



Comunicação e imaginário no Brasil

Contribuições do grupo

Imaginalis (2008–2019)

ORGANIZADO POR Anelise De Carli
E Ana Taís Martins Portanova Barros

EDITORA



IMAGINALIS

**Comunicação e imaginário no Brasil:
Contribuições do grupo Imaginalis (2008 – 2019)**
[e-book] / organizadoras: Anelise Angeli De Carli e
Ana Taís Martins Portanova Barros. – Porto Alegre:
Imaginalis, 2019.

ISBN: 978-85-69699-06-4

1. Comunicação 2. Imaginário
I. De Carli, Anelise Angeli
II. Barros, Ana Taís Martins Portanova
CDD: 070
CDU: 69699
Índices para catálogo sistemático:
1. Comunicação

Projeto gráfico, diagramação e capa Anelise De Carli
Revisão Os autores
Ilustração de capa Loudon, J.C. Arboretum et fruticetum
britannicum. London: H.G. Bohn, 1854.
Digitalizado pela University of Illinois
Urbana-Champaign
Ilustrações dos capítulos Banco de dados etc.usf.edu/clipart

EDITORA  **IMAGINALIS**

1ª edição, 2019
ufrgs.br/imaginalis
Distribuição gratuita
Licença Creative Commons BY-NC

Telas, portais para profanações e sacralidades

Ana Taís Martins P. Barros | Michel de Oliveira

Para que serve o mito?

“Qual, dentre os deuses eternos, foi causa de que eles brigassem?”, questiona Homero (2016, p. 63) na primeira estrofe do canto I da *Ilíada*, o grande poema épico que narra um ano da Guerra de Troia. No referido fragmento, o poeta refere-se à briga entre o filho de Atreu, Menelau, o senhor dos guerreiros, e Aquiles divino. Segundo o relato que inicia o poema, a desavença entre os dois era cumprimento dos desígnios de Zeus, senhor do Olimpo, de que “em discórdia ficariam cindidos” (HOMERO, 2016, p. 63).

Esse excerto inicial oferece uma noção da importância dos deuses para o desenrolar das ações humanas narradas na *Ilíada*.

Todos estão sujeitos à interferência divina, cujas paixões, iras e artimanhas têm influência direta nos destinos individuais e coletivos. Os enredos e personagens não se cruzam acidentalmente e, mesmo em meio ao absurdo, nada é mero acaso; às vezes, há ações anteriores que podem servir de motivação para um acontecimento, mas a relação causa-consequência não é estrutura fundamental no mito porque o seu tempo não é como o nosso. Destinos não aguardam os humanos e sim se dispõem paralelamente a outros fatos de suas existências, sendo a sincronia uma figura mais eficaz do que a diacronia para compreender essa simultaneidade de fatos. É assim que o destino fiado por deuses acaba sendo validado quando os humanos tentam lhes driblar os desígnios.

Descrito dessa maneira, o mito pode parecer uma simples advertência aos incautos que tentam se abstrair da inexorabilidade escatológica. No entanto, nem todas as concepções do mito tomam-no como expressão de alguma força social desejosa de enfraquecer rebeldias e fomentar a resignação. O mito, com todas as suas histórias alógicas, protagonizadas por criaturas fantásticas, destemperadas, imersas num caldo de arbitrariedades e de *nonsense*, tem importância vital na psique individual e coletiva (FREUD, 1983; JUNG, 1995; DURAND, 1996; ELIADE, 1994; HILLMAN, 2001), agindo como um equilibrador de forças. Não cabe aqui nos aprofundarmos sobre os porquês e comos dessa ação, já bastante explorados nas referências indicadas; tome-mo-la como princípio heurístico para podermos prosseguir.

