

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE HISTÓRIA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**  
**MESTRADO**

**MAIS FÚRIA E MAIS TITÃS:**  
**OBSERVAÇÕES SOBRE O USO DA NARRATIVA MÍTICA E DO**  
**MITO DO HERÓI A PARTIR DOS FILMES *FÚRIA DE TITÃS***  
**(1981-2010)**

**TOBIAS DIAS GOULÃO**

Goiânia

2015

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

**1. Identificação do material bibliográfico:**       **Dissertação**       **Tese**

**2. Identificação da Tese ou Dissertação**

Autor (a):	Tobias Dias Goulão		
E-mail:			
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não	
Vínculo empregatício do autor			
Agência de fomento:		Sigla:	
País:		UF:	
		CNPJ:	
Título:	Mais Fúria e Mais Titãs: observações sobre o uso da narrativa mítica e do mito do herói a partir dos filmes Fúria de Titãs (1981-2010)		
Palavras-chave:	Mitologia; monomito; cinema; história		
Título em outra língua:			
Palavras-chave em outra língua:			
Área de concentração:	Culturas, Fronteiras e Identidades		
Data defesa: (dd/mm/aaaa)	02/03/2015		
Programa de Pós-Graduação:	Programa de Pós-Graduação em História		
Orientador (a):	Profa. Dra. Ana Carolina Eiras Coelho Soares		
E-mail:			
Co-orientador (a):*			
E-mail:			

\*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

**3. Informações de acesso ao documento:**

Concorda com a liberação total do documento  SIM       NÃO<sup>1</sup>

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do (a) autor (a)

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

<sup>1</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

TOBIAS DIAS GOULÃO

**MAIS FÚRIA E MAIS TITÃS:  
OBSERVAÇÕES SOBRE O USO DA NARRATIVA MÍTICA E DO  
MITO DO HERÓI A PARTIR DOS FILMES *FÚRIA DE TITÃS*  
(1981-2010)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Goiás como requisito para a obtenção do grau de Mestre em História na Linha de Pesquisa: Fronteiras, Interculturalidades e Ensino de História.

Orientadora: Ana Carolina Eiras Coelho Soares

Goiânia

2015

Ficha catalográfica elaborada automaticamente  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob orientação do Sibi/UFG.

Goulão, Tobias Dias

MAIS FÚRIA E MAIS TITÃS [manuscrito] : OBSERVAÇÕES SOBRE O  
USO DA NARRATIVA MÍTICA E DO MITO DO HERÓI A PARTIR DOS  
FILMES FÚRIA DE TITÃS (1981-2010) / Tobias Dias Goulão. - 2015.

CCIV, 204 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Ana Carolina Eiras Coelho Soares.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade  
de História (FH) , Programa de Pós-Graduação em História, Goiânia, 2015.  
Bibliografia.

1. mitologia. 2. monomito. 3. cinema. 4. história. I. Soares, Ana  
Carolina Eiras Coelho, orient. II. Título.

**TOBIAS DIAS GOULÃO**

**MAIS FÚRIA E MAIS TITÃS: OBSERVAÇÕES SOBRE O USO DA NARRATIVA  
MÍTICA E DO MITO DO HERÓI A PARTIR DOS FILMES *FÚRIA DE TITÃS* (1981-  
2010)**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Professora Doutora Ana Carolina Eiras Coelho Soares**

Universidade Federal de Goiás

Orientadora

---

**Professor Doutor Ademir Luiz da Silva (UEG)**

Membro(a)

---

**Professora Doutora Luciane Munhoz de Omena (UFG)**

Membro(a)

---

**Professor Doutor Sônia Maria de Magalhães (UFG)**

Suplente

*“We can be Heroes, Just for one day”*

David Bowie, *Heroes*.

*“Imagine uma sociedade superpovoada de dúvidas onde, com exceção de alguns casos observantes, ninguém se compromete inteiramente com nada; onde carentes de superstições e de certezas, todos exigem a liberdade e ninguém respeita a forma de governo que a defende e encarna. Ideais sem conteúdo ou, para utilizar uma palavra totalmente adulterada, mitos sem substância.”*

Emil Cioran, *História e Utopia*.

## **Agradecimentos**

*“A fé que os outros manifestam em nós, aumenta a fé que temos em nós mesmos” (Mário Ferreira dos Santos).*

Para mim é um grande prazer deixar registrado nessa página o meu profundo agradecimento àqueles que foram responsáveis, por qualquer motivo, pelo término deste trabalho.

Deus sabe quão complexo foram os anos que transcorreram durante o mestrado, e a Ele deixo minhas sinceras preces de agradecimento pelo período de crescimento proporcionado, sendo que ainda peço, como Santa Catarina de Sena, *“que me livre da negligência, e que eu morto para o mal, corra no caminho da Verdade”*.

Estendo os agradecimentos à minha família, por ter apoiado todo o trajeto e suportado as ausências e maluquices que eventualmente viram ou ouviram. Obrigado e um grande abraço minha mãe, Jovania; meu pai, Luciano; e minha irmã Rebeca.

Um agradecimento especial a minha orientadora, a professora Dr<sup>a</sup>. Ana Carolina Eiras Coelho Soares, que me deu a honra de ser seu orientando, sendo para mim como o auxílio sobrenatural que surge nas jornadas heroicas para que o caminho seja menos árduo.

Aos arguidores que avaliaram esse trabalho também expresse meus agradecimentos. Primeiramente à professora Dr<sup>a</sup>. Luciane Munhoz que aceitou o convite para a avaliação e pelas contribuições que ofereceu. E ao professor Dr. Ademir Luiz, que é para mim um grande mestre, e que está sempre disposto a conversas, umas sérias e outras nem tanto, e também para ajudar quando solicitado. Lord, que a Força esteja com você.

Aos amigos que me aguentaram falando de “dissertação” durante toda a construção desse trabalho e foram caridoso não me despejando uma série de incontáveis palavras toda vez que falava sobre isso e deixava de lado algum convite.

Ademais, a todos, meu muito obrigado.

## **Resumo**

A proposta desse trabalho é analisar a partir dos filmes sobre o mito de Perseu, *Fúria de Titãs* (1981-2010), a forma como acontece a adaptação do mito para a sociedade contemporânea à produção pelo cinema; como meio de exhibir para o público atual uma forma de encenação do passado e de utilização da mitologia em um contexto cultural da contemporaneidade, pois trata-se de um filme que retrata um período histórico e cria em sua narrativa essa estética sobre o passado, colaborando assim para a formação de uma noção sobre a História e dos seus usos na sociedade. O mito é um elemento que se mostra útil a várias gerações como meio de instrução devido à sua polissemia, sendo um componente comum em todas as civilizações, servindo como referencial simbólico e pedagógico para o povo que utiliza desse conjunto de saberes. No Ocidente uma das narrativas míticas que possui grande influência na sociedade são as histórias que compõem a vasta mitologia grega. Dentre as várias histórias temos o mito do herói de Perseu. Herói que enfrenta as Gréias, derrota a Górgona Medusa, mata o monstro marinho e se torna rei de Tirinto. O cinema sabe aproveitar essas histórias como essas em suas produções fazendo com que o mito de Perseu fizesse duas aparições cinematográficas 1981 e 2010

**Palavras-chave:** mito, herói, cinema, história, contemporaneidade.

## **Abstract**

The purpose of this study was to analyze from the films about the Perseus myth, *Clash of the Titans* (1981-2010), the way happens the adaptation of the myth for contemporary society produced by the cinema; as a way of displaying to the current audience a form of past staging and the use of mythology in a cultural context of contemporary, because it is about a movie that portrays a historical period and creates in its narrative this aesthetic about the past, thus contributing to the formation of a sense of history and its purposes in society. The myth is an element that proves to be useful for generations like a means of instruction due to its polysemy, being a common component in all civilizations, serving as a symbolic and pedagogical reference for the people that use this range of knowledge. In the West one of the mythical narratives which has great influence in society are the stories that compose the wide Greek mythology. Among the various stories, we have the hero myth Perseus. Hero which faces the Graeae, defeat the Gorgon Medusa, kill the sea monster and it gets king of Tiryns. The cinema know seize these stories like these in their productions causing the Perseus myth passed by two film adaptations in 1981 and 2010.

**Keywords:** myth, hero, cinema, history, contemporaneity.

# Sumário

Introdução.....	09
Capítulo 1 – A mitologia e seus espaços.....	14
1.1 O mito.....	15
1.2 O monomito, ou o arquétipo do herói.....	34
1.3 A jornada de Perseu.....	50
Capítulo 2 – Cinema e representações do passado: Cinema e História.....	62
2.1 Cinema e História: velhos e novos mitos na tela.....	63
2.2 Fúria de Titãs (1981): heroísmo e aventura épica clássica.....	88
2.3 Fúria de Titãs (2010): a aventura do herói contemporâneo.....	117
Capítulo 3 – Formas de sonhar a Antiguidade: criações e idealizações do passado.....	142
3.1 “ <i>Um titã contra outro titã!</i> ”: observações sobre o uso da narrativa mítica e do mito do herói.....	143
3.2 Sonhos sobre a Antiguidade: criações e idealizações do passado.....	159
3.3 A ressurreição dos deuses: as dissoluções das certezas e necessidade do retorno do “sobrenatural”.....	170
3.4 A ressurreição dos deuses: as dissoluções das certezas e necessidade do retorno do “sobrenatural”.....	181
Considerações finais.....	193
Referências.....	196
Referências Audiovisuais.....	204

## Introdução

“O mito é o nada que é tudo.” PESSOA, Fernando. *Mensagem*

Certa vez escreveu Machado de Assis um poema de nome *Uma Ode de Anacreonte*<sup>1</sup>, no qual encontramos os seguintes versos:

O infortúnio os ânimos apura;  
As feridas que faz o mesmo Amor as cura;  
Brandem armas iguais Aquiles e Cupido.  
Queres ver noutro amor o teu amor perdido!  
Samos o tem de sobra  
Cleon  
Eu, Mirto, eu sei amar;  
Não fio o coração da inconstância do mar.  
Não tenho os galeões rompendo o seio de Tétis,  
Estrada tanta vez ao torvo e obscuro Letes.  
Aqui me tens; sou teu; escreve a minha sorte;  
Podes doar-me a vida ou decretar-me a morte. (ASSIS, 1977, p. 39-40)

Aquiles, Cupido, Tétis, Letes. Nomes de personagens que chegaram até nós devido a sua importância em um conteúdo de histórias já impregnadas no Ocidente. Compõem o arcabouço mitológico de civilizações da antiguidade, que mesmo sendo separado de nós por milênios, ainda são frequentes citações no nosso meio. Para melhor compreensão dos versos de Machado conhecer um pouco dessas histórias é inevitável. São histórias que acabam por chegar até nós ou por compor elementos literários, estéticos ou aventureiros, que uma hora ou outra acaba por ser apresentados para nós em situações que nos fazem dialogar com esse passado mítico.

Esse conjunto de personagens forma as narrativas que são seguidas como exemplos por gerações. Aquiles foi o ideal buscado de muitos guerreiros, Letes invocado para oferecer a bênção do esquecimento e o Cupido é lembrado pelos jovens enamorados. O legado que nos chegou a partir dos mitos é, desde sua sedimentação na antiguidade até hoje, elemento indispensável para a compressão de grande parte das criações, materiais e imateriais, da civilização Ocidental.

Com o passar do tempo, muito foi sendo descoberto, outros heróis e monstros foram sendo incorporados a esse conjunto. Thor, Loki, o Kraken, Buda, Krishna entre outros, são também conhecidos. Em cada povo eles possuíam sua função sagrada, mas com a morte dos deuses antigos, eles sobreviveram como histórias. E com o tempo, até as narrativas que

---

<sup>1</sup> Poeta lírico grego que nasceu na cidade de Teos, vivendo entre os anos de 563 a. C. a 478 a. C.

substituíram (venceram) essas é hoje algo com um valor mais literário e inspirador que sagrado para uma grande parcela da sociedade. São tempos difíceis para os deuses.

Mas independente do valor metafísico atribuído a essas narrativas sagradas, elas são referenciais para compreender grande parte da produção que se tem no Ocidente. Não se compreende bem Shakespeare sem conhecer a Bíblia e os mitos gregos; Schopenhauer é menos obscuro se você possui conhecimentos sobre o budismo; as datas e as cerimônias ganham outra visibilidade caso seja melhor entendido sua função como marco e elemento de significação de atos e validação de ações. Tudo isso é parte do elemento mitológico que cerca, mesmo sem muitas pessoas perceberem, a sociedade contemporânea (e continuará presente quando esta já for considerada obsoleta).

Para além desses aspectos, pode-se observar como o cotidiano é cercado pelos elementos que fazem parte das grandes histórias mitológicas. A vida em si é calcada nas ações que encontram referências nessas histórias. Vencer um obstáculo, realizar uma jornada em busca de uma vitória. Isso é encontrado no trabalho, estudos ou na vida privada. É necessário enfrentar cotidianamente grandes provas. Quando algo é feito podemos nos voltar para as grandes histórias dos heróis imortais. Nossos desafios já foram travados por eles: vencer um oponente de grande valor para alcançar uma posição importante; saber como desvendar um texto enigmático para uma prova; utilizar bem os auxílios que recebidos; ter a sabedoria de aproveitar da melhor forma possível as armas possuídas para um trabalho. Ninguém será nem o primeiro nem o último a sofrer com as provas e cair em combate, se levantar e vencer a grande empreitada. Outros já nos ensinaram que vencer é possível e o que muda é apenas a condição para a vitória. Os grandes heróis mitológicos, antigos ou novos, já mostraram o que é necessário para seguir em frente. Por isso que eles fascina, pois é visível que um herói pura e simplesmente “personifica o desejo e a figura ideal do ser humano” (MULLER, 1987, p.6). Um ideal que leva a procurar o novo, sair do conhecido, desbravar o mundo.

São através dessas histórias arquetípicas que encontramos os exemplos e incentivos para as situações de conflito. É algo intrínseco, atemporal e universal, pois vemos que

O drama da pessoa heroica, que tem coragem para vencer todas as adversidades e medos, apesar dos perigos, para penetrar em esferas até então desconhecidas e ganhar novos conhecimentos, fascinou os homens de todas as culturas e de todas as épocas como nenhum outro tema. Quer nos antigos mitos, sagas e contos de fadas, quer na literatura e nos filmes atuais, na religião, nas artes plásticas, na história, na política, na ciência: o ser humano que se arrisca no novo, no desconhecido e no extraordinário é sempre o interesse principal. Evidentemente, ele representa as grandes esperanças e os profundos anseios da humanidade. (MULLER, 1987, p.6)

Nossos mitos e heróis, em toda a vastidão do globo, são basicamente os mesmos, diferenciados pela data e local de sua manifestação seguindo a necessidade de cada povo.

Por esses motivos, independente do quão iluminado e sábio seja o homem contemporâneo, haverá entre ele mito, heróis e monstros que o farão sentir o que sentiu Hércules ao vencer a Hidra, o que aprendeu Teseu na luta contra o Minotauro ou o que ganhou Perseu quando decapitou a Medusa.

Ao notar que o elemento mítico possui um grande espaço, mesmo que às vezes não muito percebido pelos contemporâneos, esse trabalho tem por objetivo destacar suas origens e as formas que melhor podemos detectar o quão presentes estão em nosso cotidiano os elementos que advêm dos arquétipos mitológicos. Os mitos passaram

(...) após Freud, Jung, Neumann, Melanie Klein, Erich Fromm, Mircea Eliade, e isto para citar apenas alguns dos grandes pioneiros e seus seguidores, o mito enveredou por caminhos bem mais legítimos e genuínos: deixou de ser uma simples história da carochinha ou uma ficção, “coisa inacreditável”. (BRANDÃO, 1986, p.15)

Deixando o lado ficcional e inacreditável, passou a ser visto como uma estrutura que faz parte, mesmo sem que possamos perceber do nosso cotidiano e passaram a ser visto como algo muito sério.

Primeiramente destacando o que vem a ser o mito, compreendendo-o como uma estrutura narrativa que possui uma função em um grupo ou é tão influente que faz parte de uma estrutura social ainda maior. É uma forma de explicação do mundo e dos demais acontecimentos e ritos que conhecemos. Nesse sentido, o mito tem uma atemporalidade e universalidade, pois é uma característica perceptível nas mais variadas sociedades. Vale destacar que

A grande utilidade dos mitos, por conseguinte, está não só no ensinamento dos caminhos que percorrem a Consciência Coletiva de uma determinada cultura durante sua formação, mas também na delimitação do mapa do tesouro cultural através do qual a Consciência Coletiva pode, a qualquer momento, voltar para realimentar-se e continuar se expandindo. (BYINGTON in: BRANDÃO, 1986, p.9)

Outro importante aspecto para nós é destacar as mais importantes dessas narrativas explicativas que influenciam o Ocidente. Dentre elas é indiscutível salientar que o arcabouço judaico-cristão possui um peso fortíssimo, mas que além dela são os gregos que nos influenciaram de forma fortíssima com suas grandes histórias. Os mitos que chegaram até os dias atuais passaram por várias interpretações, sendo desde elementos religiosos até tornarem-se apenas um conjunto de histórias fantásticas que sobreviveram por agradar àqueles que ouviam e se maravilhavam.

É interessante também fazer uma observação do papel que exerceu o mito do herói. Essa estrutura arquetípica, também de caráter universal, que compreende várias narrativas fantásticas que são o grande exemplo de inúmeros povos na formação de seus jovens e na conduta de seus adultos.

A presença e a compreensão do dinamismo do herói é de primordial importância na evolução e estruturação de nossa personalidade. Sempre que algo novo e transformador vai ser implantado em nossa consciência pessoal e coletiva algum dinamismo heroico deverá estar ativado (VARGAS, in: BRANDÃO, 1987, p.9).

O herói como o indivíduo que é além do homem comum, mostra-se para o conjunto social a que pertence (ou que o adota) como passar pelas mais variadas etapas da vida. O que ele faz é apenas mostrar que as dificuldades já foram vividas e que o exemplo de vitória está na grande narrativa mítica do herói.

Por fim cabe explorar o mito de Perseu, “herói argólico, o filho de Zeus e Dânae possui uma genealogia famosa, figurando, de resto, como um dos ancestrais diretos de Hércules” (BRANDÃO, 1987, p.73). Herói esse que dentro da cultura ocidental é um dos que, devido a sua jornada heroica, acrescentou elementos já comuns aos enredos das histórias que são desenvolvidas com frequência até os dias de hoje. Levando ainda em consideração as pouquíssimas variações que são apontadas para os seus relatos, é um ótimo exemplo para o estudo da jornada do herói grego.

O estudo pretende mostrar os espaços que o mito possui na sociedade contemporânea, pensando as várias possibilidades de interpretação que surgiram no decorrer da sua construção bem como o descrédito que essas narrativas em alguns momentos caíram. É inclusive esse elemento que caracteriza o mito como algo que não desaparece: sua polissemia e a possibilidade de que, em vários momentos sua história seja adaptada a uma nova condição social ou quem sabe, até recontada.

Será observado com o ponto de partida e referencial de análise dos filmes *Fúria de Titãs* (1981 e 2010) como se deu a utilização do mito do herói nos tempos mais próximos levando assim a uma compreensão de seu uso pelo meio cultural contemporâneo. A partir de estes filmes observar alguns elementos comuns entre as narrativas sobre o passado que envolve esse tipo de produção cinematográfica, levando em consideração o meio social que encontramos, a condição da sociedade frente à simbologia que os mitos representam e como a própria mentalidade da sociedade contemporânea, que aparece em alguns trabalhos descritas como pós-moderna, tem reflexos nas construções cinematográficas e até mesmo na construção, ou melhor, reconstrução dos heróis que ela reaproveita de narrativas antigas.

O referencial inicial para o trabalho são os estudos que fazem o diálogo entre as produções cinematográficas e a história. O campo de estudos entre Cinema e História com a nossa opção aqui de analisar uma forma de representação do passado na tela, levando em consideração como esse passado é representado e a partir de que perspectivas ele está sendo representado.

Como elementos teóricos sobre a análise dos mitos será utilizado estudos que se remetem à História das Religiões e seus trabalhos que destacam a importância dos mitos nas sociedades, seu caráter de formação e elo social. Em específico faremos também a utilização de referenciais ligados à História Antiga, principalmente que se remetem aos elementos de estudo do papel da mitologia na Antiguidade e como ela foi importante no seu contexto social, no espaço da organização dos grupos, da história das cidades e do papel que seus mitos e seus heróis possuem nesse campos e também sua função pedagógica. Aqui não cabe fazer um trabalho que se aprofunde nos elementos sobre os mínimos caracteres da mitologia e seus mais específicos detalhes na sociedade grega antiga, mas sim utilizarmos das informações necessárias para uma observação do que está exposto nos filmes e assim conseguirmos analisá-los com mais propriedade. Também se fará presente elementos da psicologia junguiana sobre o papel que os arquétipos desempenham no nível individual e do inconsciente coletivo, espaço esse sua teoria utiliza os exemplos dos relatos míticos, e com sua interpretação pode nos fornecer constatações importantes.

Com esses referenciais caberá fazer a análise de como a mitologia é apresentada, sua influência e o que influencia a forma como ela está vinculada ao contexto que ainda se dispõe a contar as histórias dos antigos mitos, através da fonte cinematográfica. E ainda através do contexto mostrado nesses filmes observar elementos que perpassam o contexto cultural que está entre o filme de 1981 e 2010 até as mais recentes produções que também fazem uso de histórias míticas e possuem temas que partem de uma mesma matriz.

## Capítulo 1 - A mitologia e seus espaços

A compreensão do mito é importante para nós conhecermos elementos importantes em nosso meio social e simbólico. Esse elemento expõe para o homem uma série de respostas a questões importantes da existência, do mundo físico e sobrenatural, da vida em comunidade e de como compreender o que nos cerca.

O mito compreende campos da nossa sociedade que estão ligados ao meio religioso e ritualístico, que oferecem referências para a conduta do cidadão. As forças sobrenaturais em ação, os deuses, os monstros e os heróis, que são responsáveis por ações primordiais que são lembradas em certas circunstâncias, oferecem um conjunto de informações, de referências para o que fazer, respondem como aconteceu, dão sentido ao surgimento de determinadas práticas.

Esses mitos, mesmo que perpassando grandes espaços temporais e imortalizando histórias e personagens, são dotados de elementos específicos em cada momento que são narrados. A sua posição de ser uma referência que percorre grandes temporalidades também ganha novo sentido e passa por adaptações para servir a um determinado campo de ideias, a uma nova comunidade e servindo para louvar outras virtudes.

Esse primeiro capítulo tem a função de destacar as funções do mito nas sociedades, antigas e contemporâneas, observando seu trajeto e suas novas manifestações, que podem ser observadas nos mais diversos veículos de informação e entretenimento que temos nos tempos atuais. Essa observação abrirá espaço para a análise de um recorte específico do mito, o mito do herói, o monomito, que nos dá direcionamentos importantes para compreender o papel do herói nas narrativas e nas várias sociedades, fornecendo através desse arquétipo meios de compreender quais são os ideais buscados e vividos por uma determinada sociedade em um momento específico.

Assim utilizaremos do mito do herói grego Perseu, observando suas referências clássicas para uma análise posterior de como sua figura sobreviveu e foi modificada na atualidade, sendo referência para observarmos o imaginário de uma época.

## 1.1 O mito

Antes da compreensão científica do seu meio, seja essa ciência exata ou humana, o homem se esforçava ao máximo para compreender o seu mundo. Anterior aos voos espaciais, já havia histórias de quem ascendesse às estrelas, e antes de quebrarmos átomos para buscar o que é a origem das coisas, já se ouvia histórias de como elas surgiram.

Como antecedente desses esforços modernos do homem, temos inúmeras narrativas, inúmeros personagens responsáveis pela origem do mundo e dos fenômenos que os cercam. Os deuses, os heróis, os antepassados são as figuras responsáveis pela forma de conhecer o mundo e seus segredos. Os mitos são a fonte de conhecimento inteligível na Antiguidade.

A criação de mitos é algo comum a qualquer sociedade, “são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos” (CAMPBELL, 1990, p. 16), que possuem vinculações com características sociais, políticas e religiosas. Podemos até dizer que é uma necessidade. Contar histórias sobre aquilo que nos cerca é uma maneira de conhecê-las. Talvez seja por esse ímpeto e vocação do homem para o conhecimento, que temos manifestações de narrativas míticas em todo o globo. “Todos os povos, em um dado momento de sua evolução, criaram lendas, ou seja, relatos maravilhosos nos quais, durante um certo tempo, e pelo menos em certa medida acreditaram” (GRIMAL, 1982, p.7). Estas histórias acabavam por nortear a conduta desse povo fornecendo “um sistema, mais ou menos coerente, de explicação do mundo”, e também “na maioria das vezes, as lendas – por movimentarem forças ou seres considerados superiores aos humanos – pertenciam ao domínio da religião” (*idem*). Caracterizando um conjunto de elementos que norteavam os mais variados aspectos da vida como em suas tradições sociais, na sua organização política e no âmbito da mentalidade religiosa. Temos nos relatos míticos possibilidades de percepção dos mais variados temas que estão vinculados à vida dos seres humanos.

Pode-se então fazer uso dos modos de definir o mito de Raphael Patai, que diz:

(...) um instrumento religioso<sup>2</sup> tradicional, que opera validando leis, costumes, ritos, instituições e crenças, ou explicando situações socioculturais ou fenômenos naturais, e que assumem a forma de histórias, que se acreditam verdadeiras, acerca de seres divinos e heróis. (PATAI, 1974, p. 13)

---

<sup>2</sup> O autor completa sua definição destacando que “hoje eu ainda aceitaria essas definições de mito, embora suprimisse a palavra ‘religioso’ da primeira. Os meus estudos sobre o mito no mundo moderno convenceram-me de que o mito não é necessariamente um instrumento ‘religioso’, pois pode ser inteiramente secular e não raro o é” (PATAI, 1974, p. 14).

E também como “histórias dramáticas que constituem um instrumento sagrado, quer autorizando a continuação d instituições, costumes, ritos e crenças antigas na área em que são comuns, quer aprovando alterações” (PATAI, 1974, p. 14).

Essas histórias fantásticas, esses mitos, foram e ainda são formas importantes para o homem, por carregar a origem de um povo, sua memória e suas características. Assim foi necessário que elas permanecessem vivas para as gerações futuras fazerem uso dessas histórias. Elas foram mantidas oralmente, sendo cantadas ou narradas, e em determinadas sociedades eles passam a ser registrados também na forma escrita, sob a forma de grandes textos épicos, epopeias, entre outros, o que permitiu que inúmeros relatos míticos de diversas partes do planeta pudessem ser conhecidos pelo homem moderno.

Ao tratar dos mitos devemos ter em mente que eles contam

uma história sagrada, quer dizer, um acontecimento primordial que teve lugar no começo do Tempo, *ab initio*. Mas contar uma história sagrada equivale a revelar um mistério, pois as personagens do mito não são seres humanos: são deuses ou Heróis civilizadores. (ELIADE, 1992, p. 50)

São histórias de suma importância para o homem, pois é o relato da origem de tudo, são as explicações para o que aconteceu e acontece ao seu redor. Os mitos, por mais maravilhosos que possam parecer, são estruturas que comportam esquemas explicativos e que servem de combustível para as várias ações humanas.

O surgimento dessas narrativas é utilizado para determinar marcos em suas sociedades. A uma determinada situação, que necessita de confirmação, ou a uma nova incorporação, ou até mesmo na perpetuação de um rito de passagem, encontramos uma explicação narrativa, sobre a origem dessas manifestações do homem. Temos então ritos e mitos que “exprimem, em planos diferentes e com meios que lhes são próprios, um complexo sistema de afirmações coerentes sobre a realidade última das coisas” (ELIADE, 1984, p. 9). Essas expressões dão sentido, validam a posição do homem em um determinado lugar, ou em um grupo ou em uma posição específica dentro deste grupo. A construção das narrativas sobre aquilo que habita o universo passa por uma justificação, pois é a partir dessa justificativa mítica, inicial, criadora que tudo se desdobra.

Essa condição criadora do mito é uma de suas essências, pois é com o discurso inicial sobre o que aconteceu no tempo primordial, que temos a justificativa da ação do homem. Situações comuns não acontecem simplesmente por necessidade de ordem social, mas também mostra em suas raízes elementos míticos que passam despercebidos. Observemos situações como casamentos e a orgia coletiva. Esses ritos remetem a “protótipos míticos;

praticam-se porque foram consagrados na origem ('naquele tempo', *ab origine*) por deuses, 'antepassados' ou heróis" (ELIADE, 1984, p. 19). Tudo que o homem repete, observa de forma precisa Mircea Eliade, não passa "de repetição ininterrupta de gestos inaugurados por outros" (ELIADE, 1984, p. 19).

O ato de repetição de gestos iniciais caracterizava a condição do homem como participante de algo. Era nesse momento que ele compreendia sua condição como ser vivente, que compreendia a sua condição como aquele pertencem a um espaço, pois esses elementos que ele revive são importantes condições de significação de ações. Para tal constatação, observemos que

(...) difundidos ou descobertos espontaneamente, os símbolos, os mitos e os ritos revelam sempre uma situação-histórica: situação limite quer dizer: aquela que o homem descobre ao tomar consciência do seu lugar no Universo. (ELIADE, 1979, p. 34)

O homem, a partir do instante que compreende o sentido mítico daquilo que vivencia, compreende seu papel no caminhar da história universal. A necessidade do mito é algo que surge para completar a busca por compreensão e comunhão. Expostos a essa função do mito, pode-se então compreender a importâncias de certas histórias para homem. O corpo de informações que elas possuem são extremamente importantes para o homem, caracterizando pela repetição dos gestos divinos/míticos iniciais a sua participação no seu meio, a sua existência como aquele que compactua com a ação divina. É com essa intenção que se compreende o porquê de todos os povos recorrerem a essa composição mítica para a organização de sua vida e comunidade. Por essa razão deve ser compreendido que

O mito conta uma história sagrada, quer dizer, um acontecimento primordial que teve lugar no começo do Tempo, *ab initio*. Mas contar uma história sagrada equivale a revelar um mistério, pois as personagens do mito não são seres humanos: são deuses ou Heróis civilizadores. (ELIADE, 1992, p. 50)

Se as histórias são sagradas, cabe observar as características específicas dessas histórias, pois com isso, compreende-se as diretrizes dos povos que se guiam por essas narrativas míticas. As histórias de seus deuses, heróis e antepassados mostram o caminho, pois é função do mito determinar o que é exemplar e o que deve ser seguido/repetido pelo homem (ELIADE, 1992).

São inúmeras as narrativas que foram criadas para esses fins. Muitas já desapareceram, ou simplesmente foram readaptadas. Mas o fato é que sempre são presentes. Hoje é possível

conhecer as histórias hindus e sua infinidade de divindades e seus livros mais importantes; é conhecido o caminho tomado pelo Buda para alcançar a iluminação; sabe-se o que deve ser feito por um guerreiro escandinavo para alcançar o Valhalla. Também é possível conhecer narrativas míticas de tribos isoladas, tanto as africanas, ou em algum ponto obscuro das florestas americanas, e até nas ilhas da Oceania. Tribos essas que possuem pouco contato com o homem ocidental. A modernidade conseguiu reunir sob sua tutela memorialista, uma grande variedade de contos mitológicos.

Mas, o homem ocidental tem como influência maior, outras histórias. A narrativa judaica da criação do Universo é com certeza a mais popular. O Gênese bíblico, “No princípio, Deus criou o céu e a terra” (Gn, cap. 1 v. 1) foi sem dúvida, a forma que mais direcionou as reflexões do homem no Ocidente e parte do Oriente. Ainda no Antigo Testamento, encontram-se heróis que passam por grandes jornadas, como Jonas que antes de conseguir forças para cumprir sua missão de pregar em Nínive passou por um período de amadurecimento no ventre de um grande peixe. Ou então o grande símbolo da paciência, o sofredor Jó, que mesmo sendo assolado pela ira de Satã permanece firme em sua fé e seu preceito para com Deus, pois ele diz: “sei muito bem que é assim: poderia o homem justificar-se diante de Deus? Se Deus se dignar a pleitear com ele, entre mil razões não haverá uma para rebatê-lo” (Jó, cap. 9 v.2-3).

Saindo do Velho para o Novo testamento, a narrativa da vida de Jesus, para cristãos o messias renegado pelos judeus (e para estes mais um blasfemo), será sem a menor dúvida o elemento de maior impacto no Ocidente. Os seus inúmeros feitos, compilados nos Quatro Evangelhos, fornecerão respostas para as mais variadas questões do homem, firmando modelos essenciais a serem seguidos. O Cristo, filho de Deus, conseguiu com a intensiva pregação<sup>3</sup>, sair da Terra Santa e conquistou Impérios através da história. Seu valor para a religião do homem do Oriente Médio até as Américas é inestimável, pois é o pensamento religioso propagado pelo cristianismo que molda a Europa e cria, a partir de várias interpretações e reinterpretações, os elementos que são caros aos homens modernos. A partir desses elementos contidos nos relatos bíblicos que muito foi e ainda é feito no mundo

---

<sup>3</sup> A estrutura religiosa do cristianismo fez com que a pregação e a conversão fossem sua matriz ação. A fala de Jesus “ide por todo mundo, proclamai o Evangelho à toda criatura” (Mc. 16, 15) foi seguida de forma fiel pelos seus apóstolos. Entre os grandes nomes das pregações, podemos destacar São Paulo, o “apóstolo dos gentios”. Este, judeu romanizado, que em um episódio na estada para Damasco tem uma experiência mística e passa da condição de perseguidor dos cristãos a mais um em seu meio, será o difusor do Cristo Crucificado, para os homens das grandes cidades (TRESMONTANT, 1964). Daniel-Rops atribui a ele uma grande eloquência na fala e fervor grandioso nas pregações, de maneira tal que “novas igrejas germinam sobre as suas pegadas” (ROPS, 1988). Já Nietzsche em sua ferrenha crítica ao cristianismo, atribui à São Paulo a invenção de um Cristo que levou o homem a tornar-se um ser dominado, dependente (NIETZSCHE, 1999).

ocidental, o que nos permite destacar o valor que elementos de narrativas como essas possuem em uma determinada cultura.

Mas há outras histórias, que ao longo do tempo perderam sua sacralidade, e ainda assim são de extremo peso cultural para o homem ocidental. O conjunto das histórias mitológicas gregas, suas divindades, monstro e heróis, são tão próximas e conhecidas que são repetidas *ad infinitum* nas produções culturais na sociedade atual. Os mitos gregos, posteriormente adaptados e também construídos pelos romanos para seu império, somam o outro lado dos referenciais narrativos do Ocidente, que assim como a referência religiosa judaico-cristã, percorre os mais variados contextos das produções humanas. Nós vemos no cotidiano que

(...) as chamadas divindades do Olimpo não tem mais um só homem que as cultue, entre os vivos. Já não pertencem à teologia, mas à literatura de bom gosto. Ainda persistem, e persistirão, pois estão demasiadamente vinculadas às mais notáveis produções da poesia e das belas artes, antigas e modernas, para caírem em no esquecimento. (BULFINCH, 2006, p. 13)

Graças a essa constante presença das histórias míticas gregas é sabido sobre o medo de Cronos pelos seus filhos; sabe-se da soberania de Zeus e como este era feito aos encontros extraconjugais com mulheres mortais; conhecemos os perigos de sermos apaixonados por nós mesmos de forma doentia; sabemos como sair de um labirinto; e podemos vencer os mais aterrorizantes monstros com as ferramentas certas e sabendo ouvir com precisão os conselhos que nos são oferecidos pelos mentores.

As histórias gregas são formadoras do berço cultural do Ocidente. Soma-se à esses relatos as suas variações e adaptações, encontramos seus deuses, monstros e heróis sempre próximos de nós. Ao olhar para o céu, vemos constelações que trazem o nome daqueles que *ab origine* foram os iniciadores desse povo. São tão comuns que elementos desses mitos passaram para o vocabulário e compreendem posturas, ações e condições. Hoje realizamos odisséias homéricas cotidianamente ao travar a batalha cotidiana nas ruas da cidade grandes; ou compreendemos que a força mostrada por algum competidor foi hercúlea; e possível até mesmo conhecer que complexo de Édipo é algo comum nas crianças. Nas histórias criadas pelos povos helenos encontra-se uma forma de conhecimento, comum às narrativas míticas, que busca explicar, aquilo que ainda não era possível – explicativa, mesmo que nesse sentido o seja agradável apenas esteticamente – que de tão sedutora perpetuou-se e sobreviveu até mesmo às investidas da razão. Até os filósofos, querendo fugir de explicações vinculadas a essas narrativas fantásticas “não conseguiram escapar plenamente do mito, porque ele nos é

visceral como uma pele” (PONDE, 2010, p. 20)<sup>4</sup>. Os grandes amantes da sabedoria, observando o momento quando “o raciocínio alcançou seu ponto extremo, deixaram de recorrer ao mito como a um modo de conhecimento capaz de revelar o incognoscível” (GRIMAL, 1982, p. 11). Assim o mito caminhou pela Grécia e ao abandonar sua terra de origem impregnou-se na Europa, e com o caminhar dos séculos, mais e mais povos puderam admirar as narrativas que com toda certeza constam entre as mais belas histórias do Ocidente. A fama da beleza grega cresceu de forma tal que, fazer uso da afirmativa de Nietzsche (que buscava um rompimento com a matriz da cultura cristã no Ocidente) não é exagero: Ôh, gregos, “de todas as raças de homens, a mais completa, a mais bela, a mais justamente invejada, a mais sedutora” (NIETZSCHE, 2011, p. 13).

O mundo mítico grego ainda é fascinante. A compreensão que eles conseguiram da realidade baseada nas narrativas que criaram é magnífica. Suas histórias são tão cativantes quanto qualquer outra narrativa, e forma um conjunto de saberes que não passam despercebidos pelo homem ocidental em nenhuma época. Mesmo nos momentos em que pode-se visualizar a maior distância dos homens das narrativas fantásticas, ainda há mitos gregos envolvendo a sociedade. Somos sempre atraídos pelo canto das sereias gregas.

Na Grécia Antiga o mito possuía, assim como em outros povos, uma visibilidade e participação viva no meio social. Eram histórias fantásticas que se misturavam com as histórias reais dos acontecimentos e determinavam o valor dos discursos. Na Grécia o mito “ora colore-se de história e serve como título de nobreza para cidades ou famílias. Ora desenvolve-se em epopeia. Ora serve para apoiar ou explicar as crenças e os ritos da religião” (GRIMAL, 1982, p. 8). Seu papel é intrínseco aos acontecimentos sociais, e o conhecimento das narrativas de seus deuses e heróis compreendia saber o modelo de ação a ser tomado. A narrativa mítica que permeava a vida dos gregos na antiguidade formava a condição de iniciação de cada momento da vida de suas comunidades. A formação de um homem grego dava-se pela observação dos modelos oferecidos pelas narrativas míticas. Esse modelos exemplares contidos nos mitos e repassados no seu contexto educacional eram aqueles que determinavam as mais variadas ações como

(...) honrar os deuses, honrar pai e mãe, respeitar os estrangeiros; consiste por outro lado uma série de preceitos sobre a moralidade externa e em regras de prudência

---

<sup>4</sup> A posição filosófica com relação ao mito advém do questionamento da postura mostrada pelos deuses segundo contam os poetas, na qual eles se mostravam impregnados pelas fraquezas do gênero humano e também da discussão acerca do conteúdo formal apresentados nessas histórias, sendo que um discurso mítico não pode ser verificável e argumentativo em contraponto à lógica racional exposta pelos discursos filosóficos segundo exposto, respectivamente, por BRISSON (2014), JAEGER (1952) e BATISTA (2003).

para a vida, transmitidas oralmente pelos séculos afora; e apresenta-se ainda como comunicação de conhecimento e aptidões profissionais. (JAEGER, 2003, p. 23)

O mito na Grécia possuía uma função visceral, que se ligava tanto ao culto das divindades, quanto ao posicionamento político, aos papéis desempenhados pelas pessoas e sua forma de encarar os estágios da vida. Dentro do espaço religioso sua característica politeísta não remonta a um profeta que trouxe a revelação, ou mesmo a um conjunto de crenças dogmáticas. As características que determinam a participação do indivíduo grego podem ser determinadas como:

(...) para quem cumpre os ritos, basta dar crédito a um vasto repertório de narrativas conhecidas desde a infância, em versões suficientemente diversas e em variantes numerosas o bastante para deixar, a cada um, uma ampla margem de interpretação. É dentro desse quadro e sob essa forma que ganham corpo as crenças em relação aos deuses e que se produz, quanto à natureza, ao papel e às exigências deles, um consenso de opiniões. suficientemente seguras (VERNANT, 2006, p. 14)

Sob essas constatações, o autor ainda salienta que o fato de guardar essas posturas ser tão comum que não fazê-lo seria o mesmo que “deixar de falar grego e deixar de viver ao modo grego, deixar de ser si mesmo” (VERNANT, 2006, p.14). Nessa condição, o mito entra como característica que sustenta o rito, e ambos, mito e ritual, se mostram como “simultaneamente locais e gerais, dado que as variantes locais tem muito frequentemente correspondência em outros sítios” (ELIADE, 1993, p.132). Os aspectos religiosos que encontramos no mito, que segue junto aos rituais, mostram como particularidades e elementos gerais estavam presentes na religiosidade grega, e como os mitos podem mostrar esse aspecto.

O conteúdo desses ritos foi passado, primeiramente de forma oral, no reduto das casas por aqueles que habitavam o mesmo lar, sendo assimilados desde a infância. Em outro momento foi através das vozes dos poetas que os deuses se mostravam para os homens e mulheres “em narrativas que põem em cena as potências do além revestindo-as de uma forma familiar, acessível à inteligência” (VERNANT, 2006, p. 15).

E é visível entre as características dos deuses gregos uma postura que se diferencia da comum ao pensamento religioso cristão, que é a presença dos deuses dentro do mundo, não fora dele. Encontramos assim os

(...) descendentes do Céu e da Terra, as duas maiores e mais relevantes partes do universo; e se geraram por obra do prodigioso poder de Eros, o qual pertence igualmente ao mundo como uma primitiva força criadora. (JAEGER, 1952, p. 22)

As divindades estão de acordo com o que é contado pelos mitos, ocupando o mundo no qual vive os homens, mas sendo imanentes ao mundo físico, não “sendo compreendidos

como potências sobrenaturais” (BATISTA, 2003, p.101), tendo sua presença reconhecida na ordem do mundo e de seus acontecimentos.

A forma como esses mitos são utilizados encontram-se no contexto social dos gregos. O desenvolvimento da narrativa mítica deve seguir um determinado enredo, mesmo com as variações locais, para que ocorra a compreensão e a valorização dessas histórias. É importante que essas histórias façam sentido dentro do que eles vivem, não sejam apenas uma narrativa para entretenimento. O seu contexto é o gerenciador do que se vive, determinando lugares no corpo social assim como fornecendo elementos que se solidificam nos comportamentos que se observa. Assim o mito se inscreve numa

(...) tradição; quer se amolde a ela com exatidão, quer se afaste em algum ponto, é sustentado por ela, apoia-se nela e deve referir-se a ela, pelo menos implicitamente, se quiser que sua narrativa seja entendida pelo público. (VERNANT, 2006, 25)

É nesse sentido, de elemento comum ao cidadão, que o mito torna-se uma narrativa que fortalece os padrões e determina as ações. Suas histórias que permeia o âmbito da religião e da tradição mostram o seu poder como força que alimenta a composição do pensamento da Grécia. Algo próximo ao que diz Vernant ao mencionar que no funcionamento do mito pode ser encontrada a “concepção e uma apreciação das grandes forças que, em suas relações mútuas, em seu justo equilíbrio, dominam o mundo - o natural e o sobrenatural-, os homens, a sociedade, fazendo-os ser o que devem ser” (VERNANT, 2006, p. 26).

Sendo a vida do cidadão pautada pelas narrativas míticas, podendo ser reforçado seu destaque na própria vivência da pólis ao colocar que

(...) no caso dos gregos, a prática religiosa – cultural – encontra-se completamente integrada à vida cívica, de modo a se tornar muito mais um dos repertórios de ação do cidadão livre, do que uma via para a salvação ou redenção humana. (BATISTA, 2003, p.107)

Postura essa que determina o papel dos rituais religiosos como elemento vivido pelo grego e também do mito como símbolo constante, já que é por meio das narrativas míticas que os deuses se apresentam à comunidade e atravessam as gerações. Os modelos essenciais são a base para a construção do indivíduo. Pro exemplo: a educação em Esparta “que valoriza em primeiro lugar a repetição indefinida dos mesmos modelos, onde a coragem para a guerra permanece o padrão de virilidade” (SARTRE, 2013, p.27), e também a formação ateniense no qual temos uma “educação para a coragem que louva o orador” que pretende “formar um cidadão perfeito, mestre da palavra e dispensador de bons conselhos” (SARTRE, 2013, p. 21). Ao seguir analisando a educação grega e se compreende que “distingue-se a formação do Homem por meio da criação de um tipo ideal intimamente coerente e claramente definido.

Esta formação não é possível sem oferecer ao espírito uma imagem do homem tal como ele deve ser” (JAEGER, 2003, p. 24). Esses homens serão combatentes corajosos, obedientes às leis e respeitosos aos deuses (SARTRE, 2013). Esses comportamentos são retirados das narrativas mitológicas que compunham aquele povo.

Havia uma vasta gama de histórias míticas que participavam da formação dos gregos. O conjunto de narrativas, que posteriormente alimentaram as grandiosas tragédias teatrais, eram recitadas por *aedos* antes do advento da escrita e passaram a ser reunidas em formato escrito, possuem ligação com o mais misterioso nome conhecido entre os poetas gregos. É ele o influente e emblemático, o lendário Homero. Sem entrar na discussão da *Questão Homérica*<sup>5</sup>, mas tomando os poemas épicos que são atribuídos a esse poeta (mesmo que seja apenas o compilador de uma vasta tradição oral de conhecimento comum dos poetas da antiguidade grega) como uma obra que influenciou e determinou o conjunto de saberes vividos pelos gregos que não questionavam sua existência (MORAES, 2012, p.14), mas lhe davam tamanho crédito a ponto de Otto Maria Capeaux afirmar que

(...) a *Ilíada* e a *Odisseia* eram usadas nas escolas gregas como livros didáticos; não da maneira como nós outros fazemos ler aos meninos algumas grandes obras de poesia para educar-lhes o gosto literário; mas sim da maneira como se aprende de cor o catecismo. [...] Na Antiguidade também, assim como nos tempos modernos, Homero era indiscutido; mas não como epopeia, e sim como a Bíblia. (CARPEAUX, 1959, p. 52)

Os poemas homéricos determinarão o comportamento da nobreza grega, sendo testemunho da cultura aristocrática helênica (JAEGER, 2003). Os nobres são contemplados com a *areté*, a excelência, este atributo aristocrático que mostra a força física, a força divina, elementos de alta estirpe que diferencia o nobre do homem comum. Assim como há no nobre uma força específica, seu comportamento é específico e virtudes específicas como coragem e virilidade (JAEGER, 2003; SARTRE, 2013). A guerra e a oratória serão campos para colocarem a prova essas qualidades, e com a sua comprovação, o aristocrata estará colaborando para a perpetuação dos modelos exemplares honrando sua origem, elemento que o nobre “ostentava através do discurso que lhes atribuíam uma genealogia heroica e, em

---

<sup>5</sup> É a nomenclatura utilizada para determinar os estudos levantados sobre a pessoa de Homero. Alexandre Santos de Moraes coloca essa investigação da seguinte forma: “para alguns, Homero teria sido o indivíduo que teria escrito os poemas, ‘congelando’ a tradição oral. Para outros, Homero teria sido aquele que agregou toda uma tradição mítica em seu formato oral para a posterior escritura. Outros julgam que Homero nem teria existido, sendo apenas um nome necessário para justificar a existência das duas obras. Os debates são extensos e multifacetados. Contudo, a despeito do empenho, resgatam sempre uma atmosfera de incompletude” (MORAES, 2012, p. 14-15). Fiquemos aqui com a colocação de Carpeaux: “a questão homérica, que tanto apaixona os filólogos e arqueólogos, é de importância bem menor” (CARPEAUX, 1959, p. 53).

alguns casos, uma origem divina”, pois “o prestígio social era baseado em uma noção de glória – *kléos* – que dependia da difusão dos feitos de seus pares para outros estratos sociais” (MORAES, 2012, p. 18). São nas epopeias de Homero que temos a sociedade exemplo para esse comportamento. Encontramos nos deuses de Homero “uma sociedade imortal de nobres” (JAEGER, 2003, p. 32).

Para Carpeaux, “Homero fala de tudo que é humano; inclui na vida humana os deuses, que têm feição inteiramente nossa, mas também o lado intra-humano e até o animal da nossa vida” (CARPEAUX, 1959, p. 53). Ele é a tradição que, ao somar-se aos demais poetas, formará os elementos principais da alma grega, a condição de criatura que conhece sua condição mortal, encontrando nos mitos meios de permanecer entre os seus, buscando a “morte heroica” que lhe confere a imortalidade divina (VERNAT, 2009, p. 83). Ele sofre pela condição trágica da vida que findará, e então, vai buscar a resposta nos deuses olímpicos. E mais uma vez Nietzsche, em sua admiração para com os gregos, nos mostra a relação que pode ser vista nesse mundo de deuses e homens:

Agora a montanha encantada do Olimpo se entreabre diante de nossos olhos e nos mostra suas raízes. O grego conheceu e sentiu as angústias e os horrores da existência: para que lhe fosse possível viver, era necessário que se interpusesse o fervilhante esplendor do sonho olímpico. Essa enorme desconfiança para com as forças titânicas da natureza, essa Moira que reinava sem compaixão sobre todos os conhecimentos, esse abutre do grande amigo da humanidade, Prometeu, esse horrível destino do sábio Édipo, essa maldição da raça dos Atridas, que força Orestes a assassinar sua mãe, numa palavra, toda essa filosofia do deus das florestas, com os mitos que se ligam, essa filosofia em virtude da qual morreram os melancólicos etruscos – tudo isso foi, perpetuamente e sem trégua, superado, vencido pelos gregos, pelo menos velado e afastado de seu olhar, com a ajuda desse mundo intermediário e estético dos deuses olímpicos (NIETZSCHE, 2011, p. 38-39).

Esse mundo descrito pelo filósofo alemão, que mostra as dores sentidas, é também elementar, “porque pelo sofrimento, e só pelo sofrimento, conseguimos a plena consciência da nossa situação no cosmo” (CARPEAUX, 1959, p. 84).

Esses exemplos ideais retirados dos mitos reunidos por Homero são a grande diretriz dos gregos, ao ponto do poeta ser tratado por Platão como “o grande educador dos helenos” (BATISTA, 2003, p.107). Por consequência, devido ao seu peso, pois eram a grande fonte de respostas para os assuntos gregos, passou para nós como um grande referencial. Há ainda outros nomes de forte influência como Hesíodo, Píndaro, Ésquilo, Sófocles, Aristófanes, entre outros, mas mesmo dividindo o panteão poético e trágico, é de Homero o posto de grande nome da lírica grega. Nome que com seus deuses e heróis, tornou-se sinônimo de lírica e poesia.

De origem nos relatos orais, posteriormente compilados em condição escrita e remodelando as narrativas a fim de aparar as divergências. Eis a fonte grega de mitos, que “o lento trabalho dos sábios, dos escritores, dos poetas acrescentou e cortou ao sabor do capricho de cada um, mas onde se distingue ainda, por vezes, dados primitivos da imaginação e da piedade populares” (GRIMAL, 1982, p. 19).

Os conhecimentos que são encontrados nos mitos eram elementos vivos no cotidiano do povo grego, assim como em outros povos, que mantinham suas histórias sagradas. Sendo repassados de forma oral ou escrita, eram a fonte segura de conhecimento, transmitido com toda a sacralidade e eficácia. Além de elementos de cunho religioso, também eram regras de conduta, uma cadeia de elementos práticos. Não havia questionamentos sobre o que ele era. Mas houve, primeiramente na Grécia, aqueles que iniciaram uma cadeia de interpretações sobre essas histórias e que, aos poucos, foram contribuindo para a remoção de seu status sagrado.

Os próprios filósofos elaboraram análises sobre as narrativas míticas que lançaram a condição inicial desses mitos para longe da compreensão religiosa apodítica que não levantavam dúvidas a respeito do que eles tratavam. O caminho para uma nova compreensão dessas narrativas foi lançado no mesmo lugar onde elas foram de importância intrínseca na população.

As obras homéricas (e também as demais literaturas e manifestações artísticas que expunham elementos míticos e religiosos) e as suas descrições dos deuses olímpicos passaram por um vasto processo radical de dessacralização e desmistificação. Processo esse que contribuiu para sua permanência no meio cristão, que a derruba como elemento religioso, mas graças ao seu formato de expressão ter sido o de obras-primas literárias e artísticas, tornam o conjunto de narrativas mitológicas gregas (agora nada mais que uma bela literatura de ficção) “as únicas formas pagãs vivas no mundo do triunfo do cristianismo”<sup>6</sup> (ELIADE, 1991, p. 71).

Os mitos gregos que conhecemos naquilo que formou a literatura épica que nos restou, não são necessariamente o conjunto de elementos da vida religiosa dos helênicos. Mircea Eliade comenta que

---

<sup>6</sup> No original: “las únicas formas paganas vivas en el momento del triunfo del cristianismo”.

(...) não temos que julgar a vitalidade da religiosidade grega unicamente pelo grau de adesão aos mitos olímpico e cultos. A crítica dos mitos homéricos não implicam necessariamente o racionalismo e o ateísmo. (ELIADE, 1991, p.70)<sup>7</sup>

Homero, Hesíodo e os demais poetas e dramaturgos não eram teólogos, mas sim aqueles que melhor expressaram o espírito do homem helênico em um tempo específico. As tradições míticas que eles exprimiram foram importantíssimas, mas mesmo sendo tão norteadoras de um contexto grego de comportamento (principalmente aristocrático), elas não eram tidas como elementos dogmáticos inquestionáveis. Foram vítimas de ataques já em seu tempo, elemento que mostra como “racionalismo jônico coincide com uma crítica cada vez mais corrosiva da mitologia 'clássica', tal como se encontra expressa nas obras de Homero e Hesíodo.” (ELIADE, 1991, p. 66)<sup>8</sup>.

Rafael Patai na obra *O mito e o homem moderno* oferece uma linha na qual podemos observar as correntes de interpretação que aplicada aos mitos. O autor delimita que a interpretação dos mitos gregos tem início no século VI a. C. entre os primeiros filósofos, que demonstravam-se críticos ou céticos, sendo que Tales, Teágenes de Region e Pitágoras diziam que “os mitos alegorizavam a natureza e as coisas míticas eram personificações de fenômenos naturais ou designações poéticas dos elementos” (PATAI, 1974, p. 20). Foi o momento de racionalização inicial das narrativas míticas. Já no século V a. C. Heródoto converte engenhosamente a narrativa mítica em narrativa histórica. Os filósofos metafísicos dizem ser os mitos versões primitivas dos conceitos da metafísica. Com os moralistas temos uma postura pedagógica sobre as histórias míticas, sendo estas alegorias didáticas. Em discursos sofistas, é encontrado uma forma de interpretar o mito com alegoria, sendo uma portadora de verdades naturais e morais. Esse mito alegórico ainda foi compartilhado com platônicos e com estoicos do período helenístico. O ataque dos epicuristas foi mais ácido, determinando essas histórias como fábulas e que “na melhor das hipóteses, acontecimentos puramente naturais e históricos e serviam principalmente para sustentar a autoridade dos padres e governantes” (*idem*, p. 21).

Uma das correntes antigas de interpretação de maior impacto pós-mundo grego foi o evemerismo<sup>9</sup>. Segundo os seus adeptos propunham, os deuses pagãos do mundo clássico

<sup>7</sup> No original: “no hay que juzgar de la vitalidad de la religiosidad griega únicamente por el grado de adhesión a los mitos y cultos olímpicos. La crítica de los mitos homéricos no implicaba necesariamente el racionalismo o el ateísmo”.

<sup>8</sup> No original: “racionalismo jônico coincide con una crítica cada vez más corrosiva de la mitología 'clásica', tal como se encontraba expresada en las obras de Homero y de Hesíodo”.

<sup>9</sup> Essa interpretação foi proposta por Evêmero, século III a. C., que “acreditava haver descoberto a origem dos deuses: estes eram antigos reis divinizados”. As divindades agora encontraram um elemento natural e real sendo

como nobres de um período remoto, traçando uma historicidade e uma mortalidade para as entidades. Foi “abraçado pelos padres cristãos ansiosos por mostrar que até os filósofos pagãos tinham reconhecido a base moral do panteão greco-romano” (*idem*, p. 22). Com esse pensamento, “os autores cristãos [...] trataram os deuses pagãos [...] como se tivessem sido criaturas humanas, sem qualquer sombra de dúvidas e rispidez polêmica” (*idem*). E vestidos de humanidade, essas divindades da antiguidade clássica sobreviveram na Idade Média.

Na Renascença europeia encontramos uma nova dimensão das interpretações. Na Genealogia dos deuses de Boccaccio (1313-1375), há uma série de tentativas de interpretação utilizando as mais variadas possibilidades, sendo que o mais importante percebido é que ele parece “misturar as lições edificantes da moral cristã sob a capa dos mitos pagãos” (PATAI, 1974, p. 23). Essa busca renascentista após o século XVI e avançando pelo XVII, contribuirá de forma que o tema se popularize, gerando obras que, mesmo sendo negativas, abrirá espaços para uma mitologia comparada (PATAI, 1974). Com essas novas investidas sobre os mitos, temos uma retomada de temas antes esquecidos, como os assuntos colocados à parte e já enterrados pelos cristãos voltam a chamar atenção. Segundo aponta Raphael Patai o

(...) argumento epicúreo foi adotado por filósofos racionalistas, como Voltaire (1694-1778), que tentou impor uma razão como fundamento de toda a crença e de todas as normas de conduta e tentou, portando, desacreditar os mitos clássicos, juntamente com as escrituras hebreu-cristãs, já como superstições irracionais, já como invenções deliberadas impingidas à multidões pelos padres astutos. (PATAI, 1974, p. 24)

Para contrapor esse posicionamento, apenas os românticos alemães, herdeiros do neoplatonismo e do estoicismo que na transição do fim do século XVIII e início do XIX passou a observar para “os quais o mito poético passou a ser um tema de veneração e que viram nele a moda principal da cultura humana” (*idem*). No século XIX é que surgirão as grandes avaliações sobre as interpretações míticas, que primeiramente reduzirão a mitologia a algo como “o resultado surpreendente de frases mal compreendidas, uma espécie de ‘doença da linguagem’” (DETIENNE, 1976, p.53). Exemplos de sir Edward B.Tylor (1842-1917) que pensava o mito como uma condição de pensamento de homens ainda primitivos, afastados da civilização; há também a mitologia solar de Friedrich Max Müller (1823-1900) que chegou a inventiva solução de que as várias mitologias eram interpretações da ação do sol sobre a terra e os vários outros fenômenos que essa interação provocava. Mas uma inovação interessante foi a *völkerpsychologie* de Wilhelm Wundt que associa o mito ao rito, o que amplia espaços

---

que seus "mitos representavam a reminiscência confusa, ou transfigurada pela imaginação, dos gestos dos reis primitivos" (ELIADE, 1991, p. 69).

para a percepção da atuação de mitologias em ocasiões não apenas em sociedades ditas primitivas.

O próximo passo que o assunto dá é no campo da psicanálise. Esse terreno será um dos grandes contribuintes sobre o papel da mitologia nos espaços humanos, assimilando narrativas míticas às condições naturais humanas, mas que estavam sob domínio do inconsciente, tornando-se posteriormente foco em várias análises sobre os temas míticos. Primeiramente temos a postura de Sigmund Freud sobre os mitos, sendo que para ele “o mito é uma fantasia da raça, que simboliza uma realidade psicológica e etno-histórica” (PATAI, 1974, p. 28). A compreensão do mito como algo local, cabível de historicidade de ativo no psicológico deu espaço para elaborar adequações das narrativas míticas dentro dos tabus sociais. Freud e seus discípulos atribuirão uma “teia de interpretações a muitos mitos e potencialmente a todos eles. As chaves interpretativas favoritas, se bem não seja as únicas permaneceram sexuais” (*idem*). As análises freudianas seguiram atribuindo a “pessoas, objetos, atos, situações e outros fatores que figuram nos mitos” como “expressões simbólicas dos processos subscientes da psique humana” (PATAI, 1974, p. 28).

Após a utilização freudiana das narrativas míticas, outro psicanalista, discípulo de Freud, foi quem deu grandes contribuições para as possibilidades de análises que estes expunham. Carl Gustav Jung buscou encontrar elos no funcionamento da psique humana individual “os processos que, desde tempos imemoriais, tem produzido imagens mitológicas” (*idem*, p. 29). As formas que as narrativas míticas toma são elementos estruturais da psique humana, ou o que ele determina como o *inconsciente*. Essa possibilidade analítica dos mitos mostra como, por exemplo, há relações em narrativas de pacientes distintos, que nunca se viram, que possuem a mesma composição estrutural. Ou também, pelo mesmo motivo, conseguimos perceber elementos semelhantes em histórias míticas de vários povos que nunca possuíram contato entre si e mesmo assim dividem características semelhantes em suas estruturas. A essa sua constatação podemos dar o nome de motivos, resíduos arcaicos, imagens primordiais, tipos são chamados por C. G. Jung de *arquétipo* (JUNG, 2000). O conceito de arquétipo foi um grande elemento a ser incorporado nos estudos de mitologia, abrindo a possibilidade de estudos de mitologia comparada que permitiram uma maior estruturação das narrativas, determinando o que é geral e o que é particular em cada caso. É uma característica que vemos presente nos estudos de grandes nomes como Mircea Eliade, Joseph Campbell e Junito de Souza Brandão.

Ao caracterizar os elementos do arquétipo, Jung desta que ele o “archetypus é uma perífrase explicativa do *eidos* platônico” [...] e que com ele “estamos tratando de tipos

arcaicos – ou melhor – primordiais, isto é, de imagens universais que existem desde tempos remotos” (JUNG, 2000, p. 16). O elemento principal do arquétipo é que ele determina aquilo que é inerte no ser humano, que fica armazenado no seu inconsciente e que demonstra seu papel nas ações dos mais variados grupos sociais. Em sua função podemos determinar o arquétipo como o elemento de produção dos “mitos, religiões e filosofias que influenciam e caracterizam nações e épocas inteiras” (JUNG, 2008, p. 98). Ainda segundo Jung “o arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (JUNG, 2000, p. 17). É através da exteriorização de um conteúdo onírico que um arquétipo toma forma em um grupo, sendo a partir de então um representante do arquétipo mítico específico em uma determinada sociedade em um tempo específico.

Independente do quão antigo é o arquétipo, ele encontra representações em todas as épocas e comunidades.

Sua origem não é conhecida; eles se repetem em qualquer época e em qualquer lugar do mundo – mesmo onde não é possível explicar a sua transmissão por descendência direta ou por “fecundações cruzadas” resultantes de migração (JUNG, 2008, p. 83).

Desde os mais isolados grupos humanos tendem a exibir seus modelos exemplares arquetípicos até mesmo a sociedade contemporânea exibe em seus veículos globalizados de comunicação instantânea em meios audiovisuais arquétipos semelhantes. O que muda é a condição na qual ele está inserido. A roupagem de um motivo arquetípico é variável, mas sua estrutura inicial é a mesma.

Na ótica que se apresenta, temo a noção de que o mito acaba por se revelar, em grande parte, uma categoria de estudo e apreensão muito mais ligada aos debates eruditos do que, visivelmente, ao cotidiano popular. As discussões que giram em torno do tema mostram como ele converteu-se em elemento comum e perceptível no cotidiano para um conceito de discussão. Deixando para trás seu papel na composição da vida na sociedade Grega (e em outras que também tenham narrativas que influenciaram a sociedade Ocidental) o mito passou por momentos de questionamentos nos quais a forma como ele foi encarado modificou. Na sua jornada, ele foi “eliminado pelos historiadores, pelos filósofos e pelos teólogos”, condição na qual “o mito foi ‘salvo’ pela alegoria, que permitia associar a verdades profundas as narrativas mais escandalosas e os detalhes mais absurdos” (BRISSON, 2014, p.15).

Em uma nova linha de atuação, o que se via era a preocupação dos estudiosos em compreender, dentro da possibilidade da alegoria, o conhecimento que haviam ocultos sob a

condição de histórias fantásticas. Essa interessante condição que para Luc Brisson, o autor do livro *Introdução à Filosofia do Mito*, nem mesmo a ascensão de novas fés “souberam exprimir melhor do que esses mitos algo completamente particular e irreduzível no âmago do coração humano, que, de geração em geração, não cessaram de transformar, sem perceber, uma mesma herança cultural oriunda da Grécia antiga” (BRISSEON, 2014, p.17).

