

## SOB O OLHAR DA GÓRGONA: A TRANSFORMAÇÃO DE PERSEU

Tobias Dias Goulão

Mestre em História pela Universidade Federal de Goiás na linha de pesquisa *Fronteiras, Interculturalidades e Ensino de História*.



**História, mito,  
herói, cinema,  
audiovisual.**

**Resumo:** O cinema consegue expor elementos que representam as qualidades exigidas e/ou toleradas por uma sociedade. As narrativas cinematográficas documentam o imaginário, as qualidades e os defeitos de uma época fornecendo material de análise de elementos sociais e históricos. No presente texto será feita a análise da mudança de perfil do herói através de duas versões cinematográficas dos filmes homônimos *Fúria de Titãs (Clash of the Titans)* que abordam o mito do herói clássico Perseu: a primeira de 1981 e a segunda de 2010. O intuito é exibir a mudança do modelo heroico e sua relação com a sociedade na qual ele é inserido.

### **Under the Gorgon's gaze: the transformation of Perseus**

**history, myth,  
hero, cinema,  
audiovisual.**

**Abstract:** The cinema can expose elements that represent the qualities required, and / or tolerated by a specific society. The cinematographic narratives document the imagination, the qualities and defects of a time providing data for analysis of social and historical elements. In this paper it will be analyzed the hero profile changing through two cinematographic versions of the homonymous film *Clash of the Titans* which address the myth of the classical hero Perseus: the first movie released in 1981 and the second one in 2010. The purpose is to display the change of the heroic pattern and its relation to the society in which it is inserted.



Envio: 17/10/2015 ◆ Aceite: 28/11/2015

Heróis, aqueles que estão além de humanos comuns, que enfrentam sem medo os mais variados obstáculos ao longo de sua vida, estão presentes nas mais variadas fontes narrativas, nas várias expressões da arte e em praticamente todas as mídias. Variando sua postura de acordo com o momento histórico, ele é quem surge nas horas de indecisão e levanta-se contra alguma injustiça, ou pelo bem de um povo ou até para realização de uma mudança radical nas percepções sobre a realidade de uma comunidade. Ele é “uma reserva de imagens, símbolos, de modelos de ação; permite empregar uma história idealizada, construída e reconstruída segundo as necessidades” (BALANDIER, 1999, p.22). Ser herói é estar acima dos homens comuns e dar a esses a inspiração para a ação.

Nos tempos atuais, as mídias audiovisuais (cinema e televisão) são as fontes de surgimento dos heróis. Eles, como estrelas, surgem no céu e mostram a todos o seu brilho nas telas. No início do cinema e da televisão, os heróis aparecem como elemento de composição das obras realizadas. E quanto mais o cinema galgastatus e público, mais e mais aparecem representações heroicas e adaptações e reinterpretações de mitos antigos. Essas condições de encenação e reinterpretação estão vinculadas com o período histórico e com o que se espera de um herói em tais tempos.

Com esse propósito é interessante a observação de como as ações heroicas são voláteis ao tempo do qual sua narrativa faz parte. Para uma comparação e análise do desenvolvimento da figura heróica no cinema, pode-se fazer uma observação de dois filmes que, de modo completamente diferente, tratam do mesmo mito. A história do herói grego Perseu passou por adaptações cinematográficas nos anos de 1981 e 2010, ambas com o título *Clash of the Titans (Fúria de Titãs)*. A distância temporal de quase trinta anos mostra como houve em pouco tempo uma mudança substancial na composição do personagem heroico. O filho de Zeus aparece para cada um dos públicos com as características que melhor serão absorvidas (ou que querem que absorvam). Eis um dos pontos importantes sobre o mito.

O mito como estrutura narrativa pertencente a um determinado povo, constituído de uma forma de conhecimento e verdades transmitidas, que educa um grupo e confere significado de pertencimento social, não abandonou o homem na modernidade. Uma narrativa mítica se expressa como

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

Mesmo que ao falar das narrativas míticas suscite apenas imagens legadas pela Antiguidade Clássica, há narrativas que, em sua composição, formam o arcabouço *mitopoético* de uma temporalidade.

Junto a esse surgimento de novas narrativas míticas que compõem a sociedade moderna, há também o caso de adaptar as clássicas narrativas para o imaginário que modela a sociedade de um tempo. A construção ou adaptação de uma narrativa a um tempo está ligada com o sentido que ela terá. Sendo apresentada em sua estrutura básica, ou seja, apenas escolhendo uma versão clássica e repetindo-a para um público atual, ela tem um sentido de curiosidade histórica ou religiosa e também de erudição. Para que ela tenha algum sentido para o público moderno, será necessária uma reinterpretação para que seja viável, como fora nos tempos clássicos, ao público que se servirá pedagógica e socialmente de sua mensagem. Assim a carga psicológica, arquetípica do mito, que sempre se mantém viva nas sociedades dando a ele um caráter histórico perpetua sua existência e sua atemporalidade. Pois eles “exprimem, em planos diferentes e com meios que lhes são próprios, um complexo sistema de afirmações coerentes sobre a realidade última das coisas” (ELIADE, 1984, p. 9).

Ao observar as narrativas cinematográficas do mito de Perseu nos filmes *Fúria de Titãs* (1981-2010), pouco em comum pode ser encontrado a não ser os títulos. As formas narrativas são diferentes, sendo que o filme de 1981, desenvolvido pelo diretor Desmond Davis e o produtor Ray Harryhausen (este um veterano em filmes de aventura), encaram uma narrativa mais aventureira, buscando o entretenimento com uma história próxima ao épico e fantástico que se encontra no próprio mito. Já o filme de 2010, de Louis Leterrier, é uma produção esteticamente envolvente, mas que é rápida e vazia. O diretor fez um filme de ação envolto de características míticas. Nada mais.

