



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

ISAQUE NASCIMENTO DE JESUS CARNEIRO

**Representações do mito de Hércules na atualidade:
o herói nos filmes Hércules (2014)**

**GOIÂNIA
2021**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES 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), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), 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.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese

2. Nome completo do autor

ISAQUE NASCIMENTO DE JESUS CARNEIRO

3. Título do trabalho

REPRESENTAÇÕES DO MITO DE HÉRACLES NA ATUALIDADE: O HERÓI NOS FILMES HÉRCULES (2014)

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **ISAQUE NASCIMENTO DE JESUS CARNEIRO, Discente**, em 25/10/2021, às 11:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

Documento assinado eletronicamente por **Roberto Abdala Junior, Professor do Magistério Superior**, em 25/10/2021, às 16:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2439317** e o código CRC **FE5792BF**.

Referência: Processo nº 23070.025525/2021-62

SEI nº 2439317

ISAQUE NASCIMENTO DE JESUS CARNEIRO

Representações do mito de Hércules na atualidade: o herói nos filmes Hércules (2014)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, da Faculdade de História da Universidade Federal de Goiás, como requisito para a obtenção do título de Mestre em História.

Área de Concentração: Culturas, Fronteiras e Identidades.

Linha de Pesquisa: História, Memória e Imaginários Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Abdala Júnior

**GOIÂNIA
2021**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Carneiro, Isaque Nascimento de Jesus
Representações do mito de Hércules na atualidade [manuscrito] : o herói nos filmes Hércules (2014) / Isaque Nascimento de Jesus Carneiro. - 2021.
107 f.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Abdala Júnior.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de História (FH), Programa de Pós-Graduação em História, Goiânia, 2021.
Bibliografia.

1. Hércules. 2. Mito. 3. Grécia. 4. Cinema. 5. História. I. Júnior, Roberto Abdala, orient. II. Título.

CDU 94



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE HISTÓRIA

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº **032/2021** da sessão de Defesa de Dissertação de **ISAQUE NASCIMENTO DE JESUS CARNEIRO**, que confere o título de Mestre(a) em **História**, na área de concentração em **Culturas, Fronteiras e Identidades**.

Ao/s **vinte e um dias do mês de maio do ano de 2021**, a partir da(s) **15h**, via **videoconferência**, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada **“REPRESENTAÇÕES DO MITO DE HÉRACLES NA ATUALIDADE: O HERÓI NOS FILMES HÉRCULES (2014)”**. Os trabalhos foram instalados pelo(a) Orientador(a), Professor(a) Doutor(a) **Roberto Abdala Júnior (PPGH/UFG)** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor(a) Doutor(a) **Cristina Helou Gomide (FE/UFG)**, membro titular externo; Professor(a) Doutor(a) **Ana Teresa Marques Gonçalves (PPGH/UFG)**, membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido(a) o(a) candidato(a) **aprovado(a)** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo(a) Professor(a) Doutor(a) **Roberto Abdala Júnior**, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, ao(s) **vinte e um dias do mês de maio do ano de 2021**.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Ana Teresa Marques Goncalves, Professor do Magistério Superior**, em 26/05/2021, às 17:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jiani Fernando Langaro, Coordenador de Pós-graduação**, em 01/06/2021, às 09:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Roberto Abdala Junior, Professor do Magistério Superior**, em 16/09/2021, às 12:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2082290** e o código CRC **756243B5**.

AGRADECIMENTOS

A gratidão é um dos sentimentos que demonstram a grandeza do ser humano. Nem mesmo o próprio Hércules cumpriu todos seus trabalhos e tarefas sozinho, contou com instrução de mestres e ajuda de Deuses e amigos. Assim também aconteceu conosco, e nesse espaço gostaríamos de registrar nossa gratidão para com todos aqueles que direta ou indiretamente contribuíram para que esse trabalho fosse concluído. Citaremos alguns nominalmente, porém para não incorrer no risco de deixar de agradecer alguém, deixo registrado gratidão a todos familiares, amigos e colegas que fazem e fizeram parte da jornada e foram fundamentais para esse trabalho, seja dando conselhos, na companhia em momentos de estudo, distração, e nos diversos percalços, aprendizados e momentos bons e ruins que existiram.

Primeiramente agradeço à Deus pela vida. Agradeço aos meus pais Alberto Carlos e Patrícia Collodete por todo amor e dedicação que empenharam na minha educação, que me ajudaram na busca por me tornar um bom ser humano, podendo me dedicar a alcançar meus objetivos.

Agradeço aos meus avôs Carlos Alberto e Amanda Collodete por todo suporte e incentivo na vida e nos estudos desde a infância até na vida adulta, sempre acreditando no potencial e inspirando para superar cada vez mais os limites. À minha Vó Maria (*in memoriam*) que além de todo carinho e incentivo aos estudos, durante a minha morada em Goiânia compartilhou de ótimas conversas e conselhos, além das pizzas de quarta com Coca-Cola, fica a saudade e gratidão pelos momentos e aprendizados compartilhados.

Agradeço a minha companheira de vida e jornada Mariana Vaz, pelo amor, carinho, paciência e apoio durante os anos de pesquisa, sempre me ouvindo, me acompanhando ao assistir várias vezes os filmes, sempre se fazendo sentir perto apesar da distância física que nos separou.

Agradeço à toda minha família em Goiânia, em especial representada pelas minhas primas Amanda e Maryna, que se tornaram minhas mães de Goiânia, fortalecendo nossa amizade, e meus primos Marcos Carneiro e Carlos Alberto

que sempre me ajudaram nos momentos que precisei, se mostrando cada vez mais, grandes amigos.

Agradeço aos amigos que fiz durante esse percurso, em especial aos famigerados amigos que convivi durante a estadia no Pensionato Universitário, Hélio Amorim, Caio “Jesus”, Natália Lajes, Júlio, Carlos e outros que compartilharam noites de estudo e de diversão, passando diversos perrengues e também coisas boas, que possamos viver momentos em fases melhores.

Agradeço ao meu orientador Roberto Abdala, que sempre se mostrou pronto a sanar e orientar os melhores caminhos para levar a pesquisa, e também agradeço às professoras Ana Teresa e Cristina que formaram uma banca que iluminou e enriqueceu todo o trabalho.

Agradeço à Faculdade de História da Universidade Federal de Goiás, e à FAPEG e CAPES, pelo financiamento dessa pesquisa, que me possibilitou desenvolver e aperfeiçoar os conhecimentos na área da História, que serão retribuídos em forma de muito valor para toda a sociedade. Que a pesquisa científica seja cada vez mais valorizada em nosso país.

Agradeço a quem esteja lendo esse trabalho, que ele possa servir de inspiração e de sabedoria para os objetivos traçados e enriqueça sua vida com conhecimento e reflexões, obrigado por seu tempo em ler.

Muitos outros que não mencionei se fizeram importantes nesse percurso, e agradeço imensamente pelas experiências vividas, todos são muito importantes para a conclusão desse trabalho e principalmente para minha construção como ser humano, palavras não são suficientes para demonstrar minha gratidão à todas essas pessoas. Deixo aqui meu muito obrigado!

REPRESENTAÇÕES DO MITO DE HÉRACLES NA ATUALIDADE: O HERÓI NOS FILMES “HÉRCULES” (2014)

O presente trabalho busca trazer reflexões sobre adaptações do mito de Hércules, considerando em que consiste seu papel na/para a sociedade contemporânea. A pesquisa toma como objeto de pesquisa o cinema, refletindo sobre o uso de filmes que retratam esse mito, visando perceber as diversas formas de como o mito foi representado. Buscamos entender o contexto cultural em que as produções estão envolvidas e como sua difusão através do cinema cria uma nova perspectiva e percepção dos mitos para a contemporaneidade, colaborando, através de suas narrativas, para a formação de uma noção sobre a história/História, influenciando na construção de uma visão sobre o passado e seus usos na sociedade do presente. A ideia central é que a linguagem cinematográfica, com seus elementos técnicos e artísticos, tem grande potencial de ensino-aprendizagem histórica, especialmente por sua influência na cultura juvenil. Alinhada à narrativa mítica que desde a Antiguidade cumpre o papel de expressar os anseios das sociedades, tomamos as narrativas audiovisuais cinematográficas como podendo exercer papel análogo, recorrendo à popularidade da mitologia.

Palavras-chaves: Hércules. Mito. Grécia. Cinema. História.

REPRESENTATIONS OF THE MYTH OF HERACLES TODAY: THE HERO IN THE FILMS “HÉRCULES” (2014)

The present work seeks to bring reflections on adaptations of the myth of Heracles, considering what his role in/for contemporary society consists of. The research takes cinema as its research object, reflecting on the use of films that portray this myth, aiming to understand the different ways in which the myth was represented. We seek to understand the cultural context in which the productions are involved and how their diffusion through cinema creates a new perspective and perception of myths for contemporary times, collaborating, through their narratives, for the formation of a notion about history/History, influencing in building a vision about the past and its uses in the present society. The central idea is that the cinematographic language, with its technical and artistic elements, has great potential for historical teaching-learning, especially due to its influence on youth culture. In line with the mythical narrative that has fulfilled the role of expressing the desires of societies since antiquity, we take cinematographic audiovisual narratives as being able to exercise an analogous role, using the popularity of mythology.

Keywords: Heracles. Myth. Greece. Movie theater. Story.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
CAPÍTULO 1 - CINEMA, MITO E HISTÓRIA	12
1.1 Cinema e História	12
1.2 O mito e sua presença no Cinema	25
CAPÍTULO 2 - O MITO DE HÉRACLES	32
2.1 Mito De Hércules.....	32
2.2 Nascimento, infância e educação de Hércules	36
2.3 O ciclo dos Doze Trabalhos.....	40
2.4 Gestas Complementares	48
2.5 Ciclo da Morte e Apoteose do herói.....	51
2.6 Características, e função de Hércules na Grécia Antiga.....	53
2.7 O herói na contemporaneidade.....	56
CAPÍTULO 3 - O MITO DE HÉRACLES NO CINEMA	59
3.1 O Mito De Hércules No Cinema.....	59
3.2 A Lenda de Hércules – Renny Harlin.....	64
3.3 Hércules – Brett Ratner	74
3.4 Filmes em Diálogo	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	101
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	104

INTRODUÇÃO

Personagem abordado por Homero séculos antes de cristo; foi por muito tempo dramatizado nos teatros da Grécia e Roma Antiga; fez sua “visita” ao famoso Sítio do Pica-Pau Amarelo de Monteiro Lobato; esteve presente no circuito Hollywoodiano, chegando até mesmo aos estúdios da Walt Disney; Hércules foi um dos heróis mais conhecidos da Antiguidade, um semideus que se transformou em deus após sua jornada. Alcançou um dos maiores feitos pretendidos por um homem grego antigo: mesmo através dos tempos sua “imagem” e história continuam vivas na memória da humanidade. Conhecido principalmente por sua força na realização de doze trabalhos, sua história mítica sobreviveu na contemporaneidade, mesmo sofrendo diversas alterações, como demonstraremos ao decorrer das páginas.

A ideia na mudança da figura de um herói já conhecido, até mesmo sua transformação em um ser humano comum, sem habilidades ou feitos sobre-humanos, pode confundir o imaginário de uma criança, que ao crescer ouvindo histórias fantásticas e após se maravilhar e impressionar com a animação Hércules da Disney, se depara com a realidade longe daquele mundo fantástico. Assim se dá nosso primeiro contato com o instigante mito de *Hércules*, onde quando criança, ouvindo as histórias desse herói que cumpriu trabalhos aparentemente impossíveis, formula-se uma imagem, que em nada se parece com seu tio-avô *Ércules*, nada heroico ou musculoso, de baixa estatura e de cabelos grisalhos. Decepcionado ao encontrar o que imaginávamos ser um “herói”, restou-nos o questionamento: Qual seria o verdadeiro *Hércules*¹?

Com o avançar da idade somos apresentados à uma nova adaptação, que se torna o momento de diversão diário ao acompanhar a série *A Lendária Jornada* de Hércules na televisão, pensando assim estar conhecendo mais daquele personagem e do mundo antigo que o rodeava. Porém, através da

¹ O nome latino *Hércules* trata de um mito que se assemelha no mito grego de *Hércules*, porém os romanos adaptaram o mito grego aos seus próprios valores e a sua própria realidade sócio-política. Entretanto o nome latino se tornou o mais conhecido e tem sido atribuído através dos tempos para se referir ao herói grego tanto na literatura quanto nas obras cinematográficas. Assim, atualmente os nomes se confundem, retratando um mesmo personagem.

busca pelo conhecimento despertada pela curiosidade e pelas investigações através dos estudos escolares temos contato com a narrativa mítica grega que sobreviveu até nosso² tempo, e pensamos haver descoberto a verdadeira história desse herói.

Tamanha surpresa quando no ano de 2014 notamos nos cartazes dos cinemas, dois filmes sobre o herói: *A lenda de Hércules*³ (Renny Harlin, EUA, 2014) e *Hercules*⁴ (Brett Ratner, EUA, 2014). Apesar de terem o mesmo herói como personagem principal, ambos contam histórias diferentes, e percebermos divergências nos comentários das pessoas que haviam assistido aos filmes, dizendo que aquela não era a história de Hércules que conheciam, que não haviam escutado aquela versão ou de não entenderem o porquê de dois filmes tão diferentes se falavam sobre o mesmo herói. Ali encontramos questões que nos inquietaram e que iremos discutir no decorrer desse trabalho.

Ao longo do próprio mundo antigo foram diversas as releituras do mito de Hércules, onde destacamos a releitura de Luciano de Samosáta, um escritor sírio do século II d.C., que faz uma espécie de sátira ao retratar uma velhice do herói, onde já não possuiria mais sua força característica. Também ali, já encontramos os usos desse passado mítico através, por exemplo, do Imperador Romano Cômodo que fez associações literais de sua imagem com o semideus.

Verificamos já no século XXI o uso desse herói numa exposição de 2014 em Moscou que, para comemorar o aniversário do presidente russo Vladimir Putin, inaugurou uma série de pinturas denominada “*Os Doze Trabalhos de Putin*”⁵, retratando um Putin hercúleo, com temas da antiguidade e também adaptações para a situação política do presidente.

Também na contemporaneidade, com a invenção e popularização do cinema, esse mito também é adaptado para as telas, e a partir da década de 1950 até chegarmos ao século XXI, existem filmes e adaptações audiovisuais

² Versão cânone que será apresentada no segundo capítulo.

³ Título original: *The Legend of Hercules*. Direção: Renny Harlin. Produção: Millennium Films. EUA, 2014, DVD (99 min).

⁴ Título Original: *HERCULES*. Direção: Brett Ratner, Produção: Paramount Pictures e MGM. EUA, 2014, DVD.

⁵ Algumas fotos da exposição estão disponíveis em < <https://www.bbc.com/news/world-europe-29513589> > Acesso em: 23 de mar de 2020.

que se baseiam nos feitos e aventuras desse herói⁶. Constatamos, assim, que esse personagem continua aparecendo como tema de uma indústria que tem como mote vender ingressos, portanto existe um público interessado pelo tema, tornando-o assim um objeto relevante para nós.

Além disso, percebemos a necessidade da História Antiga não se dedicar somente aos documentos e monumentos deixados pela Antiguidade, mas também se debruçar sobre os usos desse passado realizados por um presente que retorna a ele, colocando suas problemáticas ou recorrendo a esse passado na busca por legitimar discursos e posturas diversos.

Verificamos a existência de pesquisas que se debruçam sobre os usos da figura de Hércules na própria Antiguidade; a função do mito e seu culto na Grécia e Roma Antiga; bem como o estudo de algumas adaptações, como por exemplo, sua presença na literatura de Monteiro Lobato. Porém, são poucos os estudos, principalmente históricos, que tratam de sua adaptação cinematográfica.

Dessa maneira, utilizando dos dois filmes de 2014 citados acima como objeto de estudo, refletimos como e em que medida um mito da cultura grega datada de séculos antes de Cristo, que ganhou tamanha popularidade na sociedade contemporânea, é ressignificado no imaginário dessa sociedade do século XXI através de sua adaptação cinematográfica. Visamos investigar as diversas formas de como o mito foi representado; o que influenciou na construção de uma visão sobre o passado e seus usos na sociedade do presente.

Pensamos o domínio do imaginário como sendo “constituído pelo conjunto das representações que exorbitam do limite colocado pelas constatações da experiência e pelos encadeamentos dedutivos que estas autorizam.” (PATLAGEAN, 1990, p. 291) O imaginário está presente em cada cultura, em cada sociedade, que possui seu próprio imaginário. Há um limite bastante variável entre o real e o imaginário, que é “composto pelo campo inteiro da experiência humana, do mais coletivamente social ao mais intimamente pessoal

⁶ A História de Hércules no cinema é apresentada no terceiro capítulo.

[...]”. (PATLAGEAN, 1990, p. 291). Assim buscamos compreender como esse imaginário influencia e é influenciado pela sociedade a qual pertence.

Como pressupostos teórico-metodológicos para trabalhar o filme utilizamos principalmente das contribuições de Marc Ferro e Robert Rosenstone, buscando dar maior importância ao discurso veiculado pelo filme, as possíveis intenções da equipe de produção e do contexto sociocultural no interior do qual os filmes foram produzidos, do que somente à conformidade dos fatos históricos. Ao trabalharmos com a temática do mito, procuramos entender sua ressignificação em nossa sociedade através de suas alterações e continuidades.

Trazemos filmes que abordam um mito do passado, ambientado na Antiguidade, e que está sendo assistido na contemporaneidade no formato de uma narrativa cinematográfica. Nos importa o filme como problemática, pensando o uso do passado que está presente no filme.

A ideia de uma história crítica, pensando esse uso do passado nos filmes, vem da percepção de que o passado nunca esteve tão presente. Olhamos para o passado não para responder o presente, mas para refletir sobre as problemáticas do presente. Em função do que nos inquieta no presente é que olhamos para o passado.

Para entendermos como esse mito heroico é utilizado e apropriado na sociedade atual, utilizaremos a ideia de cultura residual de Raymond Williams. Em sua obra *Marxismo e Literatura* (1979) ele define os termos dominante, residual e emergente, como uma maneira de estudar a relação entre os diferentes elementos de um modo de vida e cultura.

Segundo Williams (1979) um processo cultural é tomado de determinadas características dominantes, que se podem observar na prática efetiva. Para ele, cultura *Dominante* é aquela conduzida por uma classe hegemônica que tem controle sobre as instituições e seu período temporal está alocado no presente. Porém, é necessário reconhecer movimentos e tendências que indicam para resíduos culturais e novas formas emergentes.

Ainda temos, decerto, de falar do “dominante” e do “efetivo”, e nesses sentidos do hegemônico. Mas vemos que temos também de falar, e, na verdade, com maior diferenciação de cada, do “residual” e do “emergente”, que em qualquer processo real, e a

qualquer momento do processo, são significativos tanto em si mesmo como naquilo que revelam das características do “dominante”. (WILLIAMS, 1979, p.125)

Ele diferencia residual de arcaico, destacando que apesar de que a cultura inclua elementos do seu passado, seu lugar no processo cultural contemporâneo é variável. Define arcaico como um elemento do passado, “a ser observado, examinado, ou mesmo, ocasionalmente, a ser “revivido” de maneira consciente, de uma forma deliberadamente especializante” (WILLIAMS, 1979, p. 125), enquanto o “residual, por definição, foi efetivamente formado no passado, mas ainda está ativo no processo cultural, não só como elemento do passado, mas como um elemento efetivo do presente” (WILLIAMS, 1979, p. 125).

Assim, certas experiências, significados e valores que não se podem expressar, ou verificar substancialmente, em termos da cultura dominante, ainda são vividos e praticados à base do resíduo – cultural bem como social – de uma instituição ou formação social e cultural anterior. (WILLIAMS, 1979, p. 125)

Um elemento residual costuma se manter a certa distância da cultura dominante, porém, em alguns casos acaba por ser incorporado por ela. Através dessa incorporação do que é ativamente residual, sua reinterpretação, inclusão e exclusão, que se evidencia o trabalho de tradição seletiva.

Como Emergente ele entende os “novos significados e valores, novas práticas, novas significações e experiências” (WILLIAMS, 1979, p. 126) criadas com a finalidade de serem inseridas à cultura dominante. Williams destaca a dificuldade em perceber entre os elementos que são uma fase nova da cultura dominante e os que lhe são substancialmente alternativos ou opostos, e não apenas novo.

O que importa, finalmente, no entendimento da cultura emergente, em distinção da cultura emergente ou residual, é que ela não é nunca apenas uma questão de prática imediata. Na verdade, depende crucialmente de descobrir novas formas ou adaptações da forma. Repetidamente, o que temos de observar é, com efeito, uma emergência preliminar, atuante e pressionante, mas ainda não perfeitamente articulado, e não o aparecimento evidente que pode ser identificado com maior confiança. (WILLIAMS, 1979, p.129)

Utilizando em nosso trabalho, são notáveis as versões da “tradição” do mito que passam através do tempo para versões seletivas daquilo que o mito deveria representar em cada sociedade e época.

Ocorre uma ressignificação do mito no filme, onde se utiliza dos elementos residuais que são presentes, a partir das necessidades do presente da obra. Assim, o emergente pode estar carregado de necessidades políticas de uma ideia de mito que prevalece na cultura.

O presente está carregado de uma noção de passado. Mas que passado é esse? Um passado que emerge, porém, carregado de resíduos. O que é posto nos filmes não é necessariamente o uso daquele passado literalmente, mas alguns resíduos ainda estão presentes ali, sendo na verdade ressignificados a fim de responderem às demandas do presente.

As problemáticas que envolvem o mito perpassam pela atualidade, onde identificamos cada vez mais os diversos usos dessas narrativas na tentativa de validar ou justificar movimentos e personagens do tempo presente. Conforme nos aponta Silva (2007, p. 99.) “Na atualidade, a utilização da História do mundo antigo como instrumento legitimador do ideário de grupos políticos [...] é algo recorrente”.

Nesse sentido, evidencia-se a importância de discutir o uso do mito do herói mais importante da Antiguidade greco-romana na segunda década do século XXI, *problematizando* aspectos das narrativas cinematográficas como ferramentas que operam como expressão de elementos políticos, artísticos e identitários relevantes para a cultura de uma época.

A fim de demonstrar o argumento, utilizaremos dos dois filmes do ano de 2014 já citados: *A Lenda de Hércules e Hercules (2014)*. A escolha dos dois filmes se deveu ao fato de serem lançados no mesmo ano com perspectivas e utilizações diferentes do mesmo mito. Assim, utilizaremos de uma análise individual de cada um, buscando perceber a ressignificação que cada obra realizou e, ao final, faremos uma comparação entre ambos e o mito cânone da antiguidade.

O caminho que traçamos para chegar a esse objetivo se dividiu em três capítulos. No primeiro capítulo discutimos sobre as linguagens que nosso objeto se utiliza: a linguagem cinematográfica, pensando sua relação com a História; e o mito, pensado enquanto linguagem e os diversos sentidos que ele é utilizado, tanto na Antiguidade grega, quanto na contemporaneidade.

No segundo capítulo buscamos destrinchar a narrativa mítica na qual os filmes recorrem, apresentando a forma cânone da antiguidade que se popularizou na contemporaneidade, bem como discutimos a noção de “herói” na narrativa antiga e as mudanças para sua utilização nos filmes.

Por fim, no terceiro capítulo iniciamos com o estudo da presença do mito de Hércules no cinema, a historicidade do personagem no cinema, em seguida, estudamos os filmes que são nossas *fontes*, compõem nosso objeto de investigação, apresentando as cenas, as relações com a historiografia sobre a antiguidade, fazemos comparações dos filmes entre si, buscando perceber as alterações em relação ao mito cânone, o porquê dessas ocorrências, pensando sua relação com a cultura histórica da sociedade contemporânea.

CAPÍTULO 1

CINEMA, MITO E HISTÓRIA

1.1 Cinema e História

No ano de 1885, no Salon Indien do Grand Café, em Paris, os irmãos Lumière realizavam as primeiras exposições públicas de cinema de que se tem notícia. Jean Claude Bernardet em seu livro *O que é Cinema* relata que Georges Méliès, um homem de teatro, tentou adquirir o aparelho dos irmãos, entretanto foi desencorajado, pois estes disseram-lhe que o “Cinematógrafo” não teria futuro como “espetáculo, era apenas um instrumento científico para reproduzir o movimento e só poderia servir para pesquisas. Mesmo que o público, no início, se divertisse com ele, seria uma novidade de vida breve, logo cansaria.” (BERNARDET, 1985, p.05). Lumière enganou-se. O cinematógrafo perdura até hoje, e se transformou em elemento que entretém milhares de pessoas ao redor do mundo. Se tornou cada vez mais presente na vida das pessoas, e sofreu diversas alterações tanto técnicas quanto na forma de sua utilização para entreter e nas formas como é estudado.

Durante essa primeira exposição pública os inventores do cinema apresentaram ao público imagens da chegada de uma locomotiva em uma estação de trens. Eram imagens sem som e em preto-e-branco, porém se relata que aqueles que assistiam a essa exposição dos irmãos franceses correram assustados ao imaginar que a locomotiva realmente estava à sua frente.

Só podia ser uma ilusão. É aí que residia a novidade: na ilusão. Ver o trem na tela como se fosse verdadeiro. Parece tão verdadeiro - embora a gente saiba que é de mentira - que dá para fazer de conta, enquanto dura o filme, que é de verdade. (BERNARDET, p.05)

O cinema ali já revelava uma de suas características mais discutidas: a impressão de realidade. Esse elemento foi, e é, um dos grandes causadores de seu sucesso. Ele dá a impressão de que é a própria vida que vemos ali na tela,

até mesmo quando se trata de fantasia ou ficção, ele confere realidade a elas. Podemos pensar que outros tipos de arte como a pintura e a fotografia já buscavam e utilizavam desse efeito anteriormente, por exemplo nos detalhes de um quadro pintado a óleo que parece tão real como se fosse verdadeiro. Porém, falta-lhes o movimento, que é de suma importância para produzir a impressão de realidade.

Assim, através desse efeito, pensava-se inicialmente que não se tratava de uma arte qualquer. Realmente representava a vida como ela é. Por se constituir através de uma máquina, que através de processos mecânicos e químicos registra e torna possível visualizar as imagens através da projeção por uma outra máquina, pensava-se ter encontrado uma arte neutra, objetiva, na qual não houvesse interferência do homem. A mecânica eliminaria a intervenção e garantiria a objetividade, dessa maneira o cinema estaria colocando pedaços da realidade na tela. Essa era a interpretação de cinema que se dava inicialmente e que foi aceita durante muito tempo (Bernardet, 1985). Ainda hoje temos em nós vestígios dessa maneira de entender o cinema, ao justificarmos algo dizendo “ter visto no filme”, como uma prova de verdade.

Porém, devemos levar em conta que a produção de um filme engloba diversos elementos, desde uma finalidade da produção até quem o patrocina, e é feita por uma equipe, onde ocorrem escolhas que vão desde o posicionamento da câmera até o enredo e escolha dos atores. Tudo isso são influências do homem nessa arte. Conforme nos diz Bernardet (1985) “o cinema, como toda área cultural, é um campo de luta, e a história do cinema é também o esforço constante para denunciar este ocultamento e fazer aparecer quem fala.” (p.10)

Com o passar do tempo as formas de se fazer o cinema foram se alterando, e as pesquisas que surgiram sobre a sétima arte foram abarcando diversas perspectivas. Pensando o cinema além de uma representação plena da realidade, foi-se percebendo que aqueles que o produziam influenciavam no que seria demonstrado ao público. A partir daí o cinema começa se tornar um objeto de estudo para as ciências humanas, e principalmente para a História.

