

Matrizes arquetípicas da cultura midiática: o imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream¹

Sílvio Anaz

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Resumo

Este artigo investiga algumas das principais matrizes arquetípicas (e narrativas mitológicas derivadas delas) que têm predominado no imaginário científico-tecnológico contemporâneo compartilhado pelo cinema. Busca-se entender como os arquétipos podem estar atuando nos processos de identificação cultural estabelecidos entre a audiência dos meios de comunicação e determinadas visões de mundo. Para fazer isso, é analisado o imaginário construído por duas produções cinematográficas de sucesso: a saga “Guerra nas Estrelas” e a trilogia “O Cavaleiro das Trevas”. A metodologia utilizada é a do mapeamento e análise dos elementos simbólicos mais redundantes nessas narrativas (mitocrítica), a partir da teoria antropológica do imaginário de Gilbert Durand. Os resultados apontam para a ascensão de arquétipos e mitos contestadores do paradigma científico clássico.

Palavras-chave

Imaginário, cultura midiática, arquétipos, mitos, cinema

Estruturas figurativas do imaginário

O imaginário contemporâneo espelha uma presença intensiva da ciência e da tecnologia na sociedade. Avanços tecnológicos e conhecimento científico estão cada vez mais presentes na experiência cotidiana. O progressivo barateamento das tecnologias dá ao cidadão comum no mundo todo – já quase que independentemente de sua posição social e econômica - acesso a produtos de alta tecnologia e a divulgação de informações científicas popularizam as mais avançadas descobertas em genética, nanotecnologia, estudos médicos e astrofísica, entre outros campos. Além desses fenômenos, produções culturais, especialmente as narrativas de ficção científica bem-sucedidas em diferentes mídias – cinema, quadrinhos, televisão, videogames e livros – têm sido alimentados e têm contribuído para alimentar o imaginário científico-tecnológico contemporâneo.

O imaginário é definido por Gilbert Durand (1921-2012) como um conjunto de atitudes imaginativas que o homo sapiens tem criado para lidar com as angústias causadas pela consciência de sua própria mortalidade e a percepção do tempo que passa. Para fazer

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Esta pesquisa conta com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP e da CAPES (Processo n.º 2014/13330-1). As opiniões, hipóteses e conclusões ou recomendações expressas neste material são de responsabilidade dos autores e não necessariamente refletem a visão da FAPESP e da CAPES.

isso, essas atitudes imaginativas, que mediam tanto a relação do homem com o mundo real como com o ficcional, buscam “derrotar” ou “eufemizar” a morte e o tempo. Assim, o imaginário exerce uma função de prover equilíbrio biológico, psicológico e social para a vida humana.

Para Durand (2002), essas atitudes imaginativas são o resultado de um “trajeto antropológico”, que conecta estruturas biopsicológicas humanas com os mundos natural e social. Baseado principalmente nas ideias de arquétipo, desenvolvida pelo psicanalista suíço Carls Gustav Jung, e de reflexos ou gestos dominantes (postural, digestivo e copulativo), da escola de psicologia russa, Durand pensa o imaginário como formado por estruturas antropológicas.

Para ele, os elementos simbólicos, como as imagens, símbolos, arquétipos e mitos, que constituem o imaginário são produzidos através de (figurativos) esquemas e estruturas psíquicas que compõem o “caminho antropológico” que vai do biológico ao social e vice-versa. Nesses esquemas figurativos, os gestos básicos humanos estão relacionados a estruturas psicológicas que participam diretamente do processo de geração de arquétipos (imagens ou formas primordiais, na concepção de Jung). Esse processo ocorre quando essas estruturas psicológicas entram em contato com os mundos natural e social. E a partir dos arquétipos aí gerados emergem outros elementos simbólicos, como os símbolos e os mitos.

Baseado em uma extensiva pesquisa sobre a produção cultural ao longo da história e nos estudos antropológicos de Claude Lévi-Strauss, na fenomenologia de Gastón Bachelard e na psicologia principalmente de Jung, Durand encontrou convergências de grupos de elementos simbólicos em torno dos esquemas e estruturas biopsicológicas, que compõem a base dos arquétipos, símbolos e mitos.

Durand (2002) classificou esse sistema de estruturas e esquemas figurativos em dois regimes de imagem dentro do imaginário:

- regime diurno: representa as estruturas heroicas e esquemas de ascensão e separação, conectados ao gesto postural – essas estruturas buscam “derrotar” a morte e o tempo; e
- regime noturno: relacionado a dois diferentes grupos de estruturas e esquemas. Um é do esquema de descida e acoramento e das estruturas místicas, conectados ao gesto digestivo. Outro é o de estruturas sintéticas e esquemas cíclicos, conectados ao gesto copulativo. As imagens do regime noturno buscam “eufemizar” a morte e o tempo.