Com o filme de Davis e Harryhausen, entra-se em uma aventura característica do final da década de 1970, no qual heróis ainda eram exemplares e seguiam o seu destino sem questionamentos acerca de outras possibilidades. Perseu tem por destino se tornar um herói, um rei e, em nenhum momento, ele nega-se a isso. Já o filme de Leterrier não continuou no

universo mítico proposto pelo primeiro filme e criou um novo Perseu. Vê-se um herói indeciso sobre quem é, sobre o que fazer na vida, mas aceita sua jornada para realizar uma vingança. Os elementos modernos que se encontra na narrativa de Letterrier guiam o seu enredo. Não fosse a referência estética e fantástica, seu filme seria uma jornada contemporânea no melhor dos estilos, enquanto Davis e Harryhausen buscaram um mundo fantástico.

Os diretores não se mostraram claramente com a intenção de criar uma visão de passado, mas isso é algo inevitável quando se trabalha com uma narrativa com elementos histórico/mitológicos. Quando algo assim entra nos cinemas, ele torna-se um poderosíssimo veículo que fornecerá uma gama de conteúdos, pelo menos estéticos, sobre o tempo representado. O que possibilita lembrar que é assim que muitos se informam sobre a história e o passado, e nesse caso, sobre uma narrativa mítica em específico. A condição desses diretores como “*historymakers*” (FERREIRA, 2002) que reproduzem um estilo de filme histórico, o filme mito (NOVA, 1996), é algo menos importante para a produção, ou seja, eles acabam cumprindo essa função, mas não era necessariamente o que lhes importava. O interessante era criar uma aventura para o cinema, falar como funcionava o passado é algo que aparece em segundo plano.

Esses filmes representaram nas telas heróis que se mostraram imbuídos de características aceitáveis pelo público consumidor, sendo essa questão histórica a primeira característica a ser destacada entre eles: heróis que são adequados a uma plateia. Foi no início dos anos de 1980 que teve o surgimento dos últimos heróis clássicos nas aventuras. Eram homens que tinham completo conhecimento de qual era sua missão e seu lugar de desta que frente ao mundo e à jornada que lhes é apresentada<sup>1</sup>. A forma como o Perseu dos anos de 1980 é criado, como alguém que busca, sem pestanejar, a conquista dos seus ideais, é bem definida e tem seu espaço nos ideais apontados pela aliança formada entre Reagan e Thatcher. Ambos representavam a força do indivíduo perante a sociedade coletivista, ilustravam isso com a derrota já iminente do comunismo, destacando que o indivíduo alcançaria, por seu esforço, os seus objetivos. Pode vê-lo como “o deslizamento [...] do conceito de destino manifesto” (SEVCENKO, 2001, p.37) para as questões políticas e culturais

---

<sup>1</sup>Para uma ampliação das observações vejamos os últimos filmes da jornada jedi Luke Skywalker na franquia *Star Wars*, as buscas do arqueólogo *Indiana Jones* e as lições do Sr. Miyagi em *Karatê Kid*.

laicas do mundo que venceu, ou seja, o mundo do indivíduo e dos grandes líderes liberais<sup>2</sup>. Sob essa perspectiva que ainda vigorou por um tempo na mídia junto as críticas nascentes, que se visualiza o panorama desse primeiro Perseu cinematográfico.

No ano de 2010 há outra realidade. O cinema está voltado para a sociedade que expressa as rupturas de paradigmas que se desencadearam no pós-Guerra e chegaram ao ápice no início do século XXI. O fim das certezas em todos os campos está mais do que nunca evidente e a vontade individual ligada ao sentimentalismo e à falta de grandes narrativas orientadoras. Carentes de narrativas coesas para o milênio que se inicia, as aventuras midiáticas também buscam sentido no contexto em que a moda, o consumo, o sentimentalismo vulgar e descartável acabaram por ser aquilo que ocupou os espaços que foram deixados vazios com a morte das metanarrativas que explicavam anteriormente a realidade. Os heróis aparecerão juntamente com os anti-heróis originando personagens que, pela sua postura de contestação e não enquadramento, de insegurança e vazio frente ao que lhes são apresentados, são melhores representantes dos tempos contemporâneos.

Pode-se ver que, na cultura anterior à globalização e à era da informação, as pessoas possuíam um vínculo forte com uma cultura tradicional da qual advinham seus “simbolismos mítico-poéticos milenares” (SEVCENKO, 2001, p.78) já está sendo diluída no padrão da modernidade que velozmente se insere no “mundo líquido” (BAUMAN, 2004) do século XXI. Imersos nesse mundo, resta aos perdidos buscar identificação com “as sensações do momento e com os astros, estrelas e personalidades do mundo glamoroso das comunicações” (SEVCENKO, 2001, p.79). É justamente nesse padrão de personalidade que carece de orientação, que está aquém de grandes dilemas e que busca a inserção no comum da sociedade, que se encontra um novo Perseu. Essa nova versão do século XXI tem muita ação, explosão, velocidade, mas carece de força motora que possa realizar uma mínima ligação com o mito.

