



FÚRIA DE TITÃS: O MONOMITO DO HOMEM CONTEMPORÂNEO

Tobias Dias Goulão¹

Universidade Federal de Goiás

Goiânia, Goiás, Brasil

burgus_bass@hotmail.com

Resumo: O mito é um elemento que se mostra útil a várias gerações como meio de instrução devido à sua polissemia. A sua característica pedagógica é comum em todas as civilizações, e um dos conjuntos míticos que possuem grande influência na sociedade Ocidental é a mitologia grega. Dentre as várias histórias temos o mito de Perseu, herói que enfrenta as Gréias, derrota a Górgona Medusa, mata o monstro marinho e se torna rei de Tirinto. O cinema sabe aproveitar essas histórias e o mito de Perseu já fez duas aparições cinematográficas (1981 e 2010). A proposta desse texto é analisar o último filme sobre o mito, *Fúria de Titãs* (2010), tendo como perspectiva a adaptação do mito para a sociedade contemporânea como forma de Paidéia para o homem atual e também a sua forma de reprodução do passado, pois trata-se de um filme que retrata um período histórico e cria essa estética para sua narrativa, colaborando assim para a formação de uma noção de passado. E além desses elementos, colaborar com hipóteses de trabalhar com esse filme em sala de aula.

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

1- Narrativas Míticas

Narrar histórias constrói formas de conhecer o mundo. Se observarmos as sociedades, desde as mais antigas até a contemporânea encontraremos formas de narrativas que se mostram estruturadas para dar a grupos sua identidade, contar sua

¹ Mestrando em História pela UFG

história e formar seus membros. Essa estrutura narrativa pode ser encontrada nos contos mitológicos que permeiam as estruturas da formação humana.

A necessidade de recorrer às narrativas míticas surge devido ao fato destas “fornecerem a resposta imediata, pois referem-se a conteúdos dinâmicos, revividos simbolicamente” (CAPEL, 2009, p. 10). Esse conteúdo simbólico está presente no que “o dr. Jung chamou de ‘inconsciente coletivo’ – isto é, a parte da psique que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade” (HENDERSON, 2008, p. 138). É nesse inconsciente que também encontraremos o “sentido permanente (ou ‘arquetípico’)” (*idem*) desses símbolos.

Dentre os arquétipos temos o mito do herói que aparece em diversas formas em várias sociedades. Segundo Joseph Campbell, esses mitos que permeiam as sociedades humanas são originários no inconsciente e nos sonhos, sendo representações pelas quais a vida do homem caminha e se desenvolve (CAMPBELL, 2007). Essa posição é corroborada pela afirmação de Joseph L. Henderson ao dizer que “a imagem do herói evolui de maneira a refletir cada estágio da evolução da personalidade humana” (HENDERSON, 2008, p. 144).

A partir dessas colocações, observaremos como uma narrativa mítica é contada na contemporaneidade. O caso a ser analisado é o do mito do herói Perseu. Este foi adaptado para o cinema no filme *Fúria de Titãs* (Louis Leterrier, EUA, 2010) no qual podemos perceber uma intenção de manter a estética visual do passado – o que o caracteriza como um filme histórico – e altera a forma da estrutura original do mito (mesmo com variações nas formas como ele foi mantido até hoje) trazendo para a sociedade contemporânea uma nova leitura da jornada desse herói que se mostra em consonância com a vida atual. Esse novo herói, vestido com elementos tanto da antiguidade quanto da modernidade, expressa sinais dos dois mundos, tornando um objeto no qual as representações e usos do passado mostram-se nas telas, o que pode vir a chamar atenção de seus espectadores pelo arquétipo que utiliza e irá criar nestes, um senso de história com base nesses elementos.

No prefácio do terceiro volume da obra *Mitologia Grega* de Junio de Souza Brandão o dr. Nairo de Souza Vargas fala que “o herói é aquele que se exaure na sua missão, vive para sua causa” (BRANDÃO, 1987, p. 10). Ele surge dentro das narrativas como aquele que irá enfrentar os grandes medos, fará a grande trajetória contra forças

ameaçadoras e guiará o mundo para um novo estágio. É ele que se retira da cena mundana e “inicia uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torna-las claras, erradica-las em favor de sim mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local)” (CAMPBELL, 2007, p. 27). Um herói possui como característica servir de modelo dentro de um grupo, devido as suas representações da vida humana de superação e vitória ele carrega uma grande quantidade de símbolos fortíssimos de transformação “que são dotados de forte carga emocional, de grande potencial transformador, trazendo vida nova e fertilizando, a partir do inconsciente, a nossa consciência” (BRANDÃO, 1987, p. 10). A jornada do herói, com todas as suas façanhas, quedas e vitórias somadas a sua ligação com a vida “nos enriquece e amadurece para experimentarmos as infinitas possibilidades das transformações humanas” (*idem*).

