

GT 2 – Comunicação Religiosa na Mídia

Alien x Minotauro: as apropriações simbólicas da mídia cinematográfica no contexto da pós-modernidade.¹

QUINTILIANO, Angela Maria Lucas²

Resumo

É cada vez mais significativo o espaço reservado à temática religiosa na mídia. Essa ampliação não se dá ao acaso, mas é fruto de um fenômeno tido como típico da condição pós-moderna, a despeito das controvérsias geradas pelo conceito. Se ampliarmos o campo da mídia para além de veículos como televisão, rádio, jornais e revistas, temos também a internet e o cinema - ambos com uma linguagem própria e cada vez mais permeada pelo fenômeno religioso, explícita ou implicitamente. Entendendo a mídia cinematográfica, dentro de sua especificidade entre os meios de comunicação, neste estudo utilizaremos duas produções cinematográficas, o enredo da série do filme *Alien* e o filme *Minotauro*, com o objetivo de perceber o papel desse tipo de mídia na apropriação de símbolos que dão sentido à existência humana dentro da produção mítica que acompanha a humanidade, e como ocorre a re-significação desses símbolos observada a partir da produção de bens simbólicos no contexto atual.

Palavras-chave: mídia cinematográfica, pós-modernidade, re-significação simbólica; linguagem mítico-religiosa.

1. Introdução

Qual é a relação dos indivíduos no mundo pós-moderno com as representações míticas criadas pela humanidade? Como as novas estruturas que emergem, ainda sem feição clara, no contexto contemporâneo, se relacionam com essas representações que interferem na construção de um determinado imaginário? Qual o papel da mídia no contexto atual no sentido de “construir” um imaginário que auxilia nas explicações do *ser e estar* no mundo? Em que medida a dimensão religiosa e mítica é re-significada a partir da mídia cinematográfica? Estas são algumas questões que, apesar de serem complexas e merecerem aprofundamento, podem ter alguns aspectos pontuados quando se pretende uma reflexão sobre o campo simbólico no contexto contemporâneo. Esta reflexão está intrinsecamente ligada à produção simbólica dos códigos que dão sentido a uma determinada visão de mundo em uma sociedade.

2. O simbólico e a significação do mundo: mito e religião

Dar sentido ao mundo faz parte da condição humana através de uma multiplicidade de fatores que se inter-relacionam e se traduzem em práticas sociais. Podemos, então, considerar a produção de

¹ Comunicação apresentada na 6th Conference on Media, Religion and Culture (CMRC) – Dialogs in Diversity, em 12 de agosto de 2008, na Universidade Metodista de São Paulo.

² Socióloga e mestra em Ciências da Religião Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

sentidos como um empreendimento coletivo que se realiza através da interação dos agentes que constroem termos de intelecção e comunicação onde as representações de realidades intangíveis que ocorrem na produção simbólica, são objetivadas a partir de uma construção lingüístico-conceitual (compreendida em suas várias dimensões, verbal, escrita e visual), socialmente e historicamente localizada.

Desta forma, nos diversos contextos os indivíduos lançam mão de determinados repertórios interpretativos construídos historicamente, que serão responsáveis pelo tipo de imaginário e, conseqüentemente, pelo tipo de relação que os indivíduos estabelecem com os vários fenômenos da vida social, entre eles os mitos, a religião e a mídia.

Analisar um conjunto de significações que dão sentido ao mundo, observadas desde as antigas civilizações, a partir de explicações mítico-religiosas que, mesmo transfiguradas, modernizadas, ou caricaturadas, nos acompanham até nossos tempos, nos parece ser de fundamental importância para compreender alguns elementos do mundo contemporâneo, principalmente quando pensamos na importância da esfera simbólica como espaço próprio de explicações que se situam distantes das explicações científico racionais, mas nem por isso deixam de traduzir as novas configurações sociais.