Diferentes imaginários relacionados a diferentes movimentos sociais e culturais têm sido construídos e compartilhados ao longo da história. É possível identificar um imaginário do Romantismo, ligado ao período do movimento Romântico nas artes, assim como um imaginário do movimento punk na cultura popular mais recente. Em ambos, encontramos “bases semânticas” específicas, compostas por elementos simbólicos que caracterizam esses imaginários, que funcionam como “cimento social” que une as pessoas ao coletivo (MAFFESOLI, 2010).

Desde a Revolução Científica e o Iluminismo, um imaginário científico-tecnológico tem sido construído e compartilhado principalmente nas sociedades ocidentais. Esse imaginário tem sido fortemente evidenciado nas últimas décadas devido à massiva presença da ciência e da tecnologia no cotidiano e também nas produções culturais de amplo sucesso popular, que destacam em suas temáticas centrais os conceitos científicos e os avanços tecnológicos.

Além dos elementos diretamente relacionados à ciência e à tecnologia, o imaginário científico tecnológico também inclui questões filosóficas, hábitos e comportamentos que emergem desse tema. As ideias de progresso e de controle da Natureza pelo homem disseminadas pelo Positivismo desde o século 19 são exemplares disso.

Na verdade, filmes e séries bem-sucedidas têm criado, reproduzido e compartilhado com suas audiências um grande volume de imagens científicas e tecnológicas nas últimas décadas. “Imagem” aqui deve ser entendida como “o meio que a consciência (re)presenta objetos que não se apresentam diretamente a nossa sensibilidade” (BARROS, 2009, p. 6). Num trabalho audiovisual, as imagens são construídas a partir de elementos simbólicos, que aparecem também nos diálogos, elementos cênicos, trilha sonora e música incidental, figurinos, expressões corporais dos personagens e outros elementos que compõem esse tipo de narrativa. “A imagem não produz o imaginário, mas o contrário, é a existência de um imaginário que determina a existência de um conjunto de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado” (MAFFESOLI, 2001, p. 76).

Há um conjunto de imagens (incluindo os símbolos visuais) nos mais recentes bem-sucedidos filmes e séries para o cinema e a televisão que revelam uma parte representativa do imaginário científico-tecnológico que tem sido compartilhado com a audiência. Essas imagens contribuem para construir motivos ou temas relacionados à ciência e à tecnologia, que, por sua vez, são derivadas de matrizes arquetípicas e organizadas em narrativas (mitos), que estabelecem uma específica visão de mundo e um *ethos*.

Para começar a analisar quais são alguns desses principais elementos simbólicos no imaginário científico-tecnológico compartilhado pelos filmes, no próximo capítulo é desenvolvido um mapeamento das imagens relacionadas à ciência e à tecnologia e suas correspondentes matrizes arquetípicas e mitos em duas sagas cinematográficas de sucesso: “Guerra nas Estrelas” e “Batman – O Cavaleiro das Trevas”.

Mapeando o imaginário científico-tecnológico

Durand (1993) propôs uma mitocrítica como parte de uma mitodologia (ciência dos mitos). Trata-se de uma metodologia que utilizaremos para fundamentar o entendimento do imaginário nos produtos midiáticos. Barros (2009, p. 6) explica que a mitocrítica tem como objetivo verificar temas e metáforas obsessivas que aparecem nas produções culturais em geral. A importância da mitocrítica repousa em ajudar o entendimento desses produtos desde que:

O mito seria, de alguma maneira, o “modelo” matricial de todo discurso, estruturado por padrões e arquétipos fundamentais da psique do sapiens sapiens, a nossa. É preciso, pois, pesquisar qual – ou quais – mito mais ou menos explícito (ou latente!) anima a expressão de uma “linguagem” segunda, não mítica. Por que razão? Porque uma obra, um autor, uma época – ou ao menos um “momento” de uma época – é “obsedado” (Ch. Mauron), de maneira explícita ou implícita, por um (ou mais) mito que, de maneira paradigmática, toma consciência de suas aspirações, seus desejos, seus medos, seus terrores.. (DURAND, 2012, p. 131).

Segundo Iranzo (2001, p. 7), “a mitocrítica procede analisando as dimensões arquetípicas do objeto ou produto cultural, identificando suas mínimas unidades, os *mitemas*, e comparando-os com uma versão ideal do mito ao que estão relacionados”.