É a partir dessa forma próxima que o arquétipo contido na figura do herói que observamos sua posição como elemento que exerce uma função pedagógica, uma paidéia. O exemplo que se tira da formação, trajetória e vitória final fazendo com que essas histórias sempre encontrem eco na consciência das pessoas. Observar a estrutura desses mitos e aplica-los é meio não só de manter uma identidade de grupo, mas também de fornecer aos seus membros soluções para questões fundamentais (religiosas e/ou filosóficas) e também formar uma moral, uma conduta exemplar a partir do que pode ser visto dentro da mitologia específica a qual o herói está ligado. Aqui podemos observar desde os mitos da Grécia Antiga, os judaicos e cristãos, os orientais e indígenas. Todos esses fornecem sob a forma de uma narrativa específica soluções e exemplos pelos quais se pode orientar dentro das mais variadas situações. Utilizando da paciência de Jó, ou do amor de Cristo até a busca pela serenidade de Gautama. São exemplos a serem buscados, remontando condutas a aqueles que deles procurarem se servir.

Para o Ocidente podemos destacar como uma das mitologias influentes a grega. Os seus deuses, monstros e heróis são comuns ao imaginário ocidental estando presente e dividindo espaço com a religiosidade cristã que sobrepujou esses outros deuses. Mas mesmo vencendo os deuses e heróis gregos, estes ainda estão no nosso cotidiano nomeando planetas, constelações, locais e pessoas. Nem mesmo no período de maior efervescência e força do cristianismo, a Idade Média, eles foram esquecidos. Obras como a *Divina Comédia* de Dante aplicou novos significados aos monstros mitológicos

e heróis famosos, sendo aqueles demônios no inferno e estes pobres coitados que viveram uma vida plena, mas não conheceram a Cristo.

Tanto como exemplo arquetípico ou como referência estética, ainda nos deparamos com os mitos gregos. A presença de utilização de elementos estéticos herdados da cultura grega ainda pode ser visível em fachadas de edifícios. Nas novas edições dos escritos atribuídos a Homero, *A Ilíada* e *A Odisseia*, que trazem Aquiles e Ulisses como grandes heróis, ou em outras obras nas quais outros heróis como Hércules, Teseu, Jasão e Perseu são apresentados a sociedades mais jovens. O mundo mítico grego ainda pode ser resignificado recebendo nova cara e trabalhado de forma diferenciada em novas narrativas como mostra a série de livros sobre o semideus *Pearcy Jackson* ou nos jogos de videogame como *God of War*.

Um elemento importante para a análise desses mitos, principalmente por tratá-los dentro de sua polissemia e o contexto histórico no qual eles estão inseridos. A trajetória da jornada do herói pode variar de tempo e lugar no qual foi contada, caracterizando uma visão específica de um povo. Os detalhes, pormenores que encontramos nessas histórias estão ligados também ao tempo e espaço onde se encontra tal narrativa do que somente ao inconsciente coletivo. É necessário uma visão dessas questões para entender melhor o papel desse mito como paidéia e conseguir identificar o que é geral (arquetipo) e o que é singular (histórico) dentro de uma narrativa mítica.

A esse caso lembramos da pesquisa de Robert Darnton que no livro *O Grande Massacre dos Gatos* elimina algumas interpretações da psicanálise sobre contos de fadas do período do Antigo Regime na França. Darnton aponta para a falta de atenção para as modificações que os textos sofreram ao longo do tempo e da sua mudança de localidade, da casa camponesa para a casa da nobreza (DARNTON, 2011). Se ater aos elementos dos contos e as características históricas do Antigo Regime, vemos que eles falam da vida camponesa, “demonstram que o mundo é duro e perigoso. Embora, na maioria, não fossem endereçados às crianças, tendem a sugerir cautela” (DARNTON, 2011, p. 78).