Partindo do pressuposto que é impossível uma vida social fora de uma rede simbólica, e que o imaginário é construído e expresso através de símbolos, e que além de incluir as representações de uma determinada sociedade engloba também o saber instituído, as idealizações, os sentimentos, valores, emoções e expectativas, temos que admitir que as explicações racionais não são a única forma de percepção da realidade. Para Laplantine e Trindade (2003) o imaginário não é a negação do real, ao contrário se apóia nele "para transfigurá-lo e deslocá-lo criando novas relações no aparente real" (p. 28). Ao transfigurar e deslocar o real teremos que admitir a atuação de um elemento novo no conceito de imaginário: a fantasia, que: "Não deixa de ser real, porque não é ilusão ou loucura, mas uma outra forma de conhecer, perceber, interpretar e representar a realidade" (LAPLANTINE e TRINDADE, 2003, p. 80).

É desta forma que podemos compreender como as explicações mítico-religiosas se constituem em repertórios interpretativos que ajudarão na construção do imaginário de uma determinada sociedade, constituindo-se em uma forma específica de perceber o *estar e ser* no mundo e de dar explicações para esse mesmo mundo e para suas ações e indagações.

Em todo o processo evolutivo do ser humano se encontra a necessidade de mais do que justificar sua existência, justificar sua finitude. As sociedades arcaicas usaram a linguagem do mito para conceber essas questões. Tomando de empréstimo as palavras de Eliade, o mito "fornece os modelos para a conduta humana, conferindo, por isso mesmo, significação e valor a existência" (p. 8). Aproximando o mito da "tradição sagrada", da "revelação primordial", Eliade confere-lhe um valor no espaço do sagrado, um valor religioso, pois "descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do "sobrenatural") no Mundo" (p. 9).

Contudo, acreditamos que não foram apenas as sociedades arcaicas que se apoiaram nos mitos para viver uma experiência verdadeiramente "religiosa", mas sim aceitamos o pressuposto de Eliade, quando nos diz que o mito é uma realidade viva "à qual se recorre incessantemente". Em outras palavras, de uma forma ou outra, distanciados ou re-significados, o ser humano de hoje continua evocando "a presença dos personagens dos mitos".

A aproximação da linguagem mítica com a linguagem religiosa, é possível quando concebemos o fenômeno religioso como um fenômeno que ultrapassa a esfera institucional objetivada em religiões tradicionais acompanhadas de doutrinas, credos, ritos e manifestações específicas, aceitando como dimensão religiosa a necessidade humana de superação das limitações e necessidade de realização de

potencialidades latentes de nossa espécie, que denominamos de transcendência. Com isto podemos falar da linguagem mítico-religiosa, como uma outra forma de conceber e explicar a realidade, que se afasta da explicação científico-racional.

3. O simbólico e a mídia no contexto contemporâneo

De acordo com muitos estudiosos do atual contexto contemporâneo independentemente de ser considerado um momento novo da vida da humanidade, um prolongamento da modernidade ou uma fase de transição, os traços que mais o caracterizam de forma bastante sumária são: a transitoriedade das coisas, a volatilidade dos processos, a descartabilidade de elementos que faziam parte da estruturação do mundo criado pela modernidade racional capitalista, o sentido de solidão entre a multidão, a centralidade nas identidades individuais que se vêem frente à uma pluralidade de escolhas.

Para J.J. Queiroz (1996) uma das principais conseqüências desse processo que desemboca na contemporaneidade é o enfraquecimento de instituições tradicionais (família, igreja, estado), referenciais criados na modernidade, que passam a concorrer com um pluralismo de ofertas que privilegia as escolhas individuais. Com isto novas configurações vão se estabelecendo levando a uma dinâmica que se apropria da gama de possibilidades que o contexto atual propicia.

O século XX transcorre a partir desse modelo de sociedade baseado nas estruturas capitalistas que o fundamentam. É nesse contexto que nasce a indústria cultural voltada para os meios de comunicação de massa, que inegavelmente se apropriam de todas as formas de linguagem, mas priorizam a imagem, o campo visual para a transmissão de determinadas visões de mundo, utilizando a mídia como principal veículo de difusão desses sentidos que formam um imaginário.

