

DA PULSÃO DO REALISMO AO MITO ADAPTADO: UMA CONCEPÇÃO REALISTA DO CINEMA DE MITOS DE PIER PAOLO PASOLINI E LARS VON TRIER

FROM THE DRIVE OF REALISM TO THE
ADAPTED MYTH: A REALIST CONCEPTION OF
THE CINEMA OF MYTHS BY PIER PAOLO PASOLINI
AND LARS VON TRIER

Murilo Carlos de CASTRO¹

Renan da Silva DALAGO²

Altamir BOTOSO³

RESUMO

O presente artigo toma como ponto de partida o realismo cinematográfico proposto por André Bazin (1991) com o intuito de refletir sobre as fissuras presentes nas adaptações de figuras mitológicas, como Jesus Cristo e Medeia, realizadas, respectivamente, pelo cineasta italiano Pier Paolo Pasolini e pelo dinamarquês Lars von Trier. Nesse sentido, os filmes *Il Vangelo Secondo Matteo* (Pasolini, 1964), *Medea* (Pasolini, 1969) e *Medea* (Trier, 1988) são escolhidos como colaterais ao pensamento de Bazin e Kracauer (2009). A discussão propõe a estabelecer uma série de aproximações e levantamentos entre a teoria e os filmes mencionados. Além de Bazin e Kracauer, estudos como os de Aumont e Marie (2003), Durand

¹ Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV – Unesp / FAP); Membro do Grupo de Pesquisa Eikos (Unesp/PPG-CINEAV/CNPq); Sócio da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE). *E-mail:* ilyich.murilo@gmail.com.

² Mestre em Literatura pela Universidade Estadual de Mato Grosso do SUL. Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás. *E-mail:* renandalago@gmail.com.

³ Doutor em Letras pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Professor da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. *E-mail:* abotoso@uol.com.br.



(1999), Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013), Figueira (2000), entre outros, compõem o corpo metodológico deste artigo, uma vez que as brechas discutidas ao longo da exposição, por vezes, dificultam reconhecer suas extremidades.

PALAVRAS-CHAVE

Realismo. Mitos. André Bazin. Pier Paolo Pasolini. Lars von Trier.

ABSTRACT

This article starts with the cinematic realism proposed by André Bazin (1991) to reflect on the fissures found in adaptations of mythological figures such as Jesus Christ and Medea, made by the Italian Pier Paolo Pasolini and the Danish Lars von Trier. In this sense, *Il Vangelo Secondo Matteo* (Pasolini, 1964), *Medea* (Pasolini, 1969), and *Medea* (Trier, 1988) are the films chosen as collateral to the thoughts of Bazin and Kracauer (2009). The discussion is based on a series of connections and analyses between the theory and the mentioned films. In addition to Bazin and Kracauer, studies such as those by Aumont and Marie (2003), Durand (1999), Edgar-Hunt, Marland, and Rawle (2013), Figueira (2000), among others, form the methodological body of the article, since the gaps discussed throughout our exposition sometimes make it difficult to easily recognize their boundaries.

KEYWORDS

Realism. Myths. André Bazin. Pier Paolo Pasolini. Lars von Trier.

FISSURAS: BAZIN, PASOLINI E TRIER

A ideia de mártires sempre se mostrou atraente ao cinema. Desde as primeiras adaptações (diretas ou indiretas) dos mitos de Édipo, Jesus Cristo e Medeia, seus diretores exploraram diferentes abordagens para provocar certo desconforto no espectador. O realismo, por sua vez, constitui uma forma de aproximar aquele que assiste à tela ao discurso proposto pelo diretor, por meio de noções idealizadas de vivência e do imaginário do real, como bem destacam Jacques Aumont e Michel Marie (2003). Essa pulsão vinculada ao

real no cinema pode, por muito tempo, ser entrelaçada a uma abordagem formal, como se observa nos filmes dos irmãos Dardenne (Jean-Pierre e Luc), nos quais uma série de códigos culturais de uma região formam o imaginário realista. Nos filmes dos Dardenne, por exemplo, o uso de câmeras na mão, quase documentais, e as atuações mais contidas, com poucas pretensões de performarem grandes feitos, desvelam um grande aspecto realista.