2- Mito e Cinema

Como meio de difusão dessa nova narrativa sobre o herói Perseu o cinema foi a plataforma escolhida. Uma das maiores manifestações culturais do século XX segundo Eric Hobsbawn, é ainda no século XXI um elemento que movimenta uma grande parcela da população para as salas escuras. Mesmo que não tenha mais a grande influência sobre a sociedade que influenciou o século XX, ele traz consigo forte papel de reprodução de uma forma de pensar que representa a parcela da sociedade que dita as normas e gostos².

No caso do *Fúria de Titãs* encontramos um filme que, para o historiador, pode ser encarado como uma forma de representação do passado pelo seu conteúdo, que em uma forma de classificação de filmes históricos proposta por Cristiane Nova, pode ser inserido como um “Filme-mito: são aqueles filmes que se debruçam sobre a mitologia e que podem conter elementos importantes para a reflexão histórica. Muitas vezes, o mito é apresentado em paralelo a fenômenos históricos reais” (NOVA, 1996). O mito de Perseu é o seu ponto principal, a forma como ele retrata um período da História Antiga passa a ser um elemento de investigação sendo que o que é contemporâneo e que está impregnado nessa narrativa será o explorado nessa análise.

Na narrativa do filme Perseu vivia de forma pacata com a família de pescadores que o acolheu. Sabia que não era filho de sangue, mas seus pais não se importavam com isso. O pai já lhe falava que havia algo grande reservado para o filho. O pescador fala dos deuses expondo que estes não se preocupam com os homens. Ficam no Olimpo observando a miséria humana sem nada fazer.

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

A iniciativa de Argos contra os deuses parte do questionamento do homem frente as figuras divinas. Estas caem em descrédito, os homens passam a duvidar deles.

² Com o advento e força que a internet ganhou nos últimos anos as empresas cinematográficas não se deixaram derrubar, e passaram a fazer uso dela para que seus filmes causassem ainda um grande impacto. Com a publicidade sobre o filme, o que narra em sites e redes sociais cada passo das filmagens, da produção e com liberação de teasers e trailers cria-se grandes expectativas (que dependendo da situação pode estragar a sessão na qual se vai assistir ao filme).

Essa inquietação humana que recai contra os deuses e pretende destrona-los faz lembrar os brados de um insensato que grita em um mercado com uma lanterna na mão dizendo que não mais consegue encontrar Deus. Em sua fala ele diz que

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

Em uma festa para celebrar o combate contra os deuses, o rei Cepheus diz que “os templos estão em chamas, as estátuas caem, estamos fartos de nossas orações” (15:14) e completa decretando que “uma nova era começou. A era do homem” (15:38). Para diminuir ainda mais os deuses a rainha Cassiopeia compara sua filha Andrômeda à deusa Afrodite, dizendo que ela é mais bela que a divindade. “Nós somos deuses agora” (16:50) completa a rainha. Mas cabe lembrar que o abandono aos deuses não é bem visto por todos. Ele gera confusão, é algo que pode dificultar muita coisa. Nem todos conseguem pensar em um mundo no qual não há nada além.

Vemos uma característica que marca o homem moderno: sua nova posição frente a religião. Os descréditos que as grandes explicações sofreram acabam por abalar a forma como a relação homem e Deus foram até as grandes revoluções científicas/filosóficas. Esses homens agora, tão desesperados quanto o insensato que anuncia a morte de Deus, tentam se colocar no lugar deles. Há uma substituição do que deve ser o referencial.

Após essa situação, há uma nova aparição de Hades, que vem punir os homens pela sua insolência. Depois de matar a rainha envelhecendo-a, Hades exige que a bela princesa seja sacrificada em nome do Olimpo, caso contrário Argos será destruída e antes de deixar o salão, avisa de olhar fixo em Perseu que “esta é a vontade de Zeus. A vontade de seu pai” (20:20) (fato até então desconhecido pelo herói). Perseu recebe nesse monto o chamado para a aventura. É interrogado pelo rei de Argos que procura saber se o herói não conhece uma forma de reverter a situação, mas Perseu rebate as afirmativas de que Zeus é seu pai falando que seu pai foi morto por um deus. Perseu é lançado na prisão e lá surge o arauto levando a missão sagrada que o herói deve cumprir. Io mulher que foi amaldiçoada a ser imortal e precisa da investida de Perseu

para que o destino de sofrimento da humanidade nas mãos dos deuses chegue ao fim, é quem lhe dá o chamado da aventura dizendo que ele nesse caminho terá a vingança contra os deuses. O arauto segundo Campbell é quem “pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa” (CAMPBELL, 2007, p. 60).