Inegavelmente a mídia, como produto do contexto contemporâneo é, também, grande criadora, desconstrutora e reorganizadora de valores e representações que promovem determinadas relações sociais, portanto, tem um papel na construção do imaginário dos indivíduos. Além disso, cabe ressaltar que sua inserção na esfera da comunicação humana, por causa da inovação das tecnologias trazidas pela globalização, assume um lugar de destaque que se estende por todas as faixas de idade, em todas as classes sociais e nas mais diversas regiões do planeta. A comunicação passa a marcar forte presença no sistema de representações e ações sociais.

Em outras palavras, a midiática da sociedade ao provocar uma produção de significados leva à formação de um determinado tipo de imaginário que, por sua vez, não deixa de conviver com produções coletivas de significados anteriores, mas que estabelece uma dinâmica específica que traz a essa sociedade sua compreensão, reprodução e transformação, dentro do contexto contemporâneo.

Ao situar o fenômeno midiático dentro do processo da comunicação social e esta, por sua vez, entendida em sua dimensão cultural, conseqüentemente, relacionada aos elementos inerentes ao imaginário, a mídia deixa de ser pensada como mero instrumento e passa a ser analisada em suas várias possibilidades de articulação e em seus desdobramentos para a construção social.

4. A mídia cinematográfica e suas apropriações simbólicas

A escolha de refletir sobre o papel da mídia cinematográfica como auxiliar na construção do imaginário não é uma escolha aleatória, mas se situa nas próprias características desse veículo de comunicação e na nossa percepção sobre esse tipo de mídia. Pelas especificidades que lhe são inerentes, a mídia cinematográfica pode ser pensada em articulação com a perspectiva de obra de arte enquanto uma das formas de re-significar valores e comportamentos, em uma perspectiva dialética de

influências recíprocas e não apenas uma relação de emissão e recepção passiva, podendo através disso re-significar várias dimensões que participam do imaginário, entre elas a linguagem mítico-religiosa.

Esse tipo de abordagem nos remete a pensar a mídia cinematográfica como uma prática social, ou seja, como um produto cultural que engloba uma determinada linguagem que significa as mensagens transmitidas pelo cinema. Francisco Daniel (1999) coloca a mídia cinematográfica como um instrumento de interação com o mundo, compreendendo a comunicação através do cinema como uma relação social, pois é através dele que se transmitem ideologias, conceitos e visões de mundo, que irão despertar determinadas emoções e sentimentos.

É através de sua linguagem específica, que o cinema pode evocar a fantasia, o sonho, a magia e a metamorfose. São vários os elementos significadores que se associam para dar um sentido ao filme (som, iluminação, cenário, edição, música, narrativa, etc), uma vez que a ruptura entre o imaginário e o real faz parte da dinâmica da experiência do cinema, pois a realidade evocada pelas imagens está sempre ausente, sua presença só é possível em nossa imaginação. Neste sentido, o cinema pode levar a percepções não explicáveis pela pura racionalidade, uma vez que age na esfera das emoções.

É nessa dimensão da emoção que se coloca o processo de projeção-identificação-transferência que ocorre quando assistimos a um filme, que desemboca no que Morin (1997) denomina de participação afetiva. Essa participação afetiva é vivenciada a partir de uma "realidade atenuada", um "mundo paralelo", que nos permite viver sem risco uma experiência, que se interioriza, algo como a transferência entre a "alma" do espectador e o espetáculo do filme. Para Francisco Daniel (1999) o espectador "pode descobrir, nas imagens apresentadas, o seu próprio rosto, vivenciando um encontro consigo mesmo" (p. 18). Através desse confronto pode ocorrer uma maior compreensão e até um processo de transformação em dimensões da vida real. É neste aspecto que esse autor pensa o movimento de transcendência que pode ser suscitado pela experiência do cinema.