Mais de 100 anos após a atribuição de dignidade científica ao imaginário por Freud (1983), mais de 70 anos após Eliade

(2000) ter demonstrado a continuidade da mitologia nas culturas ditas modernas e, ainda, mais de 60 anos após Barthes (1999) ter afirmado, se bem que em tom de denúncia, o parasitismo dos meios de comunicação pelo mito, as Ciências da Comunicação não só admitem a sobrevivência mítica em seus fenômenos e processos como também se esforçam por lhe conceder atenção crítica. Identificar uma celebridade midiática com um mito – e esse nem sempre como oposição à realidade – já chegou ao senso comum. No entanto, é necessário que se pergunte em que medida essa continuidade do mito afeta sua natureza e a efetividade de seu papel social e antropológico.

É certo que se manter vivo e atuante através de séculos e culturas só foi possível ao mito por sua característica adaptativa. Diz-se que a literatura e as artes foram seus grandes conservatórios, mas nos parece necessário pontuar que, nesses casos, é muito facilmente separada a forma do conteúdo do mito. O conteúdo do mito é sempre simbólico, motivado, exigente de experiência. Ora, a experiência simbólica não é condição para a fruição das representações literárias e visuais do mito. Aí está a primeira e mais importante concessão que o mito teve de fazer para chegar aos nossos dias.

Quanto à sua forma, também ela se modifica. Essas mudanças foram objeto de reflexão de Durand. Para detectá-las, claro, é necessário ter em mente uma referência, pois algo só muda em relação a uma outra coisa com a qual mantém aspectos em comum. Para isso, é útil a narrativa canônica, “[...] espécie de modelo ideal, o *ideal-typus* de Max Weber, que se tem obrigatoriamente quando se lê um autor e *a fortiori* quando este último escreve” (DURAND,

1983, p. 41). Quando falamos de mito, nenhuma narrativa literária é autêntica ou original, uma vez que a forma primeira do mito é oral e ritual. Todo registro mítico escrito é uma organização racional culturalmente bastante pressionada. Mas é a partir das adaptações, com suas variações e perdas, que o mito consegue sobreviver, chegando à cultura contemporânea, dita racional. E mesmo fazendo concessões para subsistir, o mito ainda mantém sua motivação simbólica, influenciando nas ações humanas, mesmo que não tenhamos consciência disso.

Neste artigo, designamos *Ilíada*, de Homero, como narrativa canônica que ajuda a pensar a transposição do mito para as telas ou, melhor dizendo, a parasitagem das nossas telas pós-modernas por um arcaico mito. A longa poesia épica foi registrada por volta do ano 900 a.C., no final da Idade das Trevas Grega, quando a escrita começava a retornar na Grécia, depois de ser extinta sob o domínio dório. Isso significa também que o registro homérico é o cronologicamente mais remoto, mais próximo do tempo em que o mito era ainda vivido, não tendo sido desqualificado pela filosofia e pela história. No entanto, já havia chegado o tempo dos heróis epônimos protetores das cidades-estados, organizadas em subconjuntos sucessivamente mais amplos, dos clãs às irmandades, das irmandades às tribos e, finalmente, das tribos à pólis. Cada clã remontava a um herói ou a um deus, explica Brandão (2004). O poder político era conferido por funções religiosas que, por sua vez, eram hereditárias. O herói é a abertura preferencial pela qual os fenômenos comunicacionais se conectam aos mitos, e isso não

se faz sem consequências para a própria eficácia mítica. Retomaremos adiante a essa questão.

Por ora, voltemos às intervenções divinas na narrativa mítica, como quando Páris, incitador da guerra por cobiçar e raptar Helena, “efígie das deidades” (HOMERO, 2009, p. 106), duela com Menelau, o esposo traído. O filho de Príamo está a ponto de ser morto, mas Afrodite intervém, salvando-o:

Dá Menelau novo salto, disposto a matar o inimigo
com a lança brônzea; porém Afrodite dali – era deusa –
mui facilmente o afastou. Em espessa neblina envolvendo-o,
foi colocá-lo no tálamoodoro e de enfeites ornado
(HOMERO, 2016, p. 120).