E nesse sentido, da constante transformação que, mesmo sendo alegoricamente observadas e interpretadas, a sua sobrevivência no transcorrer do tempo foi garantida. E foi também graças a essa continuação que houve com as histórias míticas que foram asseguradas “uma adequação constante, mas não automática, como era o caso em uma civilização oral” (BRISSEON, 2014, p.283). O que nos ajuda a compreender como em cada época há uma presença dos mitos, sempre evocando algum aspecto da época à qual ele é vinculado. Percepção essa que levará após as análises mais novas uma cadeia de interpretações desvinculadas da alegoria, o que abre outras possibilidades interpretativas sobre o elemento mítico passando a considerá-lo como “um testemunho de uma etapa do desenvolvimento do espírito humano, de sua organização discursiva e até mesmo de sua lógica” (BRISSEON, 2014, p. 287). Mas que mesmo assim, continuará centrada no campo erudito. Sendo repassado a um público maior quando saem dos muros da academia e encontram mídias (livros, peças teatrais, filmes) que mostrarão a uma parcela maior da população as histórias da mitologia e popularizando seus deuses e heróis.

Nós conseguimos entender a presença próxima de elementos arquetípicos míticos. Para exemplificar essa condição do mito e do surgimento dos arquétipos, observemos a ideia de *Paraíso*. Um lugar no qual se encontra um ambiente ideal, próximo às divindades, em comunhão com o Sumo Bem. Pode ser um local real, tal como se imaginou uma *Atlântida* ou um *Jardim do Éden* na Terra; ou mesmo o *Valhalla* dos nórdicos escandinavos, lugar destinado aos exímios guerreiros que obtiveram a honra de morrer pela espada em combate, ou até mesmo a *Jerusalém Celeste* que abrigará os justos após o Apocalipse.

Muitos julgaram que a razão destruiria esses lugares. Mapear as extremidades do globo e saber que não há um Éden ou uma Atlântida; desacralizar a vida e a morte e não admitir, pelo uso da razão, um lugar metafísico que abrigue as almas dos fiéis. Já não há espaços no mundo moderno para a criação de lugares assim. Mas será que não existem aqueles que, mesmo desprovidos de sacralidade/espiritualidade em seu viver, não reproduziram esse arquétipo e não deram vida a esse mito? Independente do avanço científico e racional do ser humano, este não conseguiu ficar longe dos mitos.

Contos de fadas, fábulas, histórias exemplares são sempre narradas. Ao pegar uma história em quadrinhos, podemos encontrar um personagem evocando grandes nomes das narrativas míticas<sup>10</sup>, o que faz a cena parecer uma metalinguagem, pois há nos próprios heróis os mesmos elementos que formularam, séculos atrás todos os componentes daquela publicação.

A construção de muitas histórias que permeiam o mundo do que é hoje conhecido como “cultura pop” são elementos que podem muito bem ser comparado com os grandes mitos. Em alguns casos são estes mitos clássicos o combustível e o elemento que aparece nas cenas. Personagens como Thor ou a amazona Mulher Maravilha são diretamente ligados ao mundo das histórias míticas. Buscam as referências nesse conjunto de narrativas que foram chegando até nós. Mesmo estando longe da reflexão erudita, mas buscando o mais básico dos seus contos, como parte do enredo, os elementos fantásticos, os superpoderes, os monstros a própria narrativa heroica, o exemplo alegórico e até mesmo a referência ao passado que deve ser conhecido como exemplo a ser seguido ou superado.

Os novos mitos seguem tramas que se localizam no contexto da sociedade contemporânea como o mito grego se localizava na sua sociedade. Ele mostrava-se no contexto da vida do cidadão da pólis, assim como para nós hoje existem vários elementos que se tornaram tão caros e ritualizados que formam toda uma mitologia em sua volta. Veja o consumismo, o materialismo, o esoterismo, meios que dividem o status de “sagrado” com as narrativas milenares do judaísmo, cristianismo, islamismo e budismo, para colocar exemplos mais comuns. Até mesmo o resgate de elementos ritualísticos da mitologia de antigos cultos europeus voltou a fazer parte do contexto do século XXI. A possibilidade de um mundo mítico guiado pela razão (outro mito, mas do século XIX) não conseguiu vencer a necessidade humana de procurar as respostas. Com essa vontade de ocupar os espaços em sua existência vemos que as narrativas míticas surgem – naturalmente, como a ideia de “um mundo melhor no futuro” ou artificialmente como foi toda a construção de narrativas criadas pelos nazistas – e ocupam o espaço que encontram.

Vemos assim que as narrativas míticas surgem e oferecem para o homem de seu tempo um conjunto de crenças e também, divertimentos. Como exemplo tem-se os super-heróis. O caso do Superman, um ícone das histórias em quadrinhos, foi durante muito tempo o escoteiro, o bom moço incapaz de agir de forma não exemplar. Com seus poderes se mostrava o grande ideal para as crianças, que cresceram e acompanharam também o crescimento do seu

---

<sup>10</sup> Essa situação pode ser vista na *graphic novel* *Marvels* de Kurt Busiek e Alex Ross no início do seu segundo tomo.

mito. Hoje o Homem de Aço está nos cinemas alcançando uma quantidade ainda maior de espectadores e mostrou que nem sempre dá para ser um bom moço. Mudou com seu espectador, o que nos dá uma mostra da importância do cinema como um grande veículo para as histórias míticas modernas e que também se adapta para o gosto daquele que irá assistir à narrativa, mesmo sem perder de vista os elementos básicos que ela deve portar (como o heroísmo, a alegoria, o exemplo, a situação com o seu tempo e sociedade, etc.). E mesmo em outras mídias, como a televisão, a donzela indefesa que também é uma referência que aparece em histórias míticas, encontra-se na telenovela, elemento cotidiano que leva a vários lares histórias que substituíram as antigas rodas de conversa entre os familiares, nas quais os ensinamentos eram transmitidos. E ainda temos o peso que as histórias em quadrinhos possuem, pois em personagens como o Homem de Ferro tem a própria ciência se mostrando como um mito, que pode oferecer tudo ao frágil ser humano, assim como os deuses ofereciam aos seus heróis meios de enfrentar combates inimagináveis.

Em mais um elemento contemporâneo encontramos ramificações de narrativas míticas nos jogos. Tanto os jogos eletrônicos de videogame quanto os jogos de interpretação, o RPG, usam e abusam de construções míticas. Os jogos de videogame como *God of War*<sup>11</sup> (gregos), *Age of Mythology*<sup>12</sup> (gregos, egípcios e nórdicos), *Prince of Persia*<sup>13</sup> (Oriente Médio), *Asura Wrath*<sup>14</sup> (hinduísmo-budismo) que entre outros copiam, adaptam ou recriam todo um arcabouço mítico para aquele universo lúdico e que passa a fazer parte do universo de mitos de seus jogadores. Sendo necessário reforçar que ao reproduzir os mitos, há também uma caracterização do passado no qual o mito está inserido (ou de onde ele é originário no caso de ser um jogo que lida com o mais de uma temporalidade) recriando todo um ambiente histórico a partir de uma lenda que sirva de base para o enredo. Como no caso dos jogos da série *Assassins Creed*, que utilizou de todo o mito criado ao redor da figura da seita islâmica dos assassinos medievais e elaboraram uma reconstrução de cidades, trajes, equipamentos mesclando história e mitos (antigos e novos) que mostram o poder de criação de versões sobre o passado com o auxílio da tecnologia, reforçada com narrativas que no presente mesclam

---

<sup>11</sup> Série de jogos de aventura lançada em 2005 na qual o personagem principal, o espartano com status de semideus Kratos, serve na terra aos deuses do Olimpo, enfrentando a mais vasta gama de monstros mitológicos. É uma série de grande sucesso entre o público gamer.

<sup>12</sup> Jogo de estratégia em que exércitos que possuem elementos da mitologia grega, egípcia e nórdica, sendo o objetivo vencer um oponente com um povo diferente.

<sup>13</sup> Jogo de ação/aventura de 2003 que possui no seu enredo elementos das culturas orientais, Persa e Índia, no qual desenvolve sua narrativa.

<sup>14</sup> Jogo de ação lançado em 2012 ambientado em elementos da mitologia hindu-budista, sendo o personagem principal, Asura, um semideus.

todos os elementos necessários para a sobrevivência de uma franquia no meio cultural dos que consomem esses jogos.

Já os RPG's são tão completos quanto os jogos eletrônicos, pois seus manuais de regras, cenários e suplementos para jogadores são criações de mundos completos. Utilizando de elementos que remetem aos relatos das mais variadas mitologias, eles constroem os mundos que serão habitados pelos jogadores. Mundos que deuses são responsáveis pelas ações no mundo e seus personagens são os grandes heróis. Há nesses jogos a presença de narrativas clássicas, modificadas para atender as necessidades, e que mostram o sua influência. O caso do universo do jogo *Vampiro: A Máscara*, que em um de seus livros, *O livro de Nod*, remete a origem dos vampiros à narrativa bíblica. Ou mesmo os livros da série *Dungeons and Dragons*, que apresentam os deuses do panteão grego em termos de jogo para serem utilizados nos jogos.

Mesmo que as discussões sobre o mito e seu potencial de influência sejam tratados no meio de debates de eruditos, nas academias há o conhecimento midiático sobre esses temas. Reconhecendo que essas mídias, do livro, ao videogame, aos filmes, repassam versões sobre essas narrativas míticas então, mesmo com novos mitos há a permanência de elementos de narrativas míticas clássicas nos mais variados âmbitos modernos, assim como há novos mitos com seus locais de culto e de reverências novos.

Caminhemos um pouco mais e enxergaremos locais sagrados como os da antiguidade. A própria universidade é um templo do saber e da razão, as academias locais de rituais quase sadomasoquistas de culto ao corpo. Há mundos perfeitos, para uns temos a ilha de Cuba, para outros, seria a cidade de New York. Sempre haverá uma terra que corre “leite e mel”.

## 1.2 O *monomito*, ou o arquétipo do herói

Há nas várias histórias que escutamos, tanto em narrativas míticas que ganharam o mundo, como também nas crônicas memorialistas de alguma cidadezinha, um herói. “O mito do herói é o mais comum e o mais conhecido em todo o mundo” sendo “encontrado na mitologia clássica da Grécia e de Roma, na Idade Média, no Extremo Oriente e entre as tribos primitivas contemporâneas” (HENDERSON, 2008, p.142). É o arquétipo que se faz presente nos inúmeros meios sociais, antigos ou modernos. É entre os heróis que encontramos os fundadores de impérios; os grandiosos guerreiros imortais; os intrépidos desbravadores de regiões inóspitas. Eles venceram o grande inimigo local; traçaram a conduta de uma sociedade. É através deles que a História caminha. As crianças são educadas a seguir seus exemplos e serem dignos como eles. Os ritos os tornam presentes. É o herói que oferece um exemplo de luta bem-sucedida para aqueles que ainda estão perdidos no curso de sua existência.

São os heróis, como arquétipo, que protagonizaram grandes maravilhas das narrativas míticas, dos contos religiosos, das sagas literárias e dos filmes modernos. Eles são os que aceitaram o chamado para mudar algo, compreenderam que eles deveriam agir contra o mal que proliferava, também salvar o povo da catástrofe iminente e desbravar o mundo para além das fronteiras de sua terra. Eis seu papel, agir onde outros não têm coragem e força, ir até onde ninguém foi, vencer o que ninguém venceu e mostrar para os seus que isso é possível.

Mas quem é o herói? Após a ascensão da psicanálise que deu base para uma nova observação dos mitos e que, logo em seguida com Jung determinou os arquétipos como categoria dentro das narrativas míticas, Joseph Campbell foi que trouxe uma explicação sobre o herói. Segundo Campbell podemos dizer que o herói

(...) é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce. (CAMPBELL, 2007, p.28)

Ele é aquele que, está acima da maioria dos homens. É forte o suficiente para perder-se pelo seu povo, é corajoso o suficiente para deixá-los e sair em busca de crescimento, e retorna para trazer o fruto de sua vitória aos seus. Podemos ver como Dostoievski descreve as

capacidades heroicas nos relatos de seu homem do subsolo, quando este diz que não poderia habitar um meio termo entre o homem e o herói. Ele diz que

Herói ou enlameado: não há meio termo para mim. Foi o que me perdeu; porque, mergulhado na lama, eu me consolava sonhando que em outros instantes eu era um herói e o herói iluminava a lama com seu prestígio: é proibido ao homem comum mergulhar no charco; mas o herói, esse está situado tão alto que não poderá jamais se sujar completamente, então eu posso afundar no lodo. (DOSTOIÉVSKI, 2009, p. 72).

O titã russo reafirma a superioridade e o caráter exemplar do herói. Este não é como qualquer homem é um além-homem. Algo que nos lembra das pregações do profeta Zaratustra que também anuncia um homem superior, um messias da nova humanidade, o super-homem, o herói nietzschiano que superaria todas as precariedades morais do último homem (NIETZSCHE, 2012). A carga que fica sobre os ombros dos heróis também é grande para Hegel, pois é com estes homens excepcionais é que está a força para empurrar a História à diante (HEGEL, 2001).

Essa compreensão do papel desse indivíduo heroico é também encontrada no romeno Emil Cioran, que mergulhado no mais profundo pessimismo, também nos fornece elementos que caracterizam o que é ser um herói. Para o Cioran “ser herói – no sentido mais universal do termo – é desejar um triunfo radical, que só pode ser obtido por meio da morte. Qualquer heroísmo transcende a vida, o que fatalmente envolve um salto no nada” (CIORAN, 2011, p. 61). Há um tom renúncia no ato heroico, pois ser o portador da mudança requer desprendimento, requer dedicação ao seu caminho. Caminho esse que tende a leva-lo à morte.

As histórias que carregam grandes narrativas heroicas tendem a ser um elemento pedagógico entre os povos. A forma como o herói conseguiu se impor, vencer obstáculos e conquistar glórias exerce de forma mais particular e subjetiva a função do modelo exemplar fornecido pelas histórias míticas. O seu papel é o de iniciar uma

(...) jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação. (CAMPBELL, 2007, p. 27).

O caminho para o fim das adversidades, dos monstros, dos primeiros passos da vida é revelado pelo herói que percorre inicialmente essas peregrinações. Ele “é aquele que se exaure na sua missão, vive pela causa” (BRANDÃO, 1987, p.10).

Podemos afirmar então que a função arquetípica do mito do herói segue uma linha de provações e afirmações. Mostra como vencer caminhos e como ele é importante. Há grandes formas de transformação que encontramos no relato dos mitos heroicos, o que vai demonstrar

“que são dotados de forte carga emocional, de grande potencial transformador, trazendo vida nova e fertilizando, a partir do inconsciente, a nossa consciência” (BRANDÃO, 1987, p. 10). A partir das narrativas heroicas, são construídas com a figura desse herói, formas privadas – e coletivas – para que se encontrem significados nos vários acontecimentos vividos. Pois esta também é uma função das histórias míticas narradas, e por consequência dos heróis, “fornecerem a resposta imediata, pois referem-se a conteúdos dinâmicos, revividos simbolicamente” (CAPEL, 2009, p. 10).

Devido a essa função compreendemos que “a imagem do herói evolui de maneira a refletir cada estágio de evolução da personalidade humana” (HENDERSON, 2008, p. 142), o atravessar da juventude à vida adulta e a aparição das várias provações que essa parte da vida possa carregar. Semelhante ao que é dito pelo dr. Radin, citado pelo dr. Henderson no artigo *Os mitos antigos e o homem moderno*, no qual chegamos ao relato de que “o mito do herói representa os esforços que fazemos para cuidarmos dos problemas do nosso crescimento, ajudados pela ilusão de uma ficção eterna” (RADIN, *apud*, HENDERSON, 2008, p. 144).

Em vista do que o herói é e de sua importância para a compreensão do que envolve as aventuras da vida, podemos ainda salientar as especificidades de seu arquétipo. O herói, como aquele que vive as transformações, passa por estágios de provação, nos quais ele deve firmar-se como alguém exemplar. Sua gênese e sua vitória final são explicadas em detalhes pelo estudo de Joseph Campbell, o livro *O herói de mil faces*. Obra que delimitou os vários traços do chamado *monomito*, que Joseph Campbell coloca como um termo de James Joyce, encontrado no livro *Finnegans Wake* de 1939 (CAMPBELL, 2007, p. 53), obra que envolve o personagem em elementos de características míticas, imersa em símbolos, com destaque para o simbolismo do círculo. É um livro que traz experimentações estilísticas, misturas de línguas, e leva o seu leitor a uma condição de estar em um mundo onírico. A partir do que é exposto nessa obra, que determina essa forma de narrativa mítica em específico dentro de um esquema que pode ser resumido de acordo com a sentença a seguir:

(...) o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno* – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36)

Seguir as etapas dessa aventura constrói o herói como tal. É algo semelhante ao que o dr. Henderson destacou no seguinte trecho:

Ouvimos repetidamente a mesma história do herói de nascimento humilde mas milagroso, provas de sua força sobre-humana precoce, sua ascensão rápida ao poder e à notoriedade, sua luta triunfante contra as forças do mal, sua falibilidade ante a tentação do orgulho (*hybris*) e seu declínio, por motivo de traição ou por um ato de sacrifício “heroico”, no qual sempre morre. (HENDERSON, 2008, p. 142)

É uma verdadeira odisséia o que segue no transcorrer da jornada do herói. É percorrendo grandes desafios, realizando atos de grandes proporções, fazendo frente às mais perniciosas tentações e percorrendo os mais tortuosos caminhos, que ao final, depois de homéricos feitos, vencidos todos os obstáculos, a jornada chega ao fim.

Podemos ainda compreender como elementos básicos que caracterizam o herói em sua gênese e em sua jornada nas condições mostradas por Junito de Souza Brandão retiradas dos escritos de Angelo Brelich, onde temos a seguinte estrutura para o herói:

(...) virtualmente, todo herói é uma personagem, cuja morte apresenta um relevo particular e que tem relações estreitas com o combate, com a agonística, a arte divinatória e a medicina, com a iniciação da puberdade e os mistérios; é fundador de cidades e seu culto possui um caráter cívico; o herói é, além do mais, ancestral de grupos consangüíneos e representante prototípico de certas atividades humanas fundamentais e primordiais. Todas essas características demonstram sua natureza sobre-humana. (BRELICH, *apud* BRANDÃO, 1987, p. 19)

Ao analisar as narrativas que se adequam no que temos como o monomito, podemos observar como ela está vinculada à mitologia, e assim a um conjunto de rituais também ligados à religiosidade de um lugar. E também é notório como esses mitos heroicos também desempenham papéis que se ligam ao cotidiano e a elementos marcantes das comunidades que fazem parte. Eles acabam por se mostrar “com o propósito de desempenhar uma função social específica: seja para glorificar um grupo ou um indivíduo, seja para determinar um estado das coisas” (BAUZÁ, 1998, p.4)<sup>15</sup>.

O mito do herói nos oferece oportunidades para compreender domínios que são exercidos em meio a determinadas sociedades, no sentido de ser através das narrativas sobre seus heróis, o exemplo e indivíduo que inaugurou um determinado modo de vida, que muito se justifica em termos de ação, comportamentos, rituais e até veracidade histórica. A forma de governo e sua aceitação, a forma de estabelecer um costume e este ser presente no contexto das atividades de um povo é possível de serem destacadas a partir do contexto no qual o herói está inserido. O que nos leva a uma análise da possibilidade de que esse

---

<sup>15</sup> No original: “con el propósito de desempeñar una función social específica: sea para glorificar a un grupo o a un individuo, sea para justificar un determinado estado de cosas”.

aspecto da figura heroica tem sido utilizado, ao longo da história, para justificar esta ou aquela dominação territorial, para consolidar uma linhagem ou uma determinada dinastia. Vemos, em consequência, a manipulação político-ideológica a que é submetido o mito com o propósito de justificar determinadas situações histórico-políticas. (BAUZÁ, 1998, p.4-5)

Tal percepção do mito do herói como elemento vinculado à construção do status no espaço que ele é vinculado pode nos levar aqui a observação de como ele era percebido no contexto da sociedade Grega Antiga. Sociedade esta que nos legou inúmeras figuras heroicas de menções constantes em nosso contexto social e artístico.

Entre as observações que o mito propõe eles podem ser “entendidos segundo seu sentido oculto, tratando dois temas: a causa primeira da vida (o tema metafísico) e a conduta sensata da vida (o tema ético)” (DIEL, 1991, p.27). No caso determinado pelo mito do herói, poderíamos observar ambos os temas, mas é um espaço maior para o segundo em sua composição.

Os heróis, partindo do princípio de sua função como exemplo, tendem a ocupar o espaço de referência em comportamento, tradições e moral. As ações inauguradas pelo indivíduo heroico ocuparão espaço no âmbito das construções das tradições, das normas e determinaram as origens de famílias, sendo assim elemento de distinção entre os homens. Eles também possuem um fator ritualístico que está vinculado também ao culto familiar e ao culto da cidade, local onde o herói viveu e está ligado a algum momento decisivo em sua história.

Somado ao fato de ser um elemento que sedimenta preceitos morais e tradicionais em uma sociedade, o mito do herói também exerce uma força simbólica na qual alimenta outras instâncias da vida do indivíduo. Levando em consideração que há uma evolução constante do ser humano, as formas como as características contidas no mito se mostram aos homens auxiliam na contenção dos elementos nocivos a uma existência considerada boa (que é mostrada no campo simbólico desses mitos). Se há uma necessidade de ter uma boa existência, tendo inclusive que preenche-la de sentido, os desafios que são encontrados e simbolizados nas histórias heroicas nos leva a compreender todo o esforço que deve ser despendido em nome de algo maior. E nesse sentido que o herói passa a contar com “a ajuda de ‘armas simbolicamente oferecidas pela divindade’, o homem deve combater a tendência à exaltação afetiva dos desejos, a imaginação errônea e exaltada, o monstro sedutor” (DIEL, 1991, p.29).

Conhecer o elemento simbólico leva a compreender o papel que o mito heroico exerce no indivíduo, sendo força motriz para a sua perseverança no bom caminho, executando as ações esperadas e mantendo as tradições. Esse campo mostra o conflito interno pelo qual a

pessoa passa e que remete a uma tentativa de controle/domínio de si e também do mundo, impedido desvios.

(...) assim, os combates heroicos dos mitos concretizam as aventuras essenciais de cada vida humana, construídas pelas possibilidades de espiritualização-sublimação e de perversão. [...] A simbolização do combate heroico possui, portanto, um fundamento real, que confere sua veracidade à simbolização metafísica puramente figurada. (DIEL, 1991, p.29)

No caso dos heróis míticos gregos podemos destacar os aspectos que determinavam sua importância no contexto da pólis, como elemento vivo no sistema histórico e religioso/ritual.

Dentro do âmbito religioso os deuses possuíam seu espaço nos templos. Locais sagrados que ligavam as divindades àquele lugar e também a comunidade que lhe dedicava o templo. Os heróis, também membros da estrutura religiosa daquele povo, possuíam uma ligação bem mais específica com o lugar. Sua história determinava características que valorizavam os costumes locais, sendo responsáveis, segundo as narrativas míticas, pela origem daquela organização social.

No transcorrer do século VIII a.C. temos a apropriação de edifícios anteriormente construídos na região das pólis (que remetem à época micênica) e que serão vinculados aos personagens (que se atribuirão ligações artificiais com essas construções). Nesses locais serão instaurados cultos

(...) para homenagens fúnebres prestadas a personagens lendários, quase sempre sem relação com esses edifícios, mas invocados por linhagens, *gené* nobiliários ou grupos de fráteres. Esses ancestrais míticos, que, como os heróis da epopeia de que trazem o nome, pertencem a um passado longínquo, a um tempo diferente do presente, vão constituir desde então uma categoria de Potências sobrenaturais distintas tanto dos *theoí*, dos deuses propriamente ditos, quanto dos mortos comuns. (VERNANT, 2006, p.44)

Essa ligação desses ancestrais míticos, os heróis que serão vinculados às pólis, obtêm prestígio e um elo com a comunidade, determinando elementos de civilidade e ligação territorial, no qual o personagem que recebe as homenagens (sendo ele é um representante das forças locais) é um símbolo de sua glória, fazendo com que “túmulos e cultos heroicos, através do prestígio do personagem homenageado, exercem para uma comunidade o papel de símbolo glorioso e de talismã”, sendo que eles também “corporificam a lembrança do fundador mais ou menos lendário” (VERNANT, 2006, p.44-45). Valorizar essa figura

determina ter seu território e seu povo ligado a um modelo exemplar seu, no qual o culto reúne os membros de determinada cidade ao seu redor.

Esses homens que estão vinculados a essas localidades não são simples ancestrais. Sua existência é marcada pela ação exemplar e sobre-humana, um semideus, um ser heroico, o que determinou a esses memoráveis o posto de destaque que possuem. Não são como os deuses, mas ocupam sim um lugar privilegiado na hierarquia entre os homens e as divindades. Na ordenação exposta por Platão, citada por Bauzá, temos os “deuses, demônios, heróis e homens” (BAUZÁ, 1998, p.9). Destacando assim aqueles que se diferenciavam dos homens pela sua ligação por parentesco com os deuses, mas também não se igualavam às divindades, o termo herói tem por função distingui-los.

Mas também não eram apenas aqueles que possuíam vínculo com os deuses que recebiam esse título. Foi nomeado herói aqueles que morreram, mas

(...) em vida foram destaque devido à sua *areté* ‘excelência, virtude’ e que, sem chegar a serem divinizados, o imaginário dos antigos os situam em uma posição supra-humana. Convém, ademais, insistir que em todos os casos se trata de um termo de respeito e, em certa medida, de veneração. (BAUZÁ, 1998, p.9-10)<sup>16</sup>

O herói passou a ser destacado no mundo grego como homens mortais de elevado nível, sendo “tanto físico, quanto moralmente, superiores aos homens” (BAUZÁ, 1998, p.10)<sup>17</sup>. Dentro dessas observações a condição dos heróis gregos antigos nos é apresentada como algo de destaque em sua sociedade, ultrapassando o que é comum e elevando-se a posições privilegiadas no imaginário local. Posição essa que vista dentro do contexto social determinava cultos e ações dentro do convívio na pólis e que se somavam a um conjunto de histórias exemplares.

Esses heróis passam a fazer parte do contexto da vida da pólis devido ao grande culto que se forma ao seu redor. Fazendo parte de um passado distante, sua figura se torna presente no contexto das comemorações que eles são invocados. Eles são celebrados pelos poetas que

(...) contrariamente aos dos outros mortos, que se fundem sob a terra na massa indistinta e esquecida dos *nónymnoi*, dos "sem-nome", permanecem vivos para sempre, radiantes de glória, na memória de todos os gregos. A raça dos heróis forma o passado lendário da Grécia das cidades, as raízes às quais se ligam as famílias, os grupos, as comunidades dos helenos. (VERNANT, 2006, p.47)

<sup>16</sup> Original: “en vida se han destacado a causa de su *areté* 'excelencia, virtud' y que, sin llegar a ser divinizados, el imaginario de los antiguos los sitúa en una posición supra-humana. Conviene, además, insistir en que en todos los casos se trata de un término de respeto y, en cierta medida, de veneración”.

<sup>17</sup> Original: “tanto física como moralmente, superiores a los hombres”.

As ligações que apresentam as figuras heroicas com a cidade e famílias determinaram relações e posições de destaque no convívio que foi estabelecido, e que para estabelecer uma hierarquia social a herança que determinado grupo possuía com esse ancestral heroico era meio que favorecia a uns em detrimento de outros. A reverência ao herói vinculada à cidade, pois seu passado e sua história estão ligados à formação desse espaço e aos elementos que constituem aquele povo.

O sentido que se estabelece através dessas histórias heroicas remonta o próprio sentido do mito, tanto como elemento onírico, inconsciente, elementar. Está intimamente ligado ao sentido atribuído por Mircea Eliade, que determina as ações heroicas (assim com as ações das divindades e antepassados) como marcos de elementos locais, como criação, sagração, início e de normas de vivência, atividades a serem realizadas e de rituais que são executados (ELIADE, 1984). Esse herói representará as virtudes do que podemos colocar como a *timé*, ou seja a “honorabilidade pessoal” e a *areté*, a excelência, a superioridade (BRANDÃO, 1987). O herói liga-se à luta, mostra-se como exemplo da perseverança e do valor.

Como o herói não é uma categoria que se mostra apenas no conjunto da mitologia grega será interessante destacar também como em outras instâncias essas narrativas de ações sobre-humanas se apresentam. Ligadas ou a um culto religioso, ou a uma ordem de condutas divididas por um povo, eles acabam por servir com elemento que sedimentam hábitos e imaginários sobre a forma como se organiza a sociedade a partir de suas ações. Estas ações passando então a ser o exemplo a ser seguido.

Outras épocas históricas também cultivaram seus mitos, e estes também se relacionavam aos elementos da vida das localidades nas quais se inseria, sendo responsáveis por gerir condutas e determinar discursos sociais. Avançando para o medievo, por exemplo, achamos inúmeros exemplos de heróis. Eles surgem no campo da fé, como exemplo de conduta de vida santa. Nas cenas da vida dos santos, as hagiografias, há essas narrativas que também colaboram para formação de grandes heróis. Ao comentar sobre o martírio e o culto ao Infante Santo D. Fernando no século XV, a professora Renata Cristina de Souza Nascimento cita que quando o cativo sofrido pelo infante foi transformado em martírio aconteceu o resgate da “santidade dos primeiros heróis do cristianismo, chamados os santos mártires” que no caso de D. Fernando, sua prisão e morte no Marrocos “ganha viés de sacralidade” (NASCIMENTO, 2012, p. 373). O fim de tal ação para com a história do Infante Santo é a mesma dos demais heróis, seu diálogo com a realidade pode oferecer “modelos de comportamento, especialmente em momentos de crise política e convulsão social” (*idem*). Em termos não religiosos, mas também medieval, temos o mito arturiano, que como destaca o

professor Ademir Luiz da Silva, encontramos na obra “A História dos Reis da Britânia, o rei Artur cumpre toda a trajetória inerente a um herói mitológico. É concebido, vive e morre de maneira espetacular” (SILVA, 2012, p. 85).

Adiantando pelos caminhos da modernidade é Lênia Márcia Mongelli que nos dá exemplos da visão de heróis que foi construída. Segundo ela é só observarmos como

(...) os Colombos, os Corteses e os Cabrais que aportaram em terras americanas a partir do século XV fizeram-no com espírito aventureiro muito próximo ao que orientava os ambiciosos e imbatíveis heróis cavaleirescos, legando à posteridade deste lado do mundo modelos de comportamento épicos que, a bem da verdade, remontam aos clássicos super-homens homéricos e seu hibridismo divino. (MONGELLI, 2013, p.177)

E ela ainda avança para além das epopeias marítimas e comenta os heróis que aparecerão no romantismo, e como a ideia das aventuras

(...) cairá no gosto da burguesia em ascensão é a dos “heróis de capa e espada” (metonimizadas por Alexandre Dumas - 1802/1870 - em D’Artagnan), os quais, do ângulo aqui tratado, não são mais do que a idealização do cavaleiro medieval (o indianismo de nosso José de Alencar – 1829/1877 - tem no índio Peri, de O Guarani, um exemplo bem acabado) com suas qualidades físicas e morais exacerbadas até quase a caricatura. (MONGELLI, 2013, p. 178-179)

Contemporaneamente os heróis também estão no meio de nós. Nas obras literárias, histórias em quadrinhos, nos vários meios audiovisuais como o cinema, televisão e jogos eletrônicos e RPG’s, sempre nos deparamos com alguma figura heroica. Hugo F. Bauzá nos lembra de que “a televisão, os filmes, os quadrinhos e outros meios de difusão que caracterizam a civilização da imagem nos fornece uma perspectiva iconográfica inusitada que desfilam ‘novas divindades míticas’” (BAUZÁ, 1998, p.164)<sup>18</sup>. A literatura sobrevive com seus temas heroicos clássicos; a televisão tornou as histórias de mocinhos e bandidos em novelas quotidianas; e os jogos eletrônicos transportam os seus jogadores para o local do herói, sendo responsável pelas vitórias que deverão ser atingidas no decorrer dos jogos. Mas é inegável que o cinema, como veículo de comunicação, teve mais alcance em levar histórias com elementos mitológicos para um grande público. As histórias com os mais variados arquétipos míticos desfilaram nas telas cinematográficas desde sua tenra idade. Histórias maravilhosas de homens contra potestades fantásticas povoam o cinema. Independente de o filme ser uma narrativa audiovisual de um mito antigo, ou ser uma adaptação deste, ou até mesmo uma repetição inconsciente do arquétipo do herói, temos constantemente o veículo

<sup>18</sup> Original: “la televisión, los filmes, los comics y otros medios de difusión que caracterizan la civilización de la imagen nos brindan un panorama iconográfico inusitado em el que desfilan ‘nuevas divindades míticas’”.

cinematográfico repetindo arquétipos e ensinando sobre modelos exemplares que são comuns a um povo.

Os modelos que temos na jornada do herói acabam por revelar condições nas quais funciona como elemento simbólico para a compreensão dos estágios da vida e os vários desafios que aparecem e também se coloca como uma estrutura na qual as faces da perpetuação de um ideal de sociedade também se repassa. Sobre esse segundo aspecto, temos nos filmes de grande circuito o herói que mais se encaixa com a sociedade e seu padrão. Ele também é um precursor de mudanças que poderão ser impressas no meio. Nesse sentido o herói que aparece nos filmes são elementos que apresentam normas sociais, comportamentos esperados e estilos de pensamento que vigaram em um determinado âmbito. Assim como eles representavam o elemento aristocrático na Antiguidade, hoje eles representam, em grande parte e no circuito do cinema de grande público, as ideias que vigoram no contexto do pensamento *mainstream*.

No contexto dos heróis que passam a figurar nas telas, o seu símbolo, elemento importante de sua composição, é repensando/reestruturado para formar um campo de atuação política no qual seus elementos são utilizados para estabelecer uma ordem e legitimar ações. O mito do herói encontra tal utilização pois ele é “uma reserva de imagens, símbolos, de modelos de acção; permite empregar uma história idealizada, construída e reconstruída segundo as necessidades, ao Serviço do poder actual” (BALANDIER, 1999, p.22). O herói em todo o seu caminho e seu drama é uma figura que se mostra forte para o uso dentro da encenação que legitima e qualifica poderes que estão em jogo dentro das relações em sociedade. Seu arquétipo acaba por ser uma ferramenta que auxilia na formação de um imaginário. O mito do herói “engendra uma autoridade mais espetacular que a chamada de rotina porque é sem surpresas” (BALANDIER, 1999, p.22). A posição do herói é como aquele que, ao surgir em uma situação de dificuldade se sobressai a ela. Por mais difícil que ela se mostre, ao contemplarmos a aparição do herói já sabemos que, de uma maneira ou de outra, ele dará cabo da provação, irá instaurar uma nova ordem. E a partir desse momento as forças que se julgam próximas ao herói (por sangue, nacionalidade, posição social) farão dele símbolo de um modo de ação dentro de sua sociedade.

No campo simbólico o mito do herói oferece várias representações que mostram como esse arquétipo nasce. A vida na moderna sociedade ocidental não afastou o herói, muito pelo contrário, e seguimos construindo indivíduos sobre-humanos para servirem de exemplo ideal a ser espelhado. É através do caminho percorrido por algum herói que se tira a noção de luta e superação. Essa pode ser tanto a que já está sedimentada no tempo e que de tempos em

tempos é vivida por algum personagem contemporâneo e que alcança a condição de herói por algum motivo.

O ser herói se mostra como um elemento de transformação. Da mesma maneira que em algum lugar no passado mítico um determinado personagem se consagrou como herói por ter conseguido, através dos elementos marcantes de sua vida, ser lembrado, os tempos modernos também tiveram seus heróis. São indivíduos que estão situados nos momentos de transformação e que com o passar do tempo se tornaram os expoentes míticos modernos. Os heróis se mostraram como transgressores e se firmam como aqueles que trouxeram as mudanças. Assim “o herói, por meio da transgressão, mostra a sua ação para remover os limites e fronteiras” e por essas ações “estes personagens singulares alcançam a categoria de ídolos” (BAUZÁ, 1998, p.162)<sup>19</sup>.

Estes heróis que modificam e se tornam ídolos do nosso tempo estão situados nas áreas que mais alcançam o indivíduo contemporâneo. Eles são exibidos mundialmente pelos

anúncios de espetáculos cinematográficos ou teatrais, os cartazes publicitários e outros produtos de natureza similar, que conforme a chamada iconografia urbana, são os principais agentes de difusão dos novos mitos e ícones da civilização de consumo que caracteriza o mundo moderno. (BAUZÁ, 1998, p.160-161)<sup>20</sup>

Nesses modernos meios de comunicação estão estampados os novos heróis e através deles que suas influências, tradições e transgressões são repassadas para essa nova geração. Eles aparecem com uma frequência maior nas áreas do cinema, da música e do esporte (BAUZÁ, 1998). Campos da contemporaneidade que atraem bastante atenção e que arrematam uma intensa leva de seguidores às apresentações desses novos ídolos. Entre os vários exemplos daqueles que no tempo moderno tiveram sua existência elevada ao campo do mito e se tornaram ídolos e heróis, podem ser destacados no “campo do cinema – Marilyn Monroe -, outra no âmbito da música – Elvis Presley -, e a terceira no mundo do esporte – Ayrton Senna” (BAUZÁ, 1998, p. 164)<sup>21</sup>. Todos os citados são exemplos de mortes trágicas, vidas e carreiras de grande expressão e responsáveis por mudanças no meio no qual atuou.

Podemos destacar aqui o peso que as jornadas heroicas cinematográficas possuem, de forma especial para as gerações do pós-guerra. É visível o quão importante são personagens

<sup>19</sup> Original: “el héroe, por medio de la transgresión, pone de manifiesto su acción dirigida a cancelar los limites y fronteras [...] estos personajes singulares alcanzan lá categoria de ídolos”.

<sup>20</sup> Original: “anuncios de espectáculos cinematográficos o teatrales, los carteles publicitarios y otros productos de similar naturaleza, que conforman la llamada iconografia urbana, son los principales agentes de difusión de los nuevos mitos e iconos de la civilización de consumo que caracteriza al mundo moderno”.

<sup>21</sup> Original: “campo de la cinematografía –Marilyn Monroe-, outra del ámbito de la canción –Elvis Presley-, y la tercera del mundo del deporte –Ayrton Senna”.

cinematográficos nesse contexto. Espiões, cowboys, heróis de guerra (ou contra elas), homens que contra tudo e todos enfrentam impérios e propõe dar a vida para trazer uma nova vida a um mundo que clama por mudanças, ou que necessita da destruição do grande mal.

Na entrevista de Joseph Campbell a Bill Moyers, publicada no livro *O poder do Mito*, há uma exposição deste sobre o que há nos filmes que os tornam forças promovedoras de elementos míticos tão fortes. Primeiramente eles comentam sobre o ator como aquele que personifica um modelo exemplar:

MOYERS: Isso acontece com frequência a atores de cinema, de onde tiramos muitos dos nossos modelos.

CAMPBELL: Lembro-me, quando eu era criança, que Douglas Fairbanks era um modelo para mim. Adolphe Menjou era um modelo para meu irmão. É claro que esses homens desempenhavam papéis de figuras míticas. Eram educadores para a vida. (CAMPBELL, 1990, p. 29-30)

A mitificação dos homens, atores, que a partir de então tornam-se modelos é característica do cinema. O ator veste-se do personagem de tal forma que será vinculado a ele, sendo para gerações que acompanharem aquele filme um referencial simbólico exemplar de ação. Sobre esse poder de criar referências, os dois continuam:

MOYERS: [...] Por que é que os filmes nos tocam dessa maneira?

CAMPBELL: Existe algo mágico nos filmes. A pessoa que você vê está ao mesmo tempo em algum outro lugar. Esse é um atributo de Deus. Se um ator de cinema chega a uma casa de espetáculos, todos se viram e contemplam o ator de cinema. Ele é o verdadeiro herói do evento. Está em outro plano. É uma presença múltipla. O que você vê na tela não é de fato ele, contudo “ele” está lá. Através de múltiplas formas, a forma das formas, de que tudo isso provém, está exatamente ali.

MOYERS: O cinema parece criar imagens grandiosas, enquanto a televisão cria meras celebridades. Estas não se tornam modelos na mesma proporção em que são alvo de mexericos.

CAMPBELL: Talvez porque vemos as personalidades da TV em casa e não num templo especial, como é a sala de exibição. (CAMPBELL, 1990, p. 30)

No mundo cinematográfico podemos encontrar inúmeros referenciais fortes sobre os modelos míticos. Desde as aventuras de heróis gregos e romanos, passando pelas narrativas judaicas do Antigo Testamento e também com encenações já de histórias cristãs do Novo Testamento, partindo destes exibindo a vida de santos, heróis patriotas e representantes da nova sociedade que adquire informação pelo audiovisual de heróis criados especificamente pelo cinema. Neles encontramos personagens, criados pelos diretores e produtores, que são novos em alguns elementos (como temporalidade, estética, velocidade narrativa, forma de agir), mas ainda assim são reflexos dos antigos mitos, relidos, ou até mesmo, um fruto da ação do inconsciente na reprodução de arquétipos. Observemos o exemplo que surge na entrevista

do personagem *Rambo*<sup>22</sup>. Moyers observa sua ascensão e a grande visibilidade que ele ganha em virtude do lançamento do segundo filme da franquia, inclusive fora dos EUA, e Campbell já faz uma analogia à narrativa da Minotauromaquia, exemplificada no quadro homônimo de Picasso que lhe vem à mente, no qual se percebe, em todos os casos, elementos míticos que remetem a problemas do tempo moderno (CAMPBELL, 1990).

Aqui vemos que os exemplos e figuras míticas, criadas, adaptadas ou relidas pelo cinema são fortes e carregam consigo elementos das velhas narrativas. Um pouco mais adiante na entrevista, Campbell e Moyers apresentam uma situação em que é perceptível essa interação de mito e cinema, e da condição do mito como elemento comum e que as novas e velhas histórias se encontram. Eles comentam:

MOYERS: Isso quer dizer que os novos mitos estarão a serviço das velhas histórias. Quando vi *Star Wars* lembrei a frase do apóstolo Paulo: “Eu luto contra principados e poderes”. Isso se deu dois mil anos atrás. E nas cavernas ‘de um caçador da Idade da Pedra, há cenas de lutas contra principados e poderes. Hoje, nos nossos modernos mitos tecnológicos, ainda estamos lutando.

CAMPBELL: O homem não deve submeter se aos poderes de fora, mas subjuguá-los. O problema é como fazê-lo.

MOYERS: Depois que meu filho mais novo tinha assistido a *Star Wars* pela décima segunda ou décima terceira vez, perguntei lhe: “Por que você repete isso tantas vezes?”, e ele respondeu: “Pela mesma razão por que você passou toda a sua vida lendo o Velho Testamento”. Ele estava em outro mundo mítico.

CAMPBELL: *Star Wars* certamente possui uma perspectiva mitológica válida. O filme encara o Estado como uma máquina e pergunta: “A máquina vai esmagar a humanidade ou vai colocar se a seu serviço?” A humanidade não provém da máquina mas da terra. O que vejo em *Star Wars* é o mesmo problema que o Fausto nos coloca: Mefistófeles, o homem máquina, pode nos prover de todos os meios e está igualmente apto a determinar as finalidades da vida. Mas a peculiaridade de Fausto, que o qualifica para ser salvo, é que ele busca finalidades diferentes das da máquina.

Ora, quando tira a máscara de seu pai, Luke Skywalker cancela o papel de máquina que o pai tinha desempenhado. O pai era o uniforme. Isso é poder, o papel do Estado. (CAMPBELL, 1990, p. 32-33)

É possível afirmar depois dessas exposições que a força do cinema como elemento narrativo ocupa um espaço privilegiado. O exemplo oferecido pelo diálogo, o dos filmes da franquia *Star Wars*<sup>23</sup>, mostra o poder criativo (e de adaptação) do cinema para construir

<sup>22</sup> *Rambo* é o personagem principal de uma franquia de filmes, no qual o herói, John James Rambo, é um veterano da Guerra do Vietnam, interpretado pelo ator Sylvester Stallone. O primeiro filme é baseado no romance *First Blood*, de 1972, escrito por David Morrell. Foi lançado em 1982 com a direção de Ted Kotcheff e possuía uma crítica ao que acontecia aos soldados que estiveram no conflito na Ásia. Em 1985 é lançado o segundo filme, dirigido por George P. Cosmatos e em 1988 temos o terceiro longa metragem com a direção de Peter MacDonal. Estes dois são menos admirados pela crítica, mas são sucessos de bilheteria. Em 2008 o personagem reaparece sob a direção de Sylvester Stallone com um filme que dividiu a crítica em opiniões.

<sup>23</sup> A série de filmes *Star Wars* foi lançada no ano de 1977, idealizada por George Lucas. Possui uma trilogia clássica, com os filmes *Uma Nova Esperança* (1977), *O Império Contra-ataca* (1980) e *O Retorno de Jedi*

história com valor estético, narrativo e mítico é algo a ser considerado. A obra de George Lucas não é tão simples, pois traz em si elementos arquetípicos de peso narrativo e exemplar importante. A cerca disso podemos afirmar que

*Guerra nas Estrelas* é uma aventura de primeira linha, muito bem urdida, e sua continuação, *O Império Contra-ataca*, uma ficção científica inteligente, fundadora de uma mitologia moderna que remonta às tragédias gregas. O mesmo se pode dizer de alguns de seus descendentes diretos: *Caçadores da Arca Perdida*, *Alien – o 8º passageiro*, *Matrix* e *O Senhor dos Anéis*. Cinema de entretenimento não é, necessariamente, sinônimo de imbecilidade. (LUIZ, 2011, p.77)

Talvez o diferencial possa ser que a figura do anti-herói seja mais comum. Este pode ser caracterizado por um personagem “marginal de alma generosa, incondicionalmente do lado dos humilhados e ofendidos contra qualquer espécie de opressão” (MONGELLI, 2013, p.179). Esse tipo de personagem pode ser observado nas mais diversas produções artísticas, como por exemplos na história em quadrinho (e filme) *Watchmen*<sup>24</sup>, no qual podemos perceber um constante jogo de interesses que permeia os personagens, a própria conduta defendida pelos heróis, até mesmo sua própria condição de vigilantes, aqueles que pretendem resolver problemas que não estão em suas jurisdições, mas por conhecerem a condição humana como algo imperfeito, eles passam por cima das autoridades e cuidam como acham melhor dos problemas que eles enxergam. Eles lidam com questões morais, só que não necessariamente fazem o que seria moralmente melhor. Em certos casos, o personagem Ozymandias compreende que o mal vai além do crime em si, é algo geopolítico, “mas ele nunca questiona a natureza do mal e do bem em si” (LOFTIS, 2009, p. 73). Além do mais, “ele acredita que todas as ações deveriam ser julgadas por suas consequências, o que implica que os fins, às vezes, justificam os meios” (LOFTIS, 2009, p. 68).

É um momento que encontramos heróis, que mesmo lutando por melhorias para uma cidade, como o exemplo do *Cavaleiro das Trevas*, o *Batman*<sup>25</sup>, podemos ver que mesmo

---

(1983). São obras de referência na cultura pop, gerando uma grande quantidade de material extra como jogos eletrônicos, brinquedos e vestuário que foram (e ainda são) consumidos pelos fãs da série. Sua história traz elementos arquetípicos como os heróis de capa e espada, uma adaptação dos guerreiros samurais japoneses e claro, a jornada do herói descrita por Joseph Campbell. Em 1999 uma nova trilogia, baseada nos filmes iniciais foi lançada. Ela contava os eventos que antecederam os filmes originais, somando ao universo *Star Wars* os seguintes filmes: *A Ameaça Fantasma* (1999), *Ataque dos Clones* (2002) e *A Vingança dos Sith* (2005).

<sup>24</sup> *Watchmen* é uma *graphic novel*, com roteiro de Alan Moore e ilustrações de Dave Gibbons, que foi publicada nos anos de 1986 e 1987, em doze fascículos mensais pela editora *DC Comics*. Em 2009 ganhou uma adaptação cinematográfica dirigida por Zack Snyder.

<sup>25</sup> *Batman* é um super-herói de histórias em quadrinho criado por Bill Finger e Bob Kane na década de 1930. Sua primeira aparição foi na revista *Detective Comics* nº27 de maio de 1939. Ele é o playboy milionário Bruce Wayne, que movido pelo assassinato dos pais passa a combater o crime na cidade de Gotham fantasiado de morcego, animal que o assustava na infância e que ele utiliza para assustar seus inimigos. Ele é um personagem, em vias gerais, obscuro, investigador e mestre em lutas corporais, não possui poderes sobre-humanos, o que

possuindo um rígido código de conduta, há nele o elemento da vingança, o que pode não ser muito bem aceito dependendo do ponto de vista. Ele é o personagem que “devotou toda a vida a vingar a morte dos pais e todas as outras vítimas de crimes, arriscando a própria vida para proteger sua cidade de Gotham e além” (WHITE; ARP, 2008, p.13).

Esses heróis modernos, em grande parte, aproximam-se dos ideais maquiavélicos. Alimentados por uma sede de justiça, que normalmente remete a um grupo de indivíduos específicos, o que abre até espaço para observarmos grupos distintos a serem representados nesses personagens, eles querem apenas a resolução dos problemas, e o caminho para essa conquista, não precisa ser necessariamente tão belo e glorioso como foi o dos heróis romantizados no passado. Pois como lembra o educador de príncipes renascentistas, em certos casos “os meios sempre serão julgados honestos”, pois “o povo sempre se deixa levar pelas aparências e pelos resultados” (MAQUIAVEL, 2011, p. 142), ou como é mais comumente citado: os fins justificam os meios.

Além disso, devemos nos lembrar que a postura do herói em seu tempo determina um uso deste arquétipo em um jogo de ideais que são priorizados. O herói que expressa a revolta, usa de violência exacerbada, está contra o poder que impera legítima esse tipo de ação, o que demonstra a forma pela qual temos uma mudança dentro da sociedade dos padrões, seja esta uma mudança lenta ou radical. E assim temos

(...) o revoltado, consagrado herói popular, é engendrado de acordo com as convenções bem estabelecidas do imaginário. A sua carreira não tem por origem o crime, mas a injustiça. É para lutar contra esta, que entra em rebelião. A sua violência é reparadora, corrige os abusos, rouba aos ricos para dar aos pobres. Apenas recorre ao assassinio em legítima defesa ou justa vingança. Nunca prejudica o seu povo, é respeitado e admirado, encorajado e ajudado. (BALANDIER, 1999, p.88)

Mesmo com ações violentas ou fora de uma moralidade comum, a sua luta contra aquilo que está causando injustiça é feita sem pestanejar. Para os inimigos ele é quem fará tudo para destruí-los, e para aqueles que dependem dele é o que moverá montanhas para trazer justiça ou vinga-los. Essa característica, inclusive, situa o mito do herói entre aquele que frequentemente é vinculado a elementos políticos, sendo uma constante na construção do “roteiro” de campanhas políticas (BALANDIER, 1999). Fazer aqueles que são vinculados ao poder compartilhar do arquétipo heroico é aproximá-los daquilo que é além do homem comum, mas mesmo assim está junto a eles e pode fazer uso do poder que a sociedade deposita nos seus governantes.

---

resolve com os itens tecnológicos conseguidos com sua fortuna. Ganhou séries de televisão e adaptações cinematográficas, sendo a última a trilogia dirigida (de 2005 a 2012) por *Christopher Nolan*.

Conseguimos ver a amplitude do mito do herói e os elementos que caracterizam seu arquétipo como algo intrínseco no ser humano. É através dele que encontramos modelos para a contínua luta da vida. Os elementos necessários para servirem de combustível e esperança para vencer os obstáculos, mesmo que eles pareçam gigantes e invencíveis. Aqui torna-se bastante compreensível a frase de G. K. Chesterton, utilizada por Neil Gaiman como epígrafe do livro *Coraline*, onde lemos que “contos de fadas são pura verdade: não porque nos contam que os dragões existem, mas porque nos contam que eles podem ser vencidos” (GAIMAN, 2003, p.4). Todos esses elementos míticos, como observamos, são meios bastante convenientes, pois são “símbolos destinados a despertar e pôr a mente em movimento, bem como a chamá-la a ir ao seu encontro” (CAMPBELL, 2007, p.255). Temos nessas narrativas potentes forças motrizes.

### 1.3 A jornada de Perseu

A partir da compreensão dos vários meios narrativos no qual encontramos histórias míticas, podemos caracterizar essas formas de acordo com seus conteúdos. Com isso limita-se o campo de análise dos tipos, o que abre espaço para uma observação melhor de sua influência arquetípica. Pierre Grimal destaca três características para as narrativas míticas: o *mito*, a estrutura principal que carrega as características de uma metanarrativa com significado cósmico; as *novelas*, nas quais vemos características como locais determinados, sem valor cósmico e simbólico, sendo possuidora de uma unidade literária dada pelo enredo; e os *ciclos* que envolvem episódios divinos e heroicos (GRIMAL, 1982).

Os ciclos heroicos são as narrativas que encontramos as grandes jornadas heroicas, nas quais o *monomito* se expõe. Eles “constituem séries de episódios ou de histórias cuja única unidade é fornecida pela identidade do personagem que é seu herói” (GRIMAL, 1982, p. 20) e possui a fragmentação como elemento essencial, que “é o resultado de uma longa evolução” (GRIMAL, 1982, p. 21). Nesses ciclos são encaixados as várias jornadas dos heróis gregos, elementos conhecidos – e comuns até – no imaginário do Ocidente, seja em pinturas nos mais variados suportes, na literatura desde a Antiguidade, nos arquétipos que se repetem nas hagiografias medievais, nas inúmeras produções renascentistas, por fim, nas telas de cinema da modernidade.

Nesse conjunto de aparições heroicas, poderíamos destacar grandes nomes que habitam esses veículos de transmissão de uma narrativa. Entre os heróis gregos há Hércules, Teseu, Belerofonte, Jasão, Aquiles e Ulisses. Cada um com seu ciclo específico, no qual temos vários elementos arquetípicos que compõem nosso inconsciente.

Um destaque entre os nobres heróis seria o ilustre filho de Zeus, que já no nascimento mostra grande glória, pois “poucos homens poderão se vangloriar de terem nascido de uma chuva de ouro” (FRANCHINI; SEGANFREDO, 2003, p. 169). Estamos falando de Perseu, filho do senhor do Olimpo e da mortal Dânae, nascido em Argos e que empreendeu uma jornada heroica na qual derrotou monstros terríveis, conquistou reinos, salvou uma princesa e protegeu sua mãe. Para tal empreitada contou com as graças olímpicas e seus indispensáveis auxílios sobrenaturais, que somados ao ímpeto de suas ações, são responsáveis pelo seu sucesso heroico.

Seu nascimento é prenunciado e a tragédia seria sua acompanhante. Estava destinado pelo Oráculo a retirar a vida de seu avó, Acrísio. Este, amedrontado pela possibilidade de perecer pelas mãos do neto, busca impedir que sua filha Dânae pudesse casar-se. Algo difícil,

pois sua beleza era majestosa, chamava a atenção e despertava grandes paixões. O meio de solucionar tal fatídica condição, sem ter que eliminar a filha, foi trancafiá-la. O isolamento em uma prisão de bronze, colocada no subterrâneo do pátio de sua morada real, será seu destino. Lá, onde está acompanhada apenas de uma criada, não poderá conceber o neto maldito de seu pai.

Longe dos olhos dos homens, Acrísio ficou calmo, mas esqueceu-se dos deuses. Zeus, o senhor do Olimpo, avistou a pobre encarcerada, na flor da juventude e beleza e de imediato se apaixonou por ela. Para entrar em seus aposentos, a divindade assume a forma de uma chuva de ouro, e após penetrar no claustro une-se em amor à jovem humana. Essa relação entre mulher mortal e deus imortal dará origem a um menino que se chamará Perseu.

Após o nascimento a criança é ativa. Faz barulho com gritinhos, o que chama a atenção de seu avô, que exige a presença da filha. Ao ver que ela lhes traz um neto, o terror lhe invade ao mesmo tempo em que a fúria. Interroga a filha sobre a paternidade da criança, e escutando a história sobre o nascimento da criança não admite ser o neto de descendência divina. Ele acredita que a criada que a acompanhava, pobre coitada, foi a alcoviteira de algum encontro da pobre Dênae, sacrificando aquela que serviu sua filha à Zeus. Depois manda que a filha e o neto recém-nascido sejam encerrados em uma caixa de madeira e lançados ao mar. Assim os deuses cuidariam de seu destino.

A fortuna sorri para mãe e filho. Eles são guiados até o pescador Díctis, da ilha de Serifo. Lá esse pescador, mas que pertence a uma linhagem real, cuidará de ambos como sua família. Perseu fica sob a proteção do pescador, com um filho. Mas a beleza de sua mãe também chamará a atenção do rei da ilha, Polidectes, que tentará conquistá-la. Perseu que cresce em graça e força protege sua mãe, dificultando a empreitada do rei.

Para livrar-se do jovem Perseu e o empecilho que este representa, Polidectes oferece um jantar no qual todos os jovens estão convidados, tendo que levar-lhe um presente. A juventude que contempla o banquete real tenta impressionar o rei, trazendo a este presentes de altíssimo valor. Para impressionar os demais, Perseu chega a dizer que não levará cavalos ou coisas comuns, chegando a afirmar que a vontade do rei indicará o que deve ser entregue como seu presente, mesmo que seja de sua vontade a cabeça de uma das Górgonas. Ao chegar no banquete, de mãos vazias, fala que dará de presente ao rei uma égua, mas Polidectes, que soube de seu impetuoso comentário, diz que o presente será a cabeça da Górgona, já pensando que com esse desafio eliminaria o empecilho que lhe afastava aquela que tanto desejava, Dênae. Assim, desafiado e impossibilitado de voltar atrás, ele sairá em busca do presente real. Sua herança divina é um auxílio – Zeus é seu pai e outras divindades também lhe tem estima,

como Atena e Hermes – estes serão assistentes do jovem no que fará. A deusa da sabedoria lhe oferece um poderoso escudo, Hermes oferece as sandálias aladas, a bolsa *kibisis* para guardar a cabeça decepada, a poderosa arma *hárpe* (a mesma que Crono utilizou para mutilar Urano) e o capacete de Hades que lhe dava invisibilidade.

A primeira tarefa é encontrar a morada das Górgonas. Estes monstros pavorosos, irmãs medonhas que possuem uma aparência repugnante. São mulheres que possuem serpentes nos cabelos; possuem grandes asas de ouro nos ombros; mãos de bronze; rosto com aspectos ora femininos, ora masculinos; barbas e presas compridas como as de um javali. Seus olhos eram portadores de faíscas, acompanhado e olhares tão penetrantes que aqueles que o contemplavam tornavam-se pedra. Duas são imortais, Esteno e Euríale, e uma é mortal, Medusa. A tarefa de Perseu exigiria muito. As localidades das três Górgonas poderiam ser ditas pelas suas irmãs, também monstruosas, as bruxas Graias. Estas são jovens, mas já nasceram velhas enrugadas e de pele murcha. As três possuem um só olho e um só dente, que são divididos entre si em revezamentos, passando entre si seus preciosos pertences. Quando Perseu chega no esconderijo das Graias, ele vigia o rodízio dos itens e no momento de transição de uma para outra, rouba o olho e o dente. As bruxas velhas desesperam-se, praguejam contra o furto. Perseu diz que entrega os itens se lhe for dito onde habitam as Górgonas. Conseguindo o destino de sua nova viagem, ele parte ao encontro das outras irmãs e segue em direção ao covil das Górgonas.

Ao chegar tem que evitar o encontro com as irmãs. Olhar para elas é inviável. Assim, espera até que elas durmam e, invisível, vai se aproximando, observando onde elas estão através do reflexo delas no seu escudo. Ao achar Medusa, a mortal, ele arranca sua cabeça. O grito produzido acorda as outras irmãs que não enxergam o autor do assassinato da irmã. Perseu, que pegou o seu troféu, voa para longe do antro dos monstros.

Seu retorno para Serifo sofre um desvio. No caminho, quando sobrevoava a Etiópia, encontrou uma jovem acorrentada a uma rocha no litoral mediterrâneo. Tal visão o surpreendeu o que fez com que fosse ver do que se tratava. Assim Perseu conhece bela jovem Andrômeda, filha de Cefeu que a prendeu naquelas condições para prevenir desgraças ao seu reino. Sua mãe, Cassiopéia, cheia de orgulho elevou sua beleza para além do padrão divino, o que irritou os imortais. Como castigo, ela deveria ser sacrificada ao mostro marinho, caso contrário, o mostro destruiria o seu país. Perseu que já tem o coração seduzido pela beleza estonteante da jovem, diz a seu pai que pode salvá-la, mas que o fará se ao final eles se casarem. O pai aceita e Perseu agora aguarda o avanço do monstro. Munido dos itens olímpicos, ele enfrenta o monstro em um combate no qual se soma todos os talentos do

grande herói: força, astúcia, velocidade. Por fim, a ameaça é eliminada, a Etiópia fica livre do monstro e Perseu casa-se com Andrômeda.

Ele retorna então para onde sua mãe está. Lá em Serifo o banquete continua com o salão cheio e todos festejando. Perseu chega e cumprimenta todos, permanece de pé e Polidectes fica à espera. O herói chama a atenção deles para si e no momento que eles olham em sua direção, Perseu retira a cabeça do monstro da sacola e aponta o olhar mortal para os convidados. Todos ficam petrificados, permanecendo eternamente na posição que ocupavam. Ao fim, resta a Perseu procurar o avô, tentar de alguma forma reconciliar-se com ele. Ele vai a Argos onde está ocorrendo jogos, nos quais o herói é convidado a participar no lançamento de disco. Ao lançar uma peça, acidentalmente o disco acerta fatalmente o avô. Com a morte, ele seria o herdeiro do trono, mas hesita por não querer suceder o reino após matar o rei. Ele pede ao rei de Tirinto, Proitos que era irmão de Acrísio, que ocupe o trono de Argos, enquanto Perseu reinará em sua cidade.

Por fim, resta devolver os itens que tanto lhe ajudaram em sua jornada. A Hermes voltam os seu itens e para Atena, além do escudo, ela ganha a cabeça de Medusa, que a portará em combate, transformado agora em *Gorgóneion*, item que paralisa qualquer inimigo.

Em linhas gerais, está é a história do herói Perseu, que foi retirada da versão de Jean-Pierre Vernant (2000). As variações nos seus detalhes podem ocorrer, é comum, inclusive faz parte de sua condição não ter uma forma fixa, mas modificar de acordo com a vontade ou necessidade de um narrador, que imputa na história elementos próprio de um tempo específico caminhando em conjunto com o legado ancestral que é intrínseco ao mito (FRANCHINI; SEGANFREDO, 2003).

Essa história caminhou entre os gregos por muito tempo antes de receber uma versão “final”. Elementos da narrativa sobre os feitos de Perseu aparecem em vários suportes, como em urnas, afrescos, mosaicos e estátuas. Desde muito tempo seu ímpeto ao firmar-se orgulhoso e protetor, disposto a tarefas improváveis para garantir sua honra, é representado no cotidiano daqueles que beberam dos antigos gregos.

As fontes nas quais aparecem elementos da história de Perseu são várias. Na Antiguidade temos um conjunto vasto, desde os gregos até os romanos, que em várias obras e ocasiões, voltaram-se para Perseu. Um dos trabalhos que reúne todo esse conjunto de aparições do herói é o Dicionário de Mitologia Grega e Romana de Pierre Grimal. Na obra ele destaca em nota o mapeamento que feito para discriminar as aparições das referências à Perseu. Grimal nos mostra os seguintes autores e obras: *Teogonia*, *Scutum Herculis* de Hesíodo; Pindarus, *Pythia*; Apollonius Rhodius, *Argonautica*; Apollodorus, *Bibliotheca*;

Heródoto, *História*; Tzetzetz, *Lycophronem*; Sophocles em *Fragmentos* das tragédias perdidas. Aeschylus; Euripedis, *Andromache*; Erastosthenes, *Catasterismi*; Ovidius, *Metamorphoses*; Hyginus, *Fabulae*; Nonnus, *Dionisiaca*; Clemens Alexandrinus, *Stromateis*; Plinius, *Naturalis Historiae*; Silius Italius, *Punica* (GRIMAL, 1993, p. 371). Nesse conjunto de autores e obras, a aparição do herói Perseu é vista. Mesmo apresentando algumas variações menores, a estrutura básica de sua aventura é mantida.