Gostaríamos de fazer então, uma breve contextualização de como se deu essa relação entre História e Cinema, buscando perceber algumas das

possibilidades que os historiadores têm de trabalhar com esse material audiovisual.

A partir da abordagem historiográfica conhecida como Nova História francesa, que tem suas raízes na escola dos Annales os historiadores passaram a observar os aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais das sociedades, investigando aqueles que haviam sido deixados de lado em detrimento das “grandes personagens históricas”, analisando também o caráter mental, social de grupos esquecidos. A partir do movimento de renovação da historiografia conhecido como "Nova História", que ocorreu no século XX, houve uma diversificação das fontes a serem utilizadas na pesquisa histórica, sendo incluídos novos objetos e fontes, ampliando assim a abrangência dos domínios da História.

As novas abordagens históricas permitiram que os historiadores tivessem acesso recorressem a novos tipos de fontes e elaborassem outras formas de abordá-las. Atualmente, em uma sociedade em que cada vez mais as imagens, imagens-em-movimento chegam ao ensino, ao cotidiano das pessoas, através da televisão, cinema e redes sociais, é necessária uma interpretação mais aprofundada – no sentido de contemplar outras formas de expressão – para que se chegue à uma compreensão mais precisa das fontes, especialmente essas recentes, visto que elas cada vez mais chegam em maior quantidade e velocidade à cultura.

A utilização do cinema como fonte encontrou resistência para ser reconhecido pelos historiadores, sendo questionada a validade de sua utilização. Mas, a primeira tentativa de tornar o filme documento histórico data de 1898 e foi escrito pelo câmara polonês Boleslas Matuszewski. O texto se intitula "Une nouvelle source de histoire: creation d'un depot de cinematographie historique". Integrante da equipe dos irmãos Lumière, Matuszewski entendia a imagem cinematográfica como testemunho ocular verídico e infalível (KORNIS, 1992, p. 240).

Mas, até o início do século XX o cinema era visto como evidência e não como representação, tendo seu valor documental relacionado à imagem produzida compreendida como verdade. Segundo Kornis (1992, p.241) na

década de 1920 surgiram indicativos de que alguns historiadores reconheciam o cinema como fonte de conhecimento histórico, se atendo à preservação de filmes em arquivos – exclusivamente os filmes de atualidades, os cinejornais. Contudo, ainda mantinham a mesma concepção de Matuszewski, concebendo o filme como um registro da realidade, livre de influência subjetiva de seus realizadores.

Essa visão da imagem cinematográfica começaria a ser questionada pelos cineastas russos Dziga Vertov e Serguei Eisenstein, que entendiam o filme como uma construção e não como uma cópia exata da realidade. "Na realidade, a discussão sobre a linguagem cinematográfica esteve restrita aos produtores de imagens - os cineastas - e aos teóricos do cinema."(KORNIS, 1992, p.242).

A discussão metodológica sobre a relação cinema-história iniciou-se na década de 1960. Inseriu-se no campo de preocupações da Nova História francesa, a partir da publicação por Marc Ferro do artigo "Société du xx siècle et histoire cinématographique" na revista *Annales*, onde o autor defendia que, para além dos documentos escritos, novos tipos de documentos que possuíam uma nova linguagem, deveriam ser trabalhados, pois traziam uma nova dimensão ao conhecimento do passado (FERRO, 1992).

Assim, os filmes vão mudando de categoria e se tornando importantes para se compreender os comportamentos, visões de mundo, valores, o imaginário de uma sociedade ou de um momento histórico. Dessa maneira eles se convertem em *documentos* para a pesquisa histórica, sendo possível perceber a relação entre obra e o contexto histórico-social que o produziu.

Esta definição é o ponto de partida que permite retirar o filme do terreno das evidências: ele passa a ser visto como uma construção que, como tal, altera a realidade através de uma articulação entre a imagem, a palavra, o som e o movimento. Os vários elementos da confecção de um filme - a montagem, o enquadramento, os movimentos de câmera, a iluminação, a utilização ou não da cor- são elementos estéticos que formam a linguagem cinematográfica, conferindo-lhe um significado específico que transforma e interpreta aquilo que foi recortado do real. (KORNIS, 1992, p.239)

Os filmes tornaram-se então fonte importante para perceber o imaginário de uma sociedade e para se fazer uma análise dessa fonte foi preciso perceber que a imagem-movimento não reproduz a realidade como uma evidência. Sendo

uma construção, ela altera e interpreta a realidade a partir de uma linguagem característica, a cinematográfica, produzida em uma dada situação, formando uma reflexão sobre o contexto em que está inserida. Assim, o cinema - sendo considerado uma construção coletiva, da qual fazem parte desde o roteirista, diretor, produtor, dentre outros profissionais que fazem parte da elaboração do filme - apresenta o imaginário “coletivo” – formado por esse grupo – e suas representações do cotidiano, bem como a construção dos personagens representam o “seu” mundo, demonstrando seus valores e comportamentos etc. Percebemos nos filmes elementos que permitem, pois, que eles possam ser entendidos como *fontes* a serem utilizadas pelos historiadores em suas investigações.

Um dos primeiros historiadores a utilizar o cinema como objeto de estudo da História foi Marc Ferro e seu artigo "O filme, uma contra-análise da sociedade?" uma das primeiras referências sobre o tema a chegar ao Brasil, publicado na coletânea *História: novos objetos, novas abordagens* em 1976. O filme é visto "como um produto, uma imagem-objeto, cujas significações não são exclusivamente cinematográficas. Ele não vale somente por aquilo que testemunha, mas também pela abordagem sócio histórica que autoriza" (FERRO, 1992, p. 87).

O autor busca além de compreender a obra, compreender a realidade ali representada. Para isso ele faz uso das possibilidades analíticas do gênero: o cenário, o autor, a produção, a crítica, utilizando-se tanto dos elementos que fazem parte do filme em si, da parte imagética reproduzida nas telas (imagens, trechos do filme), quanto o que faz parte do filme de forma oculta (o público, o regime de governo, audiência e financiamento), o que está por trás da produção, por trás do resultado final que é exibido aos espectadores.

Importante ressaltar que para além de um objeto da história, o filme também é um agente. Ferro demonstra como os filmes, através de uma representação, podem servir como grandes influenciadores, visto o caso de filmes produzidos durante a Segunda Guerra Mundial pelo regime nazista visando uma doutrinação, ou filmes que buscam realizar uma conscientização. Ainda no sentido de agentes, os filmes podem adquirir um papel de difusão ideológica bem como de propaganda e marketing ou ainda de denúncia.

Seguindo esse pensamento, para Ferro (1976) a maior contribuição do filme para a pesquisa histórica seria permitir ao historiador perceber o que existe de não visível, o que está além do próprio conteúdo do filme. Percebendo essa particularidade do filme, o autor reafirma seu argumento de que a imagem cinematográfica vai além da ilustração, que ela não é somente confirmação ou negação da informação do documento escrito.

O filme estaria nos contando uma outra história. Isto é o que ele denomina de contra história, que nos possibilita realizar uma contra análise da sociedade. Dessa forma, nas produções cinematográficas estariam revelados, por trás das imagens, aspectos da realidade que expressam a ideologia de uma sociedade. Assim, o filme estaria mostrando mais da sociedade que o produziu do que o autor tinha intenção.

Essa afirmação de Ferro (1976) em muito se assemelha com a questão de Foucault (2002) em relação à representação, encontrada em sua obra *As Palavras e as Coisas*, onde destacamos o artigo "Las Meninas" que discute sobre a pintura homônima de Velásquez. Se a imagem mostra algo, ela também esconde. Dessa maneira podemos enlaçar o pensamento de Foucault sobre representação e o papel do cinema no sentido da construção de um novo sujeito que se percebe exprimido nas telas, onde as imagens retratam para além do que se vê, o que também não se vê.

Devemos nos lembrar dos diversos elementos que compõem um filme, e que por isso podem nos dizer mais sobre o imaginário de uma dada sociedade, uma nação por exemplo, do que outro meio artístico. O argumento assenta-se no fato deles não serem produzidos apenas por um indivíduo, mas considerando-se que a produção cinematográfica possui um caráter coletivo e que, durante seu processo de criação muitos membros da produção estão envolvidos com a obra; bem como que os filmes são direcionados e interessam às multidões anônimas. Nesse sentido, um elemento cultural, simbólico, os filmes apresentam elementos do imaginário, valores etc. construídos pelos que fazem parte da produção e que estão, normalmente, empenhados em elaborar uma obra que possa ter boa recepção da sociedade e do público ao qual esse material será apresentado.

Marc Ferro considera o desprezo que os historiadores tinham em relação ao cinema como uma fragilidade. Esse afastamento ficava expresso no fato de que eram valorizadas somente as informações presentes em textos escritos, e expressões de outra natureza, como os gestos, risos, eram discursos considerados como subalternos e assim escapavam à análise do historiador. Havia um despreparo dos historiadores para compreender as implicações discursivas e técnicas do cinema, o que os levava a deixar de lado esse tipo de análise. Então, para que o historiador consiga "ler" essas imagens é necessário uma série de questões, é necessário que *edifique* seu olhar para perceber as diversas nuances e técnicas que essa forma de arte possui.

Por fim, percebemos que Ferro se limitava a pensar o cinema, a televisão e as imagens em geral como fontes históricas, que por mais refinadas que fossem, se limitariam à compreensão do filme como um documento a ser analisado em busca da história. Portanto Ferro se utilizava do filme como um documento histórico, percebendo a possibilidade de investigar outros aspectos do período em que foi produzido do que propriamente aquele que o seu roteiro fazia referência. Mas, assim, o autor dará menos ênfase ao trabalho relacionado aos elementos da história são abordados no discurso fílmico e de como as operações que representam aspectos da historiografia se dão.

Pode-se pensar que se esvaiu a possibilidade de perceber o imaginário presente atrás dos filmes devido aos novos interesses dados ao cinema, com o surgir do entretenimento de massa, representado pela produção de Hollywood, sempre na busca pelo lucro. Porém, devemos lembrar que visando ao sucesso de bilheteria os realizadores são levados a se ajustar ao máximo às mudanças culturais. “Em resumo, o espectador norte-americano recebe o que Hollywood quer que ele receba; mas, a longo prazo, os desejos do público determinam a natureza dos filmes de Hollywood” (KRACAUER, 1947, p.18).

Aqui fazemos uma ressalva ao pensamento de Kracauer. Percebemos que com a atual abrangência dos filmes tendo uma presença global, estando cada vez mais presentes através de ferramentas de streaming e campanhas publicitárias que abrangem os diversos países do mundo, podemos afirmar que essa característica não se resume apenas aos espectadores norte-americanos, mas a todos os espectadores em geral.

Entendendo o cinema como forma de representação temos o uso recorrente desse conceito no movimento da História Cultural, utilizando-o como um pressuposto teórico e metodológico. É possível definir, entender o termo representar como “[...] esquemas intelectuais, que criam as figuras graças às quais o presente pode adquirir sentido, o outro tornar-se inteligível e o espaço ser decifrado” (CHARTIER, 1990, p.17).

O autor José Barros (2007) nos traz a relação do conceito representação e cinema da seguinte forma:

o cinema não é apenas uma forma de expressão cultural, mas também um ‘meio de representação’. Através de um filme, representa-se algo, seja uma realidade percebida e interpretada, ou seja, um mundo imaginário livremente criado pelos autores de um filme. (BARROS, 2007, p.2)

Nessa noção de representação temos o caráter figurativo da imagem cinematográfica em relação à sua aparição social, o filme representa "algo". Portanto, através do discurso cinematográfico é possível gerar e difundir as manifestações de representações.

Cinema e História, enfim, estão destinados a uma parceria que envolve intermináveis possibilidades. O Cinema enquanto ‘forma de expressão’ será sempre uma riquíssima fonte para compreender a realidade que o produz, e neste sentido um campo promissor para a História, aqui considerada enquanto área de conhecimento. Como ‘meio de representação’, abre para esta mesma História possibilidades de apresentar de novas maneiras o discurso e o trabalho dos historiadores, para muito além da tradicional modalidade da literatura que se apresenta sob a forma de livro. E, por fim, agora considerando a História como o vasto universo dos acontecimentos que afetam os homens ou que são por eles impulsionados, o Cinema apresenta-se certamente como um dos grandes agentes históricos da contemporaneidade. O Cinema interfere na História, e com ela se entrelaça inevitavelmente. (BARROS, 2007, p. 27-28)

Identificamos que os filmes sendo elementos culturais são utilizados pela história, podendo ser estudados como uma fonte histórica, um agente da história ou como um discurso sobre a história. Os filmes tornam-se então um objeto essencial para perceber o imaginário de uma sociedade, e, para se fazer uma análise dessa fonte, foi preciso perceber que a imagem não reproduz a realidade

como uma evidência. Sendo uma construção, ela altera e interpreta a realidade a partir da linguagem cinematográfica, produzida em uma dada situação, formando uma reflexão sobre o contexto em que está inserida.

Assim, a relação entre história e cinema ocorre para além das análises de filmes pelos historiadores. A imagem está presente nos processos de aprendizagem e nas relações cotidianas da sociedade atual. O filme não se encontra mais apenas nas salas de um cinema ou nas televisões: está presente nas salas de aula, nos celulares, computadores, cine debates em ambientes acadêmicos, no imaginário da população. Enfim, cabe ao historiador se apropriar desse material que está cada vez mais presente na sociedade.

Destacamos uma abordagem mais recente do historiador Robert Rosenstone que, ao lidar com a relação entre o cinema e o conhecimento histórico, entende os filmes como agentes da história. Segundo ele:

O cinema personaliza, dramatiza e confere emoções para a história. Através de atores e testemunhos históricos, ele nos oferece eventos do passado em forma de triunfo, angústia, aventura, sofrimento, heroísmo, felicidade e desespero. Tanto os filmes de ficção quanto os documentários usam as potencialidades do meio - a proximidade do rosto humano, a rápida justaposição de imagens díspares, o poder da música e do som em geral - para intensificar os sentimentos que os eventos mostrados na tela despertam no público. [...] O cinema oferece-nos, é óbvio, a 'aparência' do passado: edifícios, paisagens e objetos. E nós não percebemos como isso afeta a nossa ideia de história. (ROSENSTONE, 1997, p. 52)

Aqui Rosenstone demonstra que o cinema acaba se tornando um agente que produz uma forma específica de conhecimento histórico ao influenciar a visão do grande público a respeito da história. Para ele uma noção da história retratada no cinema seria remetente à ideia de história de finais do século XIX, onde ela seria o contar o passado como ele realmente aconteceu, e, no caso do filme, mostrar como aconteceu.

é possível retratar a história no cinema? Aqui, responderei: "Sim, mas só 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)

Em um de seus textos, Rosenstone pensa as obras cinematográficas de Oliver Stone como representações da História contemporânea dos Estados Unidos da América no cinema, o que leva a refletir sobre o cinema como uma “prática histórica”. Dessa maneira ele pensa ser possível a construção de uma filmografia histórica, como um novo campo de conhecimento. Ele argumenta que o cinema pode ser uma forma legítima para reconstruir o passado, que se deve avaliar as diversas possibilidades dos “filmes-históricos”, onde eles poderiam funcionar como elementos de reconstrução da história.

Esse autor defende seu argumento de que a escrita não é a única forma válida de expressão do conhecimento histórico, e que é possível se utilizar da linguagem cinematográfica como meio de difusão do conhecimento. O historiador busca compreender as possibilidades de investigação e prática histórica do meio audiovisual, pontuando seis elementos que estão contidos no passado aparente na forma de filme, e que mostram a prática histórica nos filmes:

1. O filme dramático conta história como história, um conto com começo, meio e fim. Um conto que te deixa uma lição de moral e (geralmente) um sentimento de melhora. Um conto embutido em uma visão mais ampla de história, que é sempre progressiva. [...]
2. Filmes insistem em que a história é a história de indivíduos. Podem ser homens ou mulheres que já são renomados (mas geralmente homens), ou indivíduos criados para parecer importantes porque foram singularizados pela câmera. [...]
3. O filme nos oferece história como uma história fechada, simples e completa do passado. Não sugere possibilidades alternativas para o que vemos acontecer na tela, não admite dúvidas e fornece toda afirmação histórica com o mesmo grau de confiança. [...]
4. O filme mostra a história como experiência. [...]
5. O filme mostra a história como processo. O mundo na tela traz um conjunto de coisas que, para propósitos analíticos ou estruturais, a história escrita muitas vezes tem de separar. Economia política, raça, classe e gênero vêm todos juntos nas vidas e momentos dos indivíduos, grupos e nações. [...]
6. Filmes nos dão uma imagem tão óbvia do passado – de prédios, paisagens e artefatos – que talvez não vejamos o que isso faz com o nosso senso de história. (ROSENSTONE, 2009, p. 396-398)

Segundo ele essas convenções impossibilitam e limitam o tipo de história que o filme pode fazer. Rosenstone (2009, p. 399) as caracteriza dizendo que “elas serão sempre formadas por uma história fechada, uma noção de progresso, uma ênfase no indivíduo, uma única interpretação, um exagero nos estados emocionais, um foco na superfície do mundo”.

Rosenstone (1997) ainda percebe as representações históricas através da linguagem fílmica como versões da história em forma de “ficções visuais”, no sentido de que elas utilizam dos recursos da linguagem para recriar o passado, e não são o passado em si, da mesma forma que ele considera a história escrita como “ficções narrativas” ao se utilizarem de tramas com início, meio e fim para dar sentido ao passado. Dessa forma, ele considera que não se deve julgar os filmes históricos da mesma maneira que se faz com um texto escrito, pois cada meio tem seus próprios elementos de representação. Ele pontua que em um mundo pós-literário é possível que a cultura visual mude nossa relação com o passado, entretanto:

Isso não significa abandonar nosso conhecimento ou que ele é falso, mas sim reconhecer que há mais de uma verdade histórica, ou que a verdade fornecida pelo meio audiovisual pode ser diferente, mas não necessariamente antagônica, da verdade escrita. (ROSENSTONE, 1997, p. 41)

Esse estudioso do cinema se preocupa então com a possibilidade de se expressar o passado não apenas através da escrita, mas também cinematograficamente, se utilizando para além da palavra escrita elementos como o som, a imagem, a emoção e a montagem (ROSENSTONE, 1997).

Percebemos que o problema encontrado nos filmes não se trata dos recursos da linguagem cinematográfica, mas na maneira que grande parte dos cineastas os utiliza, sendo que nos filmes ocorre a compressão do passado em algo fechado, com uma única causa na explicação dos acontecimentos. Rosenstone defende que o cinema ao se utilizar de métodos próprios para criar um passado deve ser julgado segundo normas específicas.

Visto todos esses elementos, podemos perceber que ao exercer influência sobre a visão que o público tem a respeito da história o cinema se transforma

cada vez mais em um agente que produz uma forma singular de conhecimento histórico, conforme nos relata Cristiane Nova:

o 'filme histórico', como detentor de um discurso sobre o passado, coincide com a História no que concerne à sua condição discursiva. Portanto, não é absurdo considerar que o cineasta, ao realizar um 'filme histórico', assume a posição de historiador, mesmo que não carregue consigo o rigor metodológico do trabalho historiográfico. [...] O grande público, hoje, tem mais acesso à História 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. E, em grande medida, esse fato se deve à existência e à popularização dos filmes ditos históricos. (NOVA, 1996, p. 06)

Através disso podemos perceber que o cinema tem ganhado cada vez mais força para se apropriar, recriar e divulgar a história. Pensando a relação entre a cultura histórica e a produção cinematográfica a mesma autora afirma que:

Os referentes históricos de um 'filme histórico' podem ter várias origens: a historiografia escrita, a mitologia, o conhecimento histórico popular, uma pesquisa própria do cinema e, o que é muito importante, sobretudo para o cinema dito comercial, a concepção da história (simbólica audiovisual e de conteúdo) do espectador – que tem sido modulada, ao longo de sua existência, pelos elementos referenciais enunciados acima, mas também pelo próprio cinema que acaba, pelo processo de repetição, criando modelos históricos específicos. (NOVA, 1996, p. 09)

Portanto, através dessa criação de modelos históricos específicos pelo cinema, passamos a refletir sobre de que maneira a cultura histórica influencia e se faz presente na consciência histórica da sociedade, o que acaba por causar influência na didática da história.

Uma das formas dessa influência se dá ao se constituir novas significações históricas, alterando o sentido que determinados acontecimentos possuem para a sociedade, sobre o que afirma Elias Thomé Saliba, que

A construção da história na ficção fílmica é mais do que uma interpretação da história, pois o ato de engendrar significados para o presente lança o realizador (ou realizadores) da ficção cinematográfica em possíveis ideológicos que ele não domina

em sua totalidade. Portanto, construir a história na narrativa fílmica pode implicar, inclusive, destruir significados estáveis, desmontar sentidos estabelecidos, desmistificar ilusões ou mitos já cristalizados – seja pela tradição, seja pela própria historiografia. (SALIBA, 1993, p. 103)

Assim, através das diversas abordagens o cinema pode ser compreendido como um elemento importante ao se pensar a cultura histórica.

Entendemos a cultura histórica, a partir de Rüsen, que a define como:

a manifestação da consciência histórica na sociedade em diversas formas e procedimentos. Inclui o trabalho cognitivo dos estudos históricos, bem como as atitudes da vida cotidiana voltadas para a compreensão do passado e a conceitualização histórica de nossa própria identidade; e não podemos nos esquecer dos museus, nem as apresentações do passado nas diversas mídias ou na literatura. (RÜSEN, 2010, p. 24)

Assim, a cultura histórica pode ser entendida como as áreas em que a racionalidade do pensamento histórico atua na vida prática.

Rüsen (2007) problematiza o poder estético das narrativas que pode ser atribuído às cinematográficas, afirmando que através de seu potencial estético elas acabam estimulando o entendimento histórico, sendo essa divulgação do conhecimento voltada ao convencimento pela estética. O ponto não seria a busca pelo histórico no estético, mas a presença do estético no histórico, revelando-o como algo rememorativo da consciência histórica. Destarte, os historiadores devem buscar refletir sobre como os diversos sentidos que estão implícitos nas produções cinematográficas atuam na consciência histórica dos sujeitos, seja como expectadores ou agente na cultura histórica.

Portanto percebemos que os filmes que se utilizam de representações do passado produzem e divulgam sentidos sobre a história, o que acaba por ter consequências na Cultura Histórica. Isso se dá, pois, o espectador ao assistir um filme que envolva o conhecimento histórico, muitas das vezes, acaba por tomar como verdadeiras as imagens, ou altera/confirma uma visão que esse espectador tinha previamente sobre determinados personagens históricas.

1.2 O mito e sua presença no Cinema

Dentro dos temas recorrentes presentes no cinema e que são uma forma de representação do passado, estão os mitos. Percebemos sua presença nas obras cinematográficas de duas maneiras: tanto numa busca por representar os mitos do passado, principalmente os mitos de heróis; quanto numa forma do mito, enquanto uma forma de narrativa, se perpetuar no cinema através do que poderíamos chamar de um “modelo mítico”, mesmo que a obra não pareça aludir ao tema.

Dessa maneira, procuramos entender o significado de mito, porém é uma palavra polissêmica, e que não pode ser entendida em uma simples definição. Possui diversos significados, alguns conflitantes, sendo esses alterados com o passar do tempo e variando segundo a sociedade em análise.

O mito demonstra ao ser humano uma série de repostas a questionamentos sobre o mundo físico e o sobrenatural, sobre a existência, sobre a vida em comunidade. Sendo a criação de mitos uma característica presente nas mais diversas sociedades do mundo, é possível afirmar que: “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).

Uma das mitologias que mais influenciou a cultura do mundo ocidental e que conseguimos ter um maior acesso seja por fontes escritas ou achados materiais e arqueológicos, é a mitologia grega. Partiremos então da sociedade grega para buscar uma definição do que é o mito e como ele pode ser compreendido atualmente, para assim entendermos sua presença nos meios audiovisuais.

Partiremos então de sua etimologia, ao definir mito a partir do grego *mythos* que quer dizer palavra, narrativa, discurso. Porém o mito não é uma narrativa qualquer, possui características que possibilitam distingui-lo de outras narrativas. Uma outra palavra grega, *logos*, também significa narrativa, palavra. Porém, enquanto o primeiro quer dizer palavra que narra a segunda representa a palavra que questiona e demonstra. Daí a oposição *mythos x logos*, onde um

representa um mundo mítico/irracional e o outro um mundo lógico/racional, sendo as metades da linguagem que exercem duas funções essenciais da vida do espírito.

Segundo o que nos traz Grimal (1982) sobre o mito na Grécia:

O logos, sendo uma argumentação, pretende convencer; implica em quem ouve a necessidade de formular um juízo. O logos é verdadeiro, no caso de ser justo e conforme à “lógica”; é falso quando dissimula alguma burla secreta (um “sofisma”). Mas o “mito” tem por finalidade apenas a si mesmo. Acredite-se ou não nele, conforme a própria vontade, mediante um ato de fé, caso pareça “belo” ou verossímil, ou simplesmente porque se deseja acreditar nele. (GRIMAL, 1982, p.8)

Dessa forma o mito aproxima-se da arte, ligando-se ao lado irracional do pensamento. “Ele desenha uma imagem, um símbolo, de uma realidade que, de outro modo, seria inefável” (GRIMAL, 1982, p. 9). Portanto, visualizamos que para além de uma palavra narrada, o mito funcionava para os gregos – e muitas vezes ainda funciona na atualidade - como uma forma de revelação que auxilia a entender o mistério do mundo, porém não deve ser interpretado literalmente.

No cotidiano dos gregos da antiguidade o mito se fez presente em suas casas e nos teatros, tornando-se cada vez mais familiares. Suas representações penetraram o pensamento e dominaram também as concepções morais. Nos mitos os gregos encontraram fonte de reflexão, e “depois deles, de seus longínquos herdeiros; no mito, os poetas trágicos foram buscar seus temas, e os poetas líricos, suas imagens” (GRIMAL, 1982, p.11).

Na Grécia Antiga o mito exercia uma função ativa no meio social, as histórias fabulosas se misturavam com as histórias reais, mito e história se confundiam, tendo um papel pertencente aos acontecimentos sociais, onde as ações a serem tomadas advinham do conhecimento das narrativas de deuses e heróis. Ali 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. Nenhuma das funções que a lenda assume em outros lugares é estranha ao mito grego. (GRIMAL, 1982, p.8)

Percebemos então a importância dos mitos naquela sociedade, onde a observação desses modelos míticos era fundamental na formação do homem grego. Como um instrumento de educação moral, liga-se tanto à prática de culto das divindades, quanto às questões políticas e maneiras de encarar as variadas fases da vida:

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

Assim, sendo regras de conduta, os conhecimentos encontrados nos mitos eram componentes do cotidiano do povo grego, mantendo sua sacralidade. Porém, esse status sagrado do mito começa a se modificar quando a filosofia começa a cada vez mais dominar o pensamento grego. Por exemplo, a partir do século III a.C., os estoicos buscam nos mitos uma revelação sobre a natureza do mundo. Segundo Grimal “para eles, o mito não é senão uma forma recoberta e simbólica de verdades racionais” (GRIMAL, 1982, p.61).