Uma comitiva é formada e uma jornada em busca da forma de matar o Kraken inicia-se. O trabalho em equipe é a chave para esse grupo. Sem uma liderança firme e única eles marcham. Nesse caminho inicial vemos uma primeira tentativa de Zeus auxiliar seu filho enviando uma espada mágica, que é negada pelo herói que diz não precisar de auxílio divino. “O que eu fizer, farei como um humano” é a fala constante do herói.

A comitiva que se forma fará um trabalho em equipe para que consigam ao final evitar a destruição da cidade. Laços serão formados. Complexos e fracos, alimentados apenas pela necessidade de ter que cumprir essa tarefa juntos. Para Richard Sennett

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

A equipe de Perseu carece de liderança firme. O soldado Draco se destaca, mas não se impõe como líder. Eles agem cada um cumprindo um papel sem que sejam instruídos diretamente para o que deve ser feito. Um grupo que dá forma às relações da forma de trabalho contemporânea.

Ainda sobre a equipe, podemos fazer uma observação nos seus laços. É visível que eles não são amigos, são só colegas. Estão juntos para completar uma tarefa e se aguentarão só por isso. Uns tentam ser mais simpáticos, outros já são mais ríspidos. No livro *Amor Líquido* Zygmunt Bauman comenta sobre as relações na modernidade líquida que aponta para uma análise de que as relações entre as pessoas podem durar, mas a forma fragilizada que elas vivem, sempre fará com que sejam menos exigentes, as

peessoas não se entregam (BAUMAN, 2004). O que Sennett reforça ao falar que os laços fracos são uma característica da rede de informações modernas (SENNETT, 2009).

Encontram o limiar a ser atravessado ao combater Calibos, que primeiramente oferece resistência, mas deixa o grande combate para os escorpiões gigantes que nascem de seu sangue. Perseu cai devido a um ferimento provocado por Calibos. Essa queda acaba por abrir um novo caminho, o auxílio dos *djinn*. Estes vivem no deserto são inimigos dos homens de Argos e acusados de praticar artes mágicas. Mas a causa comum do combate aos deuses faz com que eles salvem Perseu do veneno injetado por Calibos e também entrem na equipe.

Esse momento é a prova de que o herói pode continuar. Calibos aparece como o guardião do limiar, o que irá testar o herói e sua força. É nessa luta que

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao "guardião do limiar", na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções — assim como em cima e embaixo—, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói (CAMPBELL, 2007, p.82).

O envenenamento e a quase morte pode ser compreendida como o “ventre da baleia”. É nessa situação de quase morte, onde o desconhecido *djinn* socorre o herói que ele volta dos mortos e retoma seu caminho.

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu (CAMPBELL, 2007, p.91).

Com a recuperação do herói o limiar é vencido e ele seguirá sua viagem para finalizar sua missão.

Iniciam-se após esse encontro as demais provas pelas quais o herói provará seu valor. Primeiramente eles vão ao encontro das Graias e descobrem como derrotar o Kraken e também que Perseu morrerá nessa empreitada (o que não acontecerá, pois ele moldou seu próprio destino).

Seguem após isso para a morada da górgona Medusa, que deve ter sua cabeça arrancada para que seja utilizada na destruição do monstro marinho. A górgona mora no submundo, para chegar até ela é necessário pagar o barqueiro, e para isso Perseu utiliza das moedas oferecidas por seu pai (primeira vez que utiliza de algum auxílio divino). Lá

no mundo inferior, seus companheiros padecem e ele consegue, não sem o sacrifício heroico de Draco e auxiliado pelo escudo que ganhou dos caçadores (não foi de Atena).

O ato de se arriscar foi feito. Ele deixou seu mundo e seu conforto. Como o homem moderno, que vive as transações da bolsa de valores, do emprego na corda bamba, das relações entre pessoas inconstantes. Todos que saem em suas jornadas diárias são expostos a esses riscos. Sennett diz que “o risco vai se tornar uma necessidade diária enfrentada pelas massas” (SENNETT, 2009, p. 94). Um primeiro risco do herói foi o limiar e após este todas as outras batalhas, principalmente após a revelação das Graias sobre sua morte, serão riscos constantes. A vida do homem contemporâneo é feita de riscos constantes.