Assim, se o cinema passa a produzir seu próprio mundo ao invés de somente reproduzi-lo, temos que o real e o irreal se constroem a partir de uma dialética entre a subjetividade e a objetividade, renascendo uma da outra. É percebendo essa dimensão histórico-social que Morin (1997) nos diz: "O cinema mostra-nos, pois, o processo de penetração do homem no mundo e o inseparável processo de penetração do mundo no homem" (pp. 232-233)

Ao perceber o cinema como produto de uma era mecanicista, mas que ao mesmo tempo não se contenta em ser uma simples máquina que desencadeia operações intelectuais, reforçamos a dimensão de arte no cinema. Como bem lembra Morin (1997), no processo de alienação das imagens produzido pelo homem desde a pré-história, nas cavernas, ao longo de sua evolução, nos mitos, ritos, lendas, literatura é no cinema que são "exteriorizados esses processos imaginários" e se tornam "arquivos da alma".

5. Os filmes *Alien* e *O Minotauro*: apropriações e re-significações simbólicas

A imagem do Minotauro é uma das mais conhecidas, integrando um dos mais famosos mitos desde a Antiguidade. Seus personagens principais, Minos, Teseu, Ariadne e o próprio Minotauro, sem contar com aqueles que a ele se associam como Europa, Dédalo e Ícaro, entre outros, foram e são estudados em suas ações e no que podem representar para os seres humanos através da sociologia, da antropologia, da filosofia e, principalmente, da psicologia. É inegável que todas essas áreas do conhecimento contribuíram para que os aspectos relativos a esse mito, assim como a imagem que se

faz dele, se fixassem na memória coletiva da sociedade ocidental contemporânea, constituindo-se em um repertório interpretativo.

Se levarmos em conta que os mitos, como já dissemos lembrando Eliade, se situam no campo do sagrado, sua associação à dimensão religiosa não pode ser ignorada. No contexto contemporâneo essas duas dimensões, o mito e a religiosidade, são concebidas de forma peculiar, uma vez que os repertórios interpretativos têm que se ajustar ao contexto em que se situam, a fim de dar conta das novas dinâmicas de interação e explicação de questões existenciais provocadas pelas novas estruturas que emergem.

Mas, o que pretendemos demonstrar é que apesar das re-significações impostas pelas novas necessidades de um determinado contexto, os fundamentos do mito e da religiosidade dos indivíduos não se alteram. Em outras palavras, o mito é uma narrativa que continua expressando as contradições, as dúvidas e as inquietações dos seres humanos, e a esfera da religiosidade se situa na necessidade de encontrar explicações para as limitações e para a busca da realização das potencialidades humanas, para nós, a transcendência.

Nesse sentido, não importa a mediação que será utilizada - um relato, uma leitura ou uma produção fílmica - o resgate do mito trará de volta as questões que se propõe a demonstrar, que não deve ser confundido com explicação do mito, pois como nos diz Everardo Rocha (2001) da verdade que o mito não se propõe a ter, ficam a eficácia e o valor social. Da origem que ele não se propõe possuir, fica a sua sempre presença, seus desconhecidos autores, sua improvável localização no tempo. Da interpretação que ele nos propõe como enigma, ficam as mais diversas tentativas do pensamento humano tanto de criá-lo quanto de analisá-lo (p. 15)

Uma das tentativas é o que nos propomos a fazer com relação ao mito e à imagem do Minotauro e, como ele tem sido apropriado pela mídia cinematográfica, fundamentalmente através de duas produções fílmicas, o enredo apresentado na quadrilogia do filme Alien – “Alien, o 8º passageiro”, “Alien, o resgate”, “Alien 3” e “Alien, a ressurreição” – e do filme O Minotauro. Esta análise não utiliza o prisma da linguagem fílmica propriamente dita, mas a associação de alguns elementos centrais do mito, como o labirinto, a necessidade de eliminar o medo representado pelo Minotauro atingindo a superação de uma realidade através de sua morte e saída do labirinto, assim como a função e representação de Ariadne, re-significados a partir das novas configurações do papel feminino no contexto contemporâneo.