Baseada na mitocrítica, desenvolvida por Durand (1985), a metodologia utilizada nesta investigação mapeia o imaginário científico-tecnológico nas produções audiovisuais e compara as narrativas (mitos) construídas pelos motivos e temas identificados com os mitos fundadores que estão em circulação na sociedade contemporânea.

O primeiro passo para mapear esses motivos e temas é desenvolvido a partir dos seguintes procedimentos:

- identificar os motivos² mais redundantes, considerando o *appel* dos personagens e cenários;

² Segundo Thompson (apud Garry e El-Shamy, 2004, page XV), um *motive* é uma pequena unidade narrativa que “deve ser algo de particular interesse para fazer um item ser importunate o suficiente para ser lembrado, algo que não seja um lugar comum”.

- - relacionar cada motivo e tema, de acordo com a função que eles exercem na narrativa, às estruturas antropológicas do imaginário (ou seja, aos regimes de imagens diurno e noturno);
- destacar os motivos e arquétipos relacionados à ciência e à tecnologia.

Os seguintes resultados foram obtidos usando esses procedimentos nos objetos desta investigação (claro que não há aqui uma pretensão de se analisar de forma exaustiva os motivos e arquétipos presentes).

Guerra nas Estrelas

“Guerra nas Estrelas” é uma saga de ficção científica e fantasia sobre uma dualística disputa entre o lado iluminado (o “bem”) e o lado escuro (o “mal”) de uma mística energia chamada de “a Força”. A narrativa centra-se nas jornadas do herói (Campbell) de dois personagens protagonistas: Anakin Skywalker e seu filho Luke Skywalker. Alguns dos principais motivos e arquétipos substantivos dos seis primeiros episódios da saga de “Guerra nas Estrelas”³ são:

Tabela 1 – Mais redundantes motivos, temas e elementos simbólicos relacionados à ciência, tecnologia e magia e suas funções na narrativa

Anakin Skywalker / Darth Vader	Han Solo
<p>Construtor/inventor (ter a capacidade de criar, construir e melhorar equipamentos de alta tecnologia como robôs – droids – e veículos, por exemplo)</p>	<p>Conhecimento e habilidade tecnológicos (ter a habilidade para pilotar naves e veículos, consertar e manusear equipamentos de alta tecnologia)</p>
<p>Conhecimento e habilidade tecnológicos (ter a habilidade para pilotar naves e veículos, consertar e manusear equipamentos de alta tecnologia)</p>	<p>Ceticismo x misticismo (questionar a crença em energias místicas e na efetividade da Força, a partir do paradigma científico empírico-racional)</p>
<p>Energia mística - poderes mágicos (possuir poderes de clarividência, telecinese, telepatia, sensibilidade)</p>	<p>Tecnologia bélica (usar a alta tecnologia predominantemente em lutas e disputas com finalidades bélicas a partir da habilidade no manuseio de armas e na condução de naves)</p>
<p>O escolhido (ser o “messias”, a realização da profecia e do destino, responsável por reequilibrar as forças e trazer a ordem de volta ao cosmos)</p>	
<p>Preparação (passar pelo processo de “treinamento” espiritual e corporal para controlar o campo energético)</p>	

³ Foram analisados os seis filmes da saga lançados entre 1977 e 2005: “Uma Nova Esperança” (1977), “O Império Contra-Ataca”(1980), “O Retorno do Jedi” (1983), “A Ameaça Fantasma” (1999), “O Ataque dos Clones”(2002) e “A Vingança dos Sith” (2005).

<p>místico que forma e une o cosmos – a Força)</p> <p>Energia mística negativa (possuir e não controlar sentimentos como medo, raiva e ódio, que alimentam a energia mística negativa – o lado negro da Força)</p> <p>Ser-máquina (fusão do corpo humano à tecnologia, formando um ser biônico e apartado do mundo natural, de forma que a mediação com o cosmos se dá através da tecnologia)</p> <p>Tecnologia bélica (usar a alta tecnologia predominantemente em lutas e disputas com finalidades bélicas a partir da habilidade no manuseio de armas e na condução de naves)</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

A partir do mapeamento, busca-se identificar algumas das principais matrizes arquetípicas preenchidas pela narrativa – afinal, os arquétipos podem ser identificados apenas através dos efeitos que produzem (SHELBURNE, 1988, p. 37). Para tanto, e tomando por base a estrutura antropológica do imaginário (Durand), faz-se a convergência dos elementos identificados para os esquemas, estruturas e regimes de imagem diurno e noturno (Tabela 2).