O guerreiro é levado para o quarto de Helena, sendo salvo da peleja com Menelau. Páris é protegido por Afrodite por tê-la eleito vencedora na disputa pela maçã deixada por Éris, a Discórdia, sobre a mesa do banquete de casamento de Tétis com Peleu, para o qual não tinha sido convidada. Segundo o bilhete deixado junto ao pomo por Éris, cujo epíteto é Discórdia, ele deveria ser oferecido à mais bela das deusas. Zeus, sem querer atrair sobre si a mágoa eterna de suas esposas e irmãs, designou Páris como juiz da beleza de Atena, Hera e Afrodite. Ao escolher a última, o príncipe de Troia recebeu como recompensa o amor da mais bela mulher, Helena, o que mais tarde ensejaria a guerra narrada na *Ilíada*. Esses fragmentos possibilitam vislumbrar a influência dos deuses na narrativa mítica. O relato mítico da *Ilíada* preserva a sacralidade dos

feitos humanos, que a todo tempo invocam os deuses, pedem proteção, clamam por justiça e vingança.

A partir da narrativa canônica, ensina-nos Durand (1983) que o mito pode derivar, deformar-se, desgastar-se e terminar – claro que esse “terminar” é antes entrar num estado de latência do que realmente desaparecer, pois um mito nunca se acaba definitivamente. As derivações são incontornáveis porque é incontornável a mudança nos próprios contextos históricos, culturais, sociais, políticos e assim por diante. E o mito sempre sobrevive adaptando-se às realidades sócio-culturais.

Nesse processo, um mitema, ou seja, uma única unidade de significação, um único aspecto do mito, ou um pequeno grupo de mitemas pode se tornar preponderante, constituindo o que Durand qualifica como heresia, em alusão à etimologia grega da palavra, “escolher uma única via”. Automaticamente, a valorização desse grupo de mitemas traz a desvalorização do restante, instituindo então a *cisma*, no qual “[...] suprime-se voluntariamente uma série de mitemas” (DURAND, 1983, p. 56).

Além do jogo entre cisma e heresia, o mito sobrevive ainda, segundo Durand (1983, p. 56) graças à falsa denominação, especialmente nos períodos em que é latente, em que há outro mito dominando a cena social e é necessário um disfarce para o mito que ainda está procurando seu espaço¹. Esse espaço, hoje, na

¹ Como exemplo desses casos de falsa denominação, Durand(1983) cita Nietzsche (1998), que apresenta Zaratustra como Dionísio, mas lhe dá atributos de Hermes, ou Proust (2000), que compara seu personagem Barão de Charlus ao Prometeu Acorrentado, mas o descreve com as características de Hermes Hermafrodito.

sociedade hiperconectada, é em grande parte constituído pelas telas, condutoras das narrativas nossas de cada dia. Tomaremos como ilustração a tela do cinema, para discutir como o mito se adapta, chegando à contemporaneidade. O objetivo, não é observar a sobrevivência do mito, o que já foi discutido e detalhado por autores como Eliade (1994) e Durand (1996), mas compreender a implicação da sobrevivência do mito em nossa sociedade, tida como racional e tecnológica, aparentemente desconectada do sagrado e do simbolismo mítico.

Tela, canal para o sagrado?

O humano, atemorizado diante da imensidão e da possibilidade do nada, da certeza do fim, consciente de um antes e de um depois sem, no entanto, compreendê-los, sente-se pequeno, vulnerável, necessitado de proteção: entende-se criatura. Segundo Otto (1985, p. 13), é nesse sentimento de dependência, na “[...] consciência de nossa insuficiência, de nossa impotência, de nossas limitações”, que acontece a experiência do sagrado. Então, os deuses passam a ter influência nas ações da vida, não apenas no momento ritualístico, mas inclusive – e, nos nossos dias, principalmente – no cotidiano.