Dessa maneira, notamos que esses mesmos fatores de produção dos Dardenne, em certa medida, também foram empregados por Pasolini e Trier. A caracterização, especialmente a espacialidade, como trabalhada por Bazin (1991), também é um elemento fundamental no cinema realista. Soma-se a isso, a escolha de atores pouco conhecidos ou nada consagrados. Tal como Abbas Kiarostami, Pier Paolo Pasolini também se interessava em trabalhar com não atores em suas tramas, ou seja, indivíduos amadores, quase sem currículo na área cinematográfica. Em *Il Vangelo*, por exemplo, Jesus é interpretado pelo jovem universitário Enrique Irazoquie, enquanto a velha Maria é representada por sua própria mãe, Susana Pasolini. Essa tendência não se limita a *Il Vangelo*, mas também está presente em *Medea*, em que a protagonista pasoliniana é interpretada pela cantora Maria Callas.

Ao contrário das possíveis primeiras impressões causadas no público, o cinema de forte vertente realista não apresenta uma gritante e pétreia “dureza”. Afinal, em 1925, antes mesmo de Bazin começar a desenvolver seu pensamento acerca do realismo, Franz Roh escrevia o livro *Nach Expressionismus (Magischen Realismus)*, no qual, pela primeira vez, foi registrado o termo *Realismo Mágico*. Esse sintagma (também conhecido como *Realismo Fantástico*), tanto na literatura quanto no cinema, por sua vez, busca justamente estabelecer uma relação entre o real, o inumano e o

insólito. A obra (original e adaptada) de Lovecraft, através de seus inúmeros conflitos, serve como um bom exemplo dessa vertente.

Levando-se em conta o exposto, este artigo se propõe a estabelecer uma aproximação entre aspectos teóricos propostos por André Bazin (1991) e produções cinematográficas de Pier Paolo Pasolini e Lars von Trier. Para isso, utilizamos um paralelo conceitual baseado nos filmes recortados (*Il Vangelo Secondo Matteo* e *Medea*, de Pasolini, e *Medea*, de Lars von Trier), com o objetivo de destacar exemplos, pautando-nos pelos textos e estudos de André Bazin. Mesmo que aparentem distâncias às proposições teóricas do crítico francês, os filmes foram selecionados para exemplificar pequenas fissuras que aproximam a teoria realista de um cinema de mitos.

A HERANÇA GENÉTICA DA IMAGEM

Diferentemente de Kracauer (2009), Bazin (1991) não sistematizou sua visão sobre o realismo cinematográfico em um único volume. O pensamento baziniano está condensado em diversas produções de sua autoria (textos, palestras, críticas, artigos). Antes de Bazin, o cinema era dominado por noções *formalistas* de produção, ou seja, por ideias que defendiam que o cinema não era portador da necessidade de captar a realidade dos fatos, mas sim de manipulá-la. Segundo Penafria (2006, p. 203), “Bazin [foi] o primeiro crítico a abalar efectivamente o fulgor Formalista”.

Entre os formalistas, a aproximação mais significativa do realismo é a obra do húngaro Béla Balázs, ocupando o lugar de um “pré-realista”, antes de Kracauer e Bazin. Outro ponto de tensão com o realismo, dentro dos teóricos formalistas é a defesa das propriedades fotográficas do cinema que encontramos em John Grierson e Dziga Vertov. Contudo, de fato, é em

Bazin que encontramos a contestação de tudo que tinha sido feito até aquele momento. Citando Malraux, Bazin afirma que o cinema não é nada mais, senão a instância mais evoluída do realismo plástico (Bazin, 1991, p. 20). Bazin também propunha a ideia de uma objetividade fotográfica essencial, uma vez que defendia que a fotografia era desnudada da total intervenção criadora do homem:

Nesta perspectiva, o cinema é a consecução no tempo da objetividade fotográfica. O filme não se contenta mais em conservar para nós o objeto lacrado no instante, como no âmbar, o corpo intacto dos insetos de uma era extinta, ele livra a arte barroca de sua catalepsia convulsiva. Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como que uma múmia da mutação. (Bazin, p. 24, 1991)

Bazin entendia a realidade no cinema por meio do espaço, ou seja, a obra realista é um registro que preserva o espaço selecionado, ou seja, um registro que preserva a *realidade* do momento selecionado. Ideia essa que pode ser encontrada nos fragmentos documentais do lituano Jonas Mekas, como em “À medida que eu avançava, ocasionalmente via breves vislumbres de beleza”⁴ (2000, tradução nossa). A ideia da espacialidade de Bazin também evoca os pedaços da realidade, ou seja, uma *impressão* do real e, não necessariamente, o todo do real daquela situação. Para Aumont e Marie:

O Realismo reivindica a construção de um mundo imaginário que produz um forte efeito de real, mas procura também, e contraditoriamente, recuperar uma certa capacidade de idealidade, para dizer alguma coisa sobre o real, e não apenas sobre a realidade momentânea [...]. (Aumont; Marie, 2003, p. 253)

⁴ Do original: “As I was moving ahead occasionally I saw brief glimpses of beauty.”