A tendência do cinema em apresentar heróis coerentes com um determinado tempo e compreensíveis para os espectadores é comum no que é produzido em Hollywood. Essa observação que explica a diferença nos filmes citados, pois eles são a exposição

---

<sup>2</sup>O contraponto a essa visão também nasce nessa mesma época que ganha visibilidade midiática pelos filmes *Apocalypse Now* (1979), *Platoon* (1986) e *Born on the Fourth of July* (1989) que criticavam principalmente a política militar dos EUA.

cinematográfica de conceitos válidos para os espectadores, de história que chamaram a atenção por algum motivo, mesmo que seja momentâneo. O historiador Anthony Lewis destaca essa observação, ao descrever sobre as características de duas produções cinematográficas em torno do monarca inglês Henrique V, uma de 1944 com direção de Laurence Olivier, e outra de 1989 sob a direção de Kenneth Branagh. Lewis diz que

Os dois filmes refletem visões diferentes da História. O de Olivier, realizado quase no fim da Segunda Guerra Mundial, é uma verdadeira festa patriótica em torno da Inglaterra enquanto ideal espiritual. [...] Feito depois da Guerra do Vietnã, o filme de Branagh mostra a brutalidade da guerra e a crueldade dos reis ambiciosos. (LEWIS, 1997, p.53).

Esta análise dos filmes destaca que cada herói está alinhado aos anseios e aos padrões de seu tempo, em conexão com a mentalidade social. Eles possuem um espaço em nosso meio, independente do tempo. São necessários mesmo que antigos arquétipos passem por releituras e reapareçam em nosso meio. Eles “nascem a partir de uma necessidade espiritual, uma forma de proteção contra o medo do desconhecido” (LIMA; SANTOS, 2011, p.3), e em qualquer era o futuro precisará desses guias, desses homens que nascem no lugar certo e na hora certa para servir de força motriz para o seu grupo.

O que acontece com o caso de Perseu é o mesmo. Há uma demanda por heróis, por exemplos a serem seguidos e que forneçam uma aura de competência com determinadas situações. Logo, a forma como ele é descrito nos relatos escritos sobre seu mito não são cem por cento aproveitáveis, o que explica as mudanças ocorridas em 1981, mesmo buscando um contexto próximo ao fantástico de sua narrativa. Um herói foi construído a imagem de seus espectadores, com o ímpeto, coragem, força e determinação que as pessoas que forem assistir devem ter. Situação semelhante ao Perseu mais novo, que não sendo mais o grande herói que se coloca diante da jornada sem nenhuma dúvida, mas precisa de algo que o retire completamente de sua zona de conforto e o coloque junto ao caos do mundo para que, empurrado frente aos problemas, tenha que agir. Cada um em seu tempo determina a situação observável do contexto de imaginário social sobre ações honrosas. Um o herói ativo, outro o homem medíocre/massa que deve ser levado pela correnteza dos acontecimentos.

A condição das mudanças está vinculada aos eventos históricos marcantes do século XX. Os heróis que mantêm sua postura de honra e dever são os que, em sua concepção, buscaram (heroicamente) não se dissolver nas questões que se levantaram após o contexto da Segunda Guerra Mundial. Ainda era tempos nos quais aqueles que se distanciavam dos combates ouviam apenas as descrições específicas de avanços, recuos, perdas e conquistas nas guerras. Os nomes dos heróis ainda eram ouvidos.

Mas após o acúmulo de questionamentos levantados com os eventos marcantes da Segunda Guerra Mundial, Guerra do Vietnã e a do Golfo, modelos começaram a ser afetados. Acontece que “o herói suave e puro da Segunda Guerra Mundial, da Guerra Fria, nem do western clássico, pois o mal externo que o ameaçava está agora no interior de sua pessoa e de seu corpo” (BAECQUE, 2013, p.540). A glória do combate se esvai. Não há “nada de novo no front”. As mazelas dos conflitos estão visíveis a todos. Ter uma vida simplória, monótona e sem perspectiva é muito melhor que arriscar-se em um conflito no qual uma bomba pode eliminar todo um batalhão. A vida de um qualquer, por mais pacata e medíocre que seja, mostra-se melhor. Sem riscos, estar em segurança é o ideal.

O que acontece nessa mudança é que os horrores e problemas não conseguem mais ser mascarados por altos ideais que não alcançam as pessoas, pois sabendo como a guerra é cruel, pouco importa tais questões. É a era da vivência do abuso da técnica e do consumo, uma espécie de exacerbação do sonho americano globalizado, mesmo que não atingido a todos os lugares. É melhor levar uma vida simplória do que se arriscar a perdê-la. Essa situação liga-se com as mudanças que surgiram no setor econômico mundial entre as décadas de 1990 e 2000 e possibilitaram o avanço do hiperconsumo, de uma vida voltada para si, uma busca incessante por prazer e para a moda (LIPOVETSKY, 2007), independente dos problemas que possam chegar, como a decepção, a necessidade de sempre ter mais, de forma mais rápida e melhor que o vizinho. O bem-estar é o que importa para o novo homem – mesmo que esse bem estar seja pequeno e limite-o em sua consciência.

Compreende-se o motivo da mudança entre as narrativas cinematográficas, pois é esse contexto que caracteriza as pessoas dos dias atuais. As lutas agora não podem ser grandes, devem ser apenas para um prazer rápido e pessoal, sem que saia de uma zona de conforto e

que se pretenda muito. Acontece que as duas figuras de Perseu estão alocadas em um tempo histórico, então acabam por refletir as questões impressas nesse tempo.

