19º Encontro Conversando sobre Extensão (CONEX) e 4º EAEX - Encontro Anual de Extensão (EAEX)

Resumo Expandido Modalidade A: "Apresentação de programas, projetos, ações, atividades e pesquisas advindas da extensão universitária"

ÁREA TEMÁTICA:

( ) COMUNICAÇÃO

(X) CULTURA

( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA

( ) EDUCAÇÃO

( ) MEIO AMBIENTE

( ) SAÚDE

( ) TECNOLOGIA E PRODUÇÃO

( ) TRABALHO

RELAÇÃO ENTRE LITERATURA E CINEMA NA EXTENSÃO DA PESQUISA UNIVERSITÁRIA: MORALIZAÇÃO E CRISTIANIZAÇÃO DO MITO DE HÉRCULES NO FILME DA DISNEY

Tiago Rodrigues Fernandes [1]

Jane Kelly de Oliveira [2]

Resumo: Neste trabalho divulgamos os resultados parciais do projeto *A recepção da literatura clássica Greco-romana no cinema*, vinculado às disciplinas prática 3 e prática 4 – de caráter extensionista – do curso de letras da UEPG. No âmbito do projeto, a equipe pesquisa a relação entre literatura e cinema, com foco na recepção dos clássicos greco-romanos nos filmes contemporâneos, para posteriormente propor a extensão universitária. Nesse trabalho em particular, optamos pelo filme *Hércules*, uma animação da Disney de 1997, como objeto de análise. Em vista do mito de Hércules ser um clássico greco-romano, a análise a qual nos propusemos esteve voltada a identificar em que a produção fílmica se assemelha e em que se difere da história original do filho bastardo de Zeus. Com referência, principalmente em texto teóricos, concluiu-se que o filme aborda a história de Hércules a partir de um ponto de vista um tanto quanto tendencioso e dogmático. Na animação infantil é representada uma família feliz, na qual o herói é fruto de um amor fiel entre Zeus e Hera, muito peculiar de uma cultura religiosa cristã.

Palavras-chave: *Recepção. Cinema. Hércules. Extensão universitária*.

RECEPÇÃO DA LITERATURA CLÁSSICA GRECO-ROMANA NO CINEMA

[1] Acadêmico do quarto ano do curso Licenciatura em Letras Português\Espanhol; participante do projeto Recepção da literatura Greco-romana no cinema; Universidade Estadual de Ponta Grossa; 18011357@uepg.br

[2] Coordenadora do projeto Recepção da literatura Greco-romana no cinema; DEEL - UEPG, jkoliveira@uepg.br.

PÚBLICO-ALVO

O projeto tem como público alvo pessoas jovens e adultas que têm interesse em cinema e literatura e que utilizam redes sociais.

MUNICÍPIOS ATINGIDOS

O meio de divulgação dos resultados em redes sociais e blogs inviabiliza o estabelecimento preciso de um público alvo, pois, como a divulgação é digital, não podemos precisar seu alcance.

LOCAL DE EXECUÇÃO

As ações do projeto são veiculadas digitalmente e, por isso, é difícil precisar seu alcance geográfico.

JUSTIFICATIVA

Em artigo publicado no livro *Permanência Clássica, visões contemporâneas da Antiguidade Greco-romana* (VIEIRA; THAMOS, 2011), Henrique Cairus reafirma que o clássico relaciona-se às ideias de perenidade, permanência e referência. Segundo o autor, em relação ao clássico ocidental, a cultura grega e romana funciona como um "supercânone", uma fonte de valores e modelos identitários atemporais que permeia a literatura ocidental. A partir desta afirmação, com a qual concordamos, o projeto de extensão voltado às disciplinas Prática 3 e Prática 4, vinculado à Universidade Estadual de Ponta Grossa, propõe-se a trabalhar com filmes de nacionalidades diversas que retomem textos da antiguidade clássica grega ou latina. No caso do filme escolhido como objeto de análise deste trabalho, *Hércules*, uma animação da Disney lançada de 1997, sua significação se dá uma vez que a construção dos personagens do filme é, explicitamente, subvertida segundo as ideologias cristãs. Assim, investiga-se como o mito de Hércules é trabalhado no filme para atender a interesses de uma crença que tem seus valores fundados nos dogmas do cristianismo e que são muito diferentes dos valores pagãos da antiguidade clássica.