Esse processo de dessacralização e desmitificação das obras que expunham os elementos míticos e religiosos contribuiu para a continuidade dos mitos no mundo onde o cristianismo se tornou dominante. Sendo encontradas principalmente expressas em obras literárias e artísticas, passou-se a enxergar essas narrativas não mais como elemento religioso, mas como belas obras de ficção, sendo assim, segundo Eliade (2002), as únicas formas pagãs vivas no mundo.

A fim de trazer uma outra visão sobre o significado de mito, apresentamos a definição do Dicionário de Filosofia (Nicola Abbagnano, 2007):

Além da acepção geral de "narrativa", na qual essa palavra é usada, por exemplo, na Poética (I, 1451 b 24) de Aristóteles, do ponto de vista histórico é possível distinguir três significados do termo: 1: como forma atenuada de intelectualidade; 2: como forma autônoma de pensamento ou de vida; 3: como instrumento de estudo social. (ABBAGNANO, 2007, p. 673)

No primeiro sentido apresentado o mito poderia alcançar o status de “verossimilhança”, algo além do que o pensamento racional pode alcançar,

explicando a razão de algo através do mito. Dessa forma, o mito se liga à uma concepção moral ou religiosa, do qual apesar de nem sempre ser claramente crível, sempre é claro “o que ele ensina sobre a conduta do homem em relação aos outros homens ou em relação à divindade.” (ABBAGNANO, 2007, p. 673).

Para a segunda concepção o mito não está em segundo plano em relação ao racional, mas é originário, apesar de diferente da verdade intelectual, na forma fantástica ou poética. Essa forma do mito como forma de expressão e de vida foi amplamente acolhida na filosofia contemporânea. Dessa forma o mito seria a projeção da vida social do homem: projeção que reflete as características fundamentais dessa vida social.

Por fim, para a terceira concepção

O Mito não é uma simples narrativa, nem uma forma de ciência, nem um ramo de arte ou de história, nem uma narração explicativa. Cumpre uma função *sui generis*, intimamente ligada à natureza da tradição, à continuidade da cultura, à relação entre maturidade e juventude e à atitude humana em relação ao passado. A função do Mito é, em resumo, reforçar a tradição e dar-lhe maior valor e prestígio, vinculando-a à mais elevada, melhor e mais sobrenatural realidade dos acontecimentos iniciais. (ABBAGNANO, 2007, p. 674).

Destarte o mito é indispensável a qualquer cultura, ele se altera de acordo com cada mudança histórica, tendo direta relação com o fato histórico. Se posiciona assim como uma representação dos fatos que ocorrem na vida humana, como o nascimento e morte, forças da natureza, etc. Assim, “a representação é embelezada, corrigida e aperfeiçoada, expressando assim as aspirações a que a situação real dá origem.” (ABBAGNANO, 2007, p. 674).

Através dessa variedade de compreensões sobre o mito percebemos que é necessário estudá-lo relacionando a função que exerce na sociedade humana.

Para entendermos o exercício do mito na contemporaneidade, buscamos por uma definição mais atual, para além da etimologia, trazemos agora a definição do dicionário Aurélio. Buscamos nos utilizar da definição dessa obra, por se tratar de um dicionário popular, que tem um maior acesso ao público geral, assim acaba por nos apresentar um “senso comum”. Ele nos traz que mito é:

1. Relato sobre seres e acontecimentos imaginários, acerca dos primeiros tempos ou de épocas heroicas. 2. Narrativa de

significação simbólica, transmitida de geração em geração dentro de determinado grupo e considerada verdadeira por ele.
3. Ideia falsa, que distorce a realidade ou não corresponde a ela.
4. Pessoa, fato ou coisa real valorizados pela imaginação popular.
5. fig. Coisa ou pessoa fictícia, irreal, fábula.
(FERREIRA, 2005)

Partindo dessa definição, podemos enumerar três sentidos para o mito. A primeira retrata que mito pode significar um relato que estaria presente nos “primeiros tempos”, ou seja, em um tempo que foge à historicidade humana, no que poderia ser chamado de tempos primordiais, estando assim de acordo com o que define Mircea Eliade (1963) em seu livro *Mito e Realidade*: “o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”” (ELIADE, 1963, p.8).

A segunda, nos diz que o mito é uma tradição, revelada sua continuidade entre gerações, e ao identificá-lo sob forma simbólica, remete a que os mitos possuem uma alegoria, possuem uma mensagem que não está explicitamente exposta, o mito precisa ser decifrado, interpretado.

Juntamente com o terceiro significado, ao terminar dando o “sentido figurado”, retratando o mito como “coisa ou pessoa fictícia, fábula”, acaba por negar, contradizer aos outros significados anteriormente dados. Atualmente a palavra mito é comumente tratada como no último sentido dado pelo dicionário, como algo irreal, como nas frases comumente ditas “isso não passa de um mito”, ou a palavra mito valorizando pessoas famosas ou que fizeram algo de destaque em qualquer atividade, como por exemplo um ídolo da equipe de futebol São Paulo Futebol Clube, Rogério Ceni, que é chamado de “M1TO”.

Percebemos então os diversos e até mesmo antagônicos sentidos que são atribuídos à palavra mito, nos mostrando a dificuldade de se chegar a uma definição concreta do seu significado. Joseph Campbell, um dos mais renomados mitólogos do século XX, nos traz que isso provém das transformações que a sociedade ocidental passou através dos tempos, o que acabou por transformar a sociedade, nos fazendo viver em um mundo desmitologizado (CAMPBELL, 1990).

Então como podemos entender o que é mito? O sentido que mais se adequa ao que entendemos por mito, e que percebemos presentes nos filmes que iremos analisar na sequência, é o de que os mitos podem ser entendidos como narrativas que relatam acontecimentos naturais, históricos ou filosóficos carregados de um forte sentido simbólico, são passados através das gerações por meio de diálogo ou manifestações artísticas, contados para um público em determinado contexto de enunciação, possuindo diversas funções, como a formação de identidade e memória coletiva, a reflexão sobre temas sociais pertinentes, explicação do universo, fenômenos naturais, origem do mundo, e qualquer outro tema em que explicações convencionais não são atribuíveis. (BONA & PERTUZZATI, 2010).

O mito busca explicar a realidade. Por conseguinte, como uma forma de linguagem que traduz fatores elementares do espírito humano, demonstrando-os através do drama mítico e dos elementos que o compõe, o mito está presente nos temas do qual se expressam os modelos de comportamento do mundo contemporâneo.

Quando buscamos compreender como uma sociedade enxerga um mito da antiguidade, como ela o absorveu e o interpreta, torna-se possível perceber o imaginário em relação a temas relacionados ao mesmo, aos temas que ele tem influência direta ou indireta no cotidiano das pessoas, o que muitas vezes acaba sendo uma visão transmitida de forma inconsciente por aqueles que escreveram ou dirigiram um filme que trabalha com a temática mítica. É também inconscientemente absorvida pelos que o assistem, criando em sua narrativa uma visão sobre o passado, participando da formação de uma ideia sobre a História. Seguindo essa linha de raciocínio, temos a afirmação de Georges E. Zacharakis:

[...] desde sua criação, o mito na Grécia percorreu através do tempo um longo caminho para chegar à forma que conhecemos hoje. Costuma-se dizer que o mito não se refere a tempo e nem a espaço. A expressão não corresponde à realidade. O mito foi criado num tempo e espaço determinados e em condições específicas. Do mito inicial nasceram outros; e destes mais outros que foram reproduzidos, reformados, modificados, completados e alterados. Estes foram apresentados diferentes ou novos, adaptados às condições de tempo e espaço. (ZACHARAKIS, 1995, p. 41)

Assim, identificamos no cinema uma forma de suporte para a perpetuação dos mitos nos sentidos que enumeramos anteriormente, conforme nos traz Jean Baudrillard:

Num período de história violenta e atual ... é o mito que invade o cinema como conteúdo imaginário. É a idade de ouro das grandes ressurreições despóticas e lendárias. O mito, expulso do real pela violência da história, encontra refúgio no cinema. (BAUDRILLARD, 1991, p. 59)

Dessa forma, para percebermos a importância cultural do mito no suporte cinematográfico utilizaremos como exemplo a utilização de um personagem tão antigo e importante quanto o Hércules.

CAPÍTULO 2

O MITO DE HÉRACLES

2.1 Mito De Hércules

O mito de Hércules se trata de um dos mais populares mitos do mundo Antigo. Esteve presente em diversas sociedades da antiguidade, tendo destaque sua presença para os gregos e também para os romanos, que o denominaram pelo nome latino Hércules. Sendo também um dos temas mais famosos entre os artistas gregos, é possível encontrar representações dele principalmente na arte e na literatura da antiguidade através de pinturas em pratos, vasos, além das diversas esculturas que representam o herói e suas façanhas, também nas tragédias e nos poemas, sendo que as referências escritas mais antigas que indicam a existência do herói estão presentes nas obras de Homero e Hesíodo, datando do século VIII e VII a. C. Há uma famosa coletânea, de autoria desconhecida, que reúne diversos hinos dedicados às várias divindades e heróis da Antiguidade, e foi denominada de Hinos Homéricos devido à sua similaridade métrica com os poemas a *Ilíada* e a *Odisseia* de Homero. Ali, encontramos uma referência ao mito de Hércules no hino de número XV, denominado de *Hino Homérico a Hércules*:

*É a Hércules, filho de Zeus, que vou cantar,
ele que é de longe o maior dentre os que habitam a terra.
Aquele a quem Alcmena, na Tebas de belos coros,
deu a luz, após unir-se ao Crônida de sombrias nuvens.
Errou e sofreu, primeiro, sobre a terra e no mar imensos;
em seguida triunfou, graças à sua bravura,
e, sozinho, executou tarefas audaciosas e inimitáveis.
Agora, habita feliz a bela mansão do Olimpo nevoso
e tem por esposa a Hebe de lindos tornozelos.
Salve, soberano filho de Zeus: concede-me virtude e
prosperidade!⁷*

⁷ Hinos Homéricos, XV, 1-10.

Nesse Hino já percebemos uma visão geral sobre sua vida, desde seu nascimento com origem divina, seu fado de cumprir tarefas sozinho e o seu destino final de habitar no Olimpo. Nos são trazidos alguns detalhes a mais sobre seu nascimento na *Ilíada* de Homero, que nos conta sobre a relação da deusa Hera com o herói:

*O próprio Zeus poderoso, que os deuses e os homens supera,
em suas malhas se viu de uma feita, no dia em que a esposa
Hera, conquanto mulher, o enganou com sutil artifício.
Foi quando Alcmena, de insigne beleza, à luz dar deveria
Hércules forte no burgo de Tebas de belas muralhas.
Zeus, exultante, dirige-se a todos os numes, e fala:
'Deuses eternos e deusas, agora atenção prestai todos
ao que eu vos digo e no peito me ordena falar-vos o espírito.
As Ilitias, que as dores do parto presidem, hão de hoje
À luz trazer refulgente um varão que vai ter o comando
Sobre os vizinhos, por ser de uma estirpe que de mim se origina'.
Com solapada intenção, Hera augusta lhe disse, em resposta:
'Tenho certeza de que não tenciona fazer o que dizes.
Mas, se, em verdade, assim pensas, Olímpio, é preciso jurares
Que há de comando exercer sobre todos os povos vizinhos
O alto varão que entre os pés de mulher a cair vier, acaso,
Desde que seja da estirpe que tu, claro Zeus, engrandeces'.
Sem suspeitar-lhe a dolosa intenção, fez a jura solene
Zeus poderoso, do que lhe adviria, depois, muito dano.
Hera, de um salto, baixou das cumeadas do Olimpo nevoso,
A Argos da Acaia de belas mulheres chegando, onde estava
A venerável consorte de Esténelo, o nobre Perseida.
De sete meses estava ela grávida; a deusa lhe trouxe
O filho à luz, apesar de imaturo, e cessar fez de pronto
As dores fortes de Alcmena, detendo as cruéis Ilitias.
Tudo isso pronto, voltou para o Olimpo e falou a Zeus grande:
'Zeus pai que os raios dominas, notícia especial quero dar-te:
já veio à luz o varão que será dos Argivos o chefe,*

*filho de Esténelo, o nobre Perseida, a saber, Euristeu.
É de teu sangue e, assim, digno de ser dos Argivos o chefe'.
Dor muito aguda Zeus na alma sentiu, ao ouvir a notícia. (...)
Muito, depois, suspirava Zeus pai, quando via o dileto
Filho nos duros trabalhos que o forte Euristeu a ele impunha.⁸*

Nessa passagem já encontramos as atitudes da deusa Hera que visavam a tornar mais difícil a vida do filho extraconjugal de seu marido, relação que se inicia nesse momento pré-parto, e cessa ao esposar de sua filha Hebe, como nos trouxe Homero em seu Hino mencionado acima.

Ao analisarmos apenas esses dois textos que mencionam esse mito, já podemos estabelecer alguns elementos que o caracterizam: sua origem semidivina; sua relação conturbada com Hera; a realização de difíceis tarefas; seu casamento; e sua apoteose.

Apesar disso, por ser um mito Antigo e bastante popular na Antiguidade, é difícil encontrar uma história primordial, um mitologema de Hércules, já que houve uma evolução dos mitos que compõe sua história desde o período pré-helênico até o final da antiguidade greco-romana. Procurando por fontes da antiguidade que nos permitissem conhecer as variedades sobre a narrativa do mito, encontramos suporte também nas tragédias datadas aproximadamente do século V a.C. As principais tragédias gregas que relatam ou trazem referências a Hércules são: *Alceste*, *Hércules* e *Os heráclidas* do tragediógrafo Eurípedes e *As Traquínias* e *Filoctetes* de Sófocles. Apesar de cada uma delas focar em um episódio e momento diferente da vida de Hércules, todas repetem aqueles elementos principais que o caracterizam.

Durante o período do Império Romano, alguns políticos e imperadores faziam usos e se identificavam com a figura de Hércules, o qual denominavam Hércules. Por exemplo Marco Antônio se dizia um heráclida, devido sua gens Antonii descender de Anton, que seria um filho do herói. Outros imperadores assumiam os atributos do semideus. O principal caso é o de Cômodo, que

⁸ HOMERO. *Íliada*. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Rio de Janeiro: 2002, Ediouro, 2ª edição.

através de uma escultura de seu busto⁹, onde está vestido com as insígnias que distinguem o herói grego - a pele de leão e a clava - se apropria da imagem do herói.

Outros se identificavam ou se comparavam com ele, patrocinando seu culto. Maximiano veiculava imagens desse herói nas moedas e nos panegíricos, como forma de auxiliar na perpetuação de decisões políticas e ações militares que são eficientes momentaneamente, mas que precisam ser lembradas e comemoradas em caráter público (ZARDINI, 2014, p.129). Assim, pode se dizer que alguns líderes romanos se denominavam “Heráclidas” como forma de se identificarem com uma origem divina, portanto tendo um destaque dentre os outros.

Sendo assim, devido às diversas alterações, adições e apropriações que foram sofridas com o passar do tempo e na tentativa de encontrar uma forma válida e “completa” de narrar a jornada de Hércules optamos por seguir e adaptar uma divisão didática que nos foi apresentada na obra *Mitologia Grega Volume 3* (1987), de Junito de Souza Brandão. A forma que adotamos separa a jornada do semideus em quatro partes, sendo elas:

- 1 — Nascimento, infância e educação de Hércules;
- 2 — O ciclo dos Doze Trabalhos;
- 3 — Gestas Complementares; e
- 4 — Ciclo da morte e da apoteose do herói.

Ainda na busca de fontes que nos possibilitem entender o mito encontramos alguns referenciais que nos ajudarão a trazer uma versão que denominaremos de cânone. A principal fonte que utilizamos foi a *Biblioteca de Apolodoro*, que nos traz um compilado de mitos pertencentes à sociedade helênica. A Biblioteca de Apolodoro é um compilado de mitos sobre o qual, segundo Javier Arce (2001), não se há uma certeza quanto sua autoria, e que pertence à um seleto grupo de poucas outras obras que podem ser intituladas de Bibliotecas, sendo elas *A Biblioteca Histórica de Diodoro Sículo*, *A Biblioteca*

⁹ Esse busto de Cômodo se encontra atualmente preservado no Museu do Capitólio, em Roma.

de Focio e de Apolodoro; sendo o título dessa última escolhido devido a citação que Fócio, um estudioso medieval no século IX, faz em seus catálogos.

Nela encontramos uma organização sistemática e “cronológica” da mitologia grega, nos sendo apresentada através de prosa objetiva as genealogias de deuses, heróis e outras personagens míticas, além de estarem registradas versões poéticas conhecidas, variantes e as fontes onde se encontraram.

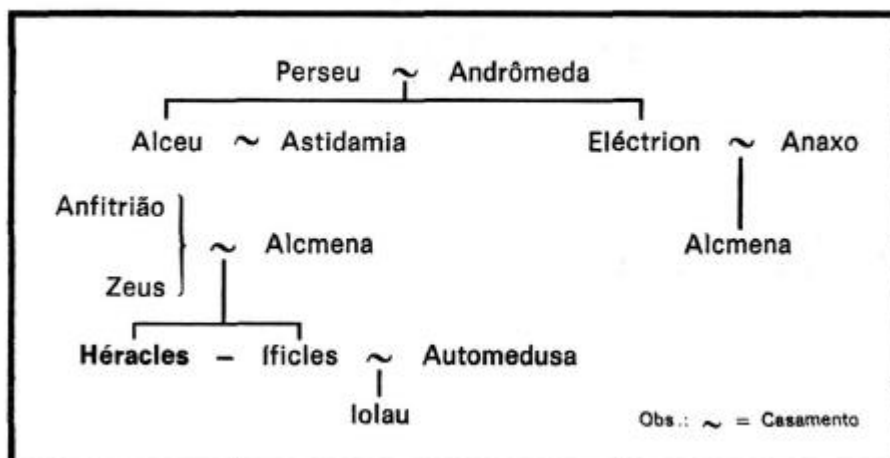
Por fim, para em seguida iniciarmos o relato do mito de Hércules, outras obras e referências que nos serviram de apoio nessa jornada, que nos trazem uma visão ampla sobre os diversos elementos da mitologia grega e que merecem especial destaque são *Os Heróis Gregos (1998)*, de Karl Kerény; *Mitologia Grega (1987)*, de Junito Brandão, e *Dicionário de mitologia Grega e Romana (2000)*, de Pierre Grimal.

2.2 Nascimento, infância e educação de Hércules

A origem divina do nosso herói já está presente em sua história antes do seu próprio nascimento, o que nos leva a apresentar brevemente uma genealogia e alguns acontecimentos que o precedem.

10

QUADRO 2



¹⁰ Quadro 2. BRANDÃO, Junito. Mitologia Grega Volume 3. 1987 Pg. 90.

Como podemos observar pelo Quadro 2 a mãe de Hércules, Alcmena, e seu padrasto, Anfitrião, são netos de Perseu, que segundo a mitologia era um semideus filho de Zeus, portanto, Hércules de certa forma já possuía em sua genealogia relações com as divindades.

As terras de Elétrion, pai de Alcmena e rei de Micenas, estavam sendo reivindicadas pelos filhos de Ptérelao, Táfiros e Teleboas, descendentes de Perseu. Alguns dos seus filhos morreram nesse confronto e desejoso por vingança ele prometeu o reino e sua filha Alcmena a Anfitrião, fazendo-o jurar que a manteria virgem até que ele retornasse de lutar e vencer os Teleboas. Entretanto involuntariamente ele causa a morte de seu futuro sogro, e é banido pelo rei suserano de Argos, seu tio Estênelo.

Expulso de Micenas, Anfitrião, juntamente de sua esposa vai para Tebas, onde é purificado pelo rei Creonte. Buscando cumprir seu juramento para poder consumir o casamento, ele busca aliança com os Tebanos e outros destacamentos de várias regiões da Grécia, invade a ilha de Tafos, onde reinava Ptérelao. Ele então consegue uma vitória esmagadora e, carregado de despojos se prepara para regressar a Tebas, a fim de fazer Alcmena sua mulher.

Porém durante sua ausência Zeus, desejando Alcmena e sabendo de sua absoluta fidelidade, se metamorfosea de Anfitrião e contando os detalhes de sua vitória sobre os teleboas, faz com que ela não tenha nenhuma dúvida de que era seu esposo. Assim, Zeus faz com que a noite se prolongue em três dias, e quando finalmente se retira o verdadeiro Anfitrião encontra Alcmena, estranhando sua acolhida tranquila, ao passo de que ela também estranha a noite de amor que haviam tido até a noite anterior.

Anfitrião descobre através do adivinho Tirésias o astucioso plano que Zeus realizou para se unir com sua mulher, “Afinal, a primeira noite de núpcias compete ao deus e é, por isso, que o primogênito nunca pertence aos pais, mas

a seu *padrinho*¹¹...” (BRANDÃO, 1987, p.92). Ainda assim Anfitrião tem uma noite de amor com sua esposa.

Dessa maneira, com duas noites de amor, Alcmena concebe dois filhos Héracles, filho de Zeus, e Íficles, filho de Anfitrião. Quando Héracles estava para nascer, Zeus declarou perante os deuses que o primeiro descendente da linhagem de Perseu a nascer reinaria Argos. Movida por ira e ciúme, Hera, que nunca havia deixado em paz as amantes e os filhos extraconjugais de seu esposo, ordena a Ilítia, a deusa dos partos, que apressasse o parto de Euristeu, também descendente de Perseu e primo de Héracles, e que retrasasse o nascimento desse último. Assim Euristeu nasce com sete meses e se torna herdeiro de Micenas, ao passo que o filho de Alcmena nasce com dez meses. Esse acontecimento nos é narrado com mais detalhes na *Ilíada*, XIX, 97-134.

Quando Héracles tinha apenas oito meses, Hera, desejando matá-lo envia duas serpentes enormes para seu berço. Entretanto o bebê semideus estrangula-as cada uma com uma mão. Dessa maneira Anfitrião percebe que o bebê realmente possuía origem divina.

Durante sua infância Héracles recebeu uma educação da mesma maneira que recebiam os jovens gregos da época: iniciando em casa. Seu primeiro mentor foi Anfitrião que o ensinou a conduzir as bigas. Seu treinamento intensivo continuou com Autólico que o ensina a lutar; Êurito ensinando a utilizar o arco; Castor a luta com armas; e Lino, irmão de Orfeu, o ensina a tocar a cítara. Porém, esse último, tendo uma vez repreendido seu aluno, o enche de ira e descontrole, e acaba sendo morto com um golpe do instrumento na cabeça. Acusado de homicídio, Héracles consegue sua inocência citando a lei do juiz dos mortos, Radamanto, que diz que “qualquer um que se defenda contra uma agressão injusta é inocente”.

Temendo que com seu comportamento indisciplinado e temperamental Héracles cometesse algum outro crime, Anfitrião manda o jovem para o campo, a fim de que ele cuidasse do rebanho.

¹¹ Brandão traz que o padrinho é uma figura que foi instituída para cuidar do bem-estar espiritual do afilhado. Eles representam “a 'parelha' de deuses, que aparece no nascimento da criança e patenteia o tema do duplo nascimento”(BRANDÃO, 1987, p.22).

Criado lá, superava a todos em tamanho e força: pela sua aparência, estava claro que era filho de Zeus, pois seu corpo media quatro côvados e tinha um brilho de fogo nos olhos; não falhava um disparo, nem de flecha, nem de lança. (APOLODORO, 1985, p. 101)

Sua primeira façanha foi cumprida aos dezoito anos, quando caçou e matou o leão do monte Citerão, que atacava o rebanho de Anfitrião e Téspio. Durante essa primeira façanha nos é apresentado o vigor do herói, que se dá não apenas na força física, mas também em sua libido. A caçada se deu no reino de Téspio, onde Hércules ficou hospedado por cinquenta dias, tendo em vista que a caçada era realizada de dia e ao pôr do sol o caçador retornava para dormir no palácio. Téspio era pai de cinquenta filhas, e desejoso que cada uma tivesse um filho de Hércules, fez com que a cada noite uma tivesse relações com o semideus, sendo que ele pensava ter ficado apenas com uma. Dessas relações nasceram as tespíades. Após caçar o leão, se utilizou de sua pele como forma de se proteger.

Ao retornar da caça o herói encontrou enviados do rei de Orcômeno, Ergino, que vinham cobrar o tributo anual. Após ultrajá-los o herói cortou suas orelhas e narizes e pendurou no pescoço de cada um, mandando de volta dizendo-lhes ser o pagamento do tributo. Indignado o rei Ergino comanda um exército para atacar a Tebas. Porém, munido de armas recebidas de Atenas, Hércules comanda os tebanos e vencendo a guerra obriga os derrotados a pagar o dobro do tributo. Nessa batalha morre Anfitrião, que havia lutado bravamente ao lado de seu enteado.

Como prêmio ao que Hércules fizera, Creonte, o rei de Tebas, dá sua filha primogênita Mégara em casamento, a qual lhe concebe três filhos: Terímaco, Creontíades e Deicoonte. O rei entrega também sua filha caçula a Íficles, que já tinha um filho, Iolau, de sua primeira esposa Automedusa. Com a morte de Anfitrião, Alcmena se casa com Radamantis, filho de Zeus.

Tendo aprendido com Éurito o manuseio de arco, Hércules recebeu de Hermes a espada, de Apolo o arco e as flechas, de Hefesto uma couraça de ouro e de Atena uma túnica; a clava havia sido feita por ele mesmo em Neméia. (APOLODORO, 1985, p.103)

O herói recebe armas de alguns deuses, o que irá acontecer durante outras aventuras e mostra a proximidade que ele tinha com eles.

Hera então prepara sua vingança, e lança contra Hércules a terrível Λύσσα (Lýssa), a raiva, o furor, que, juntamente com άνοια (ánoia), a demência, enlouqueceu por completo o herói que atira ao fogo seus filhos e dois dos filhos de Íficles. Quando recupera a razão ele se exilia e vai se purificar com Téspio. Em seguida marcha ao Oráculo de Delfos onde questiona a Apolo como poderia se purificar desse crime, que segundo o que nos traz Brandão (1987) se trata de um "ακουσχος φόνος (akúsios phónos), "morticínio involuntário", mas, mesmo assim considerado "crime hediondo", na mentalidade grega." (p. 95).

A Pítia então pela primeira vez o chama de Hércules, sendo que antes era chamado de Alcides. Segundo BRANDÃO (1987), Hércules, em grego Ηρακλής (Heraklês) é etimologicamente interpretado como composto de Ηέρα (Héra), "Hera" e κλέος (kléos), "glória", ou seja, "a glória de Hera", enquanto Alcides se refere a seu avô Alceu, o pai de Anfitrão. Então a sacerdotisa ordena que ele vá viver em Tirinto e sirva a seu primo Euristeu durante 12 anos, a fim de cumprir, inicialmente, 10 penosos trabalhos, impossíveis de serem realizados por um mortal qualquer. Os deuses Apolo e Atena acrescentam que ao final dessa árdua punição ele receberia a imortalidade.

2.3O ciclo dos Doze Trabalhos

A partir de então Hércules deverá partir para realizar cada um dos trabalhos designados por Euristeu, o rei de Argos. A princípio deveriam ser cumpridos dez trabalhos, mas ao longo da narrativa perceberemos que estes acabaram por se resultar em doze.