Vale destacar que a narrativa do filme de 1981 é mais interessante em termos de mito e de aventura que o filme de 2010. Ele é uma aventura simples, sem grandes pretensões, além de diversão. O currículo de Desmond Davis, somando o de Ray Harryhausen, mostra que o gênero aventura foi sua marca no cinema. Ao realizar o filme sobre o mito de um herói, a produção do *Fúria de Titãs* de 1981 colaborou para que todo seu contexto ficasse acessível e compreensível. Também não é uma representação fiel do mito, mas possui seus elementos básicos sem mudanças drásticas. Colocando na tela do cinema uma aventura, ela não fez nada além de reproduzir o monomito<sup>3</sup> (CAMPBELL, 2007), o que acontece na grande maioria dos filmes mesmo que não seja a intenção principal do diretor. Optando então por adaptar a história de um herói da Antiguidade Clássica, as adaptações de sua jornada para o cinema seguiram os ditames para a apresentação de um roteiro que se mostrasse mais linear que o mito principal – e claramente colocando os elementos hollywoodianos básicos como a história de amor e a apresentação sem ambiguidades do que se desenvolve. Quando Leterrier busca criar a sua versão sobre o mito, ele desconstrói o herói, colocando-o em sintonia com a forma dos homens contemporâneos. Talvez a bilheteria diga que ele foi bem nessa condição, pois seria difícil para muitos engolir um personagem senhor de si atualmente, mas ao optar por essa forma na sua narrativa ele não colabora para uma possibilidade de construção do passado que valorize o ambiente estético que remete à Antiguidade. Ele fugiu de uma das características mais comuns na história mostrada nas telas do cinema e que faz Hollywood ter sucesso em suas representações, pois “a História hollywoodiana brilha porque é moralmente sem ambiguidades, isenta de complexidades monótonas, perfeita” (CARNES, 1997, p.9). Leterrier é um diretor que se mostrou bom na compreensão do drama contemporâneo, o que ele não conseguiu fazer com *Fúria de Titãs* em 2010, que ficou devendo muito na imersão no mundo mítico que foi feito na versão original.

---

<sup>3</sup>Segundo descreve Joseph Campbell o monomito é “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes” (CAMPBELL, 2007, p. 36).



Um filme baseado em uma história mítica é facilita o trabalho do diretor, em alguns casos, e também já deixa a plateia de sobreaviso com relação ao que virá. Ele chama a atenção porque “as histórias são boas, e é mais fácil partir de uma história que já existe do que tirar uma de dentro da cabeça”. Além disso, é mais fácil encaixar um bom elenco, pois “há qualquer coisa no personagem histórico, quer no ponto de vista da história quer do mito, que atrai o ator. [...] Quando um ator popular anuncia que quer interpretar um papel histórico, não é muito difícil realizar um filme” (FONER; SAYLES, 1997, p.11). O ponto de partida é a facilidade ou a ligação pessoal com a história a ser contada para o diretor e o elenco. No primeiro caso, o de Davis, adaptou-se o mito em busca da aventura que ele proporcionava. Já Leterrier propôs não só superar o primeiro filme (do qual possuía recordações de infância) como também dar início a uma franquia sobre mitologia grega – que por sinal morreu no segundo filme (que não dirigido por Louis Leterrier), um desastre de crítica. O diretor francês foi responsável então não por um *remake*, mas por um *reboot* da história de Perseu, que nada tem de semelhante com o personagem do filme de 1981 – nem a estética do herói é parecida, já que o primeiro remete as representações comuns que se encontra nas obras que fazem alusão à Antiguidade, com cabelos cacheados e mantos, exibição do corpo, enquanto o novo herói tem sua aparência bem mais próxima aos heróis das arenas de luta livre.

Um importante aspecto estético dos filmes também ajuda a compreender melhor suas temporalidades. A figura do personagem principal, Perseu, possibilita vislumbrar uma aproximação com mais elementos da Antiguidade, uma vez que forma como o corpo dos personagens é coberto indica sobre a tentativa de ter referências no passado ou no presente.

Na versão de 1981, Perseu mostra muito mais o seu corpo. Ele passa pela introdução de sua figura já adulta em cenas que destacam seu físico ao realizar atividades corriqueiras, como cavalgadas, pesca e momentos de descanso. O pouco figurino que utiliza é para tampar os órgãos genitais, um elemento de tabu que nem mesmo essa aproximação com características clássicas remove, pois é um elemento de vergonha e de excitação que deve ser controlado, pois dentro de uma perspectiva freudiana “as partes genitais do homem ou da mulher não podem ser julgadas belas, mas apenas excitantes” (ABOUDRAR, 2013, p.488).

Essa preferência pelo nu, ou melhor, pelo seminú, pode ser melhor compreendida a partir da observação de Richard Sennett no seu livro *Carne e Pedra*. Ao comentar elementos

da arte e do convívio entre os cidadãos gregos ele destaca o quanto a nudez entre eles era um elemento comum. Inclusive era uma característica que destacava o civilizado do bárbaro.

Sennett afirma que “nas artes, os líderes dos jovens guerreiros eram retratados e descritos quase nus, empunhado lanças e protegidos apenas por peças de metal que lhes cobriam as mãos” (SENNETT, 2003, p.30). No convívio urbano a situação assemelhava-se, pois “nas ruas e em lugares públicos, os homens trajavam roupas largas que expunham seus corpos livremente”, o que leva o autor a destacar que “entre os antigos gregos o corpo desnudado mostrava quem era civilizado, permitindo também que se distinguisse os fortes dos vulneráveis” (SENNETT, 2003, p.30).