As bases ocidentais e cristãs do realismo baziniano, expressas por leis naturais, em certa medida, revelam um tom quase metafísico de suas ideias, no quesito da *revelação do real*:

As virtualidades estéticas da fotografia residem na revelação do real. O reflexo na calçada molhada, o gesto de uma criança, independia de mim distingui-los no tecido do mundo exterior; somente a impassibilidade da objetiva, despojando o objeto de hábitos e preconceitos, de toda a ganga espiritual com que a minha percepção o revestia, poderia torná-lo virgem à minha atenção e, ao final, ao meu amor. (Bazin, 1991, p. 24)

Uma vez designada a pulsão de *impressão* de realidade, Aumont e Marie (2003, p. 252), afirmam que “[a] realidade, em compensação, corresponde à experiência vivida que o sujeito desse real tem; ela está inteiramente no campo do imaginário. (É lógico, portanto, falar, a propósito do cinema, de ‘impressão de realidade’ e não de impressão do real.)”. Em contrapartida, Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p. 101) levam em consideração pensar o realismo como “uma amálgama dos recursos utilizados por cineastas para disfarçar que o que é apresentado ao espectador não é real”. Esses estudiosos sustentam que a ideia do realismo é iludir a percepção humana em uma relação entre o que é explicitado na tela e o que é vivenciado cotidianamente. Para esses autores, “Naturalmente, o que aparece na tela não é a realidade. Só porque é reconhecível não significa que seja real. São apenas luzes cintilantes em uma sala escura, em que o significado é gerado entre o público e a tela [...]” (Edgar-Hunt, Marland, Rawle, 2013, p. 101).

O “sagrado” da imagem no realismo torna-se um quesito de relevância. Utilizando como apoio o catolicismo de Bazin (1991), podemos

levar em consideração que a existência e o contato visual com o Santo Sudário se fazem muito mais importantes do que toda a infinidade de representações imagéticas da figura de Cristo (pinturas, estátuas etc.), de seu nascimento ao calvário. A seguir reproduzimos uma imagem do Santo Sudário.

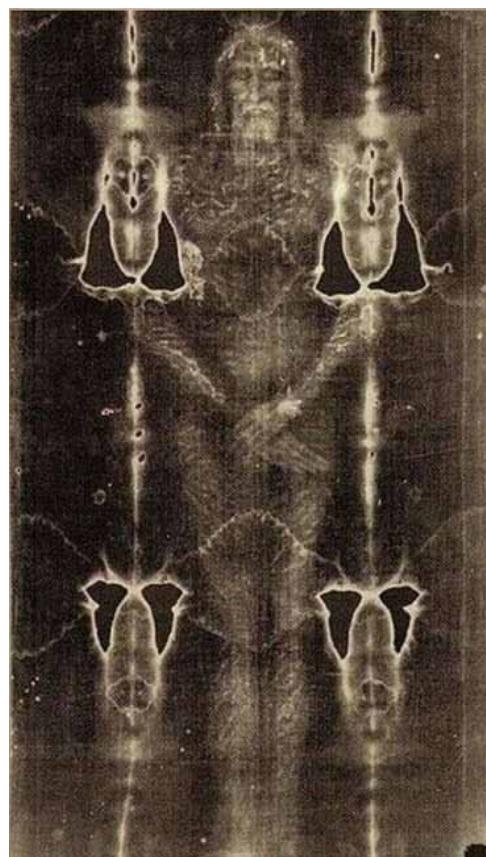


Figura 1 – Santo Sudário

Fonte: Arquivo
Público do Vaticano.