Tabela 2: Principais motivos, temas e elementos simbólicos relacionados à ciência, tecnologia e magia agrupados por regime e estrutura do imaginário

Diurno (lógicas da oposição, ascensão, virilidade, separação e polêmica)	Noturno (lógicas do mergulho íntimo, quietude, gozo, aconchego, união, mistura, cíclico e progressão)
Construtor/inventor Conhecimento e habilidade tecnológicos Ser-máquina Tecnologia bélica Ceticismo x misticismo	Energia mística – poderes mágicos Energia mística negativa O escolhido Preparação

A relação dos regimes do imaginário com as respectivas estruturas e esquemas figurativos que levam às formações arquetípicas apontam para os arquétipos epítéticos e substantivos (Tabela 3) que geram os motivos, temas e elementos simbólicos relacionados à ciência, tecnologia e magia encontrados em “Guerra nas Estrelas”.

Tabela 3: Matrizes arquetípicas do imaginário científico, tecnológico e mágico de “Guerra nas Estrelas”

Regime de Imagem Estrutura/Esquema Lógica	Tema / Motivo / Elemento simbólico	Arquétipos substantivos	Arquétipos epitéticos
Diurno Estruturas heroicas Esquemas de ascensão e separação Lógicas da oposição, ascensão, virilidade, separação e polêmica	Construtor/inventor	Pai, Criador, Inventor, Herói	Origem, Criação
	Conhecimento e habilidade tecnológicos	Herói, Proficiente	Saber x Não- Saber
	Ser-máquina	Híbrido, Herói, Monstro	Antinatural
	Tecnologia bélica	Armas	Luta, Bem x Mal
	Ceticismo x misticismo	Cientista, Herói, Místico	Claro x Escuro
Noturno Estruturas místicas e sintéticas Esquemas de queda, rebaixamento e cíclico Lógicas do mergulho íntimo, quietude, gozo, aconchego, união, mistura, do cíclico e da progressão	Energia mística – poderes mágicos	Mago, Herói	Escondido
	Energia mística negativa	Mago, Monstro	Escuro, Mal
	O escolhido	Messias, Herói	Futuro, Profecia
	Preparação	Mestre- Aprendiz, Místico	Queda (mergulho), Profundo

A distribuição nos regimes de imagem (Quadro 3) tem apenas uma finalidade metodológica para entender as relações que são estabelecidas entre os esquemas e estruturas figurativas de cada regime do imaginário com os arquétipos. É preciso ressaltar que essas estruturas não são rígidas e não há um determinismo na relação esquemas-estruturas-arquétipos⁴. Um mesmo arquétipo substantivo ou epítetico pode aparecer nos dois regimes de imagem, e o que determina sua relação com o regime diurno ou noturno é a função que ele assume na narrativa. Afinal, conforme Durand (2002) apresenta no trajeto antropológico do imaginário, o arquétipo surge do encontro dos esquemas e estruturas relacionados aos gestos dominantes com os mundos natural e social.

O mapeamento dos mais redundantes elementos simbólicos relacionados à ciência, tecnologia e magia identificadas no imaginário de “Guerra nas Estrelas” mostra que, além de um equilíbrio entre os regimes diurno e noturno, destacam-se, entre as principais

⁴ O conceito de percurso antropológico do imaginário de Durand é anti-determinista à medida que evidencia o poder criador da imaginação humana, que apesar de inevitavelmente estar ligada à características biopsicológicas, culturais e naturais é capaz de subverter qualquer determinismo materialista.

matrizes arquetípicas na saga, as convergências por isomorfismo para os arquétipos substantivos do herói, em suas faces como cientista, messias, inventor (criador) e conhecedor de alta tecnologia, e do mago, que agrega o mestre, o híbrido e o místico. Além disso, os arquétipos do herói e do mago se fundem em vários personagens centrais.

Batman – O Cavaleiro das Trevas

A trilogia “Batman – O Cavaleiro das Trevas”⁵ é uma sequência de filmes de aventura que, assim como na saga “Guerra nas Estrelas”, segue o “clássico” ciclo da jornada do herói: nascimento, iniciação e morte e/ou ressurreição. Baseado nas transmidiáticas narrativas de Batman, principalmente na graphic novel homônima de Frank Miller⁶, a trilogia dirigida por Christopher Nolan mostra Batman como um herói noturno, violento, angustiado e vivendo no limiar da sanidade, mas, ainda assim, um herói virtuoso.