Ao ordenar o estar e o ser a partir de ações exemplares que precisam ser constantemente repetidas e atualizadas, mito é realidade, como afirma Eliade (1994). Já o sagrado é o impacto dessa revelação, a ação direta da potência mítica. E se o mito é vivo e ordenador da experiência, os deuses não são apenas figuras alegóricas, mas influenciadores diretos das ações, como

podemos observar na narrativa da *Ilíada*, na qual os anseios humanos são concretizados por influência direta das divindades. O sagrado é a experiência do deus manifesto, revelado, que se afirma mesmo quando não está em ação. Como descreve Eliade (1992, p. 13), “[...] o homem toma conhecimento do sagrado porque este se manifesta, se mostra como algo absolutamente diferente do profano”. Dessa maneira, o profano não é o sagrado, mas o reforça, pois é na contraposição que se atesta. Direito e avesso do mesmo tecido que advém da experiência mítica.

O desenvolvimento da racionalidade ocidental desvalorizou o pensamento mítico, mas não conseguiu fazê-lo desaparecer. O sujeito moderno “[...] que se sente e se pretende arreligioso carrega ainda toda uma mitologia camuflada e numerosos ritualismos degradados” (ELIADE, 1994, p. 98). O mito permanece, talvez tão mais convicto quanto mais negado, no sistema filosófico, prolonga-se nos irracionalismos religiosos, no positivismo científico, nas ideologias e no próprio ateísmo. Menos escandaloso nas artes e na cultura, aqui lhe foram permitidas aparições mais explícitas, mas dominadas pelo alegorismo, codificado em modos de representação, interdita a reapresentação. Na superfície, não sobra do mito mais do que seu tema.

Eliade (1994, p. 98) é um dos primeiros a observar que o cinema retoma e utiliza inúmeros motivos míticos. Ora, o cinema, como toda imagem técnica, se vale do realismo para criar envolvimento. As imagens técnicas conseguem materializar um sonho positivista, qual seja, um novo regime de visibilidade baseado no realismo, que atende em muitos aspectos aos anseios modernos de racionalização, iluminação e ordenamento dos es-

paços e da imaginação. E é no seio dessa tecnologia realista que se imiscuem explicitamente os motivos míticos. A contradição é apenas aparente, pois a sacralidade do real é a grande fundadora da modernidade. De algum modo, e a despeito da convicção positiva, o homem moderno sabe que “[...] potência sagrada quer dizer ao mesmo tempo realidade, perenidade e eficácia” (ELIADE, 1994, p. 14). E quem diz sagrado, diz mito.

O mito é perene. As imagens técnicas se pretendem perenes, ligadas a um regime mnemônico arquivístico, que simbolicamente detém as devorações do tempo, preservando a película das aparências do mundo para a posteridade. Por fim, há o anseio de eficácia das imagens técnicas, que pode ser compreendido nas diversas acepções do vocábulo, incluindo a possibilidade de produzir efeitos de realidade. O cinema é, já no senso comum, considerado fábrica de sonhos; alcança com maestria a eficácia suprema das imagens técnicas, sua capacidade de construir verdades. A eficácia é uma forma de poder, dá acesso a ele e também ao sagrado, a julgar correto Eliade (1994, p. 14) quando anuncia que “[...] o sagrado equivale ao poder e, em última análise, à realidade por excelência”.

Morin (1997b, p. 112-113) ajuda a compreender as implicações do realismo cinematográfico: “[...] na medida em que identificamos as imagens do écran com a vida real, pomos as nossas projeções-identificações referentes à vida real em movimento”. O jogo projeção-identificação, no entanto, nos parece menos vivência do símbolo, como ocorre num rito ou no sonho, por exemplo, e mais sintoma de queda no tempo, um pedido de socorro diante justamente da falta do símbolo, da nostalgia do tempo

primordial. A falta que nos faz o tempo sagrado tem sua sintomatologia própria, já explicitada por Eliade (1992): tentamos fugir da história, buscamos a evasão nas distrações, no tempo diversional, e elegemos modelos a seguir, famintos que somos da exemplaridade que não mais nos permitimos ter no mito. É aqui que entra o fenômeno da projeção – identificação, do ingresso vicário no paraíso das telas e da centralidade da imagem na atualização dos mitos. Centralidade essa corroborada, ainda que com intenções de denúncia, por seus críticos, como Baudrillard (1991), ao afirmar que as imagens técnicas são hiperreais, ou seja, mais reais do que o real. Só podem sê-lo porque parecem estar ligadas a uma forte potência mítica, ou seja, a potência do único real possível. Assim, na imagem projetada, com a qual nos identificamos, está a realidade, a vida que não se corrompe, que não acaba, imune à morte.