Iniciemos pela série que tem como personagens principais Alien e a Tenente Ellen Ripley. No primeiro filme da saga, uma nave espacial cuja missão era comercial, comandada pela “Mother” (agência que ditava as normas através de um computador) em seu retorno a Terra, tem seu rumo desviado, sendo forçada a parar em um planeta desconhecido. No retorno, são surpreendidos trazendo um alienígena devorador de pessoas, habitante daquele planeta. A única sobrevivente, que consegue lutar contra o ser devorador é a Tenente Ripley. Na seqüência da série Ripley continuará sua luta contra os diens produzidos pela rainha-mãe, até que no último filme se tornará, por artifícios científicos (clonagem) ela própria a gestora de um alien, como parte de uma experiência que tinha sido produzida por cientistas na tentativa de gerar a arma definitiva contra a ameaça representada pelos aliens.

A série que deu vida ao personagem Alien e a luta que se travou com sua opositora, a tenente Ripley, guardam elementos que nos aproxima do mito. O gênero de classificação encontrado na maioria dos sites e anúncios de propaganda, como sendo de terror e ficção científica, nos oferece a primeira aproximação. No mito do Minotauro, independentemente do tipo de enfoque que possa ser dado, o medo, o terror, de uma criatura devoradora, sempre lhe foi associado. Já a idéia de ficção pode se aproximar do mito, não no sentido moderno do termo que o compreende como uma “falsa verdade”,

mas no sentido da "irrealidade possível", ou seja, de alguma coisa que embora não exista no real pode vir a existir, como mecanismo inerente ao imaginário.

O labirinto, espaço próprio da criatura "meio homem-meio touro", no filme *Alien* é apresentado primeiro pelo planeta desconhecido, depois pela nave espacial, mais tarde no terceiro filme por um planeta-prisão e, por último, o retorno a uma nave. Esses espaços prisionais, nave, planeta, tinham que ser vencidos a fim de voltar ao planeta Terra, espaço seguro e conhecido.

O corajoso Teseu e sua parceria com Ariadne, que lhe fornece não apenas a arma que mata o Minotauro mas o fio que o levará para fora do labirinto, o que pode significar a superação de uma situação de conflito e medo e um retorno a um espaço seguro, se encarnam na destemida tenente Ripley. Associando a ação de Teseu e Ariadne, a personagem contextualiza uma nova visão de mundo ao juntar as estruturas que definem no mito o papel masculino e feminino, demonstrando que no mundo atual o papel da mulher não é o de uma simples expectadora, ou a que dá apoio e fica fora do labirinto aguardando o desfecho da história, mas ela própria assume suas escolhas e determina o seu destino.

Essa nova configuração do papel feminino se torna mais clara, ainda, no último filme da quadrilogia, *Alien, a ressurreição*, quando Ripley cria dentro de si a própria criatura, a rainha-mãe que produz os Aliens, assim como no mito Pasífae gesta o Minotauro. Contudo, enquanto esta última "desaparece" do mito, a tenente Ripley, mais uma vez, assume uma postura de lutar contra a situação que lhe tinha sido imposta pela equipe de cientistas que buscava a eliminação dos seres que ameaçavam os humanos, assumindo o controle para destruir as criaturas.

Nos simbolismos e em várias cenas do primeiro filme que dá origem a série duas coisas se apresentam de forma bastante concreta. A primeira, um questionamento sobre a forma como as máquinas, no caso a "Mother" que comandava tudo e o médico que era um robô, que na tentativa de conhecer a estranha criatura levaram a morte a tripulação da nave. O poder devorador das máquinas é questionado em sua dimensão simbólica e se aproxima do mesmo poder na figura do Minotauro, um ser ameaçador no sentido de tolher ou mesmo superar as potencialidades humanas, desumanizando as ações.

A segunda consideração é sobre o medo da tripulação, esta sim humana, com relação ao desconhecido e sua tentativa de preservação. No mito, o labirinto sempre representou o desconhecido, o improvável, portanto, a ameaça. A necessidade de vencê-lo se funde na necessidade de superar as próprias incertezas humanas, sim, pois não bastava eliminar o monstro Minotauro, seria também necessário sair do labirinto, criar uma nova realidade. A diferença é que no mito Teseu tem seu fio de Ariadne, que se constitui em esperança dessa superação. No filme, talvez traduzindo as incertezas do contexto contemporâneo, não há fio algum, apenas tentativas extremadas que sempre levam a outro labirinto, onde o monstro Alien sempre renasce. Talvez isto demonstre que os monstros criados pela modernidade continuam devoradores, mas não de forma passiva, as tentativas de superá-los se reiniciam numa constante batalha, cujo final ainda desconhecemos.