Tabela 4: Motivos e imagens arquetípicas mais redundantes na trilogia “O Cavaleiro das Trevas”

Regime Diurno	Regime Noturno
<p>Herói vigilante (função: ascensão – derrotar o mal e ser virtuoso. Ex: Batman, Comissário Gordon, Robin)</p> <p>Vilão (função: oposição – derrotar o herói e conquistar Gotham City e impor um reino de medo ou destruir a cidade. Ex: Coringa, Ra’s Al Ghul, Bane)</p> <p>Pais assassinados (função: separação – alimentar e sustentar a sensação de órfão (desproteção) do herói e o seu desejo de vingança e luta contra o crime – Thomas and Martha Wayne)</p> <p>Vingança (função: ascensão/oposição – vingar a morte dos pais combatendo o crime)</p> <p>Coragem x medo (função: ascensão/oposição – superar e usar o medo é elemento-chave na construção da coragem do herói e em suas ações contra os</p>	<p>Cidade sombria (função: aconchego – criar um cenário noturno de decadência e corrupção como – Gotham City – como “lar” adequado para a ação dos heróis e vilões)</p> <p>Fraternidade (função: união – abrigar e proteger membros de uma organização secreta ou não – Liga das Sombras, Máfia, Polícia)</p> <p>Amigo / Aliado (função: união – apoiar heróis e vilões. Ex: Rachel Dawes)</p> <p>Refúgio (função: aconchego – lugar onde heróis e vilões se escondem e preparam suas ações. Ex: Batcaverna, esconderijo da Liga das Sombras no Himalaia)</p> <p>Caos (função: misturar/fundir – desordenar o mundo, confundir o herói. Ex: Coringa, Espantalho, Bane)</p> <p>Morcego (função: união – criatura noturna que a princípio</p>

⁵ Foram analisados os filmes escritos e dirigidos por Christopher Nolan: “Batman Begins”(2005), “Batman – O cavaleiro das Trevas” (2008) e “Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge” (2012).

⁶ Ver “Batman – O Retorno do Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller, lançado em 1986 pela DC Comics.

<p>criminosos)</p> <p>Riqueza material (função: ascensão – tornar o herói poderoso e apoiar sua dupla vida como empreendedor, playboy e filantropo)</p> <p>Detetive (função: oposição/ascensão – uso de métodos científicos (empírico-racional) para solucionar casos e alcançar a verdade. Ex: Batman, Robin, Comissário Gordon)</p> <p>Duplo (função: divisão – mostrar as divisões do ego em heróis e vilões. Ex: Bruce Wayne/Batman, Harvey Dent/Duas Caras, Selina Kyle/Mulher Gato, Jonathan Crane/Espantalho)</p> <p>Arma e equipamento tecnológico (função: ascensão – usadas para derrotar os inimigos e a morte. Ex: Batmóvel, arma de descarga elétrica, bumerangue, capa com memória)</p> <p>Sábio / Mestre (função: separação/hierarquia – serem os mentores dos heróis e vilões. Ex: Ra's Al Ghul, Alfred Pennyworth, Lucius Fox)</p> <p>Instituição mental (função: separação/divisão – manter as pessoas insanas longe da sociedade – Asilo Arkham)</p> <p>Corporação (função: ascensão – Wayne Enterprise é a fonte de recursos – financeiros, de conhecimentos científicos e de tecnologia – para a ascensão do herói e também dos vilões)</p>	<p>amedronta o herói e depois vira sua fonte de inspiração, tornando-se o seu principal símbolo: homem-morcego)</p> <p>Pessoa amada (função: união/aconchego – uma das principais recompensas da jornada do herói e algumas vezes o motivo da aventura. Ex: Rachel Dawes; Selina Kyle)</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Há na trilogia “O Cavaleiro das Trevas” uma predominante presença de elementos simbólicos que convergem para as estruturas heroicas do regime diurno das imagens. Os filmes apresentam um tom beligerante, fundamentado nas disputas entre polos opostos (herói x vilão, mentor x seguidor), no uso de armas de alta tecnologia para derrotar ou eliminar os inimigos, em divisões e separações (comportamento sano/insano, personalidade social/secreta) e, principalmente, na jornada ascensional do herói.

Embora a trilogia seja predominantemente “diurna”, ela está profundamente mergulhada em imagens “noturnas”, com os cenários sombrios de Gotham City que servem de “lar” para heróis e vilões, o simbolismo do morcego que se funde com a do protagonista e os mergulhos internos nos sentimentos escondidos do herói. Esse mergulhar no íntimo do protagonista, que revela sua luta contra medos, culpas e dúvidas, mostra também as fronteiras tênues entre o “virtuoso” e o “vicioso”, que são expostas nas questões éticas geradas na jornada do herói.