A queda que a adoração das imagens nas telas permite diagnosticar não é só no tempo; também a carência de um espaço sagrado é denunciada pelo mesmo fenômeno, carência essa resolvida com a irrupção de pontos de contato com o sagrado no seio do profano. Ao discorrer sobre o simbolismo da “Porta dos Céus” ou da “Porta dos Deuses”, Eliade (1994, p. 20) utiliza como exemplo a Escada de Jacó, que transforma o lugar em terra santa. O mesmo se dá no evento da Sarça Ardente, com Moisés. A terra não é santa por sua porção espacial, mas é sacralizada pela presença de uma materialidade que permite a hierofania, como acontece com a escada e o arbusto incandescente. Então, parece ser necessário um meio para acessar os Céus. Sobre essa necessidade de um meio para o sagrado, comenta Eliade (1994, p. 20):

“[...] a teofania consagra um lugar pelo próprio fato de torná-lo aberto para o alto, ou seja, comunicante com o Céu, ponto paradoxal de passagem de um modo de ser a outro”.

Analogamente, a tela pode ser compreendida como um limiar entre o espaço profano e o espaço sagrado. E o portal que realiza a passagem da nossa vida cotidiana e perecível, para a fantasia intemporal dos filmes. Assim, por meio da tela, se concretiza a relação de projeção-identificação apresentada por Morin: projetamos nossos medos e anseios nas produções ficcionais, construindo narrativas que são assistidas por muitos espectadores que se identificam com aquelas histórias pois partilham do mesmo substrato humano que mobilizou sua criação.

Aí, não é o espaço da sala de cinema que ritualiza o filme, e sim a tela iluminada com as imagens projetadas porque ela é o portal de acesso ao sagrado, a escada de Jacó: “[...] no recinto sagrado, torna-se possível a comunicação com os deuses; conseqüentemente, deve existir uma “porta” para o alto, por onde os deuses podem descer à Terra e o homem pode subir simbolicamente ao Céu” (ELIADE, p. 19). Então, não é exatamente a sala escura que “[...] assegura a comunicação com o mundo dos deuses” (ELIADE, p. 19); essa sala pode ser, no máximo, como aponta Sontag (1997), o templo dos cinéfilos, discípulos de uma nova religião. O portal de acesso aos deuses é a tela; é ela o limiar entre o mundo dessacralizado e profano e a existência sagrada, exemplar e imortal das imagens. Uma constatação a esse respeito foi apresentada por Wunenburger (2017), ao discorrer sobre a televisão como tela do sagrado, que possibilita um encontro com o

sagrado, mas um sagrado antropocentrado, sem a manifestação do deus – retornaremos a isso mais adiante.

Aceitando a discussão proposta por Wunenburger, parece pertinente pensar no limiar das telas como acesso ao sagrado da técnica, seja o telão do cinema, a tela de plasma dos televisores *widescreen*, as telas de *led* dos computadores ou as telas dos dispositivos móveis. E essa aproximação não é gratuita; levando-se em conta a máxima apresentada por Eliade (1992) de que o mito e o sagrado são o real em sua essência, o que seriam as imagens técnicas se não manifestações do real? Eis o ponto incontornável das imagens da modernidade: o real. Será porque nelas encarnou o desejo mítico de reordenar o mundo a partir de suas demonstrações exemplares? Mesmo nas práticas mais abstratas, o real está incrustado nas imagens técnicas a ponto de denominar-se realismo-mágico a possibilidade de ficcionalização onírica no cinema.