Entre essas obras e as tradições orais que relembram os feitos de Perseu, na antiguidade podemos lembrar-nos das suas representações em ânforas, mosaicos e afrescos. O *gorgoneion*, a cabeça da Medusa ofertada a Atena, é objeto de decoração em casas e armaduras. Perseu e os elementos de seus mitos caminham entre os mortais. Sua aventura com matador de monstro rende até uma comparação com o santo guerreiro venerado na Europa medieval, São Jorge, que também luta contra um monstro para salvar uma princesa. E após o renascimento europeu novamente o herói mostra-se como temas das artes em estátuas e pinturas, em contextos de culto religioso ou cívico ou de referência estética e simbólica.

Em obras de caráter narrativo sobre mitos, uma grande contribuição veio de Thomas Bulfinch, o estadunidense que no século XIX, escreveu uma obra de peso que, segundo os passos de Apolodoro e Ovídio (e visivelmente bebendo destes), também trouxe um compêndio das maravilhosas histórias de várias mitologias, não apenas a grega, na obra que temos no Brasil com o título de *O Livro de Ouro da Mitologia* (2006). Neste livro há uma vasta gama de histórias dos gregos, romanos, e também dos nórdicos, hindus, budistas e zoroastristas. Ele chega até a comentar que o propósito de sua obra é

(...) contar episódios relativos àquelas divindades, que nos chegaram dos antigos, e aos quais aludem, com frequência, poetas, ensaístas e oradores modernos. Desse modo, nossos leitores poderão, a um só tempo, distrair-se com as mais encantadoras ficções que a fantasia jamais criou, e adquirir conhecimentos indispensáveis a todo aquele que quiser se familiarizar com a boa literatura de sua própria época. (BULFINCH, 2006, p. 13)

O autor vê a necessidade de mostrar esses arquétipos, mesmo que essas histórias sejam explicações simplistas dos “antigos pagãos, que não dispunham, sobre o assunto, das informações de que dispomos, procedentes das Escrituras” (BULFINCH, 2006, p. 23). É claro que se tratando de um livro que reúne uma grande quantidade de histórias mitológicas, Perseu se faz presente. Sendo assim, esse livro se coloca como um dos relatos modernos sobre mitologia que pode ser consultado para conhecimento de tais histórias.

Seguindo o ritmo da publicação do livro de Bulfinch, as obras que oferecem relatos sobre mitologia fazem constantes aparições. As editoras nacionais trazem, com certa

frequência, às estantes das livrarias, livros com o caráter de oferecer ao público leitor estas histórias. Neste ramo, temos a editora L&PM que possui dois títulos mais famosos com esses compêndios mitológicos. Tanto *As 100 melhores histórias da mitologia* (2003) quanto *As grandes histórias da mitologia greco-romana* (2012) possuem autoria de Ademilson S. Franchini, que no primeiro trabalho contou ainda com Carmen Seganfredo como co-autora. São obras que possuem como característica principal brincar com as narrativas, colocando um vocabulário fácil, e às vezes até adaptado aos diálogos contemporâneos. E é claro que em ambos os livros há espaço para as aventuras de Perseu.

As histórias mitológicas, e com elas a jornada de Perseu, continuarão a ser reproduzidas por entusiastas do tema, principalmente com caráter literário. Mas no mundo acadêmico, com a valorização do mito como objeto de estudo, haverá os esforços para também oferecer versões dessas histórias. Essas mitologias na academia virão acompanhadas de análises e estudos destacando seus elementos dentro das mais variadas áreas do saber. Podemos destacar aqui o papel de Jean-Pierre Vernant que entre seus vastos estudos sobre a Antiguidade, fez também excelentes obras nas quais analisa ou descreve mitos, entre elas o livro *O Universo dos Deuses e dos Homens* (2000). Obra que também traz em seu conteúdo a narrativa da história do herói Perseu em seu capítulo oitavo. Outra obra de peso que traz narrativas e análises da mitologia grega e a coleção em três volumes de Junito de Souza Brandão, *Mitologia Grega* (1987), na qual, no seu terceiro volume, no capítulo segundo, narra os feitos de Perseu e analisa os elementos de sua trajetória.

Mas por que Perseu? Com essa pergunta que Daniel Ogden inicia o livro *Perseus* (2008) no qual os feitos, os personagens contidos na história e a figura desse herói são analisadas. A sua história conquistou os gregos e assim “ele manteve-se na vanguarda da imaginação ocidental desde que emergiu para ela, em 700 a.C.” (OGDEN, 2008, p. 28)<sup>26</sup>. Conhecido e admirado, possui além da descendência divina, uma “genealogia famosa, figurando, de resto, como um dos ancestrais diretos de Hércules” (BRANDÃO, 1987, p.73).

É com seu mito, no momento que derrota o monstro marinho, ele oferece a “donzela em perigo arquetípica da tradição ocidental, princesa Andrômeda” (OGDEN, 2008, p. 28)<sup>27</sup>, situação que fará parte de grandes momentos da tradição literária ocidental, na qual, sempre haverá uma pobre mulher indefesa necessitando de socorro. Condição que o autor nos elucida:

---

<sup>26</sup> Original: “he has remained at the forefront of the western imagination since emerging into it in ca. 700 bc.”

<sup>27</sup> Original: “western tradition’s archetypal damsel in distress, princess Andromeda”.

“Esta aventura será familiar para quem conhece a lenda São Jorge e da entrega da princesa Sabra ao dragão.” (OGDEN, 2008, p. 28)<sup>28</sup>.

Outro elemento de grande inspiração vindo de Perseu é a sua relação com os equipamentos mágicos. Esses auxílios sobrenaturais encontrados em seu mito são comuns para nossas histórias atualmente, caso não se lembre de ninguém onde podemos encontrar um herói que receba frequentemente uma vasta gama de apetrechos “mágicos” antes de iniciar uma grande busca, observemos como “nosso próprio James Bond faz hoje” (OGDEN, 2008, p. 28)<sup>29</sup>.

A importância do herói é visível nos povos antigos, nos quais há em vários a presença de elementos que é visível o vestígio, ou aparição direta do herói. Ele é adotado e apropriado por várias comunidades do mundo antigo, e utilizado pelos gregos para caracterizar a sua relação com outros povos. É perceptível que

O mito de Perseu foi quase certamente alimentada na região de Argos, onde Perseu tinha sido rei e fundado várias cidades, mas também outras cidades, incluindo aquelas sem nenhuma ligação natural com o mito de Perseu, como Atenas e Esparta, aspirava compartilhar o glamour que ele concedeu. A partir de ca. 480 a.C., os gregos passaram a ver Perseu como o progenitor da grande raça inimiga, os persas com o mesmo nome. [...] Perseus foi uma figura emblemática para os reis Argéadas da Macedônia. Não só eles derivam sua família dele e de sua Argos, mas o seu próprio mito de fundação saudou o imaginário do nascimento de Perseu. Alexandre, o Grande, em particular, identificado com Perseu, tanto por ter sido, em parte, filhos de Zeus como Perseus tinha sido, e por aspirar ser o senhor da Pérsia. Na esteira dos Argéadas, a imagem de Perseu foi adotada também pelas dinastias helenísticas e, por sua vez pelo império romano. Roma integrou Perseus a suas próprias lendas, acrescentando prestígio à sua história e sua tradição poética (OGDEN, 2008, p. 34-35)<sup>30</sup>

Podemos também destacar mais uma característica que torna o mito de Perseu importante para a atualidade é que através de sua história encontramos uma das formas menos variantes das jornadas heroicas. Através de uma análise nos exemplos de sua jornada podemos ver que

---

<sup>28</sup> Original: “This adventure will feel familiar to anyone who knows the legend of St George’s delivery of Princess Sabra from the dragon”.

<sup>29</sup> Original: “our own James Bond does today”.

<sup>30</sup> Original: “The myth of Perseus was almost certainly nurtured in the Argolid, where Perseus had been king and founded a number of cities, but other cities too, including those with no natural connection with Perseus’ myth, such as Athens and Sparta, aspired to share the glamour he bestowed. From ca. 480 bc the Greeks came to see Perseus as the progenitor of the great enemy race, the like-named Persians. [...] Perseus was an iconic figure for the Argead kings of Macedon. Not only did they derive their family from him and his Argos, but their own foundation myth saluted the imagery of Perseus’ birth. Alexander the Great, in particular, identified with Perseus, both for being partly sired by Zeus as Perseus had been, and for aspiring to be lord of Persia. In the wake of the Argeads, Persean imagery was adopted also by the Hellenistic dynasties and in turn by the Roman empire too, last and greatest of the Hellenistic dynasties. Rome integrated Perseus into her own legends, adding prestige to her history and her poetic tradition alike”.

As tradições míticas dos principais heróis gregos tendem a ser complexas e contraditórias, mas o ciclo mítico de Perseu é relativamente simples e coerente. Por tudo o que ele pegou de acréscimos ao longo do tempo e as mudanças com a contribuição de autores ou artistas, o seu núcleo permaneceu notavelmente definido e estável. A este respeito, Perseu oferece um ponto de acesso conveniente para o estudo mais amplo dos heróis gregos e dos ciclos míticos. (OGDEN, 2008, p. 29)<sup>31</sup>

Ele mostra-se não só um relato exemplar para ser imitado, mas também uma narrativa comum, que atravessou séculos com pouquíssimas alterações. O personagem, com todas as características que vimos, fornece um conjunto amplo de percepções do uso do arquétipo heroico. Mesmo que sua jornada seja menos popular hoje, Perseu é um herói com um currículo de aparições grandes. Sua glória chama atenção faz com que seja encontrado sempre entre os grandes. De atenienses a espartanos, no grande mal para os gregos, os persas, nos reinos helenísticos e em Roma. Os impérios viram que em seus feitos de um campeão, as realizações de um conquistador. Não fugir, não titubear frente ao inimigo é o exigido. Ele ensina isso, e seus ensinamentos vão sendo repetidos. Mas não apenas na conquista que se percebe seu valor. É cuidadoso com a mãe, mesmo que a chamada de sua aventura retrate um momento no qual o “herói afasta-se do respaldo materno e vai mergulhar em grandes aventuras, em busca de sua libertação dos ‘poderes inconscientes maternos’.” (BRANDÃO, 1987, p.77). Ele também ensina como agir frente aos presentes do destino: use-os. Da melhor forma possível, e quando for a hora, saiba retribuir aqueles que lhe auxiliaram. Dê um presente de alto nível, algo que poderá ser útil até a um imortal.

Um dos elementos de grande destaque no mito de Perseu é seu combate contra a Medusa. A Górgona mortal, de olhar petrificante, era um inimigo terrível, além das possibilidades de uma pessoa comum. Mas a decisão de Perseu em oferecer sua cabeça a Polidectes, fez com que esse quesito fosse revisto.

Observar as características da Medusa, o seu poder e a aventura vivida pelo herói é fazer uma reflexão sobre poder encarar o próprio mal. Mas não é um mal comum, é o mal que está no íntimo de cada um. Jean-Pierre Vernat lembrar que

(...) na história de Perseu, o olhar tem um papel considerável: diante das Graias, tratava-se apenas de ter o olhar mais vivo que os monstros. Mas, quando se olha uma Górgona, quando se cruza com o olhar de Medusa, de relance ou não, o que se vê refletido no olhar do monstro é a própria pessoa transformada em pedra, ela

---

<sup>31</sup> Original: “The mythical traditions of the major Greek heroes tend to be complex and contradictory, but Perseus’ myth cycle is a relatively simple and coherent one. For all that it took on accretions over time and mutated with every contribution to it from author or artist, its core remained remarkably defined and stable. In this respect, Perseus offers a convenient access point to the wider study of Greek heroes and myth cycles”.

mesma transformada numa face do Hades, numa figura de morto, cego, sem olhar. (VERNANT, 2000, p.188)

Esse ato de olhar a Medusa é se enxergar, olhar para seu reflexo e vislumbrar a si próprio e o que há dentro você. É ver o que está dentro de si refletido para você. Seguindo por esse raciocínio, Junito de Souza Brandão destaca essa característica ver a si mesmo no olhar da Górgona, observar suas faltas e imperfeições. A partir dessa condição é cabível dizer que

(...) o reconhecimento da falta, alicerçado no conhecimento de si mesmo, pode se perverter em exasperação doentia, em consciência escrupulosa e paralisante. [...] O exagero da culpa inibe o esforço reparador (...). Não basta descobrir a falta: é mister suportar-lhe o olhar de maneira objetiva, sem exaltação e sem inibição, vale dizer, sem exagerá-la, mas outrossim sem minimizá-la. O próprio reconhecimento deve estar isento de excesso de vaidade e de culpabilidade. Medusa simboliza, portanto, a imagem deformada daquele que a contempla, uma auto-imagem que petrifica pelo horror, ao invés de esclarecer de maneira equânime e sadia. (BRANDÃO, 1987, p. 82)

Simbolicamente Paul Diel nos demonstra a representação que podemos retirar da Medusa. Ela está inserida dentro das perversões que se encontram na psique, deformações que se qualificam em “três pulsões: sociabilidade, sexualidade e espiritualidade” (DIEL, 1991, p.93). A condição da Medusa, que expressa uma forma de terror a partir daquilo que está guardado no íntimo do indivíduo leva a sua interpretação como sendo símbolo da “perversão da pulsão espiritual, a estagnação vaidosa” (DIEL, 1991, p.94). Sua forma e o conjunto de atributos que caracterizam a górgona nos leva a observação do quão perigoso pode ser o recalque da culpa pela vaidade, um dos distúrbios que pode desequilibrar a condição do homem. Assim para Diel

(...) ver a Medusa significa: reconhecer a vaidade culposa, perceber a nu sua própria culpabilidade vaidosamente recalcada que ninguém consegue confessar a si mesmo, da qual ninguém suporta a visão. A vaidade culposa, fraqueza essencial de todo homem, define-se portanto da seguinte maneira: exaltação desarmônica dos desejos (culpa), ligada à ideia de perfeição (vaidade), a despeito da exaltação doentia (ou a despeito da inibição doentia) dos desejos naturais. (DIEL, 1991, p.95)

Analise essa que complementa a condição da Medusa como aquela que revela aquilo de mal que habita a alma de quem ousa lhe fixar o olhar. A cabeça decepada de Medusa coloca-se como um instrumento importante para Perseu. É o item que prova sua força e predestinação sobre-humana desde seu nascimento e coroada sobre a morte de uma criatura dita invencível e, além disso, é a arma que revela quem são os que queriam tomar-lhe a mãe. O olhar da Medusa exposto no banquete de Polidectes revela a verdadeira face dos seus inimigos. Perseu soma ao seu caráter de destruidor de grandes monstros, mas também é

aquele que revela as verdadeiras intencionalidades do homem, uma vez que havia no rei a vontade de se livrar do herói para que possa tomar-lhe a mãe para seu deleite. E ao utilizar o olhar da Medusa ele expõe essa sua terrível intenção, petrificando-o assim como os demais que lhe bajulavam exibindo sua perversa intenção, de desejo por Dânae e de eliminar Perseu.

O combate com a Górgona e a sua vitória, mostra-se um arco dramático intenso<sup>32</sup>. É a astúcia e a preparação contra a morte. Desviar das informações conseguidas e não escutar os auxiliares sobrenaturais é cair em desgraça. Para um homem comum, que não possuía boa vista entre as divindades, não fosse filho direto de um deles e não obtivesse os equipamentos mágicos, a condição de sair do covil seria impossível. Não há espaço para o medo, nem para a hesitação. Qualquer falha não seria a sagração do herói, mas sim o jubilo de Medusa por ter em seu território a estátua do filho de Zeus.

A simbologia que envolve a cabeça da Medusa é grande. Ela aparece como objeto que afasta o mal, o *gorgoneion*, surge anterior à jornada heroica de Perseu. Ogden mostra que as referências a um escudo com o *gorgoneion* já é citado, e que as formas anteriores a isso que poderiam mostrar características desse elemento são impossíveis de serem conhecidas (OGDEN, 2008). Mas é certo que “o escudo com o *gorgoneion* dá origem a um miasma de terror ou medo, e aquele *gorgoneion* serviu como dispositivo apotropaico, dispositivo para infligir terror no inimigo” (OGDEN, 2008, p. 62)<sup>33</sup>. Nos tempos arcaicos a figura da cabeça da Medusa aparecia em contextos de proteção nos mais variados locais (como casas, navios, chaminés, fornos e moedas)<sup>34</sup>.

As possíveis origens encontradas para a figura mítica da Medusa remetem à mitologia Oriental Mesopotâmica, na qual há comparações e aproximações com a entidade Lamashtu. Se encontramos essa proximidade, então é possível afirmar que há uma recepção e reinterpretação do mito pelos helênicos (OGDEN, 2008), que encontrará uma linha narrativa no ciclo heroico de Perseu.

---

<sup>32</sup> Mesmo sendo visível que esse é um momento de peso, Ogden destaca que “Danae and Andromeda were favourite themes for dramatists of all sorts, but the Gorgon episode, surprisingly, seems to have been less favoured.” (OGDEN, 2008, p. 66), sendo destacado por Ésquilo em *Phorcides*.

<sup>33</sup> Original: “*gorgoneion*-shield that gives rise to a miasma of Terror or Fear that *gorgoneia* served as apotropaic shield devices, devices to inflict terror on the enemy”.

<sup>34</sup> Um contexto onde encontramos cabeças de Medusa sendo utilizadas em construções é na Cisterna da Basílica de Santa Sophia em Istambul, Turquia. Local construído com material retirado de templos pagãos da Anatólia no reinado de Justiniano I (527-595). Na construção há duas cabeças da Górgona colocadas como base de colunas, uma de lado, outra de ponta-cabeça, o que podemos apontar como um uso do *Gorgoneion* nos templos dos quais são originários o material da construção, e que acabou por sorte sendo reaproveitado, sem seu caráter pagão, apenas preservando para a posteridade mais uma evidência de sua presença.

Com a grande façanha realizada, e agora de posse da arma mais mortal já empunhada, o herói retorna. Seu retorno abre o espaço para a última de sua aventura, o que determina o fechamento da jornada. E como um perfeito herói, a prova final o sacramenta como tal e lhe fornece algo a mais. Na história entrará à princesa indefesa, Andrômeda, aquela que será salva e contrairá matrimônio com o herói. O tema da donzela indefesa, a que necessita de salvação e espera, à deriva pela morte. A esperança de salvação surge, como para o mundo que o herói irá mudar com sua jornada, com a chegada de Perseu e a rendição deste à sua beleza, o seu defensor e posteriormente marido.

Esse conflito com o monstro marinho e o encontro com a princesa Andrômeda, marcará “o casamento do herói com uma princesa” (BRANDÃO, 1987, p.84). Para que se alcance a plenitude com seu destino, é necessário o casamento sagrado e

(...) vencer o monstro é a condição para a conquista da princesa e com ela celebrar um hierôs gámos, porquanto, sendo a vitória sobre o monstro a comprovação do fecho iniciático, o casamento, o hierôs gámos simboliza a "maturidade" do herói e da heroína, vale dizer, da que passou também pela "prova", no caso a da exposição e cumpriu seu papel de *pharmakós*, de "vítima emissária". (BRANDÃO, 1987, p. 84)

Ao fim de sua trajetória, Perseu retorna à Serifo com as características que o tornam um governante completo. Mesmo passando pela mais mortal das provas, sobrevive e volta. Consegue a vingança daqueles que queriam o seu mal e possuir sua mãe. A morte pela transformação em pedra, congelando-os na sua última expressão de júbilo falso ficará como um dos troféus conquistados em sua aventura.

O que resta a ele, após todas as vitórias, é assumir seu lugar como governante. Por tudo que ele passou e também em virtude de sua própria origem – nobre pelo lado materno e divina pelo lado paterno – cabe agora reinar. Longe de deixar a tragédia de lado, ele ainda cumprirá as determinações do destino. O encontro com o avô será fatídico, ponto no qual a tragédia se completa. Com a morte de Acrísio é que o arco se completa e enfim a profecia que dera origem a toda uma odisséia se realiza. O trono que seria de Perseu no futuro torna-se vago graças à suas mãos. Mesmo assim, ele não aceita ocupar o lugar que por sua interferência tornou-se vacante. Uma última negociação o torna rei de Tirinto, local que permanecerá e dará início à sua descendência. Sobre o fim de Perseu, Vernant ainda lembra:

Voltando a ser um simples mortal, o herói cuja façanha o transformara por tanto tempo em um “senhor da morte”, um dia também morrerá, como qualquer um de nós. Mas, para homenagear o jovem que ousou desafiar a Górgona de olhar petrificante, Zeus transporta Perseu para o céu, onde o fixa na forma das estrelas da constelação que leva o seu nome e que, na escura abóbada noturna, desenha sua figura em pontos luminosos visíveis por todos, para sempre. (VERNANT, 2000, p.192)

Os grandes homens que imitam os feitos da vida heroica, morrem mas ainda conseguem sobreviver na memória, mas para o filho de Zeus, isso é pouco, sendo merecido um lugar de honra junto às estrelas.

Em vez de ter sua história limitada às letras, vasos, esculturas e pinturas, o herói ganha os céus ocupando uma constelação, e também, com o advento da modernidade, o cinema e as releituras do seu mito para esse tempo lhe farão referência. As suas aventuras, conquistas e amores ainda serão lembradas pelos homens, com cada uma delas fazendo referência ao seu caminho inicial, mas fazendo o que o mito tem de mais característico: contando a história da forma que melhor se adequa ao que o narrador quer expressar. Seja na literatura infanto-juvenil<sup>35</sup>, seja no cinema, manifestação por excelência das aspirações do homem a partir do século XX, encontramos o herói vestido da antiguidade que lhe originou, mas com o pensamento e ações voltados aos gostos de quem o traz para o público.

---

<sup>35</sup> No meio literário dos atuais *best sellers* que visam o público infanto-juvenil, Perseu é encontrado no personagem Percy Jackson. No livro *O Ladrão de Raios* de Rick Riordan (2009) o personagem Percy diz que o herói grego é seu xará; seu pai (mesmo não sendo Zeus, mas sim Poseidon) o chama pelo nome de Perseu em seu encontro. Ele também tem o confronto com a Medusa além de fazer todo o possível para conseguir libertar a mãe de seus inimigos sobrenaturais e do pai adotivo que a maltrata, sendo a própria cabeça da Górgona a arma final para eliminar aquele que ameaçava sua mãe.

## Capítulo 2 – Cinema e representações do passado: Cinema e História

A percepção do valor das obras cinematográficas como elemento de pesquisa sobre a sociedade é, nos dias atuais, uma realidade no campo historiográfico. Encontrar trabalhos que dialogam com as representações contidas nos filmes, sobra a forma como determinado fato está registrado ou recriado em um filme pode oferecer informações preciosas para a compreensão da história contemporânea.

Nos estudos que envolvem a relação entre o Cinema e a História podemos encontrar várias análises envolvendo as mais variadas formas de produção em audiovisual. Dentre a vasta gama será abordado aqui a possibilidade de observar como encontramos representações do passado e como estas estão ligadas à temporalidade que a consumirá.

Esse tipo de relação, representações do passado para o tempo atual, nos oferece a possibilidade de conferir que elementos estão presentes na sociedade, quais os gostos que compõem as narrativas, heroicas principalmente, e como são os valores e comportamentos disseminados pelos trabalhos cinematográficos. É importante notar tanto a veiculação de ideias como a opção da equipe de produção por um determinado tipo de filme. Assim colaborando tanto para o lucro e a exibição em larga escala para arrecadação, quanto a possibilidade de estar oferecendo aos que forem assistir a produção fiquem entretidos e satisfeitos por terem encontrado algo que está de acordo com seu ideal.

O caso dos filmes analisados, duas versões do mito do herói Perseu no cinema, uma filmagem de 1981 e outra de 2010, mostram o que era esperado de um herói e de um filme de mitologia em um espaço de tempo curto, mas que nos oferece uma perspectiva da rápida mudança do que era e o que passou a ser o tipo de herói e de aventura que se espera encontrar nas telas do cinema pela maioria das pessoas que frequentam a sala escura (e que estão lá tanto pela forma do enredo quanto pelo aspecto visual).

A questão observada nesse capítulo é como o mito, nas várias formas como foi tratado no capítulo anterior, sendo uma narrativa que está presente nas várias temporalidades, com suas antigas histórias e com as novas, com os velhos e novos deuses e heróis foi explorada pelo cinema. Como o panteão artístico dos filmes passou pelo século XX, o século do cinema, e como as décadas entre 1980 e 2010 refletiam em seus filmes as aspirações e o comportamento que é encontrado no indivíduo de seu tempo. Isso observando como o passado é utilizado nos filmes para servir a esse tipo de interesse da indústria audiovisual.

## 2.1 Cinema e História: os mitos na tela

É conhecido que as várias expressões utilizadas pelo ser humano são dotadas de historicidade. Compreendem o arcabouço de manifestações nas quais o ser humano está imprimindo sua ação no tempo é um dos fatores cabíveis aos estudos históricos. São através dessas manifestações, que montam um arquivo de vestígios do homem nas várias temporalidades, sendo assim possível conhecer elementos básicos de sua sociedade, cultura, política e mitologias. Estas, que tiveram suas estruturas explicadas no capítulo anterior, possuem detalhes importantes nas histórias que são narradas que, além de demonstrar ser um elemento orientador, é dotada dos elementos socioculturais do povo que adotava estas histórias exemplares.

Nos estudos de um(a) historiador(a) são elementos como estes que servem para informar sobre quem era aquele povo que ainda hoje, séculos ou milênios depois, são fortes influências, de uma maneira ou de outra, permanentes na nossa sociedade. Questionar o que esses elementos têm a mostrar, saber onde eles se encaixam e o por quê ainda nos influenciam é importante. Como nos lembra Marc Bloch, esses “textos, ou documentos arqueológicos, mesmo os aparentemente mais claros e mais complacentes, não falam se não quando sabemos interrogá-los” (BLOCH, 2001, p.79). Pois, é observando e questionando estes documentos e as histórias que nos contam, que podemos compreender melhor a influência que elas dispõem em nossos dias.

Devemos estar sempre atentos para as produções humanas que encontramos, pois é com elas que as questões que serão levantadas também serão sanadas. “Tudo que o homem diz, ou escreve, tudo que fabrica, tudo que toca pode e deve informar sobre ele” (BLOCH, 2001, p.79).

Assim, limitando a produção humana, podemos encontrar na arte, em seus vários aspectos, essas amostras da ação humana e com isso encontrar elementos que possam acalmar nossos questionamentos. Isso se deve porque “o homem fixa seus instintos, seus impulsos, nas obras de arte. E estas formam o lastro de sua cultura. Interpretamos melhor os homens, através dos artistas. São eles a voz longínqua da espécie” (SANTOS, 1958, p.53). Esta afirmação tem muito a nos acrescentar, pois se observarmos o quão importantes foram para a historiografia este lastro cultural impresso na arte, veremos que muito do que se compreende sobre os gregos antigos conhecemos pelo que nos chegou de sua dramaturgia, além de suas esculturas e arquitetura – todos esses elementos de grandíssima influência na sociedade Ocidental até a atualidade. Não são apenas os elementos clássicos, pois são versos em muros,

grafites e afrescos que nos mostra um pouco sobre como era Pompéia. Já na Idade Média a arte sacra, plástica ou literária, também colabora de forma ímpar para a compreensão daquele universo. Por sequência temos o Renascimento e a Idade Moderna, que expõe sua vasta gama de ideias justamente nas inúmeras obras artísticas que produzem. E nada disso é diferente na contemporaneidade.

O que modifica nos dias atuais, na era contemporânea, é justamente as formas de expressão artísticas que se levantaram. O advento do audiovisual e a criação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière no fim do século XIX foi um impulso para que surgisse uma das mais características formas de arte da contemporaneidade: o cinema.

Conceber o cinema como arte é algo que já levantou bastantes questionamentos. E realmente não foi fácil que ele passasse a ser aceito como tal. Foi visível que “o cinema estreante teve que impor-se como arte, e sabe-se que foi difícil” (AUMONT, 2004, p.135). Se observarmos sua gênese veremos que era possível ser relutante quanto ao seu papel artístico, pois

(...) para discernir em 1910 a menor faísca artística no cinema, era preciso ter uma visão aguçada e compreender que justamente esse divertimento de idiotas ou de preguiçosos iria fazer nada menos do que deslocar as fronteiras da arte e mudar sua natureza. (AUMONT, 2004, p.136)

Esse momento de transgressão nos lembra da afirmação de Susan Sontag que diz ser a história da arte “uma sucessão de transgressões bem sucedidas” (SONTAG, 1987, p. 15). Mas admitindo sua característica como arte<sup>36</sup>, percebendo que sua linguagem traz elementos audiovisuais e que possui como característica intrínseca a montagem, ele pode ser compreendido como algo que realmente pôde deslocar fronteiras das concepções artísticas.

Como elemento que conquista seu espaço na arte já no século XX e que possui um grande alcance como linguagem, o cinema possui um papel especial na história. Para muitos é de extrema importância devido a sua expressividade, chegando ao ponto de ser a expressão de maior alcance feita pelo homem. E não falamos aqui apenas de camadas exclusivas da sociedade. O alcance obtido pelas projeções das salas escuras foi além desses obstáculos

---

<sup>36</sup> Entre os defensores e acusadores da possibilidade artística dessa curiosidade científica que cai no gosto do povo, podemos destacar a fala de Marlon Brando que achava risível alguém pensar que atores eram artistas, outro ponto é o do diretor irlandês Neil Jordan afirmando que nos filmes podem ser encontrada um tipo de poesia inexistente em outras expressões artísticas. Em uma posição nem tão otimista nem tão pessimista, Francis Ford Coppola diz que a arte no cinema seria feita por uma garotinha gorda com uma camerazinha em sua mão. Mas fiquemos com a possibilidade de que o cinema é mesmo arte, já que a estética de muitas obras-primas cinematográficas farão com que elas sejam sempre presentes em nosso imaginário (LUIZ, Ademir. Arquivo de Heresias: ensaios de crítica cultural. Goiânia: Ed. PUC/Kelps, 2011).

socioculturais, sendo o elemento cultural de maior expressão observado no século passado e continua até a atualidade como um característica de peso nas produções do cenário cultural.

Esse papel de destaque fará com que Eric Hobsbawm faça uma importante observação sobre o papel das manifestações de grande expressão e alcance, ou melhor, às produções vislumbradas para as massas. Segundo o historiador britânico

(...) as artes (ou melhor, as diversões) que se tornaram dominantes foram as que se dirigiam a massas mais amplas do que o grande, e crescente público de classe média e classe média baixa com gostos tradicionais [...] em 1914, os veículos de comunicação de massa em escala moderna já podiam ser tidos como certo em vários países ocidentais. Mesmo assim, seu desenvolvimento na era dos cataclismos foi espetacular. (HOBSBAWM, 1995, p.192-3)

As forças que ganharam essas manifestações de massa foram além do que grande parte esperava. E entre elas foi o cinema aquela que, por meio de uma nova linguagem, conseguiu se expandir onde menos se esperava. Devido ao seu aspecto audiovisual o cinema “fazia poucas exigências à alfabetização” (HOBSBAWM, 1995, p.193). A pouca exigência tornava a obra perfeita para todos os homens do século XX, desde o analfabeto, até o atarefado que não despendia de tanto tempo e esforço em momentos de descanso para pouco mais que sentar e observar.

Podemos compreender o cinema e suas produções como a grande manifestação que emerge nesse mundo novo. A mudança do homem e a sociedade que ele cria passam a ser refletidas em suas produções. Assim damos voz a Walter Benajmin quando ele afirma que

(...) o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido. (BENJAMIN, 1994, p.174)

O cinema acaba por ser um elemento de grande destaque social, que por sua linguagem audiovisual apresenta-se e seduz os que lhe dão atenção. Ele reflete os elementos dessa sociedade que dele se emerge. Aquelas imagens em movimento que desfilam na frente de muitos nas salas de projeções estavam “ao alcance de todo mundo. Uma linguagem não só nova, como também universal” (CARRIÈRE, 2006, p.20) como ressalta o diretor, roteirista premiado e ator francês Jean-Claude Carrière. E vai além, exibindo a todos as inovações técnicas que foram alcançadas e sendo o exemplo visível dessa constatação. O que pode nos levar à observação de Ortega y Gasset que ao discorrer sobre como a modernidade aproximou as pessoas das notícias e das inovações diz que

(...) pré-história e arqueologia descobriram áreas históricas de longitude quimérica. Civilizações inteiras e impérios que, recentemente, nem os nomes se suspeitavam, foram anexadas à mente como novos continentes. O jornal ilustrado e a tela tem trazido todos esses pedaços mais remotos do mundo a visão imediata do vulgar. (ORTEGA Y GASSET, 1966, p.163)<sup>37</sup>

A ascensão do cinema acabou por torna-lo parte desse novo mundo, um mundo de imagens, nas quais a sociedade contemporânea se vê instalada. O que nos permite dizer que o século passado e o atual, são os séculos das imagens. Para colocarmos essa afirmativa em xeque, basta que prestemos atenção para considerar “a força que alcançou o mundo icônico no século passado” (MONTÓN, 2009, 32) e como esse mundo de imagens ganhou força que quase suprimiu as letras, fazendo com que, ao invés de ler, o homem moderno vá assistir, e com base nisso formar a sua opinião e sua base de conhecimentos<sup>38</sup>. O que é construído pelo cinema é algo grande, complexo, pois é uma produção que envolve uma técnica específica além de mostrar-se com elementos artísticos apreciáveis, que se faz entender de modo simples por aqueles que prontificam a assistir uma exibição de um filme.

É nesse contexto que outro lado do cinema se mostra. Já que sua capacidade de alcance e de adaptação a esse novo mundo construído em finais do século XIX e início do XX foi surpreendente, nada mais comum que sua influência ser correspondente ao seu império.

Sobre essa questão, Slavoj Zizek no documentário *The Pervert's Guide to Cinema* (Reino Unido, dir. Sophie Fiennes, escrito e apresentado por Slavoj Zizek, 2006) é certo ao dizer que “o cinema é a mais perversa das artes”, pois “ele não te dá o que você deseja. Ele te diz como desejar” (00:00:31). É o cinema que distribui tendências, reforça imaginários, forma opiniões. Carrière mais uma vez é pontual ao lembrar que foi justamente o cinema que “inventou modos de falar, êxtases, aflições, novos tipos de terror. Pode até ter nos ajudado a descobrir em nós mesmos sentimentos até então desconhecidos” (CARRIÈRE, 2006, p.33). Nas telas dos vários cinemas do mundo encontramos as narrativas que colaboraram para informar, integrar e homogeneizar pensamentos e sociedades ao longo do século XX. O que nos leva novamente à Benjamin cujas palavras nos lembra que “muitas deformações e

---

<sup>37</sup> Original: la prehistoria y la arqueología han descubierto âmbitos históricos de longitude quimérica. Civilizaciones enteras e imperios de que hace poco ni el nombre se sospechaba, han sido anexionados a nuestra memoria como nuevos continentes. El periódico ilustrado y la pantalla han traído todos estos remotísimos pedazos de mundo a la vision imediata del vulgo.

<sup>38</sup> Esse papel de formação do icônico como algo acima das demais formas de conhecimento levantou críticas de alguns estudiosos, como Giovanni Sartori (2001) que afirma que está sendo criado um homem que não lê, molóide criado pelo vídeo; e também o filósofo Mário Ferreira dos Santos (2012) que destaca a falta de equilíbrio entre as fontes de conhecimento e informação não é algo proveitoso para o ser humano, causando um regresso em sua condição.

estereótipos, transformações e catástrofes que o mundo visual pode sofrer no filme afetam realmente esse mundo nas psicoses, alucinações e sonhos” (BENJAMIN, 1994, p.190). Tudo isso devido às várias sensações provocadas pelas ações e emoções exibidas na película que acabam por sensibilizar de modo certo o espectador. Tal como lembra o psicanalista Hugo Munsterberg afirmando que

(...) a percepção visual das várias manifestações dessas emoções [nos filmes] se funde em nossa mente com a consciência da emoção manifestada; é como se estivéssemos vendo e observando diretamente a própria emoção. Além disso, as ideias despertam em nós as reações adequadas. O horror que vemos nos dá realmente arrepios, a felicidade que presenciamos nos acalma, a dor que observamos nos provoca contrações musculares; todas as sensações resultantes [...] dão o sabor de experiência viva ao reflexo emocional dentro de nossa mente. (MUNSTERBERG, 1983, p.51-52)

Para compreendermos esse posicionamento podemos ainda utilizar o que diz o historiador Jorge NÓVOA ao destacar de forma complementar o pensamento de Munsterberg, que o cinema passa “a ser visto como um modelador de mentalidades, sentimentos e emoções de milhões de indivíduos” (NÓVOA, 2009, p.175).

É justamente esse importante papel desenvolvido pelo cinema que leva o(a) historiador(a) ao seu encontro. Por conter tantos elementos da vida, comportamento e conduta humana, temos nele um testemunho de grande valor para a construção de narrativas historiográficas que venham a suprir a nossa carência de orientação no tempo (RÜSEN, 2001).

Utilizar o cinema como fonte para esses fins foi algo que teve de ser amadurecido. Os pioneiros foram a princípio menosprezados, mas conquistaram seu espaço, demonstrando o quanto importante poderia ser uma película como documentação. As aberturas foram sendo criadas, e a partir das brechas, o filme foi projetando sua luz como mais uma das inestimáveis experiências artísticas e culturais para a compreensão do caminhar do homem no transcorrer do tempo. Um trabalho que foi possibilitado a partir das inovações metodológicas que o movimento dos *Annales* de 1929 instituíram que outras possibilidades de caminhos para investigar o passado foram sendo desbravados. Marc Bloch passa a ser certo ao afirmar que “o historiador é como o ogro da lenda. Onde fareja carne humana, sabe que ali está sua caça” (BLOCH, 2001, p.54). Em sequência, a corrente da *História Cultural* também ofereceu grandes contribuições para aqueles que utilizavam das várias formas de imagens, e por consequência, do recurso cinematográfico para suas pesquisas. Sandra Jatahy Pesavento é quem nos diz que “da pintura ao cinema, da história em quadrinhos à fotografia, do desenho à

televisão, tais imagens povoam a vida e a representam, oferecendo um campo enorme às pesquisas dos historiadores” (PESAVENTO, 2008, p.89). Assim cabe ao investigador do passado percorrer também aquelas luzes projetadas pelos cineastas e questioná-las de forma correta sobre a sua relação com o homem.

Foi então que, a partir dos anos de 1960, tivemos uma utilização mais sistemática dos filmes com os estudos históricos, nos quais

(...) o mínimo que se pode deduzir desses estudos é que as películas cinematográficas demonstram, de modo incontestável, desde o início da história do cinema, a sua eficácia como instrumento formador de consciências e sua função como agente da história. (NÓVOA, 1995)

Façamos uma reflexão sobre o peso que possui o cinema e como ele, como arte e indústria, foi e ainda é ativo no campo das atividades culturais. É através dele que conhecemos vários elementos de muitas sociedades distantes, e em outro ponto, é ele que nos imerge em uma determinada cultura, com seus mais intrínsecos elementos. Entre os elementos nos quais o cinema se mostra ativo, temos a sua força como criador e propagador de mitos. As grandes mitologias modernas são ou construções ou difusões do cinema. Seu papel é indiscutível como aquele que nos trouxe novas divindades, heróis e heroínas e assim ditaram o ritmo da jornada a ser seguida pelos homens de nossos tempos.

Se observarmos as grandes produtoras de cinema no mundo, de imediato chegamos aos Estados Unidos e a grande fábrica de sonhos, Hollywood. De lá saiu a grande maioria das películas de maior sucesso na história do cinema. Por consequência de uma grande produção<sup>39</sup> o que saía dos estúdios de Hollywood alimentava a curiosidade e a mentalidade do mundo. É até comum comentar das influências que esses filmes tiveram para além dos limites geográficos dos Estados Unidos, sendo colocado por Xavier Ismail, teórico e professor de cinema, em destaque. Segundo ele

(...) o filme de ficção estilo norte-americano, com flutuações e polêmicas, é ainda hoje o dado mais contundente da atenção do crítico, por força de seu papel nuclear na organização da indústria, por força de sua presença na sociedade. Eis, portanto, um elemento fundamental de referência aqui considerando: a existência de um cinema dominante, rigidamente codificado, e sua retórica de base – a “impressão de realidade”. (XAVIER, 1983, p.11)

---

<sup>39</sup> Eric Hobsbawm nos conta que “às vésperas da Segunda Guerra Mundial Hollywood fazia quase tantos filmes quanto todas as outras indústrias combinadas, mesmo incluindo a Índia, que já produzia cerca de 170 filmes por ano. [...] Em 1937, produziu 567 filmes, ou cerca de mais de dez por semana” (HOBSBAWM, 1995, p.194). Mesmo com o crescimento de outros polos cinematográficos, os cinemas hoje nos mostram a hegemonia que exerce o cinema vindo dos EUA.

Assim vemos que há um cinema que possui maior alcance e que está a compartilhar com uma grande quantidade de pessoas uma determinada mentalidade e imaginário, uma grande quantidade de símbolos e representações e por sinal, uma história. Esse valor que acabamos de atribuir aos filmes é um sentimento que o próprio cidadão dos EUA possui. No documentário *These Amazing Shadows* (Kurt Norton, Paulo Mariano, EUA, 2011) fica nítido o valor e importância que a história cinematográfica dos Estados Unidos é visível nos seus filmes – o que, por consequência, acaba sendo compartilhada por todos os consumidores de suas produções. Os entrevistados do documentário são atores, diretores, cineastas, pesquisadores e arquivistas que trabalham diretamente com o material cinematográfico que fica arquivado no Arquivo Nacional de Cinema.

Para salientar o motivo da preservação dos filmes, nos é dito que “os filmes fazem parte da nossa história cultural, e como tudo precisa de representações de quem e o que éramos nós, eu acho que eles merecem sua preservação de forma autêntica” (00:03:53). Em um momento seguinte, ainda nos é dito que “uma das coisas mais agradáveis sobre o Arquivo Nacional de Cinema que não é só preservar nossos filmes, mas também, em grande parte, preservar nossa herança cultural e todas as coisas que o filme captura” (00:06:09). Há o destaque da importância dos filmes como elemento que capturou o senso comum da cultura americana, ou como ele documentou os gostos, as vontades, os sonhos. O cinema hollywoodiano nos mostra muito do que está em voga no comportamento e nas aspirações atuais. Para entender o que seria o contraponto dessa perspectiva, seria necessário explorar outras fontes de filmes, como o cinema europeu ou asiático, que possui uma exploração de pontos negligenciados – intencionalmente ou não – pelas produções de Hollywood.

A ação do cinema como agente de formação de conscientização histórica e elemento que carrega especificidades temporais mostra-nos como ele possui um grande potencial a ser explorado pelo(a) historiador(a). É notório que o filme, através do século XX, desempenhou um “papel ativo, e contraponto com a história oficial, se torna agente da História pelo fato de contribuir para uma conscientização” (FERRO, 2010, p.11). Quem nos dá esse posicionamento é um dos historiadores de grande expressão nos trabalhos com o cinema, o francês Marc Ferro, que no livro *Cinema e História* (Paz e Terra, 2010) faz uma análise desse papel observado nas obras cinematográficas.

Encontramos nos filmes elementos que os qualificam como fontes a serem exploradas na compreensão da formação de consciências populares. Foi através dos filmes que os soviéticos conseguiram formar e expandir o ideal do partido para a grande população da URSS. Caminho esse também seguido pelos nazistas, que em suas projeções também

espalhavam sua ideologia para aqueles que estavam sobre a batuta do partido. Esse papel que coube ao cinema mostrou que a nova linguagem cinematográfica, a

(...) mais complexa linguagem elaborada pelo homem chega a “substituir” por imagens idênticas e em movimento, a realidade de modo imediato; uma forma de consciência social que representa o real através de narrativas com imagens e sons. (NÓVOA, 2009, p.159)

Nos casos soviéticos e nazistas temos exemplos do que foi a criação de mitos locais que foram fortificados pelo cinema. Ao verificar as produções do cinema na URSS, as obras de nomes como Sergei Eisenstein, por exemplo, são meios de recriar a história da Rússia combinando com o ideal do partido comunista. Ao recontar sua versão do episódio ocorrido em *O Encouraçado Potemkin* (1925), remonta a ideia da revolução como algo tangente ao espírito local, sendo uma ode ao coletivismo em um filme que desmerece a família real e demoniza a figura do czar. Algo que eleva a moral do ideal da revolução e daqueles que se propuseram, em algum momento, colocar-se frente ao poderio opressor do império. O mito do coletivo, o herói louvado pelo filme, foi tão bem expresso e teve grande alcance, que somado a outros filmes, como *A Greve* (1924), *Outubro* (1927) e *Alexander Nevsky* (1938), que passam a dar forma ao imaginário pós-revolução ao que se terá por ideal dentro da URSS, delimitando inimigos, motivações e uma história comum ao povo. O que acontece é a substituição do império liderado pelo czar, que também possuía toda uma variação de mitos que o sustentava, caindo frente a outro império, liderado pelo partido comunista, que para manter-se no poder também teve que criar uma série de mitologias para sedimentar seu poder frente à população que estava entre a transição de poderes.

E quem também aproveitou o alcance inédito e imediato do que é repassado por essa nova linguagem foram os nazistas. Eles se apropriaram das potencialidades trazidas pelo cinema sendo “os primeiros a encarar o cinema em toda sua amplitude, analisando sua função, atribuindo-lhe um estatuto privilegiado no mundo do saber, da propaganda e da cultura” (FERRO, 2010, p.52). Assim como os russos soviéticos, os nazistas utilizaram do cinema para consolidar toda a mitologia criada para sustentar o Terceiro Reich. Tanto em filmes ficcionais ou nos seus monumentais documentários, um arcabouço simbólico fora montado visando solidificar as narrativas advindas do alto escalão de Hitler, que somava potência carismática, ação estatal e simbolismo perceptível no exibicionismo que o Partido Nacional Socialista dos Trabalhadores Alemães acreditava ser instrumento de mobilização da massa popular alemã e criadores de uma forte ligação do povo para com o regime (e estava certo nisso). Em exemplos de filmes de destaque que alimentaram a mitologia do inimigo e do poder do regime

nazista, temos o *O Judeu Süß* (Alemanha, Veit Harlan, 1940), que demoniza a figura do judeu e faz a consagração da pureza racial que tão cara foi para o governo nazista e tão sofrida foi para os judeus que não saíram a tempo da Alemanha e foram presos e condenados. Para mostrar a imponência nazista ainda temos o documentário *O Triunfo da Vontade* (Alemanha, Leni Riefenstahl, 1935), no qual o sexto congresso do Partido Nazista é retratado em toda sua teatralidade, que somada ao poderio da montagem cinematográfica gera efeitos incríveis na percepção das falas, principalmente de Hitler, elevando o poder de conquista de fieis pela ideologia do partido. Com essas experiências cinematográficas uma série de mitos acerca do Reich. Inimigos, poderes e força simbolicamente entronizados pelos governantes, e claro, contando com a inegável e pontual força do cinema.

A utilização do filme como ferramenta política não demorou muito, logo que perceberam seu potencial, aproveitaram e tiveram bastante êxito. Assim é certo colocar que a “utilização política dos filmes nasceu praticamente com ele” (FERRO, 2010, 51). O que nos remete ao fator do cinema conseguir ser uma força de expressão social que assume o papel de fonte de informação e dará formato às mentalidades, oferecendo uma grande gama de sensações e emoções a um grande número de espectadores(as) que partilham de momentos de intimidade com o vídeo em algum momento de diversão. Esse contexto mostra como a técnica foi acolhida pelos sistemas políticos e de manutenção do poder. O que antes era validado pelo aspecto teatral e pelas ideias que eram emanadas das encenações que se exibiam para as pessoas agora possuirá na tela do cinema um significado mais pulsante. O que antes era emanado pelas ideias foram “substituídos por personagens que captam a atenção e tocam a imaginação” (BALANDIER, 1999, p.97). Esses personagens que assumem a frente das produções que visam o serviço político usam principalmente da figura de heróis “homem vulgar (identificado com o governo ‘médio’), o líder de charme, o pai, a mãe (dita ‘a-mulher política’). As circunstâncias fazem e desfazem estas personagens, provocam a sucessão dos papéis, condicionam as diferentes figuras da autoridade” (BALANDIER, 1999, p. 97-98). Toda essa transformação é reforçada pela técnica de exibição mais atual, aquela que vem se mostrando a grande difusora de imagens. O audiovisual ganha o grande espaço necessário para esse feito, destacando o a passagem de uma “arte política mais teatral e melhor ajustada ao tipo de poder ilustrado pelo herói, a uma arte política marcada pelo cinema e pela televisão” (BALANDIER, 1999, p.98).

Com todos esses atributos que se destacam da produção cinematográfica, utilizá-lo como objeto de estudos para o historiador é algo que traz inúmeras possibilidades de compreensão do passado e das representações deste. É com essa posição que podemos

delimitar duas possibilidades de análise sobre os filmes e seu diálogo com a história, sendo a primeira uma leitura histórica do filme e a leitura cinematográfica da História. A primeira oferece para nós a possibilidade de “atingir zonas não visíveis do passado das sociedades, revelando, por exemplo, as autocensuras e os lapsos de uma sociedade de uma criação artística” (FERRO, 2010, p.21). Sendo o filme testemunho que carrega elementos específicos de uma temporalidade, aspectos políticos e modas. Já a segunda colocação é mais complexa, pois trata da forma como o passado é representado nas telas, como ele é utilizado pelos cineastas, sendo assim, para o(a) historiador(a) que se envereda por essas paragens, um “problema de sua própria leitura do passado” (FERRO, 2010, p.21).

Construir histórias nos filmes que se situam no passado é uma forma de colaborar para a construção de uma consciência histórica, ou seja, uma forma de pensar o passado e fazer uso dele. O cinema tem grande responsabilidade na formação da forma como determinadas eras históricas são encaradas. Isso graças aos inúmeros filmes que possuem em seu enredo ou um cenário no passado ou realmente tenta discutir questões desse período.

E esse elemento histórico nas telas ganha um grande destaque. O historiador Robert Rosenstone nos fala que o mundo da história nas telas cria um passado que passa a ter grande importância, pois é menos complexo que a história acadêmica (ROSENSTONE, 2006). Mais uma vez, a linguagem simples e de imenso alcance do cinema, conseguiu um grande feito: é responsável pela fixação de eventos no imaginário e de narrativas no senso histórico de uma grande massa de espectadores.

É também compreendido que a história que vemos em muitos filmes é apenas um plano de fundo para uma trama rasa e comum. Um simples cenário para mais um dramalhão, uma comédia de fim de tarde ou um romance de qualidade mediana que não necessariamente tem pretensão com o passado que retrata. Sobre isso, Rosenstone também comenta, afirmando que

Claro, filmes colocam histórias no passado, mas estes são romances, contos simplórios de mocinhos, bandidos, e belas heroínas. Eles não têm nada a ver com o mundo sério de eventos e acontecimentos descritos nos livros. As imagens em movimento são sobre como fazer uma reputação para o diretor e as estrelas e dinheiro para as empresas de produção. Para eles, a história é apenas mais uma ferramenta para vender ingressos. (ROSENSTONE, 2006, p.2)<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Original: “Sure, films set stories in the past, but these are romances, simple-minded tales of good guys, bad guys, and beautiful heroines. They have nothing to do with the serious world of events and developments described in books. Motion pictures are all about making a reputation for the director and the stars and money for the production companies. For them, history is just another tool to sell tickets”.

Isso nos leva à fala do diretor norte-americano John Sayles reproduzida pelo professor José Rivair Macedo, na qual encontramos a seguinte afirmativa: “a história é um celeiro a ser pilhado” (SAYLES, *apud* MACEDO, 2009, p. 40). Mas também devemos considerar que os espectadores comuns desse tipo de filme são pessoas que não são os acadêmicos, ou pessoas com grande conhecimento histórico, mas sim homens de conhecimento mediano. O “efeito real” (MACEDO, 2009) que esses filmes produzem nos espectadores – obra da própria linguagem cinematográfica – faz com que a maioria tenha aquele passado representado nas telas como algo legítimo e verdadeiro, algo que ele viu. Aqui o filme toma o lugar dos livros, criando pessoas com conhecimentos baseados quase que exclusivamente nas informações – as verdadeiras e as ficcionais – fornecidas por esses elementos audiovisuais<sup>41</sup>, lembrando com a fala de Cristiane Nova, que o

O grande público, hoje, tem mais acesso à História a através das telas do que pela via da leitura e do ensino nas escolas secundárias. Essa é uma verdade incontestável no mundo contemporâneo, no qual, de mais a mais, a imagem domina as esferas do cotidiano do indivíduo urbano. (NOVA, 1996)

Quando vemos em tela um determinado tempo histórico, estamos diante de uma representação desse passado. A forma como um cineasta viu e achou melhor expressá-lo para atingir um determinado fim. Nesse jogo feito entre os elementos passados encenados em tela para o público contemporâneo, cria-se pelo fator audiovisual, uma importância histórica pelos elementos mostrados. Nem todos os espectadores que visitam constantemente as salas de cinema estão a par das pesquisas acadêmicas, ou são leitores de periódicos que esmiúçam os detalhes do caminho humano pelo tempo. Devido a esse fator, encontram então, nessas películas, a forma mais fácil de informar sobre o que é histórico e como as coisas aconteciam no passado. A vida humana que é mostrada nas salas escuras do cinema ganha tons de verdade, é criador de fatos e informante de um alcance grandioso. Com isso temos a nosso favor a afirmação de Jorge Nóvoa destacando que “o cinema se transforma ainda em um difusor de ideias e sobre a história de modo mais ou menos pedagógico, voluntariamente, ciente ou inconsciente” (NÓVOA, 2009, p.175).

Esses filmes que trazem o uma representação do passado em seus conteúdos são chamados de *filmes históricos*. Com a apropriação pelo diretor e equipe desses elementos eles tratam em sua narrativa de temas que remetem a algum período histórico, em meio a

---

<sup>41</sup> Para alguns, um filme sobre determinado assunto histórico ou social pode despertar a curiosidade sobre a questão o que pode leva-lo a embrenhar-se em alguma pesquisa. Mas esse tipo de condição seria uma exceção que confirma a regra.

acontecimentos reais da história, ou até fictícios, seja de forma a realmente trazer uma nova leitura sobre esse período, ou simplesmente aproveitar o cenário para qualquer outro desenrolar da narrativa a ser exibida. A força dos filmes históricos na formação da consciência histórica é tão grande, que é a partir dessas histórias cinematográficas que as representações do passado são formadas no imaginário coletivo. Mesmo com toda a força do audiovisual empregada pela imagem cinematográfica, é necessário ressaltar que o passado em tela não é uma reconstrução, independente do quão fiel ele parece ser. O grande erudito italiano Umberto Eco, ao comentar sobre a adaptação de seu livro *O Nome da Rosa* para o cinema feita por Jean-Jacques Annaud, disse que ao fazer o livro o fez da forma que melhor poderia retratar a Idade Média e esperava que o filme seguisse por esse caminho<sup>42</sup>.

Pensando o filme como algo que transmite uma narrativa coesa, não necessariamente um reflexo do passado, mas uma adaptação, representação e interpretação de um período ou fato específico, é interessante pensar o papel de quem produz esse filme. O diretor com aquele que dará ao filme uma forma final e colocará na película sua visão. Cabe ao cineasta que dirige o empreendimento cinematográfico determinar o rumo da narrativa e amparada pelo apoio de sua equipe entregar algo que possa contar uma história, e claro, também possa vender.

Ao optar por criar um filme histórico, o cineasta acaba por assumir, grosso modo, a posição de historiador – como criador de uma narrativa sobre o passado –, mesmo que não carregue consigo o rigor metodológico do trabalho historiográfico (NOVA, 1996). O diretor assume, de forma menos formal, mas seguindo um processo semelhante, o que o historiador faz. Ele une o elemento histórico (a pesquisa, a estética do período) a uma narrativa coesa que mostre o desenvolver do enredo<sup>43</sup>. Após levantar os dados faz a seleção do que utilizar – semelhante à seleção das fontes do historiador – e com tudo em mãos faz a gravação. Esta por sua vez também passa por um processo de montagem que determina o que será apresentado no corpo da narrativa sendo descartado o que não foi utilizado<sup>44</sup>. Selecionar, montar e apresentar. Condição comum e constante no trabalho do(a) historiador(a).

---

<sup>42</sup> O posicionamento de Umberto Eco pode ser visto no documentário “*O Mosteiro do Crime: O nome da Rosa de Umberto Eco*” que consta nos extras do filme *O Nome da Rosa* (Jean-Jacques Annaud, 1986).

<sup>43</sup> O que é a parte criativa [fictícia] da escrita da História, rememorando Hayden White (2008) que afirma ser a consistência, a coerência dessas narrativas o que validam uma determinada visão do campo histórico (WHITE, 2008). É também aceito, em partes, por Pesavento que admite ser a história uma “ficção controlada” pelos indícios recolhidos, pela metodologia (2008). Condição essa que encontra respaldo em Jörn Rüsen (2001 e 2007), que ainda diz serem essas características os que permitem que a História encontre elementos de cientificidade.

<sup>44</sup> Em um segundo momento, quando o filme chega ao formato de DVD, temos o aproveitamento desse material que é oferecido nos Extras. Um material que pode vir inclusive com explicações um pouco mais detalhadas dos

Robert Rosenstone abre um espaço interessante para se pensar essa possibilidade de pensar os cineastas como uma espécie de historiador. Para tal, ele analisa o que o conteúdo da obra cinematográfica do diretor Oliver Stone, a quem ele descreve como o *historiador da América recente* (ROSENSTONE, 2009). Segundo aponta Rosenstone, os filmes históricos acabam por criar

(...) imagens de um mundo que é, ao mesmo tempo, ficção e história. Porém, um tipo especial de história que, como todas as formas de história através do tempo, tem regras próprias e particulares de comprometimento com os vestígios do passado (ROSENSTONE, 2009, p.394).

Independente das críticas de como são essas histórias, poderíamos aceitá-las, como diz Rosenstone, se

(...) for creditada à palavra história um significado particular. Um sentido que há muito tempo transpassa nossas cabeças, uma noção que data do final do século XIX: a de que história é contar o passado como ele realmente aconteceu – ou, no caso do filme, mostrar como ele realmente ocorreu”. De forma mais profunda, história não é mais (nem menos) que tentar recontar, explicar, interpretar o passado; é dar sentido aos eventos, momentos, movimentos, pessoas, períodos de tempo que foram dissipados (ROSENSTONE, 2009, p.395).

A história nesse sentido mostra-se como um elemento importante – e buscado pelo homem. No cinema ela aparece e reaparece, de forma a sempre oferecer uma nova possibilidade de explicar, interpretar e recontar o passado. E a essa forma de uso da História e sua função, seria válido lembrar o que Rüsen destaca do valor da narrativa histórica, o que segundo o autor “torna presente o passado, sempre em uma consciência de tempo na qual passado, presente e futuro formam uma unidade integrada, mediante a qual, justamente, constitui-se a consciência histórica” (RÜSEN, 2001, p.65). A isso soma-se a própria busca por conhecimento sobre o passado, o que diminui a nossa falha na orientação nos nossos dias, mostrando como “a narrativa histórica é meio de constituição da identidade humana” (RÜSEN, 2001, p.66).

Sobre a forma como o tempo é utilizado no cinema, vale destacar que este conceito segue-se diferente da forma como se dá no transcorrer do tempo natural. Uma das características do cinema é lidar com algo que já aconteceu, ou seja, oferece a possibilidade de repetição do que já se passou. Mas o que se repete no filme não é uma sequência *ipsis litteris* do transcorrer das ações feitas naquele tempo. É algo extremamente volátil e manipulável, pois entre os vários artifícios do cinema, a montagem é elemento que gera um

---

elementos que constituem esse período histórico. Há ainda as chamadas “versões do diretor” e “versão estendida” que reaproveitam esse material descartado inicialmente colocando-os na própria narrativa original.

grande significado ao que é exibido, e inclusive é uma de suas características artísticas: montar o tempo. É por isso que

(...) o tempo da ficção liga entre si momentos que o tempo real separa. Também pode inverter a ordem desses momentos ou perturbar a distinção entre eles, de tal maneira que será capaz de dilatá-los indefinidamente ou de contraí-los num momento único, caso em que se transforma no oposto do tempo, figurando o intemporal e o eterno” (NUNES, 2000, p.25)

Conhecendo essa ação temporal, o que Rüsen diz ser faculdade da História, fazer o passado presente, é também intrínseco ao cinema. A ligação entre essas possibilidades é o elo entre as duas posturas, cinema e História, que são ações humanas que lidam com uma forma de tornar o passado presente. E da mesma forma que o historiador(a) lida com a possibilidade de ir e vir com a temporalidade em sua narrativa sobre o acontecimento, o cinema também “é capaz de resumir, alargar, repetir, interromper, fazer retroceder ou adiantar a ação” (NUNES, 2000, p.47). E assim a possibilidade construções de narrativas sobre o passado que supram a necessidade de constituição da identidade humana poderão ser apresentadas pelo cinema.

Por todos esses elementos, poderíamos destacar que o diretor que cria narrativas históricas audiovisuais está constantemente buscando elementos da memória<sup>45</sup> dessa sociedade para utilizar em suas produções. O passado está constantemente exposto e nós vemos frequentemente que Clio<sup>46</sup>, a musa da História, tem pouco descanso. Cabe assim uma colocação específica para esse diretor que trabalha com a História.

Como os idealizadores desses filmes não são historiadores de ofício, são pessoas ligadas à mídia, por profissões que não são restritas aos diretores de cinema, mas também de televisão, os romancistas, etc., temos suas obras, com elementos históricos que eles escolheram, ao alcance de uma grande massa de espectadores. Sua função de falar sobre um elemento do passado está cumprida, de forma mais eficiente e rápida que a academia poderá fazer. Um bom termo para estas pessoas que lidam com o passado dessa maneira é o de “*history makers*”.

Pensando a possibilidade de atribuir uma condição específica para aqueles diretores que se debruçam sobre o passado, a professora Marieta de Moraes Ferreira utilizou o termo *history maker*, o “*fazedor de história*”, para esse fim. Como ele não especificamente um(a)

<sup>45</sup> Essa memória que tanto está presente na sociedade contemporânea é apontada pelo historiador Jacques Le Goff como um produto a ser explorado, e que vende bem (LE GOFF, 1990). E que segundo a professora Marieta de Moraes Ferreira é apenas mais um produto para satisfazer uma demanda por identidade, criando uma memória domesticada (FERREIRA, 2002).

<sup>46</sup> Suas aparições também são marca dessa sociedade de consumo, o que nos relembra o aviso de Schopenhauer em *A arte de insultar* (2003) ao dizer que a musa da História está tão cheia de mentiras quanto uma prostituta de sífilis. Clio alcança mais destaque com aqueles que investem mais e não os que necessariamente estão buscando a verdade.

historiador(a), mas lida com o seu material criando uma forma de narrativa que se destaca por essa condição, e talvez sendo classificado como uma forma de apresentação do passado para os contemporâneos que possui muito mais eficácia que outras. A professora destaca que para possibilitar o agir desse sujeito, foi necessário que ocorresse

(...) a aceleração do tempo e a preocupação com a perda de sentido do passado e com o aumento da capacidade de esquecer têm levado as sociedades contemporâneas a demonstrar grande interesse em recuperar a memória e também a história (FERREIRA, 2002, p. 325)

O contexto para o surgimento do *history maker* é esse: a fragmentação dos sujeitos e a sua constante incerteza, o que nos remete aos medos e incertezas gerados pela liquidez do tempo e a falta de estruturas sólidas que permitem a confiança do indivíduo (BAUMAN, 2007). Podemos assim compreender o conceito de *history maker* como os

(...) autores que escrevem sobre o passado sem fazer uso das regras estabelecidas pela comunidade acadêmica, ou que recolhem depoimentos orais carregando a crença em que o relato individual expressa em si mesmo a história (FERREIRA, 2002, p. 326).

Para esse conceito entrariam vários tipos de profissionais, que em mídias e linguagens diferentes, utilizam nas várias mídias o conhecimento histórico. Para nós é importante o trabalho específico do diretor de cinema. Este soma ao conhecimento histórico selecionado e montado ao conhecimento técnico da linguagem cinematográfica, criando um processo único no qual os elementos da história escrita são desvinculados. Rosenstone é quem nos lembra desse importante elemento nos dizendo que

(...) em geral, a história escrita não consegue proporcionar uma visão integral, mas fracionária. É necessário que o leitor faça um esforço para reconstruir as partes. No audiovisual, todos os aspectos do processo estão interligados, imbricados (ROSENSTONE *apud* NOVA, 2009, p.142)

A eficácia do que é feito pelos *histoy makers* é tamanha que também nos é permitido concordar com a posição de Jean-Claude Carrière, ao afirmar que “gostando disso ou não, aceitando-o ou não, nossa visão do passado e talvez, até o nosso sentido de História nos chegam agora, principalmente, através do cinema” (CARRIÈRE, 2006, p.60).