O corpo que está exposto é objeto de admiração. O corpo do herói então é algo que o completa, dando destaque para essa figura sobre-humana que não é vulnerável, mas está entre os fortes. No filme de 1981 a postura de exibição de Perseu segue por essa lógica, pois suas vestimentas não fazem questão de ocultar seu corpo. O porte físico de Perseu não está ofuscado por coberturas em demasia, pelo contrário. A sua exibição como herói é completa, pois na narrativa de sua aventura ele é mostrado de “corpo e alma” como um herói.

O oposto é visto no segundo filme, o de 2010. Perseu está sempre coberto. Ou sua roupa cobre todo o seu torso e suas pernas até os joelhos, ou então sua armadura completa a indumentária, fazendo com que o seu corpo ficasse coberto por uma enorme carapaça, desvinculado-se do elemento estético que o filme de 1981 fez bom uso. Nesse caso o Perseu de 2010 é um herói fora dos padrões, pois

(...) a nudez simbolizava um povo inteiramente à vontade na sua cidade, expostos e felizes, ao contrário dos bárbaros, que vagavam sem objetivo e sem a proteção da pedra. Péricles celebrava uma Atenas em que reinava a harmonia entre a carne e pedra. (SENNETT, 2003, p.31).

O Perseu que nega sua divindade, vive como pescador, pode ser também comparado aos bárbaros cobertos e não civilizados, pois estão longe da proteção e do conforto das pedras da pólis.

Nesses filmes observa-se de um lado um projeto que mesmo voltado para a aventura e de caráter mais familiar (lembrando o prêmio *Young Artist Awards* que o filme de 1981 venceu na categoria entretenimento familiar), impôs uma estética que não compactuava

muito o padrão puritano vigente nos EUA. Mesmo com toda a história do cinema que o coloca como lançador de modas e até contra tabus, há um padrão de puritanismo que permeia a sociedade ocidental de modo geral e que tende a tratar a exibição do corpo como algo que leva ao pecado. Outros filmes de aventura como os do Hércules estrelados por Lou Ferrigno também na década de 1980 mostravam o herói, também derivado da mitologia grega, seminud. Trata-se de produções, no caso de *Hércules e Fúria de Titãs* (1981), de filmes com equipes que possuem membros europeus, estes vindos do Reino Unido e aqueles da Itália.

Com uma equipe ou estrangeira ou mista fica-se menos preso ao puritanismo que as produções feitas para o grande público mostram. São casos em que o ideal de vida nos EUA estão voltados para todo o pensamento ligado ao que é conhecido como “wasp” (sigla derivada de White, Anglo-Saxon and Protestant – branco, anglo-saxão e protestante). Assim, há filmes que são verdadeiras carnificinas, corpos são mutilados, sangue escorre pela tela, mas nudez ou sexo são elementos bem velados. Tudo para manter o padrão de moralidade, que por sinal tem como intuito não afastar os espectadores, pelo contrário, atraí-los, pois saberão que mesmo em um filme que coloca o espectador em uma temporalidade distante, não se chocarão com o que ver.

Há um grande culto ao corpo, algo como uma “helenização dos corpos” (SANTOS, 1958), no qual um determinado padrão parece ditar as diretrizes da estética. Mas mesmo essa herança não ultrapassa certa barreira de puritanismo, no qual a exibição dos corpos idealizados deve passar por uma ideia do que é o pudor. Esse que é característica da sociedade contemporânea, mais precisamente um modelo que Hollywood exporta. Essa ideia de exibição do corpo em meio a um reduto de pudor acaba por destacar a característica do local que ele é construído, no caso cinema hollywoodiano, os EUA. E ainda pode-se destacar que

A beleza corporal, associada à beleza da raça, como política da estética, constou dos programas estatais em todo mundo ocidental, seja no nazismo ou fascismo, nas ditaduras de todos os matizes estadonovistas ou nas democracias liberais, a despeito de peculiaridades próprias dos projetos, estilos, tópicos, dicções e metodologias de cada nação (FLORES, 2006, p.26).

Está-se diante da exibição de valores estéticos diretamente vinculados ao conjunto cultural dos EUA, e que devido ao alcance do cinema é levada aos mais variados espaços do globo.

Esse olhar para a tela e ver o reflexo da sociedade é algo que pode fornecer outra situação para a análise dos filmes. Em especial um elemento comum a ambos. Nos filmes *Fúria de Titãs*, desafia-se a Medusa ao encará-la. Ela que revela os medos e fraquezas sem que se sofra de sua maldição.

Uma das funções do cinema é, em muitos casos, mostrar o que, para a grande maioria, seria impossível de ver. No caso da Medusa, o cinema oferece a oportunidade de visualizar a morte, o chocante, aquilo que não deve ser visto por ninguém, sem que se tenha alguma consequência com isso.

Mesmo com a possibilidade de ver o mortífero e sair ileso, pode-se entender também que o cinema criou um meio de que, mesmo olhando para o eu interior ou para os efeitos das ações humanas – sendo esse o poder de Medusa –, não se sabe o que se passa. Permite visualizar os problemas, os erros e pecados, mas é irrisório. Sermos espectadores diretos do olhar da Medusa nos filmes de Perseu lembra que o cinema bombardeia de imagens frequentemente, que infligem os mais variados efeitos no agir humano, e essa exposição acaba por revelar, em um momento ou outro, a catástrofe, a covardia, a guerra, o crime e a morte.