Cinema: a sacralização do profano e a profanação do sagrado

Mas se a tela é o limiar entre a existência profana e incorruptível para o espaço do sagrado, onde estão os deuses nas produções culturais que os tomam por motivo, como o filme *Troia* (PETERSEN, 2004)? Na versão canônica do mito, adaptada dos registros orais para a imposição do pensamento linear da escrita, os deuses ainda estão presentes, influenciando diretamente o destino dos mortais. Isso não ocorre no filme de Petersen; aqui, aparecem apenas como citação – muitas vezes marcadas por certa descrença – ou como imagem estática, nas estátuas dos templos. É uma variação

marcadamente herético-cismática: ao mesmo tempo em que todo um grupo de mitemas sobre a atuação divina é eliminado, coloca-se o acento sobre um único pequeno tema, o do herói.

Comparemos as cenas do primeiro embate entre Páris e Menelau. Enquanto Homero mostra o duelo marcado pela atuação direta dos deuses, com Afrodite resgatando seu protegido do campo de batalha e depositando-o no leito de Helena, no filme o episódio é narrado como uma pantomima, com Páris sendo motivo de chacota por sua falta de destreza ao manejar espada e escudo. Após ser atingido na perna pela lâmina de Menelau, Páris rasteja, acovardado, até os pés de Heitor, seu irmão. Em nenhum momento há qualquer interferência divina, sequer os deuses são conclamados, tudo não passa de uma briga terrena, que acaba com a honra de Páris arrastada no chão.

Nesse processo de profanação dos deuses, com seu quase total aniquilamento, é possível perceber a cisma que sacraliza o humano, elevando seus feitos e suas vontades a uma esfera de total controle, como se estivessem com as rédeas do próprio destino nas mãos – o que é a definição de história propriamente dita. Confirma-se a ressacralização como consequência da dessacralização, o mito assegura sua sobrevivência no terreno agnóstico da racionalidade. Como observa Eliade (1992, p. 18), “[...] até a existência mais dessacralizada conserva ainda traços de uma valorização religiosa do mundo”. Se então o sagrado apresenta um núcleo incontornável, seria possível ver no cinema um gesto

sacralizador do profano, como mais uma resposta à dessacralização trazida pela iluminação racional do mistério?

É isso que nos deixa pensar, por exemplo, o esvaziamento do lugar dos deuses para dar lugar à figuração das estrelas. Em *Troia*, não há Afrodite nem Zeus, mas há Brad Pitt, Orlando Bloom, Diane Kruger e Erick Bana. Não por acaso, Morin (1997a) denomina as celebridades cinematográficas de olímpianos, em alusão ao Olimpo, a morada dos deuses gregos. E, no caso da adaptação cinematográfica, não é a ausência da representação materializada dos deuses que denotam a dessacralização, mas a ineficácia de sua ação simbólica. Assim, mesmo que Afrodite aparecesse corporificada em alguma atriz de sucesso, poderia não apresentar a potência do simbolismo que sua imagem mítica evoca.

Morin (1989) destaca que o cinema elevou as vedetes, anteriormente famosas pelo teatro e pelo rádio, a um outro patamar: o de estrela. A constelação desses famosos gerou o que o autor nomina de *star system*, que só existe graças ao cinema. Portanto, a indústria cinematográfica apresenta algo de novo e, também, reconfigura o que estava estabelecido: os meios de circulação e visibilidade das sociedades burguesas.

Ao propor estudar as estrelas de cinema, Morin se dedica a investigar o que ele chama de mito moderno, que busca identificar as raízes arcaicas da mitologia nas manifestações das sociedades urbanas e capitalistas.

[...] a mitologia das estrelas se situa num território misto e confuso, entre a crença e o divertimento. A religião das estrelas seria como uma religião sempre embrionária e sempre inacabada. Em outras palavras: o fenômeno das estrelas é simultaneamente estético-mágico-religioso,

sem ser jamais, exceto num limite extremo, totalmente um ou outro (MORIN, 1989, p. XI).