Mesmo que de existência discutível, a impregnação da forma do corpo de Jesus causa uma *impressão de realidade*, estabelecendo um maior contato com a sua figura. De certo modo, o lençol de Turim é como se fosse a própria película que registrou a morte de Cristo. Nesse sentido,

[...] a pintura já não passa de uma técnica inferior da semelhança, um sucedâneo dos procedimentos de reprodução. Só a objetiva nos dá, do objeto, uma imagem capaz de ‘desrecalcar’, no fundo do nosso inconsciente, esta necessidade de substituir o objeto por algo melhor do que um decalque aproximado: o próprio objeto, porém liberado das contingências temporais. (Bazin, 1991, p. 24)

Em *Il Vangelo Secondo Matteo* (1964), Pier Paolo Pasolini traz tons materiais e realistas para a trajetória de Cristo, mais uma vez, do seu nascimento ao calvário. Utilizando locações reais da região sul da Itália, Pasolini produz quase que uma *docuficção*⁵ sobre a visão de São Matheus aos passos do nazareno. Para Pasolini, o importante não é o caráter místico do personagem histórico de Jesus, mas sim a sua *palavra*, a sua matéria como um homem radical e revolucionário. Não por pouco, o Jesus de Pasolini é, em grande medida, mais voltado às representações bizantinas, em que as pinturas não são dotadas de um caráter de extrema superioridade, sem uma ideia de volume.

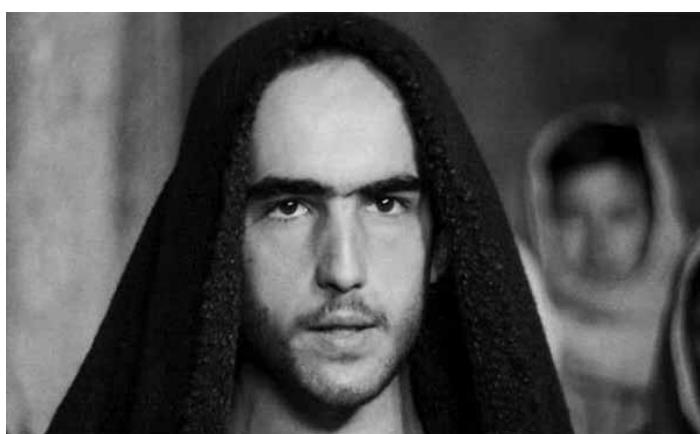


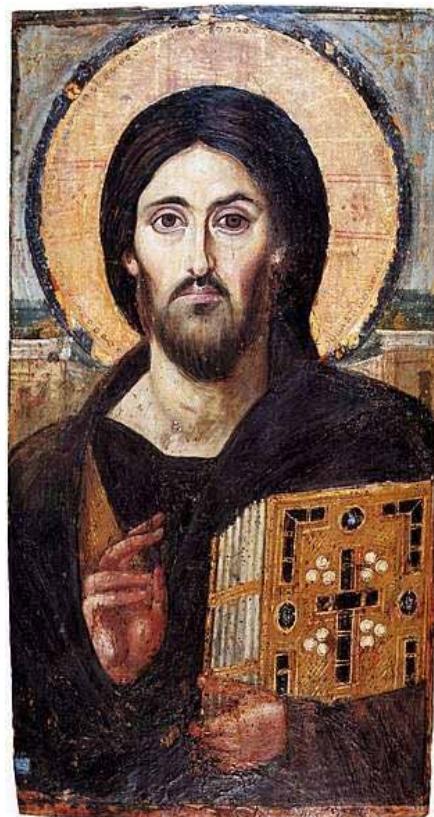
Figura 2 –
Enrique Irazoqui como
Jesus em *Il Vangelo
Secondo Matteo*

Fonte: Pier Paolo
Pasolini, 1964.

⁵ Gênero cinematográfico que visa combinar a ficção e o documental em uma só obra.

Figura 3 – Cristo Pantocrator

Fonte: Mosteiro Ortodoxo da Transfiguração/Mosteiro de Santa Catarina.



A respeito dos fragmentos de realidade, um aspecto importante é a decupagem “livre” do filme, marcada pela falta de uma inteligência narradora e pelo uso da câmera na mão, que confere um tom documental à obra de Pasolini. Em diversos momentos, a câmera é posicionada por detrás de paredes, entre as fissuras das pedras, olhando de longe entre cabeças. Em resumo, uma câmera curiosa, colocando-nos em uma posição voyeurista frente à figura de Cristo. Segundo Viganò (2011, p. 189), isso “[...] indica uma perspectiva precisa e dispõe o olhar do espectador para uma espera emotiva e cognitiva”.

No que se refere à adaptação realizada por Pier Paolo, destaca-se o árduo trabalho de adaptação feito pelo diretor, uma vez que as duas linguagens envolvidas (a poética dos Evangelhos e a poética do cinema) não se articulam de maneira síncrona.