O foco da trilogia está no percurso de Batman para a salvação – salvação de Gotham City e também dele mesmo –, e nessa jornada a ciência, a tecnologia e a ética assumem um papel central no imaginário construído pelos filmes. Sob essa perspectiva, a combinação dos mais recorrentes motivos, temas e arquétipos mapeados (Tabela 1) resulta em mitemas também redundantes na trilogia. São eles:

- herói científico e tecnológico (resultado das combinações das funções de Herói vigilante, Medo, Riqueza material, Detetive, Arma e equipamento tecnológico, Sábio/Mestre, Corporação): Batman como um herói que faz intensivo uso de alta tecnologia e dos conhecimentos e métodos científicos, que recorre aos métodos racionais indutivo-dedutivo detetivescos para investigar os casos e que se dedicou durante anos a treinamento e preparação física e mental, incluindo o aprendizado de truques como o da “invisibilidade”.

- tecnologia como maldição e salvação (resultado das combinações das funções de Herói vigilante, Vilão, Medo, Riqueza material, Duplo, Arma e equipamento tecnológico, Sábio/Mestre, Instituição mental, Corporação, Fraternidade, Pessoa amada): os equipamentos de alta tecnologia aparecem de forma obsessiva nos filmes e são usados tanto para fins positivos como negativos, dependendo de quem os está manipulando. Em “Batman Begins” e em “O Cavaleiro das Trevas Ressurge”, equipamentos de alta tecnologia – um emissor de micro-ondas usado para evaporar os reservatórios de água do inimigo e um reator nuclear – ambos roubados da Wayne Enterprise são usados para ameaçar Gotham City pela Liga das Sombras. Por outro lado, o combate efetivo a essas ameaças possível graças também a recursos de alta tecnologia, como o Batmóvel, a Batpod e outros equipamentos.

- o lógico, a ordem e a justiça em oposição ao emocional, ao caos e à injustiça (resultado das combinações das funções de Herói vigilante, Vilão, Riqueza material, Duplo, Arma e equipamento tecnológico, Sábio/Mestre, Corporação, Cidade sombria, Fraternidade): uma das disputas mais frequentes na trilogia de Nolan é entre a ordem (Batman e as instituições

oficiais) e o caos (Liga das Sombras, Coringa). Uma das mais icônicas delas é a entre Batman e o Coringa no filme “O Cavaleiro das Trevas”. Lógica e método racionais de Batman, que convergem para o regime diurno das imagens, são colocados à prova quando o Coringa testa o herói com escolhas extremas: em uma delas, ele deve decidir se salva um herói de Gotham (Harvey Dent), em uma decisão predominantemente racional (principalmente do ponto de vista utilitarista) ou se salva aquela a quem ama (Rachel Dawes), uma decisão emocional –que prevalece ao final.

Como resultado, os mitemas relacionados à ciência e à tecnologia encontrados na saga “Guerra nas Estrelas” e na trilogia “Batman – O Cavaleiro das Trevas” constroem o seguinte quadro:

**Tabela 5 : Principais mitemas científico-tecnológicos
 m “Guerra nas Estrelas” e “Batman – O Cavaleiro das Trevas”**

Mitemas conectados	Conteúdos semânticos
<ul style="list-style-type: none"> - alta tecnologia x Natureza - herói-vigilante científico- tecnológico - tecnologia como salvação e danação 	<p>Ciência e tecnologia aparecem como os mais importantes elementos na jornada do herói, mesmo quando eles não são o principal tema da narrativa. Ciência e tecnologia são recursos para ultrapassar os limites naturais do ser ou das forças da Natureza, tempo e espaço; elas são uma das mais importantes fontes do poder do herói; e é a moral do protagonista que determina o uso positivo (virtuoso) ou negativo (viciado) da ciência e da tecnologia.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - herói cético x herói espiritual - método científico x poder espiritual - equilíbrio entre ciência, tecnologia e magia 	<p>Em “Guerra nas Estrelas”, a aparente disputa dualística entre o ceticismo (método científico) e o espiritualismo (abordagem mística) tende a ser diluída ao longo da narrativa devido à conciliação que os protagonistas fazem da ciência e da magia.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - liberdade x opressão - ordem x caos ou lógico x emocional 	<p>A ideia iluminista da ciência e tecnologia associadas ao progresso, liberdade e democracia é colocada em questão à medida que também são associadas à tirania, opressão e ameaças de destruição massiva. Os valores positivistas de ordem e decisões racionais são questionados por fatos emocionais e desordens.</p>

Os resultados estimulam a uma mitanálise, uma segunda etapa na mitodologia proposta por Durand. A mitanálise leva a uma comparação entre os mitemas encontrados nas narrativas analisadas com os mitos fundadores que estão em circulação na sociedade

contemporânea – segundo Durand (1996), os mitos fundadores têm estado sempre em circulação em todas as sociedades durante a história. Identificar os mitos fundadores que são dominantes – e suas imagens arquetípicas – no imaginário científico-tecnológico atual pode abrir novos caminhos para entender o ethos e as visões de mundo predominantes na sociedade contemporânea.