Sobre o poder de informar, de não deixar o crime sair ileso e também avisar os demais acerca da existência do inimaginável é que Didi-Huberman dialoga no livro *Imagens apesar de tudo*. O que acontece ao se observar as fotografias imprecisas, mas reveladoras e chocantes, do momento da cremação dos cadáveres em Auschwitz? Ser petrificado ao saber que aquilo é “a realidade antijurídica inventada por um delírio político-racial” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.65). O resultado de olhar para a imagem projetada pelo olho da Medusa deve ser semelhante à sensibilização pela desgraça contida nessas imagens. Mas se nem mesmo após a revelação de tais fotos muitos descreditaram seu uso, outros então não conseguiram se

mostrar reflexivos sobre o ocorrido e se colocaram contra o olhar da verdade interior bloqueando-o com algum artifício erudito ou medíocre<sup>4</sup>.

Com o passar dos anos e com o aumento da técnica, as catástrofes são midiáticas de modo cada vez mais rápido. Quando acontece alguma tragédia, já há uma emissora televisiva fazendo a transmissão em tempo real. Situação que tem início com

(...) a guerra que os Estados Unidos travaram no Vietnã, a primeira a ser testemunhada dia a dia pelas câmeras de tevê, apresentou à população civil americana a nova teleintimidade com a morte e a destruição. Desde então, batalhas e massacres filmados no momento em que se desenrolam tornaram-se um ingrediente rotineiro do fluxo incessante de entretenimento doméstico. (SONTAG, 2003, p.22).

Mas as guerras e os ataques que ocorreram depois da década de 1990 mostram o olho da Medusa novamente em ação. Quando se vê um ataque terrorista, ou uma invasão a um determinado país a reação não é mais de espanto. Junto à técnica que leva aos celulares das pessoas as fotos do último acidente presenciado, também é oferecido um meio de escapar da petrificação. A programação logo escapa para outra notícia, um vídeo engraçado carrega na tela, o filme leva a uma apoteose do bem sobre o mal. E assim os corpos são esquecidos, os escombros tampados e as vidas perdidas obliteradas pela velocidade das informações e números incompreensíveis. Age-se com a mesma velocidade que auxiliou o golpe preciso de Perseu antes que ele observasse os olhos da Medusa. E assim se sai ileso desse encontro que anteriormente fora mortífero.

O pensar a Medusa como o olhar da modernidade insensível mostra como ela ainda possui uma função similar à que possuiu quando era utilizada como amuleto colocado nas casas para espantar o mal. Agora, quando se vê a Medusa, ou melhor, as catástrofes nas telas, tem-se a noção de que por mais perto que ela possa estar, ainda pode ser colocada para longe com um simples toque na tela.

Para aqueles que estão em constante contato com o olhar da Medusa, o perigo da petrificação é sempre iminente. O fim de uma situação de catástrofe pode ser previsto, mas há sutilezas que seduzem os espectadores. Elas exercem um poder de encanto maior. Podem

---

<sup>4</sup>Didi-Huberman enfrentou críticas opondo-se ao uso ou à interpretação que ele deu ao utilizar as imagens do sonderkommando, sendo colocado o “risco de sobre-interpretação”, “erros de pensamento”, “raciocínio fatal” e “lógica funesta” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.73).

ser ludibriados pelas histórias refletidas nesse olhar da mesma forma que o sultão foi pelos contos de Sheherazade.

Quando se observa os elementos transmitidos pela tela do cinema, televisão etc., desafia-se a estas encenações. Os filmes podem deixar os espectadores petrificados no, pois oferecem uma versão de um fato, que, pela forma como ele é representado, fica gravado, assim como as vítimas da Medusa, em pedra. Uma determinada forma de olhar para o passado pode ser “petrificada” no imaginário de uma pessoa, de uma época pelo fato de ser apresentada pelo cinema. O seu trunfo "é a sua propriedade de fazer substituir a verdade pela verossimilhança, com isso abandonando o conceito de verdadeiro e trocando-o pelo verossímil" (ROSSINI, 2006, p.116).

O diferencial dessa investida do olhar da Górgona é que devido ao prazer estético ou narrativo de um episódio audiovisual, ele é revisado/reprisado. Um filme que chame atenção por um motivo ou outro será revisto. Canais de televisão reprisarão esses filmes, pessoas assistirão várias vezes. E assim, pela insistência, a Medusa petrifica uma versão sobre a História no espectador. Sendo assim o Perseu que será lembrado é aquele que com maior frequência for repetido e for mais próximo da mentalidade social da época. Nesse momento a colocação de Jean-Claude Carrière é precisa, pois é agora que se compreende o fato de que “gostando disso ou não, aceitando-o ou não, nossa visão do passado e talvez, até nosso sentido de História nos chegam agora, principalmente, através do cinema” (CARRIÈRE, 2006, p.60). Em um desfile de possibilidades sobre o passado, que encenados ganham caráter de representação,

O que está representado é o próprio real; produz-se, assim, uma ilusão referencial chamada de efeito real: a narrativa cinematográfica parece não descrever o real, mas sim apreendê-lo para apresentá-lo, intacto. [...] no cinema muitas vezes cria-se a sensação de que aquilo que está sendo mostrado é o real devido à semelhança com o representado. (ROSSINI, 2006, p.116-117).

A luta contra aquilo que é refletido na tela é contínua, mas a insistência (e o despreparo para lidar com tais imagens) acaba por abrir o espaço para a versão cinematográfica de um mito, um personagem, fato histórico, adaptação literária. A tela oferecerá um determinado tipo de Perseu, uma narrativa de seu mito, que se for do agrado dos espectadores, possuir um

sentido dentro da moda que forma os personagens (estética e psicologicamente), então esse Perseu será projetado, chegará ao cinema, e esse é o caminho para que ele ganhe o espaço no imaginário social.