No filme *O minotauro* dirigido por Jonathan English, lançado em 2006, fica claro o processo de re-significação do mito, contudo, cabe o questionamento sobre como algumas associações foram transmitidas.

O filme se inicia com uma sucessão de imagens que pretendem ilustrar o mito acompanhados de uma voz feminina que faz a seguinte narrativa:

"Muitas histórias antigas nos são contadas. Por trás desses grandes mitos existe uma história que foi esquecida há muito tempo. Na época dos deuses e espíritos, o mundo que conhecemos era governado por um império das trevas

de Minos, de seu palácio em uma ilha. Eles veneravam o touro, o mais poderoso de todos os deuses. Registros escritos nos contam que conforme o império crescia, o hedonismo e a ganância perdiam o equilíbrio. O povo queria mais do que divindades de pedras. Exigiam um deus vivo. Em resposta, mentes doentias apelaram para artes ocultas, e decretaram que a rainha deveria se oferecer ao touro e criar o ser perfeito. Uma unificação entre deus e o homem. Por 13 meses a criatura cresceu dentro dela. Pura, preciosa, recebendo todos os cuidados. Para garantir a passagem segura ao nosso mundo, foi arrancada do ventre da rainha. Amamentado com o sangue de sua própria mãe, o recém-nascido foi apresentado ao povo. O palácio saudou a criação e o poder do império aumentou. Mas conforme a besta crescia, crescia também a sua fome. Como vingança ao assassinato de um príncipe, um terrível imposto foi cobrado dos membros de Thena, no território norte. A cada 3 anos, 8 jovens eram levados ao palácio por soldados reais, colocados no labirinto, e sacrificados para a besta”.

A partir desse relato, algumas considerações se impõem. A narrativa se refere a um tempo mítico, imemorial *“Na época dos deuses e espíritos”*, assim como a forma de transmissão *“Muitas histórias antigas nos são contadas”*, e situa o mito que relata *“um império das trevas de Minos, de seu palácio em uma ilha. Eles veneravam o touro, o mais poderoso de todos os deuses”*. Em princípio se observa a tentativa de transmitir o relato mítico-religioso de uma maneira tradicional, porém, algumas modificações podem ser percebidas na reatualização do mito, dimensionando-o no imaginário do contexto atual.

Não é a vontade de Poseidon em castigar o rei Minos por sua *“insolência”* em enganá-lo que faz sua mulher, Pasífae, apaixonar-se pelo touro que deveria ter sido devolvido ao deus, gerando assim a criatura híbrida, o Minotauro, mas *“O povo queria mais do que divindades de pedra. Exigiam um deus vivo”*. Esta exigência está ligada ao crescimento do império de Minos que, por sua vez, provocava um desequilíbrio que acentuava o hedonismo e a ganância. A solução foi encontrada através de *“mentes doentias apelaram para artes ocultas, e decretaram que a rainha deveria se oferecer ao touro”*. O hedonismo e a ganância, características intrínsecas às sociedades de consumo do contexto contemporâneo, se sobrepõem às questões existenciais que remetem o mito original.

O caráter contemporâneo desta versão do mito é evidente. Não é mais a ira de um deus que provoca a criação de um *“monstro”*, mas a vontade exclusivamente humana, tanto na intenção, *“o povo queria”*, quanto na realização *“mentes doentias”*. Elimina-se o caráter sagrado do mito. O homem assume a divindade, não como no mito, através da união mágica de Pasífae com o touro de Poseidon, mas eliminando qualquer possibilidade de sacralização, hierofania diria Eliade, pois o *“povo queria um deus vivo”*.