Mitos que orientam o imaginário científico-tecnológico contemporâneo

Os resultados do mapeamento do imaginário científico-tecnológico que emerge de dois dos maiores sucessos no cinema mundial nas últimas décadas confirma o domínio de estruturas heroicas nesse imaginário, mas traz também evidências significativas de uma tendência a um equilíbrio entre os regimes de imagem diurno e noturno nele.

A maior parte da ciência moderna, baseada nas ideias filosóficas iluministas e positivistas, é apoiada por atitudes imaginativas que resultam em elementos simbólicos ligados às estruturas heroicas do imaginário (regime diurno). Os esquemas de ascensão (verticalização) e separação (diaréticos) têm sido dominantes, pelo menos, desde o século 19, quando o pensamento positivista estabeleceu uma grande influência na ciência e na tecnologia, com suas (idealísticas e autistas) ideias de progresso e de controle e dominação da Natureza pelo ser humano.

Além disso, o método científico moderno tem resultado em uma progressiva divisão e isolamento dos campos do conhecimento e todos os objetos fora do paradigma científico moderno, como a imaginação e a mitologia, são considerados “inimigos” da razão e do “verdadeiro” conhecimento que seria obtido somente pelas disciplinas científicas.

Mas, apesar da força que o paradigma clássico, em que predominam as estruturas heroicas (verticalizantes e diaréticas), tem no imaginário científico-tecnológico contemporâneo, o cinema traz sinais de uma transformação em andamento.

No imaginário de “Guerra nas Estrelas”, o sucesso da colocação de uma energia mística – com características religiosas – no centro de uma narrativa de ficção científica, harmonizando-a com as práticas, costumes e ética científico-tecnológicas, sinaliza a ascensão ao primeiro plano do imaginário coletivo de mitos que são a racionalização dos arquétipos do herói e do mago, do escuro e do claro, do saber e do escondido, isto é, elementos que emergem das estruturas heroicas (diurnas) e místicas (noturnas) do imaginário.

“Guerra nas Estrelas” – ponto de inflexão nas narrativas hollywoodianas⁷ – compartilha um imaginário em que a ciência e a tecnologia predominantemente fundem-se à magia e ao sobrenatural e não aparecem como oposições, salvo em momentos pontuais da narrativa. A partir do seu sucesso⁸, há um florescimento da mistura e da harmonia entre os universos científico-tecnológico e mágico nos imaginários das produções mainstream.

O equilíbrio e a fusão entre forças e visões de mundo opostas – a científica e a mágica – pode ser o resultado de um realinhamento no campo do imaginário em andamento na sociedade contemporânea. Em “Guerra nas Estrelas”, até mesmo o imaginário científico-tecnológico, dominado pelos esquemas “diurnos” da ascensão e separação, é permeado por matrizes arquetípicas relacionadas aos esquemas e estruturas “noturnos”, como as da queda, do escondido, escuro e profundo.

A ciência moderna tem sido predominantemente orientada (e desorientada) pelos mitos de Prometeu⁹, que remete ao auto-sacrifício em busca do conhecimento, e de Fausto¹⁰, que remete ao homem moderno não temente a Deus. Ambos também expressam os riscos do descomedimento (*hybris*) do homem em relação ao conhecimento e à tecnologia.

O mapeamento dos mitemas aqui desenvolvido mostra a força do mito de Prometeu na trilogia “Batman – O Cavaleiro das Trevas”. Nela, a atualização positivista do mito de Prometeu é triunfante em vários aspectos.

Os mitemas mostram que o conhecimento científico e o que ele gera (tecnologia, truques, métodos) são grandes aliados do herói. Mas eles são também um de seus grandes inimigos, afinal a tecnologia aparece não só como salvação mas também como maldição. É através dela que os inimigos de Batman pretendem destruir o seu “lar” – Gotham City – e o próprio Batman.

⁷ A saga é um ponto de inflexão no cinema *mainstream*. Após uma década de sucessos mais sombrios, como “Easy Rider” (1969), “Midnight Cowboy” (1969), “Taxi Driver” (1976) e “Apocalypse Now” (1979), com seus anti-heróis e visões pessimistas, “Guerra nas Estrelas” traz de volta a força das narrativas clássicas do herói e das aventuras centradas no tema do bem versus o mal, em um mundo mais simples em que as coisas sempre terminam bem (BRODE; DEINEKA, 2012).