O primeiro trabalho designado é o de trazer a pele do Leão de Neméia, um animal invulnerável que nasceu de Tifão. Esse monstro foi criado pela deusa Hera, se escondia em um bosque e quando de lá saía devastava a região, devorando habitantes e rebanhos. Ao rastrear o leão, Hércules atacou-o com flechas, que resultaram sem efetividade devido a fera ser invulnerável. O herói entoca o leão numa caverna com duas saídas ardilosamente fechando uma das

saídas, ataca-o com golpes de clava e o estrangula rodeando os braços pelo pescoço. Esse golpe acaba por ficar conhecido como “mata-leão”. Utiliza o couro do monstro para se cobrir e da cabeça faz um capacete.

Ao retornar ao palácio para mostrar a conclusão do trabalho e acatar o próximo, ocorre uma cena curiosa, e que além disso nos mostra uma das características de Euristeu. Segundo nos relata Apolodoro:

Euristeu, desconfiado de seu vigor, ordenou-lhe, a partir de então, que não entrasse mais na cidade, mas que expusesse a presa por trás dos portões. Dizem que, por medo de Hércules, havia prendido na terra uma jarra de bronze para se esconder e sinalizava os trabalhos por intermédio do mensageiro Copeo, filho de Pélope, o eleo. Este Copeo havia matado a Ifito e fugido para Micenas, onde viveu após ser purificado por Euristeu. (APOLODORO, 1985, p.104)

Dessa forma o segundo trabalho - que é transmitido por meio do mensageiro Copeo – é matar a Hidra de Lerna. O animal vivia no pântano homônimo e possuía um corpo enorme com nove cabeças, sendo uma delas imortal. Não adiantava golpear as cabeças com a maça ou cortá-las, pois quando uma era derrotada, duas surgiam no lugar. Assim, Hércules conta com a ajuda de seu sobrinho Iolau que queima as feridas das cabeças cortadas, evitando que nascessem outras no lugar. A cabeça imortal é cortada e enterrada com uma pedra posta em cima. Derrotada a Hidra, Hércules submerge suas flechas na bÍlis do monstro, envenenando-as e as tornando capaz de produzir feridas mortais aos homens e incuráveis aos deuses. Entretanto Euristeu não considera o trabalho como válido, pois houve a ajuda de Iolau para sua realização.

O terceiro trabalho consistia em levar viva a Euristeu a corça de Cerínia, um animal que tinha chifre de ouro, pés de bronze e era consagrada à deusa Ártemis, motivo pelo qual Hércules não queira matá-la e nem a ferir. Devido a sua agilidade e velocidade o grego a persegue por um ano, até que finalmente a captura com uma flechada. No caminho em retorno ao palácio é surpreendido por Ártemis que acompanhada de Apolo repreende o herói por atentar contra seu animal sagrado. Ele se justifica atribuindo a culpa a Euristeu e às ordens que deveria cumprir. Dessa maneira aplacou a ira da deusa e por fim leva o animal vivo até Micenas.

Como quarto trabalho foi ordenado que trouxesse vivo o Javali de Erimanto, nome de uma escura montanha da Arcádia. Quando o filho de Alcmena se dirigia para Arcádia, passou por Fóloe, onde morava o Centauro Folo. O deus Dioniso o havia presenteado com uma jarra de vinho, recomendando que não a abrisse enquanto Hércules não fosse lhe pedir hospitalidade. Ele então acolhe o herói e esse pede vinho após a refeição. Ao abrir a jarra os outros centauros sentindo o cheiro da bebida avançaram contra Folo e seu hóspede, armados de rochedos e troncos de árvores. Durante a luta Hércules matou vários dos irmãos de seu hospedeiro e perseguiu os demais até o cabo Mália, onde tendo um dos centauros se refugiado junto a Quíron, foi ferido por uma das flechas envenenadas de Hércules, que sem querer também atingiu Quíron, provocando-lhe um ferimento incurável. Quando enterrava seus companheiros Folo se distraiu com uma das flechas envenenadas que tirou do corpo de um dos centauros e, deixando-a cair em seu pé, também morre. O herói realiza seu funeral e logo após segue para o monte Erimanto. Utilizando-se de gritos poderosos o herói faz com que a fera saia de seu esconderijo e a atraí para uma caverna coberta de neve, onde a deixa fatigada até que consiga capturá-la e levá-la ao primo. Quando se depara com o Javali, Euristeu, amedrontado, se esconde no jarro de bronze.

O quinto trabalho tratava-se de limpar os estábulos de Augias. Este era rei da Élide, no Peloponeso e possuía um imenso rebanho, cujos estábulos estavam há mais de trinta anos sem limpeza, tendo uma enorme quantidade de estrume acumulada. Hércules se apresenta ao rei - porém não revela que cumpria ordens de Euristeu – se comprometendo a limpar tudo em somente um dia, recebendo em troca um décimo do rebanho. Augias, considerando a tarefa impossível aceita o acordo. Hércules então desvia os rios Alfeu e Peneu fazendo com que passassem por dentro dos estábulos e assim consegue rapidamente cumprir a tarefa.

Augias, ao descobrir que a limpeza havia sido realizada em razão das ordens de Euristeu se recusa a pagar o combinado com Hércules. Assim, este último convoca os juízes para realizar um julgamento. Tendo Fileo, filho de Augias, testemunhado contra seu pai, que saí derrotado, porém expulsa a Hércules e Fileo da Élide. Posteriormente Hércules ataca a cidade, mata Augias

e entrega o trono a Fileo. Tampouco Euristeu reconheceu esse trabalho entre os dez a serem cumpridos, devido ao fato de Hércules tê-lo feito por um pagamento.

Como sexto trabalho Hércules foi encarregado de afugentar as aves do Lago de Estinfálo. Esse lago tinha às margens uma abundante vegetação, na qual se refugiaram centenas de aves gigantescas, sobre as quais se diz serem antropófagas e que matavam os passantes utilizando suas penas como dardos mortíferos. Eram como pragas, pois devoravam constantemente os frutos e colheitas da região. O problema enfrentado para cumprir a tarefa era fazer com que as aves saíssem de seu refúgio. O herói recebe então de Atena crótalos de bronze fabricados pelo deus Hefesto, e fazendo barulho com eles faz com que as aves, incapazes de suportar o ruído, alcem voo atordoadas. Dessa maneira ele consegue abater as aves utilizando de suas flechas envenenadas com o sangue da Hidra de Lerna.

Junio Brandão (1987) nos traz que de acordo com os mitógrafos da época helenística, estes seis primeiros trabalhos aqui relatados podem ser agrupados em uma primeira série dos Doze Trabalhos que foram realizados no Peloponeso, na própria Hélade. Os outros seis a serem narrados, mais difíceis e penosos, se realizaram nas mais variadas partes do mundo então conhecido, de Creta ao Hades.

Sendo assim, o sétimo trabalho a ser realizado foi trazer vivo o Touro de Creta. Conta-se que Poseidon havia feito o touro surgir do mar quando Minos, o rei de Creta, prometeu sacrificar a ele tudo de especial que saísse do mar. Porém ao se encantar com a beleza do animal o rei leva o animal para junto de sua manada, e sacrifica outro no lugar. O deus, encolerizado, enfurece o touro, que sai pela ilha causando grandes estragos. Hércules vai até a ilha em sua procura e, sem contar com a ajuda de Minos, consegue dominar o animal segurando-o pelos chifres e o leva à Hélade. Euristeu ao ver o touro o deixa em liberdade, e este então percorre pela Esparta e Árcadia, atravessa o Istmo de Corinto e se refugia em Maratona, onde posteriormente seria dominado pelo herói ateniense Teseu.

Como oitavo trabalho Hércules deveria levar a Micenas as éguas de Diomedes, o trácio. Este era filho de Ares e rei dos bistones, e possuía quatro

éguas - Podargo, Lâmon, Xanto e Dino – que se alimentavam com a carne de estrangeiros. O herói então acaba por lutar com Diomedes, que ao ser vencido é atirado às suas próprias feras antropófagas. Após comerem o rei as éguas se acalmaram e foram facilmente conduzidas até Euristeu, que as deixa livres e posteriormente esses animais fogem para o Monte Olimpo, onde acabam sendo devoradas por feras.

No nono trabalho Hércules deveria conseguir o cinturão de Hipólita. Esta era a rainha das Amazonas, que viviam perto do rio Termodonte e eram mulheres guerreiras com costumes viris que somente criavam filhas. Elas retiravam o seio direito para melhor manejar o arco, enquanto deixavam o esquerdo para amamentar. A rainha ostentava um cinturão que havia recebido de Ares, como símbolo de sua soberania. Hércules foi ordenado a buscar esse cinturão devido à cobiça de Admete, filha de Euristeu e sacerdotisa de Hera. Acompanhado por alguns voluntários, dentre eles Teseu, Télamon, Peleu e outros companheiros, se lançou ao mar em direção à terra das Amazonas. Durante o percurso, tanto na ida quanto na volta, passou por algumas adversidades. Na ida junto com sua tripulação passou pela ilha de Paros, onde alguns de seus companheiros foram mortos e após ameaçar matar a todos da ilha, aceita como reparação que dois cidadãos da ilha o acompanhassem na aventura. Também ajudou Lico a conquistar o território dos bébrices.

Chegando ao porto de Temiscira Hércules havia convencido a rainha Hipólita de entregar o cinturão de forma amistosa, porém Hera, disfarçada de amazona, inflamou as outras amazonas dizendo que o estrangeiro estava sequestrando sua rainha. Dessa forma elas se armam e Hércules pensando ter sido traído, mata Hipólita, toma o cinturão, e após lutar com as restantes embarca no caminho de volta. Na volta o herói atraca em Tróia, que no momento estava sofrendo com uma peste e sendo atacada por um monstro, enviados por Apolo e Poseidon, respectivamente. O motivo desse infortúnio foi a recusa do rei Laomedonte em pagar a esses deuses pelos serviços que ambos prestaram na construção das muralhas de Ílion. Seguindo o que Ihe havia dito o oráculo, o rei iria entregar sua filha Hesíone ao monstro para acalmar aos deuses. Entretanto Hércules se oferece para salvar a princesa e matar o monstro, se recebesse como pagamento as éguas que Zeus havia dado a Laomedonte. O semideus

cumprir o que havia dito, sendo que a outra parte não o faz. Assim, Hércules parte de Tróia ameaçando um dia voltar e tomar a cidade, o que posteriormente ele iria cumprir.

Para cumprir o décimo trabalho Hércules deveria trazer de Eritia os bois de Gerião. Gerião era um gigante de três cabeças e corpo de três homens até o quadril, morava na distante ilha de Eritia que ficava próxima ao Oceano (possivelmente na atual Espanha, nos arredores de Cádiz), e era dono de um enorme rebanho de bois vermelhos. Os animais eram protegidos pelo vaqueiro Euríon e pelo cão de duas cabeças Ortro, filho de Equidna e Tífon, e irmão do cão Cérbero. A primeira dificuldade se deu pelo trajeto. Em sua viagem de ida após matar diversos animais selvagens na Líbia, conseguiu de empréstimo a Taça do Sol para atravessar o Oceano durante sua passagem pelo deserto da Líbia, quando ameaçou com suas flechas a Hélios, o deus do Sol. Ao chegar em Tarteso, passando pelo estreito que separa a África da Europa, ergueu as famosas Colunas de Hércules como testemunho de sua viagem. Chegando à ilha, Hércules enfrentou o cão Ortro e Euríon, derrotando-os com golpes de clava sem muita dificuldade. Gerião ao ser avisado do ocorrido pelo pastor Menetes, enfrenta o herói às margens do rio Ântemo mas é morto com flechadas.

Assim, o herói embarca o rebanho na Taça do Sol para reiniciar a longa viagem de volta. Tendo partido pelo Sul e atravessando pela Líbia, no retorno foi pelo Norte, passando pela atual Espanha, pela Gália, pela Itália e a Sicília antes de chegar à Hélade. “Foi durante todo esse tumultuado retorno à Grécia, que se passou a maioria das gestas extraordinárias, que são atribuídas ao filho de Zeus no Mediterrâneo ocidental.” (BRANDÃO, 1987, p.109). Foi atacado no caminho por diversos bandidos que cobiçavam o enorme rebanho. Na Ligúria foi atacado por nativos e após grande carnificina, já sem flechas em sua aljava invocou a seu pai Zeus que fez chover pedras do céu e afugentou os inimigos. Ainda ali matou dois filhos de Poseidon que tentaram roubar-lhe os bois. Continuando o percurso no Lácio - próximo ao local onde seria erguida a futura Roma – teve alguns dos melhores bois roubados por Caco, um ser monstruoso que, para confundir as pegadas, os arrastou pelos rabos e os escondeu em uma caverna. Logo um dos animais mugiu, Hércules os encontrou, confrontou Caco e recuperou os animais. Prosseguindo viagem na Calábria um dos bois do rebanho

foge e atravessa a nado o mar até chegar à Sicília após atravessar a região que o semideus denominou de Itália, sendo que em latim *vitulus* significa "vitelo, vitela, bezerro", e assim, miticamente a Itália recebeu seu nome. Hércules deixa seu rebanho aos cuidados de Hefesto, e para reaver o animal que havia se desgarrado, luta e mata o rei Érix, deixando o reino dos élios nas mãos dos nativos, porém profetizando que futuramente um de seus descendentes iria reinar ali¹².

Enfim com todo o rebanho encaminhou-se para a Grécia, mas ao chegar ao Mar Jônico Hera enviou um enxame de moscardos que atacou o rebanho fazendo com que ele se dispersasse pelas montanhas da Trácia. Hércules os perseguiu e conseguiu reunir alguns até a região de Helesponto, os que ficaram se tornaram selvagens. Devido à dificuldade que teve para reunir o rebanho culpou ao rio Estrimón e encheu seu leito de pedras, tornando-o inavegável. Finalmente consegue levar o que restou dos animais à Micenas e os entrega a Euristeu, que logo sacrificou todos a Hera.

Após transcorrido oito anos e um mês de realização dos trabalhos, Hércules chega ao décimo primeiro trabalho, o nono para Euristeu, que não havia contabilizado dois. Dessa forma, como decimo primeiro trabalho ordenou que fossem buscadas as maçãs de ouro das Hespérides. Essas maçãs haviam sido um presente de Gaia para o casamento de Zeus e Hera, que as plantaram em seu Jardim no Extremo Ocidente. Os pomos eram vigiados por um dragão imortal de cem cabeças, filho de Tifão e Equidna, e também pelas Hespérides - Egle, Eritía, Hesperia e Aretusa. O primeiro desafio a ser cumprido era descobrir o caminho a seguir para chegar ao Jardim das Hespérides. Para isso seguiu na direção norte, atravessando a Macedônia. Em sua viagem ao chegar ao rio Equedoro foi desafiado por Cicno, filho de Ares e Pirene, Ares regulava o combate a favor de seu filho, quando um raio cai entre os dois e faz com que o combate termine.

O herói então encontra as ninfas filhas de Zeus e Temis no rio Eridano, e as interrogando descobre que somente Nereu, o velho do mar, poderia indicar

¹² Segundo BRANDÃO (1987) a profecia realmente se cumpriu, quando na época histórica um "descendente" de Hércules, o Lacedemônio Dorieu, fundou uma colônia naquela região da Sicília.

com precisão o trajeto a ser seguido para chegar ao Jardim. Encontrando Nereu, que não queria indicar o itinerário, o filho de Zeus o segura até que ele revele a localização da Árvore das maçãs de ouro.

Agora conhecedor do caminho a percorrer, Hércules atravessa a Líbia, onde é forçado a enfrentar o gigante Anteu, filho de Poseidon e de Gaia, que matava estrangeiros. Percebendo que seu adversário se revigorava tocando com os pés na Terra, o semideus o suspendeu no ar e sufocando, o matou. Seguindo, cruzou o Egito onde reinava Busiris, filho de Poseidon. Esse rei sacrificava estrangeiros devido à uma profecia do Oráculo Frásio que o aconselhou a sacrificar anualmente um estrangeiro a Zeus para que a escassez e a fome terminassem. Hércules foi apanhado e levado ao altar, porém se liberta e mata Busiris e seu filho Anfidamante.

Do Egito percorreu a Ásia, chegando a Termidras e passando pela Arábia, e atravessou a Líbia até o mar exterior, onde recebeu a Taça do Sol de Hélio cruzando o Oceano para chegar ao Cáucaso. Ali flechou a águia que devorava o fígado de Prometeu, libertando-o. Este, em agradecimento aconselhou que Hércules não fosse ele mesmo buscar as maçãs, mas que enviasse seu irmão Atlas. Chegando ao extremo ocidente Hércules encontra Atlas, e oferece ficar em seu lugar sustentando a abóboda celeste enquanto para que ele fosse buscar as maçãs. Ele aceita de imediato, entretanto quando retorna diz ao filho de Zeus que levaria pessoalmente os frutos até Euristeu. Astutamente o herói finge concordar e pede que o titã sustente o Céu somente para que ele colocasse uma almofada sobre a cabeça. Atlas deixa as maçãs no chão e sustenta a abóboda, então o semideus as recolhe e retorna a Micenas. Obtidas as maçãs de ouro entrega a Euristeu, que sem saber o que fazer as devolve a Hércules. Este presenteia Atena, a deusa da sabedoria com elas, quem as devolve ao Jardim das Hespérides, pois era ímpio que os frutos estivessem em qualquer outro lugar que não o Jardim.

O décimo segundo e derradeiro trabalho imposto a Hércules foi que ele descesse ao Hades, o mundo dos mortos, e de lá trouxesse o cão guardião Cérbero, que possuía três cabeças, cauda de dragão, pescoço e dorso com cabeças de diversas serpentes. Para poder cumprir seu trabalho o herói primeiro se preparou se apresentando a Eumolpo, com o objetivo de se iniciar nos

Mistérios de Elêusis, que ensinavam como chegar com segurança à outra vida. Contando com as ajudas de Atena e Hermes ele vai até Ténaro, na Lacônia, onde se encontrava a entrada para o Hades.

Ao verem Hércules chegar, as almas fogem, com exceção das de Meleagro e a da Górgona Medusa. Ele ataca essa última como se ela estivesse viva, porém Hermes o informa de que se tratava apenas de um *eídolon* de uma sombra vã. Já Meleagro lhe conta sua triste história e comove o filho de Alcmena, que promete que ao sair dali iria desposar sua irmã Dejanira. Hércules encontra a Teseu e Pirítoos vivos, mas acorrentados. Eles estendem a mão buscando resgate pela força do herói. Teseu foi facilmente libertado, porém ao tentar libertar Pirítoos ocorre um tremor de terra e ele não pode ser libertado. Logo depois, na tentativa de sacrificar algumas vacas do rebanho de Hades para as almas é coagido pelo pastor Menetes, a quem apertou com seus braços quebrando algumas costelas e só o deixou vivo atendendo ao pedido de Perséfone.

Por fim ele encontra o deus Hades e pede-lhe para levar Cérbero até Micenas. O deus concorda, com a condição de que ele o fizesse sozinho e sem utilizar suas armas contra o monstro, capturando-o sem o ferir. Hércules coberto com sua couraça e com pele do Leão de Neméia encontrou o cão perto do rio Aqueronte, e rodeando seus braços pela cabeça da besta o sufocou até que este ficasse sem forças e se rendesse. Retorna com o monstro através de Trezén até chegar em Micenas. Euristeu ao ver o animal de três cabeças se esconde novamente no jarro de bronze, e Hércules, sem saber o que fazer com Cérbero, o leva de volta ao Hades.

Assim completaram-se os dez trabalhos impostos por Euristeu, fechando o ciclo dos Doze Trabalhos. “Agora sim, já podia chamar-se Hércules, isto é, em etimologia popular, Héra + Kléos, ‘a glória de Hera’” (BRANDÃO, 1987, p.116)

2.4 Gestas Complementares

Outras gestas ocorreram posterior e independentemente ao ciclo dos Doze Trabalhos. Após finalizar os trabalhos Hércules chega a Tebas e entrega Mégara

a lolau. Desejando se casar vai até a Ecália, onde o rei Éurito havia prometido dar sua filha Iole a quem vencesse a ele e seus filhos numa disputa de tiro com o arco. Ali vence o seu antigo mestre e seus filhos, porém com medo de que o semideus novamente matasse sua prole Éurito e seus filhos se negam a entregar a princesa, sendo que o filho mais velho Ífito insiste para que entregassem Íole. Não o fazem ao final.

Pouco depois Autólico rouba algumas vacas e Éurito suspeita de Hércules. Ífito não pensa o mesmo, e vai até o herói pedindo que o ajudasse a encontrar os animais. Hércules o hospeda, porém, enlouquecendo outra vez mata Ífito empurrando-o das muralhas de Tirinto. Desejando se purificar do crime se apresenta a Neleu, rei dos pilios, que devido a sua amizade com Éurito o nega. Ele então é purificado por Deífobo, filho de Hipólito, em Amiclas.

Entretanto, sofrendo de uma doença consequência do assassinato cometido o filho de Zeus se dirige a Delfos na busca pela cura. A Pítia se recusa a dar uma solução e então Hércules tenta saquear o templo para criar seu próprio oráculo. Apolo aparece e começa a lutar contra ele, sendo que Zeus envia um raio que cessa a briga. Finalmente o Oráculo revela que para curar sua doença era necessário que Hércules fosse vendido e servisse como escravo durante três anos, repassando o que fosse pago para Éurito, como compensação pelo crime.

Ele é comprado por Ônfale, rainha da Lídia, que conhecedora das façanhas de seu novo escravo, lhe impõe que livre o reino de alguns malfeitores e monstros. Primeiro ele capturou e prendeu os ladrões Cércopes em Éfeso; depois libertou a Lídia de Sileu, um vinhateiro que obrigava os passantes a trabalhar em suas videiras e como pagamento os matava, matando-o com uma enxada; chegando na ilha de Dólíque, ao ver o corpo de Ícaro o enterrou e denominou a ilha de Icaria, por isso Dédalo talhou uma estátua de Hércules em Pisa. Durante o tempo que serviu Ônfale, também viajou a Cólquide e caçou o Javali de Calidón. Após concluir esses trabalhos ele passa o resto do exílio no ócio, em banquetes e luxúria.

Após terminar o período de servidão e curado de sua enfermidade vai cumprir uma ameaça que ele mesmo havia feito anteriormente, quando prometeu a Laomedonte que retornaria a Tróia para vingar-se devido não ter recebido o

pagamento pela libertação de Hesíona, o que ocorreu no trajeto de retorno do país das Amazonas. Reunindo um exército de voluntários ele parte com dezoito barcos de cinquenta remadores cada. Chegando ao porto de Ílion parte com os soldados para as muralhas de Tróia e deixa os navios sob cuidado de um grupo comandado por Ecles.

Laomedonte acaba atacando os navios e matando Ecles, porém o herói rapidamente o seguindo, obriga o rei a se refugiar por trás das muralhas de Ílion. Dessa forma se inicia o cerco da cidade, que não dura muito, pois que Télamon é o primeiro a transpor as muralhas. Esse episódio rende a construção de um altar conforme nos traz Junito Brandão:

Furioso e já possuído da hýbris, por ter sido ultrapassado em valor, o herói investiu sobre o companheiro para matá-lo. Télamon, num gesto rápido, abaixou-se e começou a ajuntar pedras. Intrigado, o filho de Zeus e Alcmena perguntou-lhe o motivo de comportamento tão estranho. Télamon respondeu-lhe, ateniensemente, que reunia pedras para levantar um altar a Hércules Vitorioso. Satisfeito e comovido, o herói lhe perdoou a audácia. (BRANDÃO, 1987, p. 119)

Logo a cidade é tomada e Laomedonte e todos seus filhos homens, com exceção de Podarces, são mortos a flechadas. Hércules realiza o casamento de Hesíona com Télamon e põe à disposição da princesa o escravo que ela escolhesse. Ela escolhe seu irmão Podarces, e porquanto o semideus argumentasse que ele primeiro deveria se tornar um escravo para em seguida ser comprado por ela, a princesa entrega o véu que utilizaria para se casar como resgate do garoto. Esse acontecimento explica a alteração no nome de Podarces para Príamo, que miticamente significa o “resgato”, e que seria o futuro rei de Tróia.

No retorno da viagem a Tróia aconteceram outras aventuras. A primeira se dá quando Hera levanta uma tempestade que lança o navio do herói na ilha de Cós. Ali os habitantes pensam se tratar de piratas e atacam com flechas e pedras. Porém junto com seu exército o semideus toma a ilha, mata o rei Eurípilo e se une a sua filha, Calciopéia, com quem tem como filho Téssalo. Após dominar a ilha, recebe um chamado de Atena e se dirige a Flegra, para lutar ao lado dos deuses contra os gigantes.

Logo depois reuniu um exército Arcádio aceitando os melhores da Hélade e marchou contra Augías. Esse designou os filhos de Molíone e Actor como estrategistas dos eleos. Durante a batalha Hércules ficou doente e acordou uma trégua com os Moliónidas. Porém, esses ao saberem da enfermidade do herói atacaram o exército causando uma grande baixa. Hércules se retira, e logo depois durante a celebração dos terceiros jogos ístmicos, quando os eleos enviaram os Moliónidas para participar, faz uma armadilha e os mata. Então toma Élide e entrega o reino a Fileo. Também institui os jogos olímpicos e constrói altares para os doze deuses olímpicos.

Após a conquista da Élide, toma a cidade de Pilos matando Perciclímeno, o mais valente dos filhos de Neleo, que durante o combate tinha o poder de se metamorfosear em várias formas. Então dirigiu sua expedição até Esparta, onde lutou contra Lacedemonia para se vingar dos filhos de Hipocoonte, que haviam matado violentamente seu sobrinho Eono, além de buscar reaver o trono para os legítimos herdeiros do por: Icário e Tíndaro. Após juntar seu exército na Arcádia e contar com o auxílio do rei Cefeu e seus vinte filhos, trava uma batalha sangrenta, da qual não sobrevivem esses últimos aliados e também na qual morre seu irmão Íficles.

2.5 Ciclo da Morte e Apoteose do herói

Finalizadas a exposição das principais aventuras de Hércules, iniciamos agora a narração do ciclo da morte e apoteose do herói, que seguirá uma linearidade seguindo suas relações com Dejanira, Íole e por fim Hebe.

Hércules chega a Calidón onde foi em busca de esposar Dejanira, filha de Eneo, irmã de Meleagro, cuja alma havia encontrado no Hades. Para isso deveria lutar contra o rio Aqueloo metamorfoseado em touro. Então quebrou um de seus chifres e se casou com Dejanira, cumprindo a promessa que havia feito.

Junto aos Calidônios comandou uma expedição para tomar a acidade de Éfira, e se unindo a Astíoque, a filha do rei Filante, teve um filho chamado Tlepólemo. Viveu em Calidón até que durante um banquete com Eneo matou acidentalmente a Éunomo, parente do rei. O herói teve o crime perdoado, visto

que foi algo acidental, porém assim mesmo quis sofrer o castigo e, seguindo a lei, foi se exilar em Tráquis.