Devido às restrições da pandemia de covid-19, desde a concepção, o projeto prevê a execução e a divulgação em formato digital e a distância.

OBJETIVOS

O objetivo do projeto é propor, antes de tudo, uma reflexão sobre a relação entre as obras literárias da antiguidade greco-romana e o cinema contemporâneo. Em um contexto pandêmico, o projeto realiza-se, desde seu início, em formato digital. Além disso, visamos uma difusão sobre a recepção dos clássicos greco-romanos no cinema de forma a despertar no máximo de pessoas possíveis o interesse por identificar, no filme, a estrutura de uma forma já reformula e que torna a ser reutilizada para a produção de um novo sentido. Assim como são os grandes clássicos: inesgotáveis de significação.

METODOLOGIA

O projeto *Recepção da literatura clássica Greco-romana no cinema* está dividido em duas fases: a primeira é a formação intelectual e técnica sobre a recepção dos clássicos greco-romanos no cinema; a segunda concerne à extensão dos saberes construídos durante a primeira fase.

Para Ítalo Calvino, em seu texto *Por que ler os clássicos*, "um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer." (CALVINO, 1993, p. 10). Isso porque, na visão do crítico, as grandes obras sempre se renovam de sentido, independente da época em que estejam situadas. Antoine Compagnon também vai falar, em seu texto *O autor*, que "as grandes obras são inesgotáveis." (COMPAGNON, 1999, p. 88). Assim é que Anastasia Bakogianni, ao discorrer sobre a recepção dos clássicos greco-romanos no cinema, escreve sobre essa relação dialógica entre o tempo passado no qual um clássico foi produzido e o tempo presente no qual ele ainda produz sentido. Para ela uma recepção é sempre um "diálogo com o passado clássico, independentemente da forma que tenha; é como uma conversa de via dupla em vez de um monólogo priorizando um ou outro lado." (BAKOGIANNI, 2016, p. 116). Nesse sentido, este projeto pretende despertar, no público alvo, os consumidores dos filmes, um olhar mais crítico e acurado em relação à construção da obra de arte.

RESULTADOS

Na adaptação do mito de Hércules para uma animação infantil da Disney (Ron Clements\John Musker – 1997) vemos uma mistura de elementos mitológicos que causa vertigem nos estudantes da cultura clássica greco-romana, mas, para aqueles que são leigos no assunto, ou menos rigorosos, revela-se uma descontraída comédia maluca (*screwball comedy*).

As primeiras imagens da animação exibem as pálidas estátuas gregas que estamos acostumados a ver em museus e são acompanhadas por uma narrativa também pálida e monótona. Mas esse tom sério é interrompido pelas animadas musas que em menos de 1 minuto de narrativa perdem a paciência, rompem a quarta parede e dizem: "- Vocês vão escutar esse cara? Ele está fazendo a história parecer uma tragédia grega. / - Relaxa, cara. / - Nós continuamos daqui." (CLEMENTS; MUSKER, 1997, 0,54 m.).

Essa piada interna, apesar da aparente modernidade em dirigir-se ao público, também é fruto de leitura de uma obra antiga. O mito de Hércules foi tema de uma comédia de Plauto escrita por volta de 200 a.C. No prólogo de *Anfitrião*, o mesmo tipo de piada é feita:

> Agora, exporei primeiro o que vim aqui pedir; depois, contarei o argumento desta **tragédia.** Por que vocês franziram a testa? Porque eu disse que será uma **tragedia?** sou um deus, vou mudar! essa mesma, se quiserem, farei com que **de tragedia seja comedia**, com todo os mesmos versos. (v. 55-55, grifos nossos. Tradução de Lilian Nunes da Costa, 2013.)