Seu caminho para o retorno a Argos e salvar Andrômeda sofre outro ataque de Calibos que mata Io, levando Perseu a um estado de fúria no qual ataca o monstro com todas as suas forças e utiliza da espada que seu pai lhe deu. Ao morrer Calibos volta a sua forma inicial, o rei Acrisius que sofreu a traição por parte de Zeus que dormiu e engravidou sua mulher, Danaê a mãe de Perseu. Acrisius lembra a Perseu que não se torne como eles [os deuses].

Essas provas são as situações que sua força sobre-humana e o auxílio mágico aparecerá.

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas [...] O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (CAMPBELL, 2007, p. 102).

No combate em Argos a luta para vencer o Kraken arrasa parte da cidade, fazendo com que Hades reapareça após Perseu petrificar o monstro marinho. Com uma única tentativa utilizando a espada de Zeus e ainda recebendo um raio de seu poder, Perseu lança o deus do submundo novamente em sua morada. Ele obtém sua vingança, mas não se casa com Andrômeda, o “hierogamos” não se realiza, resolvendo partir para o local onde tudo começou. Lá em outra conversa com Zeus este recompensa o filho ressuscitando Io e tomando-a como companheira.

Nesse último momento podemos observar que o “hierogamos” (CAMPBELL, 2007, p. 111) com a princesa e a sua elevação como rei não ocorre. Já a sintonia com o pai acontece (CAMPBELL, 2007, p. 126) no momento do retorno ao ponto de partida da jornada heroica. Ao retornar no local no qual seus pais adotivos são mortos, o herói ainda recebe um presente de Zeus: Io. Ela é trazida novamente à vida para ser a companheira de Perseu.

Observando últimos detalhes na construção da narrativa do filme, podemos nos ater a um fato interessante: o quão descartável são os instrumentos utilizados. Essa situação mostrada no decorrer da narrativa com Perseu utilizando os dons presenteados em situações específicas, mas não reutiliza (ou devolve a quem lhe emprestou). Tudo, do escudo a espada, é de utilização única. Outra característica da modernidade: uma vida rápida de mais para perder tempo guardando coisas que podem ser facilmente substituídas. As dinâmicas contemporâneas dos bens produzidos e adquiridos pela população é cada vez mais rápida. O consumo surge como moda, como panaceia, sendo um elemento ambíguo, pois ao mesmo tempo que acalma os ânimos de quem compra, acaba por mergulhar, cada vez mais, o comprador no vício.

Giles Lipovetsky ao discutir essa sociedade que para ele se classifica como sendo *hipermoderna* e que se caracteriza por um hiperconsumo, mostra os efeitos da moda na vida do homem e como essa moda leva a modificações no papel e na conduta do homem. No livro *Tempos Hipermodernos*, em parceria com Sébastien Charçes, este diz que “a lógica do consumo-moda favoreceu o surgimento de um indivíduo mais senhor e dono da própria vida, sujeito fundamentalmente mais instável, sem vínculos profundos, de gostos e personalidades oscilantes” (CHARÇES, 2004, p. 41). Perseu vai se construindo ao longo da narrativa, mas não se prende a nenhum dos seus itens.

Sobre o papel que cabe aos deuses no fim, a narrativa que pensa inicialmente mata-os não o faz por completo. Ao fim o herói aceitou auxílios divinos e um presente final. Talvez a “morte de Deus” proposta por Nietzsche transcorra como ele mesmo assinalou ao fim do anúncio do insensato, pois “esse acontecimento enorme ainda está a caminho, caminha – e ainda não chegou ao ouvido dos homens” (NIETZSCHE, 2008, p. 150). Pela conclusão da jornada será mais fácil pensarmos essa religiosidade contemporânea que mesmo após o desencanto do mundo ainda persiste, mas o faz remodelada por uma nova perspectiva. Frente às novas demandas espirituais

contemporâneas seria mais interessante observar que há uma sobrevivência da necessidade da espiritualidade. Mas não nos moldes das formas religiosas tradicionais. Lipovetsky diz que hoje encontramos “religiões *à la carte*” que “combinam as tradições culturais do Oriente e do Ocidente, os quais utilizam a tradição religiosa como meio de auto-realização subjetiva dos adeptos” (LIPOVETSKY, 2004, p. 93). O mesmo autor ainda completa afirmando que

A era hipermoderna não põe fim à necessidade de apelar para tradições de sentido sagrado; ela simplesmente as rearranja mediante individualização, dispersão, emocionalização das crenças e práticas. Com a primazia do eixo do presente, crescem as religiões ‘desregulamentadas’ e as identidades pós-tradicionais” (LIPOVETSKY, 2004,p.93-94).