A complexidade das representações cinematográficas emerge com força, mesmo porque não se trata de uma tradução no âmago do mesmo código, mas da passagem entre um sistema de códigos para outro sistema de códigos; do código escrito dos Evangelhos ao audiovisual do cinema. Não uma simples tradução, como afirma Roman Jakobson, mas uma tradução intersemiótica ou de transmutação, ou seja, um processo de interpretação dos sinais linguísticos, mediante sinais não linguísticos. Nesse processo, as representações da história de Jesus deverão enfrentar algumas articulações problemáticas: antes de tudo, aquelas relativas aos universos semânticos (semântica), além dos projetos comunicativos (semiótica) e, por último, o problema das instâncias de fruição (pragmática). (Viganò, 2011, p. 189)

A figura de Cristo também já foi representada nas produções do cinema extremo. Em *Subconscious Cruelty* (Hussain, 2000), por exemplo, vemos todo um segmento dedicado apenas à figuração, em formato de releitura, do sofrimento de Jesus em seus últimos momentos. No filme de Hussain, Cristo não performa nenhum milagre, não profere sua palavra, ou tampouco é santificado. Em *Right Brain, Martyrdom* (O segmento dedicado), o único fim de Cristo é o sofrimento, o abuso e o sacrifício. Outro exemplo da desgraça de Cristo é o drama pornográfico *Jeg så Jesus dø / I Saw Jesus Die*, de Ib Fyrsting e Carl Nielsen, lançado em 1974.



Figura 4 –
Cristo em súplicas em
Subconscious Cruelty

Fonte:
Karim Hussain, 2000.

A história de Jesus de *Il Vangelo Secondo Matteo* não foi o único mito adaptado por Pasolini. Anos depois, em 1967 e 1969, Paolo também adaptou *Édipo*, de Sófocles, e *Medeia*, de Eurípides. Esse último também foi adaptado por Lars von Trier, em 1988.

Baseando-se no manuscrito de Carl Theodor Dreyer sobre o mito de Medéia, Trier adapta a monstruosidade feminina da mãe que mata seus filhos, pela desilusão amorosa e traição do marido. Na sua adaptação de *Medea*, o diretor ensaia alguns elementos muito próximos do que utilizaria nas suas produções dedicadas ao movimento do *Dogma 95*, anos depois, dentre os quais se destacam o uso de cores e o formato da gravação em 4:3, por exemplo.

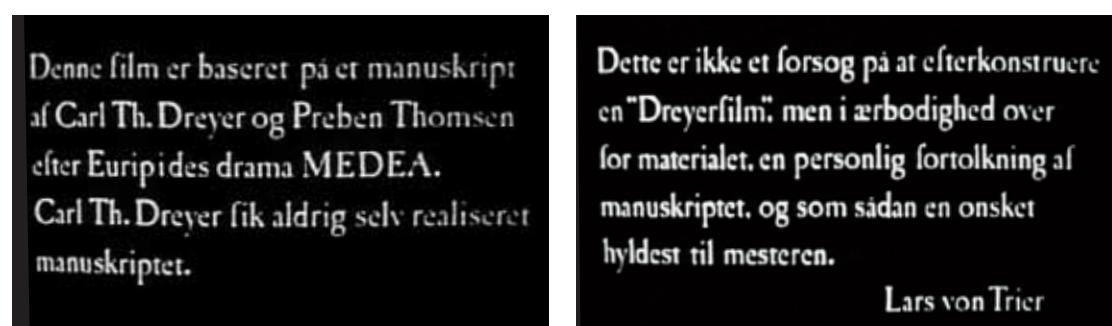
[...] 4. O filme deve ser em cores. Não se aceita nenhuma iluminação especial. (Se há pouca luz, a cena deve ser cortada, ou então, pode-se colocar uma única lâmpada sobre a câmera).

[...]

9. O filme final deve ser transferido para cópia em 35 mm, padrão, com formato de tela 4:3.

[...] (Trier; Vinterberg, 2015, p. 73)

Figuras 5 e 6 – *Titles* de *Medea*, de Trier, em que o diretor explica a relação com o texto de Dreyer⁶ | Fonte: Lars von Trier, 1988.



⁶ Em tradução livre: este filme é baseado no roteiro de Carl Theodor Dreyer e Preben Thomsen para o drama Medéia, de Eurípides. Carl Theodor Dreyer nunca o tirou do papel. Não se pretende fazer o “Filme de Dreyer”, mas, com reverência ao material, uma interpretação pessoal. Como tal, uma homenagem ao mestre Lars von Trier.