⁸ Até 2013, a franquia de “Guerra nas Estrelas”, incluindo a bilheteria dos filmes e a venda de subprodutos (livros, brinquedos, DVDs, videogames) gerou receitas de US\$ 27 bilhões, segundo o Statistic Brain (<http://www.statisticbrain.com/star-wars-total-franchise-revenue/>).

⁹ O titânico Prometeu enganou os deuses em favor dos homens e um dos significados de seu mito é que o fogo e as artes que ele rouba dos imortais e dá aos mortais possibilitaram iluminar a vida dos homens, resultando em conhecimento, progresso e avanço tecnológico.

¹⁰ O mito de Fausto, que se consolida no princípio da Idade Moderna, narra o pacto feito por um certo Doutor Fausto com Mefistófeles, que em troca da alma do doutor lhe daria acesso a conhecimentos superiores ao da sua época. O mito fáustico representa o homem moderno, que tomado por *hybris* tenta superar Deus, dar significado à vida decifrando os mistérios do mundo, através da ciência, e controlar a natureza, através da tecnologia. No mundo moderno, “o mito fáustico transforma-se em um ‘mito vivo’, um relato que confere modelo para a conduta humana” (Heise, 2001).

Nesse aspecto, os mitemas remetem a dois outros mitos, novamente o de Fausto e o de Ícaro¹¹, que voltam a expressar os riscos do descomedimento (*hybris*) do homem em relação ao conhecimento e à tecnologia.

Mais do que pôr em questão a ética de quem manipula a tecnologia, esses mitemas na trilogia revelam a dupla face da ciência e da técnica – lembrando que o “duplo” é um dos arquétipos mais presentes no mito de Batman.

O que emerge mais notadamente dos imaginários da saga “Guerra nas Estrelas” e da trilogia “Batman – O cavaleiro das Trevas” é a diluição das fronteiras entre ciência e magia e uma degradação dos mitos dominantes no imaginário científico-tecnológico da Modernidade – notadamente Prometeu e Fausto. Esse fenômeno leva não só à formação de estereótipos de alguns dos seus protagonistas como também faz emergir elementos simbólicos derivados de mitos contrastantes, como os de Dionísio.

A ascensão de aspectos do mito de Dionísio com sua ética hedonista (oposta à de Prometeu) manifesta-se na cultura mainstream, desde pelo menos a segunda metade do século 20. Os dados aqui apurados indicam que esse movimento parece ter chegado também ao imaginário científico-tecnológico construído pelas produções cinematográficas desde o final da década de 1970.

Os resultados até aqui levantados, na pesquisa de pós-doutorado em andamento, mostram que investigar, a partir da produção audiovisual mainstream, a movimentação dos mitos fundadores, vindos do inconsciente antropológico para o ego e o superego societal, pode ser um caminho promissor para compreender o imaginário científico-tecnológico contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. 2009. A saia de Marilyn: dos arquétipos aos estereótipos nas imagens midiáticas. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação - E-compós*, Brasília, v.12, n.º 1, jan./abr. 2009.
- DURAND, Gilbert. 2002. *Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. 2004. O retorno do mito: introdução à mitologia. Mitos e sociedades. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n.º 1, pp. 7-22, set. 2004.
- _____. 1993. *De la Mitocrítica al Mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos.
- _____. 2012. Passo a passo da mitocrítica. Tradução de Camile Fernandes Borba e Jéssica Cristina dos Santos Jardim. *Revista Ao Pé da Letra*, Universidade Federal de Pernambuco, Volume 14.2.
- FERRY, Luc. 2012. *A Sabedoria dos Mitos Gregos*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- HEIDEGGER, Martin. 1996. *Being and Time*. Translated by Joan Staumbaugh. New York: SUNY Press.

¹¹ O mito grego de Dédalo e seu filho Ícaro narra a trajetória do grande inventor, mas não tão virtuoso, Dédalo, que aprisionado junto com Ícaro no Labirinto desenvolve asas feitas com penas e cera para que pudessem escapar. Ícaro, no entanto, deslumbrado com a possibilidade de voar, isto é, tomado por *hybris*, não obedece às ordens do pai de não se aproximar muito do sol para não derreter suas asas e acaba morrendo

- HEISE, Eloá. 2001. *A lenda do Dr. Fausto em relação dialética com a utopia*. São Paulo: Humanitas/FAPESP/FFLCH/USP.
- IRANZO, Ivan Pintor. About the Imaginary. 2001. *Formats Revista de Comunicación Social*, Barcelona, n.º 3, 2001.
- MAFFESOLI, Michel. 2010. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- _____. 2001. O imaginário é uma realidade. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n.º 15, pp. 74-82, agosto 2001.