Além desses aspectos da narrativa, a própria história apresentada no filme, também levanta outros pontos de reflexão. É apresentada uma nova configuração nas relações de parentesco do rei com relação ao Minotauro e a Ariadne. O rei do filme, não é o rei Minos, mas seu filho, irmão de Rafaella e do próprio Minotauro. Os nomes dos personagens são aproximados em alguns casos, como por exemplo no de Teseu, que passa a ser Theo, mas a personagem Ariadne é completamente substituída em sua função no filme por Rafaella, princesa da ilha, irmã do rei. Enquanto a Ariadne do mito dá a Teseu a arma que matará o monstro e o fio que o trará de volta do labirinto, Rafaella é quem atraiu por forças mágicas o jovem Theo com o intuito de fazê-lo matar o Minotauro, e fingindo ao assédio sexual

de seu irmão, o rei, se atira no labirinto e participa ao lado de Theo no extermínio do Minotauro e na saída do labirinto, quando termina de concretizar a morte de seu irmão e assume o poder na ilha.

Mais uma vez, podemos apontar a modificação no papel da figura feminina em relação ao mito original. Enquanto Ariadne auxilia mas não participa diretamente, do encontro com o monstro e da saída do labirinto, embora tenha fornecido as ferramentas para que isso fosse possível, no filme é Rafaela que atrai Theo, e com ele enfrenta o monstro e a fuga do labirinto. No atual contexto a ação feminina deixa de ser uma possibilidade para se transformar em uma concretização. O filme re-atualiza, assim como a série do filme *Alien*, o papel feminino na busca de suas realizações, demonstrando que as potencialidades femininas seguem um caminho humano, antes de qualquer outra distinção.

Assim como na série de *Alien* o filme *O minotauro* é colocado na classificação de gênero terror, ação e ficção. Isto nos parece outro aspecto importante a ser analisado. Quais as possibilidades dessa associação? Em princípio não podemos nos esquecer que o mito é ele mesmo apresentado como uma "ficção", na medida em que o que ele apresenta está em estado "puro", ou seja, esperando para ser descoberto, portanto, distanciado do mundo empírico que a ciência com sua lógica racional é capaz de explicar. Com relação ao terror, essa mesma categoria está dentro do próprio mito do Minotauro, no sentido de representar o desconhecido, o que anula, o que limita, assusta por provocar atitudes que devem ser enfrentadas sob pena de sucumbir em nossas potencialidades realizadoras.

Essas associações com o mito e o terror, no contexto atual, são re-significadas, também, pela memória iconográfica da imagem do labirinto e do Minotauro. Na série *Alien* a nave é apresentada por um espaço labiríntico de corredores, portas e passagens estreitas, o monstro alienígena através de uma criatura aterrorizante e ameaçadora no tamanho e no aspecto. No filme *O minotauro*, o labirinto tenta recriar a imagem que se tem da morada do Minotauro, mas a criatura em si se aproxima da imagem do Alien, distanciando-se da figura híbrida representada pelos gregos em tempos imemoriais:

O Minotauro e Teseu luta contra o Minotauro – Fonte Wikipedia





Cartazes de divulgação dos filmes *O Minotauro* (2006) e *Aliens, o resgate* (1986)

Chegamos neste ponto da análise, talvez, ao momento onde mais se concretizam as apropriações da imagem e das representações do mito pela mídia cinematográfica. Enquanto na série *Alien* as interpretações do mito são por associação, partindo de nossa concepção sobre a linguagem mítico-religiosa, no filme *O minotauro*, as apropriações são readaptadas de forma significativa. O título do filme, o enredo, a narrativa, a contextualização espacial e de cenário evocam o tempo mítico. No entanto, a imagem do minotauro apresentada se reatualiza no imaginário de criaturas que longe estão de representar seres híbridos, mas sim as deformações assustadoras dos filmes de terror contemporâneo.

6. Considerações finais

Essa postura frente ao mito, dentro das categorias que permeiam o contexto atual, herdeiras do pensamento moderno, mostra que não podemos como bem nos alerta Laércio Góes (2003) “fugir dele, ignorá-lo, pois ele sobrevive em formas diversas dentro da nossa sociedade” (p. 39). E ele sobrevive porque representa aspectos, anseios, medos e angústias da natureza humana, que são inalteráveis através dos tempos.