Chegando juntamente com Dejanira e seu filho Hilo ao rio Eveno, encontrou o centauro Neso, que alegava haver recebido dos deuses o privilégio de realizar as travessias do rio. O herói atravessa o rio sozinho, e quando Neso foi atravessar Dejanira tentou violentá-la, e ao perceber isso Hércules atira uma flecha em seu coração assim que sai do rio. Antes de morrer, porém, o centauro chama a esposa do semideus e diz que misturando o sêmen derramado na terra com o sangue que estava saindo da ferida causada pela flecha, ela teria um poderoso filtro amoroso para caso um dia Hércules deixasse de amá-la. Ela acredita no centauro e o faz, recolhendo o sangue de Neso, que estava contaminado pela flechada com o sangue da Hidra de Lerna.

Em Tráquis foi hospedado por Ceix e venceu ali os dríopes. Posteriormente se uniu a Egímio, rei dos dórios, para matar Coronos, contra o qual lutavam pelas fronteiras da região.

De volta a Traquis reuniu um exército para se vingar de Éurito. Aliado com os arcádios, os melios de Traúia e os locrios, matou Éurito e seus filhos, e tomou a cidade. Após sepultar os que haviam falecido, saqueou a cidade e levou Íole como cativa. Decide então erguer um altar em agradecimento a seu pai Zeus, e para celebrar os sacrifícios solenes ordena a seu servidor Licas que peça a Dejanira para que lhe envie uma túnica que ainda não tivesse sido utilizada. Através do enviado a esposa de Hércules fica sabendo sobre Íole, e, com medo de que ele a trocasse, lembrou-se do “filtro amoroso” recomendado por Neso, e assim, enviou a túnica banhada com o sangue envenenado pela Hidra de Lerna e com esperma do Centauro.

Ao vestir a túnica Hércules vai realizar o sacrifício, e o contato com sua pele, junto ao aquecimento da túnica, faz com que o veneno infiltre em seu corpo. Alucinado de dor pega Licas pelos pés e o arremessa ao mar. Sentindo o corpo queimar e com uma dor extrema, tenta retirar a túnica, porém essa estava impregnada em seu corpo e ao puxá-la pedaços de sua pele são também arrancados junto ao tecido.

Já não aguentando mais a dor, foi levado a Traquis de barco. Quando Dejanira o vê, percebe o que havia causado e se enforca. Hércules ordena então a Hilo, seu filho mais velho nascido de Dejanira, que se case com Íole quando chegue à idade adulta. Então se dirige ao monte Eta, ergue uma pira, e se deitando nela, ordena que alguém colocasse fogo. Visto que nenhum dos seus servidores queria fazê-lo a tarefa foi concluída por Peante, pai de Filoctetes, que passava por ali em busca de seu gado. Como recompensa pelo gesto de compaixão e coragem o herói o presenteia com seu arco e suas flechas. Enquanto a pira ardia em fogo uma nuvem surgiu embaixo dele e com trovões o levou até o céu. Assim, o herói se purifica por inteiro com o fogo, despindo-se dos elementos mortais que possuía.

Desde aquele momento, Zeus faz com que seu filho suba ao Monte Olimpo como um imortal. "Uma imortalidade conseguida por seus trabalhos, sua *timé* e sua *areté*, mas sobretudo por seus sofrimentos: (*tôi páthei máthos*), "sofrer para compreender", escreveu Esquilo na Oréstia (Agam. 177)." (Brandão, 1987, p.129). Reconcilia-se com Hera, se casa com sua filha Hebe, a deusa da juventude eterna, com quem tem dois filhos, Alexíares e Aniceto.

2.6 Características, e função de Hércules na Grécia Antiga

Pensando o mito para os gregos, entendemos que eles se utilizavam de tal artifício como forma de explicar as origens do mundo conhecido, fenômenos da natureza e da psicologia humana. Pode se dizer que o grego procurava no mito a razão de estar no mundo, o porquê de realizar determinadas tarefas. As explicações através dos mitos tornavam possível perceber um sentido para a existência do homem no mundo.

O mito estava presente em todas as classes sociais da Grécia e interferia em todas as relações entre os indivíduos e nas relações do homem com as divindades. Nessa sociedade o mito inspirou e direcionou as diversas formas de arte, sejam ela a tragédia, a comédia, a poesia épica ou as artes plásticas. Os mitos de herói tinham uma posição especial na Grécia Antiga. Para entender

como os gregos enxergavam essas figuras, nos utilizamos de Vernant, que diz que

O que caracteriza um herói são a singularidade do seu destino, o prestígio excepcional das suas façanhas, a conquista de uma glória que é realmente sua, a sobrevivência através dos séculos da sua fama na memória coletiva. Os homens vulgares desaparecem a partir do momento em que morrem, no esquecimento tenebroso do Hades; desaparecem; são os “anônimos”, os “sem nome”. Só o indivíduo heroico, ao aceitar enfrentar a morte na flor da juventude, vê o seu nome perpetuar-se gloriosamente de geração em geração. (VERNANT, 1988, p.30)

Uma das formas que os gregos da antiguidade utilizavam para se relacionar com esses heróis míticos era através do culto. Algumas questões relativas à quando e de que maneira esses cultos se estabeleceram ainda não possuem uma resposta completa, porém há a suposição que eles se deram a partir do culto funerário doméstico, conforme nos traz Jean Pierre Vernant em sua obra *Mito e pensamento entre os gregos (2002)*. Conhecemos mais a respeito da mitologia grega em si do que sobre as práticas rituais que existiam nas sociedades. Sobre os heróis é conhecido que seu culto fazia parte do “quadro da religião cívica”, ou seja, eram realizadas durante a tarde, publicamente e eram práticas rituais que estavam incluídas no calendário da cidade. Esses rituais mantinham a ordem das coisas e estavam relacionados à vitória nas batalhas.

Os heróis formam na época clássica uma categoria que se difere tanto dos deuses quanto dos mortos. Ao contrário dos primeiros ele se apresenta como um homem que viveu outrora e que, consagrado pela morte, se eleva a um status quase divino após enfrentar as vicissitudes, sofrimento e a morte. Ao contrário dos segundos não tem sua singularidade apagada, seu nome se conserva no além.

A empresa heroica condensa todas as virtudes e todos os perigos da ação humana; ela figura de certo modo o ato em seu estado exemplar: o ato que cria, que inaugura, que inicia (herói civilizador, inventor, herói fundador de cidades ou de linhagens, herói iniciador); o ato que, em condições críticas, no momento decisivo, assegura a vitória no combate, restabelece a ordem ameaçada (luta contra o monstro); o ato, enfim, que, abolindo os seus próprios limites, ignora todos os interditos comuns,

transcende a condição humana e, como um rio que sobe até a sua fonte, vem ajuntar-se à força divina (herói sacrílego, descida aos Infernos, vitória sobre a morte).(VERNANT, 2002, p. 432)

Assim, podemos considerar o culto heroico como representante da jornada humana, da sua relação com o mundo e com o divino. Assim, o culto pode tanto individualizar a figura do herói, quando se narra os feitos heroicos – por exemplo nas tragédias -, quanto pode suprimi-la, a partir do momento em que o culto abandona a “figura” do herói para fixar-se na atitude dirigida nos primórdios:

Eméritos fundadores de cidades e colônias, inventam e revelam muitas instituições humanas, como as leis que governam a cidade, as normas da vida urbana, a monogamia, a metalurgia, a escrita, o canto, a tática militar. Instituem jogos esportivos; participam ativamente de guerras, da mântica, da iátrica e dos mistérios. E mais que tudo, em cometimentos gigantescos, varrem da terra os bandidos, as feras e os monstros. (BRANDÃO, 1987, p.26)

Quanto à presença do mito de Hércules na Grécia, o que nos apresenta Junito Brandão (1987) é que:

O mais popular de todos os heróis gregos, como atestam a constância e a freqüência de seus aparecimentos na tragédia e particularmente na comédia, foi o único celebrado por todos os Helenos". Seu culto abrangeu uma universalidade tal, que até mesmo uma cidade como Atenas, tão cônica de suas peculiaridades, não só se vangloriava de haver precedido a todo o mundo grego em prestar honras divinas ao herói (Did. 4,39,1), mas também de lhe haver consagrado mais santuários do que ao herói ateniense Teseu. (Eur. Hércules, 1324-1333; Plut.Teseu, 35.2)

Talvez seja possível falar sobre as funções dos mitos de heróis, pensando sobretudo a partir da Grécia. Apesar de as mais diversas culturas durante toda história possuírem seus heróis, Mircea Eliade nos faz perceber que para os gregos, sua estrutura, funções e prestígio religioso estiveram mais definidos: "apenas na Grécia os heróis desfrutaram um prestígio religioso considerável, alimentaram a imaginação e a reflexão, suscitaram a criatividade literária e artística" (ELIADE, Mircea, 2011, p. 124.).

A jornada de Hércules remete constantemente à realização de trabalhos para purificar suas atitudes impróprias. Isso está ligado a um dos papéis do herói,

em que para se viver em coletividade é preciso se apresentar sem imperfeições, aonde cumprindo um processo social, a pureza heroica acaba por cumprir a função de permitir que esse fizesse parte do grupo. Dessa forma, uma das funções no mito de Hércules passa a ser a de purificação, aonde as mazelas vivenciadas pelo herói auxiliariam no processo de catarsis.

2.7 O herói na contemporaneidade

Apresentado o mito cãnone do herói Hércules, suas características e função na Grécia Antiga, gostaríamos de trazer uma reflexão importante sobre o conceito e a função dos heróis para a sociedade atual, pois nós somos uma sociedade que ainda precisa de heróis, porém os heróis antigos não atendem às nossas necessidades de heróificação.

Para nos ajudar a discutir as mudanças no sentido dado aos heróis, utilizaremos o texto “Épopeias: Gênero, Discursos e Ações” escrito por Ana Teresa Marques Gonçalves e Marcelo Miguel de Souza, bem como obras de autores como Pierre Grimal, Mircea Eliade e Joseph Campbell.

O que nos importa, enquanto historiadores, é entender que o que é considerado heroico varia com o tempo e espaço. Os heróis são lembrados pela realização de grandes feitos que, por serem grandiosos devem permanecer na memória de um povo. “Há neste pensamento um sentido tautológico: é memorável por ser grandioso; é grandioso por ser memorável” (GONÇALVES & SOUZA, 2014 p. 21).

Gonçalves e Souza (2014, p.22), trazem uma interpretação de Lucy Hughes — Hallett na obra *Heróis: Salvadores, Traidores e Super-homens*, a qual afirma que podemos perceber que os heróis foram mudando, atendendo às várias expectativas de audiências diversas. Para essa autora os heróis possuem dons excepcionais, e daí vem sua capacidade de realizarem feitos relevantes. Por consequência, trazem uma essência de singularidade ao herói, impossibilitando-o de se tornar um modelo a ser seguido.

Já Lutz Muller, na obra *O Herói: Todos Nascermos para ser Heróis (1987)*, se contrapõe a essa ideia, trazendo que existe sim um caráter modelar e exemplar nos heróis. Ela defende que todos têm um herói dentro de si.

Na definição de Joseph Campbell, em sua obra *O Herói de Mil Faces*, também identificamos a ideia de um caráter exemplar. Ele define o herói como:

o homem ou a 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. [...] Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (CAMPBELL, 1995, p.13)

Outra característica seria a teatralidade do heroísmo. Hughes — Hallett (2007) identifica a indumentaria do herói, por exemplo trazemos a capa de leão de Herácles, como um artifício de convencimento de sua capacidade sobre-humana. Já Gonçalves e Souza (2014, p.23) percebem-na como “vinculada às insígnias do poder e à proximidade do povo com os indivíduos poderosos”.

Cada época busca garantir a imortalidade dos seus heróis através de sua recordação constante. Os autores dessas recordações, tem como objetivo primário o entretenimento da audiência, se utilizando de elementos retóricos como suporte de comunicação. Da antiguidade nos chegaram em diversos suportes, como poesias, pinturas e estátuas, o que marca a posição desses heróis no imaginário social. “[...]para ser elevado ao posto de herói, o ser deve ser cantado e contado nos suportes de mensagens disponíveis em cada época” (GONÇALVES & SOUZA, 2014, p.24). Atualmente incluímos como novos suportes importantes para a perpetuação dos heróis, as narrativas audiovisuais e as histórias em quadrinhos.

Na transformação para o mundo moderno há a necessidade da existência de um vilão, um anti-herói, sem o qual nosso imaginário contemporâneo não consegue estabelecer um herói. Como nos trazem Ana Teresa e Marcelo Miguel:

Nosso pensamento é mais dual e parece menos complexo que os dos homens antigos e medievais, no qual os heróis eram representados possuindo tanto defeitos quanto qualidades,

tanto vícios e quanto virtudes. Na maior parte das vezes o herói era o seu próprio vilão. (GONÇALVES & SOUZA, 2014, p.24)

Os autores completam trazendo os exemplos de dualidade entre Aquiles e Agamemnon, no filme Tróia (2004), e principalmente na animação Megamente (2011), em que, com o desaparecimento do herói da história, o vilão se sente perdido e cria um novo herói para ter contra quem lutar. Veremos no próximo capítulo, que essa dualidade também é posta nos filmes que discutimos.

Assim, “o herói converte-se basicamente num sistema de referência para a compreensão de uma determinada cultura, pois responde a interesses particulares de um momento histórico preciso” (BAUZÁ, 1998, p.03). Portanto, cada sociedade se utiliza de heróis que possam ser compreendidos segundo os valores morais e culturais dela.

Houve um longo caminho realizado por Hércules, desde a Grécia Antiga até suas representações nas telas nos séculos XX e XXI, passando por variações de autores gregos, romanos, orientais, proporcionando a soma de diversas identidades e tradições.

Percebermos que o herói Hércules permanece válido até o século XXI, tanto é que em 2014 tivemos o lançamento de dois filmes onde ele é o personagem principal. Pensando nessas alterações no sentido do heroísmo, discutiremos em seguida a presença desse personagem no cinema.

CAPÍTULO 3

O MITO DE HÉRACLES NO CINEMA

3.1 O Mito De Hércules No Cinema

O interesse pela retomada desse personagem mítico utilizando-se de narrativas audiovisuais tem sua origem na década de 1950 e vem há algum tempo respondendo aos diversos interesses da sociedade. Desde a segunda metade do século XX até o século XXI foram diversos os filmes, programas de televisão e desenhos animados que se utilizaram do mito de Hércules como base para sua história, o que despertou nossa curiosidade sobre o assunto.

Observamos que comparado entre as diversas figuras mitológicas e lendárias dramatizadas no cinema e que obtiveram sucesso, a figura de Hércules tem um número consideravelmente grande de obras filmadas. Dessa forma, conseguimos perceber a existência de uma história do personagem Hércules no cinema, e concordamos com alguns estudos que acabam por dividir essas produções em três grupos de grande produção e ampla popularidade¹³. O primeiro grupo consiste principalmente nos filmes ítalo-estadunidenses produzidos entre 1958-1970; o segundo na série de televisão dos anos 1990 *Hercules: The Legendary Journeys*, seus spinoffs e o filme da Disney *Hercules* (1997); e o terceiro grupo as narrativas audiovisuais que retratam Hércules no século XXI, e principalmente as de 2014.

O primeiro filme com essa temática é a produção ítalo-espanhola “*Le fatiche di Ercole*” (As Fezanhas de Hércules), que estreou na Itália em 1958 e foi lançado nos Estados Unidos, com dublagem em inglês em maio de 1959. Dirigido por Pietro Francisci e tendo Steve Reeves, um fisiculturista norte-americano vencedor do prêmio Mr. América, como intérprete do herói grego, o filme foi baseado nas Argonáuticas de Apolônio de Rodes, e acaba sendo uma fusão entre a história de Jasão e Hércules, na expedição dos Argonautas em busca do velocino de ouro. Dessa forma, esse primeiro filme não retratava exatamente o

¹³ Nos baseamos principalmente no estudo do professor Jon Solomon em seu artigo “Hercules and the Millennial Generation” (2018)

mito cânone de Hércules e sim era focado no seu físico e força descomunal e repleto de ação.

O filme acabou sendo um sucesso de bilheteria e audiência e acabou por inaugurar o sucesso do subgênero de filmes épicos que seria conhecido como “sandálias e espadas” ou peplum¹⁴. Esse gênero se trata de filmes épicos de baixo orçamento, retratando heróis musculosos de temáticas mitológica, histórica ou bíblica, ambientados principalmente na antiguidade greco-romana e no período medieval. Exploravam um roteiro que exigia e focava na ação física e no corpo dos heróis, tendo características semelhantes, independente da história ou do herói protagonista.

Seguindo o sucesso foi lançada uma sequência desse primeiro filme com o título de *Ercole e la regina di Lidia* (1959), e inúmeras produções italianas e americanas do subgênero peplum foram feitas e distribuídas pelo mundo. Solomon (2018) lista mais de 10 filmes produzidos nos anos 60 que continham o nome *Ercole/Hercules* em suas versões italiana/estadunidense, excetuando outros que não possuíam o nome no original italiano porém que no título inglês da produção continham o nome *Hercules*, e que muitas vezes retratavam apenas um homem de força descomunal, que poderia ser o próprio Hércules, ou filho, com histórias que diferiam da mitologia grega conhecida.

O cinema Peplum foi amplamente focado em perpetuar os valores tradicionais. Refletindo o contexto político do pós-guerra, os filmes peplum eram frequentemente baseados em uma história de luta contra a opressão. As tarefas realizadas por Hércules nesses filmes mantinham um padrão de derrubada de tiranias e libertação de uma população escravizada. Mesmo que o inimigo mudasse de aparência sendo um rei malvado ou uma rainha feiticeira, a ideia central permanecia a mesma.

Em 1963 Joseph E. Levine, que havia sido responsável pelo financiamento da dublagem que levou da Itália para os EUA o primeiro filme *Hercules* (1957), investiu novamente para que essa obra e sua sequência pudessem ser televisionadas. “Quando *Hercules* estreou na WOR-TV em Nova York em janeiro de 1963, conquistou não apenas a maior audiência que a

¹⁴ O termo peplum faz referência às togas usadas pelos personagens desses filmes.

emissora jamais teve, mas mais do que as outras emissoras locais combinadas.” (SOLOMON, 2018, p.34).¹⁵

Também está nesse primeiro grupo uma animação estadunidense que teve como título *The Mighty Hercules* (1963). Estreando no ano de 1963 a animação foi transmitida através da televisão e contou com mais de 100 episódios de aproximadamente 5 minutos cada (SOLOMON, 2018, p.34).

Por fim, esse primeiro grupo de produções que trataram do tema mitológico aqui discutido acabou por inspirar filmes das décadas posteriores, como o longa *Hercules in New York* (1970), no qual Arnold Schwarzenegger fez sua primeira grande aparição representando o semideus Hércules, e os filmes *Hercules* (1983) e *The Adventures of Hercules II* (1985), ambos produções italianas que contaram com o também fisiculturista Lou Ferrigno no papel do herói. Porém os estúdios de filmes da Europa e EUA haviam diminuído e cessado com a produção massiva desse formato de filme.

O segundo grupo se inicia a partir da produção da série *Hercules: The Legendary Journeys* (1995–9) do diretor Sam Raimi, que foi lançada após um piloto inicial de 5 filmes e contou com 111 capítulos divididos em seis temporadas. Respondendo às novas ideias da época a série inovou ao misturar ação, romance e humor em um multigênero que acabou alcançando um sucesso no mercado internacional. A série adaptava livremente o mito de Hércules, contando aventuras do personagem em companhia de Iolus, criadas livremente sem seguir o mito cânone, apesar de que em vários episódios utiliza-se de diversos personagens da mitologia.

Kevin Sorbo foi o escolhido para representar Hércules, um ator que difere de seus predecessores no quesito físico, não apresentando um tipo fisiculturista. Outra importante mudança realizada foi que enquanto nos filmes dos anos 50-60 as personagens femininas eram sexys a fim de provocar a estrela fisiculturista, nos filmes dos anos 1990 com as atualizações das diretrizes dos filmes e da televisão, ocorre uma maior igualdade entre o papel e inteligência dos gêneros representados. Isso fica notável na presença da personagem Xena que aparece na primeira temporada e é transformada de uma vilã para uma

¹⁵ Tradução livre.

heroína, e posteriormente acaba por ganhar uma série própria: *Xena: Warrior Princess* (1995-2001). Outra série derivada e também produzida por Raimi foi *Young Hercules* (1998-1999), que contou com 50 capítulos que contavam a história de um jovem Hércules em um acampamento de treinamento e foi transmitida pela emissora Fox Kid.

Percebemos assim que após um hiato entre finais da década de 60 e início da década de 90, as produções com a temática do mito de Hércules voltavam com força total. Ao final da década tivemos a estreia de mais duas produções: o filme de animação *Hercules* (1997) produzido pelos estúdios Walt Disney, que reconfigurou o herói como um jovem “super-herói”, filho de Zeus e Hera, mostrando sua juventude desastrosa, seu treinamento para se tornar um verdadeiro herói até lograr grandes feitos numa batalha inspirada na titanomaquia. Esse filme acabou sendo desmembrado numa série televisada *Hercules: The Animated Series* (1998-9) que contou com 65 capítulos e era focada nas aventuras do jovem Hércules, incluindo alguns personagens como Ícaro, Pandora, Morfeu, entre outros.

Essa narrativa da Disney cria uma nova possibilidade, aumentando o potencial de refazimento desse mito. Trouxe uma narrativa mais voltada às preocupações contemporâneas sobre a ascensão da cultura da celebridade, a desintegração do núcleo familiar e a passagem da adolescência para a idade adulta.

A produção e exibição simultânea de todos esses produtos sobre Hércules nos anos 1990 é mais uma demonstração da popularidade do herói, que consegue no corpus de seu mito englobar várias figuras mitológicas. Essa maior veiculação da imagem do semideus em programas televisados exercerá influência e será inspiração para uma nova onda de filmes ambientados na “antiguidade” que virão após a virada do milênio.

O terceiro grupo de narrativas audiovisuais que fazem uso do mito de Hércules se inicia após uma variedade de séries e filmes precedentes, do final dos anos 90 e início do anos 2000, que tinham ambientação na antiguidade e que tiveram sucesso e popularidade, como a minissérie *The Odyssey* (1997), e os filmes *Gladiator* (2000), *Troy* (2004), *Alexander* (2004) e *300* (2007).

O primeiro filme é o projeto *Hercules* (2005) da emissora Hallmark, onde a trama retrata o nascimento do herói com seu meio-irmão Íficles, sua servidão ao rei Euristeu e a realização de seis trabalhos, com personagens e uma narrativa bastante modificada em relação ao mito cânone. No mesmo ano também tivemos *Hercules in Hollywood* (2005), uma paródia de baixo custo do filme estrelado por Schwarzenegger.

Uma nova lista de filmes especificamente mitológicos acabou por reapresentar cinematograficamente os temas mitológicos à nova geração de crianças e adolescentes, sendo eles: *Minotaur* (2006), *Clash of the Titans* (2010), *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (2010), *Immortals* (2011), *Wrath of the Titans* (2012), e *Percy Jackson & the Olympians: Sea of Monsters* (2013). Dessa forma, em 2014 se define o terceiro grupo de filmes sobre Hércules, quando foram lançados nos cinemas os filmes *Hercules*, *The Legend of Hercules* e *Hercules Reborn*, sendo os dois primeiros Hollywoodianos e os quais estaremos detalhando na sequência do texto. Por fim, além desses filmes também tivemos outros produtos como uma reedição estadunidense *Hercules: An Animated Classic*, e

até um Hércules indiano sobre um homem contemporâneo a quem as pessoas ironicamente chamavam de "Hércules". Além disso, um Hércules alcoólatra, com excesso de peso físico foi um dos personagens acompanhantes da série de televisão britânica *Atlantis* (2013-15). (SOLOMON, 2018, p.42)

Percebemos então que a história de Hércules dentro das narrativas audiovisuais não relata necessariamente o mito grego canônico, mesmo que muitos incluam episódios com elementos que se referem às fontes antigas ou que os produtores reconheçam terem se inspirado nelas. Todo esse corpus que citamos teve um alcance gigantesco por todo o mundo, e demonstra uma das principais características do mito de Hércules de ter variações e inovações literárias que se misturam à tradição mitológica. Assim, em consonância, desde a primeira aparição nos cinemas, foram diversos os filmes lançados, utilizando das mais diversas perspectivas.

Como relatamos, em 2014 a presença do mito de Hércules no cinema se deu de forma pontual: neste ano foram produzidos somente no circuito

Hollywoodiano dois filmes que retomam ao mito como base para seu enredo. Cada um desses filmes acabou por se utilizar de um aspecto da história e construíram diferentes narrativas, ressaltando um ou outro ponto da história desse herói, trazendo alterações que nos fazem perceber cada filme como uma aventura singular.

O que nos chama a atenção é que mesmo que essas produções não cheguem a alcançar atualmente o mesmo sucesso de outras obras que trabalham com a questão de heróis, a popularidade desse tema narrativo é recorrente, sendo assim, um importante objeto de estudo.

O que conta não é tanto a popularidade dos filmes estatisticamente mensurada, mas a popularidade de seus temas pictóricos e narrativos. A persistente reiteração destes temas marca-os como projeções externas de desejos internos. E eles obviamente têm muito mais peso quando ocorrem tanto em filmes populares quanto em não populares, em filmes classe B ou em superproduções. (KRACAUER, 1947, p. 20)

Nesse capítulo buscamos realizar uma análise individual de cada filme. Inicialmente faremos uma análise dos elementos externos ao filme em si, onde iniciamos contextualizando os diretores e a produção do filme para em seguida entrar no elenco. Em seguida partimos para análise do conteúdo do filme, esmiuçando o enredo do filme, onde buscaremos revelar através das sequências, dos diálogos, elementos que estejam colocados tanto de forma explícita, quanto implícita.

Também revelaremos informações sobre a recepção e críticas de cada filme. Ao final da análise individual de cada filme, será realizada uma demonstração dos elementos onde há uma aproximação e onde há distanciamento, diferenças entre eles, com principal foco nas características do herói que são ressaltadas em cada um dos filmes.

3.2 A Lenda de Hércules – Renny Harlin

Seguiremos a ordem cronologia pela qual os filmes foram lançados. Assim, o primeiro a ser abordado será o filme *A Lenda de Hércules* (Harlin, EUA,

2014), que estreou nos cinemas brasileiros em 7 de fevereiro de 2014 com o título *A Lenda de Hércules*. O filme foi dirigido por Renny Harlin, um cineasta finlandês de grande sucesso em Hollywood, com experiência principalmente em filmes de ação e de terror.

Segundo o Internet Movie Data Base (IMDB) o início da carreira do diretor se deu na década de 1980, onde produzia propagandas e filmes para empresas, e seu primeiro longa de sucesso foi o filme *Férias para a Morte (1986)*, que foi o filme finlandês mais caro que estreou nos Estados Unidos da América, contando inclusive com um financiamento do governo. O diretor então trabalhou em diversos projetos sendo os de maior renome *Hora do Pesadelo 4: O Mestre dos Sonhos (1988)*; *Duro de Matar 2 (1990)*; *Risco Total (1993)*, estrelado por Sylvester Stallone e que teve 3 indicações ao Oscar nas categorias de Melhor Mixagem de Som, Melhores Edição de Som e Melhores Efeitos Visuais; e *Caçadores de Mentas (2004)*.

Apesar da marca negativa de maior perda financeira, a maior bomba das bilheteria com o filme *A Ilha da Garganta Cortada (1995)* registrado no Guinness Book, o livro dos recordes mundiais, há ainda outros exemplos de filmes dirigidos por Harlin que tiveram excelente arrecadação, como por exemplo o blockbuster *Do Fundo do Mar (1999)*, que com custo de US \$ 60 milhões arrecadou mais de US \$ 160 milhões no mundo todo; e o filme *O Exorcista: O Início (2004)* que teve orçamento de US \$ 50 milhões, e arrecadou US \$ 80 milhões.