Mesmo que a câmera de Lars não se comporte como a de Pasolini em *Il Vangelo*, uma vez que em *Medéia* vemos claramente a função da inteligência narradora mediante ângulos visivelmente mecânicos, ainda temos a impressão de estarmos nos escondendo no meio dos personagens que acompanham e compõem aquela trajetória.

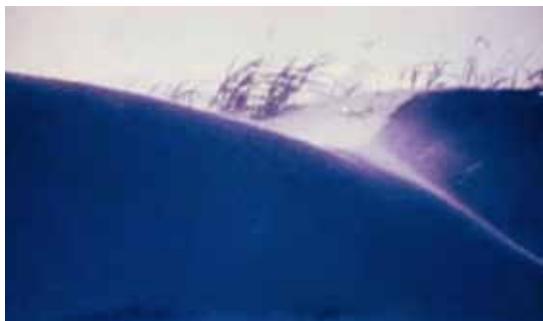
Figuras 7 e 8 – Kirsten Olesen como Medéia e Udo Kier como Jasão em *Medea* (1988). | Fonte: Lars von Trier, 1988.



A aproximação direta do filme de Trier e o pensamento baziniano está no uso contínuo da *espacialidade* natural, idealmente desnudada, que o diretor adota ao longo de toda a obra. Desde a primeira cena (Figura 7), em que vemos a personagem de Kirsten Olesen desacordada sobre o chão de barro nu, até os planos abertos e de pulsão contemplativa que se repetem ao longo do filme, como se pode observar nas imagens reproduzidas a seguir.

Figuras 8, 9, 10 e 11 – Planos espaciais do filme de Trier
Fonte: Lars von Trier, 1988.





Mesmo que seja de extrema facilidade o tom fantástico tomar conta de toda a obra, já que a sua base está assentada em um mito, o diretor decide seguir na contramão, desde os posicionamentos de câmera até a escolha de figurino. A *Medeia* de Trier pouco se assemelha à de Pasolini. O referido diretor busca propor uma personagem frágil, enlutada e desgraçada ao longo dos 76 minutos do filme; uma personagem que titubeia diante da morte dos próprios filhos, que sofre as consequências de suas maldições e que sente um profundo ódio.

Outro ponto interessante das adaptações mitológicas inseridas no realismo é o uso da língua natal dos diretores sendo reproduzidas em suas respectivas obras, não só traduzindo o material original, mas reescrevendo-o. Para Durand (1999), “o mito é palavra antes de ser escrito [...] é o discurso último onde se forma a tensão antagonista fundamental a todo o discurso, ou seja, todo o desenvolvimento de sentido”. Além disso, não é apenas por se tratar de certos mitos que as obras carecem de tons da realidade. Segundo Eliade (1994):

O mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada mediante perspectivas múltiplas e complementares [...] O mito conta uma história sagrada [...] É sempre, portanto, uma narrativa de uma “criação”: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. (Eliade, 1994, p. 11)

O exercício de aproximar obras que buscam retratar épocas distantes do momento histórico presente pode se mostrar uma tarefa árdua, quando se trata de pensar o realismo (aqui compreendido em tom abrangente, não estreitado apenas aos escritos de Bazin). Assim, as tramas adaptadas por Pasolini e Trier, centradas nas figuras de Jesus e Medeia, encontram-se em uma zona muito mais cinzenta de percepção do real do que filmes como “*Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*” (1975), de Chantal Akerman, ou “*T'am e Guilass*” (1997), de Abbas Kiarostami. De certo modo, até mesmo filmes que trabalham com um elevado senso de *realidade* encontram-se em zonas de intensa manipulação, como *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles e Kátia Lund. No caso brasileiro, mesmo que o filme adote aspectos documentais, como o uso da câmera na mão, esses aspectos são fortemente estilizados e esteticamente carregados. A montagem e a fotografia, por sua vez, são outros exemplos que reforçam o que estamos comentando.

Dentro do parâmetro materialista de Kracauer, entende-se que, no processo histórico, é o indivíduo quem assume o protagonismo nas produções.