A constelação de estrelas de cinema formatou um novo sistema social, *star system*, que estabeleceu novas regras, distintas do teatro, com o culto à juventude e ao heroísmo. Segundo Morin (1989, p. 74), a estrela responde a uma necessidade afetiva ou mítica que não é criada pelo *star system*; a projeção-identificação que se dá com as musas e galãs do cinema atendem a um desejo que não é criado pelo cinema, mas por ele apropriado. Sem ele, “[...] essa necessidade não encontraria as suas formas, seus suportes e seus afrodisíacos” (MORIN, 1989, p. 74), o que demonstra a dupla-troca dos sistemas sociais com as pulsões simbólicas e míticas que constituem o imaginário humano.

Morin identifica nas transformações do cinema, especialmente a partir da década de 1930, um aburguesamento do imaginário cinematográfico, com a instituição do *happy end* e a elaboração de enredos otimistas, que favorecem a evasão. “As projeções-identificações que caracterizam a personalidade no estágio burguês tendem a aproximar o imaginário e o real, que procuram alimentar-se um ao outro” (MORIN, 1989, p. 11). Ao falar dessa troca recursiva entre real e imaginário, acrescenta:

O mesmo movimento que aproxima o imaginário do real aproxima o real do imaginário. Em outras palavras, a vida da alma se amplia, se enriquece, se hipertrofia mesmo, no interior da individualidade burguesa (MORIN, 1989, p. 11).

É no seio da sociedade moderna, regida por um imaginário burguês, que o cinema se consolida e se transforma, o que passa

a estabelecer regras de organização social e de comportamento. Esses indícios ajudam a compreender certa lógica de funcionamento do cinema, especialmente se observarmos mais de perto a adaptação da epopeia mítica para as telas. Em *Troia*, a interferência dos deuses é completamente ignorada, aparecem as ações humanas, as paixões, as desavenças, as ambições e medos, mas tudo por uma ótica realista. Ao que parece, a potência simbólica dos deuses não cabe no cinema, por isso eles são silenciados, tornando-se ausentes e irrepresentáveis, como o Deus cristão – o que é bastante significativo tratando-se de uma produção estadunidense.

A adaptação cinematográfica não dá conta do trânsito entre sagrado e profano, mas isso não ocorre somente a partir dos mídias eletrônicos da Modernidade. A destituição do lugar dos deuses e a profanação do sagrado podem ser um meio humano de reafirmação desse último. O desejo de usurpar o lugar dos deuses poderia ser situado já no culto aos heróis, espécies de semideuses, frutos do relacionamento de deuses com mortais (KERÉNY, 2015). Costuma-se considerar o nascimento da filosofia como o início do fim do mito no Ocidente; como vimos antes, no entanto, bem antes de Sócrates, no começo do período arcaico grego, quando as cidades-estados se protegiam sob um herói. E o que é um herói senão a afirmação vitoriosa do humano?

Hillman (2013, p. 164), no contexto da psicologia, traz inferências que nos permitem acreditar que o antropocentrismo do sagrado começou muito antes das séries Netflix, das novelas na televisão e, antes, nas fotonovelas e no rádio, no cinema, antes ainda dos romances de capa e espada, antes ainda da invenção da prensa de tipos móveis: “Antigamente, ele [o herói] era

meio-homem e meio-Deus, mas quando os deuses estão mortos o herói se torna demasiado humano. A porção divina é assumida inteiramente pelo humano, e nos resta a figura cansada do humanismo e sua adoração do homem”. Um caso típico de heresia, de deformação do mito pelo domínio de um único mitema.

Considerações finais

Os deuses já não cabem mais no cinema, mas isso não quer dizer que eles deixaram de estar lá. A experiência dessacralizada impulsiona uma grande força sacralizadora; assim, os olímpianos de carne e osso tentam ocupar o lugar dos deuses. Ou seriam os deuses, escorraçados pela história, que estariam tentando reencontrar nos olímpianos? Matamos Deus e delegamos às celebridades a responsabilidade de preencher o vazio deixado pelo sagrado.