Encontramos no filme *Fúria de Titans* uma representação da Antiguidade que acaba por estar esteticamente focada no passado, mas em termos de ação e mentalidades traz mais sobre o contemporâneo do que sobre o passado em si. Está no que diz Cristiane Nova sobre o filme histórico apontando que “O filme, seja qual for, desde então, passou a ser encarado enquanto testemunho da sociedade que o produziu, com um reflexo — não direto e mecânico — das ideologias, dos costumes e das mentalidades coletivas” (NOVA, 1996) e também que no filme “a escolha de um tem a histórico e a forma como ele é representado em uma película são sempre ditadas por influências do presente” (idem). Os elementos apresentados pelo filme mostram um uso do passado, uso que privilegia uma luta contra os deuses e uma imposição dos homens sobre a vontade divina. São homens que se arriscam e que não se prendem a outra coisa a não ser suas determinações e sua tarefa. Encontramos um novo uso para a Antiguidade, como no Renascimento, no qual a razão volta a ter destaque sobre a fé, o antropocentrismo reaparece e o individualismo se impõe.

Esse passado remontado no presente segue também uma moda. Jean-Claude Carrière diz que o fascínio do cinema pelo passado vem de longa data. Praticamente nasceu com ele. E nessa relação da sala escura com o passado, há sempre uma preferência de como esse passado será representado, pois “cada estágio na vida do cinema impôs sua própria moda à era histórica que representava” (CARRIÈRE, 2006, p. 116). Há sempre uma preferência contemporânea ligada a esse passado.

O presente modifica o passado, no cinema como em outros lugares, mas no cinema ele modifica o passado em alta velocidade. Adaptamos a tal ponto o passado, geralmente sem nos darmos conta, ao nosso próprio gosto, aos nossos próprios hábitos, à nossa maneira de enxergar, que nos anos 1950,

considerávamos a Roma dos anos 1920 uma velharia, e hoje consideramos absurda e inassistível a Roma dos anos 1950 (CARRIÈRE, 2006, p. 116).

Mesmo sendo uma forma heroica que carrega toda uma carga temporal, o Perseu de 2010 é muito diferente do narrado na Grécia. A Antiguidade reconstruída pelo filme trará uma visão sobre do passado, uma representação, mas que ainda está intimamente ligada ao contemporâneo, podendo ser caracterizada como um monomito que reflete a jornada do herói contemporâneo.

3- Experiência Didática

Ao levantar essas hipóteses após assistir ao filme, foi pensado em como trabalhar com ele em uma sala de aula, tentando juntar os elementos encontrados. A importância dos filmes como ferramentas didáticas podem ser encontradas em Macedo que o aponta como uma forma do estudante compreender diversas temporalidades, e Karnal (2005) complementa que o filme deve ser discutido, tentando perceber que fatos ele quer mostrar.

Em uma experiência didática com um grupo de alunos do 1º ano EJA foi possível perceber a reação que um filme sobre essa temática traz.

A proposta era trabalhar com o filme para ter um referencial visual da Antiguidade, para ter contato com a estrutura do mito como forma de *paidéia* dos gregos e também para que após essas colocações fosse possível levantar as questões sobre a vida contemporânea. Foram um total de duas aulas e uma exibição do filme em um dia.

A primeira aula apresentou o filme *Fúria de Titãs* para os alunos. Após a sessão foi pedido que eles escrevessem um resumo do que acharam do filme e o que chamou atenção na história. Em uma segunda aula foi apresentada a versão do mito de Perseu contida em *O Livro de Ouro da Mitologia: Histórias de deuses e heróis* de Thomas Bulfinch. Nesse momento foi discutido o papel do mito como estrutura utilizada como meio de formação do homem. Na terceira aula foi feita uma conversa sobre o que há de atual no filme.