O filme acaba por divulgar uma visão específica sobre o passado que consegue ser didática suficiente para substituir ao senso comum e a história acadêmica sem muito esforço. O alcance de público percorrido pelo filme é muito maior do que dos livros de pesquisadores, e a mídia é muito mais rápida e mais acessível que qualquer congresso acadêmico. O grande público passa a ver o mundo mítico como é representado pelo filme. A versão do passado que ganha é o que convence mais, e nisso a história no cinema tem muita similaridade com o que é feito na academia. Com o tempo uma versão, mais compreensível para uma época específica, toma o lugar de outra, e assim a sucessão das formas de passado são feitas.

É o próprio cinema que acaba, também, por popularizar elementos mais modernos que vinculam nos livros sobre o tema histórico. Pois mesmo que a pesquisa e o uso da história não sejam os elementos que guiam o filme, pois a história mostrada é um grande apanhado dos principais elementos de um tempo – o que ajuda a criar estereótipos para o passado –, é com um mínimo de consultoria que se cria as representações de um tempo específico nas telas. Essa pesquisa traz novidades sobre determinados aspectos históricos, e se forem cabíveis e viáveis para a produção –se não for algo que possa comprometer o enredo e a bilheteria– serão sim adequadas ao filme. Isso também está ligado ao fator de veracidade que o filme deve expor, pois ele convence sempre que tem o seu fator real, aquilo que é verossímil ao que se tem na composição do imaginário e das representações sobre o passado. E isso é algo importante, porque mesmo na época da internet, “para muita gente, a História hollywoodiana é a única história que existe” (CARNES, 1997, p.9), e nesses casos “às vezes os cineastas, totalmente imbuídos de seus produtos, proclamam-nos historicamente ‘precisos’ ou ‘fieis’, e muitos espectadores os supõem assim” (CARNES, 1997, p.10).

Na História há vários elementos que chamam atenção tanto do cineasta quanto do espectador. Segundo Sayles “há uma certa força que emana da História” e tendo acontecido ou não, as plateias “pensam que aconteceu, ou sabem que aconteceu. Isso dá à história uma certa legitimidade na mente da plateia e, às vezes, na mente do cineasta” (FONER; SAYLES, 1997, p.16-17).

Existe um fascínio do cinema pelo passado que vem de longa data, como diz Jean-Claude Carrière. Algo que praticamente nasceu junto com ele. E nessa antiga relação, há sempre uma preferência da forma de como o passado deve ser exibido, pois “cada estágio na vida do cinema impôs sua própria moda à era histórica que representava” (CARRIÈRE, 2006, p. 116). Há outra explicação pela modificação do mito de Perseu e até mesmo da estética dos filmes, pois para cada época deve existir uma representação do passado que seja válida e esperada. Não seria possível exibir qualquer coisa no filme, pois poderia ser considerado afronta à sociedade, ou algo inimaginável para o padrão que se tinha sobre uma determinada narrativa do passado, sendo ela histórica ou mitológica. Há uma preferência contemporânea ligada a esse passado o que nos leva a perceber que

(...) o presente modifica o passado, no cinema como em outros lugares, mas no cinema ele modifica o passado em alta velocidade. Adaptamos a tal ponto o passado, geralmente sem nos darmos conta, ao nosso próprio gosto, aos nossos próprios hábitos, à nossa maneira de enxergar, que nos anos 1950, considerávamos a Roma dos anos 1920 uma velharia, e hoje consideramos absurda e inassistível a Roma dos anos 1950. (CARRIÈRE, 2006, p. 116).

O passado que se vê e que se mostra concebível hoje é algo que, juntamente com a própria visão histórica, não permanece imutável. Inúmeros filmes possuem enredos tão absurdos e em seus lançamentos foram considerados filmes comuns para exibição no cinema? Assim percebe-se que “há coisas que aceitamos, no cinema hoje, que daqui a vinte anos as pessoas vão dizer: ‘Não consigo acreditar que tenham feito um filme desses!’” (FONER; SAYLES, 1997, p.16-17)<sup>5</sup>.

As histórias cinematográficas fornecem ao espectador meios para suprimir a falta da experiência daquele tempo, ou até mesmo, referências para pensar o que é a Antiguidade. Longe de produções historiográficas, mas perto das telas “universais”, seria negligência afirmar que as representações cinematográficas que são feitas pelas pessoas que vivem em meio à cultura de massa não estão formando uma leitura própria do passado a partir desses meios. Assim, ao ver alguma referência ao personagem Perseu, a pessoa criará uma representação a partir do ator Harry Hamlin (1981), pelos mais saudosistas, e para os jovens,

---

<sup>5</sup>Condição que vale para as informações históricas, forma da narrativa, desenvolvimento e características dos personagens, efeitos especiais e papéis sociais que são expostos em determinadas épocas e com o passar do tempo são revistos e modificados.



Sam Worthington (2010) é quem oferece um rosto para o herói. Nessas condições, a própria narrativa que se repete vorazmente no cotidiano das pessoas, levando os filmes do cinema para a televisão, acaba por criar uma representação ainda mais forte, sendo que não há mais nada que ocupe esse espaço, no qual, em certos momentos cobra, por um referencial sobre o passado, e não tem um símbolo que assuma esse papel em representar<sup>6</sup>. A constante exibição de filmes com temática histórica possibilita a formação de pensamento sobre a História, de modo que “filmes antigos continuamente reprisados na televisão funcionam como uma escola noturna, um grande repositório de consciência histórica em nossos Estados Unidos da Amnésia” (CARNES, 1997, p.9).