Temos a partir dessas constatações uma vasta obra cinematográfica que poderia ser analisada dentro das produções dos *history makers*. Desde representações de grandes eventos, a adaptação de um período a um contexto fantástico e a exaltação dos feitos da vida de um

grande herói histórico pode compreender a obra de um diretor. A esses filmes podemos destacar, de forma didática, como filmes históricos, ou seja, dentro de sua estrutura há alguma manifestação do trabalho do *history maker*, o diretor se apossou de elementos históricos para a construção de sua narrativa.

Podemos classificar, didaticamente, os filmes que aborda a história dentro da ordem proposta por Cristiane Nova. Esta segue: a) Reconstrução histórica: corresponde aos filmes que abordam acontecimentos históricos cuja existência é comprovada pela historiografia e que com a presença de personagens históricos reais no seu enredo (interpretados por atores), cuja finalidade é relativa e se modifica de um filme para outro; b) Biografia histórica: trata-se dos filmes que se debruçam sobre a vida de um indivíduo e as suas relações com os processos históricos; c) Filme de época: compreende aqueles filmes cujo referente histórico não passa de um elemento pitoresco e alegórico, e cujo argumento nada possui de histórico no sentido mais amplo do termo; d) Ficção histórica: abarca os filmes cujo enredo é ficcional, mas que, ao mesmo tempo, possui um sentido histórico real; e) Filme etnográfico: agrupa os filmes realizados com interesses científico-antropológicos; f) Adaptações literárias e teatrais: engloba os filmes que são oriundos de uma adaptação de obras literárias e teatrais do passado; g) Filme-mito: são filmes que se debruçam sobre a mitologia e que podem conter elementos importantes para a reflexão histórica. Muitas vezes, o mito é apresentado em paralelo a fenômenos históricos reais (NOVA, 1996).

Dentro do que há de possibilidades exploradas em um filme histórico, Rosenstone novamente expõe suas principais características. Ao trabalhar os filmes de Oliver Stone, ele determina que esse filmes históricos deverão ser contos fechados, que tratam de indivíduos. Fechado em termos de possibilidades, uma experiência dramática que emociona e nos exhibe vários sentimentos e o triunfo heroico, ela é um processo que nos exhibe um passado óbvio que molda nosso sentido de história (ROSENSTONE, 2009). O filme monta para nós uma condição interessante de percepção do passado, mas que carece, em muitos casos, de questionamentos e análises mais apuradas. Mas mesmo assim “o cinema e o vídeo constituem-se (assim como a escrita e a oralidade) formas válidas e necessárias de representar o passado” (NOVA, 2009, p.141).

O cinema mostra-se então uma grande ferramenta para se criar uma ideia de passado e repassá-la a diante. O *history maker* consegue fazer em meses com essa mídia o que os(as) historiadores(as) fazem em décadas que é exhibir um determinado conhecimento sobre o passado e imputá-lo nas pessoas. Por esse motivo é importante analisar esse passado visível

nas telas, qual seu impacto e que elementos de passado estão realmente no filme e o que é apenas uma projeção do presente travestida de História.

Todo esse conjunto de características que adornam o cinema fez com que ele produzisse não apenas filmes, ou versões de obras literárias e também versões simplórias sobre o passado, mas também que criasse em torno de si uma atmosfera que destaca sua função como gênese de ideias, comportamentos de uma época. E como toda época possui seus mitos, foi pela indústria cinematográfica que o século XX viu os seus grandes heróis e mitos serem construídos.

Obvio que o mito não é apenas trabalhado em questões que delimitam ações políticas e que envolvem poderes que gerem a sociedade. O cinema também criou seus próprios mitos. Homens e mulheres que ascenderam à categorias de semideuses e com isso figuram, ainda hoje, como nomes de peso sempre que se refere ao cinema. A gama é vasta, sendo semelhante aos deuses até mesmo no fator de serem lembrados. Houve tempos em que Katharine Hepburn era a mulher ícone do cinema, posto esse que passou por várias outras, chegando em Elizabeth Taylor e Sophia Loren, Audrey Hepburn e Marilyn Monroe, e tantas outras que, assim como muitos deuses do passado, são raramente lembrados. Entre os homens que alcançaram a elevação a status de estrela podemos mencionar Humphrey Bogart e James Stewart, Marlon Brando e Kirk Douglas. Estes entre outros passaram a ser os ícones de gerações, delimitando (ou até mesmo removendo limites) do comportamento dos jovens e nem tão jovens assim.

A postura sustentada pelos atores e atrizes do cinema que já se estende em escala mundial passa a ser objeto de curiosidade de muitas pessoas. De simples curiosidade para o culto à sua personalidade o caminho foi curto. Os “deuses dos estúdios” passam a ser pessoas que evocam os sentimentos humanos que são visivelmente aqueles que se demonstram aos seus grandes exemplos a serem seguidos. A figura dos atores e atrizes são exaltadas cada vez mais altas, sendo que o séquito de adoradores a cada filme e aparição na mídia tende a aumentar. E claro que ao perceber isso, os estúdios não ficaram simplesmente observando a formação de ídolos de forma natural, mas colaboraram ativamente para a construção desses indivíduos. Mesmo que para isso fosse necessário cobrar dos atores e atrizes uma atuação não apenas dentro dos estúdios durante as gravações, mas também em suas vidas particulares.

O sistema cinematográfico passou a modelar seus astros para que mostrassem pessoas ímpares dentro de um mundo que pedia em determinados momentos por um comportamento mais conservador, e em outros algo mais rebelde. Desse conjunto de possibilidades surge o que ficou conhecido como o “*star system*”, um conjunto de elementos que eram utilizados

pelos grandes estúdios para criar, promover e explorar a imagem de seus atores, fazendo deles não apenas quem representa um papel no filme, mas uma pessoa que longe das câmeras de gravação dos filmes ainda representavam um papel estético e comportamental que promovesse o estúdio e os filmes que o ator e atriz estrelavam.

O “*star system*” é talvez uma das ferramentas cinematográficas que mais colabora para a criação de mitos no mundo cinematográfico. Dentre os ícones que são geralmente vinculados a filmes marcantes, haverá sempre uma história de vida intensa, personalidade forte, sexualidade explosiva e referência estética marcante. O caso de Marilyn Monroe pode ilustrar o peso que o star system teve em sua vida, profissional e particular, pois ela era uma mulher que deveria ser tão marcante em suas aparições fora dos filmes quanto eram as mulheres que ela interpretava. Não é atoa que Bauzá a coloca como uma das heroínas contemporâneas criadas pelo cinema, e que foi elevada ao status heroico pelo quão grande foi o séquito de seguidores que tanto o trabalho quanto a badalada vida particular levou a angariar (BAUZÁ, 1998).

Vemos que a preocupação na criação desses astros cinematográficos nas exposições de Thomas Schatz, que elenca já no início da “era de ouro” dos estúdios em Hollywood, o quão importante e rentável era para as companhias cinematográficas criarem rostos para serem o chamariz dos seus filmes. Schatz coloca inclusive a propaganda que retrata a transição do cinema mudo para o falado com a chamada “Garbo fala!” (SCHATZ, 1991, p.115) para a propaganda do próximo filme estrelado pela atriz.

O papel cabível às estrelas chegava até a determinar o rumo das produções, como nos mostra Thomas Schatz ao citar o exemplo das produções da MGM: “o princípio de orientação dominante nas operações de produção da MGM era, sem dúvida, o da estrela. [...] os projetos estavam classificados de acordo com a principal ‘personalidade’ de cada filme” (SCHATZ, 1991, p.59). A cargo de onerosos contratos a imagem da estrela ficava ligada ao estúdio e com isso as produções a serem realizadas passavam a circular entre as especificações que eram atribuídas aos grandes nomes que serviam ao estúdio.

Com a força dos atores e atrizes mostrando-se um elemento que levava o público aos cinemas, o “star system” servia diretamente os estudos, sendo que estes eram responsáveis pelo cultivo de safras de astros a serem explorados nos filmes (SCHATZ, 1991). Munidos dessa produção de grandes estrelas, nós podemos juntar sua ascensão e queda ao próprio andar da carruagem do século XX, que se mostrou, principalmente na sua segunda metade até o final, o tempo de curta duração. E nem mesmo os deuses que se ergueram nesse tempo foram capazes de operar contra essa força. O tempo de validade de um grande mito do cinema

pode ser longo, no caso de nomes que alcançaram a divinização popular, mas grande parte das estrelas são de brilho fosco e de tempo de existência contados. Nossos mitos em tempos cinematográficos nascem e morrem antes mesmo da geração que presenciou seu nascimento deixar a Terra, sendo poucos aqueles que serão elevados à abobada celestial compondo o panteão dos imortais.

Entretanto, além de servir para a manutenção de mitos políticos, criar mitos a ligados ao percurso da sua história junto àqueles que se envolvem, de uma forma ou outra, com o mundo cinematográfico, a grande tela encena, reescreve e cria mitos com base nas narrativas mitológicas que conhecemos. As histórias míticas que nós conhecemos, lemos em algum livro, escutamos de alguém, chamaram a atenção dos produtores que sentiram a possibilidade dessas narrativas serem levadas ao cinema, ou porque eles gostam de determinado mito, ou percebem neles uma ligação o ideal humano que elas simbolicamente representam. Ou então, simplesmente, porque conseguem chamar atenção do grande público.

Entre os mitos encenados, não encontramos apenas as histórias que estão ligados os contos que em determinado período histórico compôs/compõe o arcabouço religioso de algum culto, mas também episódios históricos que romantizados, que permeiam entre a história e a ficção, e também filmes que apresentam um herói seguindo o modelo de jornada exposto por Campbell (2007), acabam por refletir em determinado grau um modelo mítico.

As histórias sobre mitos, ou com referências a esse tipo de narrativa aparecem desde muito cedo na história do cinema. As passagens dos mitos pelas salas escuras vão desde as representações mais próximas das narrativas preservadas até releituras completamente novas ou então uma total adaptação do mito para um público mais contemporâneo, fazendo com que o episódio mitológico seja compreendido dentro de um conjunto alegórico que remeta sem a menor sombra de dúvidas a uma condição contemporânea.

O que acontece com os mitos mostrados no cinema é o mesmo que com qualquer outra narrativa. A força da soma de áudio e vídeo é potente, e assim sua versão em movimento acaba por suplantar a versão escrita ou oral. As histórias narradas pelo cinema são sem dúvidas aquelas que formarão nos espectadores o que eles compreenderão, em sua grande maioria, sobre o mito de Hércules, de Perseu, sobre a atuação de Zeus, Hera, Andrômeda e demais deuses e deusas no mundo. A força do cinema mostrar-se-á tão grande que até mesmo a façã dos heróis e monstros serão assimiladas a algum ator ou atriz e a alguma modelagem feita para representar algum monstro. O impacto das imagens transformará os atores em eternos heróis e vilões (pois o maniqueísmo entre bem e mal, em grande parte, será a temática de algum mito no cinema, mesmo que a mitologia original não compartilhe desse princípio).

Aventuras gregas são comuns de vermos no cinema ou televisão, como as variadas versões das histórias protagonizadas por Hércules, mas não são exclusivas, pois há ainda filmes que retratam histórias do Oriente, como as aventuras do marinheiro Simbad<sup>47</sup>. Mas é claro que a maioria daquilo que é mítico que passa pelos telões são relativos ao arcabouço mitológico que está ligado ao Ocidente e à Europa.

Desse modo, é através das várias telas (cinema, televisão, computadores, etc.) que formamos uma visão idealizada sobre os mitos. As junções de grandes astros, com histórias que contagiam o público e todo o simbolismo que envolve os arquétipos e as próprias histórias míticas, são um prato cheio para a indústria cinematográfica brincar com a arte de entreter. E com isso formulam um universo cheio histórias, deuses e heróis que perante o restante dos mortais estão longe de serem seus semelhantes. É pela tela que nós somos moldados, nossos ídolos desfilam, reinam e morrem. Assim como as modas, amores e ideias que eles defendiam.

No cinema uma das primeiras histórias mitológicas encenadas foi no filme *L'Île de Calypso: Ulysse et le géant Polyphème* (1905), do qual não é possível encontrar muita informação. Seguiram então outros filmes que também abordaram o tema da mitologia, sendo responsáveis por um sucesso maior ou menor. O cinema italiano proporcionou uma vasta produção centrada em elementos que remetem à temática mitológica. O herói *Maciste* ilustrou o gênero que ficou conhecido como *sword-and-sandal* (espada e sandália). Essa série que iniciou nos anos de 1914 e durou até 1927 teve uma nova leva de produções nos anos de 1960 a 1965. Nos anos de 1957 foi a vez do herói Hércules ser o principal personagem de uma série de filmes sobre o tema da mitologia, produções que duraram até o ano de 1965. Esse cinema de filmes explorava um tipo de herói musculoso e que demonstrava uma postura viril por excelência, chegando até contar com o ator Steve Reeves, que de personagens clássicos da mitologia representou em tela novos heróis que se vinculavam aos grandes nomes da mitologia. Podemos colocar o filme *Ulisses* (1954), no qual o personagem principal é interpretado Kirk Douglas, como um filme que desentoa da maioria das produções devido aos gastos, ao alcance e a tentativa de colocar de forma fiel o texto homérico nas telas.

No circuito hollywoodiano também temos menos produções com essa intenção. O primeiro que pensou na adaptação de uma história mitológica para as telas foi *Helen of Troy* (1956). Longe da quantidade de produção sobre o gênero que o cinema na Europa criou, o circuito nos Estados Unidos mostrou uma produção que teve por característica nas adaptações

---

<sup>47</sup> Personagem de contos do Oriente Médio que fez viagens marítimas pelos mares da África e Ásia, que ficou conhecido por sua aparição nas traduções francesas nos livros de histórias orientais “*As Mil e Uma Noites*”.

alterar o a narrativa mítica original, o que foi uma das críticas ao roteiro de *Helen of Troy*. Seguindo essa ideia da adaptação do mito, nos Estados Unidos encontramos ainda comédias que tem como característica retratar personagens mitológicos, como na produção *The Three Stooges Meet Hercules* (1962) na qual o filho de Zeus contracena com o trio de comediantes *The Three Stooges*. E ainda a parição do Mr. Universo, Arnold Schwarzenegger, na pele de Hércules em *Hercules in New York* (1969), quando este resolve viajar no tempo e conhecer a cidade símbolo dos EUA. Outras produções foram aparecendo como uma que tinha participação italiana, na qual temos outro brutamontes, Lou Ferrigno como Hércules, que também deve conter ameaças atemporais em *Hercules* (1983). Também temos uma produção que narra a jornada de Jasão no filme *Jason and the Argonauts* (1963), filme que ganhou um remake em 2000.

Com a chegada dos anos de 1990, outro Hércules aparece. A série de filmes para televisão estreados por Kevin Sorbo intitulada *Hercules: The Legendary Journeys* que contou com seis temporadas e cinco longas metragens para televisão. O interessante nessa série é a mudança do perfil do Hércules. O herói antes representado por homens de grande musculatura, fisiculturistas, exibindo a sua força de forma visível, é trocado por um ator que não possui essa característica. É magro e pouco definido, segundo o padrão anteriormente mostrado. E também nessa década, no ano de 1997, que temos o filme *The Odyssey* que contava com Francis Ford Coppola em sua produção. O filme, lançado para a televisão, buscou uma adaptação que mantivesse a originalidade homérica, e conseguiu um bom trabalho, sendo inclusive ganhador do prêmio Emmy Award de 1997 e nomeado para o Golden Globe de 1998.

Posteriormente temos os filmes de grande bilheteria sobre o tema sobre a temática com *Troy* (2004), *Immortals* (2011) e duas produções recentes sobre Hércules, a primeira a ser lançada *The Legend of Hercules* (2014) e *Hercules* (2014), ambos retomam a ideia de homens fortes como o filho de Zeus, sendo o primeiro estreado por Kellan Lutz e o segundo por Dwayne Johnson, o “The Rock”.

Nos filmes apresentados temos tanto a intenção de mostrar uma narrativa heroica de entretenimento, quanto apresentar uma história mitológica para as plateias. Sendo um assunto que desperta curiosidade de um grande público, o tema da mitologia consegue ser uma boa fonte de bilheteria. E aqui há a possibilidade da produção do filme ter em si a vontade de unir a bilheteria com contar uma história mítica. Mas esses mitos nas telas acabam por oferecer uma maneira pela qual um determinado público vê as histórias mitológicas. No caso, por exemplo, dos filmes italianos citados, temos a aventura simples. Ver o herói vencer os

monstros e se exaltar do feito sobre-humano é o que conta, pois isso, a diversão descompromissada e o entretenimento por ele mesmo, uma das marcas que o cinema possui para uma grande parte de pessoas ainda hoje. Outros utilizam o mito como pano de fundo para comédias, o que também remete a diversão pura, sem grandes pretensões artísticas ou interpretativas.

Com os filmes mais novos já vemos a tentativa de expor junto ao mito uma possibilidade de interpretação deste aos olhos de um imaginário moderno, de contestação e de revisar elementos da sociedade contemporânea, principalmente no que diz respeito à hierarquia, aos líderes e aos poderes estabelecidos.

Podemos então compreender que os arquétipos no cinema mudam com o tempo suas características específicas. O herói que em certos momentos é alguém virtuoso, senhor de si, honrado e capaz de suportar as maiores injúrias em nome de um grande ideal sofre mutações. Com o caminhar da história do cinema temos menos heróis e mais anti-heróis. Estes não se importam tanto com o que seria exemplar em termos virtuosos, o equilíbrio entre ações extremas, nem a busca incansável pelo bem, sendo esse expresso por valores ideais supremos.

A mudança segue a formação do pensamento humano, e quanto mais este se torna individualista e materialista, seus heróis tendem a assim também ser. Nas ações dos heróis no cinema vemos que a ação do indivíduo passa por um código pessoal, individual, que determina sua postura segundo um conjunto próprio de condições a serem seguidas. O herói que representava a idealização simbólica de valores e elementos virtuosos de caráter amplo é agora a representação das projeções individuais. Esses novos protagonistas são o reflexo das vontades individuais, e ao ver a busca ferrenha por condições pessoais sendo buscadas até a última consequência quem se projeta nesse arquétipo vê que tudo deve partir de si para a sua autossatisfação e realização. O individualismo é a chave de muitos heróis contemporâneos. E como eles são muitos, também a fluidez do tempo e das vontades/gostos é exposta neles. A cada dia uma exorada de novos (e também velhos heróis repensados) é apresentada nos cinemas do mundo.

Durante a produção dos mais variados filmes, tivemos também um desfile de heróis que mostraram em sua construção a própria demanda do mercado, refletindo ideais que se buscavam naquele tipo de personagem. Como exemplo olhe para os *cowboys* das décadas de 1960 e 1970. Homens sujos, intrépidos, decididos desbravadores de terras inóspitas que viviam em locais que inóspitos tendo pouquíssimos em quem confiar, sendo que a companhia mais segura era sua arma. Com ela fazia a sua justiça e levava a outros o efeito dela, seja vingança pessoal ou algum contrato que assumia alguma limpeza que deveria ser feita em

uma pequena vila no meio do deserto. Uma espécie de lobo solitário que vivia por si e sob as mais duras regras do homem que se molda nas situações mais duras e com isso sagrando-se modelos de homem a ser seguidos. O que podemos contrastar com a postura mais recente colocada por Quentin Tarantino no filme *Django Livre* (EUA, 2012) que mostra outro lado do homem que vive pela arma e ainda assim deve se garantir frente aos perigos. Elementos como a vingança, a força do indivíduo são mantidos, mas são observados sobre outra ótica, principalmente com a constante violência, segregação social e barbárie que se vivia então. Nada de tempos a serem invejados.

Os filmes que exibem a vida de soldados também podem oferecer condições da modificação da perspectiva de heróis são os que relatam guerras. Os filmes que inicialmente tratava das duas grandes guerras do século XX a função de soldado fora representado como um herói, aquele que em nome de altas ideias e grandes virtudes se colocou frente a um perigo maior que ele, mas pela pátria, pelo seu povo e contra o mal iminente, oferece a vida. Como exemplo de *Back to Bataan* (EUA, 1945), ou *The Guns of Navarone* (Reino Unido, 1961) nos dão um exemplo da conduta do soldado e o seu senso de dever.

Mas mesmo com grandes filmes exaltando o potencial sobre humano dos soldados, tivemos aqueles que ousaram mostrar seu lado humano e suas fraquezas, como em *All Quiet on the Western Front* (EUA, 1930), filme de tom pacifista baseado no livro homônimo, que mostra a desilusão que a um jovem vivenciou durante a Primeira Guerra Mundial, ou já na Segunda Guerra com *Battleground* (EUA, 1949) que foi um dos primeiros filmes hollywoodianos a exibir o lado humano dos soldados, com seus medos e fraquezas.

A decadência do soldado como ícone da força nacional e da honra, sendo mostrado como homens demasiado humanos como quaisquer outros vieram com as produções que se ligam à Guerra do Vietnã. *Apocalypse Now* (EUA, 1979) e *Platoon* (EUA, 1986), no qual a guerra mostra-se como a gênese da loucura nos soldados e estes são capazes das maiores atrocidades pela sobrevivência, ou em outras perspectivas, pela pátria. Posição essa que também pode nos levar ao *Rambo* (EUA, 1982), outra mostra do que a guerra é capaz de fazer aos homens.

Olhando sob a perspectiva da mudança e da adequação do cinema à demanda de público, temos nas telas o reflexo de opiniões que tramitam pelos mais variados canais de comunicação levando uma perspectiva nova de como o herói deve agir e que tipo de enredo o filme deve prezar. Com o passar do tempo e com as várias exibições que os telejornais e demais mídias fazem sobre temas como guerra, governo, religião e comportamento social, não

chamará atenção para o grande público heróis baseados em elementos virtuosos apenas, exacerbando a sua grandeza e não oferecendo a ele a fraqueza e o medo comum aos homens.

O cinema atravessou o século XX e foi um dos elementos que auxiliou na composição de visões sobre o passado, na apresentação de mitos clássicos para o público presente. Mas também é fonte de criação de novos mitos, tanto entre personagens e atores, e em suas telas vemos a transformação dos arquétipos, suas variações para adequar aos novos tempos.

## 2.2 *Fúria de Titãs* (1981): heroísmo e aventura épica clássica

Encontramos nos filmes-mito duas categorias iniciais para a observação de sua construção: a história mítica narrada e a temporalidade exposta. A partir do destaque destas duas instâncias, podemos analisar os elementos que mais permeiam essa narrativa audiovisual, seu possível impacto e também a forma como um determinado período reflete o passado.

Aqui é interessante ressaltar que, mesmo sendo a narrativa mítica atemporal no que diz respeito a quando ocorreu, quem a conta normalmente a vincula a um determinado contexto. Essa vinculação irá exprimir uma montagem que, ao escutarmos a história enxergaremos os seus personagens dentro das características mais marcantes que possuímos sobre aquele espaço. É uma condição de montagem, um jogo entre a narrativa, quem conta e quem escuta/assiste (GADAMER, 1997) que influencia na percepção do que nos é contado, fazendo com que um conto de fadas, por exemplo, sem que venha a modelar em nossa mente a figura de princesas com grandes vestidos rodados, fadas e bailes bem ao estilo do século XIX<sup>48</sup>. As demais narrativas que seguem os arquétipos míticos também terão essa influência.

Com um história situada em um tempo distante demais para ser expressado só que contada em um tempo fixado, podemos destacar que as histórias ganham seus detalhes não baseados na narrativa original, mas que para além das inúmeras contribuições, o próprio período que o narra é também responsável por adicionar/modificar e dar características à narrativa original. Assim é elementar que, ao escutarmos uma história mitológica grega a montagem que faremos será com todo o conteúdo imagético relacionado aos gregos que possuímos. Virá à nossa mente as ruínas que vemos nos livros e principalmente nos meios audiovisuais, a forma de vestir que nos é retratada não no período próprio que a história começou a ser contada, mas sim as características mais marcantes que sobreviveram do tempo que nos legou o registro. É assim que, ao escutarmos falar de Grécia, mitos e deuses, homens de túnicas, mulheres de cabelos ondulados, corpos esculturais desfilarão em nosso imaginário.

A narrativa mítica, com todo o seu material arquetípico é sim importante. Trazer sua narrativa à tona em si já é uma observação de que sua função como guia exemplar é necessária. Agora cabe também observar a maneira como ela será passada.

---

<sup>48</sup> Imagem essa que foi reforçada durante muito tempo justamente pelo cinema e pelas princesas dos estúdios Disney, que ao escolher narrar as histórias, que possuem uma gênese mais profunda que o século XIX, sendo alguns contos vindos do século XVII, optaram pela fórmula clássica dos Irmãos Grimm e ainda deram o seu toque. A nossa Cinderela sempre encontrará um príncipe ao estilo novecentista em um opulento baile deste período.

Os detalhes de como se utiliza de uma história com esse caráter pedagógico e como elementos distintivos são acrescentados de acordo com a época e o ambiente que conta essas histórias é algo que determina o uso tanto da narrativa arquetípica quanto do cenário e temporalidade escolhida para a construção do seu enredo. Darton conseguiu captar bem esse detalhe das histórias, determinando o papel importante do lugar e época em que se contavam histórias, os contos de fadas, no Antigo Regime francês.

A psicanálise tentou em seu momento de fama colocar tudo sob a sua ótica, principalmente seguindo o viés freudiano da sexualidade. Mas é na própria psicanálise que Jung destaca não ser tudo um elemento sexual, tendo um motivo mais profundo. Dentro de uma pesquisa mais atenta a detalhes da descrição nas narrativas, Darnton destaca essas modificações sofridas ao longo do tempo. De uma casa camponesa para a casa da nobreza, elementos substanciais são alterados, sendo que as mudanças elencavam o que seria mais interessante para cada um dos locais (DARNTON, 2011). Os contos de fadas narrados no Antigo Regime tendem a ser elementos de pedagogia, são guias para as crianças camponesas, que necessitam de avisos para melhor compreender os perigos da vida no mundo, por isso é comum eles serem contos que “demonstram que o mundo é duro e perigoso. Embora, na maioria, não fossem endereçados às crianças, tendem a sugerir cautela” (DARNTON, 2011, p. 78).

Assim podemos perceber que a medida que uma história mítica é contada ela acaba por receber também o que é interessante para o seu diretor mostrar. É o seu foco narrativo para guiar o enredo, a veia principal da história. Assim na análise possível dos mitos no cinema podemos encontrar esse papel. Onde temos também o mito temos história, ou no mínimo como se via a história.

Desmond Davis, diretor inglês nascido em Londres e com grande carreira, principalmente na televisão, teve seus momentos de narrador de mitos. Contou aos espectadores do cinema da década de 1980 a narrativa heroica de Perseu, sendo um filme icônico que com o passar do tempo alçou o status de uma aventura cult. A isso devemos o zelo com a produção, que foi belíssima e ainda aos efeitos visuais utilizados, que ganharam o público, sendo a última obra do mestre do *stop-motion*, Ray Harryhausen. As cenas de combate entre o herói e os monstros são memoráveis.

Há algo interessante a ser ressaltando sobre Ray Harryhausen: ele é o produtor do filme. E ao vermos os extras que se encontram no DVD do filme que foi colocado à venda em 2010, *Uma conversa com Ray Harryhausen*, temos uma observação interessante, pois não é o diretor, Desmond, que é entrevistado e dá explicações sobre as escolhas tomadas para fazer o

filme, mas sim Harryhausen. Ele explica as opções de cenário, efeitos, elenco e até sua própria vontade de gravar uma aventura mitológica sobre Perseu, que possui raízes nos tempos que ele filmou as histórias de Simbad. Essa postura nos remonta ao sistema de criação de filmes na época dos grandes estúdios de Hollywood que Thomas Schatz destaca em *O Gênio do Sistema*. Segundo ele aponta o papel de grande importância na execução dos filmes cabia aos produtores. Estes eram responsáveis pela “linha de produção” do filme, no qual mesmo com algum estilo que possuía algum diretor o desenvolvimento do roteiro, o elenco e a montagem eram condições determinadas pelos produtores. O que leva a uma compreensão de que a elaboração e o resultado final de um filme (salvo os casos de filmes de autoria e também naqueles que a direção e produção são do mesmo indivíduo) é um resultado realmente de uma linha de produção. Assim coloca Schatz que

a qualidade artística de todos esses filmes não resultavam simplesmente de uma expressão individual, mas sim de uma combinação de forças institucionais. Em cada caso, o “estilo” de um roteirista, diretor ou ator – ou mesmo de um cinegrafista, diretor de arte ou figurinista – fundia-se com as operações de produção e com a estrutura administrativa do estúdio, seus recursos e a reunião de talentos que promovia, suas tradições narrativas e sua estratégia de mercado. (SCHATZ, 1991, p.20)

O conjunto, nesse caso regido pelo produtor mais que pelo diretor, que erigiu a obra. O filme *Fúria de Titãs* (*Clash of the Titans*, Reino Unido, 1981) é um dos seus grandes marcos no cinema tanto de Desmond quanto de Harryhausen<sup>49</sup>. No currículo de Desmond Davis *Fúria de Titãs* foi sua sexta produção feita para exibição cinematográfica, antecedendo o filme *Ordeal by Innocence* (1984), uma das adaptações de Agatha Christie feitas pelo diretor sendo precedendo os filmes *Inocente... Mas não Muito* (1969), *As Psicodélicas* (1967), *I Was Happy Here* (1966), *The Uncle* (1965), *Um Amor Sem Esperanças* (1964). Sua obra cinematográfica não é focada na ambientação de narrativas míticas ou fatos históricos, mas se considerarmos suas produções para a televisão, encontramos um trabalho que apresenta adaptações literárias, como o filme *Camille* de 1984 que é uma adaptação de Alexandre Dumas Filho, ou mais adaptações de Agatha Christie e George Bernard Shaw. Há dois filmes sobre Segunda Guerra Mundial, *The Man Who Lived at the Ritz* (1989) que possui uma temática que tira em torno do nazismo, *Russian Night... 1941* (1982) sobre os conflitos no front russo. Outro ambientado na Guerra Fria *Freedom Fighter* (1988). No geral restam várias participações na direção de episódios de séries de televisão (com uma sendo a série de 1957 *The Adventures of Sir*

<sup>49</sup> Para checar todas as produções nas quais Ray Harryhausen está envolvido vale observar seu perfil no IMDB: <http://www.imdb.com/name/nm0366063/>.

*Lancelot*, que Desmond Davis dirigiu o primeiro episódio, *The Missing Princess*). Observando seu percurso no meio audiovisual<sup>50</sup>, podemos determinar que sua principal área de atuação são as aventuras, independente do cenário, e que principalmente são aventuras familiares.

O filme *Fúria de Titãs* segue bem esse contexto de aventuras que tanto Davis quanto Ray Harryhausen estavam acostumados a fazer no cinema. É basicamente uma narrativa em forma de aventura com princípio de entretenimento do mito de Perseu. Harryhausen diz no material extra do filme que sempre teve uma preferência pela fantasia e pelo passado por considera-lo mais romântico. Para ele que começou a trabalhar com os filme na década de 1950, monstros estavam na moda, juntamente com a destruição de cidades. Ele conta que achava repetitivo e diz que

isso acaba ficando repetitivo. Sempre quis animar um esqueleto. [...] Mas um personagem mitológico, como Simbad, que representa o máximo em aventura, seria aceitável. O primeiro desenho que fiz foi um esqueleto lutando com simbad numa escadaria. Assim começou 'Simbad e a Princesa'. E o próximo passo era a mitologia grega (01:32).

O passo para o filme *Fúria de Titãs* veio com a idealização de Beverley Cross, o roteirista, que de acordo com o que nos conta Harryhausen, “era um estudioso da mitologia. Ele havia morado nas ilhas gregas por um tempo. E sempre quis levar Perseu e Andrômeda às telas” (03:01). Ao escutar Beverley, Harryhausen gosta e compra a ideia do filme.

“As criaturas foram incorporadas à história em suas lendas originais”, nos diz Harryhausen, que continua descrevendo o processo de criação: “Eu elaborei algumas cenas e ele as colocou no roteiro. O Beverly teve de amarrar tudo. assim como meus desenhos e as ideias para novas sequências. Para que o filme fizesse sentido e prendesse a atenção do público por uma hora e meia” (03:33).

E ao fechar a fala deixa a máxima: "Era uma ótima oportunidade de mostrar o melhor da mitologia na tela" (03:47). Tal oportunidade não poderia passar com um elenco mediano. A produção destacou nomes também mitológicos para representar o panteão grego. E o próprio Harryhausen comenta que foi a primeira vez que trabalhara com grandes astros. Sobre os papéis ele comenta que “Quem além de Laurence Olivier poderia interpretar Zeus? Ele mostrou autoridade, apesar de estar doente”, sobre as deusas ele coloca que "E, é claro, tínhamos Clarie Bloom [Hera] e Maggie Smith no papel de Tetis. O elenco foi muito bem escolhido" (04:08). Ainda contamos com a primeira *bond girl*, Ursula Andress, que após ter

---

<sup>50</sup> Para checar as referências a todos os filmes e episódios de séries que possuem a participação de Desmond Davis como diretor, é interessante observar o seu perfil no site IMDB: [http://www.imdb.com/name/nm0204471/?ref\\_=tt\\_ov\\_dr](http://www.imdb.com/name/nm0204471/?ref_=tt_ov_dr).

arrebatado grandes fãs estreando o que viria a ser um dos papéis icônicos do cinema, aparece no papel da mais bela das deusas, Afrodite. Sobre o papel do personagem principal ele elogia a atuação do novato e pouco conhecido Harry Hamlin, que segundo ele fez um bom trabalho, tendo que atuar com grandes nomes do cinema e que “eles está ótimo como Perseu” (04:15). Harryhouse destaca ainda a atuação da já famosa Judi Bowker, que “tem uma inocência maravilhosa que se encaixou muito bem em sua personagem, Andrômeda” (04:20).

Há um quê de romântico, principalmente nas idealizações do herói e no seu romance com a bela princesa Andrômeda. O cenário aproveitando as ruínas de El Torcal de Antequera, Andaluzia, Espanha e Paestum na Itália além das paisagens naturais de Cornwall no Reino Unido e de Azure Window na ilha de Malta dão outro elemento importante para fixar uma aura própria ao filme. Somemos a isso uma trilha sonora clássica, elaborada pelo compositor Laurence Rosenthal, que com uma música que segue a tradição dos grandes filmes épicos, com um tema marcante que acompanha grande parte da narrativa. Eis a receita seguida por Davis e que lhe rendeu um filme de expressão aventuresca clássica. Uma direção com esse princípio rendeu ao filme a nomeação pela *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA* em 1982 nas categorias de melhor filme de fantasia, melhor música e melhor efeito especial. Já no *Young Artist Awards* do mesmo ano, o filme recebeu a premiação de melhor filme Fantasia ou Comédia – Entretenimento Familiar.

Mas para além de suas qualidades técnicas, elementos que permeiam a sua produção, poderíamos ainda destacar algumas características interessantes na sua composição, pois Desmond Davis e Ray Harryhausen guardaram para nós um filme que consegue nos dizer muito sobre como eram as narrativas heroicas até o início da década de 1980 e também a própria noção que se tinha, naquele tempo do mundo Antigo.

Sobre o tema no qual está ancorado o Fúria de Titãs, o mito, ele não vem solitário no meio cinematográfico. Há filmes que antecedem esta produção e mesmo que colaborar para mostrar que havia uma disposição de contar histórias mitológicas. A própria carreira de Ray Harryhausen é um exemplo que as aventuras mitológicas. Desde a década de 1950 ele já fazia os efeitos *stop-motion* de filmes de aventura que trabalhava com lendas, o caso de *Simbad e a Princesa*, e na década de 1960 *Jasão e os Argonautas*. Volta mais uma vez às aventuras de Simbad em 1970 com *As Novas Viagens de Simbad* e *Simbad e o Olho do Tigre*. Mas a grande mitologia do século foi lançada em 1977, *Star Wars*, na qual a trajetória do personagem principal, Luke Skywalker, percorre em um ambiente de ficção científica em uma temporalidade bem a frente da nossa, a jornada do herói, sendo essa alimentada com elementos sobrenaturais, políticos e trágicos.

Com essas produções e o sucesso de Star Wars que já lançava seu segundo filme, a perspectiva de contar histórias inspiradas em mitos já era boa. Nessa posição *Fúria de Titãs* segue uma tendência, mas no seu foco temos além da aventura a intenção de retratar um mito clássico. Uma aventura que estivesse ligada ao contexto das lendas gregas, fonte de grandes heróis para o imaginário Ocidental. Assim, juntando a proposta que recebera, a possibilidade e uma vontade pessoal de trabalhar com um grande mito que oferecesse ao público uma boa história de entretenimento e aventura fantástica, é realizada a produção de *Fúria de Titãs*. Uma produção para colocar nas telas o sua própria fala sobre o que ele acha do cinema: “O cinema foi criado para a fantasia, não para histórias comuns, mundanas. Ele nos deixa... maravilhados, por exemplo. Ele estimula nossa imaginação” (10:55).

O argumento do filme é o mesmo da narrativa mítica, com poucas alterações. Podemos resumir o conteúdo do filme com as seguintes colocações: seu enredo narra a jornada do herói grego Perseu, filho de Zeus, que lançado ao mar ainda criança em companhia da mãe, cresce na ilha de Sérifos, sendo depois enviado à Jopa por ação divina e de lá segue seu destino que o levará a cavalgar o corcel alado Pégaso, ao confronto com o monstruoso Cálibos, encontrar as Bruxas Tenebrosas, decapitar a Górgona Medusa e com sua cabeça derrotar o último dos titãs, o Kraken. Ao fim de sua jornada, se casará com a princesa Andrômeda, sendo o futuro rei de Jopa e da Fenícia.

Entre o que temos no filme e nas formas mais comuns que encontram-se nas narrativas publicadas sobre o herói Perseu, o fato da sua jornada possuir ligação com a defesa de sua mãe e de sua honra é retirado, constando no filme para o início de tudo a briga entre os deuses no Olimpo – vingança entre Tétis e Zeus. O seu casamento com Andrômeda ser quase que um “acidente de percurso”, pois no mito ele a encontra durante sua volta para Sérifos e resolve ajuda-la e com isso casar-se com ela; no filme é algo semelhante ao romântico ideal do amor à primeira vista que faz o nosso herói enfrentar monstros e enigmas para conseguir unir-se com a jovem. O herói que antes era solitário, contando apenas com os auxílios sobrenaturais, agora conta também com um grupo que o acompanha e lhe dá suporte nos combates. Há também a retirada das irmãs Górgonas de Medusa (Esteno e Euríale), sendo apenas o confronto com ela, um combate épico, diga-se de passagem. A viagem pelo Estíge, a coruja Bubo, são elementos narrativos que engrandecem a história, lhes dão um momentos de tensão – a viagem ao mundo dos mortos – mas que é aliviado com as aparições, de grande importância, feita pelo autômato<sup>51</sup> enviado pelos deuses.

---

<sup>51</sup> A coruja mecânica Bubo é um presente de Atena para Perseu. A deusa foi intimada por Zeus a lhe entregar sua coruja real, mas não o faz. Assim recorre a Hefestos que constrói o autômato que possui sabedoria similar

O filme tem início com uma pequena comitiva do rei Acrísio levando sua filha Dânae e seu neto Perseu para um despenhadeiro no litoral. Ao condená-la por um crime e pela vergonha de ter engravidado fora das condições normais, ele a coloca em uma caixa e lança-a ao mar. A sequência da cena é de uma gaivota atravessando uma vasta distância até que chega na morada dos deuses, o monte Olimpo. Lá a ave revela-se como Poseidon, o senhor dos mares, e relata a Zeus e aos demais deuses, o que aconteceu no litoral da cidade de Argos. Ao saber do que Acrísio fez ao seu filho, Zeus enche-se de raiva matando o rei de Argos e destruindo sua cidade ordenando que para tal feito Poseidon libertasse o último dos titãs: o Kraken<sup>52</sup>. Já com a criança e sua mãe, ele pede que sejam guiadas para um local que possa sobreviver, e são encontrados por um pescador que os leva para a ilha de Sérifos, onde viverão em paz.

Há um interessante diálogo entre os deuses após a decisão de Zeus, no qual as deusas Tetis, Afrodite, Atena e Hera tentam induzir o motivo de tal acontecimento, e seus comentários ficavam entre a possibilidade de ser amor à mortal ou amor pelo filho que teriam levado à tal vingança.

Essa cena completa do panteão nos dá uma visão geral de como são os deuses na história. No filme são ainda deuses que convivem no meio dos homens. Sua interação e interferência são constantes, o que deixam os homens apreensivos com relação ao que eles pensam. Esses deuses que possuem todas as características humanas e seus sentimentos, são o reflexo do que os homens fazem a si mesmos. As formas como esses deuses se apresentam remetem à própria narrativa da história de Perseu, mas também nas raízes clássicas dos mitos gregos que nos conhecemos. Sua interferência e participação ativa no destino dos mortais são expressas de forma clara e constante nas obras de Homero.

---

ao animal da deusa. Das divindades olímpicas ele é o que possui menos prestígio entre os seus, pois é feio e relacionado aos trabalhos manuais, e se lembrarmos o reflexo que o panteão faz da sociedade aristocrática, as atividades de ferreiro, artesão, escultor são ações daqueles que vivem fora da parte aristocrata da sociedade. O deus da tecnologia é coxo e feio, relegado à marginalidade, mas mesmo sendo descartado pela sua aparência é sempre convocado quando as outras divindades ou os heróis necessitam de auxílio. Sua marginalização pode oferecer-nos um contraponto com o monstro Cálibos, pois a maldição deste é refletir na face o horror de seus atos malévolos, tornando-se um monstro e também excluído do convívio dos demais, tornando-se o senhor do charco. A beleza como ideal a ser cultivado está exposta nessas perspectivas.

<sup>52</sup> Kraken é o nome de uma criatura da mitologia nórdica, uma espécie de lula colossal que ameaçava os navios. No filme eles utilizam o nome em algo como uma junção das duas criaturas, o monstro marinho do mito de Perseu e o monstro mitológico escandinavo. Inclusive a forma que a criatura é representada, com vários braços e cauda e tentáculos remete a isso. Harryhausen comentando a criação da criatura para o filme diz: "A palavra 'Kraken', claro, é bem posterior. Não é da mitologia grega. O Kraken surgiu em 'O Kraken Desperta', acho, uma história do início do século XX". Esse "O Kraken Desperta" (The Kraken Wakes, 1953) que serviu de referência é um romance de ficção científica apocalíptico de John Wyndham, que por sua vez teve o título retirado do soneto de Alfred Tennyson 'The Kraken', que fala sobre uma assombrosa criatura que dorme no mais profundo abismo do oceano. O mais interessante sobre a opção pelo uso do nome Kraken segundo Harryhausen é que "o nome tem um som legal, meio ameaçador".

Se observarmos bem, essa sociedade olímpica é a projeção da sociedade heroica e aristocrática que existe na terra (BRANDÃO, 1986). São nos poemas homéricos que encontramos os elementos religiosos que fazem referência a essa interpretação exposta no filme. Foi através da poesia épica que se formou essa mentalidade, e que por sinal nos legou elementos precisos para termos essa noção de divindades humanizadas atualmente. Segundo registra Junito de Souza Brandão

Esse "humanismo divino" foi a marca da poesia, o sinal mágico de uma obra através da qual o homem entalha e concebe os deuses à sua imagem e semelhança. Era o antropomorfismo. "O mundo grego com seus deuses é um mundo do homem", sintetiza magistralmente Kerényi. Eis aí os deuses de Homero. (BRANDÃO, 1986, p.121)

Em seguida há uma tomada que mostra Perseu já adulto cavalcando pelo litoral de Serifos. Jovem esbelto, de espírito livre, saudável. Como o próprio Zeus comenta: “forte e com um belo rosto, que mais um mortal pode desejar ou merecer?” (0:12:35). É uma postura interessante de se ver, que também pode nos mostrar duas condições. A primeira é o ideal de vida que da antiguidade, legado a uma apreciação estética do belo e também ao caráter bélico que estava ligado à figura do jovem. Este apresenta ligação com a própria concepção de vida que era levada pelos jovens guerreiros que buscavam a “bela morte”. Jean-Pierre Vernant é quem nos dá uma amostra desse efeito ao dizer que “o feito heroico enraizada no desejo de escapar do envelhecimento e da morte” (VERNANT, 2011, p.56)<sup>53</sup>. Esse homem que morre na flor da idade, no ápice da beleza de sua juventude “vai escapar do desgaste do tempo, à mortalidade comum” (VERNANT, 2009, p.81), o que leva o herói a uma oposição à própria natureza humana da finitude, pois ao morrer de forma heroica ele se inscreve na memória do seu grupo, permanecendo junto a eles, e de forma bela e jovem. A imortalidade, beleza e juventude, características divinas, acabam por ser alcançada por mortais<sup>54</sup>.

E com isso observamos a outra situação: enquanto o herói Perseu exhibe essa juventude e beleza, os deuses são velhos. Com a exceção de Atena, os demais habitantes do Olimpo já estão em idade elevada. Os deuses que são representados na arte antiga exibindo corpos fortes, já não fazem isso. As divindades já estão envelhecendo.

A sequência na história mostra-nos que após Zeus exhibir seu orgulho pela forma como cresce seu filho, ele também aplicará um castigo ao filho da deusa Tetis, Cálipos. Este

<sup>53</sup> Original: “la hazaña heroica hunde sus raíces en la voluntad de escapar al envejecimiento y la muerte”.

<sup>54</sup> Esses são ainda os grandes sonhos almejados pelo ser humano, criando constantemente situações que buscam eliminar os traços do tempo transcorrido com cirurgias e uma infinidade de cosméticos, além do próprio vestuário que não acompanham o traslado do tempo, e pais a cada vez mais estão se vestindo como se vestem os seus filhos adolescentes. O ser humano não quer envelhecer e acredita que pode enganar o tempo.

perseguiu e dizimou devido ao seu insaciável apetite de caçador. Vivo restou apenas o Pégaso. Tetis pede que Zeus tenha piedade de seu filho, mas Zeus diz que é impossível. A punição será torna-lo uma abominação, para que sua maldade seja percebida aos que o vissem. Cálípos era noivo de Andrômeda, princesa de Jopa, e com o casamento o filho de Tetis seria o novo rei de Jopa e senhor da Fenícia. Tal castigo é lamentado pela deusa. Mas não é deixado em vão.

Para vingar-se, ela usa de seus sacerdotes para que, enquanto Cálípos sofrer, Andrômeda também sofrerá, pois será impedida de se casar. Ela poderá ser cortejada por qualquer um, mas o pretendente deverá resolver um enigma. Caso o pretendente não consiga, ele será executado, queimado em uma fogueira.

Tetis ainda realiza um ato de rebeldia e vingança contra Zeus. Ela tira Perseu do conforto de sua ilha e o lança no mundo para que o destino seja seu guia, sem a proteção de Zeus. Diz a deusa: “É hora de conhecer o mundo. De ficar cara a cara com os seus medos. De conhecer os horrores da escuridão e de encarar a morte. De abrir seus olhos para a sombria realidade. No Oriente distante, do outro lado do mar, em Jopa, no reino da Fenícia” (0:15:53). Tetis então lança Perseu nesse local quando ele dormia na praia de Sérifo. Quando o herói acorda, está em um anfiteatro. Mais uma observação de como a casta olímpica é um bom reflexo da aristocracia, pois se acontece algo que venha a provocar os deuses haverá uma contrapartida que mostrará que não se deve desafiá-los, pois os mortais são inferiores aos deuses e devem reconhecer essa posição.

No teatro, Perseu é recepcionado por um show de ilusionismo, e um homem o interroga querendo saber quem ele é, da mesma forma que o herói também deseja saber quem o questiona. Quando o homem se mostra, Perseu pergunta onde está. Nesse momento o homem se apresenta como Amon, poeta e dramaturgo, e passa a ouvir o jovem que se mostra perdido. Perseu então se apresenta: “Eu sou Perseu. Herdeiro do trono de Argos”. Após as apresentações o poeta convida o herói para que este se acomode. Ao ser perguntado sobre os efeitos teatrais que usou na sua aparição, Amon diz ser uma ferramenta para afastar curiosos, e acreditam que o local é amaldiçoado. “Por que está tão abandonado?” pergunta Perseu ao poeta (0:17:51) e este responde: “É o sinal dos tempos. Este reino foi amaldiçoado, e sua população está desesperada. Andam por ai dizendo: ‘só estão felizes aqueles que estão mortos!’”. A história de Perseu é conhecida pelo poeta Amon. Este diz que ela “é a história mais popular dos últimos 20 anos” (0:18:39).

Perseu pede para que Amon explique o que aconteceu com ele: “- Pode explicar o que houve comigo esta noite?” o poeta então responde que “- Os deuses do Olimpo são

misteriosos; e seus motivos, erráticos. Meu conselho é: volte para a tranquila Sérifos o mais rápido possível” (0:18:50). Ao invés de acatar o conselho de Amon, Perseu pensa grande. Quer realizar o desejo de sua mãe de reerguer o reino de Argos, iniciando em Jopa ao invés da remota ilha de Serifos. Assim, resta ao herói partir para sua aventura, sendo vestido pelo poeta Amon de uma forma mais apropriada para o príncipe que ele é. Temos aqui o início da jornada heroica, com o chamado da aventura. Perseu vê a possibilidade e vai ao seu encontro. Um herói que não negou o chamado e já parte para seus objetivos.

Vemos aqui no filme o princípio da narrativa heroica, que é o *chamado da aventura*. Desde situações de inevitável conflito até mesmo um grande erro cometido em seu mundo, pode levar à aventura. Sendo certo ou não, o fato é que, há para aquele escolhido, o herói, uma situação que o levará à contradição com seu mundo e tentará guiá-lo a um novo. Um simples ato errôneo, que na narrativa heroica “pode equivaler ao ato inicial de um destino” (CAMPBELL, 2007, p. 60). E diferente de alguns heróis, Perseu aceitará de imediato o chamado, sabendo ser esse seu destino.

A cena muda para o Olimpo onde Zeus discute com Tetis sobre o que ela fez com seu filho. O Senhor do Olimpo fala que seu filho merece mais do que o poeta pode oferecer, merece armas com poder divino. “Um capacete! Uma espada! Um escudo! E não demorem!” (0:19:58) diz Zeus às deusas que lá estão, respectivamente, Atena, Afrodite e Hera. Tentando incitar mais discórdia Tetis diz à Hera que “é tudo amor à Dânae”. Já a esposa de Zeus, que compreende bem o espírito do marido, lhe responde “não, já se sentiu atraído por tantas mulheres que é impossível de se lembrar dela. É o orgulho tolo que sente pelo filho” (0:20:34). Temos tanto o favorecimento do pai para com o filho, quanto mais uma das características da jornada heroica, que é o auxílio sobrenatural, representado pelos apetrechos recebidos pelos deuses.

Enquanto Perseu estava em um treinamento no teatro, os presentes divinos vão aparecendo. Primeiro o capacete, depois a poderosa espada e por fim o escudo. Aparecem aos pés de estátuas que correspondem às deusas que receberam as ordens de Zeus. Perseu vai experimentar os presentes e nesse momento Zeus aparece no reflexo do escudo, sem se identificar, e diz que os itens são presentes dos deuses. O herói pergunta ao reflexo: “Quem é você?”. A resposta divina é “Descubra e realiza seu destino”. Amon ao observar essa aparição e esse presságio comenta: “Um presente divino nunca deve ser questionado. Deve apenas aceita-lo” (0:24:36). Ao experimentar os presentes e ver o que cada um deles pode fazer, o herói decide conhecer Jopa munido do capacete que ganhou, que lhe oferece invisibilidade.

O herói ainda possui elementos humanos, sua vida não é fácil e seu poder não está despertado. Por esse motivo, é enviado pelas forças sobrenaturais que guiam o curso da jornada um *auxílio sobrenatural*. Esta entidade será o “porto seguro”, a palavra de sabedoria para ajudar ou aconselhar o herói. Henderson diz que a importância desse fator deve-se ao fato de que

em várias dessas histórias a fraqueza inicial do herói é contrabalanceada pelo aparecimento de poderosas figuras “tutelares” – ou guardiães – que lhe permitem realizar as tarefas sobre-humanas que lhe seriam impossíveis de executar sozinho. (HENDERSON, 2008, p. 144)

A condição que Perseu se encontra o leva a receber ajuda diretamente de seu pai, Zeus. Mesmo com a presença de outras pessoas que lhe fazem companhia e em alguns momentos lhe forneçam auxílio, o principal ajudante sobrenatural é o próprio pai. É através deste que o herói recebe os itens mágicos que favorecerão seu caminho, mesmo sendo ofertas de outros deuses, estes recebem a ordem direta do senhor do Olimpo para que assim seja feito.

Quando Perseu entra em Jopa vê um homem sendo queimado por ter falhado na missão pela mão e Andrômeda. O soldado que recepciona Perseu lhe conta a história de Andrômeda e sobre o castigo que Cálibos recebeu, além de dizer que ele é temido pelos moradores de Jopa. Mas mesmo assim Perseu fica curioso sobre a princesa, decidindo então entrar invisível durante a noite no quarto de Andrômeda enquanto esta dorme. Nesse momento, um abutre gigante pousa com uma gaiola, na sacada do quarto da princesa. O espírito dela sai e entra na gaiola, então a ave sai levando-a. Ao presenciar a situação ele o herói diz: “- Encontrei o meu destino.” (0:31:46). Outra característica que faz com que o herói seja colocado como um herói nos moldes românticos<sup>55</sup> é o amor a primeira vista e idealizado que ele nutre pela princesa a partir desta cena, o que será comum em todas as sequências com os personagens Perseu e Andrômeda.

---

<sup>55</sup> Ao colocar Perseu como um herói de característica romântica, não cabe engessá-lo, mas sim observar o que há dentro das várias possibilidades desse termo que possui uma grande abrangência. Pois dentro dessa ideia temos “*um movimento literário que, servindo-se de elementos historicistas, místicos, sentimentais e revolucionários do pré-romantismo, reagiu contra a Revolução e o classicismo revivido por ela; defendeu-se contra o objetivismo racionalista da burguesia, pregando como única fonte de inspiração o subjetivismo emocional*” (CARPEAUX, 1962, p.1652). Nesse aspecto podemos colocar como elemento romântico de Perseu seu sentimentalismo, que desabrocha ao conhecer Andrômeda e será uma característica intrínseca ao seu personagem. E logo em sequência, outro destaque fica para sua idealização. Como ele mostra-se de forma impecável, longe de falhas que coloque em perigo sua jornada – nesse momento, pode ser aproximado aos heróis novecentistas do próprio Brasil, como no caso do romance de José de Alencar *O Guarani*. Perseu tem seu romantismo medido e em conjunto com uma permanência de elementos clássicos advindos – e também idealizados – de sua narrativa mítica original que constroem sua figura cinematográfica.

Esse grande amor que Perseu desenvolve pela princesa pode ser colocado dentro da característica do “encontro com a deusa”, que segundo descreve Campbell trata-se de um “casamento místico (*hierógamos*) da alma-herói triunfante e da Rainha-deusa do Mundo” (CAMPBELL, 2007, p. 111). Aqui o herói encontra-se frente à figura feminina que representa a perfeição, mesmo não sendo somente bondosa. Aparece como uma representação do bom e do mau, aquela que foi esperança e também a que trouxe problemas.

Ainda podemos dizer que a figura da

(...) mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transfigurações: ela jamais pode ser maior que ele, embora sempre seja capaz de prometer mais do que ele já é capaz de compreender. (CAMPBELL, 2007, p. 117)

Ela guia o herói para sua grande potencialidade, a de ser grande, maior que os comuns. “A mulher” nessa condição “é o guia para o sublime auge da aventura sensual” e se o herói “que puder considerá-la tal como ela é, sem comoção indevida, mas com a gentileza e a segurança que ela requer, traz em si o potencial do rei, do deus encarnado, do seu mundo criado” (CAMPBELL, 2007, p. 117). É exatamente a partir das constatações finais promovidas pelo encontro com a figura da deusa que poderemos ter certeza do papel que o herói desempenha, pois com esse encontro com a mulher (onde podemos observar a deusa) caracteriza-se por ser “o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a bênção do amor (caridade: *amor fati*), que é a própria vida, aproveitada como o invólucro da eternidade” (CAMPBELL, 2007, p. 119). Mas como a deusa é uma entidade ambivalente, que pende entre o bem e o mal, ela também mostra-se como tentação. Mais uma prova encontra-se nesse momento: negar aos desejos luxuriosos e lançar-se à perfeição longe dessas tentações.

Perseu retorna ao teatro e conta a história a Amon, e ao pensarem em uma forma de seguir o abutre, o poeta diz que Perseu deverá pegar o Pégaso, que ele captura e doma de forma rápida. E com o domínio do corcel alado Perseu segue o abutre até o pântano onde Cálivos aguarda a chegada de Andrômeda. Ele a recepciona a princesa e lhe faz corte, lhe entrega presentes e a conduz a um trono, mas mesmo assim é recusado pela princesa. Os demais que habitam o pântano com Cálivos, seus serviçais, são sujos, de aspecto selvagem e bárbaro. A princesa questiona o motivo sequestro crônico “Cálivos, por que me trouxe até aqui?”. E como resposta Cálivos lamenta “Porque não posso olhar para sua verdadeira beleza. Só posso olhar para sua imagem e recordar que você um dia me amou. Lembra de

como você me amou?”. A resposta da princesa é triste para o monstro: “Eu me lembro. Mas agora...”. A feiura, sua grande maldição o afastou de tudo.

São nesses encontros que Cálivos dá a Andrômeda os enigmas para os pretendentes. Após a rejeição da princesa ele já prepara o novo enigma: “Então, é hora de aprender um novo enigma, uma nova pergunta”. “Escute bem Andrômeda, um novo enigma para seus candidatos à herói” (0:43:08).

Perseu, que acompanhava todos os acontecimentos, invisível pelo capacete ganho dos deuses, ao sair do local é percebido por deixar pegadas. Ele é seguido por Cálivos que o ataca iniciando um grande combate cortado de modo brusco.

Na sequência da cena já estamos no palácio de Jopa no momento que a rainha Cassiopeia apresenta a filha para os possíveis novos pretendentes, Perseu se apresenta, como herdeiro de Argos, e se candidata para responder ao novo enigma. Ao ser visto por Andrômeda é reconhecido, mas como estava em algo similar a uma projeção, diz que o conhece de seus sonhos. Mesmo com o pedido da princesa para não se oferecer e poupar sua vida, o herói segue em frente. Andrômeda lhe diz a charada e Perseu responde. O enigma: “Nos olhos de minha mente vejo três círculos unidos numa harmonia graciosa e valiosa. Dois cheios como a lua. Um é oco [vazio] como uma coroa. Dois vem do mar, das profundezas do oceano. Um vem da terra, das profundezas da terra. Juntos, são uma coisa bem conhecida. Diga-me, o que pode ser?”. A resposta é um anel, o anel de Cálivos, com duas pérolas unidas em um círculo oco. Perseu apresenta resposta do enigma mostrando a mão decepada do monstro. Perseu venceu Cálivos, porém poupou sua vida exigindo o fim da maldição à Jopa. “A luz venceu as trevas”, diz o herói à Andrômeda (0:49:43).

Esse primeiro desafio é um momento de reflexão para o herói. Nem mesmo ele superaria uma jornada de mudanças tão significativas sozinho. Já munido de coragem e sabendo que pode contar com alguém, será o momento de testar o quão forte é o herói. Atravessar a barreira, o primeiro limiar. Esse evento acaba “marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói” (CAMPBELL, 2007, p. 82). Lá haverá um guardião que deverá ser derrotado, o que mostrará as potencialidades do herói.

Ao passar pelo limiar, o desconhecido é o que aguarda quem faz a jornada. Essa imersão em algo novo e que consigo a possibilidade de morte, é o que levará o herói a um renascimento, tornando-o pronto, após um período de reflexão, para seu caminho. É a passagem pelo “ventre da baleia” (CAMPBELL, 2007, p.91), o local de meditação sobre si e o seu destino. E agora com a certeza do que fazer e sabendo de sua jornada, Perseu firma-se como o herói que possui um caminho de conflitos e vitórias pela frente.

Durante a festa do casamento do herói com a jovem princesa, Cálípos vai ao santuário de Tetis e pede à sua mãe uma forma de punir Perseu pela blasfêmia que cometeu e a divindade vem conversar com o filho por meio da animação de sua estátua. Tetis diz que não pode punir Perseu, mas Cálípos diz para que ela então lance uma maldição a quem ele ama (0:51:00).

Durante a cerimônia de casamento, Cassiopeia diz que dá a Perseu a princesa Andrômeda, o mais belo dos prêmios, e que ela é a mais bela de todas, inclusive mais bela que a própria Tetis. O namoro dos dois mostra-se extremamente romantizado, no sentido de ser idealizado. Os dois param olhando-se mutuamente e repetindo frases melodramáticas, guardando toque mais firme e demorado até o limite, e esperando ainda mais pelo beijo (0:52:20). Tetis ofendida pela vaidade humana – e esperando um motivo para interferir nos eventos sem medo de represálias de Zeus – manifesta-se em sua estátua apresentando o seu desagrado com a fala da rainha, e pede o sacrifício de Andrômeda em trinta dias ao Kraken, como meio de reparação à blasfêmia cometida (0:54:45).

O monstro marinho possui um poder além da compreensão e Perseu começa a questionar sobre como seria possível derrotar o tão temido Kraken. O poeta Amon diz a Perseu sobre as Três Bruxas Tenebrosas [as graias] e que elas podem dizer uma forma de derrotar o monstro. E para dificultar ainda mais a jornada de Perseu, Cálípos prende o Pégaso.

Após decidir ir até o santuário onde as bruxas vivem o herói monta uma pequena comitiva, na qual Amon também encontra-se presente e a princesa Andrômeda também resolve acompanhá-los, mesmo contra a vontade de Perseu. Ela chega a dizer que irá com ele até o santuário e que não cabe a ele dar ordens a ela, pois “Você ainda não é meu marido” (0:59:18) e leva consigo a escolta real. Essa passagem é interessante para fazer uma reflexão sobre o papel da mulher na antiguidade. Seu espaço não era o da aventura, mas sim o doméstico. A casa era seu reduto<sup>56</sup>, seu local de ação, o mundo das lutas e dos combates era masculino. Nicole Loraux deixa claro as funções de ambos os gêneros ao nos mostrar como eles deveriam morrer. Para a historiadora “os homens morrem na guerra, realizando o ideal cívico; submissa a seu destino, a mulher morreu em seu leito” (LORAUX, 1988, p.21). Sendo reservada a essa função caseira e maternal, tendo como ideal de vida a ocupação de mãe e

---

<sup>56</sup> Mesmo sendo a casa seu espaço, lugar da filha e mãe, não eram necessariamente confinadas, podendo sair em ocasiões diversas. Para constatar tais fatos é interessante observar na própria mitologia as saídas das deusas e das heroínas mortais que por vários motivos deixam sua morada, sendo na vida pública permitido a elas trabalhar fora, se fossem pobres, e as mais ricas saíam para consultar adivinhos, frequentavam algumas cerimônias públicas, o teatro, ouviam discursos públicos e admiravam arte na Acrópole (VAN CREVELD, 2009).

esposa, é colocado por Eva Cantarella que, tanto na polis grega quanto em Roma, as mulheres acabavam por estar sujeitas às vontades de seu pai. Cantarella aponta que

(...) como sempre fizeram, os pais mantêm o direito de vida e morte, matando ou fazendo matar os filhos e as filhas culpados de ter comportamentos que os antigos modos da família e a boa consciência sentiam que deveriam ser punidos. (CANTARELLA, 1996, p.121)<sup>57</sup>

Observando essa condição, a posição das mulheres há uma restrição no que ela poderia ou não fazer. Era necessário um pai ou marido já que no matrimônio “estava regulamentado acompanhado pela transferência das mulheres para a família do marido” (CANTARELLA, 1996, p. 122)<sup>58</sup>, para que ela encontrasse um espaço social, em função do masculino. Toda essa preocupação com a mulher e sua conduta era devido ao fato de que “uma das primeiras preocupações da cidade foi para garantir uma reprodução ordenada dos cidadãos” (CANTARELLA, 1996, p.123)<sup>59</sup> algo que levava ao controle do comportamento feminino. A oferta de Andrômeda a um jovem aventureiro mostra o poder que se tem sobre os filhos, algo comum também na antiguidade – e adiante –, pois casamentos arranjados pelo interesse dos familiares foi uma grande ferramenta política. Independentemente de onde estava, se com pai ou marido, comumente não havia espaço para a glorificação das mulheres. “A glória das mulheres é não terem glória” (LORAUX, 1988, p.23), não ser falada por si era o ideal e para além disso sua lembrança deveria sempre estar ligada ao marido o que culminaria “para aquelas cujas virtudes devem culminar no bem viver do marido não há fim heroico” (idem). Como uma alternativa a esse meio no qual a descrição era a norma, há nas tragédias e em suas mortes violentas uma forma das mulheres conquistarem a sua glória ao conquistarem sua morte – e de forma violenta. “Com maior exatidão, uma mulher conquista sua morte nessa violência. Morte que não seja somente o fim de uma vida exemplar. Morte que lhe pertença como sua” (LORAUX, 1988, p.25).