A cotejo dos trechos das duas obras evidencia a referência de uma a outra, mas, ao visar um público infantil, a adaptação fílmica do mito do herói dos dozes trabalhos, está longe de retratar a narrativa do herói que nasceu da traição de Zeus a Hera, via uma relação enganadora com mortal Alcmena, na qual o deus disfarça-se como esposo Anfitrião para manter relações sexuais com a bela mortal. Na versão da Disney, Hércules é filho de Zeus, deus do Olimpo, com Hera, sua esposa - um casal modelo, branco, rico, simpático; muito diferente da representação das divindades na mitologia grega.

Acompanha essa moralização das relações amorosas da antiguidade a dicotomia do bem e do mal. A opor-se ao feliz e reluzente casal, Hades surge como a encarnação sombria da maldade. Quando o bebê Hércules nasce, Hades, deus do submundo que foi banido por seu

irmão Zeus para guardar o mundo dos mortos, sente inveja da felicidade do casal e decide matar o filho deles, visto que esse traria problemas para os seus futuros planos de vingança.

A partir de então, entra em cena dois personagens que não encontramos referência na mitológica greco-romana, não com facilidade: Agonia e Pânico. Dois seres com chifres, rabo de pontas agudas e orelhas pontudas. Nos parece que aqui uma intenção clara de mesclar a mitologia grega e a cultura cristã, uma vez que tais personagens se assemelham muito à forma como o diabo é representado no cristianismo. Além do mais, o próprio Hades tem uma relação com o fogo diferente do personagem da história original. Nessa adaptação, o deus do submundo é retratado com chamas de fogo no lugar do cabelo.

Dessa forma, fica bem claro a dialética entre bem e mal, céu e inferno. Hércules vence Hades em seus planos maléficos e, no fim, casa-se com Mégara, uma personagem extremante sensual que, muito provavelmente, também, faz referência a Perséfone. Ao constituir uma família e com a narrativa do bem sempre vence no fim, essa adaptação é mais que um entretenimento para crianças, é, também, uma afirmação de um modo de vida e de uma idealização de felicidade em que os valores familiares consagrados pela modelo de vida religiosa do cristianismo são preservados e, mais que isso, reforçados. Com isso, o filme subverte os próprios costumes e crenças representados nos mitos greco-romanos em prol de uma ideologia cristã.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista de que o projeto ainda está em processo de desenvolvimento, e possível, apenas, obter resultados parciais, mas que, entretanto, são significativos na formação de um pensamento crítico em relação à cultura e à arte, principalmente no que condiz aos filmes. Dessa maneira, entende-se um significado importante deste projeto na conscientização, não só dos alunos participantes, como do público alvo sobre o consumo de arte cinematográfica como forma de entretenimento.

APOIO

É um projeto sem órgão financiador.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Felipe Nascimento de. **A Música Antiga como elemento narrativo no cinema: uma análise dos coros gregos em Electra, a Vingadora (1962) e Hércules (1997) da Disney.** Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/view/34195/28091.pdf. Acesso em: 31 ago. 2021.

BAKOGIANNI, Anastasia. **O que há de tão 'clássico' na recepção dos clássicos? Teorias, metodologias e perspectivas.** Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/CODEX/article/view/3341. Acesso em: 26 ago. 2021.

CALVINO, Ítalo. **Por que ler os clássicos.** In: Por que ler os clássicos. Tradução de Nilson Moulin. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1993, p. 9-16.

COMPAGNON, Antonie. **O autor.** Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão. In: O demônio da teoria. Belo Horizonte: UFMG, 1999, p.47-69.

HÉRCULES. Direção de Ron Clements e John Musker. Nova York: Disney, 1997. 1 DVD (1h33min).

PLAUTO. **Anfitrião.** Tradução de Lilian Nunes da Costa. Campinas: Mercado das Letras, 2013.

VIEIRA, Brunno Vinícius G. & THAMOS, Márcio. **Permanência clássica: visões contemporâneas da antiguidade greco-romana.** São Paulo: Escrituras, 2010.