Produzido pelas empresas Millennium Films e Nu Boyana Film Studios, e distribuído pela Summit Entertainment, *A Lenda de Hércules* teve sua estreia antecipada devido ao lançamento de outro filme *Hércules*, produzido pela MGM, que estrearia no segundo semestre do mesmo ano. Fazendo o papel do personagem principal temos o ator estadunidense Kellan Lutz, que na época do lançamento do filme estava com 29 anos. Kellan Lutz, ficou conhecido principalmente após seu papel como o vampiro Emmett Cullen na Saga *Crepúsculo (2008)*, tendo também interpretado Poseidon em *Imortais (2011)* e John Smilee em *Os Mercenários 3 (2014)*, papéis em que foram realçadas características de jovialidade e força nos personagens que interpretou. Outros atores e atrizes que fizeram parte do elenco principal do filme foram Gaia Weiss, interpretando Hebe, que no filme é a princesa de Creta; Scott Adkins, interpretou

o Rei Anfitrião; Roxanne McKee, fez o papel da Rainha Alcmena, mãe de Hércules e Liam Garrigan, que teve como personagem Ificles, o irmão de Hércules.

No filme, Hércules nasce com o destino de trazer a paz de volta ao seu reino como uma resposta da deusa Hera à sua mãe Alcmena, a rainha de Tebas. Ele é traído por seu padrasto, o rei de Tebas e vendido como escravo, tendo que lutar para voltar à liberdade e reencontrar a mulher que ama, a princesa Hebe, que foi prometida em casamento ao príncipe Ificles como forma de aproximação entre os reinos de Creta e Tirinto.

O filme se inicia com o rei Anfitrião, de Tirinto, invadindo a cidade de Argos, Grécia, no ano de 1.200 Antes de Cristo. Anfitrião luta contra o rei Galeno em combate pessoal, matando Galeno e conquistando seu reino. Após mais essa conquista, a qual ele diz que dedica a sua esposa Alcmena e ela à sua ambição pelo Ouro, a mulher juntamente com o conselheiro Quíron, vão ao templo de Hera realizar uma prece e oferenda em busca de uma resposta para o fim da ambição de seu esposo. A deusa oferece que seu esposo Zeus seja o pai de um filho com a rainha mortal, para que esse filho acabe com o sofrimento dela e traga paz ao reino. Hera diz que o chamará de Hércules, independente do nome que sua mãe lhe dê (HARLIN, 2014, 07'39").

Assim, logo na cena posterior, que ocorre durante a noite, temos a consumação de Zeus e Alcmena, numa cena onde o deus não aparece através de um ser carnal, porém embaixo dos lençóis e em meio a ventos que logo desaparecem com a chegada de Anfitrião (HARLIN, 2014, 08'01"- 09'31"). Anfitrião batiza esse que seria seu segundo filho de Alcides, embora sua mãe reconheça-o secretamente como Hércules.

Nessa sequência que relata a passagem do nascimento do herói, já se vê uma grande e importante diferença do que acontece no mito cânone. Aqui ocorre uma traição matrimonial de ambos os lados de forma consentida, onde tanto Hera quanto Alcmena concordam com o ocorrido, enquanto no mito cânone a concepção se dá de forma diferente. Essa diferença na própria concepção já leva a uma completa alteração da aventura na qual o filme se baseia, pois Hera

já não é a antagonista do herói, mas de certa forma uma aliada, aquela que traçou seu nascimento e seu destino.

Se passam vinte anos e Alcides mantêm uma relação secreta com a princesa Hebe de Creta. Durante um encontro dos dois em um bosque eles são interrompidos por Ificles, irmão mais velho de Alcides, que após fazer com que a princesa volte ao palácio toma um caminho com seu irmão, e ambos encontram o temido leão de Neméia (HARLIN, 2014, 15'39"), designado como o devorador de homens e imbatível. Tentam derrotá-lo com a lança, mas sua pele é impenetrável e somente após sufocá-lo por trás com as próprias mãos, com o golpe que ficou conhecido como mata leão é que Alcides consegue vencer.

Ificles fica com todo o crédito ao vestir a pele do leão durante o banquete real, se gabando pela vitória e chamando seu irmão de covarde. No banquete o rei Anfitrião anuncia que Hebe irá se casar com Ificles após o período de quatro luas. A princesa não gosta do anúncio e tenta fugir juntamente com seu amado, porém são pegos antes de conseguirem e Anfitrião manda Alcides para uma campanha militar no Egito, dizendo:

(Anfitrião) - Amanhã embarcará para o Egito. Acontece uma revolta em Heliópolis, ao norte do delta do Nilo. Desfrute da guerra, Alcides, e esqueça de tudo isto. Não temo por tua vida. Que os Deuses da tua mãe te acompanhem, se é que existem. (HARLIN, 2014, 24'13"- 24'38")

Ao mandar seu filho para o Egito, Anfitrião demonstra uma descrença em relação aos deuses. Nos remete à duas questões: uma oposição a ideia que existe de que todos os gregos e antigos acreditavam nos deuses; e demonstra uma representação da atualidade onde cada vez mais vemos os questionamentos sobre a real existência de Deus, uma postura que ganhou grande relevância a partir das obras de Nietzsche.

Antes de sair em campanha, Alcides recebe de sua mãe a revelação de sua origem, de seu verdadeiro pai e conta seu verdadeiro nome: Hércules. Durante o diálogo com sua mãe, é revelado um dos significados do nome do herói em conformidade com a origem grega do seu nome, quando Alcmena diz: "- Você não é filho de Anfitrião. Te juro pelo meu amor de mãe que você é Hércules. O dom de Hera, o filho de Zeus." (HARLIN, 2014, 25'51").

Sendo seu romance com Hebe um dos motivos do enredo do filme e uma das suas motivações, ele também promete a Hebe que retornará antes que o casamento ocorra. Então se junta ao Capitão Sotiris no deserto egípcio, onde a pequena companhia é emboscada por locais, restando como sobreviventes apenas Sotiris e Alcides (HARLIN, 2014, 27'16"- 34'15"). O capitão da companhia aponta para o corpo de um soldado morto quando o líder da emboscada pergunta onde está o príncipe, e Alcides agora passa a utilizar Hércules, o nome que lhe foi dado pelos deuses, escondendo assim sua real identidade de príncipe.

Vemos aqui um ponto em que se há o início do caminho para que o herói encontre sua verdadeira identidade, que assuma quem ele realmente é. Mesmo tendo-o feito como forma de sobrevivência, para se proteger, já ocorre como um primeiro passo ao assumir o nome que recebeu de Hera, essa transformação, que ao longo da jornada vai se concretizando pelas diversas adversidades e descobertas. Identificamos essa cena com as várias metamorfoses que os indivíduos passam na sociedade, principalmente aqueles que acabam escondendo ou não conhecendo sua verdadeira essência e acabam que aos poucos começam a assumir aquilo que são em seu interior, abandonando alguns papéis sociais.

Descobrem então que a emboscada foi armada por Anfitrião a fim de eliminar Hércules. Destacamos um diálogo entre Hércules e Sotiris onde reaparece a motivação do herói na sua busca por liberdade, aquilo que o move naquele momento:

(Sotiris) - Por acaso o Rei é capaz de fazer isso? Sacrificar seus homens para assegurar a morte de um? Do seu próprio filho! Por que escolheu viver?

(Hércules) - Está a par do compromisso... entre meu irmão e Hebe, a Princesa de Creta?

(Sotiris) - Sim. O anunciaram antes de que partíssemos.

(Hércules) - Devo voltar lá antes do casamento. Você fique do meu lado e será o convidado de honra na festa do meu casamento.

(Sotiris) - Temo que o meu Príncipe tenha passado tempo demais dentro do palácio. Eu tenho percorrido o mundo e sei o que nos espera.

(Hércules) - Está errado. Com certeza tem alguém pra te receber de volta.

(Sotiris) - Claro. Uma esposa e um filho.

(Hércules) - Então pense neles. E em nada mais!

(Sotiris) - Me diga. Quem é esse tal de Hércules?

(Hércules) - Ainda não sei. (HARLIN, 2014, 36'35"- 38'07")

Seu romance com a princesa Hebe é o que motiva o herói nesse momento, aquilo que faz com que ele busque forças e tenha o desejo de retornar ao seu lugar de origem. Ao mesmo tempo, nesse período de retorno ele tem em segundo plano a busca pela sua verdadeira identidade. Ao responder que ainda não sabe quem é “esse tal de Hércules”, ele demonstra que essa busca também é importante, que ele está no caminho de se encontrar.

Então ambos sobreviventes são vendidos como escravos a um promotor de luta de gladiadores, e logo se sobressaem dentre os lutadores. Eles convencem o promotor a levá-los à Grécia onde lutariam contra seis gladiadores invictos, tornando o promotor rico e conseguindo sua liberdade caso vitoriosos (HARLIN, 2014, 44'51"- 46'58"). Antes de partir para a Grécia Sotiris é ferido durante uma batalha em uma arena e Hércules convence o promotor a libertar seu companheiro e se dispões a enfrentar sozinhos os seis gladiadores. Sotiris secretamente o segue para a Grécia.

Nesse intervalo, no palácio ocorre uma celebração fúnebre para Hércules. Quando Alcmena busca orientação de Hera, Anfitrião a encontra e descobre o parentesco de Hércules com Zeus e que ele nasceu destinado a acabar com seu reinado. Anfitrião então apunhala a rainha com sua própria adaga, e diz a Quíron que ela tirou sua própria vida em seu luto (HARLIN, 2014, 42'50"- 44'48").

Enquanto isso, Hércules chega à Grécia e derrota facilmente os seis gladiadores em batalha. Quíron encontra Hércules, entrega a adaga de Alcmena a ele e relata a cena que presenciou no templo de Hera, da morte de sua mãe pela própria adaga enquanto o rei fugia. As pessoas celebram sua vitória e os desertores do exército de Anfitrião se juntam a ele e a Sotiris.

Em uma casa Hércules encontra a mesma mulher sacerdotisa que Alcmena encontrou no templo de Hera e que estava presente em seu batismo. Ela então tem um diálogo com o herói, trazendo alguns conselhos:

(Mulher) - Sim, eu sei. Estava presente no batismo.

(Hércules) - Meu amigo diz que era de Argos até meu pai jogar sua ira sobre ela.

(Mulher) - Seu pai de fato jogou sua ira sobre muitos..., mas o que aconteceu em Argos foi **obra de um mortal**.

(Hércules) - Aonde você me trouxe?

(Mulher) - Até a verdade, Hércules. A verdade sobre você. Pode salvar sua noiva e cavalgar por até mil dias, mas não vai importar. Teu destino repousa em algo além disso. Sua jornada na vida vai te levar para mais longe do amor do que possa imaginar.

(Hércules) - Minha mãe me disse a mesma coisa no último dia que a vi.

(Mulher) – Ela foi sábia, mas não chegava a compreender a totalidade disto. Você deve aceitar quem é. Somente assim poderá abrir a porta do teu verdadeiro potencial. Aceita o teu pai e vai descobrir poderes que jamais imaginou existirem.

(Hércules) -Onde estava esse pai quando 80 homens morreram ao meu lado? Onde estava quando assassinaram a minha mãe?

(Mulher) – Saiba que se pai sempre esteve ali, Hércules. Você só não estava pronto. Zeus não pode mudar a mente dos mortais, mas seu pai deu um dom a você. E te advirto que, se abusares dele, te levará a destruição. Se o respeitares, será a salvação para ti e para aqueles que ama. (HARLIN, 2014, 01°01'00"- 01°02'39")

Nesse diálogo novamente é dito a Hércules a verdade sobre sua origem divina. Acontece como se a mulher fosse uma espécie de oráculo, revelando o destino ao qual ele nasceu entrelaçado. Ressaltamos nesse trecho uma demonstração de que a vontade própria do nosso personagem não terá tanta relevância. Apesar de sua paixão por Hebe ser o motivo que o motiva a regressar, isso está num segundo plano segundo as revelações que recebe, devendo o semideus aceitar sua origem para alcançar poderes de seu verdadeiro potencial e aí sim cumprir com seu destino. Percebemos a sacerdotisa como uma representação da moira grega, que é o destino para os gregos antigos, do qual

nem mesmo os deuses podiam escapar ou alterar a ordem do que viria a acontecer.

Enquanto isso, na cena seguinte, inconformada pelo casamento arranjado contra sua vontade Hebe tenta se jogar do topo do palácio, porém Quíron a impede e a leva para se encontrar com Hércules. Ao se encontrarem, Hércules não pensa em fugir como fizeram no início da aventura, mas agora ele afirma que irá ficar em sua terra natal juntamente com sua amada, ou seja, ele acaba afirmando a aceitação de seu destino, conciliando com sua vontade de ficar junto da princesa. (HARLIN, 2014, 01°07'20" – 01°07'57")

Anfitrião contrata mercenários estrangeiros para suprir parte de seu exército que se uniu a Hércules e Sotiris numa luta contra a campanha de tirania do rei. Junto com esses mercenários Ificles vai na casa de Sotiris, assassina sua esposa e ameaça a vida de seu filho, para que ele o leve a Hércules. Ificles fica surpreso ao descobrir que Hércules é Alcides, e o leva para ser acorrentado e açoitado publicamente. Sob ordens de Anfitrião, Ificles mata Quíron, e Hércules em revolta reconhece Zeus como seu pai e pede-lhe força. Ele então se liberta de suas correntes e mata a guarda de Anfitrião, sendo que ele escapa juntamente com Ificles (HARLIN, 2014, 01°11'14"- 01°16'00").

Após isso, Hércules recebe o apoio do povo para formar um exército e atacar o palácio. Antes de iniciarem a invasão, há uma preleção feita pelo herói: *“Alcides, o Príncipe, traí o seu Rei, mas o filho de Zeus, respira pela primeira vez hoje, e executa a promessa feita ao pai. Que esta noite seja lembrada para sempre como o grande momento em que retomamos o nosso reino!”* (HARLIN, 2014, 01°17'00"- 01°17'27").

Durante a invasão, a guarda do palácio se une ao exército de Hércules e juntos batalham contra os mercenários que haviam sido contratados. Já dentro do Palácio cercado pelos mercenários, Hércules desafia Anfitrião para um combate pessoal, utilizando as mesmas palavras que o Rei havia usado para conquistar Argos, porém recebe uma recusa (HARLIN, 2014, 01°20'43"- 01°22'30"). O filho de Zeus chama seu pai, que através de raios que descem dos céus, torna sua espada uma espécie de chicote de raios, com o qual ele derrota os mercenários.

Está é uma cena emblemática do filme. Durante todo o decorrer da narrativa, foi mantida uma incerteza sobre a divindade de Hércules, não está claro se ele é realmente um semideus, filho de Zeus, ou não. Esse fato se confirma nessa cena através dessa arma de raios que ele utiliza para vencer os inimigos. Estranhamente, através de um poder que não existe no mito cânone.

Já dentro do Palácio acontece o combate pessoal, mas quando Anfitrião estava a ponto de ser derrotado Ifícles surge com Hebe como refém, ameaçando matá-la caso Hércules não deixasse seu pai livre. Hebe se antecipa e empurra a adaga com a qual estava sendo ameaçada através de seu ombro, matando Ifícles. Assim, Hércules mata Anfitrião com a mesma adaga que o rei havia utilizado para matar sua mãe Alcmena.

Ao final do filme Hebe sobrevive e após um time-lapse aparece junto a Hércules com um bebê (HARLIN, 2014, 01°28'20"). A cena final do filme mostra Hércules observando o reino do qual agora era o Rei e depois observando os céus, como que numa demonstração de agradecimento ao seu pai Zeus e demonstrando que havia cumprido o destino para o qual havia nascido.

A trama do filme buscou demonstrar qual seria a origem do mito de Hércules, porém, sua narrativa foge à do mito cânone que se fez popular onde ele realiza os Doze Trabalhos, alterando funções de personagens, trazendo uma jornada diferente para o herói, construindo assim um mito diferente.

Fora a história em si, algumas diferenças que destacamos são: aqui a Deusa Hera faz um acordo com Alcmena para que Zeus tenha um filho com a mortal, e não há uma traição escondida; há uma única referência aos Doze Trabalhos em uma cena em que aparece o Leão de Neméia; na mitologia grega Hebe é na verdade a deusa da juventude.

Essa adaptação do mito se fez em detrimento de uma aventura romântica, o que conseguimos identificar no fato do filme trazer ao mito um aspecto contemporâneo, um estilo cinematográfico que pudesse estar em consonância com o desejo do público, onde há uma mistura dos gêneros de ação e romance. Isso está implícito também na própria escolha do ator que representou Hércules, pois ele fez parte da trilogia Crepúsculo, que foi voltado à um público infanto-juvenil. Percebemos a dualidade ao herói na figura de Anfitrião, que ao contrário

do que encontramos no mito cânone, aqui é posto como o vilão que dará sentido às ações de Hércules, retornando à ideia que discutimos anteriormente que o herói contemporâneo precisa de um vilão para existir.

O filme não foi um sucesso de bilheteria, ao contrário: com o orçamento estimado em 70 milhões de dólares, arrecadou mundialmente pouco mais de 60 milhões. Também recebeu indicações à prêmios no Framboesa de Ouro, uma espécie de Oscar “ao contrário”, que premia os piores filmes.

Podemos perceber o filme como um produto da indústria cultural, que através das técnicas da televisão, do cinema, produz suas tendências e as propaga para as diversas esferas da vida. O cinema comercial faz parte desse meio. Ele encontra seu público por meio de uma síntese do padrão e do original exercida por meio de atrativos que unem elementos do arquétipo com o individual (MORIN, 1987, p.31).

Dessa forma o filme transformou a *trama* de maneira que o público alvo se identificasse com aquilo que vê, percebendo-se como representado no filme. Para que isso ocorra, as produções cinematográficas devem mobilizar temas e figuras, clichês, apropriar-se de mitos, enfim, trazer uma nova concepção, um novo significado segundo o público que almeja atrair. Percebemos isso no filme aqui trabalhado, tanto na questão da adaptação do mito para uma jornada com um argumento amoroso e repleto de ação, quanto na imagem do herói que atrai o público do cinema.

Sobre isso, Morin (1987) nos traz que esse personagem representa o público no cinema, geralmente torna-se “cada vez mais “natural” até aparecer não mais como um monstro sagrado executando um rito, mas como um sócia exaltado do espectador ao qual está ligado por semelhanças e, simultaneamente, por uma simpatia profunda.” (MORIN, 1987, p. 91-92).

Por fim, temos a questão do *happy end* - final feliz - que foi um elemento utilizado no longa para essa adequação ao público. Esse elemento causa uma identificação com o herói ao trazer uma aproximação com o cotidiano, onde ele tem problemas relacionados a desafios, crises pessoais, relacionamentos amorosos etc., se tornando, nas pretensões dos realizadores, um álter ego do espectador.

Ao longo do filme, em cenas que destacamos anteriormente – como as cenas de romance entre Hércules e Hebe e a cena onde ele decide por “mudar” seu nome de Alcides para Hércules (HARLIN, 2014, 36’35”- 38’07”) -, são ressaltados problemas que cumprem o papel de “aproximação” do personagem com o público, como a questão da escolha entre o dever e a sua relação amorosa; e principalmente a questão da identidade, que é destacada em diversos momentos do filme em relação à origem divina, de seu pai ser Zeus. O “final feliz” origina-se da adaptação de obras romanescas para o cinema (MORIN, 1987: 93). Assim, seria possível alcançá-lo no plano de vida do espectador, onde toda iniciativa nobre teria sua recompensa.

3.3 Hércules – Brett Ratner

O segundo filme que trazemos aqui teve como título apenas *Hercules*, estreou nos Estados Unidos em julho de 2014 e chegou aos cinemas brasileiros no dia 4 de setembro de 2014. O filme foi dirigido por Brett Ratner, que é um dos cineastas mais famosos em Hollywood, com experiência em diversos filmes de ação e aventura.

Segundo o IMDB, Brett estudou na Escola de Artes da Universidade de Nova York, onde começou sua carreira dirigindo videoclipes de grupos de rap, antes de fazer sua estreia como diretor de filmes aos 26 anos com a comédia de ação *Tudo por Dinheiro* (1997), o primeiro filme em que contou com o ator Chris Tucker. Em 1998, dirigiu o blockbuster *A Hora do Rush*, a comédia de ação estrelada por Jackie Chan e Chris Tucker, que foi lançada em setembro de 1998 e se tornou o filme de maior bilheteria do estúdio e a comédia de maior bilheteria da época. Dirigiu também as sequências *A Hora do Rush 2* (2001) e *A Hora do Rush 3* (2007). Seus diversos filmes ressoam com o público em todo o mundo e, como diretor, seus filmes arrecadaram mais de US \$ 2 bilhões nas bilheteiras globais. Também dirigiu *Um Homem de Família* (2000), *Dragão Vermelho* (2000), *Ladrão de Diamantes* (2004), *X-Men: O Confronto Final* (2006) e *Roubo nas Alturas* (2011).

Ratner também foi aclamado pela crítica e obteve sucesso como produtor. Ele serviu como produtor executivo do filme *O Regresso* (2015) - que rendeu o Oscar de melhor ator a Leonardo DiCaprio -, dentre outros como a comédia de sucesso *Quero Matar Meu Chefe* (2011) e sua continuação, e o re-imaginado conto da Branca de Neve *Espelho, Espelho Meu* (2012). Ele também foi produtor executivo e dirigiu a série *Prison Break* da FOX, indicado ao Globo de Ouro. Em 2017, Brett Ratner recebeu uma estrela na Calçada da Fama de Hollywood.

Representando o personagem principal Hércules, temos o ator Dwayne Johnson, que também é conhecido como The Rock. Ele ganhou fama nacional (EUA) durante sua passagem pela World Wrestling Federation (WWF/E) entre 1996 e 2004 como a principal figura da empresa. Sua primeira participação no cinema foi em *O Retorno da Múmia* (2001), onde interpretou o Rei Escorpião. Após sua atuação no filme, Dwayne ganhou um filme próprio contando a história de seu personagem do filme anterior, intitulado de *O Escorpião Rei* (2002), que obteve um sucesso estrondoso nas bilheteiras americanas, e que rendeu a ele o maior salário pago a um ator em papel de estreia, foram \$5.5 milhões de dólares, entrando para o livro do Guinness. Esse foi o salto definitivo para The Rock em Hollywood.

Atualmente, The Rock é um dos mais bem-sucedidos artistas do cinema, tendo participado de filmes como *Treinando o Papai* (2007); a sequência *Velozes e Furiosos* (2011); *Terremoto: A Falha de San Andreas* (2015); *Jumanji: Bem-vindo à Selva* (2017), dentre vários outros. Em grande parte dos filmes que Dwayne Johnson interpreta o personagem principal, e até mesmo em que faz um papel secundário, a principal característica realçada é seu porte e sua força física.

O filme foi produzido e distribuído em conjunto pela Paramount Pictures e Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), em associação com a Radical Studios retrata a história de Hércules, um grego de força extraordinária, líder de um grupo de mercenários, que realiza serviços que demandam combates, uso da força em troca de ouro, como por exemplo matar "monstros" ou combater vilões. Além dele o grupo é formado pelo profeta guerreiro Amphiarus (Ian McShane) de Argos, o ladrão especialista em facas Autolicus (Rufus Sewell) de Esparta, o guerreiro selvagem Tydeus (Aksel Hennie) de Tebas, a arqueira amazona

Atalanta (Ingrid Berdal) de Cítia e o jovem sobrinho contador de histórias Iolaus (Reece Ritchie) de Atenas. Todos esses personagens que compõem o grupo foram inspirados em personagens da mitologia grega.

Mas, “Acha que sabem a verdade sobre ele? Vocês não sabem de nada!” (RATNER, 2014, 00’53”), essa a voz - que logo descobriremos ser de Iolaus, sobrinho de Hércules – que dá início ao filme. Logo de cara essa primeira fala nos oferece o tom que o filme seguirá, sobre a “verdade” da história de Hércules. O filme segue através de uma narrativa de Iolaus, onde nos é apresentada sua visão da origem do herói: sendo filho de Zeus, “O Zeus” rei dos deuses, e da mortal Alcmena, o significado de seu nome seria a glória de Hera, e teria ocorrido uma tentativa da deusa Hera de matá-lo quando criança com duas serpentes, pois ela o odiava por lembrá-la da infidelidade de seu marido.

Também é narrado que quando Hércules se tornou adulto os deuses ordenaram doze trabalhos perigosos, que se ele os completasse e sobrevivesse, Hera o deixaria viver em paz. São citadas algumas dessas tarefas, como matar a Hidra de Lerna, combater o Javali de Erimanto e derrotar o Leão de Neméia, sendo que as tarefas são representadas em cenas que aparecem o personagem combatendo esses monstros. A narrativa de Iolaus, que aparece amarrado em uma armadilha, é interrompida no momento em que ele conta sobre a luta de seu tio contra o Leão, por um outro personagem que afirma que tudo não passava de bobagens, que Hércules nem existia.

Durante a interrupção da fala de Iolaus, aparece um marcador temporal (RATNER, 2014, 03’06”), através de uma legenda que localiza a narrativa no espaço e no tempo, trazendo a informação de se passar na “Costa Macedônica, Norte da Grécia, no ano 358 A.C.”. Conforme também visto no filme anteriormente mencionado esse “marcador espaço-temporal” cumpre uma função em determinados filmes históricos. Aqui em especial nossa análise recai mais uma vez pela “necessidade” de trazer uma localização a um mito, de forma que acaba por promover uma certa característica de historicidade e realidade ao filme. Mesmo que nesse caso ocorra um “anacronismo” - sendo que no período mencionado, Atenas estava sob domínio macedônico -, a ideia de se inserir um marcador temporal tem a função de promover uma “ação responsiva” no público,

de modo que o filme ganhe ares de veracidade e validade histórica, “localizando” o filme no tempo.

Logo em seguida o personagem principal aparece revestido por uma capa de leão, atravessando uma cortina de fumaça e que logo se revela, acompanhado de uma trilha sonora de triunfo que aumenta o clímax da cena, dizendo que pelo que dizem, ele o havia matado com as próprias mãos. Revela que o rei daquela terra havia oferecido ouro para que ele se livrasse daqueles homens, e oferece para que eles saiam ou então iriam morrer. Logo em seguida ele combate os homens, contando com a ajuda de seus companheiros que vão sendo apresentados um a um (RATNER, 2014, 04’33” – 06’56”).

A partir dessa primeira cena podemos visualizar que no filme se encontra uma consonância com o mito de Hércules que se tornou mais conhecido para a sociedade ocidental contemporânea. Podemos percebê-la na filiação dada ao herói, bem como na própria etimologia da palavra, onde Hércules, em grego Heraklēs, é etimologicamente derivado da palavra composta Hera, nome da deusa olímpica do casamento e esposa de Zeus, e Klēs, glória, sendo assim significa "o que fez a glória de Hera". Algumas referências, conforme discutimos no capítulo anterior, afirmam que esse nome foi atribuído ao herói após ele concluir os 12 trabalhos impostos pela deusa, sendo anteriormente chamado de Alcéides, Alcides, derivado de alké, significando "força em ação, vigor". (BRANDÃO, 1987).