De acordo com vários estudiosos do mundo contemporâneo, a apropriação do “saber legítimo” através de um discurso científico é questionável, em outras palavras as desconstruções de verdades devem ser um caminho para a construção de novas representações e práticas mais apropriadas à pós-modernidade. O resgate da linguagem mítico-religiosa por parte da mídia, por seu poder na esfera da

comunicação humana e seus desdobramentos na construção cultural da sociedade, inegavelmente contribui para que se reflita sobre outras formas de explicação da existência no mundo.

O cinema como uma forma rápida de assimilar, interpretar, analisar e refletir, porque se utiliza fundamentalmente da linguagem visual (cultura da imagem) pode levar à reflexão que ajuda a compreender os valores, muitas vezes inconscientes, que formam o imaginário. As percepções provenientes de imagens, narrativas e códigos simbólicos veiculados pela mídia cinematográfica, com relação ao imaginário mítico-religioso da sociedade ocidental contemporânea, dialogam com a tradição. Daí as possibilidades de intelecção de repertórios interpretativos, ao mesmo tempo em que novos elementos, do contexto atual, vão sendo incorporados produzindo novos sentidos.

Em um momento de perda da hegemonia dos grandes discursos explicativos da realidade, o diálogo entre o "antigo" e o "novo" produzem no imaginário de uma sociedade significados que se atualizam, se re-significam, se adaptam a novas visões de mundo. Talvez o que esteja acontecendo no contexto atual seja o que sempre aconteceu, um diálogo com a mentalidade cultural de uma época, no caso com a pós-modernidade, onde está se criando um novo discurso para dar sentido ao mundo, lembrando que o homem, apesar da primazia do material, não descartou a necessidade de dar significados transcendentais à sua existência, e para isso utiliza as várias possibilidades que ainda estão se delineando em um contexto repleto de caminhos possíveis.

Referências bibliográficas

CABRERA, Julio. *O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes*. Tradução de Ryta Vinagre. Rio de Janeiro : Rocco, 2006.

COUTO, Sergio Pereira. *Lenda ou Realidade?* In Revista Leituras da História 8. São Paulo : Ed. Escala, 2007.

DANIEL, Francisco Roberto. *Descobrimo o religioso no cinema*. São Paulo: EDUSC, 1999.

DURAND, Gilbert. *O Imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Rio de Janeiro : DIFEL, 2004.

GÓES, Laércio Torres de. *O mito cristão no cinema*. Salvador : EDUFBA, 2003.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo : Perspectiva, 2004.

LAPLANTINE, François e TRINDADE, Liana. *O que é imaginário*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MORIN, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Tradução de António-Pedro Vasconcelos. Lisboa : Relógio D'Água Editores, 1997.

QUEIROZ, José J. (Org). *As interfaces do sagrado: em véspera do milênio*. São Paulo : Olho D'água, 1996.

ROCHA, Everardo. *O que é mito*. São Paulo : Ed. Brasiliense, 1999.

SODRÉ, Muniz. *Eticidade, campo comunicacional e midiatização*. In: MORAES, Denis de. (org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro : Mauad, 2006.

VILAS-BOAS, Gonçalo. *"O Minotauro e os labirintos contemporâneos"*, in *Cadernos de Literatura Comparada 8/9: Literatura e identidades*. Orgs AMARAL, Ana Luisa, Freitas, Marinela, Martelo, Rosa Maria, VILAS-BOAS, Gonçalo. Porto : Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, 2003, pp. 245-271.

Sites: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Minotauro>

Filmes em DVD ou VHS disponíveis em vídeo-locadoras:

Alien, o 8º passageiro. Direção de Ridley Scott. 20th Century Fox, EUA, 1979.

Alien, o resgate. Direção de James Cameron. 20th Century Fox, EUA, 1986.

Alien 3. Direção de David Fincher, 20th Century Fox, EUA, 1992.

Alien, a ressurreição. Direção de Jean-Pierre Jeunet. 20th Century Fox, EUA, 1997.

O Minotauro. Direção de Jonathan English. Flashstar, EUA, 2006.