O lugar que uma época ocupa no processo histórico pode ser determinado de modo muito mais pertinente a partir da análise de suas discretas manifestações de superfície do que dos juízos da época sobre si mesma. Estes, enquanto expressão de tendências do tempo, não representam um testemunho conclusivo para a constituição conjunta da época. Aquelas, em razão de sua natureza inconsciente, garantem um acesso imediato ao conteúdo fundamental do existente. Inversamente, ao seu conhecimento está ligada sua interpretação. O conteúdo fundamental de uma época e os seus impulsos desprezados se iluminam reciprocamente. (Kracauer, 2009, p. 91)

Para exemplificar a descrição proposta por Kracauer, podemos recorrer à representação da mulher na figura de Medeia. A personagem pasoliniana, assim como a de Trier, não esboça grandes falas e mantém um tom de voz linear, com poucas modulações (sendo, no caso dinamarquês, marcado por uma tom raivoso e quase catártico). Todavia, isto não significa que a personagem deixe de apresentar duras virtudes, de caráter feroz e revolucionário (como o Jesus de *Il Vangelo*), em ambos os casos, mesmo que se afaste da representação da mulher na pólis grega, como indica Ferraz (2014):

A Medeia de Pasolini não parece querer denunciar a condição de restrição que viviam as mulheres na polis grega, e sim sua natureza transgressora, revolucionária e libertária. A Medeia pasoliniana quase não fala, não demonstra a força de sua ira e sua capacidade vingativa; mas sim é capaz de soltar suas amarras, de ressurgir, ainda que de forma tão trágica. (Ferraz, 2004, p. 7)

Por fim, cabe destacar que, mesmo conceitualmente distante das teorizações de Bazin e dos filmes aqui analisados, outra vertente também está presente no campo dos estudos sobre o realismo: o realismo mágico-fantástico, ou também, o real maravilhoso. Essa abordagem apresenta uma potencial que poderia, nas mãos de outros realizadores, performar tranquilamente nas tramas aqui discutidas, uma vez que já é comumente utilizado em adaptações e desenvolvimentos de mitos, como o hispano-mexicano *El labirinto del fauno* (2006), do mexicano Guillermo del Toro e, também, em filmes como o britânico *Repulsion* (1965), de Roman Polanski. Nesse sentido, Figueira (2000) observa que: “O realismo mágico, na arte pictórica, representifica formas concretas, reais, dando a elas uma atmosfera onírica. Trata-se de uma pintura que utiliza elementos comuns do quotidiano, entretanto ambientados no inefável

mundo dos sonhos". Assim, entendemos o limiar em que se estabelecem as visões de Carol Ledoux, personagem de *Repulsion*, após entrar em conflito com os seus abusos.

DO MILAGRE AO FILICÍDIO

É possível observar que este artigo aborda a adaptação cinematográfica de mitos clássicos nas obras de Pier Paolo Pasolini e Lars von Trier, explorando como esses cineastas articulam o realismo em suas narrativas, à luz das concepções teóricas de André Bazin. Para Bazin (1991), o cinema deve refletir o real de maneira objetiva, oferecendo uma “impressão” da realidade. Nesse contexto, Pasolini e Trier traduzem mitos como os de Jesus e Medeia para o audiovisual, revelando a complexidade humana dessas figuras e ressignificando suas dimensões simbólicas.

Pasolini, em *Il Vangelo Secondo Matteo* (1964), exemplifica um cinema profundamente realista, aproximando a figura de Cristo de sua humanidade e radicalidade. A escolha por locações reais, atores não profissionais – como Enrique Irazoqui no papel de Jesus – e o uso de uma câmera em movimento livre constroem uma atmosfera documental, permitindo ao espectador uma experiência quase voyeurística, livre de mediações narrativas. Pasolini entende a transposição do Evangelho como um processo complexo de tradução entre linguagens, no qual os códigos semânticos da palavra escrita são convertidos em linguagem audiovisual, conferindo autenticidade à representação.

Lars von Trier, por sua vez, em *Medeia* (1988), adota um realismo mais sóbrio e introspectivo. Embora sem recorrer à câmera fluida de Pasolini, Trier emprega uma espacialidade naturalista, evitando elementos fantasiosos. A personagem Medeia, interpretada por Kirsten Olesen, é retratada como uma figura trágica e fragilizada, cujos sentimentos de vingança e sofrimento são

explorados de maneira profunda e sombria. Mesmo lidando com um mito, Trier aproxima a narrativa do cotidiano humano, construindo um cinema reflexivo que explora a crueza e a complexidade das emoções.

Ambos os cineastas, ao adaptarem os mitos de Jesus e Medeia, ultrapassam as idealizações tradicionais, destacando as circunstâncias humanas que moldam essas figuras. Essa abordagem dialoga diretamente com a concepção baziniana de realismo, que valoriza a captação do espaço e do tempo como forma a estabelecer uma conexão profunda com o espectador. Apesar das semelhanças na busca pelo realismo, Pasolini foca na radicalidade humana de seus personagens, enquanto Trier enfatiza uma visão mais introspectiva e dolorosa.