Após salvar seu sobrinho e concluir a missão, o grupo está reunido ao redor de uma fogueira e algumas falas do breve diálogo que ocorre ali merecem destaque. Primeiro entre Iolaus e Autolycus:

(Iolaus) - Viram os piratas fugindo? Minha história os amedrontou.

(Autolycus) - Deveriam ficar petrificados, Iolaus. Quando espalhar a lenda de Hércules, torne-o maior, mais assustador. Quanto mais acreditarem que Hércules é o filho de Zeus, menos vão querer lutar. (RATNER, 2014, 07’21” – 07’40”)

Aqui observamos que o objetivo daquela narrativa inicial no filme era de amedrontar os adversários, a fim de facilitar o cumprimento das tarefas que o

grupo deve cumprir, mostrando uma função para o mito que os personagens estavam construindo sobre Hércules.

A segunda fala relevante é que no mesmo momento, Amphiaraus age como um oráculo, ao redor do fogo ele traz uma espécie de previsão do futuro ao dizer “*Um leão e um corvo em uma estranha aliança, lutando sobre um mar de cadáveres.*” (RATNER, 2014, 07’51”). Lembremos que a presença de oráculos na cultura grega foi de papel fundamental na sociedade, onde eles recorriam como um intermédio aos deuses para perguntar sobre problemas cotidianos, questões de guerra, vida sentimental, previsões de tempo, etc. Esse elemento está presente em uma grande parte das aventuras heroicas e mitos, sendo de extrema importância e revelando papel fundamental dentro das diversas histórias em que aparece.

O significado dessa previsão nos é revelado na cena seguinte que ocorre em uma espécie de taberna onde o grupo está comemorando o pagamento pela missão comendo e bebendo, e são abordados por Ergenia em nome de seu pai, o rei Cotys, que quer que Hércules treine o exércitos da Trácia para defender o reino do sanguinário senhor da guerra Rhesus. Hércules aceita, acordando que ele e seus homens receberiam como pagamento o seu peso em ouro (RATNER, 09’55” – 11’39”). A aliança entre o leão e o corvo predita por Amphiaraus está completa, pois o leão representa Hércules, e o corvo é o símbolo do reino da Trácia, que aparece nos escudos dos soldados que acompanham Ergenia.

A sequência seguinte (RATNER, 2014, 11’40”- 12’30”) nos transporta para a Trácia, que é tida como localizada na Grécia Oriental, ao mostrar as montanhas onde se localiza a cidade, onde o jogo de aproximação do ângulo da câmera nos mostra a entrada dos personagens na cidade. O herói e seu grupo são recebidos na Trácia por Cotys e o General Sitacles, líder do exército trácio. Na entrada do palácio há um templo com uma estátua gigante da Deusa Hera, e Ergenia diz a Hércules que sabe que segundo as lendas a deusa quer o destruir, mas que talvez a causa certa os pudesse conciliar (RATNER, 2014, 13’10”).

Ao caminhar para dentro do palácio para encontrar o rei, Hércules tem um *flashback* de três anos antes, no palácio do rei Euristeu de Atenas (RATNER, 2014, 14’15”). Ali ele estava retornando do combate à Hidra de Lerna e encontra

seus dois filhos e sua esposa Mégara. Ele apresenta ao rei um saco com algumas cabeças de homens que usavam máscaras de serpentes, o que segundo o rei fez as pessoas as confundirem com o monstro. Ao aparecerem para o povo, que grita o nome de Hércules, o rei comenta: “Frente a tanta adoração um homem pode ficar tentado a se ver como um Deus” (RATNER, 2014, 15’50”), ao que o herói responde que apenas quer ser um bom marido e um bom pai. A lembrança termina com um relance de sua mulher e filhos gritando e manchas de sangue aparecendo na parede (RATNER, 2014, 16’08”).

Em seguida o grupo encontra com o rei Cotys que conversa com os integrantes e apresenta o problema que seu reino passa. Rhesus, aquele que eles deveriam resistir, é apresentado como “um feiticeiro. Cujas palavras enfeitiçam, faz com que sirvam a ele. Lidera um exército de monstros metade cavalo, metade humano.” (RATNER, 2014, 18’23”). Diz ainda, que o povo acredita que ele não poderia ser morto por um mero mortal, somente por um deus.

Assim eles deveriam treinar os camponeses e fazendeiros que sobraram para que pudessem enfrentar o exército inimigo. Eles aceitam pelo dobro do preço inicialmente combinado, ou seja, por duas vezes seu peso em ouro. Nessa cena ocorre um recurso metalinguístico: o filme faz uma referência satírica ao filme *A Lenda de Hércules (2014)* que discutimos anteriormente. Essa referência se dá nesse momento em que os reunidos aceitam a oferta. Iolaus pergunta a Autolycus: “*Que título soa mais ameaçador para nossos inimigos? Hércules, o salvador da Trácia? Ou Hércules, nasce uma lenda?*” (RATNER, 2014, 20’17”), e recebe como resposta “*Os dois são um verdadeiro tédio*” (RATNER, 2014, 20’20”). Essa cena mostra uma forma de diálogo com o outro filme, fazendo a crítica devido ao fracasso nas bilheterias que foi alcançado pela produção, que como citado anteriormente, teve até mesmo seu lançamento antecipado em detrimento do lançamento desse filme que agora relatamos.

Os treinamentos dos camponeses da Trácia começam, porém Rhesus chega à tribo Bessi na Trácia Central e Cotys insiste que Hércules lidere o exército na batalha para defender os Bessi, apesar da falta de treinamento. No entanto, é tarde demais, já que a suposta feitiçaria de Rhesus virou os Bessi contra os Trácios.

Se preparando para a batalha, Amphiarus e Autolycus fazem uma preleção com o exército antes de partirem para batalha (RATNER, 2014, 26'43"). Durante suas falas os personagens encorajam os guerreiros, dizendo que se caírem a serviço de uma causa justa suas almas iriam para os campos Elíseos, onde viveriam entre os espíritos de heróis, como Teseu, Odisseu e o grande Aquiles. Hércules completa mostrando a importância da formação de parede de escudos que eles iriam formar no campo de batalha (RATNER, 2014, 27'36").

Seguidamente uma sequência de cenas mostra a marcha ao território Bressi, na Trácia Central (RATNER, 2014, 28'10"- 29'21"). Ao chegarem na tribo, a encontram toda destruída e com diversos corpos ao chão. Logo descobrem ser uma armadilha, que na verdade os corpos no chão eram pessoas vivas. Hércules é desafiado por um dos tribais, arranca um pedaço da ponta da flecha de Atalanta, e Iolaus diz que seus pulsos haviam sido banhados no sangue da Hidra de Lerna (RATNER, 2014, 32'31"). Assim, com um só golpe no centro da testa Hércules derrota o adversário. Logo começa a batalha (RATNER, 2014, 33'18").

A personagem Atalanta se ajoelha à frente de seus aliados, estando virada para o exército inimigo. Ela profere algumas palavras, pedindo proteção à deusa Ártemis, a deusa da caça a quem ela é devota. O foco da câmera (RATNER, 2014, 34'03") sai da personagem ajoelhada e se abre mostrando também o personagem Autolycus (RATNER, 2014, 34'05"), que ao ver sua aliada ajoelhada referindo-se à deusa, expressa em seu olhar ironia, desconfiança, desdém. Podemos relacionar essa cena, com a anterior da preleção. Percebemos que o personagem Autolycus demonstra na primeira uma firme crença nos heróis e na segunda uma descrença, uma incerteza, para com os deuses.

Em seu livro "Acreditavam os gregos em seus mitos?" Paul Veyne nos demonstra essa mesma problemática que está representada no filme:

Eis o paradoxo: existiram pessoas dispostas a não acreditar na existência dos deuses, mas ninguém jamais duvidou da dos heróis. E com razão: os heróis não foram mais do que homens, aos quais a ingenuidade atribuiu traços maravilhosos - e como duvidar que os seres humanos existem e existiram? Em compensação, nem todo o mundo estava disposto a acreditar na realidade dos deuses, pois não os vemos. (VEYNE, 1987, p.54)

Visualizamos por essas passagens que durante o filme além de uma representação e ressignificação do próprio mito de Hércules, nos são apresentadas também diferentes significações em relação ao sentido de mito.

Ocorre uma alteração no sentido de mito à medida que o filme se aproxima de uma mitologia heroica e se distancia dos mitos de deuses, ou seja, em certos momentos os mitos são tratados como parte da cultura e cotidiano dos personagens. Em outros, percebemos uma descrença, o mito já é visto como uma “fabulação”, e veremos que o filme trás até mesmo a significação de “algo irreal”.

Essa alteração no sentido do mito nos remete às diferenças culturais da Grécia Antiga em relação à contemporaneidade, onde os mitos são dessacralizados e seus significados são diversificados, como já tratamos nos capítulos anteriores. O filme, ao focar numa crença dos heróis e numa dúvida em relação aos Deuses, se posiciona numa possibilidade de pensar uma “falta” de mitos ou inspiração contemporânea para os indivíduos em seu cotidiano. Percebemos uma atualização do sentido de mito no filme para se colocar de acordo com o pensamento contemporâneo.

Os Bessi finalmente são derrotados após uma longa e desastrosa batalha que resulta em pelo menos metade das forças trácias caírem. Hércules sofre um ferimento no braço e durante a noite é tratado com plantas medicinais por Ergenia, que também lhe dá um sedativo para a dor. Após deitar-se, ele sofre com efeitos colaterais e sonha com a morte de sua mulher e filhos, sonambulo, caminha vendo seus corpos em uma pilha de cadáveres, até que encontra o cão Cérbero de três cabeças e empunha a lança para atacá-lo. Nesse momento ele é acordado por Tydeu, e percebe que tudo era parte de uma alucinação (HARLIN, 2014, 40'45" - 44'27").

Pela manhã Hércules tem uma conversa com Amphiaraus:

(Amphiaraus) - Aconteceu de novo, não foi? Outra visão do Cérbero. A besta de três cabeças, do Hades. Os deuses mostram a você coisas que não compartilham com ninguém.

(Hércules) – Tem uma palavra pra isso...Loucura.

(Amphiaraus) - Quando deixamos Atenas, eu consultei o Oráculo de Delfos em seu nome. Lembra-se da profecia?

(Hércules) – "Hércules, deve terminar o trabalho que continua inacabado."

(Amphiaraus) - E qual é esse trabalho, Hércules? Confrontar a besta que o assombra, só então encontrará a paz. Falo por experiência própria, não importa o quanto fuja ou o quando corra, a besta irá segui-lo. Um homem não pode escapar do seu destino. (RATNER, 2014, 44'30" – 45'14")

Esse diálogo nos revela outro elemento importante para a trama do filme: há um trabalho inacabado, que atormenta nosso herói. Faz parte de seu destino cumprir essa tarefa deixada incompleta para que ele alcance a paz que almeja.

A cena corta para o campo onde o exército está reunido. O grupo de mercenários, com exceção de Hércules, está reunido sentado em roda e a personagem Ergenia, filha de Cotys, rei da Trácia, se aproxima. Ela questiona acerca da história do herói, querendo saber sobre a morte de sua mulher e seus filhos. Quando Iolaus começa a narrar sua versão fabulosa ela o interrompe dizendo que não quer ouvir nada de mitos, que ela quer a verdade. Em seguida Autolycus narra sobre a infância de Hércules e em conjunto com os demais relata como o grupo foi se unindo, que as suas façanhas foram tão incríveis que até se formou uma lenda ao seu redor. Transcrevo o diálogo em seguida:

(Ergenia) - É verdade, Hércules matou sua própria família?

(Atalanta) - Quem disse isso? -

(Ergenia) - Ah, os soldados falam. Dizem que se Hércules um dia voltar para Atenas, o Rei Euristheus mandara executá-lo.

(Iolaus) -Hércules completou os trabalhos e voltou para casa. Mas Hera...

(Ergenia) - **Nada de Mitos... Eu quero a verdade.**

(Autolycus) - Ninguém sabe a verdade... Não ao certo. Nós encontramos Hércules, sozinho, com a esposa Mégara e os filhos mortos. Ele não se lembra de nada.

(Ergenia) - Acredita que ele seja inocente?

(Autolycus) - Crescemos juntos, os dois órfãos. Tentando sobreviver nas ruas de Atenas. Encontramos um lar no exército. Cuidamos um do outro..., mas a força dele o destacou. E os reis o mandavam para as missões mais perigosas.

(Ergenia) - ...Os 12 trabalhos...

(Autolycus) - E ele me levou junto. Para lutar ao lado dele. E a cada missão, nossos números cresceram. Em Scythia, o reino das amazonas, onde a família real foi assassinada...

(Atalanta) - ... Minha família se foi. Todos morreram. Hércules me ajudou a vingar os assassinatos. Ele se tornou meu irmão de guerra

(Autolycus) - Em Tebas, a cidade dos cadáveres. Encontramos apenas um menino com vida.

(Iolaus) - Hércules acolheu Tydeus quando todos os demais não viam nada além de um animal.

(Autolycus) - Você sabe como um boato se espalha, uma lenda cresce. As façanhas de Hércules foram tão incríveis que não poderiam ter sido realizadas por um mero mortal. Então, compactuamos com isso. Encorajamos todos a pensarem que Hércules era o filho de Zeus. É bom, assusta o inimigo. Iolaus ajudou. Ele fala muito bem. E essa, Vossa Alteza, é a verdade.

(Amphiarus) - ...A verdade... seja qual a for a verdade, a morte dos entes queridos de Hércules o assombra. Só os deuses podem ajudá-lo. Se ele ouvir. (RATNER, 2014, 45'16"- 48'15")

A partir dessa cena podemos perceber o sentido dado pelo filme à história do herói citado, através dos personagens, bem como a maneira com que o filme percebe o passado e o que esse sentido traz de características da contemporaneidade. Nela nos é apresentado o significado do mito em relação à história e o mito de Hércules no filme.

Ao dizer que gostaria de ouvir “a verdade” percebemos que a personagem Ergenia presume que os relatos anteriores sobre Hércules são mitos, no sentido de narrativas fabulosas. A personagem opõe mito a verdade. Então podemos perceber uma história diferente daquela que havia sido contada na primeira cena do filme por Iolaus. Portanto, qual seria o verdadeiro mito de Hércules?

Essa cena nos leva a algumas análises. Podemos inferir que essa passagem se deve a uma projeção de um presente, onde os mitos têm uma outra significação, num passado desconhecido pelos realizadores, que não são capazes de “mergulhar na cultura do outro” seja a do passado ou de outros lugares.

Também podemos identificar nessa cena do filme uma reflexão da existência, na antiguidade, daqueles que de certa forma questionavam a

veracidade de um mito, que buscavam um núcleo de autenticidade dentro dos mitos, tentando desvencilhar os detalhes fabulosos e extraordinários.

Assim, percebemos uma tentativa de explicar o processo de apoteose de homens ilustres, tendo essa forma de se ver um mito chegado até os dias atuais e estar representada em todo o decurso da película citada. Essa cena nos reporta à um questionamento sobre a veracidade da mitologia grega que se inicia a partir da obra “História Sagrada” de Evêmero, data entre o final do século IV a.C. e início do século III a.C, segundo o que nos traz Junito Brandão.

O Evemerismo, por conseguinte, nada mais é do que a tentativa de explicar o processo de apoteose de homens ilustres. Embora teoricamente antípoda do alegorismo, o Evemerismo muito contribuiu também para "salvar" a mitologia, injetando-lhe uma dose de caráter "histórico" e humano. Afinal, os deuses não passavam de transposições, através da apoteose e de reminiscência, um tanto desordenada, das gestas de reis e de heróis primitivos, personagens autenticamente históricas... (BRANDÃO, 1987, p.31)

Teríamos, assim, o retrato de uma visão evemerista da mitologia nessa passagem do filme. Sendo essa abordagem diferente de outras sobre a questão do mito, podemos inferir que há uma nova percepção dos mitos, que a sociedade cada vez mais busca trazer novas versões dessas histórias antigas, versões que possuam uma historicidade, que possa ser encontrado um núcleo de autenticidade, uma origem para o mito.

Dando sequência ao filme, Hércules e seus aliados se dedicam a treinar adequadamente o exército, preparando-os com técnicas e novos equipamentos, sempre encorajados pelas narrativas de lólaus sobre as façanhas de seu tio (RATNER, 2014, 48'18"- 52'08"). Quando o treinamento é concluído, Hércules e Sitacles montam uma estratégia para enfrentar Rhesus e seus soldados no Monte Asticus.

No campo de batalha o exército inimigo aparece acima de um monte, contra o sol, com a silhueta aparentando serem centauros, o que é reforçado pelo enquadramento e ângulo da câmera, que se posiciona de maneira a demonstrar qual seria a visão do exército Trácio (RATNER, 2014, 55'10"). Porém

logo é revelado que era uma questão de ilusão de ótica, e que na verdade não passavam de homens montados a cavalo (RATNER, 2014, 55'40").

Antes de iniciar a batalha Hércules faz uma preleção com o exército Trácio, dizendo: "Neste momento. Neste dia. Tornem-se os homens que nasceram para ser. Tem um poder dentro de si mesmos, o de criar sua própria lenda. Será morte... ou vitória!" (RATNER, 2014, 57'28"- 57'44").

Os trácios forçam o exército de Rhesus a recuar após uma batalha árdua, mas o próprio Rhesus cavalga para enfrentar Hércules e é derrotado por ele. Rhesus é levado de volta à Trácia como prisioneiro, onde é atormentado e humilhado durante um banquete. Hércules tem pena e impede que o povo da cidade jogue mais objetos nele. O prisioneiro então diz que Hércules deveria prestar atenção no porquê de o Rei Cotys ter contratado mercenários, e que ele estava lutando do lado errado (RATNER, 2014, 01°03'34").

Na sequência seguinte, os trácios, junto a Hércules e seus aliados estão no salão do palácio comemorando a vitória na batalha, e Rhesus está acorrentado como exibição (RATNER, 2014, 01°04'06"). Percebendo que Ergenia estava com pena do prisioneiro, Hércules a indaga e descobre que Rhesus estava dizendo a verdade, pois ele estava apenas resistindo às tentativas violentas de Cotys de expandir seu reino. Ela revela a trama de Cotys e que não concordava com os métodos de Cotys, sendo que somente estava aceitando essa situação devido às ameaças que seu filho e sucessor do trono, Arius, estava sofrendo (RATNER, 2014, 01°06'00").

Logo, Hércules, indignado por ter sido enganado sobre as verdadeiras intenções a que tinha sido contratado, confronta o Rei Cotys:

(Hércules) - Você queria conquistadores, não heróis. Você me traiu, Cotys.

(Cotys) - Eu traí? Um mercenário que há tanto tempo vendeu sua consciência por ouro não pode julgar seu empregador. Não falemos dos detalhes. Todos conhecemos sua lenda, Hércules, mas eis aqui a minha. Quando eu era general do exército de Trácia, eu sonhei em governar este reino. Mas, graças a você, meus sonhos cresceram. Agora eu desejo um império. Meus milhares treinarão milhares, e esses ainda mais. As lições de Hércules se espalharão. O que começou aqui jamais será detido. E se agora temes o que tal exército pode fazer... então lidere-o.

(Hércules) - Você quer que eu... lhe sirva?

(Cotys) - Poupe-me do conflito moral assassino de crianças!
(RATNER, 2014, 01°07'30"- 01°08'46")

Assim, os mercenários recebem sua recompensa e estão prontos para partir, porém Hércules decide ficar para enfrentar Cotys, dizendo que a Trácia precisa dele. Todos, exceto Autolycus, decidem segui-lo (RATNER, 2014, 01°09'12"- 01°12'36").

Aqui há um ponto de inflexão na trama, pois durante o diálogo no momento em que está indo embora, Autolycus põe em xeque a escolha para o personagem principal, onde ele poderia escolher entre ir embora e viver a vida tranquila que era almejada, uma liberdade, ou ficar para buscar “consertar” o que havia feito. Nessa dubiedade de escolhas o herói decide por ficar, assim relega aquela liberdade e tranquilidade tão eminente. Essa cena nos remete à um apólogo que ficou conhecido pelo nome de “Héraclès na Encruzilhada”, de autoria do sofista Pródico, século V a.C. Conta-se que ainda durante sua juventude, Héraclès estava sozinho, refletindo sobre questões de sua vida quando surgem duas mulheres que seriam as hipóstases de duas deusas: *Areté* (Virtude) e *Kakía* (Vício). *Kakía* ricamente vestida e com olhares sedutores tentava convencer-lhe a ter uma vida tranquila, sem aventuras, de ócio e prazeres; *Areté* vestida de branco e com olhar simples discorre sobre a felicidade e o bem, porém esses só seriam alcançados mediante trabalhos, sacrifícios e a submissão do corpo à inteligência, assim ele poderia ter uma vida cheia de desafios, porém, através da qual poderia alcançar feitos incríveis e ser lembrado na posteridade. Ao final, sabemos que ele escolhe o segundo caminho, e passa por difíceis trabalhos e sacrifícios para alcançar um lugar na memória da posteridade.

Na sequência que se segue no filme, o grupo é dominado e capturado pelo general Sitacles e seus homens, e colocados em uma espécie de calabouço (RATNER, 2014, 01°14'24"). Hércules é acorrentado desacordado e ao retomar a consciência é confrontado por Eurystheus, que está aliado a Cotys. Eurystheus revela que drogou Hércules na noite em que sua família morreu, pois o via como uma ameaça ao seu poder devido as pessoas o estarem vendo como um deus.

O que realmente havia acontecido foi que a família de Hércules havia sido morta por três lobos negros enviados por Eurystheus, o que resultou nas constantes alucinações sobre Cérbero. Portanto, aqui vemos mais uma explicação do filme para um dos elementos mitológicos que são citados.

Quando Cotys ordena que Ergenia seja executada por sua traição, Amphiaraus começa a incentivar Hércules a acreditar em si mesmo:

(Amphiaraus) - Quem é você? - Quem é você? É um mercenário que dá as costas a um inocente? **Ou você é a verdade por trás da lenda?** Acreditamos em você. Nós temos fé em você. Tenha fé em si mesmo. Lembre-se do homem que você é. Lembre-se dos feitos que você realizou, os trabalhos que completou. Agora, diga-me. Quem é você? (RATNER, 2014, 01°17'50"- 01°18'36")

“Eu sou Hércules!”, (RATNER, 2014, 01°18'37”), assim ele responde, demonstrando sua força sobre-humana ao conseguir se livrar de suas correntes e salvando Ergenia. A cena em questão nos traz dois questionamentos a serem destrinchados aqui: a provocação pela afirmação do herói em reconhecer sua identidade, sua capacidade e a representação da quebra das correntes.

O primeiro ponto nos traz algumas reflexões sobre a percepção que o filme apresenta de que ao se identificar como “a verdade por trás da lenda” o personagem conseguiria atingir um patamar acima do que ele estava, seria uma forma dele se reconhecer e liberar seu potencial. A fé que é dita que se tem sobre ele, reflete a importância do reconhecimento do outro para o herói e para os deuses, a crença nessas entidades é representada como um elemento chave para a existência e para a sobrevivência desses seres.

O segundo ponto que levantamos em relação à quebra das correntes merece alguns detalhes. Ao pesquisar fontes que pudessem trazer informações extras sobre a produção da película em questão, encontramos entrevistas dos atores sobre o filme. Em uma dessas entrevistas nos é narrado um fato interessante sobre a cena da quebra das correntes. Nela, o ator Dwayne Johnson quis gravar utilizando correntes verdadeiras e apenas sua força para se livrar delas, sendo que nesse processo diz-se que ele desmaiou algumas vezes de tamanho esforço para completar a cena, mas que por fim conseguiu realizá-la. Interessante perceber que essa cena é recorrente nos filmes que

trabalhamos, e que pode ter como significado justamente esse encontro de Hércules com seu lado “deus”, essa elevação no seu status, onde ele a partir dali reconhece e se utiliza dos atributos que lhe foram concebidos ao ser filho de Zeus.

Dando continuidade à sequência do filme, Hércules derrota os lobos com as próprias mãos e liberta os prisioneiros, inclusive Rhesus. Ali Amphiarus diz a Hércules que finalmente o último trabalho havia sido concluído. Aqui seguem cenas de ação e combate, onde Eurystheus é morto por Hércules utilizando sua própria adaga para vingar sua família e Sitacles é esfaqueado por Iolaus, que durante o treinamento aprimorava suas habilidades secretamente.

Já nas escadarias, Hércules e suas forças ficam de frente a Cotys e seu exército. O Rei da Trácia tem Aurius como refém e quer que Hércules se curve diante dele para não matar o menino. Porém, numa reviravolta Autolycus, que decidiu voltar para ajudar seus amigos, o resgata. Na batalha que se segue, Tydeus é mortalmente ferido (RATNER, 2014, 01°25'30”).

Hércules novamente usa sua força desumana e empurra a estátua de Hera de suas fundações e a usa para esmagar Cotys e muitos de seus soldados. Os soldados restantes veem Hércules com relâmpagos ao fundo, se curvam diante dele e gritam seu nome (RATNER, 2014, 01°27'44”).

Aqui temos a cena final do filme, onde estão enfileirados os personagens vitoriosos. Enquanto a câmera caminha passando pelo rosto de cada um dos personagens ocorre uma narração com a voz de Amphiarus, que diz o seguinte:

(Amphiarus) – Vocês querem saber a verdade sobre Hércules? Aqui está! Para ser honesto, eu prefiro a lenda. O mundo precisa de um herói em que possa acreditar. Ele é mesmo filho de Zeus? Não acho que isso importe. Você não precisa ser um semideus para ser um herói. Só precisa acreditar que é um herói. Foi o que funcionou para ele. Mas, novamente.... O que eu sei afinal? Eu deveria estar morto agora (RATNER, 2014, 01°30'00”-01°30'52).

A frase final do filme, de certa forma sintetiza a maneira como o mito foi representado no filme, e nos demonstra uma das mensagens que ele pretender

transmitir ao público: a de que cada um é capaz de atingir feitos extraordinários, basta acreditar que é capaz.

Ao analisarmos essa produção cinematográfica acabamos por perceber que o filme nos traz uma nova representação de Hércules, tornando-o humano, que passa por sofrimentos e dificuldades para conseguir chegar a um processo de reconhecimento e de heroísmo, relativo à uma apoteose. Sendo essa visão diferente das demais sobre o mito, podemos inferir que se tem uma nova percepção dos mitos, que a sociedade cada vez mais busca se encontrar nessas histórias da antiguidade. Visualizamos isso na interpretação do personagem principal pelo ator Dwayne Johnson, que já possui uma carreira cinematográfica, em sua maioria com aparições em filmes de ação, sendo normalmente tratado como o personagem durão, de força física. Dessa forma, por ser um ator reconhecido, há um espaço onde não se pode ver o Hércules, e não enxergar também o “The Rock”.