A primeira situação exposta mostra que dois fatores chamam a atenção: primeiro é a carga de ação que o filme possui e agrada uma grande maioria; a segunda é a questão religiosa do filme. A presença dos deuses na tela chamou a atenção de uma

quantia considerável (principalmente os mais velhos) que fizeram questão de assinalar a falsidade das divindades frente a suas crenças. A posição inicial sobre os filmes chamarem atenção pela ação é característica desse tipo de filme, mas a percepção da forma religiosa está ligada a idade e vinculação religiosa (cristã), o que fez com que eles inicialmente não vissem uma sociedade que atacava suas divindades, mas sim povos que adoravam falsos deuses.

Em seguida eles tomam contato com uma narrativa sobre o mito. Com ela foi trabalhando o elemento da jornada do herói e como essa estrutura funciona como meio de ensino nas sociedades da antiguidade até hoje. A função do herói como alguém que faz o que é necessário em um momento especial para seu povo. Entender o monomito não é tão difícil, mas colocar outros personagens, principalmente Cristo dentro dessa estrutura causa em alguns, certo desconforto. Mas no diálogo da aula há uma compreensão do mito como elemento de formação. Eles conseguem compreender a figura do herói como alguém que servirá de referencial para os demais de seu povo, ou qualquer outro povo que tiver contato com o mito narrado.

Por fim, ao tratar do mito reconstruído no filme como uma forma de representação não só do passado, e que apesar de estar vestido de passado, o mito é muito presente e contemporâneo. Aqui ainda observamos a polissemia e adaptação da história mítica para várias sociedades e em vários tempos. Nesse novo diálogo os alunos foram estimulados a dizer o que eles escreveram como sendo sua opinião do filme, e então é perceptível uma mudança do que está escrito sobre o que agora eles estão falando. Com o andar da conversa a posição dos alunos sobre o que o filme mostra vai mudando e eles vão conseguindo compreender as questões sobre a modernidade que estão inseridas. Teve inclusive quem conseguisse assimilar a ideia da polissemia do mito a essa sua posição como algo que atravessa o tempo e que é uma estrutura comum a vários povos do planeta.

Ao fim uma boa parcela conseguiu expor em um novo texto sobre o filme mais ideias das quais foram discutidas. Com essa ação pedagógica junto a esses alunos foi possível dialogar com a história, mitologia e com o cinema. Fazendo assim uma análise maior do filme e não o utilizando apenas como meio de ilustração do passado, mas mostrando ainda a presença e apropriação desse passado em nosso presente. E como um

filme pode estar permeado de elementos, além dos estéticos e narrativos, que merecem um pouco mais de atenção de quem o assiste.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. *Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega Vol. 3*. Rio de Janeiro: Vozes, 1987.

BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia: Histórias de deuses e heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 2007.

CAPEL, Heloísa. *Perseu e Atena: narrativa mítica e formação*. Goiânia: UCG: Kelps, 2009.

CHARÇÈS, Sébastien. O individualismo paradoxal: introdução ao pensamento de Gilles Lipovetsky. In: LIPOVETSKY, Gilles. *Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

DARNTON, Robert. *O grande massacre dos gatos*. São Paulo: Graal, 2011.

HENDERSON, Joseph L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, Carl G. (org.). *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KARNAL, Leandro . História Moderna na sala de aula. In: KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2005.

LIPOVETSKY, Gilles. *Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

MACEDO, José Rivair. Repensando a Idade Média no Ensino de História. In: KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2005.

NIETZSCHE, Friedrich. *A Gaia Ciência*. São Paulo: Editora Escala 2ª Ed., 2008.

NOVA, Cristiane. *O cinema e o conhecimento da História*. In: Revista Olho da História, nº 3, 1996. Disponível em: <http://www.oohodahistoria.ufba.br/o3cris.html>, Acesso: 16/07/2013.

SENNETT, Richard. *A corrosão do caráter*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

Audiovisual

Fúria de Titãs. Louis Leterrier (*Clash of the Titans*, EUA) Louis Leterrier, Travis Beacham, Phil Hay. Sam Worthington, Liam Neeson, Ralph Fiennes, Gemma Arterton, Mads Mikkelsen, Alexa Davalos, Danny Huston. Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, 2010. 106 min, Som, Cor.