Como os deuses míticos que têm influência sobre as ações dos mortais, as estrelas endeusadas também atuam diretamente na vida de grande parcela das sociedades urbanas, influenciando a moda, os gostos, os costumes, do corte de cabelo aos comportamentos sociais. Se causa estranheza ler a *Ilíada* e encontrar a ação dos deuses presentes de maneira tão direta, não nos parece estranho que durante os anos de 1950 tenha havido um expressivo aumento do uso do cigarro, ou que performances masculinas e femininas fossem remodeladas pelas estrelas de cinema e, posteriormente, da televisão. Essas como outras transformações são consolidadas somente quando ratificadas pelas imagens re-

gentes da sociedade. Quem domina as imagens passa a ter interferência direta sobre o corpo.

Assim, mais do que a imposição de padrões, o cinema se apropria, consolida e repete à exaustão, de maneira similar aos regimes míticos, que consideramos tão afastados da racionalidade técnica. Rejeitamos o sagrado porque queremos tomar nossos destinos nas nossas mãos; esquecemos que nossas mãos nunca são nossas, sempre são de uns poucos entre nós. E continuamos a ter saudade do tempo mítico, continuamos a procurar um portal para saltar fora dessa história que supostamente prezamos.

Alijado do sagrado, o humano tenta divinizar-se, mas é nesse ponto que os polos se invertem: o sagrado se humaniza e o humano é sacralizado. Dessa inversão, advém a profunda crise do humano do mundo tomado como profano, sem a experiência do sagrado, alienado das potências simbólicas, o humano passa a desconhecer a si mesmo.

Ao expurgar o sagrado, o humano tenta, a partir das figurações da técnica, reconstruir os espaços do sagrado. Tanto que a existência *in* tela se tornou uma demanda social crescente. Já não mais a existência perecível da carne no mundo marcado pelas devorações do tempo, mas a tentativa de viver *in imago*, dentro da tela, a realidade possível, incorruptível e perene – ainda que cada vez mais descartável.

Referências

BARTHES, R. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand Editores, 1999.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

- BRANDÃO, J. de S. *Mitologia grega*. Volume I. Petrópolis: Vozes, 2004.
- DURAND, G. *Introduction à la mythologie: mythes et sociétés*. Paris: Albin Michel, 1996.
- DURAND, G. *Mito e sociedade*. A mitanálise e a sociologia das profundezas. Lisboa: A Regra do Jogo, 1983.
- ELIADE, M. *Mitos, sonhos e mistérios*. Lisboa: Edições 70, 2000.
- ELIADE, M. *Mito e realidade*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1994.
- ELIADE, M. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FREUD, S. *O mal-estar na civilização*. Obra Completa, vol. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1983.
- HILLMAN, J. *O sonho e o mundo das trevas*. Petrópolis: Vozes, 2013.
- HILLMAN, J. *O código do ser*. Em busca do caráter e da vocação pessoal. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HOMERO. *Ilíada*. Ed. Especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- HOMERO. *Ilíada*. São Paulo: eBooks Brasil, 2009.
- JUNG, C. G. et al. *O homem e seus símbolos*. Org.: C. G. Jung. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- KERÉNYI, K. *A mitologia dos gregos*. Vol. I: a história dos deuses e dos homens. Petrópolis: Vozes, 2015.
- MORIN, E. *Cultura de massas no século XX: neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997a.
- MORIN, E. *O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia*. Lisboa: Relógio D'água, 1997b.
- MORIN, E. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.
- OTTO, R. *O sagrado*. Um estudo do elemento não-racional na ideia do divino e sua relação com o racional. São Bernardo do Campo: Imprensa Metodista, 1985.
- PROUST, M. *Em busca do tempo perdido*. São Paulo: Editora Globo, 2000.
- SONTAG, S. The Decay of Cinema. *New York Times*, 25 de fevereiro de 1996. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html>>. Acesso em: 11 ago. 2018.
- TROIA. Direção: Wolfgang Petersen. EUA, 2004.
- WUNENBURGER, J.-J. As telas do sagrado ou o imaginário religioso da televisão. In: *Intexto*. Porto Alegre, UFRGS, set.-dez. 2017. p. 23-35.