Nas heroínas das tragédias sua posição é conquistada com a morte de forma violenta e trágica, principalmente com o suicídio, com o enforcamento ou com alguma lâmina. Mas independente desse fato, dessa recuperação de si perante a morte é algo a que elas eram levadas por imergirem no mundo dos homens. Mesmo morrendo, mesmo tendo nessa morte encontram sua faceta heroica “é pelos homens que as mulheres morrem, é pelos homens que

<sup>57</sup> Original: “tal como siempre habían hecho, los padres siguen ejerciendo su derecho de vida y muerte, matando o haciendo matar a los filii e las filiae-familias culpables de haber tenido comportamientos que los antiguos usos familiares y la nueva conciencia consideraban que si tenían que castigar desse modo”.

<sup>58</sup> Original: “estaba regulamentado acompañado por la transferencia de la mujer a la familia del marido”.

<sup>59</sup> Original: “una de las primeras preocupaciones de la ciudad consistió en garantizar una ordenada reproducción de los ciudadanos”.

elas se matam com maior frequência” (LORAUX, 1988, p.51). Mesmo assim, fica o aviso de que para uma mulher “o melhor é não sair do interior bem fechado de sua casa” (LORAUX, 1988, p.48).

O caso da princesa Andrômeda acompanhar seu noivo é atípico, o que mostra no filme as possibilidades de mudança na observação do espaço das mulheres. Mas no detalhe de que ela não obedece pelo fato de não estar frente ao marido vemos que, mesmo ausente um controle ferrenho por parte do homem sobre a mulher, ainda há o meio pelo qual eles vestiram os papéis clássicos, reproduzindo o estereótipo que perpassa a história. O que também não deixa excluído a possibilidade da princesa utilizar de uma manipulação do jovem herói, de forma que, utilizando de seus atributos como sedução como mulher possa influenciar o noivo para que este mantenha-se realizando seu desejo. Essa possibilidade da mulher fazer a diferença em questões políticas e privadas superando os homens e transformando os papéis tradicionais de mães e esposas em fontes de poder e influência na carreira política dos maridos e filhos é discutido e exemplificado na obra de Kristina Milnor *Women in Roman historiography* (2009). Mas a influência de Andrômeda é pequena em vista de sua idealização, sobrando a ela, no máximo sua posição como donzela virgem clamada em sacrifício para aplacar a ira dos deuses, condição também de feminilidade que vai de encontro às heroínas trágicas fornecendo um espaço seu, inclusive na afirmação da sua feminilidade (LORAUX, 1988).

Zeus sabendo das dificuldades que Perseu encontraria à frente, pois perdera seu capacete na luta contra Cálípos, exige que Atena lhe dê sua coruja, Bubo, como novo presente a Perseu. A divindade não aceita desfazer de seu animal e pede a Hefesto que faça uma réplica mecânica, com as mesmas capacidades sobrenaturais (conhecimento) da original. O Bubo mecânico aparece perante a comitiva de Perseu, sendo que este é o único que compreende seus ruídos como meio de comunicação e em meio a confusão que encontrava-se o grupo devido à dificuldade de encontrar o caminho até as bruxas, Bubo é quem pode guiar Perseu até o santuário delas.

Ao chegar ao covil, é necessário conseguir que as velhas lhe respondam sua questão, e Perseu tem que bolar uma estratégia para pegar o único olho que as três possuem e utilizá-lo como moeda de troca nesse pedido. Os soldados de Argos sobem pelos flancos e ficam à espreita em uma abertura na parede, enquanto Perseu chega pela porta principal e se apresenta chamando a atenção das bruxas. No momento oportuno dá o comando a Bubo que em um voo rápido pega o olho (uma bola de cristal que preenche uma mão).

Com a posse do olho Perseu pergunta: “- Como um homem mortal pode enfrentar e derrotar o Kraken?” (1:08:45). Elas, após tentar ludibriar Perseu sem sucesso, respondem: “Talvez... haja um modo. Mas seria ainda mais perigoso que enfrentar o Kraken”, e continuam: “A cabeça da Medusa. A Górgona!” dizem as velhas. “Se uma criatura, viva ou morta, olhar para a cabeça da Medusa... vivará pedra. Não importa o tamanho ou poder. E seu sangue é um veneno mortal. Um titã contra outro titã!”<sup>60</sup> (1:09:00). Depois que as questões são respondidas, Perseu devolve o olho delas, jogando-o no meio de restos de lixos [e vítimas], não muito perto das bruxas, o que dá um tempo para ele sair do local.

No acampamento, Amon conta a história de Medusa<sup>61</sup>. A bela sacerdotisa de Afrodite (no mito em versão romana em Ovídio na obra *Metamorfoses*, ela é sacerdotisa de Atena. Na narrativa grega é filha das divindades marinhas Forcis e Ceto), que foi seduzida por Poseidon, profanando o templo ao fazer amor nele. O ato enfurece a deusa, que pune Medusa com a deformidade. Ao finalizar a história e conhecer os perigos que deverá enfrentar Perseu parte para a ilha da Morte, onde está a Medusa, aproveitando o tempo enquanto a princesa dormia e deixando-a com Amon.

Para encontrar a Medusa é necessário passar pelo rio Estige, o rio que leva ao mundo dos mortos. E chegando no local que pegaria o barco condutor à Ilha da Morte, um dos acompanhantes de Perseu fica para traz com Bubo, e lhe dá a moeda necessária para pagar o barqueiro.

---

<sup>60</sup> A essa frase podemos colocar uma observação interessante. A Medusa não é um titã, mas em versões de seu mito é uma mulher amaldiçoada por Atena devido à sua beleza e também por profanar seu templo junto a Poseidon (mesmo que a profanação tenha sido o estupro sofrido). Sobre esse aspecto, comparar o poder da Medusa ao dos titãs foi um recurso cinematográfico interessante, pois na década de 1980 as reações e propagandas antifeministas criaram um imaginário da “mulher devoradora de homens”, a feminista que destruiria todos os homens e exerceria seu poder soberano, invertendo a lógica da dominação social. Muito embora esse imaginário não reflita as reivindicações feministas da época, de diminuição das desigualdades entre os sexos e maior espaço e participação política, a Górgona exerce exatamente esse papel, ao ser comparada a um titã destruidor exclusivamente de homens. Ela é a desgraça para todo e qualquer homem que tentados ousem olhar sobre seu corpo. É o poder do imaginário sobre os perigos da força da mulher narrativizado e reinterpretado em um filme mitológico, que ao narrar o passado incorpora elementos do presente de sua produção.

<sup>61</sup> Sobre essa criatura temos um relato interessante da sua concepção por Harryhausen: “A Medusa parece ser uma favorita de muitos fãs que me escrevem. Nos primeiros filmes punham cobras de borracha na cabeça de uma atriz. Ficava meio artificial. Quando ela andava, todas balançavam juntas. Eu não queria isso, então eu a redesenhei com corpo de cobra. Mas eu só via estátuas de mulheres bonitas com cobras no cabelo, o que não era muito dramático. Eu lhe dei um aspecto demoníaco e um rabo de cascavel para que ela fosse ameaçadora também sonoramente. Era um choque vê-la surgir de trás do muro se arrastando, pois só podia se locomover assim”.

Ao entrar nas imediações do templo onde a Medusa se encontra, Perseu é atacado por um cão de duas cabeças<sup>62</sup>. Na luta contra o monstro ele é auxiliado pelos soldados de Jopa que o acompanhavam, mas é ele quem consegue dar fim à criatura.

Eliminada a primeira barreira ele entra no covil da Górgona. O lugar é lúgubre, em tons escarlates, chamas bruxuleantes, deixando o clima do lugar medonho e pesado. Após andar nos corredores do local, chega a uma sala maior, onde a Medusa aparece. Ela de início persegue e petrifica os companheiros de Perseu, e também mostra que além de ter o poder de petrificar, é exímia manuseadora do arco.

A forma como o combate é montado cria uma ótima tensão, principalmente por ser quase um combate às cegas, mas mesmo assim a astúcia do herói é superior à do monstro e Perseu engana a Medusa fazendo com que ela atire em seu reflexo no escudo, e com isso tenta atrai-la para mais perto de si. Seu plano dá certo, e quando ela passa ao seu lado, ele consegue decepar sua cabeça. A cena de sua saída do covil é a exaltação do seu feito. Ele exhibe vitoriosamente o seu troféu, erguendo a cabeça da Medusa para o alto.

Após obter a cabeça da Medusa, a arma para seu grande feito, Perseu retorna da ilha da Morte e passa a noite em um acampamento com os soldados que ficaram no continente. É uma noite de ventania, e Cálípos aparece para tentar sabotar a jornada de Perseu. Ele provoca um sangramento na cabeça da Górgona e o sangue que escorre, ao cair no chão, dá origem a escorpiões gigantes. Cálípos ainda joga Bubo na água de um rio próximo, e no desenrolar da luta contra os escorpiões, ele mata os companheiros de Perseu. Inicia-se uma luta entre Perseu e Cálípos, que termina com a vitória do herói, que mata o monstruoso inimigo arremessando sua espada no abdômen de Cálípos.

Após terminar o confronto com o Senhor do Charco, Perseu dá a Bubo a missão de libertar o Pégaso que se encontra nos domínios de Cálípos. Seguindo a viagem, Perseu se desgasta bastante, chegando ao anfiteatro de Amon exausto.

Esta trajetória de constantes desafios é o “caminho de provas” no qual ele será auxiliado “de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural” (CAMPBELL, 2007, p. 102) encontrado em momentos passados. Essa provação “é um aprofundamento do problema do primeiro limiar” (CAMPBELL, 2007, p. 110), no qual desabrocham frequentes conflitos e provas que exigirão do herói sempre mais

---

<sup>62</sup> Essa criatura é uma referência ao cão Cérbero, que na mitologia é o responsável por guardar os portões do mundo dos mortos, colocado dessa forma no filme para fazer alusão ao original. Não temos um cão de três cabeças por questões técnicas dos efeitos especiais. Conta sobre essa criatura Harryhausen: "O cão de duas cabeças era uma aparição estranha, mas eu achei que um cão de três cabeças ficaria desengonçado então cortei uma cabeça".

de si. Seus ideais, sua força, sua perseverança, tudo será colocado sob pressão. Será um momento no qual além de manter-se firme, ele cresce em todos os aspectos, pois as provas não são apenas testes, mas também um caminho para seu aperfeiçoamento no decorrer de sua missão.



**Figura 1. Perseu exibindo seu troféu, a cabeça de Medusa.**

A imagem acima é icônica para nos situarmos no contexto do filme. A vitória de Perseu retratada dentro do cenário, nas ruínas, em um espaço no qual a paixão pelo real somada ao efeito de hiper-realidade nos lega nessa tomada do filme a postura do herói imponente. Após sobreviver a mais difícil das suas provas, exibir seu prêmio é um ato de demonstração do que ele é capaz. A expressão de Perseu nesse momento é de quem deu o seu máximo, de quem realizou o trabalho indicado como deveria ser feito, sem a preocupação sobre a forma como pensavam sobre ele e sobre o que aconteceria com ele por aceitar tal missão. Contrariando a todos, foi lutar contra a morte personificada nos medos e maldições que há no mais profundo da alma, e exibir sua cabeça decepada é mostrar que era vencedor não apenas do que era externo, do inimigo material, mas também um vencedor de si mesmo, pois frente à possibilidade de se entregar ao desespero, ao medo e à morte, representados pelo olhar de Medusa, ele se contém. E ao controlar suas fraquezas, então é o herói que poderá seguir para a prova final que o coroará.

No transcorrer do mais longo dia, o dia do sacrifício de Andrômeda (solstício), Tetis vem, junto com Poseidon, lembrar Zeus da importância desta data. O deus olímpico ordena

que libertem o Kraken. Após dar a ordem, reestabelece as forças de Perseu sem que os outros deuses percebam.

Enquanto isso a princesa Andrômeda é preparada para ser sacrificada. Sai de Jopa e segue em um grande cortejo para a praia, onde é acorrentada a uma rocha, esperando pelo fim. Os soldados de Jopa tocam enormes trombetas para chamar o Kraken, avisando que o sacrifício está pronto. Quando o Kraken surge no litoral de Jopa, Perseu já está a caminho montando o Pégaso que foi liberto por Bubo dos capangas de Cálivos. Inclusive é Bubo o primeiro a chegar e a fazer frente ao Kraken, mas o monstro urra para a coruja mecânica que vai se chocar contra as rochas.

Há uma entrada triunfal de Perseu para o confronto final. Ele vem montando o Pégaso cortando os céus e chamando a atenção de todos que estão acompanhando o sacrifício. Depois de ter dificuldades em retirar a cabeça da Medusa do manto que a guardava, de ser lançado no mar e ficar desarmado por ter perdido a sua poderosa arma. Novamente é a coruja Bubo que vem ao seu auxílio, resgatando do mar a cabeça da Górgona e lançando-a para Perseu que, no momento decisivo, remove o manto e consegue por fim ao monstruoso Kraken. Com o fim do monstro, Perseu lança a cabeça da Medusa no mar e o Pégaso sai do mar e volta a cortar os céus.

O conflito final que o herói teve, eleva-o a um novo patamar. Ao ir além do que pessoas normais vão, vemos que Perseu se eleva e alcança outro nível. Vemos surgir uma “condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância” (CAMPBELL, 2007, p. 145). Através do heroísmo coisas impensáveis são realizadas, e mostra àqueles que observam o exemplo heroico como agir, e ainda mais, até onde as ações corretas levam.

A compreensão do herói sobre aquilo que acontece ao seu redor eleva-se e o antagonismo que alimentou por muito tempo o meio que ele vive é compreendido, de maneira que tanto o bem, quanto o mal são vistos de forma completa, como um, assim como eram um os princípios que originaram o mundo.

Perseu mostrou-se então um “homem superior, um rei nato” (CAMPBELL, 2007, p.163). Agora resta a ele conquistar a última benção junto aos deuses, sua “graça, isto é, o poder de sua substância sustentadora” (CAMPBELL, 2007, p. 169) que representam a possibilidade e manter-se imperecível, pois agora sua jornada transformou-o. Estando então completa sua caminhada, seu aperfeiçoamento, resta apenas o retorno.

Perseu retira a princesa Andrômeda das correntes, abraça-a e a toma em seus braços, deixando o local do sacrifício até onde está a rainha Cassiopeia. A cena muda para o casamento dos dois e por fim entra a narração de Zeus sobre os acontecimentos.

Zeus: “- Perseu venceu. Meu filho triunfou”

Hera: “- Um jovem afortunado”

Zeus: “- A sorte é aliada da bravura”

Tetis: “- Que precedente perigoso. E se surgirem mais heróis como ele?”

Hera: “- E se a coragem e a imaginação se tornarem comuns entre os mortais? O que será de nós?”

Zeus: “- Não precisariam mais de nós. Mas por enquanto, há covardia, preguiça e falsidade suficiente na Terra para durar uma eternidade. Eu proíbo que se vinguem de Perseu. Ele se saiu bem. Ele será recompensado”.

Zeus: “Perseu e Andrômeda viverão felizes juntos. Terão bons filhos e governarão sabiamente. E para perpetuar sua lenda, ordeno que, de hoje em diante, eles estejam entre as estrelas e as constelações. Ele Perseu e a bela Andrômeda. O nobre Pégaso, e até a vaidosa Cassiopeia. Que as estrelas carreguem seus nomes para sempre.

Enquanto o homem viver na Terra e olhar para o céu maravilhado, ele se lembrará da coragem de Perseu para sempre. Até mesmo quando, nós, os deuses, formos abandonados e esquecidos. As estrelas nunca se apagarão. Nunca” (1:48:25).

A última parte do filme faz referência ao retorno, a última instância da Jornada do Herói. O retorno fechará o monomito e com isso todas as ferramentas conquistadas pelo herói em seu trajeto, isto é, a sabedoria para modificar o seu mundo, deverá ser levada para sua terra, o local que será modificado graças aos heroicos esforços empreendidos. No caso de Perseu o seu conhecimento adquirido será ferramenta para reinar em Jopa.

A partir de então, o herói viverá em liberdade. Situação na qual colabora para compreensão do sentido do mito como narrativa que promove melhorias na vida daqueles que se guiam pelo teor dessas histórias. Tanto em nível social ou individual, vemos no contexto das jornadas heroicas ou nas narrativas míticas de modo geral que

(...) o alvo do mito consiste em dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre consciência individual e vontade universal. E essa reconciliação é realizada através da percepção da verdadeira relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas. (CAMPBELL, 2007, p. 232)

Encontramos então o elemento que Brandão aponta. O fim da jornada, que destaca o momento no qual

(...) o herói retorna à sua tribo ou a seu reino, após façanhas memoráveis, vinga-se do pai, do tio ou do avô, casa-se com uma princesa e consegue o reconhecimento de seus méritos, alcançando, finalmente, o posto e as honras a que tem direito. (BRANDÃO, 1987, p. 21)

Ao fim da história podemos colocar em destaque alguns elementos estéticos e narrativos adotados para a construção dessa obra cinematográfica. Sobre a grande

característica de Perseu podemos destacar seu heroísmo. Com a idealização que encontramos nos heróis estes acabaram por receber características impecáveis, sendo os representantes de grandes ideais. O Perseu que vemos no filme de Desmond Davis possui muito desse heroísmo idealizado que forma uma figura clássica de um herói puro, que ainda não foi contaminado pela ascensão do anti-herói.

Essa posição pode ser percebida no transcorrer do filme em suas atitudes e em suas falas, nas quais seu caráter deixa bem claro que ele é, além do herdeiro do trono de Argos, o grande e destemido herói que vencerá o mal. Como ele mesmo diz à princesa ao por fim ao tormento promovido por Cálípos, “A luz venceu as trevas!”.



Figura 2. Perseu como o herói que sabe seu lugar e aque veio (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, Reino Unido, 1981).

Ao observar Perseu no filme de 1981, vemos um herói clássico, conseguindo buscar nos elementos básicos do seu mito as suas referências principais. Ele é alguém muito decidido, sabe de suas raízes nobres e conhece seu potencial. Possuía uma postura sempre ereta, andando de forma a expressar sua nobreza e se apresenta como o herdeiro do trono de Argos e busca reconstruir seu reino.

Essa postura heroica foi comum nos personagens míticos e por consequência foi algo que serviu de inspiração para os jovens que cresciam e necessitavam de exemplos. Ter personalidade, conquistar seu espaço e lutar pelo seu crescimento. Lógico que hoje, no tempo em que o cinema exerce a função de criação e difusão de mitos para a sociedade, como já foi mostrado alhures. É interessante escolher uma veia narrativa que possa expressar os valores da sociedade, e que estão permeados de um imaginário específico e pelas suas relações simbólicas nas mais variadas esferas sociais, e falando principalmente do Ocidente esse contexto de luta pelas suas conquistas é algo que se quer ver. O cinema ao contar a história do herói Perseu o faz, tanto pela aventura e pelo divertimento, mas com isso acaba por reproduzir o que é de mais intrínseco de seu meio social.

Um fator que colabora para a colocação dessa narrativa cinematográfica de Perseu ser algo com um viés clássico é a própria constituição de como ela se transcorre e a importância que esse enredo possui. Ela é formada a partir da viagem. Ele passa a ser um jovem que busca a aventura, sem medo ou hesitação desde o momento que é tirado de Sérifo e de sua mãe e acorda e Jopa, no teatro de Amon. Por sinal, é Amon que nos alerta do caráter aventureiro do herói, quando Perseu decide conhecer a cidade de Jopa mesmo sendo advertido pelo poeta, que frente ao ato de desobediência de seu aviso, brada “Impetuoso! Tolo!” (0:25:39). Esse modelo de histórias em aventuras é antigo, e mesmo assim resiste possuindo um elemento ligado inclusive a formação da virilidade dos heróis – e por consequência os que neles se inspiram. Assim temos como período que fixa de forma interessante esse arquétipo na modernidade o século XIX, de raízes próximas ao

(...) grande movimento de exploração e de colonização do mundo pelos europeus. A publicidade inédita feita nos confins do planeta – consequência das novas formas da cultura de massa, assim como das viagens de exploração – alimentou os devaneios exóticos. (VENAYRE, 2013, p.396)

Concebido em um período no qual era interessante ser aventureiro e onde isso designava “o europeu que partia para as regiões remotas do globo, sem outro recurso senão o seu espírito de aventura” (*idem*), essa característica pode ser empregada na narrativa do herói Perseu do filme de Davis.

A sua história que nos é narrada no filme é uma constante aventura. Desde a artimanha de seguir, observar e derrotar Cálivos no pântano; resolver o enigma para ganhar o direito de casar com Andrômeda ele já mostra que não possui medo. Aliás, esse sentimento é algo imperceptível nele. Suas expressões não mostram medo ou receio. Suas expressões são de esforço nunca de medo. Ele está pronto para o que for necessário ser feito.

Mas após essa primeira fase ele deverá se aventurar. A busca pelas Graias, as Bruxas Tenebrosas é uma grande viagem. É necessário deslocar-se para um local de perigo e enfrentar as adversidades tanto da jornada quanto a sorte que lhe aguarda no local almejado. Perseu obviamente, como o bom aventureiro, forte, destemido e inteligente, consegue superar esse grande obstáculo. O que o leva a mais uma grande viagem.

Chegar até onde se encontra a Medusa é ainda mais complicado. Sua morada é para além do rio Estige, o rio que leva ao Mundo dos Mortos, e a própria morada da monstruosa Górgona é na Ilha da Morte. Ao entrar no Caronte leva três companheiros<sup>63</sup> que presenciarão a morte frente a frente. Mais uma vez sua perspicácia e coragem o levam à vitória, contra o cão de duas cabeças que guarda a entrada do covil e mais ainda contra Medusa, que é vencida em um golpe de gênio de Perseu que observa sua aproximação pelo reflexo do monstro em seu escudo. Agora resta retornar para Jopa e executar o combate final pela donzela que está para ser entregue ao monstruoso Kraken.

Essa aventura que tem raízes no século XIX é apresentada por Sylvain Venayre, que ao diferenciar esse princípio oitocentista do moderno, nos dá uma referência mais clássica do aventureiro, que se enquadra nas características de Perseu no filme de Desmond Davis. Há uma necessidade de distanciamento. Quanto mais longe melhor. Segundo Venayre “tudo se passa como se a aventura não fosse possível senão em limites imprecisos, definidos primeiro por seu distanciamento da Europa” (VENAYRE, 2013, p.401). Esses locais que são alcançados com dificuldade e que abrigam tudo que ficou parado em relação ao progresso dos homens, aquilo que ficou esquecido, mas mesmo assim é extremamente perigoso, selvagem e mortífero.

Temos nessas grandes odisséias a busca pela aventura como forma de crescimento e de transformação. Para Venayre

(...) os heróis de aventuras do século XIX eram todos tomados pela necessidade da missão. Se eles viviam fora das impressionantes aventuras que lhes permitiam se tornar homens, no sentido mais viril do termo, eles não deviam procurar estas aventuras, mas aceitá-las, como um sacrifício necessário feito em nome de interesses superiores de sua missão (interesses que eram mais frequentemente aqueles da ciência, da pátria ou da religião).(VENAYRE, 2013, p.402)

Depois de termos todos esses fatores que destacam o aspecto clássico de Perseu, o próximo já nos mostra sua caracterização em termos contemporâneos. Pois Venayre diz que há um grande individualismo no herói aventureiro. De fato, se observarmos as aventuras

---

<sup>63</sup> Algo de se pensar nessa cena, pois ao invés de ir todos, apenas três seguem ilha a dentro com Perseu, provavelmente para serem os alvos de Medusa e mostrar os efeitos de seu mortífero poder para o espectador.

míticas, o herói passa por suas provações sozinho. No fim do século XIX já se pensava contra a coletividade dos heróis, colocando-se contra o “horror do rebanho”. Ele conta com auxílios, mas na hora de mostrar seu valor não conta com ninguém, ele está sem companheiros. O moderno herói solitário tem um ar nietzscheano, advindo da ideia de super-homem profetizado por Zaratustra. Mesmo sendo alguém extremamente confiante e forte, Perseu não é solitário, mas conta com a ajuda de uma comitiva. Talvez sua condição seja mais próxima ao que Mac Orlan diz: “as aventuras modernas são químicas, explosivas e estupidamente coletivas” (ORLAN *apud* VENAYRE, 2013, p.404). Esse fator coletivo, mesmo que com um líder presente e definido leva-nos mais para o posicionamento de Richard Sennet (2009) sobre o elemento grupal das ações contemporâneas e da forma como o homem vive essa condição. Desmond Davis já demonstrava essa condição em seu filme.

Ainda seria pertinente apontar o caráter de formação para o crescimento desse tipo de aventura. Sair e lutar longe são ter meios de crescimento e fortificação de sua posição como homem. Perseu, mesmo em um filme de aventura familiar dá mais exemplos de como ser um homem, no sentido viril do termo, o que leva a mais uma observação interessante de seu papel como aventura clássica. Venayre faz uma citação de Henri de Monfreid que lamenta a condição atual das histórias de seu tempo (década de 1920), na qual seria necessário retomar elementos deixados no século XIX, pois

(...) as pobres crianças que a criada vai buscar na porta do liceu, que atravessam a rua sob proteção de um agente, que se eleva como uma incubadora até a idade de homem, que se isenta do serviço militar e que se transporta como estufa quente, numa função de seleção, ao abrigo de tudo [e dessa forma] todas as qualidades viris estão mortas. (VERNAYRE, 2013, p.406)

Aquele que se entrega a aventura cresce como homem de fato, assim como cresceu Perseu, e depois dele tantos outros gregos, seguindo uma formação para o enfrentamento sem a proteção exacerbada que tende a privar a criança/jovem dos percalços comuns no cotidiano. Novamente o herói ensinando a crescer. E ao final desse percurso, o aventureiro será, um homem. O que o aventureiro moderno, do início do século XX não consegue fazer, a não ser mostrar “a nostalgia do tempo em que o planeta podia produzir verdadeiros homens” (VENAYRE, 2013, p.422).

Para além das qualidades narrativas que encontramos no filme de Desmond Davis, o seu elemento estético é algo que também chama a atenção. Sua cenografia utiliza de ruínas reais, locações em praias paradisíacas e, é claro, a última obra prima das animações em *stop-motion* de Ray Harryhausen. Todos esses fatores combinados levam a uma percepção da busca por um efeito real e também de sua extrapolação, a hiper-realidade.

Sobre os efeitos especiais podemos caracterizar o filme como um divisor. Ele foi praticamente o último que fez uso do *stop-motion*. Harryhausen possui longa filmografia em filmes de ficção científica e fantasia animando os mais variados monstros. São cenas que mesmo pela tecnologia hoje já ultrapassada, ainda nos deixam maravilhados pelos detalhes impressionantes. O combate de Perseu com a Medusa é um primor, juntamente com a própria construção da Górgona que foi excepcional. Com uma menção de honra ainda para a importantíssima coruja mecânica Bubo, elemento do filme que além de grande importância na narrativa pelo seu papel de representar a sabedoria divina e a técnica, é também um ótimo alívio cômico do filme. As formas como esses efeitos se desdobraram no transcorrer da história é leve, na maioria das vezes, e com isso consegue convencer como muito bem. Harryhausen colaborou como ninguém para a boa receptividade que o filme possui ainda hoje.

Observando a busca pelo efeito real que temos no filme deparamo-nos com os seus cenários. Neles vemos que, junto a uma cenografia de estúdio, encontramos locações que se enquadram visualmente naquilo que é ligado ao período retratado. Algo que nos aproxima da afirmação de que “o espectador induz um ‘juízo de existência’ sobre as figuras da representação e lhes confere um referente no real; dito de outro modo, ele não acredita que o que ele vê seja o próprio real (não é uma teoria da ilusão), mas sim que o que ele vê existiu no real” (AUMONT; MARIE, 2003, p.92). No *Fúria de Titãs* de 1981 esse efeito real é utilizado para mostrar algo velho. O passado que ele retrata é colocado “realmente” na tela. Ao optar por fazer cenas em localidades como as ruínas da cidade de Paestum na Itália, ou nas tomadas ao ar livre em locais como El Torcal de Antequera na Espanha ou em Azure Window em Malta. Desde ruínas até parques de reserva natural, tudo para aproximar mais a condição do que se vê com o que pretende que seja visto. Uma tentativa de colocar os que assistem o filme mais próximos do que seria o passado.

Slavoy Zizek coloca, fazendo uso de uma expressão de Alain Badiou, como sendo essa necessidade pelo real “la característica clave del siglo XX: la “pasión por lo Real” (ZIZEK, 2005, p.11). Para o autor, há uma constante busca pelo que é real que cresce no final do século XX. Talvez Desmond Davis tenha feito uma pequena antecipação, ou seja o pioneiro nessa percepção, ou apenas comungava a nível social e imaginário do nascimento desse evento. Mas Zizek vai elencando fatores que caracterizam essa paixão pelo real, até chegar no império do virtual frente ao real. Para ele “la pasión por lo Real termina en la pura apariencia de un espectacular efecto de lo Real, entonces, en una inversión exacta, la pasión ‘posmoderna’, por la apariencia termina en un retorno violento a la pasión por lo Real”

(ZIZEK, 2005, p.14). Dessa forma, o professor Eliézer Cardoso de Oliveira expõe que “num mundo dominado por coisas parecidas com o real, as experiências verdadeiramente reais são valorizadas e buscadas” (OLIVEIRA, 2008, p.99). Sendo o cinema algo que fica entre o real e o virtual, quanto mais elementos realistas constarem em um filme melhor será para possibilitar uma experiência mais imersiva para o espectador. O caso do filme pode não ser a contraposição do pós-moderno, mas mesmo assim mostra-nos a ascensão dessa necessidade de realidade que favorece a uma melhor assimilação do que está sendo exibido.

Mas ainda poderíamos colocar mais um elemento de análise sobre os aspectos estéticos do filme. Esses elementos realistas que estão visíveis no filme colaboram para ter a ideia de passado mais fortemente expostos para os espectadores. Mas se repararmos bem, esses elementos realistas seguem uma característica interessante. Enquanto por um lado temos o uso das ruínas para satisfazer a paixão pelo real, temos também outros elementos em cena que valorizam as possibilidades de realidade exibidas, mas que vão além disso. No figurino e nas cenas de estúdio, encontramos com características que tendem a dar-nos algo mais que o real. Uma reprodução de elementos visuais que se identificam com o passado para dar cada vez mais esse efeito rela, transformando-o em hiper-real.

Essa ideia de hiper-realidade foi pensada por Umberto Eco no livro *Viagem na Irrealidade Cotidiana* (1984), no qual ele percebe uma vocação, principalmente nos Estados Unidos, de exibição de cópias idênticas a suas referências originais. A exibição desses artefatos em museus de cera, parques temáticos e na própria arquitetura mostra o apelo que se vê nessa sociedade, que longe dos eventos históricos europeus, ou mesmo pela necessidade de fazer próximas as localidades próprias de regiões afastadas, eles reproduzem estes elementos da forma mais perfeita possível, cobrindo uma vasta gama de setores da sociedade. Essa condição “significa que, para que a informação histórica passe, ela deve assumir o aspecto de uma reencarnação. Para falar de coisas que se pretende conotar como verdadeiras, essas coisas devem parecer verdadeiras” (ECO, 1984, p.13). O seu ramo de atuação é grande, mas “de qualquer modo ela forma uma rede de remetimentos e de influências que se estendem por fim também aos produtos da cultura culta e da indústria da diversão” (*idem*).

A partir da constatação de Umberto Eco seguimos observando as características dessa hiper-realidade e notamos mais elementos que o *Fúria de Titãs* de 1981 pode ser amplificada nesse conceito. Há cenas no filme que evocam para esse caráter hiper-real. Quando se utiliza de um exagero de elementos do passado para justamente dar essa ideia de passado. Vejamos, o figurino do filme dentro dessa perspectiva. O poeta Amon, ao conhecer Perseu, utiliza um manto no qual se reproduz nele ilustrações que remetem às ânforas gregas. Em sequência o

herói recebe dos deuses uma espada impecável, um objeto de brilho inestimável, com pedras encrustadas e com desenhos em sua lâmina, de tamanho proporcional às espadas do período. Logo após temos a chegada de Perseu à Jopa. Em um primeiro olhar já vemos que na cidade fenícia há um lamassu<sup>64</sup> à esquerda na entrada da cidade, logo acima de um prédio há o que se assemelha a uma esfinge à direita e ao fundo um edifício que lembra, em menor escala, as representações do mausoléu de Halicarnasso. Para dar um ar exótico, temos os animais na feira da rua da cidade, e após exibir um macaco, vemos uma bela arara azul no ombro de um feirante. Já o primeiro soldado que fala com Perseu possui um elmo que mais remete ao aparato militar romano que o grego ou até mesmo oriental, além de deixar perceber que é de plástico (assim como quase todas as armaduras utilizadas).

Todos esses elementos somados à dinâmica da narrativa audiovisual tendem a ter um efeito de enfatizar o que é passado, o que “História”. Nesse sentido “a autenticidade divulgada não é histórica, mas visual” (ECO, 1984, p.23). O convencimento de que é sobre o passado que se fala acaba por nos convencer pelo simples fato de que os elementos aglutinados na tela fazem uma constante referência a ele, até nos seus detalhes pouco perceptíveis.

Nessas constantes reconstruções do passado é que vemos os pedidos por realidade, que ao tentar fazer essa reprodução, cria-se um cenário e alimentam o desenrolar da história com a maior quantidade de elementos vinculados ao passado. Tudo para que convença aquele que assistir da antiguidade do que se pretende fazer. É nesse momento que nos deparamos com o hiper-real, e que devido à artificialidade dessa construção acaba por se revelar um Falso Absoluto. Essa constante junção da maioria de elementos referentes ao passado e que possam dar uma confiança histórica a algo é o que caracteriza esse tom hiper-real, e acaba por ter uma participação forte na construção de uma ideia sobre o passado. O que se pensa em reproduzir acaba por ser validado por outras categorias e colaboram para a formação de uma visão da história, como diz Eco: “a diferença temporal é suprida pela sabedoria arqueológica, podemos confiar nos colaboradores de Getty, a sua reconstrução é mais fiel a Herculano do que a reconstrução herculana era fiel à tradição grega” (ECO, 1984, p.45). No cinema, que em si é uma forma de arte que lida com a questão da reprodução do passado e da sua aceitação, é interessante conseguir sempre elementos que validem sua postura de reconstrução do passado. E pelo efeito que ele gera, independente se for uma obra realista que preza pela reprodução fiel de um período, ou até que possua elementos hiper-realistas, ou seja, a junção da maior

---

<sup>64</sup> Divindade mesopotâmica que possuía corpo de touro, assas e cabeça humana, considerada uma entidade protetora, sendo observados em entradas de casas e palácios.

quantidade de características possíveis daquele período histórico para torna-lo algo que seja mais facilmente assimilado pelo espectador.

Diante a tantos elementos que podem ser explorados no filme podemos dizer que, mesmo não sendo um dos grandes clássicos do cinema mundial, é sim um bom filme para analisar o papel da importância das histórias heroicas e seu papel no cinema e na sociedade e as características sociais que estão inseridas, por vontade ou não, de seus idealizadores.

## 2.2 *Fúria de Titãs* (2010): a aventura do herói contemporâneo

A primeira aventura de Perseu deixou lembranças. O filme dos anos de 1980 acabou por se colocar no imaginário de muitos como as referências aos grandes monstros da mitologia. A Medusa, o Kraken, o Pégaso, as Graias que vimos em ação ao estilo *stop-motion* fixaram-se no imaginário que circula o cinema e os filmes que são exibidas como aquelas criaturas animadas dos anos 1980. Algo que também pela sua função arquetípica poderia voltar tanto como nostalgia como uma nova possibilidade de releitura da história de Perseu.

O filme de Desmond Davis e Ray Harryhausen acabou por chamar atenção nos tempos contemporâneos. Devido isso, pela sua aventura e também o arquétipo mitológico que está envolvido, o diretor francês Louis Leterrier encabeçou o projeto de trazer Perseu novamente às telas.

O *remake* proposto, uma nova demonstração da fúria dos titãs, veio à público pelas mãos de um diretor que possui experiência no campo dos filmes de ação. Sua carreira tem início como diretor assistente, posição na qual auxiliou em quatro filmes entre 1998 e 2002<sup>65</sup>. Como diretor assinou até o ano de 2013 mais cinco filmes *Truque de Mestre* (2013), *Fúria de Titãs* (2010), *O Incrível Hulk* (2008), *Carga Explosiva 2* (2005) e *Cão de Briga* (2005). Há uma predominância de filmes de Ação em seu currículo, o que obviamente mostra uma assinatura própria que dificilmente separa-se de suas produções. Criar narrativas que presam por um enredo movimentado, com muitos confrontos físicos entre personagens, clímax que busca uma tensão elevada ao máximo possível acompanham esse estilo de filmes. Em termos de montagem, os cortes rápidos são elementos constantes para dar ênfase à ação que se desenrola. E rápida também é velocidade da narrativa do filme, que preza por expressar uma necessidade de por fim aos problemas da forma mais rápida possível. Nesse contexto também está inserido o *remake* de *Fúria de Titãs*.

Foi um pedido de Louis Leterrier assumir o empreendimento da produtora *Warner Bros* (condição que nos leva novamente ao *O Gênio do Sitema* de Thomas Schatz e a importância do estúdio e da produtora na idealização dos projetos a serem desenvolvidos) que contratou primeiramente o diretor Stephen Norrington (diretor de *Blade*, 1998 e de *A Liga Extraordinária*, 2003). Leterrier contou em uma entrevista ao site *EcranLarge* (publicada no Brasil pelo site *Omelete*) que Norrington

---

<sup>65</sup> Os filmes que Leterrier auxiliou na direção foram, *Carga Explosiva* (2002), *L'idole* (2002), *Asterix & Obelix: Missão Cleópatra* (2002), *Restons groupés* (1998). Dos quatro, dois são no ritmo que ele vai optar com maior frequência, Ação e aventura (*Carga Explosiva* e *Asterix & Obelix*). As informações sobre o diretor e sua carreira pode ser conferida em <http://www.imdb.com/name/nm0504642/> e [http://en.wikipedia.org/wiki/Louis\\_Leterrier](http://en.wikipedia.org/wiki/Louis_Leterrier).

(...) estava com problemas para achar uma nova cara para o remake. Ele não cresceu assistindo a *Clash of the Titans*. Então liguei para ele, temos o mesmo empresário, e eu perguntei se ele realmente queria o filme. Ele não queria fazer um novo Liga Extraordinária. Então eu perguntei pra ele: 'posso fazer?'. Ele disse que sim. Eu disse então para a WB que se eu fizesse seria diferente. Seria ainda o mito de Perseu, mas talvez o começo de uma franquia de mitologia grega. (HESSEL, 2008)

Na mesma entrevista o diretor francês disse que "no original não tinha fúria nem titãs" sugerindo mais fúria e mais titãs. Ponto no qual observamos a sua característica de diretor de filmes de ação ser exposta de forma explícita. E ainda como referência ao estilo do filme, temos inclusive outra declaração de Leterrier que diz o filme seria uma homenagem ao mangá japonês *Os Cavaleiros do Zodíaco*<sup>66</sup>, do qual o diretor afirmou ser fã, obra de Masami Kurumada que inclusive desenhou posters exclusivos para o mercado Japonês. Se pensarmos nessa referência encontraremos também algo típico do mangá que também se apresenta: uma coreografia exagerada nos combates constantes. Saltos, piruetas, destruição e também superação final. Sem contar que a história desse mangá é uma adaptação dos elementos mitológicos do Ocidente somados a elementos do Oriente.

Ainda podemos perceber na produção do filme que ele utilizou de grande tecnologia para trazer um grande espetáculo audiovisual para as telas. Também é notória a preocupação que houve de exibir uma caracterização fiel ao período histórico em questão. O visual, tanto do figurino quanto dos cenários remete com bastante fidelidade ao que se tem como referente da antiguidade arcaica grega, algo que mesmo não utilizando dos recursos de fazer um passado convincente pela exibição de uma história em meio à ruínas, é convincente por exibir algo que está em sincronia com o ideal de passado que se faz hoje dessa antiguidade e que colabora para reforçar na sociedade espectadora desse filme essa visão sobre a História. O revezamento entre os cenários, com filmagens de estúdio e ao ar livre nas mais variadas locações como País de Gales, Ilhas Canárias, Islândia e Etiópia completam a construção visual da narrativa. O auxílio da trilha sonora também ajudou a compor a atmosfera de antiguidade. Diferentemente do primeiro, este filme possui na trilha sonora de Ramin Djawadi uma composição com elementos que fazem um passeio pela sonoridade tanto dos elementos

---

<sup>66</sup> *Saint Seiya*, ou como foi chamado no Brasil, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, é uma série japonesa de mangá e animação, escrita e ilustrada por *Masami Kurumada*, publicada na revista *Weekly Shonen Jump* de 1986 a 1991 e sua adaptada para anime pela *Toei Animation* de 1986 a 1989. A história mostra guerreiros com poderes místicos que lutam vestindo as sagradas armaduras baseadas nas diversas constelações. A principal missão dos cavaleiros é defender a reencarnação da deusa grega Atena em sua batalha contra outros deuses do Olimpo que pretendem dominar a Terra. Como vemos é uma história que faz uma releitura da mitologia Grega e também dos elementos da própria religiosidade oriental. A animação foi de grande sucesso mundial, inclusive no Brasil, abrindo porta para outras animações que surgiram seguindo o estereótipo dos "guerreiros de armadura".

comuns ao Ocidente e também a características orientais da música, o que completa uma experiência audiovisual.

O filme *Fúria de Titãs* de 2010 chegou aos cinemas carregando uma grande expectativa de sucesso. Mas a nova incursão heroica de Perseu não conseguiu vencer os ásperos comentários da crítica. Seu resultado de bilheteria foi bom, 475 milhões de dólares, conseguindo os primeiros lugares no seu fim de semana de estreia, mas nem esse sucesso monetário fez com que as opiniões especializadas e as resenhas fossem favoráveis ao filme que foi tido como, na melhor das hipóteses como mediano. Independente da crítica acabou sendo um sucesso de bilheteria, alcançando um grande público que tanto procurou a sala de cinema pela aventura em si quanto pela nostalgia do primeiro filme. A crítica negativa ao filme fez com que ele recebesse nomeações por "Worst Prequel, Remake, Rip-off or Sequel" e "Worst Eye-Gouging Misuse of 3D" no 31º Framboesa de Ouro (uma "premição" para os piores filmes do ano, um Oscar ao contrário).

As semelhanças entre os dois filmes são poucas. O ciclo heroico de Perseu e alguns personagens importantes do filme de 1981 aparecem, mesmo que rapidamente e até com alterações na sua importância na história, e claro que novos personagens são inseridos. Os monstros característicos também são presentes, alguns com mudanças radicais em sua representação e na forma como participam desse novo longa metragem.

A história dá uma nova perspectiva ao mito do herói Perseu. Este agora é seguro de sua humanidade, não deseja as glórias de ser filho de Zeus e nem busca conseguir seu reino. Mas deseja apenas vingar-se de Hades, deus do mundo subterrâneo que é responsável pela morte de sua família. Ele conhecerá Zeus, seu pai verdadeiro, mas não deseja nenhum laço com a divindade. Sua vingança e sua jornada serão feitas como um homem individual. Mas ainda sim, em determinados momentos, Perseu ainda aceita a mão divina. Há ainda outro fator no filme que é a imensa inveja entre os deuses, principalmente por parte de Hades para com Zeus. Esse é outro elemento que alimenta a narrativa.

A vingança é o tema forte no filme. Em primeiro plano e de forma mais óbvia é Perseu um vingador. Ele quer vingar-se de Hades, divindade do submundo que foi responsável diretamente pela morte de seus pais e pelo fim de sua vida tranquila e estável. Já em um segundo plano, o próprio Hades é um vingador, pois tudo que ele faz tem como pretexto inicial vingar-se da prepotência humana em blasfemar e renegar os deuses, mas de fundo ele quer é destronar Zeus por ter delegado o mundo dos mortos. Perseu que não conhecia ninguém na cidade de Argos, e em nenhum momento se mostra interessado por Andrômeda – um importante elemento da narrativa, tanto no filme anterior, quanto no próprio mito original

–, aceita tomar o caminho da aventura exclusivamente pelo fato de poder encontrar e se vingar dos deuses. E se fizermos uma observação no enredo de muitos filmes de aventura, ação e thriller's, esse é um dos motivos que mais direcionam as narrativas em muitos elementos do cinema, o que o diretor Leterrier conhece e trabalhou bastante durante suas produções.

O filme inicia-se com a história da titanomaquia, episódio mitológico no qual os deuses olímpicos enfrentam os titãs. A história é contada através das estrelas, onde elas formam os personagens e as cenas do confronto. Também temos uma amostra que há inveja entre os deuses dentro da sua hierarquia, principalmente entre Hades e Zeus. Este é colocado como o criador dos homens, que através das suas preces e oferendas que são dirigidas às divindades, alimentam sua imortalidade.



Figura 3. A assembleia dos deuses discutem como agir sobre a desobediência dos homens em *Fúria de Titãs* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, EUA, 2010).

As ações que são atribuídas aos soberanos moradores do Olimpo passam a desagradar a humanidade. Os homens se inquietam e começam a duvidar dos deuses e de forma ousada se levantam contra eles. Nesse mundo de crises e mudanças, nasce Perseu: aquele que viria para mudar o mundo.

O nascimento do herói é muito diferente do que narra o mito original. Zeus deita-se com a mãe de Perseu para vingar de seu esposo, Acrísio, pelo ataque que este levantou contra o monte Olimpo e seus moradores, os poderosos deuses. Nessa condição, para mostrar sua superioridade frente aos pobres mortais, ele toma a aparência do rei de Argos e entra em seu aposento tomando-lhe a esposa. Ao chegar em seu palácio vê o fim do encontro entre o deus e a mortal, no momento que Zeus se revela, e tomando a forma de uma águia abandona o quarto real, para a desonra de Acrísio. Com o passar do tempo ele vê que a mulher está grávida, e

como castigo, ela é lançada ao mar com o recém nascido. No gesto de mais um desafio aos deuses, o rei é novamente castigado, e recebe a deformação como pena. Enquanto a caixa contendo a jovem mãe e seu infante vaga pelo mar, o rei Acrísio passará a se esconder no subterrâneo da cidade e adotará o nome de Cálibos.

No filme Perseu é um simplório pescador que vivia tranquilamente com a família que o resgatou da caixa no mar, onde sua mãe já estava morta, e o acolheu como filho adotivo. Sabia que não era filho de sangue, mas seus pais não se importavam com isso. O pai já lhe falava que havia algo grande reservado para o filho. O pescador fala dos deuses expondo que estes não se preocupam com os homens. Ficam no Olimpo observando a miséria humana sem nada fazer.

Perseu também passa a ter questionamentos constantes contra os deuses pelas desgraças do cotidiano. Em um diálogo no filme com sua mãe sobre os deuses ela lhe responde: “- Os deuses deram-nos a vida. Por isso, devemos estar agradecidos”, mas seu pai responde: “- Estou cansado por estar agradecido por restos. Um dia alguém vai ter de dizer basta” (0:05:12). Um tempo depois seu pai, ao observar em seu semblante questionamentos, diz poder lhe dar as respostas que lhe atormentam, mas Perseu responde de forma rápida para o pai: “- Tenho tudo que preciso, bem aqui” (0:06:34).

Neste momento poderíamos observar uma característica desse novo herói: sua acomodação, ou nos dizeres de José Ingenieros sua “mediocridade”. Ele concorda com o pai que algo deve ser feito, mostra-se com um impulso para deixar aquela vida e vê sua posição como filho ameaçado pela gravidez da mãe adotiva, mas ele não pensa em abandonar a comodidade, ele não sonha, não pensa em criar meios de mudança, não alimenta seus ideais. Com isso vemos que o temor de Hera, no filme de 1981, ainda tardará para se concretizar. Seu medo da ascensão de homens que assumissem a coragem e utilizassem da imaginação para mudar o mundo e abandonar os deuses, é algo que não consegue ser visto na postura de Perseu. Ele está mais próximo da covardia, preguiça e falsidade do que dos grandes ideais. Ninguém que o visse acharia que ele poderia oferecer algum problema, sendo que só se levanta quando é atingido e deve se vingar<sup>67</sup>.

A vingança e sua postura no cinema dos anos de 1980 e 1990 é um elemento que aparece com certa frequência. O personagem que em seu mundo, fechado e modelado por uma rotina se vê sem amparos frente a uma condição externar que lhe toma algo e não

---

<sup>67</sup> Um comportamento que nos remete aos filmes dos anos de 1980 e 1990, no qual heróis como Chuck Norris, Steven Seagall, Rocky e John McClane pretendem viver normalmente, mas são provocados a agir por que alguém lhes infligiu algum mal e é necessário levantar-se e vingar-se.

consegue respaldo por forças maiores acaba por colocar a si mesmo na busca pela reparação da ofensa sofrida. O herói atualmente aparece como aquele que está na linha de frente não necessariamente porque quer, mas porque a situação de falência na qual ele vive está alta, assim acabam por empurrá-lo para a função de “justiceiro”, representando então aqueles que também se colocam feridos de alguma forma pelo mesmo mal. Este personagem está situado entre regiões limites e imprecisas, de instabilidade social, sendo aquele que atua realizando feitos inesperados de forma a exibir violência (BALANDIER, 1999). Exibindo assim os atrativos do anti-herói, humanos com fraquezas, incertezas e não mais o seguro herói de outrora.

A situação estática que Perseu pretendia manter é negada pela própria ação dos deuses que ele tanto odiava, mas sem isso vemos que nada o arrancaria desse estágio inicial. A inércia dessa condição é típica do homem medíocre que vive sem grandes ideais. Ingenieros diz que

sem ideais seria inexplicável a evolução humana [...] A história da civilização mostra uma infinita inquietude de perfeições, que grandes homens pressentem, anunciam ou simbolizam. Frente a esses arautos, em cada momento da peregrinação humana se adverte uma força que obstrui todas as trilhas: a mediocridade, que é uma capacidade de ideais. (INGENIEROS, 2000, p.12)<sup>68</sup>

A constatação do autor seria extremamente pertinente, algo que talvez nos levaria também a uma aproximação com o “homem massa” de Ortega y Gasset. Esse Perseu criado por Leterrier é fraco de ideais. Mesmo com a sensação do que seria o impulso da Vontade pela aventura que ele presente, ele enterra isso em seu interior. Pela comodidade e pela segurança oferecidas pelo lar familiar ele não tem a coragem para romper com o cotidiano, não consegue alimentar o ideal de crescimento e seria mais um a perecer na mediocridade. O herói nesse caso nem chega e negar o chamado, pois ele sequer o escuta.

---

<sup>68</sup> Original: “sin ideales seria inexplicable la evolución humana [...] La historia de la civilización muestra una infinita inquietud de perfecciones, que grandes hombres presienten, anuncian o simbolizan. Frente a esos heraldos, en cada momento de la peregrinacion humana se advierte una fuerza que obstruye todos los senderos: la mediocridade, que es una capacidad de ideales”.



Figura 4. Perseu em sua versão de 2010: um herói que não quer sair da zona de conforto (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, EUA, 2010).

Essa condição de mediocridade poderia ser a veia principal da observação do novo Perseu, caso a constatação fosse um pouco mais contemporânea. No que diz Ingenieros encaixam-se de forma mais precisa o homem do início do século XX, ou seja, onde ainda não havia acontecidos as grandes transformações nos paradigmas na vida do homem ocidental. O conjunto de observações feitas a princípio serve apenas para observarmos o quanto o ideal heroico sofre modificações, e o que antes era visto como mediocridade passou a ser o que gere a vida do homem contemporâneo.

Em uma das viagens para conseguir pescado, Perseu e sua família veem o ataque de soldados da cidade de Argos a uma estátua de Zeus. Os homens derrubam o colosso, mas em punição Hades aparece, mata todos e ao ir embora, ainda ataca a embarcação dos pescadores, matando a família de Perseu. Este é salvo pelos soldados de Argos sobreviventes e levado com eles para a cidade.

A cena seguinte mostra uma assembleia dos deuses, na qual os presentes clamam uma postura de Zeus frente aos atos humano devido suas constantes blasfêmias. Zeus então responde: “- Eu os criei, e eles recompensam o meu amor desafiando-me? Não haverá tréguas!”. Hades então aparece ao ver a atitude de seu irmão e comenta: “- Finalmente, um pouco de raiva em você irmão” (0:10:26). Na sequência do diálogo o deus do submundo chega ao ponto principal que o fez visitar o Olimpo, e diz para Zeus: “- Você os criou para que suas orações alimentassem nossa imortalidade. Mas os amastes demais. Eles ficaram fortes. E agora sou forçado a me erguer porque todos nós somos ameaçados” [...] “Deixe-me ir para o meio deles. Eles vão rezar de novo, e viver com medo. E nós voltaremos a ser fortes de novo” (0:11:20). Zeus é convencido e dá a Hades o que ele pede para restaurar a ordem das coisas.

O que vemos no ataque de Argos contra os deuses parte das constantes indagações do ser humano sobre o sobrenatural. Os deuses que para muitos sempre foram intocáveis para outros é motivo de questionamentos e a postura que eles possuem não condiz com o que eles esperam. Com isso, entre as possíveis respostas sobre a ação das divindades é que eles não se importam com os humanos, ou são sádicos que observam as desgraças da Terra de camarote e até mesmo não passam de ilusões da mente humana. Os deuses caem em descrédito, os homens passam a duvidar deles, ao ponto em que com o avanço da ciência e da técnica seja possível abandoná-los, o que seria então a morte para as divindades. Essa condição nos lembra os gritos ouvidos em um mercado proferidos por um homem que, de lanterna em mãos, diz procurar por Deus, mas não consegue encontra-lo. É Nietzsche o escrivão de tal catástrofe, que nos dá as seguintes conclusões sobre a procura do homem:

Deus morreu! Deus continua morto! E fomos nós que o matamos! Como havemos de nos consolar, nós, assassinos entre os assassinos! O que o mundo possui de mais sagrado e de mais poderoso até hoje sangrou sob nosso punhal – quem nos lavará desse sangue? Que água nos poderá purificar? Que expiações, que jogos sagrados seremos forçados a inventar? A grandeza desse ato não é demasiado grande para nós? Não seremos forçados a nos tornarmos nós próprios deuses – mesmo que fosse simplesmente para parecermos dignos deles? (Nietzsche, 2008, p. 150)

Na festa oferecida pelo rei Cepheus em comemoração ao regresso dos poucos homens que sobreviveram ao ataque feito contra os deuses, o rei declara que “os templos estão em chamas, as estátuas caem, estamos fartos de nossas orações” (0:15:14) e ao completar sua descrição do advento da era dos homens ele brada aos seus convivas que “uma nova era começou. A era do homem” (15:38). Empurrando ainda mais fundo a estaca nos deuses a rainha Cassiopeia exalta a beleza da filha Andrômeda acima da beleza da deusa Afrodite e com a máxima “Nós somos deuses agora” (16:50) a rainha termina sua fala. Independente de nem todos abandonarem as crenças, são muitos os que o fazem, mas ainda há uma grande quantidade que não conseguem pensar em um mundo que não oferece nenhuma alternativa no pós-vida.

Com essas observações encontramos mais uma marca do homem moderno expressa no filme: sua postura sobre a religião. As explicações e conceitos universais perderam a grande influência que possuíam devido aos acontecimentos vividos no século XIX e XX juntamente com as grandes revoluções científicas/filosóficas, o que por consequência abalou a relação que havia entre o homem e Deus causando uma avaliação do paradigma sobrenatural. Agora esses homens desesperados com o anúncio da morte de Deus, tentam ocupar o lugar dele. Essa vida do homem sozinho, individual e isolado nos é visível na ação corporativa, no

trabalho e na própria vida que tem contemporaneamente, pois não há espaço para mais nada, nem para mais ninguém a não ser o indivíduo, distante e isolado dos demais. Há a tentativa de sozinho ocupar o lugar que antes era preenchido com várias relações, mas mesmo agindo em um mundo cada vez mais povoado, sua onipotência é o seu guia cego.

Ao fim da fala dos reis, ocorre a aparição de Hades no salão real, que mata o restante dos soldados sobreviventes, não afetando Perseu com seu ataque, situação que assusta o deus do submundo (0:17:11). Hades discursa rebaixando os reis, fazendo-os se ajoelhar perante um ser superior que ele é. Como castigo imediato, e exemplo para os demais, envelhece e mata a rainha e condena Argos à destruição como a liberação do Kraken, ao menos que a princesa seja sacrificada para os deuses. Em sua saída Hades ainda diz: “- A destruição ou o sacrifício. Esta é a vontade de Zeus, a vontade de seu pai” (0:20:12). Nesse momento Perseu descobre sua origem divina.

No Olimpo, Hermes e Zeus conversam sobre o semideus encontrado em Argos:

Hermes: “- Há um semideus em Argos”

Zeus: “- É impossível!”

Hermes: “- É seu. O seu nome é Perseu. Nós poderíamos oferecer-lhe abrigo.”

Zeus: “- Eu ouvi suas orações? Este filho não conhece nenhum amor por mim. Não é diferente dos outros que nos viraram as costas” (0:20:32)

A princípio não há auxílio divino para quem não conhece e adora os deuses. Após a divindade de Perseu ser revelada, ele é preso em Argos e submetido a interrogatórios com violência. O rei aparece e pede para ele salvá-los, que ele encontre um meio de reverter a situação lastimável na qual Argos se encontra, mas Perseu nega seu lado divino, e ainda mostra o motivo do seu ódio aos deuses: afirma que Zeus não é seu pai e que o seu pai verdadeiro foi morto por um deus. Ainda na prisão, Perseu recebe a visita de uma mulher, Io, que foi amaldiçoada pelos deuses com a imortalidade, que conta ao herói a história de Acrísio e sobre seu nascimento.

É ainda Io que fala ao herói que o mundo precisa da investida de Perseu para que o destino de sofrimento da humanidade nas mãos dos deuses possa encontrar um fim. Ela esperou desde o momento de sua maldição para que esse dia chegasse e enfim o Olimpo tivesse o que merecia. Ela é o arauto (CAMPBELL, 2007), quem lhe dá o chamado da aventura, mesmo ele não querendo nada demais para sua vida, ela diz a Perseu que ele “nasceu para matar o Kraken” e consegue convencê-lo dessa empreitada dizendo que nesse caminho terá a vingança contra os deuses. Observando a possibilidade de vingança o herói então responde: “Eu não sei para o que nasci. Ou o que eu sou. Mas eu sei que não é o Kraken que quero matar. Como eu faço para chegar a Hades?” (0:25:42).

Para termos uma visão mais ampla de como enquadrar esse herói atual, o Perseu de 2010, a análise mais eficaz poderá ser oferecida pelas constatações do que é a vida no mundo que preza por condições paradoxais. Situação essa em que nada é concreto, tudo é fluido, inclusive o que se deve fazer, como deve se portar e qual identidade sustentar. Nesse caso as constatações de Zygmunt Bauman seriam de grande ajuda.

Independente da sua vontade de permanecer como estava, Perseu é retirado dela e logo se encontra em uma condição de alguém sem lar, sem família e sob custódia de um povo estrangeiro. Ao ser levado até Argos e lá compreender o que está acontecendo ao seu redor ele acaba por perceber que não pode mais permanecer na sua condição inicial. A mudança brusca e inevitável é uma das características da modernidade, condição inclusive intrínseca ao período, e Bauman já alerta sobre isso quando lembra que

(...) a modernidade é a impossibilidade de permanecer fixo. Ser moderno significa estar em movimento. Não se resolve necessariamente estar em movimento – como não se resolve ser moderno. É-se colocado em movimento ao ser lançado na espécie de mundo dilacerado entre a beleza da visão e a feiura da realidade – realidade que se enfeiou pela beleza da visão. (BAUMAN, 1998, p.92)

Aqui Perseu não é apenas mais uma das possibilidades encontradas no arquétipo do herói (mesmo distanciando das suas formas mais convenientes), ele é o homem moderno que não possui como possibilidade a fixação, mas deve mostrar-se hábil a estar em constante mudança, seja espacial, emocional e ideológica.

Para seguir o intuito de derrotar o Kraken e vingar-se de Hades, Perseu se junta ao grupo de soldados que irão procurar um meio de por fim ao temível monstro marinho, partindo em busca das terríveis Graias. Em uma cena, enquanto procurava o equipamento que levaria, o herói retira de um baú uma coruja mecânica, Bubo presenteada a Perseu na versão do filme de 1981. Ao questionar um soldado que passava próximo a ele, a resposta é que é uma velharia e que deveria ser deixada de lado. Uma cena que descarta um dos elementos marcantes da produção anterior, a coruja Bubo, e que mostra uma tentativa de fazer referência ao filme antigo – algo que está aparecendo em produções que remetem a outras – só que ela é simplesmente tratada como uma velharia, um objeto a ser desprezado. Essa “homenagem” ao antigo filme pode nos levar a outra interpretação: a homenagem pode ser vista como uma tentativa de relegar ao filme de 1981 o espaço das coisas velhas e sem importância, já que agora, com uma nova história sendo criada com muita tecnologia e efeitos visuais superiores, não haverá mais espaço para esse antigo cinema. Um momento de prepotência que foi pago

com uma produção que é frequentemente comparada com a anterior e ainda colocada como um filme abaixo do antigo.

Na cena na qual os soldados que se disponibilizaram para procurar um meio de destruir o Kraken estão deixando Argos, vemos que a população amontoada nas ruas aparenta um grande medo das divindades. E ainda acontece mais uma novidade nesse momento: durante essa saída do grupo, dois irmãos caçadores estrangeiros decidem acompanhar a comitiva de Argos. Eles mostram-se bastante conhecedores dos monstros e muito dispostos a ajudar na caçada.

A comitiva formada está pronta para executarem um trabalho em equipe, no qual a soma das forças encontradas à disposição tem como intuito final evitar o fim de Argos. No decorrer da jornada laços serão formados e eles tendem ser complexos e fracos, sustentados visivelmente por ser necessário para que se alcance o final da tarefa. E mais uma vez essa característica moderna, o trabalho em equipe imputado nessa jornada nos remete ao contemporâneo refletido na construção do filme. É onde a colocação de Richard Sennett nos fornece o que é esse modelo de trabalho no qual a equipe torna-se algo vital. Segundo o autor

A moderna ética do trabalho concentra-se no trabalho de equipe. Celebra a sensibilidade aos outros; exige "aptidões delicadas", como ser bom ouvinte e cooperativo; acima de tudo, o trabalho em equipe enfatiza a adaptabilidade às circunstâncias. O trabalho de equipe é a ética de trabalho que serve a uma economia política flexível. Apesar de todo o arquejar psicológico da administração moderna sobre o trabalho de equipe no escritório e na fábrica, é o etos de trabalho que permanece na superfície da experiência. O trabalho de equipe é a prática de grupo da superficialidade degradante. (SENNETT, 2009, p. 118)

Essa condição de equipe, de indivíduos multifacetados e optativos mostra-nos que a ênfase em aptidões leves de comunicação, facilitação e mediação muda radicalmente um aspecto do poder: desaparece a autoridade, aquela que proclama autoconfiante: "Assim é que está certo!" ou "Me obedeça, porque eu sei o que estou dizendo!" (SENNETT, 2009, p.130). E no caso da equipe de Perseu é nítida a falta dessa liderança firme. Podemos observar como o soldado Draco possui certo destaque, mas não é algo que lhe dá a característica como líder. As ações em conjunto comprem o papel para o qual foram designados, mas é algo que não é previamente distinguido. Nesse grupo formado no filme há inevitavelmente mais da lógica moderna de convivência do que do heroísmo mítico, no qual a jornada cumpria-se de forma mais solitária.