O imaginário que esse herói desperta está perceptível até mesmo na vontade do ator em representá-lo como dito em uma entrevista:

Porque eu amei isso, eu sempre fui inspirado por Hercules. Eu sempre fui inspirado e quando eu percebi... bem, primeiro de tudo esse foi um projeto que eu comprei quando eu fui para Hollywood catorze, quinze anos atrás. Eu queria fazer Hércules então isso está no meu coração, nos meus ossos há algum tempo. Eu fui até a casa de Brett Ratner, que pelo jeito é a melhor casa no planeta. Tive um jantar com ele e disse que eu nasci para fazer esse papel. Isso soa clichê, mas eu quis dizer que iria me comprometer como ator de uma forma nunca vista antes. (BLACKTREETV, 2014)

Assim, podemos dizer que foi uma escolha cabível, pois Hércules é “representado” no filme como um homem de extrema força, diferindo dos demais, o que foi possível ser realçado através de The Rock, que teve uma intensa rotina de treinamentos físicos oito meses antes das gravações para otimizar seu corpo para o papel. Entretanto gostaríamos de ressaltar e lembrar que esse ideal de um corpo musculoso “fisculturista” é uma herança dos filmes citados aqui da década de 1950, e que difere do ideal de corpo que encontramos nas diversas representações materiais desse herói no mundo antigo que chegaram até nós, seja através de pinturas ou esculturas.

Através dessa nova ressignificação de Hércules a mitologia ao redor dele passa a ser difundida de uma forma diferente, acaba por desmitificar, trazer um olhar racional para a questão mitológica, o que transforma a relação sociedade-mito. Diferente por exemplo do filme de animação *Hércules* da Disney lançado no ano de 1995, essa representação do herói de 2014 o distancia do imaginário, o traz para uma concepção mais natural/racional. Acaba por se tornar um “novo mito”, pois já não temos mais as recitações de mitos pelos poetas, sendo que essas diferentes versões dos mitos da atualidade são difundidas através da literatura e das produções fílmicas.

Uma das razões de tamanha adesão à essas linguagens, se deve à aparição dessas histórias mitológicas de uma forma dessacralizada.

Essas diversas acepções ao redor do mito nos demonstram que com o passar do tempo cada vez mais foi-se tendo uma visão racional dos mitos, distanciando-os do cotidiano, porém os comportamentos míticos acabam se mantendo, onde a pessoa projeta nos heróis míticos que são apresentados pela sociedade o seu "obscuro desejo de transcender a condição humana.(ELIADE, 2002, p. 130)

3.4 - Filmes em diálogo

Discorridas algumas informações sobre as narrativas cinematográficas que selecionamos e feitos alguns comentários a respeito de cada uma delas, agora gostaríamos de relacioná-las entre si, bem como buscar trazer mais alguns elementos que demonstrem semelhanças e diferenças para com o mito cânone. Lembramos que os filmes, por serem pensados com fins comerciais, não apresentam, necessariamente, uma preocupação com a coerência em relação à mitologia.

Os dois filmes aqui relatados contêm alguns elementos que nos possibilitam analisar uma possível relação entre ambos, tanto elementos externos ao filme como elementos presentes nos filmes. A possibilidade assenta-se em pelo menos três aspectos: são narrativas audiovisuais, filmes; o tema de ambos é um mito grego; à época, o ambiente de produção e lançamento coincidem. Vejamos, pois, alguns elementos que emergem de uma confrontação dialógica entre as obras.

Quanto aos elementos externos temos principalmente a questão do “embate” por bilheteria que ocorreu entre ambos. Conforme citamos, o filme *A Lenda de Hércules* (2014), acabou por antecipar seu lançamento devido à produção do outro filme. Isso já nos mostra a preocupação em sair na frente e alcançar o público antes que o outro filme, o que traria um lucro maior a quem saísse na frente. Porém, não foi o que ocorreu, tendo o filme estrelado por Dwayne Johson mesmo lançado posteriormente alcançado um lucro superior. Isso ocasionou, conforme citamos, uma referência ao decorrer do filme, onde ele satiriza seu concorrente.

No plano da história dos dois filmes, percebemos as alterações que ambos realizaram em relação ao mito cânone para se adequar aos desejos comerciais e da sociedade.

É preciso perceber tais mudanças e buscar entender o porquê delas. Para iniciarmos essa etapa utilizaremos de um quadro, do qual separaremos a história contada nos filmes de acordo com algumas etapas que nos foram apresentadas de forma a facilitar uma visão geral sobre cada elemento. Dividimos em: Origem e Nascimento; Infância; Personalidade/Conduta; Casamento/Mulheres; Trabalhos; Gestas Complementares; Fim do Herói.

	<i>A Lenda de Hércules.</i> <i>Renny Harlin</i>	<i>Hercules.</i> <i>Brett Ratner</i>
Origem e Nascimento	Héacles nasce como resposta da deusa Hera para um pedido de Alcmena. Nasce com o destino de acabar com a tirania de Anfitrião e trazer paz para Tebas.	Segundo narra lolau, nasce da traição de Zeus com Alcmena, tendo assim uma origem divina.
	Quando nasce recebe o nome Alcides de seu	Conta-se que quando bebê estrangulou duas

Infância/Juventude	padrasto Anfitrião, porém sua mãe mantém secretamente o nome “Hercules”. Somente nos é apresentada uma parte de sua juventude quando é demonstrado seu relacionamento amoroso com a princesa Hebe e sua relação conflituosa com o irmão Íficles.	serpentes que o atacavam em seu berço. Também a respeito de sua juventude, Autólicos, relata que viveram nas ruas e serviram ao “exército” Ateniese.
Personalidade/Conduta	A principal conduta demonstrada é sua paixão pela princesa Hebe, bem como a discordância em relação às atitudes de Anfitrião. Ao longo do filme demonstra uma personalidade conflituosa quanto à questão de sua identidade.	É apresentado como um mercenário que aceita missões em troca de ouro para que possa viver uma vida tranquila longe da <i>pólis</i> . Apresenta liderança em relação ao grupo que o segue e não é caracterizado com atitudes extravagantes.
Casamento/Mulheres	Servindo como um dos principais argumentos do filme aparece sua paixão por Hebe, a qual todas suas atitudes acabam sendo voltadas para o fim de poder se casar com a princesa.	Nos é apresentado que em um acesso de loucura acabou por matar sua esposa Mégara e seus filhos.
Trabalhos		

	<p>Ao longo do filme somente há referência ao trabalho de enfrentamento ao Leão de Neméia, em uma cena da qual participa também seu irmão Íficles.</p>	<p>Toda a narrativa referente aos Doze Trabalhos aparece de uma forma ambígua, aonde são narrados alguns dos trabalhos que aparecem no mito grego, como o Leão de Neméia, Javali de Erimanto e Hidra de Lerna, com a motivação de poder viver uma vida tranquila sem a perseguição de Hera. Esses trabalhos são apresentados tanto como feitos “reais”, quanto como uma forma de alegoria¹⁶. O último trabalho – o enfrentamento a Cérbero – é apresentado como um trabalho incompleto.</p>
<p>Gestas Complementares</p>	<p>Como os trabalhos complementares</p>	<p>A narrativa do filme, acaba por perpassar por</p>

¹⁶ A partir do momento na Antiguidade em que os mitos deixaram de ser compreendidos apenas de forma literal, nasceu uma nova forma de enxergá-los: através da alegoria, que significa etimologicamente “dizer outra coisa”, ou seja, ocorre uma alteração no sentido próprio para uma outra significação. No filme *Hercules* (BRETT RATNER, 2014) os trabalhos são tratados de forma alegórica, onde vemos o relato de forma fantástica por Iolaus, e ao decorrer da narrativa, percebemos que os trabalhos acabam significando e dizendo algo diferente.

	realizados no mito cânone, aqui o herói também atravessa as regiões do Egito e da Itália. Entretanto as motivações são diferentes.	uma gesta complementar, aonde o herói vai à Trácia treinar o exército do rei Cotys.
Fim do Herói.	O herói acaba por ter um final heroico e feliz, aonde cumpre o destino para o qual nasceu, derrotando Anfitrião, reestabelecendo a paz em Tebas e ao final casa-se com Hebe e tem um filho.	Ao final, o herói conclui o trabalho que estava incompleto e muda o destino da Trácia.

Muitos elementos do mito de Hércules não seriam “tolerados” aos olhos modernos, especialmente na programação para crianças e jovens; o “estupro” de Alcmena, a loucura de Hércules e o subsequente assassinato de seus filhos, o episódio com Ômphale, para citar apenas três exemplos.

Uma das grandes mudanças que podemos encontrar em quase todas as ressignificações do mito heracliano é a supressão de seus defeitos e de suas atitudes que vão contra a moral e a conceito de "bem" contemporâneos. Assim, as ações presentes no mito cânone que consideramos hoje como "atrocidades" não são relatadas nas releituras da mesma forma que no mito cânone. A única exceção costuma ser o "assassinato" de sua mulher e filhos devido à maior importância para a trama, porém, como percebemos no estudo dos filmes, até mesmo esse assassinato acaba sendo transformado de forma a não recair a culpa sobre o herói.

Da Antiguidade para as ressignificações operadas em obras do cinema ocorreram mudanças nas ideias de justiça, de punição, de reparação. Isso

envolve uma questão moral, por exemplo, relativa ao assassinato de sua família, onde o herói contemporâneo não pode matar a esposa e os filhos, caso contrário iria contra o ideal heroico. Com essas alterações nas questões morais que permeiam as ações do herói, também observamos a mudança da identidade. Através dessas alterações sobre o mito cânone aquele herói que servia como identificação e demonstração de costumes e valores para os gregos antigos, é transformado de maneira que a audiência que o encontrará, através desse novo suporte, possa também estabelecer alguma identificação.

Ao perceber essa diferença na construção da narrativa em ambos os filmes tanto entre si quanto em relação à versão grega que se tornou popular, logo nos questionamos quais são os elementos mantidos que nos possibilitam reconhecer que o personagem dos filmes é o Hércules. Consistem em referências consideradas pelos realizadores como aquelas que “identificariam” o mito cânone a se se recorre nas obras.

A história contada sobre sua descendência divina através da filiação com Zeus, bem como o vigor físico são as duas principais características que se destacam e que encontramos nas duas obras. O figurino, enquanto indumentária e relíquia de poder, se mostra importante para que possamos identificar os personagens dos filmes como sendo Hércules. Além disso, as referências aos trabalhos e ao assassinato de sua família, presentes no segundo filme analisado, também reforçam essa identificação com o herói cânone.

Vemos em ambos filmes, a individualidade do herói que busca, a partir de necessidades próprias, vencer os obstáculos, de modo que, somente ao final de sua jornada, começam a aparecer questões que realmente auxiliam a coletividade ao redor dele. Nos perguntamos há que ponto um mito pertencente à cultura Grega remetente ao quinto século A.C pode representar as angústias dos homens do século XXI? Como um mito tão antigo pode ser tão atual e estar tão presente na sociedade?

Percebemos nesse mito um significado que vai além do que nos é apresentado. Vemos nele uma representação da capacidade que cada um tem de se superar, de buscar suas potencialidades para alcançar um objetivo maior. Trata-se, obviamente, de representar e/ou referendar e/ou reforçar a cultura

ocidental liberal mais consolidada, sobretudo a que tem expressão no cinema hollywoodiano, na qual as “soluções para os problemas” – quaisquer que sejam – nascem, invariavelmente, da iniciativa e ação individual e não coletiva.

Também condizemos nessa representação com a seguinte visão de Junito Brandão:

De outro lado, sendo uma fala, um sistema de comunicação, uma mensagem, o mito é uma como que metalinguagem, já que é uma segunda língua na qual se fala da primeira. Não sendo um objeto, um conceito, uma idéia, **o mito é um modo de significação** (o destaque é nosso), uma forma, um símbolo, acrescentaríamos. [...] se não mais teria sentido expor os Doze Trabalhos de Hércules, impostos ao "herói" pela protetora dos "amores legítimos", Hera, se não se visse neles, **entre muitos outros conteúdos, um longo rito iniciático, coroado pela apoteose** (destaque nosso), como semelhantemente aconteceu com Psiqué — assim também muitos fatos da língua ficariam reduzidos a meras palavras, se não se buscasse esclarecê-los através do mito e da religião. (BRANDÃO 1987, p.14)

Coincidimos ao entender que o mito de Hércules acaba sendo utilizado como um modo de significação, um símbolo, ao ter sua narrativa aproveitada e adaptada à contemporaneidade ao se enxergar os diversos conteúdos que tratamos, como a capacidade de superação, a busca por sua identidade. Sendo aproveitado na linguagem cinematográfica essa metalinguagem ganha mais um alcance ao ter sua mensagem exposta em mais um suporte.

Por fim, enxergamos que os dois filmes se utilizam da história de Hércules como uma metáfora da condição humana, servindo como reflexão à questão da maneira que vivemos, de forma a alcançar a paz interior e a felicidade, mesmo que por distintos caminhos. Se utilizando dessa imagem mítica podemos inferir que os dois filmes indicam que “nosso futuro”, para termos uma vida “bem-sucedida”, alcançarmos aquilo a que nos propormos, “encontramos nossa identidade e orientarmos nossa vida” depende das escolhas que realizarmos.

Assim como o Hércules representado nos filmes, temos o livre-arbítrio e a liberdade, a energia e força para enfrentar as provas e tarefas da vida, utilizando de nossa personalidade e força interior que estão sempre em movimento. Também temos em nosso interior a imprudência, o comportamento explosivo e impensado que, muitas vezes, orientam nossa vida. Por isso a

importância de se refletir sobre as escolhas feitas ao longo do tempo, pois reavaliando decisões podemos mudar de rota, ou mesmo rever escolhas e ações do passado e arcar com consequências anteriores.

Observe-se que as obras apresentam uma concepção de passado como fundamento que orienta as ações humanas no presente e que têm desdobramentos no futuro. Por outro lado, as escolhas humanas não se restringem à “racionalidade europeia moderna” – iluminista -, mas, podem resultar de atitudes e comportamentos encolerizados, cujas consequências podem ser graves. Essa mudança de escolhas não anula o passado, por isso devemos sempre visitar a História e os mitos, mesmo que atualizados segundo nosso tempo, pois através deles conseguimos pensar maneiras para orientarmos nossa vida prática e até modelos “exemplares” a serem seguidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Hércules que ganhou representação nos cinemas é composto por uma soma de diversos repertórios culturais que, desde a antiguidade até o século XXI, vão se reunindo em um mesmo universo. Nos filmes que discutimos aqui vemos um herói cinematográfico mais sintonizado com a problemática da mitologia heroica e mais consciente dos problemas narrativos que tal mitologia apresenta aos cineastas. Percebemos isso na capacidade de se reimaginar o personagem Hércules, construído de um herói menos canônico, com narrativas mais adaptáveis, através da mudança na abordagem do mito, onde novos elementos como ironia, racionalidade, intertextualidade tornam as adaptações míticas mais próximas do presente em que o filme é produzido.

Identificamos os vários elementos residuais e emergentes que os filmes retratam, pois mesmo que acabem por reafirmar a moralidade convencional, realizam uma revisão crítica sobre ela. Esse Hércules atual é um indivíduo repleto de dúvidas e incertezas, é inquieto e complexo. Os filmes atribuem uma significação de herói que supera as adversidades encontradas em sua trajetória. Ainda que o mito do herói seja utilizado com o objetivo de entretenimento, nas minúcias dos enredos dos filmes percebemos elementos residuais e emergentes do tempo que ele foi exibido e da expectativa que o público-alvo poderia ter, segundo os realizadores.

As constantes reescritas dessa narrativa popular causam um efeito no qual o público sabe que, apesar de determinadas características-chave da narrativa permanecerão na reformulação cinematográfica, ele não sabe exatamente quais serão descartadas e quais serão mantidas, o que acaba por instigar a curiosidade e pode levar à vontade de assistir aos filmes. Essas novas possibilidades narrativas são utilizadas por ambas produções que discutimos.

Percebemos que os filmes buscando utilizar o passado não buscando lugares comuns de habilidades com armas, habilidades atléticas ou grandes confrontos, mas se dedicam mais à exploração de dilemas éticos, traumas emocionais e objetivos psicológicos que o herói enfrenta na sua vida, nada cotidiana.

Héracles já não enfrenta apenas os monstros, mas suas problemáticas internas são cada vez mais destacadas. Durante o longo período em que o mito foi ressignificado no cinema e os usos dessa figura mítica formam um momento no qual é possível ressignificar o mito a partir dos elementos do presente, sem que pareça acabar com a noção de autenticidade. É destacável que *A Lenda de Hércules (2014)*, mesmo modificando a narrativa dos trabalhos mantêm possível o reconhecimento do herói.

Héracles é visto como um modelo de transição, o ciclo de transformação de um humano em deus. Ele traz a superação, sua similaridade com os dramas humanos, e um ideal civilizatório, de controle da violência, cumprimento de leis para a formação da civilização. Pensando através de Eliade, podemos dizer que esse mito “satisfaz às nostalgias secretas do homem moderno que, sabendo-se decaído e limitado, sonha revelar-se um dia um ‘personagem excepcional’, um ‘herói’” (ELIADE, 2002, p.130).

Nesse sentido, independente da época, o mito de Héracles, através dos doze trabalhos serve para dar significado à formação ética básica das mais variadas culturas.

Através do exposto, podemos perceber a utilização de um mito da Antiguidade, com adaptações para uma nova linguagem, a cinematográfica, que utiliza elementos, imagéticos, sonoros, efeitos visuais, dentre outros para inserir o público na proposta de ressignificação da saga que o constitui como herói. Importante perceber que houve uma alteração no suporte da história, que foi alterada de uma narrativa mítica da antiguidade, que era transmitida principalmente (mas não apenas) de forma oral, através das tragédias, cultura material e outros suportes, para uma narrativa audiovisual através da linguagem cinematográfica presente no cinema. Isso tem uma forte consequência, conforme nos indica Rosenstone, “pois mudar a mídia da história significa mudar igualmente a sua mensagem” (ROSENSTONE, 2010, p.19).

Mesmo com essa alteração, ainda percebemos que foram utilizados elementos da narrativa mítica no cinema, sendo adicionadas características da indústria cinematográfica da atualidade, a fim de propagar e de gerar lucros, incorporar e/ou reforçar valores e modos de enfrentar as agruras da vida o que

acaba por tornar possível perceber elementos da contemporaneidade presentes na obra.

Percebemos que o mito, enquanto uma narrativa, tem um forte potencial de fascínio na atualidade e, por sua característica maleável, pode transmitir anseios e modelos que caracterizam a sociedade na qual a obra ganhou expressão.

Por fim, ao se apropriar de uma narrativa do passado, e tentar de certa forma “reconstruí-la”, os filmes através de suas imagens acabam por trazer à tona uma nova forma de visitar o passado. Ao trazer uma materialização – áudio-imagética, cinematográfica – do mesmo, as obras acabam por fazer aquele passado presente no imaginário daqueles que assistem, sendo que, muitas vezes, os filmes voltam a serem vistos como naquela primeira seção de cinema aqui mencionada, como uma representação fidedigna do passado.

Assim, o cinema se torna de suma importância, não só para compreendermos o imaginário da época em que foi produzido, mas também para cumprir com o papel de ferramenta que auxilia na construção e produção de um tipo de saber histórico sobre o qual é preciso refletir. Dessa forma, cabe aos historiadores buscarem trazer essas reflexões sobre essa mídia que tem grande alcance, a fim de refletir sobre as consequências que a utilização do cinema como uma forma de “fazer história” pode trazer à forma como a História é percebida na sociedade.

Gostaríamos de ressaltar que os usos desse personagem não pararam nesses filmes. Durante o percurso da escrita desse trabalho surgiram notícias de que novas produções sobre o mito de Hércules estão em curso. Duas que merecem destaque são a adaptação do personagem Hércules do universo de quadrinhos da Marvel para filme e a adaptação do animação fílmica Hércules (1997) da Disney para uma versão “*Live-Action*”, com atores reais e não em forma de desenho.

Isso demonstra que apesar das primeiras fontes datarem da Antiguidade e do mito ter passado pelas mais diversas apropriações e ressignificações no decorrer da história, ainda há possibilidade para novas interpretações e novos usos desse herói mítico que tanto nos ensina sobre a condição humana.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- APOLODORO, **Biblioteca**. Trad. Margarita Rodriguez de Sepúlveda. Madrid: Gredos, 1985.
- AUMONT, Jacques. **O filme como representação visual e sonora**. In: A estética do filme. Campinas: Papyrus, 1995:19-52
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacro e simulação**. Lisboa, Relógio D'água, 1991.
- BARROS, José D'Assunção. **Cinema e história: entre expressões e representações**. In: BARROS, José D'Assunção; NÓVOA, Jorge (Orgs.). Cinema-História: Teoria e Representações Sociais no Cinema. Rio de Janeiro: Apicuri, 2008.
- _____. **"Cinema e História - As funções do Cinema como fonte, agente e representação da História"**. *Ler História* (revista do ISCTE), 2007, n°52, p.127-159
- BAUZA, H. **El Mito Del Héroe: Morfología y Semântica de la Figura Heróica**. Buenos Aires :FCE, 1998.
- BERNADET, Jean-Claude. **O que é cinema?** 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BLACKTREETV. **Dwayne Johnson says playing Hercules was his destiny**. Youtube. 17 mar. 2017. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Hv4_sfV9mMI>. Acesso em: 17 mar. 2017.
- BONA, Rafael Jose & PERTUZZATI, Leonardo Antonio. **Mitologia e cinema: a propagação dos mitos por meio da trilogia clássica Star Wars**. In: Rev. Estud. Comun., Curitiba, v. 11, n. 24, p. 23-30, jan./abr. 2010
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**, vol I. Petrópolis-RJ: Vozes, 1986.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**, vol III. Petrópolis-RJ: Vozes, 1987.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo. Cultrix. 1995.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CHARTIER, Roger. **A História cultural: entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: Difel, 1990.

ELIADE, Mircea. **História das crenças e das ideias religiosas: Volume 2: De Gautama Buda ao triunfo do cristianismo.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade.** 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002. (Coleção debates. Filosofia ;52).

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio: o dicionário da língua portuguesa.** 6 ed. Curitiba: Positivo, 2005.

FERRO, Marc. **O filme: uma contra-análise da sociedade?** In: LE GOFF, Jacques; NORRA, Pierre (Org.). História: novos objetos. Trad. Terezinha Marinho. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

_____. **Cinema e História.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas.** São Paulo, Martins Fontes.2002.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário de mitologia grega e romana.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

GRIMAL, Pierre. **Mitologia Grega.** São Paulo: Brasiliense, 1982.

GONÇALVES Ana Teresa Marques; SOUZA, Marcelo Miguel de. **Epopeias: gêneros, discursos e ações.** In: SANTOS, Dominique (org.). Grandes epopeias da antiguidade e do medievo. Blumenau: Edifurb, 2014.

JAEGER, Werner Wilhelm. **Paidéia: a formação do homem grego.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

KERÉNYI, Karl. **Os Heróis Gregos.** São Paulo: Cultrix, 1998.

KORNIS, Mônica Almeida. **História e Cinema: um debate metodológico.** Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 237-250, 1992.

KRACAUER, Siegfried. **Introdução.** In: De Caligari a Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988: 15-24.

LAGNY, Michele. **O cinema como fonte de história.** In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni B., FEIGELSON, Cristian (org.) Cinematógrafo: um olhar sobre a história. Salvador / São Paulo: EDUFUBA / Editora UNESP; 2009: 99-131.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo.** Rio de Janeiro: Forense, 1987.

NOVA, Cristiane. **O cinema e o conhecimento da história.** O Olho da História, n. 3, Salvador, 1996. < <http://www.oohodahistoria.ufba.br/o3cris.html> > acesso: 16 de mar de 2019.

_____. **Narrativas históricas e cinematográficas.** In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni B.; FEIGELSON, Kristian. (Orgs.). Cinematógrafo: um olhar sobre a história. Salvador: Edufba; São Paulo: Ed. Unesp, 2009. p. 133-145.

PATLAGEAN, Evelyne. **A História do Imaginário.** In: LE GOFF, Jacques. A História Nova. São Paulo: Martins Fontes, 1990, p. 291-316.

ROSARIO, Cláudia Cerqueira do. **O mito no cinema: Algumas possibilidades interpretativas.** In: TEIAS: Rio de Janeiro, ano 8, nº 15-16, jan/dez 2007. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24015>> Acesso em: 07 de abr 2017.

ROSENSTONE, Robert. A. **El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de la historia.** Barcelona: Ariel, 1997.

ROSENSTONE, Robert A. **Oliver Stone: historiador da América recente.** In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni B., FEIGELSON, Cristian (org.) Cinematógrafo: um olhar sobre a história. Salvador / São Paulo: EDUFUBA / Editora UNESP; 2009: 393-408.

ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história.** Tradução Marcello Lino. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

RÜSEN, Jörn. **¿Que es la cultura historica?: reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia.** Tradução de: SÁNCHEZ COSTA, F.; SCHUMACHER, Ib. Original In: FÜSSMANN, K.; GRÜTTER, H. T.; RÜSEN, J. (Eds.). Historische faszination. geschichtskultur heute. 1994, p. 3-26.

_____. **História viva.** Teoria da história III: formas e funções do conhecimento histórico. Tradução de: MARTINS, Estevão Rezende. Brasília: Ed. UNB, 2007.

_____. **Jörn Rüsen e o ensino de história.** Curitiba: Ed. UFPR, 2010.

SALIBA, Elias T. **A produção do conhecimento histórico e suas relações com a narrativa fílmica.** In: FALCÃO, A. R.; BRUZZO, C. (Orgs.). Lições com cinema. São Paulo: FDE, 1993. p. 87-108.

SELEPRIN, Maiquel José. **O Mito na sociedade atual.** Disponível em <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/FIL_OSOFIA/Artigos/O_mito_na_sociedade_atual.pdf> Acesso em: fev 2019.

SILVA, Glaydson José. **O mundo antigo visto por lentes contemporâneas: as extremas direitas na França nas décadas de 1980 e 90, ou da instrumentalidade da Antigüidade.** História, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 98-118, 2007.

SOLOMON, J. **Hercules and the Millennial Generation**. In: A. Augoustakis, & S. Raucci (Eds.), *Epic Heroes on Screen*. Edinburgh University Press. p. 30-44.

TOPAN, Juliana de Souza. **O "Sítio do Pica-Pau Amarelo da Antiguidade": singularidades das Grécias Lobatinas**. Campinas, SP [s.n], 2007.

VERNANT, Jean Pierre. **Fronteiras do mito**. In: FUNARI, Pedro Paulo. *Repensando o mundo antigo*. Campinas: UNICAMP, 2002. p. 09-23.

VERNANT, Jean Pierre. **Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica; tradução de Haiganuch Sarian**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2002.

VERNANT, Jean Pierre & VIDAL-NAQUET, Pierre. **Mito e Tragédia na Grécia Antiga**. São Paulo: brasiliense, 1977.

_____. **As origens do pensamento grego**. Rio de Janeiro: Difel, 2006.

_____. **O Universo, Os Deuses, Os Homens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VEYNE, Paul. **Acreditavam os gregos nos seus mitos?** Lisboa: Setenta, 1987.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979.

ZACHARAKI, Georges E. **Mitologia grega: Genealogia das suas dinastias**. Campinas, SP, Papyrus, 1995.

ZARDINI, Thiago Brandão. **Entre panegíricos e moedas: um estudo da cultura política através da retórica e das imagens divinas na Tetrarquia Romanitas**. In: *Revista de Estudos Grecolatinos*, n. 4, p. 120-137, 2014.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

HERCULES. Direção: Brett Ratner, Produção: Paramount Pictures e MGM. EUA, 2014, DVD (98 min).

THE LEGEND OF HERCULES. Direção: Renny Harlin. Produção: Millennium Films. EUA, 2014, DVD (99 min).