Esses filmes estabelecem um espaço de tensão entre realidade e fantasia, entre imagem e significado, negociando o realismo com os elementos simbólicos e fantásticos inerentes aos mitos. Assim, ao mesmo tempo em que buscam uma representação fiel do real, também dialogam com as múltiplas camadas de interpretação que os mitos oferecem, demonstrando que o realismo no cinema transcende a mera reprodução de um mundo “verdadeiro”. Ele se torna uma ferramenta para criar uma impressão sensível e profunda do mundo, permitindo interpretações artísticas e subjetivas.

O artigo analisa criticamente como Pasolini e Trier, ao adaptarem figuras míticas como Jesus e Medeia, transformam suas histórias em narrativas profundamente humanas, explorando os desafios de conciliar o caráter simbólico dos mitos com a estética realista. Além disso, reflete sobre como o cinema realista pode ultrapassar a imitação da realidade, abordando também a experiência humana em sua complexidade emocional e simbólica.

Por fim, a reflexão amplia-se para incluir a fluidez entre realismo e fantástico nas adaptações cinematográficas, sugerindo que essa interseção constitui um

campo fértil para explorar o potencial simbólico dos mitos. O artigo sugere que, embora Pasolini e Trier estejam ancorados em um realismo estético, suas obras transcendem os limites da realidade ao oferecer novas perspectivas sobre temas universais. Assim, ao adaptar mitos clássicos, esses cineastas revelam o poder transformador do cinema, que não apenas humaniza figuras transcedentes, mas também nos convida a repensar nossa própria relação com o real e o imaginário.

REFERÊNCIAS

AS I WAS MOVING AHEAD OCCASIONALLY I SAW BRIEF GLIMPSES OF BEAUTY. Direção: Jonas Mekas. Roteiro: Jonas Mekas. Estados Unidos da América: 2000. (288 min), son., color.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Realismo. In: AUMONT, J; MARIE, M. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003, p. 252–253.

BAZIN, André. A ontologia da imagem fotográfica. In: BAZIN, A. **O Cinema. Ensaios**. 1. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991, cap. 1, p. 19–26.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário**: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Algés: Difel, 1999.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013. 191 p. Tradução de Francine Facchin Esteves.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1994.

FERRAZ, Ana Flávia. De Eurípides a Pasolini: apontamentos sobre o mito de Medeia. In: **XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste**, 2014, Águas Claras.

FIGUEIRA, L. Realismo Mágico ou Realismo Maravilhoso. **Revista Moara**, Belém, n. 14, p. 21–33, 2000.

IL VANGELO SECONDO MATTEO. Direção: Pier Paolo Pasolini. Roteiro: Pier Paolo Pasolini. Itália; França: 1964. (137 min), son., p&b.

KRACAUER, Siegfried. O ornamento da massa. In: **O ornamento da massa**. Trad. Carlos Eduardo Jordão Machado e Marlene Holz. São Paulo: Cosacnaify, 2009, p. 91–103.

MEDEA. Direção: Pier Paolo Pasolini. Roteiro: Pier Paolo Pasolini. Itália; França; Alemanha: 1969. (118 min), son., color.

MEDEA. Direção: Lars von Trier. Roteiro: Lars von Trier. Dinamarca: 1988. (76 min), son., color.

PENAFRIA, Manuela. O documentário segundo Bazin: Uma leitura de O que é o Cinema?, de André Bazin. **DOC On-line**, Covilhã, n. 1, p. 202–210, 2006.

SUBCONSCIOUS CRUELTY. Direção: Karim Hussein. Roteiro: Karim Hussein. Canadá: 2000. (92 min), son., color.

TRIER, Lars; VINTERBERG, Thomas. Manifesto Dogma 95. In: BEZERRA, J.; BEZERRA, R. **Dogma 95**. Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://www.bb.com.br/docs/portal/ccbb/Dogma95.pdf>. Acesso em: 01 set. 2024.

VIGANÒ, Dario. As faces de Jesus no cinema histórias da história de Jesus. História das histórias de Jesus. Contemporâneas Figurae Christi. **Teocomunicação**, Porto Alegre, v. 41, n. 2, p. 185–199, jul./dez. de 2011.

Data de recebimento: 09/01/2025
Data de aprovação: 22/07/2025