Seguindo essa lógica sobre a formação dessa equipe, o relacionamento e os laços construídos nos dão outra reflexão. Não há o desenvolvimento de amizades, apenas o

companheirismo necessário para o cumprimento da missão. O tempo no qual ficarão juntos é apenas o tempo necessário para que cada um execute um papel e seja por isso valorizado, e claro, ao fim dessa função o fim da parceria termina. Mas se tratando de seres humanos não é algo tão mecânico, pois uns buscam mostrar-se mais solícitos, atenciosos e preocupados, outros já são mais ríspidos. Sennett fala que os laços fracos são uma característica da rede de informações modernas (SENNETT, 2009), e também Bauman faz um comentário sobre as relações na chamada “modernidade líquida” que aponta para uma percepção de que as relações entre as pessoas estão fragilizadas, pois a condição atual da busca imediata e desesperada por realização, mantém as pessoas em prontidão para mudarem seus envolvimento. Elas se tornam menos exigentes, não se entregam aos relacionamentos e desenvolvem os chamados “relacionamentos de bolso” (BAUMAN, 2004, p.10), que podem ser utilizados de forma menos presa. Assim Bauman ao apontar para as relações atuais diz que

(...) elas são “relações virtuais”. Ao contrário dos relacionamentos antiquados (para não falar daqueles como “compromissos”, muito menos dos compromissos de longo prazo), elas parecem feitas sob medida para o líquido cenário da vida moderna. (BAUMAN, 2004, p.12)

Essa condição de mutação constante e fugaz da forma como se relacionam as pessoas na modernidade também é algo que Gilles Lipovetsky aborda, oferecendo a visão de que, evitar laços fortes e profundos diminui a decepção que se tem ao perceber que já não estamos diante da pessoa que iniciamos um projeto. Para Lipovetsky acontece que

(...) depositamos enormes esperanças em determinada pessoa; esta porém, se afasta de nós rapidamente ou usa subterfúgios para nos evitar; não a possuímos mais; ela muda, nós mudamos. Assim nossas mais radiantes expectativas se revelam num grande equívoco. (LIPOVETSKY, 2007, p.20)

A contemporaneidade mostrou-se para nós um tempo de companhias rápidas e um isolamento na multidão. E o herói nos cinemas, independente do tempo no qual ele esteja encenando, também compartilha disso. Com a preparação da comitiva da cidade, Hades procura o antigo rei, Acrísio, que passou a se chamar Cálíbos, e vive no subsolo de Argos. O deus do submundo expõe seu plano de destronar Zeus e consegue Cálíbos como alguém que o auxiliará. Para tal tarefa ele receberá maiores poderes de Hades para que possa matar Perseu e se vingar, colaborando com a derrota do senhor dos deuses.

Como Perseu viveu até então como um pescador, ele não sabe combater. Draco então se dispõe a ensiná-lo como lutar. Perseu desenvolve com muita velocidade as habilidades de combate, surpreendendo os que observam a lição. Ele consegue desarmar e render Draco, que

lhe diz: “- Há um deus em você. Certifica-te que o levas” (0:34: 42). E num momento posterior no qual Perseu andava só nas proximidades do acampamento do grupo, ele encontra uma espada na mata. Draco que vê a cena e diz para o herói:

Draco: “- É um presente dos deuses.”

Perseu: “- Por que?”

Draco: “- Aceite-a apenas.”

Perseu: “- Posso fazer isso como um homem. Portanto, é sua.” (36:20)

Ele então arremessa a arma para Draco, que ao segurá-la vê a lâmina desaparecer, mostrando que não funciona com outro a não ser com Perseu. Há outra observação interessante nesse diálogo, que se mostrará uma importante característica de Perseu. A sua tentativa de manter sua identidade como humano, sem ter que se ligar de alguma forma aos deuses. A questão da busca e afirmação da identidade também é mais uma das características atuais que estão intrínsecas no filme e revela-se na grande insistência de Perseu para manter-se como homem e não como alguém que necessita das divindades. Sendo assim é Bauman que mais uma vez nos deu a ligação desse fator com a modernidade ao fazer a colocação de que “embora, como expressou Max Frisch, sempre e para todos, no nosso inquieto mundo da modernidade, a “identidade signifique recusar ser o que os outros querem que seja”, é recusado à pessoa o direito de recusar” (BAUMAN, 1998, p.96). Ele tentará sempre manter-se como humano, agindo e utilizando apenas dentro do padrão da humanidade, e assim como no diálogo acima, os que estão com ele dizem que ele deve aceitar esse lado e fazer uso do que é divino. Isso facilitaria a jornada e poderia ser uma forma mais certa de sucesso. Mas é contínua a negação do divino e a imposição, mesmo a dolorosas custas, de sua humanidade.

Seguimos após essa cena a primeira aparição de Cálivos, que ataca o grupo. Durante um violento combate o monstro acaba tendo a mão decepada, o que não impede de deixar sua marca em Perseu, pois Cálivos ainda consegue morde-lo e acaba envenenando-o.

A mão decepada do monstro transforma-se em um escorpião gigante, assim como o sangue que ele perde na fuga que executa frente ao grupo. Este entra em combate contra os escorpiões monstruosos, mas não possuem força o suficiente para derrotar todos e acabam cercados pelas criaturas. Segue então a aparição do povo do deserto, os Djinn, que inicialmente espantam os escorpiões. Eles são conhecidos pelos soldados que já sabem que não são muito amigáveis, e segundo o povo de Argos, eles são usuários de magia negra, o que os tornam capazes de viver muito tempo. Eles ficam distantes do grupo, observando, mas no momento que Perseu está em um sofrimento agudo e quase morrendo devido ao veneno de Cálivos, um

deles aparece na tenda do herói e com suas magias curam-no do envenenamento. Os djin também estão esperando pela libertação do julgo dos deuses, e resolvem se juntar ao grupo de Perseu.

Draco percebeu após o combate contra Cálibos e os escorpiões gigantes no deserto que está difícil competir contra forças divinas e quando estavam levantando acampamento para enfim enfrentarem as Graias ele parte energicamente para cima de Perseu, em uma tentativa de fazê-lo utilizar dos dons que possui:

Draco: “- O seu orgulho está matando meus homens. Você possui dons, use-os!”

Perseu: “- Estes dons são uma armadilha!”

Draco: “- Eu não quero saber o que são, tome! (entrega a espada para Perseu)”

Perseu: “- Não! Eu não quero usar a espada ou qualquer coisa que me deem.”

Draco: “- Então vamos todos morrer;”

Perseu: “- Eu não posso me tornar como eles. Se fizer isso, vou fazer como um homem.”

Draco: “- Mas você não é só um homem.”

Perseu: “- Mas eu escolhi ser.”

Draco: “- Um homem não consegue fazer isto Perseu.”

Perseu: “- De acordo com quem? Com os deuses?”

Draco: “- Se eu tivesse os seus dons... Quando precisar da sua espada, estará na minha bolsa” (0:50:38)

Mais uma vez a imposição de Perseu do que ele resolveu ser e mais uma vez a oposição de Draco reafirmando que ele não é apenas um homem, é algo mais, algo que poderia, se ele saísse da condição mediana que escolheu, evitar a morte de seus companheiros.

Nas ruas de Argos há um estranho religioso que vagava pelas ruas inicia um culto à Hades. Ele prega à grande maioria do povo, que nas ruas, não sabem a quem recorrer devido ao grande mal que está prometido para a cidade. O que nos aponta a tentativa de sobrevivência dos cultos em meio uma onda de ataques que eles levam.

Tal condição é comum nesse contexto. Em tempos de colapso do pensamento religioso as reações são as mais diversas, o que podemos observar em Clifford Geertz nos aponta nessa direção:

“Como reagem os homens de sensibilidade religiosa quando o maquinário da fé começa a desgastar-se? O que fazem quando as tradições vacilam?” Fazem, obviamente, todo o tipo de coisas. Perdem sua sensibilidade. Ou canalizam-na para o fervor ideológico. Ou adotam um credo importado. Ou se voltam, preocupados, para si mesmos. Ou se agarram ainda mais fortemente às tradições em decadência. Ou tentam recompor essas tradições em formas mais efetivas. Ou se dividem ao meio, vivendo espiritualmente no passado e fisicamente no presente. Ou tentam expressar sua religiosidade em atividades seculares. Alguns poucos simplesmente não percebem que seu mundo está mudando e, quando percebem, simplesmente entram em colapso. (GEERTZ, 2004, p.17)

Ao chegar à entrada do santuário onde as Bruxas vivem, Io, que acompanhava à distância o grupo e se uniu a eles no momento da luta com Cálípos, fala a Perseu: “- Pergunte às bruxas apenas o que precisa saber, nada mais” (0:55:40). Ele, dando pouca atenção e até sendo meio irônico, responde sim e segue em frente. Entrando no covil, ao dialogar com as Bruxas, que são criaturas violentas e tentam comer um dos membros do grupo, temos a cena na qual o herói consegue roubar o olho das bruxas, em um momento no qual a astúcia e perspicácia do herói são colocadas à prova. Com o único olho das bruxas sob seu domínio Perseu pergunta um meio de vencer o Kraken e elas, sob a ameaça de destruição do olho respondem. Segundo as Graias é a Medusa a única solução possível para derrotar o Kraken, pois o que é feito de carne pode ser petrificado pelo olhar da Górgona “um titã contra outro titã” (0:58:13), e ao ser questionado por um dos membros do grupo sobre não poder utilizá-la e ser impossível controlar a Górgona no combate, Perseu ainda diz “Então levamos a cabeça dela” (0:58:21). Mas quando Perseu está deixando a morada das Bruxas, estas esperam pelo momento certo e questionam se o herói não quer saber sobre seu destino. Elas então dizem que Perseu morrerá nessa jornada, que está escrito na história, que o destino falou.

Ao sair do covil das bruxas, Perseu encontra com um andarilho, que logo se revela como sendo Zeus, seu pai. Este oferece proteção a Perseu e um lugar no Olimpo. Perseu nega – preferindo a lama com a humanidade aos gracejos divinos – e espera que os homens cheguem a viver por si mesmos, não pelos/para os deuses.

Para chegar até a Górgona, é necessário saber o caminho para o submundo, e apenas Io conhece e de imediato oferece como guia, o que agrada Perseu. Durante o caminho um dos soldados questiona o que fazer quando chegar ao covil da Górgona, obtendo como resposta que será apenas outro monstro para matar, mas Io questiona se ela é um monstro e conta a história da Medusa. A versão é próxima a de Ovídio, mas nela Medusa não era sacerdotisa de Atena, Io diz que ela era uma donzela que despertou o interesse de Poseidon pela beleza. Quando o senhor dos mares investiu contra ela, Medusa se esconde no templo de Atena, pensando que seria protegida. Mas não, e então foi possuída por Poseidon “ali no chão frio”. Ela rezava para Atena, mas esta não sente nada além de nojo. E ela certificou-se que ninguém mais se interessaria por ela. Com um olhar dela torna-se pedra. A maldade de insensibilidade dos deuses para com os humanos, independente do que acontece com os pobres mortais é colocada nessa narrativa como algo muito grande, sendo os deuses apenas entidades fúteis e cruéis. Io completa informando que não pode entrar no templo, pois a maldição a impede. Foi

a única coisa que Atena concedeu à Medusa, “para que ela nunca magoasse uma mulher. Só os homens tem autorização para entrar no templo. Mas nenhum homem voltou” (1:06:52)<sup>69</sup>.

Após contar a história, Io entra no barco guiado pelo Caronte, e é seguida por Perseu. Lá ela faz um treinamento para que ele se acostume à não ter que olhar algo para saber sua localização, visando o combate com Medusa. Ela o derruba algumas vezes e quando o herói derruba a mulher sobre si, ficam se observando em uma cena que dá o tom romântico da história. Nesse momento ela toca em seu peito e diz “- Acalme sua tempestade” (1:08:30). Uma cena que incita o início de um romance entre os dois.

Ao chegar à porta do covil da Medusa, Perseu começa a falar aos seus companheiros:

- Eu conheci apenas um grande homem em minha vida. Meu pai. Agora conheço mais quatro. E uma mulher. E o que quer que você seja<sup>70</sup>.
- Eu sei que todos temos medo. Mas meu pai disse-me que um dia, alguém teria que marcar uma posição. Um dia, alguém teria que dizer: Basta! Hoje pode ser esse dia. (1:10:22)

Entrando no covil, as várias estátuas daqueles que lá estiveram anteriormente são a macabra decoração. Eles começam a caçar a Górgona, mas é ela quem os encontra, e vai eliminando, um a um, os membros do grupo. Há o sacrifício do Djin que causa uma explosão junto com o monstro ferindo-o, e também o de Draco, que se lança em uma tática na qual ele prende a cauda da Medusa para ajudar Perseu a derrotá-la. Mas antes de se lançar para o encontro da morte ele diz à Perseu: “- Deixe as pessoas saberem que um homem fez isso” (1:16:45). Perseu aproveitando o escudo feito da couraça dos escorpiões gigantes derrotados, feitos pelos irmãos caçadores – que abandonaram a comitiva quando esta se lançou ao mundo dos mortos – como presente de despedida, olha pelo reflexo e decapita o monstro (1:17:07).

O confronto com a Medusa foi um grande risco, o que mostra a tendência que perpassa o comportamento contemporâneo que é abandonar o mundo do conforto. Todos que saem em suas jornadas diárias são expostos a esses riscos, seja no trabalho, em negociações ou nas relações pessoais. Sennett diz que “o risco vai se tornar uma necessidade diária enfrentada pelas massas” (SENNETT, 2009, p. 94). Aceitar a jornada foi aceitar o risco do fracasso, “o grande tabu moderno” (SENNETT, 2009, p.141), e após a revelação das Graias sobre sua

---

<sup>69</sup> Uma interpretação interessante é que dá uma visão de que as mulheres não oferecem perigo, ou que não poderiam ser atraídas pela Medusa, sendo essa especificamente uma devoradora de homens, o que rememora sua maldição pela beleza. A beleza, nesse caso, despertaria apenas o desejo de homens, negando possibilidades de relações ou atrações homoeróticas. A ira de Atena com a traição de Medusa deve-se a uma traição por ter se entregue (ou não ter resistido o suficiente) aos apelos masculinos, e mesmo sendo uma deusa feminina, não coloca como possibilidade que outras mulheres possam ser atraídas pela Medusa, e portanto essas não lhe oferecem nenhum perigo.

<sup>70</sup> Referindo-se ao Djin, criatura que não deixa definido seu gênero. Isso é mais uma fala da contemporaneidade, que objetifica qualquer ser humano que esteja fora do binarismo sexual. Ele/ela não é uma pessoa. É um “o que quer que você seja”, já que não consegue ser definido por Perseu.

morte, ele assume ainda mais riscos. Estamos diante de um herói que alerta ser a vida do homem contemporâneo feita de riscos constantes.

Deixando o local onde derrotou a Medusa, Perseu encontra Io a sua espera, que se emociona ao vê-lo sair com vida do lugar. Neste momento Cálípos reaparece e com um ataque pelas costas fere gravemente Io, provocando a fúria de Perseu. Durante a luta ele começa levando desvantagem, pois Cálípos quebra sua espada e seu escudo. Mas Perseu encontra espada que Zeus lhe deu, sem alternativa e encorajado por Io que padece ao seu lado, faz uso do instrumento sagrado. O combate muda de figura e Perseu desperta grandes habilidades, não dando mais chance para Cálípos. Ao lhe dar o golpe final, os poderes que Hades lhe concedeu abandonam o seu corpo, e pouco antes de cair no desfiladeiro à suas costas, agora como Acrísio diz: “- Perseu, não se torne como eles” (1:19:26).

Perseu tenta ajudar Io, mas esta dispensa ajuda, pois o eclipse que marca o sacrifício de Andrômeda ao Kraken e a destruição de Argos tiveram início. Ele não quer deixá-la, então ela diz: “- Esta parte da jornada tem que fazer sozinho. Perseu, você não é apenas meio-homem, meio-deus. Você é o melhor de ambos” (1:20:32). Ela então morre e seu corpo desaparece. Em seguida o Pégaso Negro chega, e Perseu montando o corcel alado sai cortando o céu até chegar a Argos com tempo de salvar a cidade.

A posição de Perseu com o que aconteceu com Io exaltou seu sentimento e fez com que ele, enfim, fizesse uso do que lhe foi enviado por Zeus. A negação foi forte até que em uma cena que o tocou emocionalmente ele se vê em necessidade de usar as bênçãos que vieram do Olimpo. Lipovetsky nos apresenta uma perspectiva interessante sobre essa condição, pois mesmo dentro da velocidade, da mudança e do efêmero encontramos uma condição na qual o domínio do “utilitarismo mercantil avança, por outro, também se expande o culto do sentimento” (LIPOVETSKY, 2007, p.18). É devido a esse culto que, mesmo em um ambiente no qual a tendência é o descarte e a substituição rápida, temos espaço para momentos no qual o sentimento ainda é guia de muitas das decisões que encontramos. Ele exemplifica a condição dizendo que hoje as pessoas

(...) não se casam movidas por conveniências ou vantagens pessoais: só o amor é que dá fundamento à vida conjugal. As mulheres sonham com o eterno príncipe dos contos de fadas, e os homens, com o amor. Os pais continuam a abnegar-se pelos filhos e, mais do que nunca, estes recebem as demonstrações de proteção e carinho. Para muitos de nossos contemporâneos, o amor continua sendo a experiência mais ardentemente desejada, a mais emblemática da "vida verdadeira". (LIPOVETSKY, 2007, p.19)

Os sentimentos ainda são combustível para o agir na sociedade, independente de amor ou ódio, mas mesmo assim eles devemos lembrar que esses sentimentos ainda se apresentam de forma fraca e fugaz (LIPOVETSKY, 2007), na qual “em vez de haver mais pessoas atingindo mais vezes os elevados padrões do amor, esses padrões foram baixados” (BAUMAN, 2004, p.19).

A luta de Perseu com Cálípos oferece mais um detalhe: a forma como os itens são tratados. O escudo logo que perde sua função de “carta na manga” contra a Medusa já é destruído, e mais adiante a espada que ele ganha de Zeus também será utilizada, mais uma vez, e também será perdida. É uma aventura tão rápida que não há tempo para que ele reutilize as ferramentas, ou no caso do mito original as devolva para quem lhe emprestou. O que vemos é que

(...) o mundo construído de objetos duráveis foi substituído pelo de produtos disponíveis projetados para a imediata obsolescência. Num mundo como esse, as identidades podem ser adotadas e descartadas como uma troca de roupas. (BAUMAN, 1998, p.112)

Usar e descartar são os elementos que acompanham a mobilidade dessa era também se refere à mudança no posicionamento de Perseu sobre utilizar sua parcela divina, pois até as identidades são mutáveis de acordo com a velocidade imposta pelo jogo da vida contemporânea. Bauman ainda diz que “o nome do jogo é mobilidade: a pessoa deve poder mudar quando as necessidades impelem, ou os sonhos solicitam” (BAUMAN, 1998, p.114).

O problema da identidade que para Perseu era algo importante e o mantinha com um foco em sua jornada acaba por mostrar o quanto ele está envolto na teia da contemporaneidade. Esse seu posicionamento, que em outros tempos poderia ser tido como a traição de algum ideal mostra-se hoje a característica da adaptação a condição encontrada. E

(...) desse modo a dificuldade já não é descobrir, inventar, construir, convocar (ou comprar) uma identidade, mas como impedi-la de ser demasiadamente firme e de aderir depressa demais ao corpo. A identidade durável e bem costurada já é uma vantagem; crescentemente, e de maneira cada vez mais clara, se torna uma responsabilidade. O eixo da estratégia da vida pós-moderna não é fazer a identidade determinar-se, mas evitar que se fixe. (BAUMAN, 1998, p.114)

Isso nos expõe a um comportamento na narrativa do filme, observadas seus personagens uma das características predominantes em nossa sociedade na qual “os modos de vida estão cada vez mais abertos. Em outras palavras, são cada vez mais mutáveis menos predeterminados socialmente, sempre baseados em um amplo leque de alternativas, escolhas e padrões” (LIPOVETSKY, 2007, p.80).

O herói se constrói e desconstrói dentro da narrativa, seguindo o andar veloz do jogo da modernidade. Este jogo e suas dinâmicas acabaram por favorecer “o surgimento de um indivíduo mais senhor e dono da própria vida, sujeito fundamentalmente mais instável, sem vínculos profundos, de gostos e personalidades oscilantes” (CHARÇES, 2004, p. 41).

No Olimpo Zeus observa o completar do eclipse. Então Hades aparece e fala ao senhor dos deuses: “Irmão. É tempo dos mortais pagarem. Meu filho [o Kraken] espera para fazer a vossa vontade”. Zeus se vira e ordena que os outros deuses os deixem. Então dá a ordem: “- Liberte o Kraken” (1:22:09).

Em Argos, o religioso que levantou o culto à Hades, incita a população para invadir o palácio e leva-la para o sacrifício, o que acontece sem Andrômeda oferecer resistência. Uma postura de mártir que se entrega sabendo ser a melhor condição para tentar salvar mais pessoas da ira dos deuses. Olhando a aparição da princesa Andrômeda de 2010 nessa cena e sua entrega ao sacrifício o arquétipo da donzela indefesa – que é inclusive incorporado pelo próprio mito de Perseu – é nítido e claro. Sem mais delongas é mais um exemplo do que foi apontado por Nicole Loraux e se encaixa na posição donzela virgem clamada em sacrifício para aplacar a ira dos deuses, onde a feminilidade trágica se afirma (LORAUX, 1988). Ela também é exemplo das demais condições sociais expostas por Eva Cantarella (1996) no que diz respeito ao seu papel como filha e esposa sendo relegada a uma postura que tem seu local de ação no espaço privado do palácio.

Mas como nesse filme não é a princesa a mulher que mais tem destaque em meio aos acontecimentos poderíamos observar como elas foram colocadas na aventura. De início já não vemos a ação das deusas. Toda a ação que mostra os deuses no monte Olimpo não dá espaço para as deusas, que no filme de 1981 possuíam espaço e função importante na história exibida. Já nesse filme elas não estão presentes, ficam no muito como Io: presentes mas a certa distância e com pouca ação, a não ser a de par romântico do herói, destronando a princesa de seu mito.

O terreno da aventura não é necessariamente um terreno feminino neste caso elas se colocam como algo a ser exibido, mas sem ações significativas dentro da narrativa. É algo como Pierre Mac Orlan, ainda no início do século XX: “a mulher deve ocupar num romance de aventuras o lugar que ocupa um peixe voando ressecado e pendido no teto, num pequeno bar para marinheiros, no cais do Tâmisia” (MAC ORLAN *apud* VENAYRE, 2013, p.407). O que deixa a entender que a aventura é um assunto de homens.

A ausência da voz ativa das personagens femininas alimenta que o mundo das jornadas heroicas é masculino, sem espaço para a mulher a não ser como sua mãe, familiar ou

a parceira com quem ao final do caminho percorrido realizará o hierogamos. Só. A participação foi colocada de lado, deixando o assunto apenas com os homens. Esses que mesmo fazendo uso da astúcia mostram no filme o poder dos grandiosos combates e embates épicos, nada mais que ser a donzela que aguarda o herói, o que nos faz observar que “a ausência do elemento feminino, assim como de todo ressentimento, a ausência de culto e de paixões tenras, completam a fisionomia desta sociedade cheia de rudeza viril” (VENAYRE, 2013, p.407).

Também podemos ver que os personagens femininos que, mesmo com essa escassez visível, ainda aparecem não são convencionais nem no seu comportamento ou na sua própria condição estética. As Graias e a Górgona Medusa são mulheres deformadas, aquelas velhas monstruosas e assustadoras e esta também sofre com a falta de beleza do castigo imposto. Io atravessa o tempo para esperar o salvador dos homens e ainda segue ao seu lado, mesmo sem grande participação combativa sendo melhor como guia, exerce uma função estranha à sua condição. Essas condições fazem com que elas sejam estranhas, sejam em muitos casos ausentes de feminilidade sendo até o caso de lembrarmos o que disse a heroína da virada dos séculos XIX e XX, Isabelle Eberhardt, que ao se embrenhar nesse mundo viril acaba por perder elementos da sua feminilidade ao ponto de afirmar que “as mulheres não podem me compreender, elas me consideram como um ser estranho” (VENAYRE, 2013, p.409). Ela se modificou tanto que os comentários a seu respeito tinham as seguintes observações: “ela teria sido bonita, quer dizer, muito bonita, ou [era] ‘nitidamente feia’, e mesmo ‘de uma feiura que nada podia curar’” (VENAYRE, 2013, p.409).

Nesse caso a ausência das mulheres nesse filme que exibe uma construção com uma ação mais rápida, combativa e tentando colocar-se como algo mais viril, ou seja, competitivo, o espaço das mulheres foi relegado ao menor possível, tornando esse um espaço exclusivo para os homens<sup>71</sup>.

Quando o ataque do Kraken à Argos se inicia, no Olimpo, as miniaturas dos mortais que está na observação dos deuses começam a cair. Zeus então sente uma fraqueza. Hades o questiona:

---

<sup>71</sup> Essa postura sustentada na narrativa da produção deixa de lado a observação de filmes de aventura que seguem com um enredo que, ou delega papéis de destaque para as mulheres, ou que até são estrelados por mulheres. Ver os filmes estrelados pela ex-lutadora Gina Carano, (*In the Blood*, Reino Unido, 2014; *Haywire*, EUA, 2011) que mesmo sendo lutadora de MMA (Mixed Martial Arts), um esporte violento, é uma mulher que o público aprova esteticamente e até mesmo nas suas atuações sendo filmes com resultados satisfatórios na bilheteria e na crítica, principalmente devido ao gênero (ação).

Hades: “- Sente-se mais forte irmão? Pensas-te que o Kraken atraria as suas orações. Mas o Kraken é meu filho. Alimenta apenas a mim”.

Zeus: “- Eu reino o Olimpo! Lembre-se a quem você serve!”

Hades: “- Eu sirvo a mim próprio.” [e ataca Zeus, arremessando-o contra seu trono] “Tenho servido desde que me enganaste. Enviaste-me para o submundo para ser odiado enquanto você ficavas com o seu amor.”

Zeus: “- Precisamos do amor dos humanos.”

Hades: “- Não, tu precisas. Eu sobrevivi através do medo deles. Teu reinado acabou irmão Zeus”.

Zeus: “- Ainda há um semideus em Argos, irmão”. Hades deixa o Olimpo, e Zeus pronuncia o nome do filho, em um sinal de esperança. (1:25:07)

Perseu, já em Argos e voando em meio aos tentáculos gigantes do Kraken, é perseguido pelos diabretes de Hades, que conseguem tomar a cabeça da Medusa, gerando uma perseguição pela cidade (1:26:35). Ele a recupera saltando do Pégaso sobre um dos diabretes e caindo dentro da pira no local onde Andrômeda e os membros do culto de Hades estão aguardando o momento final (1:29:25).

No momento que o Kraken engoliria Andrômeda Perseu sobe na estrutura que a sustenta e estende a cabeça da górgona para o monstro marinho que vai se transformando em pedra e em seguida vai se despedaçando (1:30:00). O líder do culto de Hades pega uma lança e parte para atacar Perseu, mas é impedido pelo rei Cepheus, que é morto pelo cultista (1:30:27). O despedaçar do Kraken atinge a estrutura do sacrifício, fazendo-a desabar com a princesa caindo no mar amarrada (1:30:50). Hades então surge na frente de Perseu, e neste momento o céu começa a relampejar (1:31:05). Perseu arranca a espada, e Hades diz: “- Eu sou um deus. Vou viver para sempre”. Perseu então responde: “- Mas não aqui” (1:31:16). Levanta então a espada para o céu, e esta atrai um raio, e lança a espada na direção de Hades, atraindo o raio para atingir a divindade que é lançada na fresta do mar da qual saiu o Kraken (1:31:25).



Figura 5. Momento que Perseu derrota o Kraken (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, EUA, 2010).

Perseu pula no mar para salvar a princesa Andrômeda (1:31:34). Os dois acabam em uma praia um pouco longe da cidade, sendo acordados pelo Pégaso (1:32:14). A princesa convida o herói para ficar em Argos, pois esta precisa de um governante, mas Perseu responde: “- Eu não posso ser rei. Sirvo-te melhor como homem. E você é uma boa rainha para eles” (1:33:00). Ele se vira, monta o Pégaso e parte.

Ele volta para onde tudo começou com o ataque à estátua. Lá Zeus lhe aparece, dizendo que o Olimpo tem uma dívida com ele. Ao conversarem sobre a possibilidade de Hades voltar, caso a humanidade dê forças a ele através do medo, Perseu pergunta se eles o veriam em breve. Zeus diz que Hades agora sabe que há um homem que pode derrotá-lo, mesmo que recebendo uma ajuda, como a espada e o Pégaso (1:34:19). Zeus chega a dizer que: “queria que a humanidade os amasse novamente, mas não queria que custasse meu filho” (1:34:24).

E por fim Zeus diz a Perseu:

- Talvez não queira ser um de nós Perseu. Mas depois de feitos como os teus, as pessoas vão te adorar. Seja bom para eles, melhor do que fomos (1:34:48).
- E se insiste em ficar nessa mundana existência humana, eu não vou te deixar fazê-lo sozinho. Afinal de contas, tu és filho de Zeus!” (1:35:12)

Ele parte com um raio e quando Perseu olha para o lado, reencontra Io, trazida de volta à vida por seu pai.

A história termina com mais uma vez Perseu recusando o posto de divindade. Não há mais espaço para essa crença no coração do herói, mesmo tendo nascido de um deus, o tempo deles acabaram. Tal como o profeta Zaratustra frente ao homem que encontrou após sair de sua clausura ele afirma “amo os homens” e ao ver a credulidade do homem santo que vivia a louvar a Deus, o profeta sentencia “será possível que este santo ancião ainda não tenha ouvido no seu bosque que Deus já morreu?” (NIETZSCHE, 2012, p.25). A possibilidade viver como homem pequeno, pois ele ainda é um homem medíocre, mesmo tendo cumprido uma jornada heroica, é o que mais lhe apetece. Perseu não consegue colocar seu destino nas mãos dos homens, para ele, mesmo que de vivendo de forma, é assim que deve ser. E independente do tamanho da jornada, esta deverá, até onde for possível, ser feita como homem. Apenas quando não mais houver possibilidade humana os deuses entrarão na história. Os deuses podem, ainda, não estar mortos de fato no filme, mas para o protagonista, eles estão legados ao esquecimento, e com isso, à morte.

Podemos ver que, mesmo com as adaptações a uma condição contemporânea de pensamento, descrevendo não necessariamente a jornada de um herói clássico, mas sim de um

homem hodierno, o que o personagem principal realiza é a jornada do herói. Em termos comparativos com o filme de 1981 o que se destaca mais é a negação ao chamado, elemento que determina um dos traços mais marcantes dessa nova versão de Perseu. A negação do chamado para a aventura caracteriza-se por uma indiferença pelo novo que se mostra ao herói que “aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela ‘cultura’, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva” (CAMPBELL, 2007, p. 66-67). Nessa nova aparição de Perseu, ao invés de se mostrar como um intrépido aventureiro ele se caracteriza mais como um simples pescador. Sendo essa a diferenciação do personagem dentro da jornada do herói que Campbell descreve, pois ao longo da exposição e da constatação da construção da própria narrativa fica claro que tratamos de personagens completamente diferentes, opostos inclusive.

Essa constatação também nos faz abrir espaço para outro elemento. Essa oposição que há entre um personagem e outro nos levam a questão do remake em si. A versão de 2010 trouxe um Perseu completamente diferente, não só do filme de 1981, mas também da própria concepção do herói que podemos encontrar nos livros sobre mitologia. Sua postura é medíocre, age apenas em busca de vingança e não quer mudanças em sua forma de vida, saindo e voltando para uma vida comum como pescador, nem mesmo se aproximando da princesa, que inclusive lhe propõe o governo de Argos. Assim poderíamos colocar que, além do nome e do mito base para a história, não há um remake em si, mas uma dupla adaptação para novos tempos. Temos a releitura do filme em si de 1981, que tenta nos oferecer um filme que caminha na linha das produções contemporâneas de Ação e que tem a mitologia como pano de fundo.

O que nos leva a outro item que é a adaptação do mito de Perseu. Na mitologia clássica as ações dos deuses e o seu comportamento não é um elemento que poderíamos dividir de modo maniqueísta. As formas como eles se relacionavam entre si e com os homens não condiz com a noção de divindades que se propagou pelo Ocidente. O que nos leva à observação feita por Brisson (2014) sobre a própria crítica que os gregos faziam aos seus deuses devido ao seu comportamento e isso não condizer com uma entidade virtuosa. Mas mesmo nesse contexto os deuses eram as grandes potências responsáveis pelo mundo e pelos seus mistérios, sendo a quem o homem da Antiguidade prestava culto. Com essa condição mais complexa que a percepção maniqueísta que temos em circulação em nossa sociedade (que em termos morais é judaico-cristã) parece que a produção do filme não confia no espectador para que este, por si, compreenda o mundo dos deuses gregos. O que o filme de 1981 mostra sem enrolação, com os mandos e desmandos de Zeus, as intrigas olímpicas entre

os deuses e sua ação movida pelos mesmos sentimentos que moveriam uma pessoa, fica completamente fora. A oposição entre “bem e mal” é visível principalmente na observação de Zeus e Hades. Este deus do mundo inferior é representado em suas aparições com elementos que remetem ao imaginário sobre as entidades demoníacas do contexto cristão (com assas e invocação de criaturas que se assemelham a diabos alados), ele é quem quer instaurar um império de medo entre os homens; Aquele, senhor dos deuses, resplandecente e brilhante e criador dos seres humanos tende a deixar com que a humanidade siga seu caminho sem grandes interferências; nega inclusive um castigo mais severo aos humanos que mostram oposição e até desafio aos deuses. Zeus é o bem, Hades o mal. Está iniciada mais uma versão da eterna luta.

O aspecto estético do filme é uma tentativa de criar um realismo como meio de sustentar a “paixão pelo real” e com isso insinuar uma autoridade da imagem com relação à história. A proximidade com o que se tem em mente seja o utilizado no período em questão é que nos faz crer na sua validade. Isso se colocou para nós como um reflexo do aumento da técnica para criar imagens e a facilidade de sua exibição. Devemos exibir a imagem o mais verídica possível, o mais real. Susan Sontag também colabora para essa questão ao dizer que “na era das câmeras, fazem-se exigências novas à realidade. A coisa autêntica pode não ser assustadora o bastante e, portanto, carece de uma intensificação, ou de uma reencenação mais convincente” (SONTAG, 2003, p.55). A reprodução do que se tem em mente com relação ao passado, nesse caso, cria não um cenário novíssimo, ou até mesmo aproveita vestígios que remetem a esse tempo. Ele cria uma cenografia que sabe colocar a cidade, o figurino e até os efeitos especiais de forma a parecerem simplesmente que é algo usado onde precisa ser novo onde precisa ser. O restante é montado na consciência histórica de quem assiste.

Falando na montagem essa traz mais um elemento interessante sobre o tempo de produção do filme: primeiro é o homem em meio a imensidão e o segundo a velocidade. Quando observamos as tomadas do filme ela nos joga os personagens em meio a grandes cenários. Seja no mar, seja nas montanhas e vales, o homem está isolado. A equipe é uma pequena amostra de como estão as pessoas: vagando uma imensidão a procura de um destino.

Em meio a essa imensidão ainda temos a velocidade. Esta que está impregnada no pensamento moderno exibe-se também na montagem da passagem das cenas. Se observarmos as grandes tomadas pelos cenários abertos, estes sugerem que a comitiva está atravessando longas distâncias. O movimento da câmera somado a montagens que utilizam de cortes rápidos, já unido o primeiro cenário a outro facilitam para o espectador compreender a passagem do tempo e da distância. Algo que leva às observações de Eisenstein sobre como as

imagens colocadas em sequência induzem a uma determinada montagem dos resultados (EISENSTEIN, 2002) e também as colocações de Didi-Huberman, que nos orienta dizendo sobre como as imagens ordenadas produzem resultados que possibilitam a compreensão delas, mesmo que individualmente não tenhamos esse tato, mas observando (ou até mesmo fazendo a montagem mentalmente com outras imagens armazenadas) o que ela é e aplicando uma possibilidade interpretativa para a imagem. Ele afirma que “não existe imagem ‘uma’” (DID-HUBERMAN, 2012, p.172) e que “a montagem intensifica a imagem e confere à experiência visual um poder que as nossas certezas ou hábitos visíveis pacificam ou velam” (DID-HUBERMAN, 2012, p.174). Essa montagem e todo o trabalho com a imagem têm por característica expor algo e esse objeto exposto acaba por tomar parte no contexto de quem o observa. Aquilo que foi criado com a intenção de atingir um objetivo, no caso do filme é servir como entretenimento, passa por uma produção que irá buscar meios pelo qual colocarão as informações de uma maneira que os espectadores terão uma facilidade para entender o que se passa da forma como a produção percebeu.

No caso de *Fúria de Titãs* temos na construção de sua narrativa escolhas que em sua concepção desejam passar aos espectadores uma versão de uma história, assim como as imagens do *sonderkommando* que Didi-Huberman trabalha em seu livro. Há uma vontade de ser compreendido, de não deixar que se esqueça do que foi registrado. A imagem, em sua sequência, nos oferece informações, estando ou não implícitas. O conjunto, em *Fúria de Titãs*, de imagem, montagem, imaginário e releitura é responsável pelo modo como os espectadores construirão as imagens de uma jornada heroica retirada da Antiguidade. Será uma construção que nos oferecerá imagens montadas com a velocidade que caracteriza a sociedade atual e características do que se vive no mundo contemporâneo. Isso acaba por proporcionar mais uma experiência moderna ao público: uma aventura rápida e convincente visualmente.

Como o filme foi longe de ser aclamado pela crítica e mesmo com o seu sucesso nas bilheterias não é um filme que mostra-nos um cinema além da mera diversão. Sua busca estética por um realismo que satisfaça o gosto daqueles que não mais imaginam, mas que tem entregues em seus pratos já toda a reconstrução de um passado, consegue fazer com que ele seja um filme muito assistido, mas que não demonstra nada mais que uma aventura rápida e ação regular. É algo que poderíamos destacar em uma expressão utilizada pelo professor Ademir Luiz, como cinema “massa véi”. Como ele colocou ao comentar o último filme do *Homem de Aço* (Zack Snyder, EUA, 2013), “resumidamente, ‘massa véi’ seria qualquer obra que se preocupa mais com o visual do que com o conteúdo” (LUIZ, 2013). O *Fúria de Titãs* de 2010 não passa disso. A preocupação como o estético, em fazer uma narrativa visual bonita

e marcante, que produzisse reações calorosas nas salas de exibição foi o principal, esquecendo todo o trabalho de criação de uma história que realmente fizesse jus à uma narrativa sobre mitologia grega, ou em termos de aventura, ou em termos de aprofundamento nas questões míticas em si. O “massa vei” caracteriza bem esse filme, que ao invés de prestar uma boa homenagem a um filme que o precedeu, fez uma cena de quase deboche sobre um dos personagens mais marcantes do filme de 1981, a coruja mecânica Bubo. Esse é o estado do cinema atual, no qual temos uma proliferação de “filmes medíocres, hiper-espetaculares, que colocam em cena personagens rasos” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.16)<sup>72</sup>. Assim compreendemos a colocação de Gilles Lipovetsky de que

(...) os grandes estúdios usam métodos em vigor em outros mercados: levantamento sistemático sobre o gosto dos espectadores, a publicidade intensiva, adaptação às modas e gostos da população, pesquisada setores, *previews* para um público representativo de espectadores para testar (e talvez mudar) o filme antes de seu lançamento. Mas isso não impede que existem muitos filmes de qualidade. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.15)<sup>73</sup>

Esses filmes de qualidade não necessariamente precisam ser filmes fora do circuito dos estúdios hollywoodianos e dos *blockbusters*, mas para isso é necessário um esforço maior que apenas efeitos especiais.

A jornada de Perseu, o herói que negou até o último momento a sê-lo, nos exhibe esse diálogo com a contemporaneidade de forma clara. Um semideus que não queria saber de nada além de sua constante vida de pescador, passou a buscar a sua vingança contra os deuses. Lutou como homem e foi bem longe utilizando essa ideia, obviamente com auxílio de uma equipe, que foi sendo descartada ao longo do trajeto e ainda se permitiu utilizar dos seus dotes divinos. Foi lá, obteve sua vingança, mostrou que conseguiu o que pretendia e, como nada é fixo tudo é mutável, voltou para sua condição de pescador. Um herói que mesmo vestido com a Antiguidade nos oferece mais observações sobre a contemporaneidade do que sobre o passado e sobre o mito ao qual faz referência.

---

<sup>72</sup> Original: “Películas mediocres, hiperespectaculares, que ponen em escena personajes planos”.

<sup>73</sup> Original: “Los grandes estúdios utilizan métodos em vigor em los demás mercados: encuesta sistemática sobre el gusto de los espectadores, publicidad intensiva, adaptación alas modas y gustos de los sectores de población buscados, preestrenos ante um público representativo de los espectadores para poner a prueba (y talvez modificar) la película antes de su lanzamiento. Esto no impede que haya muchas películas de calidad.”

### **Capítulo 3- Formas de sonhar a Antiguidade: Criações e idealizações do passado**

Nesse momento caba colocar em conflito os elementos que observamos em cada um dos filmes analisados. É interessante colocar frente a frente os elementos marcantes dos heróis e destacar as especificidades de cada um, destacando o elemento temporal que faz a história de Perseu sair da versão mítica e chegar até a década de 1980 como uma aventura heroica com elementos que ainda próximos às aventuras clássicas e também perceber as características medíocres que estão vinculadas à sua versão do século XXI.

Perceber tais fatores é estar a par dos modelos de sociedade que vigoraram nas respectivas datas de produção e saber quais elementos permeiam a consciência. Desde a ideia de um herói que busca seu caminho intrepidamente a outro que vivendo de forma estática não pensa em nada além do seu horizonte contemporâneo.

Há ainda a possibilidade de perceber um elemento que perpassa as duas produções. O conflito que é instaurado entre homens e deuses, a possibilidade de superar as divindades e também as formas como mesmo na modernidade o ser humano ainda se volta para o sobrenatural. Sobre essa questão é interessante traçar um ponto para perceber como essa temática de rejeição e uma nova adoção dos elementos sobrenaturais são possíveis.

Para tal observação buscaremos uma percepção da relação que o homem teve com o sobrenatural e como essa relação pode ser observada através da forma como os mitos são retratados no espaço de tempo que os filmes *Fúria de Titãs* de 1981 e 2010 (e um pouco adiante) exibem.

É uma relação que mostra como a mentalidade acerca do universo metafísico foi sendo modificada. Algo que nos remete aos grandes questionamentos do século XIX, passando por parte do século XX e chegando à atual condição pós-moderna na qual as análises inserem a sociedade contemporânea e suas aspirações. Observações que nos levará a compreensão de que podemos constatar as tendências do relacionamento entre a humanidade e a sua espiritualidade, seja na permanência de antigas metanarrativas ou na fragmentação destas em um conjunto de novos mitos, com deuses e heróis que façam parte da mentalidade contemporânea.

Sob essa ótica ofereceremos uma forma como a Antiguidade é percebida, sonhada, na sociedade contemporânea, que pelos conflitos de deuses e mortais, se apresentar como a época da razão.

### 3.1 “*Um titã contra outro titã!*”: observações sobre o uso da narrativa mítica e do mito do herói

Olhando como os dois filmes se desenvolvem notamos poucas similaridades. O mito guia e o nome utilizado são os mesmos, mas fora essas características o caminho seguido por cada um é extremamente particular. O primeiro, de Desmond Davis e Harryhausen, é uma aventura que adaptou o mito para uma narrativa cinematográfica, não sem demonstrar elementos de como se faziam aventuras naquele tempo, no qual heróis ainda eram exemplares e seguiam o seu destino sem questionamentos a cerca de outras possibilidades. Sua vida levou-o para se tornar um herói, um rei e em nenhum momento ele nega-se a isso. Já Louis Leterrier bebeu da fonte, mas não continuou no universo mítico proposto pelo primeiro filme e criou um para sua versão de Perseu. Colocou um herói que não tem certeza do que é e do que fazer na vida, passando a seguir sua jornada em busca de vingança. A quantidade de elementos contemporâneos observados no filme de Leterrier é o guia do enredo, e fora a referência estética e fantástica, sua jornada é uma odisseia contemporânea no melhor dos estilos.

Ambos diretores não mostraram-se claramente com a intenção de criar uma visão de passado, mas isso é algo inevitável quando se trabalha com uma narrativa com elementos históricos. Quando algo assim entre nos cinemas ele torna-se um poderosíssimo veículo que fornecerá uma gama de conteúdos, pelo menos estéticos sobre o tempo representado. O que nos leva lembra que é assim que muitos se informam sobre a história e o passado, e nesse caso, sobre uma narrativa mítica em específico. A condição desses diretores como “*history makers*” que reproduzem um estilo de filme histórico, o filme mito, é algo menos importante para a produção, ou seja, eles acabam cumprindo essa função, mas não era necessariamente o que lhes importava. O interessante era criar uma aventura para o cinema, falar como funcionava o passado é algo que aparece em segundo plano.

Cada filme acaba por criar assim representações dos heróis que eram cabíveis para sua época, que teriam uma melhor aceitação entre o público e também que fosse compreensível sem grandes esforços. O início dos anos de 1980 nos ofereceu os últimos heróis clássicos, algo que ainda era concebível nas aventuras de então, homens decididos sobre suas missões e seu papel perante o mundo e à jornada que lhes é apresentada. Os episódios finais da jornada do jovem jedi Luke Skywalker em *Star Wars*, as lutas de Indiana Jones<sup>74</sup> e as lições do mestre

---

<sup>74</sup> Personagem criado por George Lucas para uma série de filmes dirigida por Steven Spielberg que foram lançados entre os anos de 1981 e 1989, reaparecendo nos cinemas como uma continuação da trilogia original em 2008.

Sr. Miyagi<sup>75</sup> para o jovem Daniel Larusso. Um herói como Perseu, que segue esse tipo de comportamento idealizado e senhor de suas ações que o levarão para o fim desejado, ou seja, a conquista dos seus ideais já bem definidos tem seu espaço no discurso que tem seus princípios norteados pela aliança formada entre Reagan e Thatcher que faziam referência à força do indivíduo perante a sociedade, juntamente com a derrota já visível do comunismo, e que o indivíduo alcançaria, por seu esforço os seus objetivos. Algo como “o deslizamento [...] do conceito de destino manifesto” (SEVCENKO, 2001, p.37) para as questões políticas e culturais laicas do mundo que venceu, ou seja, o mundo do indivíduo e dos grandes líderes liberais. Mas é nessa década também que as conformidades começam a ser colocadas à prova e o cinema também mostrará isso em filmes como *Apocalypse Now* (1979, EUA, Francis Ford Coppola), *Platoon* (1986, EUA, Oliver Stone) e *Born on the Fourth of July* (1989, EUA, Oliver Stone). Temos também o herói que dialoga com a questão do homem-máquina e os conflitos sociais como criminalidade e colapso financeiro com *Robocop* (1987, EUA, Paul Verhoeven). E para fechar a década que foi iniciada com o herói nascido do brilho de uma chuva de ouro contamos com a chegada do Cavaleiro das Trevas em *Batman* (1989, EUA, Tim Burton).

Em 2010 as coisas mudaram bastante. O que se vê no cinema é a sociedade que expressa as rupturas de paradigmas que se desencadearam no pós-Guerra e chegaram ao ápice no início do século XXI. O fim das certezas em todos os campos está mais do que nunca evidente e é a vontade individual ligada ao sentimentalismo e à falta de grandes narrativas orientadoras. Sem narrativas coesas para o milênio que se inicia as aventuras também seguem esse caminho de busca de sentido, no qual a moda, o consumo, o sentimentalismo, a busca por novas possibilidades de ocupação dos espaços que foram deixados vazios com a morte das certezas possam então ser encontrados dentro das infinitas possibilidades que são vislumbradas pela modernidade. Os heróis também aparecerão com essas possibilidades sendo mostradas durante sua jornada. Além de termos uma constante ascensão dos anti-heróis, pela sua postura de contestação e não enquadramento no que lhes são apontados, são melhores representantes dos tempos contemporâneos.

Nesse sentido, para a modernidade, os elementos que durante muito tempo foram o porto seguro para muitas incertezas humanas já não são tão eficientes. A cultura que havia antes da globalização e da era da informação, na qual as pessoas possuíam um vínculo forte

---

<sup>75</sup> Personagem da série de filmes de artes marciais Karate Kid de 1984 do diretor John G. Avildsen. Na história é o professor quem ensina não apenas luta para o jovem Daniel Larusso, mas que acaba por lhe esclarecer importantes lições sobre a vida.

com uma cultura tradicional da qual advinham seus “simbolismos mítico-poéticos milenares” (SEVCENKO, 2001, p.78) já está sendo diluída no padrão da modernidade que adentra velozmente no mundo líquido do século XXI. Neste mundo, resta aos que se encontram perdidos identificarem com “as sensações do momento e com os astros, estrelas e personalidades do mundo glamoroso das comunicações” (SEVCENKO, 2001, p.79). A identificação com os heróis passa a influenciar tanto quanto nas sociedades tribais, mas aqui o fator que distingue é a fragmentação. Não há uma coerência no tipo de herói a ser seguido e cada fragmento dessa sociedade se espelhará no herói que melhor tocou as necessidades imediatas daquele grupo ou indivíduo. E não se pode esquecer que logo que outro herói, mais condizente ou que possui uma posição mais afinada com o presente do indivíduo for encontrado, o antigo será posto de lado abrindo o espaço para o novo representante dos ideais a serem alcançados naquele momento. É a década que os *X-Men* (2000, EUA, Bryan Singer) chega aos cinemas e tem um dos personagens de maior sucesso o mutante *bad boy* Wolverine. No cinema brasileiro vemos a vida como ela é em *Cidade de Deus* (2002, Brasil, Fernando Meirelles), que nos mostra o cotidiano nas favelas do país. E com *Piratas do Caribe* (2003, EUA, Gore Verbinski) temos a sacração de heróis não convencionais como aqueles que surgem para agradar ao público moderno e tão volátil, tendo no pirata Jack Sparrow uma representação das várias maneiras de ser um heróis, mesmo não sendo a representação do ideal de lealdade, bondade e virilidade que na década passada se via nas telonas<sup>76</sup>.

Essa postura do cinema em apresentar heróis coerentes com um determinado tempo e que sejam compreensíveis para os espectadores(as) é comum no que é produzido em Hollywood. O historiador Anthony Lewis também destaca essa questão ao escrever sobre as características encontradas nas duas produções cinematográficas sobre o rei inglês Henrique V, sendo uma de 1944 dirigida por Laurence Olivier, e a outra de 1989 com a direção de Kenneth Branagh. Ele nos fala que

Os dois filmes refletem visões diferentes da História. O de Olivier, realizado quase no fim da Segunda Guerra Mundial, é uma verdadeira festa patriótica em torno da Inglaterra enquanto ideal espiritual. [...] Feito depois da Guerra do Vietnã, o filme de

---

<sup>76</sup> Mesmo na modernidade a magia e a fantasia não são esquecidas, mas são até procuradas. A história infanto-juvenil do bruxo *Harry Potter*, de autoria da escritora britânica J. K. Rowling, angariou uma legião de fãs e movimentou por uma década o cinema com adaptações dos livros para o audiovisual. Também vimos com Peter Jackson uma amostra de que magia, fantasia, heroísmo e amizade sempre são bem vindas se forem bem feitas. Com as adaptações da primorosa da série de livros do genial professor inglês J.R.R Tolkien para o cinema com a trilogia *O Senhor dos Anéis*, dirigida por Peter Jackson, arrecadando uma legião de fãs, um sucesso magistral observado pelas arrecadações em bilheteria e a quantidade de indicações e prêmios conquistados pela franquia nos festivais de cinema.

Branagh mostra a brutalidade da guerra e a crueldade dos reis ambiciosos. (LEWIS, 1997, p.53)

Essa experiência obtida com a análise dos filmes mostra-nos que cada herói corresponde aos anseios e aos padrões de seu tempo e estão em conexão com a mentalidade social. Os heróis terão um espaço em nosso meio, independente do tempo. Eles são necessários para o homem e mesmo que sejam reaproveitados e passem por releituras surgirão em nosso meio. Eles “nascem a partir de uma necessidade espiritual, uma forma de proteção contra o medo do desconhecido” (LIMA; SANTOS, 2011, p.3), e em qualquer era o futuro precisará desses guias, desses homens que nascem no lugar certo e na hora certa para servir de força motriz para o seu grupo.

As catástrofes que são exibidas diariamente entre os conflitos que são travados do pós-Segunda Guerra e intensificados com o reflexo que tivemos com a Guerra do Vietnã nos dão outro elemento da oposição entre as figuras do herói Perseu. O primeiro ainda está ligado à antiga linha de heróis. Homens que moldados pela ideia de dever e honra coloca-se frente ao obstáculo com uma única possibilidade, que é a vitória e a condecoração e o reconhecimento. Um tipo de personagem que o Olivier interpretou no filme *Henrique V* de 1944, que utilizada da linguagem cinematográfica e do próprio elemento histórico da batalha de Azincourt e da peça Henrique V de Shakespeare. Ainda era tempos nos quais aqueles que se distanciavam dos combates ouviam apenas as descrições específicas de avanços, recuos, perdas e conquistas nas guerras. Os nomes dos heróis ainda eram ouvidos.

Mas após tudo que se levanta com o pós-guerra, tanto a Segunda Guerra Mundial, quanto a do Vietnã e a do Golfo, não é tão simples assim. Os combates são vistos com outros olhares. “o herói suave e puro da Segunda Guerra Mundial, da Guerra Fria, nem do western clássico, pois o mal externo que o ameaçava está agora no interior de sua pessoa e de seu corpo” (BAECQUE, 2013, p.540). Não é mais uma glória ir à luta, todos parecem ter não ter encontrado “nada de novo no front” e o descobrimento das mazelas dos conflitos foi exposta. Permanecer em uma vida simplória, monótona e sem perspectiva é muito melhor que arriscar-se em um conflito no qual uma bomba pode eliminar todo um batalhão. A vida como um qualquer, por mais pacata e medíocre que seja, mostra-se melhor. Estar em segurança é o ideal.

Após nos depararmos com a lama que está a espera dos soldados, como é um dos focos colocados no filme de *Henrique V* Kenneth Branagh de 1989, e sabendo como a guerra é cruel, pouco importa questões de combate. É a era da vivência do abuso da técnica e do consumo, uma espécie de exacerbação do sonho americano globalizado, mesmo que não

atingido a todos os lugares. Mas as mudanças que se instalaram no setor econômico mundial entre as décadas de 1990 e 2000 possibilitaram o avanço do hiperconsumo, de uma vida voltada para si, uma busca incessante por prazer e para a moda (LIPOVETSKY, 2007), independente dos problemas que possam chegar, como a decepção, a necessidade de sempre ter mais, de forma mais rápida e melhor que o vizinho.

Esse desenrolar da sociedade atual pouco se liga nas questões que envolvem o poder, sendo colocadas como espectadores das encenações daqueles que estão em postos privilegiados e querem se manter neles (BALANDIER, 1999). As ações que são vistas pouco importam, pois o que se vivem no meio social se afasta de qualquer participação efetiva que se coloque além de um pequeno círculo comunitário. Desse modo, o cinema de grande alcance não tem necessidade de contestar, ou incitar a ação dos que assistirão aos filmes mostrados.

Há de modo geral uma falta da percepção de Oliver Stone sobre os filmes. Pois quando ele foi questionado pelo historiador Mark Carnes sobre o peso das narrativas históricas no cinema, primeiramente ele colocou a questão da ambivalência que as narrativas históricas possuem. Em seguida ele relata o que foi para ele a experiência de assistir ao filme *Lawrence da Arábia* (Reino Unido, 1962):

(...) ao assistir ao filme me deu vontade de ir além e ler Os sete pilares da sabedoria, porque o filme me despertou o interesse. Acho que esta é a única resposta para quem diz que o cinema faz lavagem cerebral. Cada filme é uma espécie de primeiro rascunho. Levanta questões e inspira os estudantes a aprenderem mais. (CARNES; STONE, 1997, p.305-306)

A visão de Stone sobre os efeitos de um filme pode ser idealizada, pois não é uma regra que ao assistir a um filme o espectador vá ler um vasto material (com o livro de Lawrence) para compreender a fundo um fato. Há os entusiastas da fantasia, que atualmente se debruçam sobre livros que inspiram filmes e séries famosas, mas mesmo assim não são trabalhos históricos que eles consultam. E a leitura que fazem colaboram para fixar o que foi visto nas telas. Oliver Stone então deixa claro que com os dramaturgos se vê nas telas é uma demolição da história e a mostra de que não há uma realidade objetiva, mas sim uma ambivalência maior com relação aos relatos históricos.

Compreender a iniciativa cinematográfica dessa forma poderia nos oferecer outra relação entre o cinema e a História. Mas observando tudo que a indústria cinematográfica produz e lucra, os poucos filmes fora de circuito que tentam levantar com mais frequência temas de maior relevância além de mero entretenimento não serão os salvadores. Colocarão

um tempero a mais na história, mas mesmo assim não serão a luz que iluminará a História na sala escura.

Mas mesmo assim, neste caso é interessante ressaltar que a forma como o mito é narrado pelo filme de 1981 é mais interessante em termos de narrativa mítica e de aventura que o filme de 2010. Ele é uma aventura simples, sem grandes pretensões além de diversão e consegue isso muito bem. O currículo de Desmond Davis somando o de Ray Harryhausen mostra que essa foi sua ação mais comum no cinema, fazer histórias simples. E entre suas tantas adaptações, ao realizar o filme sobre o mito de um herói, não enfeitando-o, ele colaborou para que ficasse acessível e compreensível. Também não é uma representação fiel ao mito, mas possui seus elementos básicos sem mudanças drásticas. Colocando na tela do cinema uma aventura, ela não fez nada além de reproduzir o monomito, o que acontece na grande maioria dos filmes mesmo que não seja a intenção principal da direção. Optando então por adaptar a história de um herói da Antiguidade Clássica, as adaptações de sua jornada para o cinema seguiram os ditames para a apresentação de um roteiro que se mostrasse mais linear que o mito principal – e claramente colocando os elementos hollywoodianos básicos como a história de amor e a apresentação sem ambiguidades do que se desenvolve. Quando Letierrier busca criar a sua versão sobre o mito ele desconstrói o herói, colocando-o em sintonia com a forma dos homens contemporâneos. Talvez a bilheteria diga que ele foi bem nessa condição, pois seria difícil para muitos engolir um personagem senhor de si atualmente, mas ao optar por essa forma na sua narrativa ele não colabora para uma possibilidade de construção do passado que valorize o ambiente estético que remete à Antiguidade. Ele fugiu de uma das características mais comuns na história mostrada nas telas do cinema e que faz Hollywood ter sucesso em suas representações, pois “a História hollywoodiana brilha porque é moralmente sem ambiguidades, isenta de complexidades monótonas, perfeita” (CARNES, 1997, p.9). Letierrier é um diretor que se mostrou bom na compreensão do drama contemporâneo, seus filmes de ação e aventuras ele consegue entrar na atmosfera dos heróis e tecer uma narrativa que vá de encontro com as representações que são esperadas dos personagens dos personagens como *O Incrível Hulk* (2008) e *Carga Explosiva 2* (2005). E olhando para *Now you see Me* (2013) que inclusive mostra como o diretor consegue imergir a narrativa no mundo da ilusão, da magia, o que ele não conseguiu fazer com *Fúria de Titãs*, que ficou devendo muito na imersão no mundo mítico que foi feito na versão original.

A possibilidade de lhe dar com um filme baseado em uma história mítica é algo que facilita o diretor em alguns casos, e também já deixa a plateia de sobreaviso com relação ao

que virar. Ele chama a atenção porque “as histórias são boas, e é mais fácil partir de uma história que já existe do que tirar uma de dentro da cabeça” e também pela facilidade de encaixar um bom elenco, pois “há qualquer coisa no personagem histórico, quer no ponto de vista da história quer do mito, que atrai o ator. [...] Quando um ator popular anuncia que quer interpretar um papel histórico, não é muito difícil realizar um filme” (FONER; SAYLES, 1997, p.11). O ponto de partida é a facilidade ou a ligação pessoal com a história a ser contada para o diretor e o elenco. No primeiro caso, o de Davis, adaptou-se o mito em busca da aventura que ele proporcionava. Já Leterrier propôs não só superar o primeiro filme (do qual possuía recordações de infância) como também dar início a uma franquia sobre mitologia grega – que por sinal morreu no segundo filme (que não dirigido por Louis Leterrier), um desastre de crítica. O diretor francês foi responsável então não por um remake, mas por um *reboot* da história de Perseu, que nada tem de semelhante com o personagem do filme de 1981 – nem a estética do herói é parecida, já que o primeiro remete as representações comuns que encontramos nas obras que fazem alusão à Antiguidade, com cabelos cacheados e mantos, exibição do corpo, enquanto o novo herói tem sua aparência bem mais próxima aos heróis das arenas de luta livre.

Um importante aspecto estético dos filmes também nos ajuda a compreender melhor suas temporalidades. A figura do personagem principal, Perseu, nos mostra como podemos ver uma aproximação com mais elementos da Antiguidade em um filme, e em outro há mais uma adaptação a padrões contemporâneos. A forma como o corpo dos personagens é coberto pode nos dizer sobre a tentativa de ter referências no passado ou no presente.

Ao olharmos a versão de 1981, Perseu mostra muito mais o seu corpo. Ele passa pela introdução de sua figura já adulta em cenas que destacam seu físico ao realizar atividades corriqueiras, como cavalgadas, pesca e momentos de descanso. O pouco figurino que utiliza é para tampar os órgãos genitais, um elemento de tabu que nem mesmo essa aproximação com características clássicas remove, pois é um elemento de vergonha e de excitação que deve ser controlado, pois dentro de uma perspectiva freudiana “as partes genitais do homem ou da mulher não podem ser julgadas belas, mas apenas excitantes” (ABOUDRAR, 2013, p.488).

Essa preferência pelo nu, ou melhor, pelo seminú, nos leva para a observação de Richard Sennett no seu livro *Carne e Pedra*. Ao comentar elementos da arte e do convívio entre os cidadãos gregos ele destaca o quanto a nudez entre eles era um elemento comum. Inclusive era uma característica que destacava o civilizado do bárbaro.



Figura 6. Perseu, em 1981, como o herói que não esconde seu corpo (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, Reino Unido, 1981).

Sennett nos diz que “nas artes, os líderes dos jovens guerreiros eram retratados e descritos quase nus, empunhado lanças e protegidos apenas por peças de metal que lhes cobriam as mãos” (SENNETT, 2003, p.30). No convívio urbano a situação assemelhava-se, pois “nas ruas e em lugares públicos, os homens trajavam roupas largas que expunham seus corpos livremente”, o que leva o autor a destacar que “entre os antigos gregos o corpo desnudado mostrava quem era civilizado, permitindo também que se distinguisse os fortes dos vulneráveis” (SENNETT, 2003, p.30).

O corpo que está exposto é objeto de admiração. O corpo do herói então é algo que o completa, dando destaque para essa figura sobre-humana que não é vulnerável, mas está entre os fortes. No filme de 1981 a postura de exibição de Perseu segue por essa lógica, pois suas vestimentas, mesmo não fazendo parte de uma pesquisa sobre vestuário do período representado, não fazem questão de ocultar seu corpo. O porte físico de Perseu não está ofuscado por coberturas em demasia, pelo contrário. A sua exibição como herói é completa, pois na narrativa de sua aventura ele é mostrado de “corpo e alma” como um herói.

O oposto é visto no segundo filme, o de 2010. Perseu está sempre coberto. Ou sua roupa cobre todo o seu torso e suas pernas até os joelhos, ou então sua armadura completa a indumentária, fazendo com que o seu corpo ficasse coberto por uma enorme carapaça.

Desvinculado do elemento estético que o filme de 1981 fez bom uso. Nesse caso temos o Perseu de 2010 também como um herói fora dos padrões, pois

(...) a nudez simbolizava um povo inteiramente à vontade na sua cidade, expostos e felizes, ao contrário dos bárbaros, que vagavam sem objetivo e sem a proteção da pedra. Péricles celebrava uma Atenas em que reinava a harmonia entre a carne e pedra. (SENNETT, 2003, p.31)

O Perseu que nega sua divindade, vive como pescador pode ser também comparado aos bárbaros cobertos e não civilizados, pois estão longe da proteção e do conforto das pedras da pólis.



Figura 7. Em 2010 Perseu é um herói que se cobre com armaduras. (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, EUA, 2010).

Nesses filmes vemos que, de um lado houve tivemos um projeto que mesmo voltado para a aventura e de caráter mais famílias (lembrando o prêmio *Young Artist Awards* que o filme de 1981 venceu na categoria entretenimento familiar) impôs uma estética que não compactuava muito o padrão puritano que temos nos EUA. Mesmo com toda a história do cinema que o coloca como lançador de modas e até contra tabus, há um padrão de puritanismo que permeia a sociedade judaico-cristã de modo geral, e que tende a tratar a exibição do corpo como algo que leva ao pecado. Outros filmes de aventura como os do Hércules estreados por Lou Ferrigno também na década de 1980 mostravam o herói, também derivado da mitologia grega, seminu. Estamos falando de produções, no caso de Hércules e Fúria de Titãs (1981), de filmes com equipes que possuem membros europeus, estes vindos do Reino Unido e aqueles da Itália.