Os filmes *Fúria de Titãs* cumpriram o papel de oferecer uma forma de passado a um grande público e com sucesso. Foram filmes de destaque, mesmo não sendo um sucesso estrondoso, mas foram e ainda são vistos por muitos que acabam por retirar deles a informação sobre mitologia que possuem e fazem dele uma das possibilidades de vislumbre de como eram os povos da Antiguidade Clássica.

Mesmo sendo uma forma heroica que carrega toda uma carga temporal, o Perseu de 1981 faz modificações na jornada do herói preservada desde a antiguidade e o de 2010 faz uma releitura completa da narrativa, que é muito diferente tanto do primeiro filme quanto do narrado na região grega nos tempos de sua formação e difusão. A Antiguidade representada pelo filme trará uma visão sobre do passado, mas que ainda está intimamente ligada ao contemporâneo, seja 1981 ou 2010, podendo ser caracterizada como um monomito, sujeito as incontáveis mudanças características do arcabouço mítico, e que reflete a jornada do herói contemporâneo ao seu tempo.

Essas histórias de Perseu são exemplos do monomito e da importância de sua jornada e como ela é presente no cinema. São bons exemplos do encanto que se tem tanto pela história quanto pela mitologia. São de grande importância para compreender quais as características eram/são importantes para cada um dos períodos que executaram um filme e

---

<sup>6</sup>Pensemos a representação no caso exposto por Roger Chartier, que diz ser “o relacionamento de uma imagem presente e de um objeto ausente, valendo aquela por este, por lhe estar conforme” (CHARTIER, 1990, p.21). E também lembrando, no autor em questão, da questão da representação ser um conhecimento mediato, e que inclusive temos jogos de interesse na construção de determinadas e também da própria percepção individual na formação de representações.

os elementos que compunham as narrativas que direcionavam a sociedade naquelas temporalidades.

## Referências

ABOUDRAR, Bruno Nassim. Exibições: a virilidade desnuda. IN: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques e VIGARELLO, Geroges (dir.) *História da Virilidade vol. 3*. Petrópolis: Vozes, 2013.

BAECQUE, Antoine. Projeções: a virilidade na tela. IN: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques e VIGARELLO, Geroges (dir.) *História da Virilidade vol. 3*. Petrópolis: Vozes, 2013.

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

CARNES, Mark C. (org). *Passado Imperfeito: a História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

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

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: Entre Práticas e Representações*. Lisboa: DIFEL, 1990.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Imagens apesar de tudo*. Lisboa: Ed. Imago, 2012.

ELIADE, Mircea. *O mito do eternoretorno*. São Paulo: Edições 70, 1984.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o Profano*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FLORES, Maria Bernadete Ramos. Estética do corpo e da pedra: ciência e arte na política do belo. *ArtCultura*, Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 21-39, jan.-jun. 2006. Disponível em: <[http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF12/ArtCultura%2012\\_bernardete.pdf](http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF12/ArtCultura%2012_bernardete.pdf)> acesso em: 10/10/2015.

FERREIRA, Marieta de Moraes. História, tempo presente e história oral. In: *Topoi*, Rio de Janeiro, dezembro 2002, pp. 314-332. Disponível em: <[http://www.revistatopoi.org/numeros\\_anteriores/topoi05/topoi5a13.pdf](http://www.revistatopoi.org/numeros_anteriores/topoi05/topoi5a13.pdf)> Acesso: 10/10/2015.

FONER, Eric; SAYLES, John. Uma conversa entre Eric Foner e John Sayles. In: CARNES, Mark C. (org). *Passado Imperfeito: a História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

LEWIS, Anthony. Henrique V: dois filmes. In: CARNES, Mark C. (org). *Passado Imperfeito: a História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

LIMA, José Rosamiltonde; SANTOS, Iveraldo Oliveira dos. A Trilha do Herói: da Antiguidade à Modernidade. In: Revista dEsEnrEdoS, Teresina, Piauí, ano III, n.9, abr-jun 2011. Disponível em:

< [http://desenredos.dominiotemporario.com/doc/9\\_-\\_Artigo\\_-\\_Herói\\_\\_Ivanaldo\\_-\\_Rosamilton.pdf](http://desenredos.dominiotemporario.com/doc/9_-_Artigo_-_Herói__Ivanaldo_-_Rosamilton.pdf)> acesso: 02/08/2014.

LIPOVETSKY, Gilles. *A sociedade da decepção*. Barueri, SP: Manole, 2007.

NOVA, Cristiane. O cinema e o conhecimento da História. In: *Revista Olho da História*, nº 3, 1996. On line: < <http://www.oohodahistoria.ufba.br/o3cris.html> >acesso: 10/10/2015.

ROSSINI, Miriam de Souza. O lugar do audiovisual no fazer histórico: uma discussão sobre outras possibilidades de fazer histórico. In: LOPES, Antonio Herculano; VELLOSO, Monica Pimenta; PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História e Linguagens: texto, imagem, oralidade e representações*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2006.

SANTOS, Mário Ferreira dos. *Certas Subtilezas Humanas*. São Paulo: Logos, 1958.

SENNETT, Richard. *Carne e Pedra*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI: no loop da montanha russa*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