Com uma equipe ou estrangeira ou mista fica-se menos preso ao puritanismo que as produções feitas para o grande público mostram. São casos em que o ideal de vida nos EUA

estão voltados para todo o pensamento ligado ao que é conhecido como “wasp” (sigla derivada de White, Anglo-Saxon and Protestant – branco, anglo-saxão e protestante). Temos assim filmes que são verdadeiras carnificinas, corpos são mutilados, sangue escorre pela tela, mas nudez ou sexo são elementos bem velados. Tudo para manter o padrão de moralidade, que por sinal tem como intuito não afastar os espectadores, pelo contrário, atraí-los, pois saberão que mesmo em um filme que coloca o espectador em uma temporalidade distante, não se chocarão com o que ver.

Há um grande culto ao corpo, algo como uma “helenização dos corpos” (SANTOS, 1958), no qual um determinado padrão parece ditar as diretrizes da estética. Mas mesmo essa herança não ultrapassa certa barreira de puritanismo, no qual a exibição dos corpos idealizados deve passar por uma ideia do que é o pudor. Esse que é característica de nossa sociedade, mais precisamente um modelo que Hollywood exporta. Essa ideia de exibição do corpo em meio a um reduto de pudor acaba por destacar a característica do local que ele é construído. E se falamos de cinema hollywoodiano por sinal é sobre a moral, pudor e noção de beleza dos EUA que discutimos. E ainda podemos destacar que

A beleza corporal, associada à beleza da raça, como política da estética, constou dos programas estatais em todo mundo ocidental, seja no nazismo ou fascismo, nas ditaduras de todos os matizes estadonovistas ou nas democracias liberais, a despeito de peculiaridades próprias dos projetos, estilos, tópicos, dicções e metodologias de cada nação (FLORES, 2006, p.26).

Estamos diante da exibição de valores estéticos que estão diretamente vinculados ao conjunto cultural dos EUA, e que devido ao alcance do cinema é levada aos mais variados espaços do globo.

Essa característica nos leva a pensar que mesmo admirando a beleza dos corpos e colaborando para a formação de um gosto estético padrão, ao realizar a sua cobertura temos a posição de uma localidade a cerca do que é o moral ou não nesse quesito. A raiz puritana que permeia os EUA influencia na exibição dos corpos, mesmo que a indústria tenha vontade de exhibi-los, nem sempre será uma boa opção desafiar essa condição, pois é justamente o público que assistirá ao filme e lhe dará o aval final, principalmente no aspecto financeiro. Por mais que haja filmes que expressem vanguarda, ou que quebrem padrões, estes não estão, em sua grande maioria, vinculados ao cinema industrial e de estúdio, e aos que estão resta fazer dinheiro, e isso quer dizer dar o que o público espere e se sinta satisfeito.

O olhar para a tela e nela ver pessoas, vestidas ou desnudas também revela que enxergamos os monstros, que podem ser ou não as pessoas. No caso dos filmes *Fúria de*

*Titãs*, há um estranho monstro visual que nós desafiamos com tanta coragem quanto Perseu. A Medusa, a Górgona que revela os nossos medos e coloca-nos em posição de ver nossas fraquezas está se exibindo, tanto viva quanto decapitada, para nosso vislumbre.

Uma das funções do cinema é em muitos casos mostrar o que para a grande maioria seria impossível de ver. Seja realmente uma viagem geográfica que muitos não possuem condições para fazer, ou mesmo uma viagem temporal, na qual não há possibilidade de ser realizada. Ele, com sua tela que seduz e convence, nos oferece assim a possibilidade de vermos as mais variadas construções humanas, desde materiais ou imateriais. No caso da Medusa, o cinema nos oferece a oportunidade de visualizarmos a morte, o chocante, aquilo que não deve ser visto por ninguém, sem que tenhamos alguma consequência com isso.

Mesmo com a possibilidade de ver o mortífero e sair ileso, podemos entender também que o cinema criou um meio de que, mesmo olhando para nós mesmos, ou para os efeitos das ações humanas – sendo esse o poder de Medusa –, não saibamos o que se passa. Observamos os nossos problemas, nossos erros e pecados, mas é irrisório. O caso de sermos espectadores diretos do olhar da Medusa nos filmes de Perseu nos lembra que o cinema, ou a “tela global” para usarmos a expressão de Gilles Lipovetsky (2009), nos bombardeia de imagens frequentemente, que encontramos com os mais variados efeitos do agir humano, tanto contemporâneo com também com revisões e explicações sobre questões passadas. E essa exposição acaba por nos revelar, em um momento ou outro, a catástrofe, a covardia, a guerra, o crime e a morte.

Sobre o poder de informar, de não deixar o crime sair ileso e também avisar os demais acerca da existência do inimaginável é que Didi-Huberman dialoga no livro *Imagens apesar de tudo*. O que acontece ao se observar as fotografias imprecisas, mas reveladoras e chocantes, do momento da cremação dos cadáveres em Auschwitz? Ser petrificado ao saber que aquilo é “a realidade antijurídica inventada por um delírio político-racial” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.65). O resultado de olhar para a imagem projetada pelo olho da Medusa deve ser semelhante à sensibilização pela desgraça contida nessas imagens. Mas se nem mesmo após a revelação de tais fotos muitos descreditaram seu uso, outros então não conseguiram se mostrar reflexivos sobre o ocorrido e se colocaram contra o olhar da verdade interior bloqueando-o com algum artifício erudito ou medíocre<sup>77</sup>.

---

<sup>77</sup> Didi-Huberman enfrentou críticas opondo-se ao uso ou à interpretação que ele deu ao utilizar as imagens do *sonderkommando*, sendo colocado o “risco de sobreinterpretação”, “erros de pensamento”, “raciocínio fatal” e “lógica funesta” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.73).

Com o passar dos anos e com o aumento da técnica as catástrofes foram sendo levadas à massa de pessoas de forma mais rápida. Assim que um evento acontece, já há uma emissora de televisão transmitindo em tempo real o ocorrido. Fato iniciado com

(...) a guerra que os Estados Unidos travaram no Vietnã, a primeira a ser testemunhada dia a dia pelas câmeras de tevê, apresentou à população civil americana a nova teleintimidade com a morte e a destruição. Desde então, batalhas e massacres filmados no momento em que se desenrolam tornaram-se um ingrediente rotineiro do fluxo incessante de entretenimento doméstico. (SONTAG, 2003, p.22)

Mas as guerras e os ataques que ocorreram depois da década de 1990 mostram o olho da Medusa novamente em ação. Quando vemos um ataque terrorista, ou uma invasão a um determinado país a reação não é mais de espanto. Junto à técnica que leva aos celulares das pessoas as fotos do último acidente presenciado, também nos é oferecido um meio de escapar da petrificação. A programação logo escapa para outra notícia, um vídeo engraçado carrega na tela, o filme nos leva a uma apoteose do bem sobre o mal. E assim os corpos são esquecidos, os escombros tampados e as vidas perdidas obliteradas pela velocidade das informações. Assim, com a velocidade que auxiliou o golpe preciso de Perseu antes que ele observasse os olhos da Medusa, temos também nós armas tão rápidas quanto. E assim saímos ilesos desse encontro que anteriormente fora mortífero.

O pensar a Medusa como o olhar da modernidade insensível nos mostra como ainda ela possui uma função similar (mesmo que um pouco distante do uso ritual/religioso de outrora) à que possuiu quando utilizada como elemento que ao ser colocado nas casas espantava o mal. Agora, quando vemos a Medusa, ou melhor, as catástrofes nas telas, temos a noção de que por mais perto que ela possa estar, ainda pode ser colocada para longe com um simples toque na tela.

Para aqueles que estão em constante contato com o olhar da Medusa o perigo da petrificação é sempre iminente. O fim de uma situação de catástrofe pode ser previsto, mas há sutilezas que seduzem os espectadores. Como tais elas exercem um poder de encanto maior. Podemos ser ludibriados pelas histórias que vemos refletidas nesse olhar da mesma forma que o sultão foi pelos contos de Sheherazade.

Quando observamos os elementos que nos são transmitidos pela tela do cinema, televisão etc., está desafiando a estas encenações. Os filmes podem acabar nos tornando petrificados no seguinte sentido: ao oferecer uma versão de um fato, pela forma como ele é representado, ele fica gravado, assim como as vítimas da Medusa, em pedra. Uma determinada forma de olhara para o passado pode ser “petrificada” no imaginário de uma

pessoa, de uma época pelo fato de ser apresentada pelo cinema. O seu trunfo "é a sua propriedade de fazer substituir a verdade pela verossimilhança, com isso abandonando o conceito de verdadeiro e trocando-o pelo verossímil." (ROSSINI, 2006, p.116)

O diferencial dessa investida do olhar da Górgona é que devido ao prazer estético ou narrativo de um episódio audiovisual, ele é revisado/reprisado. Um filme que chame atenção por um motivo ou outro será revisto. Canais de televisão reprisarão esses filmes, pessoas assistirão várias vezes. E assim, pela insistência, a Medusa petrifica uma versão sobre a História no espectador. Nesse momento a colocação de Jean-Claude Carrière é precisa, pois é agora que compreendemos o fato de que "gostando disso ou não, aceitando-o ou não, nossa visão do passado e talvez, até nosso sentido de História nos chegam agora, principalmente, através do cinema" (CARRIÈRE, 2006, p.60). Em um desfile de possibilidades sobre o passado, que encenados ganham caráter de representação,

O que está representado é o próprio real; produz-se, assim, uma ilusão referencial chamada de efeito real: a narrativa cinematográfica parece não descrever o real, mas sim apreendê-lo para apresentá-lo, intacto. [...] no cinema muitas vezes cria-se a sensação de que aquilo que está sendo mostrado é o real devido à semelhança com o representado. (ROSSINI, 2006, p.116-117)

A luta contra aquilo que é refletido para nós na tela é contínua, mas a insistência (e o despreparo para lidar com tais imagens) acaba por abrir o espaço para a versão cinematográfica de um mito, um personagem, fato histórico, adaptação literária. A tela nos oferecerá um determinado tipo de herói, uma espécie de narrativa, que se for do agrado dos espectadores, fizer um sentido dentro da forma de personagens que estão em vigor, na moda, então esses heróis serão projetados adiante, chegarão ao cinema, e esse é o caminho para que, em um determinado momento, ele ganhe o espaço no imaginário social.

Quando estes heróis ascendem ao cinema e a sua história, da forma como é retratada, acaba por divulgar uma visão específica sobre o passado, ela consegue ser didática suficiente para substituir e fazer as vezes da história oficial sem muito esforço. O alcance de público percorrido pelo filme é muito maior do que dos livros, e a mídia muito mais rápida e mais acessível que qualquer congresso acadêmico. O grande público passa a ver o tempo mítico como é representado pelo filme. A versão do passado que ganha é o que convence mais, e nisso a história no cinema tem muita similaridade com o que é feito na academia. Com o tempo uma versão, mais compreensível para um tempo específico, toma o lugar de outra, e assim a sucessão das formas de passado são feitas.

É o próprio cinema que acaba, também, por popularizar elementos mais modernos que vinculam nos livros sobre o tema histórico. Pois mesmo que a pesquisa e o uso da história não sejam os elementos que guiam o filme, pois a história mostrada é um grande apanhado dos principais elementos de um tempo – o que ajuda a criar estereótipos para o passado –, é com um mínimo de consultoria que se cria as representações de um tempo específico nas telas. Essa pesquisa traz novidades sobre determinados aspectos históricos, e se forem cabíveis e viáveis para a produção – e claro, se não for algo que possa comprometer o enredo e a bilheteria que se espera obter – serão sim adequadas ao filme. Isso também está ligado ao fator de veracidade que o filme deve expor, pois ele convence sempre que tem o seu fator real, aquilo que é verossímil ao que se tem na composição do imaginário e das representações sobre o passado. E isso é algo importante, porque mesmo na época da internet, “para muita gente, a História hollywoodiana é a única história que existe” (CARNES, 1997, p.9), e nesses casos “às vezes os cineastas, totalmente imbuídos de seus produtos, proclamam-nos historicamente ‘precisos’ ou ‘fieis’, e muitos espectadores os supõem assim” (CARNES, 1997, p.10).

Na História encontramos muitos elementos que atraem tanto o cineasta quanto o espectador. Como disse John Sayles “há uma certa força que emana da História” e tendo acontecido ou não as plateias “pensam que aconteceu, ou sabem que aconteceu. Isso dá à história uma certa legitimidade na mente da plateia e, às vezes, na mente do cineasta” (FONER; SAYLES, 1997, p.16-17).

Jean-Claude Carrière nos fala que há um fascínio do cinema pelo passado que vem de longa data. Algo que praticamente nasceu junto com ele. E conseguimos ver nessa velha relação da sala de projeção com o passado, que há sempre uma preferência de como deve ser exibido esse passado que está sendo representado nas telas, pois “cada estágio na vida do cinema impôs sua própria moda à era histórica que representava” (CARRIÈRE, 2006, p. 116). Nesse ponto é que temos mais uma explicação pela modificação do mito de Perseu e até mesmo da estética dos filmes. Para cada período uma representação do passado era válida e até esperada. Não seria possível exibir qualquer coisa no filme, pois poderia ser considerado afronta à sociedade, ou algo inimaginável para o padrão que se tinha sobre uma determinada narrativa do passado, sendo ela histórica ou mitológica. Há sempre uma preferência contemporânea ligada a esse passado o que nos leva a perceber que

(...) o presente modifica o passado, no cinema como em outros lugares, mas no cinema ele modifica o passado em alta velocidade. Adaptamos a tal ponto o passado, geralmente sem nos darmos conta, ao nosso próprio gosto, aos nossos próprios

hábitos, à nossa maneira de enxergar, que nos anos 1950, considerávamos a Roma dos anos 1920 uma velharia, e hoje consideramos absurda e inassistível a Roma dos anos 1950. (CARRIÈRE, 2006, p. 116)

Esse passado que vemos e achamos concebível hoje é algo que, juntamente com a própria visão histórica do passado, não permanece imutável. Quantos não são os filmes que possuem enredos tão absurdos e que na época foram considerados filmes normais para serem exibidos no cinema? As produções nazistas são um bom exemplo, assistidas hoje, principalmente para estudos de caso e também por curiosidade, mas que já são descartadas como portadoras de uma determinada posição sobre a História, mas sim documentos de um período no qual uma determinada ideologia pseudocientífica, política e social dominava a Alemanha. *O Judeu Suss* não será tomado como a figura do *ipse litteris* do judeu europeu. Sobre esses filmes, e as próprias ideias que eles propagam, percebemos que “há coisas que aceitamos, no cinema hoje, que daqui a vinte anos as pessoas vão dizer: ‘Não consigo acreditar que tenham feito um filme desses!’” (FONER; SAYLES, 1997, p.16-17)<sup>78</sup>.

Essas histórias narradas no cinema fornecem para o espectador meios para suprimir a falta da experiência daquele tempo, ou até mesmo, o referencial para se pensar o que é a Antiguidade. Longe de museus, obras de(as) historiadores(as), mas perto do audiovisual, seria negligência afirmar que as representações cinematográficas que são feitas pelas pessoas que habitam nessa sociedade da cultura de massa não está formando uma leitura própria do passado utilizando esses meios. O que no caso, na melhor das hipóteses, o que se vê nas telas são casado com suas leituras, nas quais, por exemplo, ao se ver alguma referência ao personagem Perseu, acabará por fazer uma analogia ao que foi representado pelo ator Harry Hamlin, pelos mais saudosistas, e para os jovens ou antenados no cinema *blockbuster*, Sam Worthington oferece um rosto para o herói mitológico. Nessas condições, a própria narrativa que se repete vorazmente no cotidiano das pessoas, levando os filmes do cinema para a televisão, acaba por criar uma representação ainda mais forte sendo que não há mais nada que ocupe esse espaço, no qual, em certos momentos cobra por um referencial sobre o passado, e não tem um símbolo que assuma esse papel em representar<sup>79</sup>. É por conta da constante exibição de filmes com temática histórica, a procura por conteúdos assim, e o sucesso dos

<sup>78</sup> Condição essa que não vale apenas para as informações históricas, mas também pela forma da narrativa, pelo desenvolvimento e características dos personagens, efeitos especiais e papéis sociais que são expostos em determinadas épocas e com o passar do tempo são revistos e modificados.

<sup>79</sup> Pensemos a representação no caso exposto por Roger Chartier, que diz ser “o relacionamento de uma imagem presente e de um objeto ausente, valendo aquela por este, por lhe estar conforme” (CHARTIER, 1990, p.21). E também lembrando, no autor em questão, da questão da representação ser um conhecimento mediato, e que inclusive temos jogos de interesse na construção de determinadas e também da própria percepção individual na formação de representações.

mesmos, que temos através dos filmes uma formação de pensamento sobre a História, de modo que “filmes antigos continuamente reprisados na televisão funcionam como uma escola noturna, um grande repositório de consciência histórica em nossos Estados Unidos da Amnésia” (CARNES, 1997, p.9).

Por menos fieis, ou menos atrativos para historiadores(as) e estudiosos(as), que um filme com temática que remete ao passado possa parecer, para o(a) espectador(a) se ele atende aos elementos básicos buscados – uma relação com o passado, uma história de aventura, malabarismos em sua luta, superação o herói, vencer o inimigo no final, uma coerência mínima dentro de seu enredo, ser visualmente atraente, etc – o filme fará um sucesso no mínimo relevante. Os filmes *Fúria de Titãs* cumpriram esse papel. Foram filmes de destaque, mesmo não sendo um sucesso estrondoso, mas foram e ainda são vistos por muitos que acabam por retirar deles a informação sobre mitologia que possuem e fazem dele uma das possibilidades de vislumbre de como eram os povos da Antiguidade Clássica.

Mesmo sendo uma forma heroica que carrega toda uma carga temporal, o *Perseu* de 1981 faz modificações na jornada do herói que temos preservada desde a antiguidade e o de 2010 faz uma releitura completa da narrativa, que é muito diferente tanto do primeiro filme quanto do narrado na região grega nos tempos de sua formação e difusão. A Antiguidade reconstruída pelo filme trará uma visão sobre do passado, uma representação, mas que ainda está intimamente ligada ao contemporâneo, seja 1981 ou 2010, podendo ser caracterizada como um monomito, sujeito as incontáveis mudanças características do arcabouço mítico, e que reflete a jornada do herói contemporâneo ao seu tempo.

A história dos heróis que vemos com o nome de *Perseu* é um exemplo do monomito e da importância de sua jornada e como ela é presente no cinema. É também um bom exemplo do encanto que se tem tanto pela história quanto pela mitologia. Ainda é algo de grande importância para nos compreendermos quais as características eram/são importantes para cada um dos períodos que executaram o filme e os elementos que compunham as narrativas que direcionavam a sociedade naquelas temporalidades. O que os dois *Perseus* nos mostram, além da mitologia, cinema e História é um conjunto de temas que se vê ao se tratar da Antiguidade, formas de sonhar e narrá-la.

### 3.2 Sonhos sobre a Antiguidade: criações e idealizações do passado

Quando certas épocas são retratadas existem jargões que as caracterizam. Muitos elementos tornam-se sinônimos, não necessariamente coesos, sobre determinados períodos históricos. São aquelas características mais compartilhadas pelos meios de divulgação (livros, músicas, filmes e séries, etc.) e que acabam por compartilhar para a formação do senso de história das pessoas sobre determinada época. Como a sapiente Antiguidade com seus grandes filósofos, também uma Idade das Trevas obscurantista, ou o Iluminismo libertador, uma Revolução Francesa gloriosa, assim como uma Segunda Guerra Mundial que se resume ao fronte Ocidental.

Esses eventos acabam por serem os mais famosos e com o tempo e a exposição contínua se tornam o que há de mais relevante e central em grande parte das opiniões e percepções históricas que se manifestam. Tão comum que, quando não mais se vê dessa forma, ou seja, quando se apresenta outra faceta da história, há um grande choque e até desconfiança sobre a veracidade de tais propostas.

Observando que esse tipo de estereótipos é corriqueiro ao se pensar um período histórico, Umberto Eco foi quem fez uma ótima constatação sobre os elementos que compõe os principais motivos que são vinculados à Idade Média. No ensaio *Dez formas de sonhar a Idade Média* ele dialoga sobre o que está mais vinculado e o porquê dessa ligação onírica com a o medievo. E como estamos lidando com “sonho” este “corre o risco de ser ilógico, e fonte de admiráveis deformidades” (ECO, 1989, p.74).

No ensaio de Umberto Eco ele destaca que houve sonhos desde o definhar do medievo. Estes seguem até hoje, o que nos mostra as permanências de elementos medievais idealizados, sonhados, em um personagem como Darth Vader e seu cenário. Mas cabe salientar o motivo pelo qual isso é importante. Para Eco essa volta contemporânea a essa época tem haver com a sua importância para a construção da Europa, o que deixa claro ao colocar que “a moda medieval, e a idealização do medievo, atravessa toda a cultura italiana, e europeia por extensão” (ECO, 1989, p.78).

Em consequência de sua reflexão a cerca da idealização desse período histórico ele deixa claro ao iniciar a exposição das dez formas principais de sonhos “medievais” que “talvez então toda a idealização da Idade Média (de 1492 até hoje) não represente a idealização do medievo, mas a idealização de um medievo” (ECO, 1989, p.79). Essa é a constatação que nos permite pensar esse modelo de sonho com a época medieval também com a antiguidade clássica grega. Se o erudito italiano nos oferece sonhos com o medievo por

conta se sua importância, influência e resquícios que são visíveis, e da idealização de elementos que criam “vários medievos”, podemos utilizar a categoria e determinar que tipo de sonhos sobre a antiguidade seja comum na época próxima a nós. E ainda determinar qual é o que pode ser visto nas manifestações cinematográficas vestidas de passado na qual encontramos Perseu percorrendo sua jornada heroica.

Sobre a Idade Média, há ainda quem resiste em rever o chavão “idade das trevas” e negam a sua influência (e também seu papel onírico em nosso meio, pelas razões supracitadas). Mas a Antiguidade, principalmente sobre o mundo Grego e seus templos, deuses, heróis e exércitos, ou até mesmo pelo imponente Império Romano e seu mundo ordenado, pragmático e ainda assim, herdeiro do helenismo tem um encanto contínuo e reverencia. Em várias instâncias como no direito, na arquitetura, na literatura, na estética e na filosofia, sempre aparece uma menção aos Antigos, mesmo que como um ponto de partida que oferece um apoio para o início da corrida. Mas sobre a Idade Média, para além da Europa, ela não é lembrada. A visão de Edward Gibbon sobre o que levou ao fim o Império Romano fez com que o barbarismo e a religião dominassem a Europa acabou por imperar durante um grande tempo. Enquanto uma temporalidade era suprimida, a outra era exaltada.

Preferências que acabam por criar as condições para os sonhos, assim como Eco destaca, e criam, em um transcorrer de tempo, formas que serão adotadas como a noção a ser dividida por um grupo de pessoas sobre tal temporalidade. E como na época atual nos estamos cercados de imagens, em movimento ou não, é esse veículo que trará a matéria prima para o sonho com a Antiguidade. Sonho esse que, como qualquer outro, nos transporta para outro cenário, e que mesmo vestido de passado acaba por ser o elemento de algo próximo de nosso mundo real.

Em um paralelo com essas análises sobre com se vê o medieval e como ele é visto em fragmentos, sendo que cada fragmento é observado em um determinado ângulo que serve a um tipo específico de necessidade. E também colocando a esse meio as reflexões a cerca do papel do mito e, principalmente, do mito do herói e como este está vinculado a quem narra sua jornada para incorporá-lo a um meio social específico, nos faz tirarmos daqui nossa reflexão. Há também formas de sonhar a Antiguidade. Sonhos estes que – como os demais, são variáveis – e que abarcam as várias facetas do que ocorre no período da História Antiga, em específico aos elementos que correspondem aos gregos e a formação da sua sociedade.

Dos mitos à filosofia, dos templos à ágora, de Argos à Atenas temos várias possibilidades. Desde sonhos com a arte grega e na sua presença constante quase que amontoando colunas e esculturas umas sobre as outras. Ou então um povo que vivia de ócio a

filosofar nas tardes à sombra das árvores. Ou ainda aqueles que confrontavam-se sempre a favor da sua liberdade contra usurpadores internos e principalmente externos.

Há envolvido nas manifestações que criam representações sobre passado um clima que tende a fazê-lo sempre próximo de nós. Ao buscar o que pode ser usado de um tempo que já se foi, é interessante que frequentemente encontram-se referências não apenas ao período representado, mas também fortes indícios de que essa representação do passado também é algo que está intrinsecamente ligada ao tempo que a produziu. Ou seja, com nossas representações do passado oferecemos vestígios do que nos é importante hoje, buscando assim ilustrá-lo com uma história com elementos históricos, ou então, simplesmente buscar referências históricas e exacerbá-las com alguma produção.

Os exemplos de situações sobre essa condição nos aparecem nas observações de trabalhos artísticos anteriores ao cinema. Enrico Castelnuovo ao analisar obras renascentistas encontra uma relação específica do que está representado com o contexto daquela sociedade. Há nas obras dessa época a introdução de elementos contemporâneos em representações de passagens bíblicas ou mesmo de hagiografia, o que nos leva a sua afirmação de que são “obras cuja representação altamente clássica, além de um sentido político preciso, assume um valor cultural” (CASTELNUOVO, 2006, p.18).

O contemporâneo influenciou as composições de cenas históricas e sagradas por que havia segundo ele um motivo: a aproximação com quem contempla. Quando se vê uma cena do passado, “atualizá-la” com elementos contemporâneos criam essa condição de proximidade entre obra e público. É um elemento que determina funções de formação de um imaginário daquela localidade, assim como o cinema consegue fazer hoje.

Tal prática renascentista, como trata Castelnuovo, apontando as possíveis funções dessa atitude. Ele diz que era perceptível

(...) a introdução de indivíduos contemporâneos em representações pertencentes a outro tempo. Isso parece significar a vontade de atualizar a cena e eventualmente atribuir-lhe também um significado político. (CASTELNUOVO, 2006, p. 27)

No mesmo trabalho o autor recorda o que Leon Battista Alberti (séc. XV, contemporâneo do período em que a prática ocorria) diz sobre esse artifício dos pintores e o que se pretendia ao fazer essa junção de passado com presente:

(...) pois, se numa história estiver o rosto de um homem conhecido e digno, mesmo que apareçam outras figuras executadas com mais arte, é, porém, o rosto conhecido que atrai os olhares daqueles que veem, de tal modo tem força aquilo que é retratado segundo a natureza. (ALBERTI, Leon B. *apud* CASTELNUOVO, 2006, p.29)

O posicionamento de Castelnovo é sobre a representação de figuras, rostos. Mas é também uma colocação que pode ser ampliada. Podemos nessa observação do contemporâneo no passado dar espaço para analisar a busca de ideias. Estas podem ter eco no passado, mesmo que bem fracos, mas são exacerbadas pela produção de algo que visa colocar tal contexto histórico na mira dos acontecimentos atuais.

Koselleck é quem nos ajuda a reforçar essa ideia. Quando aponta para uma observação do quadro *Batalha de Alexandre*, de Albrecht Altdorfer (1529). O autor da obra apontada por Koselleck, com pretensão inicial de utilizar de maior exatidão possível, recorreu ao trabalho de Curtius Rufus (séc. I a.C.) em questão de números de envolvidos, mortos e prisioneiros, adicionando os números nas faixas das tropas. Koselleck diz que isso foi um anacronismo sabido “do qual Altdorfer lançou mão no intuito de tornar a representação da batalha manifestamente real” (KOSELLECK, 2006, p.22). Em sequência temos mais uma observação interessante de anacronismo intencional na peça. Na obra

(...) a maioria dos persas assemelha-se, dos pés ao turbante, aos turcos, que, no mesmo ano de composição do quadro (1529), sitiaram Viena, sem resultado. Em outras palavras, Altdorfer captou um acontecimento histórico que era, ao mesmo tempo, contemporâneo para ele. (KOSELLECK, 2006, p.22)

A passagem trata de forma clara dos arquétipos que temos com relação ao Oriente, principalmente levando em conta o conflito entre os cristãos e o islã, que povoam o imaginário da Europa, pelo menos, desde o século VIII com a tomada da Península Ibérica. Mas no que diz respeito à construção do quadro em si, podemos tomar outro elemento interessante que é a caracterização dos persas. A estes temos uma caracterização que não é a que melhor representa o contexto da batalha de Alexandre, mas sim com os atuais orientais, os mais próximos dos persas conhecidos estavam agindo perante a Europa e a cristandade. Eles são os turcos, aqueles que se alastraram pela Anatólia, que subjugarão as invencíveis muralhas de Constantinopla e pondo fim aos bálcãs, são os liderados por Maomé II, O Conquistador, que tornou Santa Sophia em mesquita, e de um Solimão, O Magnífico, que assediava com ímpeto e determinação o Ocidente. Aquilo que era contemporâneo e mostrou, assim como em Alexandre, a força do Ocidente sobre o Oriente foi também o combustível do material erguido pelo artista.

Jacques Le Goff nos faz outra colocação ao apontar que, em certos casos, há elementos menores no passado que voltam com grande força caso um acontecimento possa ser alimentado com essa referência. As ideias são alimentos para ações reais, para conflitos e

resistências. O caso exemplificado pelo historiador é que ao se pensar pontos importantes na Guerra do Golfo é que “o primeiro problema evidente é que é preciso recoloca-la nas relações entre cristãos e muçulmanos” (LE GOFF, 1999, p.95). E que se ainda rememorarmos as Cruzadas, observaremos que elas “foram um argumento para a resistência e a propaganda iraquiana” mesmo que tenham sido consideradas como um acontecimento de menor importância na história do islã. O ajuste desse evento ao pensamento daquele momento fez com que se lembrassem desse embate e que foi necessária organização interna para o combate ao ocidental. Nos apontamentos de Le Goff temos a utilização de um fato como combustível de ações, mas mesmo assim são elementos que levaram ao passado um significado presente. E essa utilização do passado nos faz voltar aos estudiosos da arte que mostraram a presença do histórico em somatória ao contemporâneo: há uma releitura e uma adaptação do que aconteceu a uma necessidade atual.

Compreendemos então que preocupações contemporâneas atingem a nossa visão sobre o passado. Rüsen ao falar da carência de orientação no tempo em sua matriz disciplinar, diz que “as carências de orientação são transformadas em interesses precisos no conhecimento histórico na medida em que são interpretadas como necessidade de uma reflexão específica sobre o passado” (RÜSEN, 2001, p.31). Assim surgem os critérios de sentido que

(...) regulam o trato reflexivo dos homens com seu mundo e consigo mesmos. Eles decidem como deve ser interpretada a mudança do homem e de seu mundo, a fim de que se deem orientações práticas da vida humana no tempo que tenham “sentido”, sem o que as carências de orientação não poderiam vir a ser satisfeitas. (RÜSEN, 2001, p.31)

Dessa constatação tiramos o que é função do historiador(a) em seus trabalhos. Mas se lembrarmos que o diretor e a equipe de produção do cinema tem um trabalho semelhante de pesquisa, de edição de material, de busca de sentido no que foi conseguido e também de interpretação e adequação desse passado a um pensamento e a intenções, a aproximação do sentido da carência e da intencionalidade da construção do passado podem ser utilizados. Mesmo não contando com o trabalho acadêmico do historiador, sendo sim algo voltado à dramaturgia e apenas com a história em função de uma forma artística, nos é visível que as situações propostas em Casatenuovo, Koselleck e Le Goff encontra-se próximo e visível nesse contexto. A apropriação de um passado e que apresenta características contemporâneas e nos dizem tanto (ou mais) do presente quanto do passado em si. Encontramos aqui “a metáfora histórica” que “nasce da associação entre imagens do presente e representações do passado” (CHAUVEAU; TETARD, 1999, p.31).

As constatações feitas acima nos dão suporte para pensar que há sim projeções de ideias e imaginários contemporâneos nos produtos que estão ligados, de alguma maneira, às construções de visões sobre o passado. No nosso caso, a Antiguidade guarda elementos interessantes a serem explorados. Podemos destacar as buscas em referências das sociedades gregas e romanas na sua visão estética, no que eles idealizavam como beleza a ser construída. Beleza esta que se liga à juventude, o auge do corpo humano e de suas potências, que inclusive é a forma de representação dos deuses: sempre belos sempre jovens e imortais. Beleza e juventude, que não podem ser violadas, juntavam-se ao ideal da bela morte. Esta que era viva e louvada pelos guerreiros, justamente por ser um meio de burlar o envelhecimento e guardar-se perfeito para a eternidade.

Para delimitar o tema do sonho a ser analisado contaremos com a contribuição do estudo da *mitodologia*. Pensado por Gilbert Durand, que estipula a observação dos mitos como categoria de compreensão dos imaginários da sociedade, principalmente no que diz respeito aos seus arquétipos. Estes dentro dessa categoria nos são apresentados por Gláucia Boratto R. de Mello, vemos assim a especificação do modo como o mito pode contribuir para as análises dos elementos arquetípicos que permeiam a sociedade.

Na condição proposta destacamos aqui que

(...) o mito constitui-se por um arranjo de símbolos e arquétipos que se dispõem em um discurso segmentado em mitemas [um mitema é a menor unidade de uma narrativa mítica], discurso este relativo ao Ser, onde está investida uma crença que propõe realidades instaurativas. (MELLO, 1994, p.46)

Então para levar à frente uma observação desses mitos, devemos destacar os símbolos que estão presentes em um determinado contexto e se colocam como mitos diretivos. Ao fazer essa constatação podemos levantar os mitemas, estes os elementos que podem enfim guiar nossa observação sobre as representações, os sonhos sobre a Antiguidade.

São através das repetições/redundâncias de determinados mitemas que podemos citar aqueles que possuem em um espaço de tempo a presença necessária para que venhamos a determina-lo como um dos sonhos sobre o mundo antigo. Nesse sentido o mitema deve ser destacado dentro do campo a ser estudado, nos permitindo retirar dentro do campo de extensão do conceito aquilo que nos será útil. Aqui a autora nos explica que “um mitema pode ser um motivo, um tema, um objeto, um cenário mítico, um emblema, uma situação dramática, etc” (MELLO, 1994, p.47). São com essas possibilidades variantes dos mitos clássicos que nos, observando um determinado cenário cultural, destacaremos o mitema que

permeia o objeto a ser estudado. Em nosso caso partiremos dos filmes *Fúria Titãs* que foram estrados nos anos de 1981 e 2010.

Centrados nesses dois filmes que estão dispostos em uma temporalidade que vai do século XX ao século XXI, em contextos diferentes e após mudanças nos mais variados setores da cultura e mentalidades da condição humana realizaremos um processo de mitanálise, análise essa que se estende “ao contexto social, como um todo, no sentido de apreender os mitos vigentes diretivos de uma dada sociedade” (MELLO, 1994, p.48). Especificados a temporalidade temos o arcabouço necessário para utilizar um mitema de destaque nos objetos e que mostre dentro desse espaço de curta duração, a projeção de um contexto mais amplo que condiz com a situação social e cultural vigente.

Ao olharmos para os filmes *Fúria de Titãs* (1981-2010) poderíamos fazer várias seleções de temas para essa análise, mas aqui apenas um será destacado com a intenção de nos oferecer um dos sonhos possíveis com a Antiguidade.

No contexto dos filmes uma mensagem específica fecha uma história e abre a outra: a noção de que haverá uma era dos homens com um fim iminente dos deuses. Em 1981 Zeus é quem diz que haverá um dia no qual os homens não mais precisarão dos deuses, pois a chama da coragem e do heroísmo foi depositada nos homens e que um dia eles já não mais se lembrariam dos deuses. Em 2010 o filme se inicia com o conflito homens contra os deuses e a proposta de iniciar uma era dos homens legando o abandono ao culto das divindades é o que guia a narrativa.

Ao levantar essa veia narrativa que perpassa ambos os filmes, poderíamos destacar que o cinema, para além da narrativa de aventuras, traz consigo um modo de ver a Antiguidade Clássica como uma época na qual homens e deuses viviam em conflito, e sendo mais detalhista ainda, onde a humanidade pretende superar e deixar de lado os deuses.

Em *Fúria de Titãs* de 1981 é sim a aventura que prevalece. A ideia de contar uma divertida (e rentável) história sobre mitologia que encante é pelo que destacamos anteriormente visível. Mas como observamos, os mitemas constam nos símbolos e podem ser detectados nas mais variadas parcelas das narrativas de uma cultura. E a própria forma como Zeus fecha a história de Perseu, denotando que em um futuro próximo o tempo dos homens se levantar chegaria e os deuses chegariam assim ao esquecimento mostra que, mesmo nessa produção essa ideia de superação do mundo metafísico já se mostrava. Chegando então o novo século, ao se pensar em uma nova aventura do herói, é justamente do conflito com as divindades, dos homens querendo se livrar do seu julgo, de sua crueldade e manipulações que se inicia a jornada. O herói Perseu de 1981 é anunciado como o primeiro a despertar a

coragem, o que assusta à Hera e Tetis, deusas que veem no seu ato o perigo que será para os olímpicos se a coragem e a imaginação tornar algo comum entre os mortais. Nesse momento, Zeus é quem responde de forma rápida e sem pestanejar: “Não precisariam mais de nós” (1:49:07). Quando iniciamos o *Fúria de Titãs* de 2010 o filme já se inicia mostrando o descontentamento dos homens com os deuses. É um mundo no qual o ser humano está inquieto, duvida dos deuses e de suas intenções e já se levantam contra eles. Um verdadeiro combate contra os deuses está em curso, no qual a cidade de Argos é quem lidera a revolução contra o Olimpo. Nessa nova era não há espaço para as divindades. A condição de desagrado com o que vem dos deuses é tamanha que um simples pescador que nunca deixou essa vida mostra sua indignação maldizendo as divindades rogando para que logo alguém coloque um fim no seu império de abusos sobre os homens. Ataques aos templos e às estátuas dos deuses ocorrem comandados ainda por Argos. Dos salões reais da cidade os nobres já decretam que está iniciando a era dos homens. Sem orações para alimentar o poder dos deuses, sem prostrar-se a eles. Chegando inclusive a afirmação de que “Nós somos os deuses agora!” (16:50).

A partir dessas constatações que encontramos nos dois filmes podemos então dizer que, uma das formas de sonhos que existem com relação ao mundo antigo é justamente de que há uma luta contra os deuses. A Antiguidade Clássica, mesmo que de forma passiva, é mostrada como um período racionalista a ponto de expurgar o sobrenatural, de não aceitar as divindades e de nos oferecer ferramentas para o uso da razão como meio de superar o passado mítico.

Essa postura de superação dos deuses não é algo que está exclusivamente nos dois filmes explorados inicialmente. Como se trata de um mitema, essa ideia perpassa por uma quantidade maior de produções, nas quais a ideia de uma antiguidade em conflito com os deuses, materialista e racionalista também é visível. Podemos citar aqui os filmes e séries que, entre as duas produções principais a serem analisadas e posteriormente a elas, falam da Antiguidade com esse tipo de posição. Entre os filmes que estão o *Troia* (Wolfgang Petersen, EUA, 2004), uma representação da guerra de Troia descrita nos poemas homéricos, no qual as divindades não aparecem no contexto das batalhas, fato que nos poemas é constante. Em um segundo momento temos o filme *300* (Zack Snyder, EUA, 2006), no qual a cidade-Estado de Esparta é mostrada completamente cética, chegando inclusive a ter falas que destacam as práticas religiosas como elementos de um passado sombrio, quando Esparta era domada pela superstição e pelo medo. A série *Hércules: A Lendária Jornada* que foi exibida inicialmente entre 1995 e 1999 também corresponde a essa perspectiva, sendo seguida no contexto pela

série que passa no mesmo universo *Xena: A Princesa Guerreira*, exibida entre 1995 e 2001. Nestas séries entre os inimigos a serem derrotados estão os deuses, para o Hércules principalmente Hera que não mede esforços para atingi-lo, e vemos também o péssimo relacionamento do filho com o pai Zeus, outro fator interessante é que já na abertura da série temos uma frase que destaca que aqueles eram os tempos nos quais “os deuses eram fúteis e cruéis e se divertiam em atormentar a humanidade”.

Em um período posterior aos filmes *Fúria de Titãs* (1981-2010) ainda encontramos mais exemplos. Como o filme *Imortais* (Tarsem Singh, EUA, 2011) também destaca a fúria de um rei contra os deuses e um plano de vingança, baseado no mito de Teseu. Temos ainda *Fúria de Titãs 2* (Jonathan Liebesman, EUA, 2012) que cria uma sequência no qual a morte dos deuses acontece, pois já estavam enfraquecidos com os acontecimentos do filme anterior. Fechando os mais próximos restam duas adaptações da lenda de Hércules com *The Legend of Hercules* (Renny Harlin, EUA, 2014) que faz uma salada de referências a diversas especificidades de narrativas, e por fim o *Hércules* (Brett Ratner, EUA, 2014) que o herói não passa de um líder mercenário que conta com a ajuda de um bom poeta ao aumentar os seus feitos.

Todas essas produções fazem referência o elemento que estamos destacando, ao sonho sobre a Antiguidade. Nelas os deuses possuem papéis de antagonistas, sendo entidades que apenas brincam com a humanidade, são sinônimo de atraso, fazem com que os humanos tenham que se levantar para se opor a suas tentativas de dominação vindas do Olimpo. Assim então demarcamos que essa possibilidade de um sonho com a Antiguidade como época que se opõe aos deuses e suas atribuições espirituais, destacando assim o conflito entre os homens e os deuses, o que se aproximaria nos nossos dias e para nossa mentalidade como um conflito entre a razão e a fé.

Essas formas de sonhar o passado podem aparecer como alegorias, tal como os filósofos utilizavam anteriormente e também os medievais, para passar uma ideia adiante, ensinar um princípio moral e ético. Assim quando se exibia uma história que era ilustrada pelos símbolos dos mitos ela também apresentava outra simbólica, que mostra uma forma de pensamento que é perpassado pelos meios de cultura e informação. E o caso da ideia de contestação do mundo metafísico e espiritual é ainda mais distante do que o surgimento do cinema e teve seus grandes arautos agindo por grande parte dos séculos XIX até os dias de hoje.

Isso acaba convergindo com as observações sobre a utilização do passado. Nós como seres históricos acabamos por constatar que o “ser humano não escapa ao fato de que na vida

o passado se faz presente em sua existência, sendo preciso reconhecer o passado ao mesmo tempo como diferente, presente e necessário na vida prática” (HECKO, 2013, p.164). esse passado para nós acaba se apresentando de uma maneira que faça sentido, que sirva de alguma forma para o tempo que evoca esse passado. Assim a narrativa sobre o tempo que utilizamos não vem apenas como uma curiosidade, mas tem o sentido de ser um

(...) conjunto de benefícios em relação ao passado, tais como: familiaridade, reconhecimento, reafirmação, afirmação individual, sentimento de pertencimento, identidade, orientação e enriquecimento. Dá-nos o passado legitimação, fundamentação e prazer. (HECKO, 2013, p.164)

Estamos frente a uma opção sobre como as narrativas audiovisuais acabam por preferenciar a apresentar a Antiguidade, dentro de um conjunto de condições que parecem fazer sentido ao pensamento moderno, que distanciado da espiritualidade e do mundo envolto por Deus(es), pode ser mais facilmente assimilado por quem assiste. Nós então constatamos que “as ambiguidades em relação ao passado podem ser inevitáveis e, assim, os sentimentos em relação a esse tempo transcorrido, os mais variados” (HECKO, 2013, p.264). E estabelecer uma veia narrativa que tente moldar esses sentimentos em uma coesa expressão de uma versão do passado, além de ser tarefa que o historiador(a) tenta fazer, o cinema, com toda sua técnica e linguagem específica, criada justamente para a manipulação e controle de sentimentos consegue exercer.

A ação dos meios audiovisuais, que desenvolvem uma visão sobre o passado a ser explorada sobre a Antiguidade se mostrou como algo há algum tempo vem exibindo esse tipo de narrativa com esse sonho em específico. O cinema acompanhando, ativa ou passivamente, o imaginário geral sobre a temática das manifestações espirituais se coloca como um dos veículos que destacam e transmitem essas ideias, exibindo a contestação da visão mitológica, e exibindo, mesmo que de forma velada a onda que passou pelo século XX e revirou o sentimento do homem moderno sobre sua espiritualidade.

Os deuses que vemos nas telas tem seus dias contados e sua influência chegará a ser reduzida cada dia mais. Eles ficarão marcados como aqueles que imperaram, mas foram sucumbidos pelo homem, ou pela tentativa de elevar a razão à imperatriz ou pela sua própria imposição como um deus. O tempo dos deuses chegará ao fim, e a própria tela do cinema nos mostrou, ao colocar Olivier com um Zeus que reflete o peso do tempo, independente da potência que ainda representa. A idade do panteão que temos nos anos de 1981 é um símbolo do que está chegando. O que nos leva a pensar que realmente a era dos deuses está próxima de acabar, sendo então evocados novos heróis para se colocarem, mais uma vez, como guias da

humanidade. E independente do novo filme, de 2010, apresentar um panteão com feições não tão velhas, o que acontecerá nesse filme é o que foi premeditado no anterior: os humanos não precisam mais dos deuses, e dessa forma darão fim a sua existência.

### 3.3 A morte dos deuses: a autossuficiência do ser humano ou passos da modernidade

G. K. Chesterton, ensaísta inglês, comenta sobre a importância e o poder da simbologia ao dizer “que as coisas mais importantes de todas são sempre ditas por sinais, mesmo se, como a cruz na Catedral de St. Paul são sinais no céu” (CHESTERTON, 2013, p.74). Dessa forma é importante fazermos nossas observações procurando esses sinais, que poderão nos levar ao material que se formou simbolicamente em nossa sociedade com o passar do tempo.

Assim, quando olhamos para esses símbolos sabemos que eles remetem a um conjunto de elementos que são compartilhados por um grupo, da mesma forma que a cruz mencionada. Em se tratando da forma com a qual os deuses são tratados nos filmes *Fúria de Titãs* (1981-2010) analisados e também nos supracitados, podemos também extrair dessa constatação uma lição sobre que tipo de simbologia se pode retirar de tal trato.

Durante os séculos XIX e XX, além das grandes transformações no campo da técnica e da ciência, a mentalidade e o direcionamento filosófico foi modificado. Temos uma profunda revisão no que é a figura Divina, qual o seu espaço na vida do novo ser humano que está a desvendar os segredos da natureza e da existência, se ele tiver espaço. A postura que se cria durante esse período sobre as questões da fé e o novo homem que se levanta amparado em novas convicções, pode muito bem ser descrita como “o conflito entre crer e não crer” (DANIEL-ROPS, 2006, p.21).

O posicionamento que se levanta acerca da percepção do homem e do seu meio abre um processo de racionalização, tanto do mundo material quanto do metafísico, que tende a cada vez mais corresponder aos avanços técnicos e científicos como reveladores daquilo que é a verdade. Os progressos científicos e técnicos conseguidos durante esse período levaram ao ser humano ter uma maior compreensão do mundo material, sendo assim através de sua ciência acreditou que poderia desvendar todos os mistérios que o mundo possui. Chegar a explicações de como o mundo funciona e determinar quais são os seus sistemas de funcionamento para dominá-lo. E nesse contexto a religião será humanizada, o deísmo alcança espaço juntamente com a ideia de um deus da natureza (WEAVER, 2012).

O passo seguinte foi dado através do levante feito pelo materialismo, que passa a explicar o homem pelo seu ambiente, levando assim em consideração o pensamento de Darwin, mostrará que “a necessidade biológica, resultado na sobrevivência do mais apto, foi a *causa causans*, depois da importante questão da origem humana ter sido decidida a favor do materialismo científico” (WEAVER, 2012, p.14). Como próximo passo surge a determinação

econômica explicando as necessidades e ações humanas em conflitos de classes, fechando a posição humana com a seguinte constatação: “o homem criado à imagem divina, protagonista de um grande drama no qual sua alma estava em risco, foi substituído pelo homem anima caçador e consumidor de riquezas” (WEAVER, 2012, p.14).

Amparados por inúmeros pensadores que ora pensavam em fazer uma evolução do pensamento da religião para essas novas demandas, e com outros que simplesmente queriam relegar o pensamento religioso ao passado anterior a tal progresso que segue a jornada do ser humano no período moderno. O caminho percorrido pode encontrar um resumo no seguinte esquema de como se deu a ruptura entre os homens e o sagrado com a evolução das formas da fé e também pelo avanço do racionalismo, com raízes mais profundas:

Poderíamos mencionar como etapas dessa evolução Descartes, Espinoza, Kant. A tentativa de uma nova síntese integradora por parte de Hegel não devolveu à fé seu lugar filosófico, mas tentou transformá-la em razão e suprimi-la como fé. A esse caráter absoluto do espírito, Marx opõe o caráter único da matéria; a filosofia deve se reduzir por completo a uma ciência exata, só o conhecimento exato é realmente conhecimento. Com isso suprime-se a ideia do divino (RATZINGER, 2009, 18-19).

No bojo dessas exposições temos ainda o advento da psicanálise, que através das pulsações do inconsciente, normalmente referentes a desejos sexuais reprimidos, também procurando explicar as ações do ser humano.

E por fim nos deparamos com o grande profeta desses tempos, Nietzsche, que aparece, inclusive, como um dos guias desse novo mundo, inscrito “entre os ‘artesãos da modernidade’, ao lado de Freud e Marx.” (FLORES, 2006, p.33). Seu papel é inegável, mesmo que seus brados não tenham alcançado de imediato os seus contemporâneos, aqueles que entraram no século XX lhe deram ouvidos. Podemos ver que ele possuiu leitores e foi sim um dos artesãos da modernidade quando vemos que sua escrita filosófica era exemplo para muitos. Neste mundo centrado no ser humano, o indivíduo e por consequência o individualismo como forma de pensamento ergue-se como meio de conceber a sociedade. E assim

(...) este individualismo absoluto, que recusa colocar a coragem e a vida a serviço de um outro, a não ser ele próprio, foi atingido pelo sucesso encontrado no século XX pela filosofia de Nietzsche. De London a Saint-Exupéry e a Malraux, os escritores que difundiram a mística moderna da aventura fizeram muito frequentemente referência ao filósofo alemão. Lawrence tinha o Assim falava Zaratustra como modelo, quando ele escrevia *Les sept piliers de la sagasse*. [...] Observemos somente que, citando tão frequentemente Nietzsche, os autores que desenharam a figura moderna do aventureiro estabeleceram um parentesco entre esta e o super-homem nietzscheano (VENAYRE, 2013, p.404-405).

As influências dessa nova filosofia, do individualismo, do super-homem acabaram por ter destaque e mostraram a consonância dos tempos que dela fazia uso. A sua vontade era de superar o homem ordinário, levar adiante uma nova concepção de humanidade com a superação do ideário cristão e erguer uma sociedade que tenha sua moralidade voltada para além do bem e do mal. A composição desse novo mundo é amparado por uma série de inovações e descobertas, a forma como ultrapassar tudo que já havia sido feito foi descoberta. Agora é simplesmente viver como os senhores dessa terra que não passa de matéria. Viver da melhor e mais prazerosa forma possível, tentando ludibriar a morte e vivendo o mais que possa e assim não se preocupara com nada que seja além mundo.

Todo esse pensamento é consonante com o que se produziu no século XIX e chegou ao século XX. Nunca e em tão pouco tempo se viu mudanças tão significativas na sociedade. O Ocidente levantou-se com tantas descobertas no campo científico e técnico que podemos tratar esse período com as seguintes palavras:

Que época maravilhosa! E, em muitos aspectos, que época admirável! O surto intelectual que nela se dá não tem par em nenhum momento da História. Dir-se-á que nenhum ano desse período deixou de ser assinalado por uma descoberta capaz de pesar sobre o futuro (DANIEL-ROPS, 2006, p.12).

Com tanta ênfase do que o ser humano descobriu e se cria pelas suas mãos, os espaços para o sagrado vão cada vez mais sendo relegados a eras passadas. O próprio agir que a academia toma serão em toda as áreas. As pretensões de um conhecimento total, a pura verdade de tudo entrará também nas matérias que dialogam com o sobrenatural. Nesse sentido as interpretações das Escrituras Sagradas passarão por uma análise também científica e materialista. Tentarão encontrar uma verdade histórica para todas as questões bíblicas e assim saber o que é ou não verdade. E sendo o elemento judaico-cristão muito forte no contexto ocidental, as dúvidas lançadas sobre as suas características levarão a perda gradativa de fé de parte das pessoas. Assim, com a religião em xeque e a ciência em alta, esta se levantou como nova orientadora da sociedade.

“A religião da ciência e o mito do progresso são os nomes das mais fortes dessas correntes” (DANIEL-ROPS, 2006, p.25), correntes essas que se levantaram como fontes de referência para o ser humano que naqueles tempos de crise da religiosidade, uma “era da morte de Deus” passaram a seguir. Princípios individualistas, materialistas e guiados pelas modalidades científicas, das mais variadas áreas, apresentam as soluções para o espaço aberto

pelo colapso da religião. Viver agora será algo moldado a partir do homem, não mais com ideias metafísicas, pois essa possibilidade ficou no passado. A era dos homens se iniciou.

E como toda a era que tem início, há a criação de mitos é necessária para manter todo o arcabouço de elementos que levarão esse novo tempo adiante. Nesse caso um fator que também tem peso é a teoria da evolução. A questão da sobrevivência do mais apto e como ele se adapta ao meio promoveram reviravoltas na sociedade, não apenas no campo científico, de forma ampla. A possibilidade de o homem ser resultado de uma evolução que o “tirou das árvores” e o levou para dentro de casas que exibem o conforto que ele deseja se tornou a moeda corrente. Pouco haveria de se fazer contra essa questão. Assim, “a religião da ciência e teoria evolucionista juntaram-se para fundar o mais evidente dos ‘denominadores comuns’ do pensamento moderno: o mito do progresso” (DANIEL-ROPS, 2006, p.27). Chegamos ao momento em que ao se falar da humanidade era falar em progresso, e isso ser por si algo bom que nos levaria à plenitude, em todos os campos do conhecimento. Colocando esse modelo a partir desse princípio, podemos sem medo dizer que a modernidade esperava a “ascensão triunfante do homem” tendo como certo que “tudo deve ser ordenado para o Progresso” (DANIEL-ROPS, 2006, p.27)

Em parte, o contexto que os filmes analisados no trabalho exhibe, tocam no cerne dessa mudança. Há uma vontade de superação da humanidade frente aos deuses. Eles não querem mais depender deles, e em um momento ou outro há a revolta, que pode ou não ser mortífera para as divindades. Os heróis das histórias são aqueles que representam a nova mensagem, no nosso caso principal é Perseu, herói que tem em seu currículo o enfrentamento de grandes monstros, mas há ainda versões na qual ele chega a ter um confronto direto com o deus Dionísio, vencendo-o (GRIMAL, 1993; OGDEN, 2008). O que os heróis dos filmes e séries, citando todos os que foram exemplificados anteriormente, acabam por fazer é demonstrar que o mitema da razão ainda alcança espaço no contexto cultural ocidental.

Em um momento ou outro as narrativas dos filmes *Fúria de Titãs* mencionam que haverá um tempo em que o homem não mais precisará dos deuses. Como outrora no período do século XIX se acreditou ter chegado. A construção do mundo com base do que se esperava que a ciência revelaria nos ofereceria a última das “religiões”, o credo racional derradeiro, para que nos braços da Razão, entronada como guia da humanidade tudo viesse a ser perfeito. Tão perfeito seria a ponto da moral ser repensada, e que não haveria mais a ideia de pecado. Este fora eliminado, pois a compreensão do homem como membro da natureza física e sendo esta a sua totalidade, então “é impossível pensar que ele sofra de um mal constitucional; suas defecções agora devem agora ser atribuídas a sua mera ignorância ou a algum tipo de privação

social” (WEAVER, 2012, p.13). Condição reforçada por Bauman, que comenta o ideário moderno sobre a noção de pecado e culpa, chegando então à seguinte colocação:

(...) é só com o projeto moderno de refazer o mundo à medida das necessidades e capacidades humanas, e segundo um plano de concepção racional, que surge a promessa de uma vida sem pecado (passando a chamar-se “culpabilidade). [...] Este projeto moderno afirma a possibilidade de uma humanidade livre não só de pecadores, mas também do próprio pecado; não só de pessoas que faziam más escolhas, mas também da própria possibilidade dessas más escolhas. (BAUMAN, 2007, p.15-16)

Conviver em um mundo natural será então criá-lo da forma como o homem deseja, extirpando o que não deseja, desenhando assim a condição de uma vida perfeita com base nele próprio.

Nesse sentido a humanidade assume na religião da ciência e no mito do progresso o status de demiurgo. Sua posição se eleva, pois é ela através daquilo que a diferencia dos demais elementos da natureza, a razão, que a faz ter a capacidade de compreender e modificar o meio no qual vive. O meio natural será compreendido, as barreiras comuns da natureza cairão e o homem moldará o mundo da forma que ele acredita ser melhor para si. Encontramos eco nessa postura justamente em um dos profetas desse tempo, Nietzsche, quando fala que “Hei de vos abrir, porém, inteiramente o meu coração, meus amigos; se existissem deus como poderia eu suportar não ser um deus?! Por conseguinte, não há deuses” (NIETZSCHE, 2012, p.83).

Esse homem que ao se colocar como deus e ver que não há nada além dele, posicionar-se-á como o ápice da civilização. É ele quem determina, a partir de si, o caminho da sociedade, e com isso cria sua imagem e semelhança o mundo moderno: Material e evolutivo.

É claro que possuindo tais prerrogativas e a certeza de agir como aquele que trará o progresso à nova humanidade, o homem moderno se vê como o arquiteto frente a uma natureza que ele pode desvendar e modificar. Ele agora está a par do que fazer, não há o pecado impedindo seu avanço. Tudo agora chegará, após muito andar agrilhoado por normas e filosofias que não levavam ao progresso, a um estado novo. O questionamento final será colocado e a resposta já é sabida: “por que razão o homem, demiurgo do mundo de amanhã, havia de sentir-se dependente de um ser superior, a quem devesse adoração e obediência?” (ROPS p.28). Os dias dos deuses, como perpassa nos filmes que analisamos, chegaram ao fim.

Os golpes recebidos pelo mundo metafísico vieram, principalmente, na esteira das produções acadêmicas, que por consequência passaram para a literatura e alcançaram, mesmo

com as mudanças ocorridas no século XX, uma continuidade. Foram vários os nomes e obras que vemos com relatos do avanço do homem sobre a ideia de religião e de deuses. O homem não queria mais ouvir suas vozes, na verdade, eles não conseguiam mais compreender o que eles diziam. Os deuses que antes falavam através das poesias, de nobres oráculos, perderam a faculdade da fala. Viviam em um momento anterior à palavra. E o mundo da fala humana já não tinha a menor vontade de voltar àquele momento.

Esse princípio nos foi dado pelo conto *Ragnarök* de Jorge Luis Borges, conto esse que já no título diz a que veio. Na curta narrativa do escritor argentino encontramos um grupo de deuses que se apresentarão. O lugar era a Faculdade de Filosofia e Letras; a hora, o entardecer, diz Borges. E por fim

(...) uma voz clamou: "Estão vindo!". E depois "Os Deuses! Os Deuses!". Quatro ou cinco sujeitos saíram da turba e ocuparam o estrado da Aula Magna. Todos nós aplaudimos, chorando; eram os Deuses que voltavam após um desterro de séculos. Engrandecidos pelo estrado, a cabeça jogada para trás e o peito para a frente, receberam com soberba nossa homenagem. (BORGES, 1974, p.805)<sup>80</sup>

O grupo ao receber os deuses ainda faz festa, afinal é um evento solene, mas mesmo assim Borges guarda algo mais, algo que nos leva a ilustrar bem os pressupostos exibidos até então. A continuação do conto nos mostra o efeito dos deuses frente aos que lhes recebiam. Eles ao emitir sons pareciam ser como os animais, um cacarejo ou gargarejo. E assim os que estavam naquele local suspeitaram que isso poderia ser porque os deuses não sabiam falar. Viram então que eles poderiam estar tramando algo,

(...) que eram matreiros, ignorantes e cruéis como velhos animais carnívoros e que, se nos deixássemos levar pelo medo ou pela pena, acabariam destruindo-nos. Sacamos os pesados revólveres (de repente houve revólveres no sonho) e alegremente demos morte aos Deuses. (BORGES, 1974, p.806)<sup>81</sup>

A atitude frente à tentativa dos deuses retornarem, participarem do evento acadêmico e a percepção que isso poderia por fim a quem lá estava (por extensão às demais pessoas) levou a uma atitude rápida: o ragnarok, o evento que mataria os deuses na mitologia nórdica

<sup>80</sup> Original: "Uma voz gritó; ¡Ahí vienen! y después ¡LosDioses! ¡LosDioses! Cuatro a cinco sujetos salieron de la turba y ocuparon la tarima del Aula Magna. Todos aplaudimos, llorando; eran los Dioses que volvían al cabo de un destierro de siglos. Agrandados por la tarima, la cabeza echada hacia atrás y el pecho hacia adelante, recibieron con soberbia nuestro homenaje".

<sup>81</sup> Original: "que eran taimados, ignorantes y crueles como viejos animales depressa y que, sinos dejábamos ganhar por el miedo o la lástima, acabarían por destruirnos. Sacamos los pesados revólveres (de pronto hubo revólveres em el sueño) y alegremente dimos muerte a los Dioses".

acontece. Movido a revólveres pesados, mas mesmo assim, rápidos, Borges coloca um fim nisso.

Ainda haverá quem queira dar espaço para as divindades, ainda teremos as igrejas funcionando, mas seu tempo pode ter ficado em épocas passadas, pois está é a era da morte dos deuses, a era dos homens. E mesmo que encontremos com tentativas de levarem deuses para um diálogo, o destino deles é certo, assim com um tiro na mosca.

Em uma entrevista concedida pelo autor argentino, ele expressa essa postura com relação à religião em linguagem não literária, nos ajudando a observar a forma como a postura que a ciência possui está ainda com muito prestígio. Diz Borges

Sim, a religião, bem, se torna cada vez mais sutil vai interpretando a ciência, tenta harmonizar a ciência, não sei com a Sagrada Escritura, mas sim com a teologia, com as diversas teologias, mas, no final a ciência triunfa e não a religião. (BORGES, 2009, p.40)

O campo da religião está se fazendo cada vez mais contido, o metafísico perde espaço para a ciência que sempre triunfa. Não há necessidade de se preocupar com o que as várias possibilidades religiosas tem a oferecer. A função da religião mostrou-se para muitos como elementos de controle social, exploração, alienação, um reflexo primitivo do passado tribal do ser humano. Tudo isso deve ser superado.

Aqui o ser humano deve se levantar. Encontrar novos heróis que o guie para a aurora do progresso. O motivo do arquétipo do herói ser recorrente, porque sempre se tem a necessidade de aprender com aquele que consegue contestar os limites impostos. E assim o herói passa a ter um caráter de contestador da ordem vigente, sendo símbolo de libertação do povo contra a tirania e abusos dos deuses.

Os heróis que encontramos nos exemplos audiovisuais mostrados passam por essa imagem de quem se levanta contra os deuses de revolver em punhos. São esses personagens, no contexto de suas histórias, que mostram como a mitologia ainda que encenada em um contexto visual e até histórico que remeta a Antiguidade revela um o fator de que há no meio do contexto simbólico que ela é criada e exibida uma visão de que a ciência é o ápice da humanidade, que o levante contra os deuses é necessário, cedo ou tarde. Com nossos heróis a postos para liderar essa marcha, o sonho com a Antiguidade se forma, pois é o tempo que nos ofereceu a ferramenta filosófica, o uso sistemático da razão para compreensão de si e do que há ao redor, que também nos ensinará como livrar-nos das sombras que estão impedindo o avanço da linha do progresso. Esses heróis novos tomam o lugar dos santos, que foram os

heróis das religiões, e assim ficaremos com a condição similar à de Nietzsche ao dizer que, pela força mostrada por esses tipos de personagens, “até em nosso tempo que não acredita mais em Deus, há ainda pensadores que acreditam nos santos” (NIETZSCHE, 2008, p.140).

A questão pode ser colocada até mesmo de outra forma. Não é que os deuses em si existam ou não, que a religião seja ou não elemento a ser superado, mas é que nos tempos que vivemos, talvez essas características de um mundo metafísico não sejam compatíveis. Simplesmente não há espaço.

Para essa constatação é Aldous Huxley que nos oferece um diálogo de seu grande livro *Admirável Mundo Novo* que diz:

- Então o senhor acha que não existe um Deus?
  - Ao contrário, penso que muito provavelmente existe.
  - Então por que...?
- Mustafá Mond atalhou-o.
- Mas ele se manifesta de modo diferente a homens diferentes. Nos tempos pré-modernos, manifestava-se como o ser descrito nesses livros. Agora...
  - Como se manifesta agora? – perguntou o selvagem.
  - Bem, ele se manifesta como uma ausência; como se absolutamente não existisse.
  - A culpa é sua.
  - Diga, antes, que a culpa é da civilização. Deus não é compatível com as máquinas, a medicina científica e a felicidade universal. É preciso escolher. Nossa civilização escolheu as máquinas, a medicina e a felicidade. (HUXLEY, 2009, 359)

A questão da existência ou não aqui não é importante. Pois o que realmente importa é o fato de que a nova forma de viver que o homem moderno escolheu para si e sua civilização já não é mais uma forma de viver baseada na necessidade de um deus. Essa nova vida deriva exclusivamente do homem, esse ser autossuficiente que ao descobrir uma série de elementos que compõem a natureza, a sociedade, a mente humana e seus desejos, nega qualquer possibilidade de adoração a outro ser a não ser o homem em si. Algo como nos diz Huxley em outro de seus livros, *Contraponto*, no qual um de seus personagens comenta que “a adoração moderna dum Inefável remoto, cujos gestos e feitos não criticamos, me parece muito pouco satisfatória” (HUXLEY, 1971, p.305).

O ser humano que está juntamente com a sociedade ocidental entrando na era moderna deve se adaptar a ela, e a ideia de se mostrar preso a algo maior que ele não é do maior agrado, é deveras individualista para tal abertura. Será um homem que construirá seu caminho e seu meio utilizando o que a modernidade melhor pode oferecer. Ele se apoiará em uma filosofia materialista e racionalista, utilizará de um conjunto de saberes científicos que se amplia cada dia mais, e a propagação da técnica irá favorecer o seu conforto.

Um dos fatores desse período moderno é inclusive a velocidade. Tudo deve se adaptar rapidamente aos novos tempos, se adequar nos campos do pensamento, filosofia, e também no fazer científico, que acaba por produzir um conhecimento técnico que está intimamente vinculado á ideia de velocidade. E é justamente com a modernidade que a velocidade é inserida no contexto cultural que vivemos, passando a ser inclusive característica desse meio, sendo buscada, valorizada e exaltada, provocando falas como a de outra personagem de Huxley em *Contraponto* que sentencia a um acompanhante, “procure ser um pouco mais moderno”, sendo que “viver modernamente é viver rapidamente” (HUXLEY, 1971, p.210). A posição exposta na literatura acaba por nos oferecer um vislumbre do pensamento que se construiu ao redor da ideia da modernidade e o valor que a velocidade galgou.

No passar do século XIX para o XX muito desse pensamento prevalecerá. A noção do homem construtor de si e do mundo ainda conseguiu ter respaldo após a crise que o pensamento guiado pelo progresso passou. As questões que se levantarão com a crise servirão como forma de aumentar os elementos que o homem poderá agir. Ele que legou o metafísico ao campo do desnecessário construirá para si, individualmente, uma nova compreensão do que vem a ser esse mundo além do material.

O contexto exposto, de transformações sociais e culturais nos campos que levam a um vislumbre da ideia que se formulou durante os períodos comentados. A sucessão que ocorre dos séculos, do XIX para o XX, nos apresentará outro contexto que repensa algumas características que foram desenvolvidas pelos pensadores dos oitocentos. Mas não será por conta da revisão do pensamento em questão que o seu efeito mudará. Ainda temos influência grande do materialismo e a ciência ainda é uma grande propagadora de dogmas para o contemporâneo, por mais que elementos subjetivos tenham se levantado.

E aqui o sonho com a Antiguidade racional reforça o seu aspecto como tal, pois mesmo com as mudanças que ocorrem no século XX com relação à religiosidade e a ideia do progresso, ainda teremos o pensamento individualista em voga, também o papel coadjuvante dos elementos espirituais na história humana. Nisso os filmes *Fúria de Titãs* (1981-2010) que analisamos mostram-se em sintonia com esse mitema, que comporta uma parcela desse pensamento racionalista, mesmo que ainda utilize dos mitos para conta-lo. O primeiro filme, de 1981 nos deixa com a perspectiva final de Zeus que anuncia o tempo que o homem não mais necessitará dele, já em 2010 já iniciamos com a revolta e guerra que os homens iniciam contra os deuses.

E temos ainda outra característica que é interessante. Pois quando as histórias míticas são colocadas em descrédito pelos filósofos da Antiguidade, eles ainda farão uso de sua

estrutura e de suas inúmeras histórias como meio de ilustrar questões a serem discutidas no seu meio filosófico. Assim as histórias míticas sempre se farão presentes nos mais variados contextos, se cristalizando como parte latente da cultura Ocidental.

Os mitos oferecerão ainda uma rica simbologia que será utilizada pelos estudiosos e eruditos em suas produções, mas também serão elementos que compreenderão um conjunto de saberes sociais vinculados às pessoas não-participantes dos meios de estudo. O mito será tratado como alegoria (BRISSON,2014), o que faz com que as narrativas míticas passaram a transmitir determinados conhecimentos em seu relato, não sendo pensado exclusivamente como um fato de revelação divina, mas como uma narrativa que mesmo de caráter não-real, oferece um elemento pedagógico que nos é passado de outras eras para hoje.

Nesse caso quando se opta por realizar a narrativa de um herói que remonta ao período grego clássico, opta por fazer dele a alegoria que trará um determinado conhecimento em sua história. A autoridade desse herói será o elemento que o fará receptivo, pois seria mais difícil criar um novo herói para tal feito. Aceitá-lo seria algo difícil, e mensagem que ele passa não seria por vias simbólicas, mas si por um discurso mais direto. O herói clássico acaba passando por uma série de adaptações devido a esse quesito: cada temporalidade acaba por utilizá-lo por conta da sua função de informar, passar uma mensagem por vias alegóricas.

O que fica sem solução para nós é saber se esse processo de construção da alegoria a ser apresentada por esses antigos heróis são pensadas, ou seja, se são feitas de modo consciente em um projeto maior de sociedade. Talvez se fossem obras ainda do século XIX, no pulular do pensamento materialista e cientificista, poderia se pensar que sim. Mas o passar do século e com ele os fatos ocorridos na primeira metade do século XX, não nos dão nenhuma possibilidade que após os resultados conseguidos por aqueles que seguiam a religião do progresso, ainda há quem, de bom grado e com plena confiança nessas propostas, se coloque como novo porta-voz do progresso.

Nessa situação, o mais interessante a se pensar é que esse tipo de tema recorrente que observamos é um elemento que se fixou no inconsciente, que faz parte da nova fórmula do discurso adotado e que é utilizado por ter se tornado parte das normas do pensamento que permeia o Ocidente. Já consta na linguagem simbólica que utilizamos e assim percebemos que ele compõe um conjunto de elementos já entendidos pelas pessoas que estão nesse meio. É preciso desafiar os deuses; levantarmo-nos caso seja necessário mesmo contra os deuses; o tempo dos deuses terminou. E assim constitui a ideia do homem demiurgo construtor do seu mundo.

O que acontece no caso de nossos filmes aqui estudados é que em nossos dias eles foram apresentados ao público carregando esse mitema. Dentro do nosso convívio social, de nossa cultura que possui incrustada de forma mais pesada ou mais leve esses elementos que foram construídos no decorrer dos séculos XIX e XX e eles acabam por fazer parte da história a ser narrada. Esse pensamento nos leva a própria ideia do mitema, que determina um espaço de tempo para a ação desses elementos que são visíveis na mitanálise. E no nosso contexto podemos observar que eles são anteriores aos filmes, sendo vinculados a um contexto filosófico e científico específico, mas que ao ser passado para a sociedade, acaba por compor o seu arcabouço de mitos e temas recorrentes.

As alegorias acabam por nos oferecer nos filmes essa temática, o que passa para os espectadores(as) dos filmes uma visão específica do passado. E como já discutimos essa ideia de passado encenado pelos meios de comunicação audiovisuais, acabam por ter um grande peso na construção do senso de passado que é criado em grande parte dos espectadores. O sonho com a Antiguidade é coletivo, e com isso é sobre esse elemento onírico (não de forma exclusiva, pois estamos analisando apenas uma possibilidade desse sonhar) que se pensará o período da história retratado.

Mesmo com esses esforços e com a presença de elementos racionalistas e o conflito entre homens e deuses, não foi possível derrota-los. Por mais que tentassem, a questão do mundo espiritual ainda prevalece. Nietzsche perguntava se após o assassinato de Deus poderia o homem ocupar seu lugar, mas o fato da sobrevivência deles parece ser mais emblemático, levando em conta que o próprio anunciante da morte de Deus viu que o fato ainda não havia sido percebido, ou não teria acontecido (NIETZSCHE, 2008). Assim podemos dizer que a previsão do insensato, no mínimo, não foi completa, pois se Deus morreu (no sentido do Deus do cristianismo), ele não previu que outros chegariam.

### **3.4 A ressurreição dos deuses: as dissoluções das certezas e necessidade do retorno do “sobrenatural”**

O mito do progresso acabou por dar terríveis avisos onde ele levaria. Os avisos chegaram a nos dar as câmaras de gás, mas mesmo assim foi após o clarão de Hiroshima que finalmente viram o que poderia acontecer.

No contexto da segunda metade do século XX o pensar sobre o progresso muda. A era do homem, construída pelo homem tempos atrás chegou a um terrível desfecho. Não havia meios de saber que daria naquilo, pois o pensamento progressista tem um amparo no que o filósofo britânico Roger Scruton chama de “a falácia da melhor das hipóteses”, pensamento esse que se caracteriza por “solicitado a optar em condições de incerteza, imagina o melhor dos resultados e pressupõe que não precisa de pensar em mais nenhum” (SCRUTON, 2011,p.29), e por isso não levantar a possibilidade de falhas. Acabam com isso por “dedicar-se a um resultado e ou se esquece de fazer as contas ao custo do fracasso ou então – e este é o seu aspecto mais pernicioso – projeta endossá-lo a outrem” (SCRUTON, 2011, p.29).

A hipótese do progresso criador fez com que se acreditasse de modo ingênuo até, que todos os problemas se resolveriam, levando a pensamentos como a ideia de que “é ‘para além do Bem e do Mal’ que o homem se erguerá, como Deus admirável na sua perfeição, caminhando todo ele, não para a virtude, também não para o gozo, mas para a nobreza e a grandeza” (DANIEL-ROPS, 2006, p.34).

O resultado foram guerras catastróficas, mortes incontáveis até então e a ruptura com os pensamentos de que aquele discurso poderia ser a elevação da humanidade a um nível de perfeição nunca antes visto. O otimismo que imperava foi derrotado pela mesma ciência e técnica que o criou. O futuro que era apontado no horizonte como belo, foi eclipsado pelos gases e destroços que saíram da segunda grande guerra. Coroado pela rosa atômica, que sublimou, literalmente, as pretensões de chegarem ao horizonte de prazeres anteriormente prometidos.

Portanto, o que seguiu a esse colapso do pensamento progressista foi uma nova tentativa de organizar a vida humana, no âmbito dos usos e funções da ciência, das correntes filosóficas e pensamento apenas materialista. Outras possibilidades foram pensadas, e eis que nesse instante a crise que se instaura acaba por mostrar o que pode ser utilizado para se repensar a vida do ser humano. A condição que havia antes, de legitimação da ciência pelo discurso do progresso foi perdida, sendo que a percepção da ciência como um metadiscurso que poderia abarcar grandes explicações foi perdida.

O contexto que se levanta no século XX, caminha aos poucos para o colapso dos esquemas que surgiram anteriormente para as explicações e guias do ser humano. A postura de conhecedor é contestada, a legitimidade do uso do saber científico e seus meios de ação passam a ter descredito. A necessidade agora é reencontrar algo que após o desmoronamento do edifício da modernidade se encaixe nos espaços vazios que outrora fora ocupado pelo grande discurso do progresso.

Primeiramente devemos compreender que foi este mesmo, o discurso do progresso, que somado ao inimaginável aumento das técnicas e dos avanços científicos, utilizados sem precedentes e sem uma previsão que utilizava de uma balança na qual o ponto negativo também seria levando em consideração. O peso dos eventos marcantes do início do século XX, levando cada vez mais a multiplicação dos recursos técnicos e a própria forma como eles eram utilizados, para guerra e conquistas, leva a uma produção cada vez maior de descrédito entre as pessoas. A condição que se instala leva a cada vez mais complicada, pois a forma como esses conhecimentos são apresentados acaba por retirar a legitimidade dos discursos científicos, levando a uma progressiva desconfiança, que após a Segunda Guerra Mundial torna-se cada vez mais complicada, causando uma descrença nos relatos então constituídos. Isso é lembrado por Lyotard ao nos dizer que

(...) pode-se ver neste declínio dos relatos um efeito do desenvolvimento das técnicas e das tecnologias a partir da Segunda Guerra Mundial, que deslocou a ênfase sobre os meios de ação de preferência à ênfase sobre seus fins; ou então o redobramento do capitalismo liberal avançado após seu recuo, sob a proteção do keynesianismo durante os anos 1930-1960, renovação que eliminou a alternativa comunista e que valorizou a fruição individual dos bens e dos serviços. (LYOTARD, 1988, p.69)

Ocorre nesse contexto o fenômeno da fragmentação dos relatos, ou melhor a crise das metanarrativas, sendo que não há mais espaço para grandes aspirações de verdade. O que acaba por fragmentar também a forma de convivência do indivíduo que passar a uma condição na qual “cada qual é entregue a si mesmo. E cada qual sabe que este si mesmo é muito pouco” (LYOTARD, 1988, p.28).

A fragmentação das metanarrativas levou a criação de relatos cada vez mais específicos a condições particulares, ou de grupos menores, sendo essa uma das facetas do período que irá se instalar. O período “pós-moderno”, como será designado por alguns, é o reflexo da fragmentação, do individualismo exacerbado, da subjetividade em alto nível. A condição pós-moderna leva justamente a esse mar de possibilidades, nos quais a verdade

busca que durante tanto tempo foi guia da construção do saber humano, será algo deveras relativo.

A grande questão é que depois dos resultados dos projetos encabeçados pelo projeto de crescimento guiado pelo progresso, tudo ficou menos claro. A hipótese é que não seria até mesmo prudente se entregar novamente a um discurso que promettesse tanto e que não levasse todas as hipóteses em consideração. Na contemporaneidade chegamos a posição de que “na medida do histórico secular da modernidade, o momento contemporâneo tem como característica fundamental a ruína das utopias e o esvaziamento dos mitos, do ponto de vista do porvir” (LIPOVETSKY, 2007, p.9). Os grandes mitos que se levantaram anterior ao progresso haviam sido destituídos por este, que agora, esgotado e também demolido pelas circunstâncias, abre espaço para que, em meio a caos primordial, possamos elencar novas narrativas.

Devemos compreender que em todos os campos há uma nuvem de incertezas, e que as condições da sociedade levaram a tal conjuntura. Depois da construção de tantas utopias, ficou difícil trata-las como algo que possa ser seguido à risca, ao passo que a atitude mais comum se tornará a desconfiança ao se vincular a determinado tipo de pensamento. Assim podemos dizer que

(...) nossos tempos são difíceis para a fé – qualquer fé, sagrada ou secular; para acreditar na Providência, em uma cadeia divina de seres, assim como uma utopia mundana, uma sociedade perfeita que está por vir. Por causa de evidente transitoriedade e vulnerabilidade de tudo (ou quase tudo) que conta na vida terrena, nossos tempos não são hospitaleiros para a confiança nem, em termos gerais, para objetivos e esforços a longo prazo. (BAUMAN, 2008, p.196)

Nesse contexto de incertezas e problemas há espaços abertos que carecem de preenchimento. Entre outras coisas ocorrerá uma procura pelo sobrenatural. Uma tentativa de novamente ocupar o espaço vazio com aquilo que fora deixado em tempos passados, com o que você não consegue explicar fisicamente, mas lhe causa uma sensação de satisfação. Não é essa uma atitude que leva a uma comunhão com a religião que seja similar a qualquer outra que existiu. A modernidade criará para si uma espiritualidade própria, que não nega todos os elementos da ciência, mas também não demanda a aceitação imparcial desde propósito. Os campos se distinguirão e a possibilidade de pensar o espiritual, de forma bem pós-moderna, ou seja, subjetivo, fragmentado, moldável e descartável se erguerá.

No campo das relações com o sagrado ocorrerá algo similar ao que Bauman coloca no campo dos relacionamentos pessoais. O que anteriormente era uma fé que sustentava o

indivíduo perante incertezas da vida terrena e a certeza de uma vida eterna que acolheria sua alma. Hoje é uma relação que se difere no mais principal: a relação com o sagrado e espiritual deve ser imediata, terrena. A proposta é que a religião a qual se faz parte lhe ofereça meios para se sentir bem aqui e agora. O pragmatismo que perpassava os campos da política, da ciência e da economia agora está no campo do sagrado. A relação com Bauman é que, para ele os compromissos entre as pessoas que anteriormente eram do tipo “até que a morte nos separe”, seguiram para contratos “até que a satisfação diminua” (BAUMAN, 2008, p.198). A construção da espiritualidade nos tempos pós-modernos passará por um uso, assim como nos demais campos, de algo que forneça uma satisfação imediata, o que pode ao mesmo tempo causar dificuldade no relacionamento com o sagrado, mas não necessariamente irá desqualifica-lo, apenas torna-lo descartável.

Após o fenômeno pós-moderno se firmar temos nas produções de filmes cada vez mais essa postura somada ao desafio aos deuses. Os heróis da mitologia que se negam a ser deuses, que não aceitam a ajuda de seus pais olímpicos, em um momento de crise sempre recorrem a eles. Por mais complexo que possa parecer, a negação dos deuses só permanece até quando ela torna-se necessária. Uma característica da pós-modernidade que vemos nos nossos filmes trabalhados. O que não elimina de modo definitivo, nem a possibilidade do sobrenatural, nem o individualismo, nem a briga com as divindades, nem mesmo o ceticismo científico. No campo atual, as possibilidades se chocam com frequência, mas são, em uma condição paradoxal, mutuamente aproveitada.

O fenômeno que anteriormente pretendia matar os deuses que povoavam a humanidade acabou por favorecer o nascimento de outros. Neste caso são “divindades” que se adaptaram às necessidades que são criadas pelas pessoas. O convívio com o sagrado é segundo as possibilidades contemporâneas guiadas pelos novos meios narrativos, que chegam cada vez mais a uma visão plural. É claro que com a proliferação de narrativas, as opiniões e ações pessoais com relação a um determinado assunto são tão vastos quanto a quantidade de pessoas que existem, o que ainda faz prevalecer divergências, que passam desde o campo da opinião e seguem para os mais complexos episódios de fundamentalismo.

Uma percepção interessante desse fator é oferecida pela fala de Gilles Lipovetsky falando sobre a situação do sobrenatural nessa nova era da civilização. Ele nos fala que

Ao que parece, a reafirmação do fator religioso estaria mais propriamente assentada na obsolescência das grandes visualizações utópicas universalistas, no visível declínio da fé nas grandes “concepções seculares”, na desagregação ou desarticulação das estruturas comunitárias. Uma vez privados dos habituais sistemas de referência de envergadura transcendental, muitos indivíduos buscam a sua tábua

de salvação num renovado tributo a antigas ou novas manifestações de religiosidade. Para tanto, bastará, muitas vezes, que estas se proponham a oferecer visões panorâmicas mais ou menos bem concatenadas, significados específicos de certo ponto concludentes, parâmetros de conduta admissíveis, formas de integração comunitária apreciáveis... [...] À vista disso e de modo análogo, o ressurgir das novas “religiões de índole emocional” é indissociável da decepção experimentada perante as Igrejas institucionais “frias”, “petrificadas”, nas quais imperam convencionalismos arbitrários ou divagações quase puramente abstratas. (LIPOVETSKY, 2007, p.31-32)

O desenvolver de Lipovetsky nos leva a perceber que houve uma nova busca pelo religioso, por necessidade também emocional. E ocorreu nessa busca não necessariamente a volta a preceitos religiosos já existentes, mas novas religiões, e conseqüentemente novos deuses, surgiram.

As divindades que surgem nesse contexto tendem a superar as antigas, aquelas que a séculos vivem em meio aos homens que habitavam o Velho Mundo e colonizaram o Novo Mundo. O escritor britânico contemporâneo, Neil Gaiman, em um livro sobre uma mitologia contemporânea onde deuses antigos e novos estão em conflito fez uma ótima reflexão sobre esses seres. No livro *Deuses Americanos* o escritor faz uma reflexão sobre permanência e morte de deuses. Há no universo concebido por Gaiman uma noção de que alguns deuses, por terem sido esquecidos pela humanidade, estão mortos ou quase, mesmo com alguns símbolos e histórias que ainda remetam a eles estejam; há outros que já se perderam no tempo, não habitam nenhum lugar na memória das pessoas, não havendo assim nenhuma possibilidade de lembrança deles.

Em outro momento Gaiman entra no cerne de sua história, conta que deuses antigos da Europa, Ásia e África, são encontrados na América. Odin, Loki, Thor, Anansi, Leprechauns e Kobolds, também Banshees e Ashtaroth chegaram ao Novo Mundo juntamente com os colonizadores, que em pequenas práticas e antigas histórias levaram a crença para o novo continente.

Mas Gaiman vai além e mostra como as práticas e hábitos da sociedade moderna criaram novos deuses. Deuses que representam os mais recentes anseios humanos, as suas novas adorações e seus objetos de culto, seus ritos e rituais. Em um diálogo de seu livro ele diz que

(...) existem novos deuses crescendo nos Estados Unidos, apoiando-se em laços cada vez maiores de crenças: deuses de cartões de crédito e de autoestradas, de internets e de telefones, de rádios, de hospitais e de televisões, deuses de plástico, de bipe e de neón. Deuses orgulhosos, gordos e tolos, inchados por sua própria novidade e por sua própria importância. (GAIMAN, 2011, p.114-115)

No romance de Neil Gaiman a postura do que é uma divindade nos tempos atuais fica clara. Temos ainda, se arrastando e em decadência, os antigos deuses que se mostram presentes em um conjunto de práticas que estão na consciência das pessoas, que foram passadas pelas gerações e são mantidas pelo seu aspecto casual, tradicional. Mas os deuses que são realmente cultuados, aqueles que possuem força, estes estão ligados às novas tendências da sociedade. Por isso não há como se livrar dessas entidades de forma rápida e eficaz. É segundo essa postura que podemos ver, mesmo com a tentativa de racionalizar a religião, ou de encontrar uma explicação para que o homem como criatura que constrói seu mundo não elimina fatalmente todos os deuses. No máximo há uma substituição. Entrega-se alguns mais antigos em holocausto pela nova proposta que melhor atenda as necessidades. Ou então, em um pensamento coletivo (globalização) sobre a potência que se encontrada em alguns itens contemporâneos, eles então, devido ao culto que cresce ao redor deles, aos sacrifícios que são feitos em seu nome, ascendem ao status de deuses. Novos deuses que são o retrato do homem moderno.

Pelo que vemos, mesmo que ocorra uma racionalização grande da sociedade contemporânea e que haja uma luta entre homens e deuses, o cenário não ficará livre de divindades. Em um momento ou outro haverá aqueles que se entregará, como Perseu em 2010 ou o Hércules das séries de 1995-1999. O meio que tem como tema exibir a briga entre deuses e homens, pendendo para a supremacia destes frente àqueles, também fará concessões sobre o papel das divindades no momento que apenas a força humana não for necessária. O espaço para as divindades, antigas ou novas, está onde acaba os meios matérias de alcance de algo, e assim podem ser aceitas as dádivas dos deuses.

Nesse caso, para a contemporaneidade o que acontece, ao invés de mera volta a antigas tradições, é a adaptação do pensamento sobre a religião e o sobrenatural a uma percepção de sociedade contemporânea. Como estamos em tempos pós-modernos, com descredito de metanarrativas e fragmentação das novas narrativas, então é nesse processo vemos que “cada vez mais proliferam ‘as crenças independentes’, questões de princípio sem participação, fidelidade sem unidade” (LIPOVETSKY, 2007, p.40).

O conjunto de crenças independentes que seguem a esse projeto tende a dar às manifestações espirituais um caráter cada vez mais particular, mas restrito. Sendo nesse contexto que se multiplicam as religiões, ou fragmentam as já existentes com cismas ou simplesmente querelas internas. Temos nos âmbitos mais tradicionais discussões que seriam impensadas a séculos, e o que leva a uma ruptura com o tradicional e a criação de religiosidades contemporâneas que adaptam as mensagens sagradas existentes e centenárias

aos anseios mais novos. É aqui que surge as novas demandas religiosas da contemporaneidade na qual é Lipovetsky que nos dá uma boa descrição ao dizer que hoje encontramos “religiões *à la carte*” nas quais “combinam as tradições culturais do Oriente e do Ocidente, os quais utilizam a tradição religiosa como meio de auto-realização subjetiva dos adeptos” (LIPOVETSKY, 2004, p. 93). E ainda oferece uma perspectiva mais ampla ao dizer que a era hipermoderna

(...) não põe fim à necessidade de apelar para tradições de sentido sagrado; ela simplesmente as rearranja mediante individualização, dispersão, emocionalização das crenças e práticas. Com a primazia do eixo do presente, crescem as religiões ‘desregulamentadas’ e as identidades pós-tradicionais”. (LIPOVETSKY, 2004,p.93-94)

Essa colocação pode ser completada por Zygmunt Bauman, que descreve mais um traço da sociedade contemporânea, que segundo ele é uma sociedade que “tem necessidade de Deus. E tanto melhor se se tratar de um Deus ‘pessoal’, de um Deus como todos e cada um de nós, mas infinitamente mais dotado de recursos” (BAUMAN, 2007, p.26). Nisso a vontade do homem ainda impera, pois nas formas de sua divindade e religiosidade, ele tornou-se senhor.

Um dos fenômenos que levou a esse estado teve início, segundo aponta C. G. Jung, foi a Reforma Protestante. Anteriormente a ela havia no contexto religioso uma grande e importante simbologia que auxiliava na compressão do mundo físico e fazia a sua conexão com o sagrado, além de ser um elemento que compunha as construções do inconsciente coletivo da sociedade. Segundo nos diz o autor, “a iconoclastia da Reforma abriu literalmente uma fenda na muralha protetora das imagens e desde então elas vêm desmoronando umas após as outras” (JUNG, 2000, p.24). A Reforma é um dos elementos que marcam o início da época moderna e a partir desse fator, a questão religiosa no Ocidente se tornou algo extremamente plural.

No que vemos a partir dessa constatação é que, uma determinada postura religiosa foi o que esvaziou a sociedade de seus símbolos, mas mesmo essa postura nos leva a compreender o fascínio pelos mitos antigos. Utilizados no campo da literatura, fantasia e ficção, sendo ligados diretamente ao pensamento pagão, as histórias dos mitos sobreviveram porque continuaram a ser lembradas tanto na literatura quanto nas artes plásticas. E claro, chegou ao cinema ocupando as posições simbólicas que estavam desmoronadas. A constatação é que a mitologia, no cinema, cumpre um papel importante para a sociedade que necessita de símbolos, de elementos que o liguem a um mundo espiritual. E assim, também percebemos que a sua forma de se apresentar em meio a um contexto social passa por toda a

história das questões sociais que estão envolvidas com esse meio. As questões religiosas, espirituais e por consequência as simbólicas que fortalecem as relações entre as pessoas e os elementos que formam o inconsciente coletivo, local esse no qual o simbolismo do mito do herói exerce uma grande força na formação do indivíduo.

Por isso é interessante observar as modificações que Perseu sofreu. De um grande herói sério, que compreendia seu papel como tal e fez o seu caminho sem pestanejar, em um mundo que parecia mais ligado aos valores individualistas do liberalismo e que em sua narrativa abre espaço para o avanço do homem que se livrará da tutela divina. Ao passo que outro Perseu, mais novo e dentro do pensamento pós-moderno, encontramos um herói fragmentado, medíocre, que não se compreende no mundo, que não quer ter que depender dos deuses e até se impõe frete a eles. Só que como um personagem que se coloca num contexto pós-crise das metanarrativas, ele ainda aceita preceitos dos deuses. Eis nossos grandes temas recorrentes nos filmes *Fúria de Titãs*, e por sequência se mostram ligados a outras produções que utilizam do elemento mitológico em suas narrativas e também de uma representação do passado. De personagens que encaram elementos liberais e racionalistas a medíocres, fragmentados e pós-modernos os heróis se mostraram nas telas do cinema.

Outra característica interessante que C. G. Jung revela é que em meio ao desabamento de símbolos na sociedade ocidental ocasionado pela iconoclastia da Reforma, uma alternativa se formou no indivíduo ocidental. Ele descreve que o

(...) homem protestante foi relegado a uma falta de proteção de tal ordem que faria tremer o homem natural. A consciência esclarecida nega-se a reconhecer tal fato, mas procura em silêncio outro lugar, o que foi perdido na Europa. Busca-se imagens efetivas, formas de pensamento que tranquilizem inquietações do coração e da mente e os tesouros do Oriente são encontrados. (JUNG, 2000, p.24)

De acordo com o que nos é dito, um dos fenômenos que se compreende dentro das características da sociedade que se esvaziou de sua simbologia e rendeu-se à ciência e a precisão material, agora buscou em outras localidades, outro mundo simbólico, elementos fortes o suficiente que pudessem auxiliar a superação das questões abertas pela crise das metanarrativas. Em uma mentalidade e espiritualidade pouco explorada, mas que sempre exerceu certo fascínio no Ocidente, de forma positiva ou negativa, encontraram meios para uma restauração do ambiente simbólico e espiritual ocidental<sup>82</sup>.

---

<sup>82</sup> Existem observações atuais, em literatura ensaística, sobre esse tema. Um dos que fez observações em como a espiritualidade com características Orientais alcançou o nível de moda no Ocidente. Rodrigo Constantino diz que “o esoterismo encanta as pessoas, sempre em busca do último modismo antiocidental. Ioga, feng shui, florais de Bach, xamanismo, ervas milagrosas, erva ‘detox’” e completa com uma das máximas contemporâneas: “não

Encontramos também outro intelectual que nos fala sobre a questão do aparecimento de um novo sagrado e de como o meio ocidental, com sua literatura e o cinema refletiram isso em determinada escala. Observando um lançamento no cinema, Umberto Eco já nos fazia referência à busca por uma espiritualidade após o colapso das utopias que ocorreram na segunda metade do século XX.

Quando Umberto Eco comenta sobre o lançamento de Super-Homem, ele faz uma constatação sobre o meio que o receberia e como estava as pessoas de então. Diz Eco que

Clark Kent chegará então à Terra para satisfazer as esperanças de uma geração que se deleita com o Silmarillion de Tolkien e decifra uma teogonia que lhe impõe a memorização dos filhos de Iluvatar e os Quandos e os Átanos e os prados floridos de Valinor e as feridas de Melkor. (ECO, 1984, p.111)

Um determinado contexto literário, o mundo da Terra Média de Tolkien, foi um antecedente que deixou preparado o caminho e fez parte do fenômeno profundo que já se manifestava. Assim “a reencarnação do Super-Homem se apresentaria então como versão pop de uma série de fenômenos mais profundos e complexos que parecem sublinhar uma mesma tendência: a volta do pensamento religioso” (ECO, 1984, p.111).

O fenômeno do Super-Homem mostra que havia um espaço em busca de preenchimento. Ao desenvolver de sua reflexão Eco vai citando uma quantidade de ações religiosas das religiões tradicionais que marcavam esse período, e cita também que esse tipo de material, somado a uma grande leitura de clássicos de tradição, esoterismo, astrologia e mística foi entrando no meio de círculos de atues. E até mesmo a esquerda que se vislumbrava com os escritos de Marx e Lenin deixarão os grandes profetas por novos escritores obscuros, que vinham, provavelmente, do centro da Europa.

A curva que levava para o novo impulso religioso foi feita. Mas como o próprio Umberto Eco coloca, não se trata de uma volta às formas religiosas das igrejas tradicionais instaladas no Ocidente, mas sim a observação de uma nova espiritualidade que faz parte da redescoberta da vontade ilimitada no indivíduo, que por não conseguir ser o completo compositor da realidade que deseja, a imaginação leva esse indivíduo a imaginar Outro a quem caberá tal tarefa (ECO, 1984).

---

tenho religião, mas sou uma pessoa espiritualizada”. (CONSTANTINO, 2013, p.37-38). Outra autor que também dialoga com o orientalismo espiritual contemporâneo é o filósofo Luiz Felipe Pondé e para tal criou o termo “budismo light” que caracteriza-se por ser praticado por pessoas que querendo se passar por gente inteligente e chic, se dizem budistas pregando um monte de compaixões, mas que colocam-se sempre superiores aos demais e sem um mínimo de compaixão (PONDÉ, 2012). Por fim Joseph Ratzinger diz que por não ter os elementos de criação como nas religiões que partem de Abraão, o budismo compreende uma das “formas místicas de religião que pelo menos não competem de modo direto com o racionalismo” (RATZINGER, 2009, p.19).

Em um contexto que abrange as produções da cultura popular e de massa do período, fica claro que elas oferecem meios de percepção de que há esse público, que buscam essas formas alternativas de simbologia que promovem a realização da vontade pelo sagrado.

Isso fica claro que os meios de comunicação de massa assinalam, de um lado, os sintomas de uma crise das ideologias otimistas do progresso: tanto a positivista-tecnológica, que queria construir um mundo melhor com o auxílio da ciência, quanto a materialista-histórica que queria construir uma sociedade perfeita por meio da intervenção revolucionária. (ECO, 1984, p.112)

Na situação encontramos uma colocação de que a mídia repassa ao público essa condição de crise. Aquilo que nós detectamos como um mitema e sua forma de apresentação que está a permear as narrativas sobre mitologia grega, se mostraram também elementos que podem ser observados em outras produções. O que vislumbramos como uma possibilidade de uma narrativa que busca primeiramente apresentar uma Antiguidade racionalista e que também reflete a condição pós-moderna de que não há possibilidade de após tantas crises ficarem sem retornar a um pensamento voltado ao sagrado, mesmo que em conflito e moldando esse sagrado ao pensamento contemporâneo, também pode ser visto em outros filmes. Os elementos do mitema que destacamos e buscamos suas origens estão também disponíveis em outros campos, sendo componentes de um contexto cultural da sociedade Ocidental.

E a construção dessa nova espiritualidade é diferente do que se viu anteriormente. Ela se coloca independente, filha de seu criador, o indivíduo contemporâneo. Não estando vinculado a uma instituição religiosa específica, não necessita dos dogmas fechados, cria seu próprio catecismo, sua própria fonte de conhecimento sagrado (sendo essa um amálgama de diversos fatores) e sagra-se como seu próprio papa. As pessoas que estão nesse caminho espiritual pós-moderno estão em uma sociedade na qual se busca sentido, e assim como se estivesse em um deserto deve escolher um rumo. Não querendo seguir o norte que a bússola aponta, prefere seguir o seu próprio deus, que ele concebeu e deu poderes, uma divindade pessoal que ele pode enfrentar, se rebelar e abandonar no caminho a partir do momento que não corresponder mais aos seus anseios. E claro, poderá conceber outro deus do mesmo modo, tornado novamente uma pessoa espiritualizada e que acredita em possibilidades metafísicas.

Umberto Eco coloca ainda mais elementos para descrever essa espiritualidade que se desenvolve em nossos tempos. Ele destaca outras características dessa nova forma de sobrenatural, no qual cabe ainda dos seguintes detalhes:

(...) uma religiosidade do Inconsciente, do Vórtice, da Falta do Centro, da Diferença, da Alteridade absoluta, da Ruptura, atravessou o pensamento moderno como contracanto subterrâneo à insegurança da ideologia oitocentista do progresso e ao jogo cíclico das crises econômicas. Esse Deus tornado leigo e infinitamente ausente acompanhou o pensamento contemporâneo sob vários nomes e explodiu no renascimento da psicanálise, na redescoberta de Nietzsche e de Heidegger, nas novas antimetafísicas da Ausência e da Diferença. (ECO, 1984, p.115)

Assim chegamos a uma compreensão mais ampla do que essa espiritualidade nos oferece. Ela mostra que a ressurreição dos deuses é acompanhada por um momento de revisão de pensamento, de descredito de umas ideologias, de conceitos e a abertura para uma releitura de outras possibilidades que se anunciam para a sociedade. Os deuses novos, também como Neil Gaiman coloca em seu romance, surge de acordo com as necessidades, cultos, ritos e desejos dos modernos.

E se tratando do que acontece com os deuses nesse novo mundo no qual eles voltaram aparecer é um contexto arriscado, pois a instabilidade reina. Em um contexto de completa incapacidade de manutenção de relações fixas, nem mesmo as divindades estão livres de serem descartadas como as pessoas descartam umas às outras. É um mundo no qual a ressurreição dos deuses foi um ato perigoso, assim como diz Gaiman no trecho a seguir: “os novos deuses se erguem, entram em decadência e se erguem mais uma vez. Mas este não é um país que tolera seus deuses durante muito tempo” (GAIMAN, 2011, p.329). Tudo funciona em acordo com sua utilidade, até mesmo os deuses. E se não mais estão cumprindo com seu papel consolador, provedor ou inspirador, há outros esperando a sua vez de ser adorado.

É essa relação que fica à mostra ao fim da linha do tempo traçada entre os dois filmes. Com o aviso da ascensão do homem no *Fúria de Titãs* de 1981 e com a guerra entre deuses e homens em *Fúria de Titãs* de 2010, temos tanto o conflito como ainda a aceitação de que, mesmo não querendo se submeter às divindades, o homem acaba por fazer uso de seu lado espiritual. Quando Perseu, no filme de 2010, se vê sem alternativas resta-lhe apenas os utensílios vindos dos deuses que ele recebeu e não tinha vontade de utilizar. É uma situação que revela o aspecto do pensamento que a modernidade possui sobre questões que remetem ao sobrenatural. Mesmo não relegando espaço central como em outras épocas, e mesmo com uma tendência a tentar invalidá-lo pela razão, o sobrenatural aparece no momento em que as crises apresentadas pela modernidade e a incapacidade de respostas para todos os questionamentos se mostra.

E assim observamos que os tempos são de incertezas para todos, pois o próprio cinema que observamos ao longo do trabalho nos oferece uma infinidade de divindades, para todos os

gostos e necessidades, que ascendem e caem. O tempo dos deuses, mesmo com a necessidade que é apresentada de uma porção de vida metafísica, é curto.

## Considerações Finais

Ao longo do trabalho analisei os elementos que compõem as mitologias e seu papel na sociedade que se está inserida. Os mitos de um povo são para eles não apenas e simplesmente um conjunto de narrativas fantásticas, mas sim um de saberes que estão vinculados profundamente ao seu viver, ao seu conhecimento e visão do mundo. Compreender esses elementos é compreender como se dão relações entre as pessoas e entre estas e o mundo.

No caso da mitologia grega observamos como ela está ligada a elementos de destaque desse mundo. A sociedade helênica formou grande parte de seus mais imponentes legados fazendo referências a esses relatos míticos. Os deuses e heróis conviviam e faziam parte da vida social através do culto que a eles eram dirigidos, através das histórias sobre eles que serviam como elemento pedagógico para a sociedade e também firmava uma noção de passado comum a um grupo ou relacionado a uma cidade.

O papel dos heróis é compreendido pela história das religiões como o de indivíduos que se destacam e criam marcos sociais, rompem as barreiras e criam outras visões sobre o mundo. O caso que nos discutimos foi o do herói Perseu, que em sua jornada heroica foi famoso por derrotar a górgona Medusa e também o monstro marinho, casando-se com a princesa Andrômeda. Outro destaque de seu mito é que foi um grande conquistador e fundador de cidades. E esses motivos são as razões pelas quais ele figurou entre histórias desde a antiguidade até a atualidade.

O filho de Zeus conseguiu então a atenção de produtores cinematográficos que resolveram em épocas diferentes, realizar a encenação cinematográfica de seu mito. Não era o primeiro herói Antigo a ser representado nos cinemas, também não foi o último. Com esse intuito em 1981 e em 2010, por influência do primeiro filme, tivemos a apresentação da história de Perseu pelo título *Fúria de Titãs*.

Com os dois filmes fizemos constatações utilizando das observações dos estudos sobre cinema e história, no qual destacamos nesses filmes a possibilidade de uma representação do passado, mas que não era simplesmente uma representação do mito na tela.

Podemos com a nossa análise observar que o mito do herói foi, nos dois casos, utilizado como meio de promover uma narrativa de aventura para entretenimento, mas que nos detalhes de sua história podemos ainda perceber características do tempo que ele foi exibido e também o tipo de público que esperava atender. O primeiro filme, de 1981, foi uma produção que fez uma representação mais clássica do herói. Optou por colocar Perseu de forma decidida, forte e sem medo. Como um homem que sabe seu lugar no mundo e luta, sem

medir esforços pelo seu ideal. É um herói que faz jus ao seu tempo, pois na década de 1980 a dupla de governantes que mais marcaram a forma liberal da política levava a ideia do indivíduo crescer pro seus próprios esforços ao Ocidente. Era um tempo que ainda não haviam se chocado o suficiente com a Guerra do Vietnã e do Golfo. Foi um filme que veio na esteira de outras produções que já abordavam com outras representações elementos das narrativas mitológicas, e assim *Fúria de Titãs* em 1981 oferece uma narrativa que acompanha as jornadas que pretenderam alcançar ares mitológicos, mas com uma história autenticamente mitológica.

Em outro momento, com uma produção que tentou criar um remake do filme anterior, temos um *Fúria de Titãs* sendo lançado no ano de 2010. Após o instalar de várias crises, em um mundo já pós-moderno e cheio de incertezas, e o herói reflete isso. O cinema aqui também compreende o espírito de um tempo, oferecendo um herói medíocre, que não quer saber de seguir sua jornada, mas tenta o máximo que pode manter-se no conforto.

A comparação entre os dois filmes mostra também que os estúdios de produção oferecem um tipo de filme para o público já imaginando o que eles querem ver, estudando o que pode chamar sua atenção fazer com que ele fique entretido por mais ou menos uma hora e meia no cinema. Esse tipo de postura coloca a produção do filme em uma situação na qual deve se esforçar ao máximo por convencer o espectador da possibilidade de realidade que se passa na tela. E o efeito real que os filmes causa acaba por fazer com que se crie uma noção de história, uma noção de passado através dos filmes.

Por mais complicado que alguns achem isso ser possíveis de acontecer é uma situação com a qual o cinema atua desde que resolveu utilizar do passado histórico em suas narrativas. E a forma como utiliza desse passado é inteiramente voltada para alguma necessidade presente. O que se passa na tela tem ligação com o ambiente que se pretende passar o filme, daí termos dois heróis que em momentos distintos possuem focos diferentes em sua aventura. Um é a segurança e o outro a seu oposto. Para cada tempo, um herói que lhe representa.

Mas mesmo com esses detalhes específicos, a narrativa no cinema que abarca uma determinada temporalidade está caracterizada por exibir um tipo de elemento em comum. No caso dos filmes sobre a Antiguidade Clássica chegamos à constatação que tentam passar uma ideia de que a época era de conflito entre os homens e os deuses, um período no qual a humanidade tenta superar a religião e crescer sem a interferência dos deuses que não atendem mais as necessidades das pessoas. O passado passa a servir como uma alegoria para mostrar a libertação do ser humano do julgo dos deuses.

De modo amplo, inclusive aumentando nessa área os itens analisados para constatar que esse é um posicionamento comum desde o primeiro filme analisado até os mais atuais, de comportamento com relação à Antiguidade. Ao mostrar uma temporalidade que tem um determinado trato com as divindades, no qual se passa desde a possibilidade da era da morte de deus até a ressurreição deles, encontramos nas nossas observações uma constatação de que essa postura abarca todo um contexto de definições, crises e redefinições de pensamentos com relação às narrativas de todas as áreas que se inicia nos idos do século XIX, atravessa o século XX e chega até nós no século XXI.

A questão a ser destacada é que os heróis e os deuses, que são retratados nos filmes, fazem parte de um amplo contexto social de crises das compreensões do mundo espiritual e a volta da preocupação com esta. O homem que anteriormente abandonou as divindades retornou agora com outra posição com relação aos deuses que está marcada pelas relações da pós-modernidade: uma vida fragmentada, que por consequência mostra que as narrativas sobre os fatos são também fragmentados, e da mesma forma os relatos sobre o sagrado. Tudo nesse contexto pós-moderno é erguido ainda pela vontade e necessidade humana, mas que busca em representações de divindades e contextos religiosos, moldados pelo seu interesse e sensibilidade, um determinado conforto que pode ser oferecido apenas pelo que ele acredita ser um provedor de elementos sobrenaturais.

Nossas colocações nos mostram que as características dessa espiritualidade *à la carte* podem ser observadas pela necessidade que o ser humano encontrou de possuir um vínculo, mesmo que curto e guiado pelo seu interesse pragmático e momentâneo, com algo superior que o auxilie nos obstáculos que ele encontra. Desde aqueles que aparecem no campo social, no campo material ou nas incertezas que a ideia de um campo material podem fazer aparecer.

Aqui, observando o quão importante é a possibilidade de haver um deus, e a incapacidade de se adequar a um que venha estabelecido com seus dogmas e com uma conduta específica, talvez tenhamos constatado que os homens podem não ter dominado a natureza, mas enfim, conseguiram tornar os deuses suas criações.

## Referências Bibliográficas

Apollodorus. *The Library*. Translated by Sir James George Frazer. Loeb Classical Library Volumes 121 & 122. Cambridge, MA, Harvard University Press; London, William Heinemann Ltd. 1921. Disponível em <<http://www.theoi.com/Text/Apollodorus1.html>> Consulta: 24/04/2014.

ABOUDRAR, Bruno Nassim. Exibições: a virilidade desnuda. IN: CORBIN, Alain,

COURTINE, Jean-Jacques e VIGARELLO, Geroges (dir.) *História da Virilidade vol. 3*. Petrópolis: Vozes, 2013.

ASSIS, Machado de. *Poesia*. Rio de Janeiro: Agir, 1977.

AUMONT, Jacques. *As Teorias dos Cineastas*. Campinas, SP: Papirus, 2004.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2003.

BAECQUE, Antoine. Projeções: a virilidade na tela. IN: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques e VIGARELLO, Geroges (dir.) *História da Virilidade vol. 3*. Petrópolis: Vozes, 2013.

BALANDIER, Georges. *O poder em cena*. Coimbra: Minerva, 1999.

BATISTA, Rodrigo Siqueira. *Deuses e Homens: mito, filosofia e medicina na Grécia Antiga*. São Paulo: Landy, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

\_\_\_\_\_. *A vida fragmentada: ensaios sobre a moral pós-moderna*. Lisboa: Relógio D'Água Ed., 2007.

\_\_\_\_\_. *A sociedade individualizada: vidas contadas em histórias vividas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

\_\_\_\_\_. *Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

\_\_\_\_\_. *Tempos Líquidos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BAUZÁ, Hugo F. *El mito del héroe*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998.

*Bíblia de Jerusalém*. São Paulo: Paulus, 5ª ed., 2008.

BLOCH, Marc. *Apologia da História, ou, O ofício de historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega Vol. 1*. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega Vol. 3*. Rio de Janeiro: Vozes, 1987.
- BRISSON, Luc. *Introdução à Filosofia do Mito*. São Paulo: Paulus, 2014.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: \_\_\_\_\_. *Obras Escolhidas V.I. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BORGES, Jorge Luis. El Hacedor. IN: \_\_\_\_\_. *Obras Completas Tomo I*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1974.
- BORGES, Jorge Luis. *Sobre a amizade e outros diálogos*. São Paulo: Hedra, 2009.
- BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia: Histórias de deuses e heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 2007.
- CANTARELLA, Eva. *Los Suplicios Capitales en Grecia y Roma*. Madrid: Akal, 1996.
- CAPEL, Heloísa. *Perseu e Atena: narrativa mítica e formação*. Goiânia: UCG: Kelps, 2009.
- CARNES, Mark C. (org). *Passado Imperfeito: a História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- CARNES, Mark C.; STONE, Oliver. Uma conversa entre Mark Carnes e Oliver Stone. CARNES, Mark C. (org). *Passado Imperfeito: a História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- CARPEAUX, Otto Maria. *História da Literatura Ocidental Vol. 1*. Rio de Janeiro: Edições Cruzeiro, 1959.
- CARPEAUX, Otto Maria. *História da Literatura Ocidental Vol. IV*. Rio de Janeiro: Edições Cruzeiro, 1962.
- CHAUVEAU, Agnes; TETARD, Philipp. Questões para a história do presente. IN: \_\_\_\_\_. *Questões para a história do presente*. Bauru/SP: Edusc, 1999. Bauru/SP: Edusc, 1999.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- CASTELNUOVO, Enrico. *Retrato e sociedade na arte italiana. Ensaios de história social da arte*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

CHARCÈS, Sébastien. O individualismo paradoxal: introdução ao pensamento de Gilles Lipovetsky. In: LIPOVETSKY, Gilles. *Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: Entre Práticas e Representações*. Lisboa: DIFEL, 1990.

CHESTERTON, G. K. *Considerando Todas as Coisas*. Campinas, SP: Ecclesiae, 2013.

CIORAN, Emil. *Nos cumes do desespero*. São Paulo: Hedra, 2011.

CONSTANTINO, Rodrigo. *Esquerda Caviar: a hipocrisia dos artistas e intelectuais progressistas no Brasil e no mundo*. Rio de Janeiro: Record, 2013.

DANIEL-ROPS, Henri. *A Igreja das revoluções: um combate por Deus*. São Paulo: Quadrante, 2006.

DARNTON, Robert. *O grande massacre dos gatos*. São Paulo: Graal, 2011.

DETIENNE, Marcel. O Mito. In: LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre (org). *História: novos objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1976.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Imagens apesar de tudo*. Lisboa: Ed. Imago, 2012.

DIEL, Paul. *O simbolismo na mitologia grega*. São Paulo: Attar, 1991.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *Notas do Subsolo e O Grande Inquisidor*. Rio de Janeiro: PocketOuro, 2009.

ECO, Umberto. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ECO, Umberto. Dez modos de sonhar a Idade Média. In: \_\_\_\_\_. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

ELIADE, Mircea; COULIANO, Ioan P. *Dicionário das Religiões*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1993.

ELIADE, Mircea. *O mito do eterno retorno*. São Paulo: Edições 70, 1984.

\_\_\_\_\_. *Mito y Realidad*. Barcelona: Editorial Labor, 1991.

\_\_\_\_\_. *O sagrado e o Profano*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

\_\_\_\_\_. *Imagens e símbolos*. Lisboa: Arcádia, 1979.

FERREIRA, Marieta de Moraes. História, tempo presente e história oral. In: *Topoi*, Rio de Janeiro, dezembro 2002, pp. 314-332. Disponível em: < [http://www.revistatopoi.org/numeros\\_anteriores/topoi05/topoi5a13.pdf](http://www.revistatopoi.org/numeros_anteriores/topoi05/topoi5a13.pdf) > Acesso: 17/06/2014.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FLORES, Maria Bernadete Ramos. Estética do corpo e da pedra: ciência e arte na política do belo. *ArtCultura*, Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 21-39, jan.-jun. 2006. Disponível em: < [http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF12/ArtCultura%2012\\_bernardete.pdf](http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF12/ArtCultura%2012_bernardete.pdf)> acesso em: 12/2014.

FONER, Eric; SAYLES, John. Uma conversa entre Eric Foner e John Sayles. In: CARNES, Mark C. (org). *Passado Imperfeito: a História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

FRANCHINI, A. S. *As Grandes Histórias da Mitologia Greco-Romana*. Porto Alegre: L&PM, 2012.

FRANCHINI, A. S.; SEGANFREDO, Carmen. *As 100 melhores histórias da mitologia: Deuses, Heróis, Monstros e Guerras*. Porto Alegre: L&PM, 2003.

FÚRIA DE TITÃS POR MASAMI KURUMADA. Abr. 2010. Disponível em: < <http://henshin.uol.com.br/2010/04/12/furia-de-titas-por-masami-kurumada/>>. Acesso: 30/07/2014.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método*. Petrópolis: Vozes, 1999.

GAIMAN, Neil. *Deuses Americanos*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011.

GAIMAN, Neil. *Coraline*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

GEERTZ, Clifford. *Observando o islã: o desenvolvimento religioso no Marrocos e na Indonésia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

GRIMAL, Pierre. *Mitologia Grega*. São Paulo: Brasiliense, 1982.

GRIMAL, Pierre. *Dicionário de mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

HECKO, Leandro. História Antiga e usos do passado em perspectiva: entre o conhecimento formal e a vida prática. *Revista Expedições: Teoria da História & Historiografia* V. 4, N.2, Agosto-Dezembro de 2013. Disponível em: < [http://www.revista.ueg.br/index.php/revista\\_geth/article/view/2154](http://www.revista.ueg.br/index.php/revista_geth/article/view/2154) > acesso em: 12/2014.

HEGEL, George Wilhelm Friedrich. *A Razão na História: uma introdução geral à filosofia da História*. São Paulo: Centauro, 2001.

HENDERSON, Joseph L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, Carl G. (org.). *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

HESSEL, Marcelo. *Louis Leterrier diz que remake de Fúria de Titãs terá mais fúria e mais titãs*. Jul. 2008. Disponível em: < [http://omelete.uol.com.br/cinema/louis-leterrier-diz-que-remak-e-de-furia-de-titas-tera-mais-furia-e-mais-titas/#.UxAfy\\_ldWK8](http://omelete.uol.com.br/cinema/louis-leterrier-diz-que-remak-e-de-furia-de-titas-tera-mais-furia-e-mais-titas/#.UxAfy_ldWK8)> . Acesso em: 28/02/2014.

HOBSBAWM, Eric. *A Era dos Extremos: o breve século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Globo, 2009.

HUXLEY, Aldous. *Contraponto*. São Paulo: Abril Cultural, 1971.

INGENIEROS, José. *El hombre mediocre*. España: El Aleph, 2000.

JAEGER, Werner. *Paideia: a formação do homem grego*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

JAGER, Werner. *La teologia de los primeros filosofos griegos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1952.

JUNG, Carl G. Chegando ao Inconsciente. In: \_\_\_\_\_ (org). *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

JUNG, Carl G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2000.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006.

LE GOFF, Jaques. *História e Memória*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1990.

LE GOFF, Jaques. A visão dos outros: um medievalista diante do presente. IN: CHAUVEAU, Agnes; TETARD, Philipp (orgs). *Questões para a história do presente*. Bauru/SP: Edusc, 1999.

LIMA, José Rosamilton de; SANTOS, Ivaldo Oliveira dos. A Trilha do Herói: da Antiguidade à Modernidade. In: *Revista dEsEnrEdoS*, Teresina, Piauí, ano III, n.9, abr-jun 2011. Disponível em: < [http://desenredos.dominiotemporario.com/doc/9\\_-\\_Artigo\\_-\\_Herói\\_-\\_Ivaldo\\_-\\_Rosamilton.pdf](http://desenredos.dominiotemporario.com/doc/9_-_Artigo_-_Herói_-_Ivaldo_-_Rosamilton.pdf)> acesso: 02/08/2014.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. *A sociedade da decepção*. Barueri, SP: Manole, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. *Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LEWIS, Anthony. Henrique V: dois filmes. In: CARNES, Mark C. (org). *Passado Imperfeito: a História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

LOFTIS, J. Robert. Meios, Fins e a Crítica dos Super-heróis Puros. In: *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach*. São Paulo: Mandras, 2009.

LORAUX, Nicole. *Maneiras trágicas de matar uma mulher*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

LUIZ, Ademir. Cinema: Arte Industrial. In:\_\_\_\_\_. *Arquivo de Heresias: ensaios de crítica cultural*. Goiânia: Ed. PUC/Kelps, 2011.

LUIZ, Ademir. *Potência não é nada sem controle*. Jornal Opção, 3 de agosto de 2013. Disponível em: <<http://www.jornalopcao.com.br/posts/opcao-cultural/potencia-nao-e-nada-sem-controle>> acesso: 12/2014.

LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1988.

MACEDO, J. R & MONGELLI, L. M (Orgs). *A Idade Média no Cinema*. São Paulo: Ateliê, 2009.

MAQUIAVEL, Nicolau. *O Príncipe*. São Paulo: Hunter Books, 2011.

MELLO, Gláucia Boratto R. de. Contribuições para o estudo do imaginário. *Em Aberto*, Brasília, ano 14, n.61, jan./mar. 1994.

MILNOR, Kristina. *Women in Roman historiography*. Cidade: Editora, 2009.

MONGELLI, Lênia Márcia. “Cavaleiros” de hoje: o heroísmo de anti-heróis. In: *Revista Signum*. Cuiabá, 2013, vol. 14, n. 2.

MONTÓN, Angel Luis Hueso. O homem é o mundo midiático no princípio do século. In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristian(org). *Cinematógrafo: um olhar sobre a história*. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. da UNESP, 2009.

MORAES, Alexandre Santos de. *O ofício de Homero*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.

MÜLLER, Lutz. *O Herói: todos nascemos para ser heróis*. São Paulo: Cultrix, 1987. Online, disponível em: <<https://onedrive.live.com/view.aspx?cid=5593CD544CD69A38&resid=5593CD544CD69A38%21978&app=WordPdf>> acesso: 11/09/2014.

MUNSTERBERG, Hugo. As emoções. In: XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal: Embrasil, 1983.

NASCIMENTO, Renata Cristina de Sousa. Narrativas sobre o Martírio e Culto ao Infante Santo. In: MACHINI NETO, Dirceu; NASCIMENTO, Renata Cristina de Sousa (org.). *A Idade Média: entre a história e a historiografia*. Goiânia: Ed. Da PUC Goiás, 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. *A Gaia Ciência*. São Paulo: Editora Escala 2ª Ed., 2008.

\_\_\_\_\_. *Assim Falou Zaratustra*. São Paulo: Martin Claret, 6ª ed., 2012.

\_\_\_\_\_. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Escala, 2009.

\_\_\_\_\_. *Humano, demasiado humano*. São Paulo: Escala, 2008.

\_\_\_\_\_. O Anticristo. In: NIETZSCHE, Friedrich. *Obras Incompletas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

NOVA, Cristiane. O cinema e o conhecimento da História. In: *Revista Olho da História*, nº 3, 1996. On line: < <http://www.oohodahistoria.ufba.br/o3cris.html> > acesso: 17/06/2014.

NOVA, Cristiane. Narrativas históricas e cinematográficas. In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristian (org). *Cinematógrafo: um olhar sobre a história*. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. da UNESP, 2009.

NÓVOA, Jorge. Apologia da relação cinema-história. In: *Revista Olho da História*. nº 1; novembro 1995. On line: < <http://www.oohodahistoria.ufba.br/01apolog.html> > acesso: 17/06/2014.

NÓVOA, Jorge. Cinematógrafo. Laboratório da razão poética e do “novo” pensamento. In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristian (org). *Cinematógrafo: um olhar sobre a história*. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. da UNESP, 2009.

OGDEN, Daniel. *Perseus*. London, New York: Taylor & Francis, 2008.

OLIVEIRA, Eliézer Cardoso. *Estética da Catástrofe: cultura e sensibilidades*. Goiânia: UCG, 2008.

ORTEGA Y GASSET, José. La Rebelion de las Masas. In: *Obras Completas. Tomo IV*. Madrid: Revista de Occidente 6ª Ed., 1966.

OVÍDIO. *Metamorfosis*. Barcelona: Editorial Bruguera, 1982.

PATAI, Raphael. *O mito e o homem moderno*. São Paulo: Cultrix, 1974.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História e História Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. 2ª ed.

PONDÉ, Luiz Felipe. *Contra um Mundo Melhor: ensaios do afeto*. São Paulo: Leya, 2010.

PONDÉ, Luiz Felipe. *Guia Politicamente Incorreto da Filosofia*. São Paulo: Leya, 2012.

RATZINGER, Joseph. *Deus Existe?*. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2009

RIORDAN, Rick. *O Ladrão de Raios*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

ROPS, Daniel. *A Igreja dos Apóstolos e dos Mártires*. São Paulo: Quadrante, 1988.

ROSSINI, Miriam de Souza. O lugar do audiovisual no fazer histórico: uma discussão sobre outras possibilidades de fazer histórico. In: LOPES, Antonio Herculano; VELLOSO, Monica Pimenta; PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História e Linguagens: texto, imagem, oralidade e representações*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2006.

RIBEIRO JR., W.A. *Biblioteca, do Pseudo-Apolodoro*. Portal Graecia Antiqua, São Carlos. Disponível em [www.greciantiga.org/arquivo.asp?num=0451](http://www.greciantiga.org/arquivo.asp?num=0451). Consulta: 24/04/2014.

ROSENSTONE, Robert. Oliver Stone: historiador da América recente. In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristian (org). *Cinematógrafo: um olhar sobre a história*. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. da UNESP, 2009.

ROSENSTONE, Robert. *History on Film, Film on History*. United Kingdom: Longman, 2006.

RÜSEN, Jörn. *Razão Histórica*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2001.

RÜSEN, Jörn. *Reconstrução do passado*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2007.

SCHATZ, Thomas. *O gênio do sistema*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

SARTORI, Giovanni. *Homo Videns*. Bauro / SP: Edusp, 2001.

SANTOS, Mário Ferreira dos. *Certas Subtilezas Humanas*. São Paulo: Logos, 1958.

SANTOS, Mário Ferreira dos. *Invasão Vertical dos Bárbaros*. São Paulo: É Realizações, 2012.

SARTRE, Maurice. Virilidades Gregas. IN: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques e VIGARELLO, Geroges (dir.) *História da Virilidade*. Petrópolis: Vozes, 2013.

SCHOPENHAUER, Arthur. *A arte de insultar*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

SCRUTON, Roger. *As vantagens do pessimismo*. Lisboa: Quetzal, 2011.

SENNETT, Richard. *A corrosão do caráter*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SENNETT, Richard. *Carne e Pedra*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI: no loop da montanha russa*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SILVA, Ademir Luiz da. Mito Arturiano: do Guerreiro Gododdin ao Santo Graal. In: MACHINI NETO, Dirceu; NASCIMENTO, Renata Cristina de Sousa (org.). *A Idade Média: entre a história e a historiografia*. Goiânia: Ed. Da PUC Goiás, 2012.

SONTAG, Susan. A Estética do Silêncio. In: \_\_\_\_\_. *A Vontade Radical*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

TRESMONTANT, Claude. *São Paulo e o mistério do Cristo*. Rio de Janeiro: Agir, 1964.

VAN CREVELD, Martin. *O sexo privilegiado: o fim do mito da fragilidade feminina*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2009.

VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e religião na Grécia Antiga*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

VERNANT, Jean-Pierre. A morte heroica entre os gregos. In: \_\_\_\_\_. *A Travessia das Fronteiras: Entre o Mito e Política II*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009.

VERNANT, Jean-Pierre. La bella muerte y el cadáver ultrajado. In: \_\_\_\_\_. *El individuo, la muerte y el amor em la Antigua Grecia*. Buenos Aires: Paidós, 2011.

\_\_\_\_\_. *O Universo dos Deuses e dos Homens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VENAYRE, Sylvain. A virilidade ambígua do aventureiro. IN: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques e VIGARELLO, Geroges (dir.) *História da Virilidade vol. 3*. Petrópolis: Vozes, 2013.

WEAVER, Richard M. *As ideias tem consequências*. São Paulo: É Realizações, 2012.

WHITE, Hayden. *Meta-história: a imaginação histórica do século XIX*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

WHITE, Mark D.; ARP, Robert. *Batman e a filosofia: o cavaleiro das trevas da alma*. São Paulo: Mandras, 2008.

XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal: Embrasilme, 1983.

ŽIŽEK, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal, 2005.

### **Referências Audiovisuais**

Annaud, Jean-Jacques. O Mosteiro do Crime. In: *O nome da rosa*. Italia, 1986, Cor, 130 min.

FIENNES, Sophie; ŽIŽEK, Slavoj. *The Pervert's Guide to Cinema*. Reino Unido, 2006, Cor, 150 min.

NORTON, Kurt; MARIANO, Paulo. *These Amazing Shadows*. EUA, 2011, Cor, 88 min.

*Fúria de Titãs*. Louis Leterrier (Clash of the Titans, EUA) Louis Leterrier, Travis Beacham, Phil Hay. Sam Worthington, Liam Neeson, Ralph Fiennes, Gemma Arterton, Mads Mikkelsen, Alexa Davalos, Danny Huston. Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, 2010. 106 min, Som, Cor.

*Fúria de Titãs*. Desmond Davis (Clash of the Titans, Reino Unido) Desmond Davis, Beverley Cross. Harry Hamlin, Judi Bowker, Burgess Meredith, Maggie Smith, Ursula Andress. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1981, 118 min, Som, Cor.