

# DIAGRAMAS MITOCRÍTICOS APLICADOS A PRODUTOS AUDIOVISUAIS: ESTUDO DE CASO DE BLADE RUNNER

MYTH CRITICISM DIAGRAMS APPLIED TO AUDIOVISUAL PRODUCTIONS: THE CASE  
OF BLADE RUNNER

**SÍLVIO ANTONIO LUIZ ANAZ**

Pós-doutorado em Meios e Processos Audiovisuais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (Bolsista FAPESP). Pesquisador visitante na School of the Arts, Media, Performance & Design da York University (Bolsista FAPESP). Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Pesquisador dos grupos de pesquisa Comunicação e Criação em Mídias, da PUC-SP, e Midiato - Grupo de Estudos de Linguagem: Práticas Midiáticas, da USP.  
E-mail: silvioanaz@hotmail.com

*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 do autor e não necessariamente refletem a visão da FAPESP e da CAPES.*

ANAZ, Sílvio Antonio Luiz. Diagramas mitocríticos aplicados a produtos audiovisuais: estudo de caso de Blade Runner. Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 11, n. 1, pp. 131-146, jan. / abr. 2020

Enviado em: 17 de junho de 2019 / Aceito em: 11 de maio de 2020

## **RESUMO**

Gilbert Durand propôs, em sua teoria antropológica do imaginário, a hipótese de que os mitos são modelos matriciais das narrativas e desenvolveu uma metodologia para identificar os mitos que as orientam. Tal metodologia é composta por processos que ele denominou como mitocrítica e mitanálise. Baseado na hipótese e método propostos por Durand, este artigo desenvolve um protocolo para o mapeamento e construção de diagramas mitocríticos aplicados à análise dos imaginários das produções audiovisuais. O método é demonstrado a partir da análise do filme *Blade Runner* e os resultados mostram as contribuições que o método mitocrítico oferece na análise fílmica.

**Palavras-chave:** imaginário; mitocrítica; Blade Runner

---

## **ABSTRACT**

Gilbert Durand proposed in his anthropological theory on the imaginary the hypothesis that myths are matrix to narratives and developed a methodology to identify the myths that direct the stories. This methodology is compound by myth criticism and myth analysis processes. Based on Durand's hypothesis and methodology, this paper develops a protocol for mapping and construction of diagrams applied to the analysis of the imaginary in audiovisual productions. In the final part of this paper, to show the applicability and its potential results, this method is applied to the analysis of the movie *Blade Runner*.

**Keywords:** imaginary; myth criticism; Blade Runner.

## 1. O MITO COMO MATRIZ DE TODO DISCURSO

Uma das hipóteses que compõem a teoria geral sobre o imaginário desenvolvida pelo antropólogo francês Gilbert Durand é a de que os mitos são modelos matriciais de todo discurso (DURAND, 2012, p. 131). A tese de que as narrativas míticas estabelecem algum tipo de parentesco com as não-míticas é compartilhada também por outros pensadores como Mircea Eliade (1992, 1998) e Northrop Frye (1973).

Durand ainda defende que há um número limitado de mitos, e que o “jogo mitológico, com número de cartas limitadas, é incansavelmente redistribuído (DURAND, 2004, p. 20). A partir de diferentes perspectivas e abordagens, a ideia de que há um conjunto de temas, motivos diretores, etapas e arquétipos que se repetem nas narrativas ficcionais é desenvolvida por outros pensadores como Vladimir Propp, ao analisar a morfologia dos contos de fadas russos, e Joseph Campbell, ao identificar os arquétipos e etapas comuns em narrativas de diferentes culturas em diferentes períodos históricos – fenômeno que ele denominou como “jornada do herói” (monomito).

A hipótese de Durand, além de estar inserida em uma teoria geral que reabilita e valoriza a imagem e a imaginação frente à palavra e à razão, estabelece o mito como elemento central do processo. Para ele, os mitos – entendidos como relatos simbólicos, em que arquétipos se transformam em ideias e símbolos em palavras – circulam como forças dominantes ou contraculturais nas sociedades ao longo da história. Assim, as produções culturais têm sido orientadas (e desorientadas) por mitos fundadores.

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).

Seguindo na mesma trilha, Maffesoli (2010, p. 62) afirma que há “uma função mítica que percorre transversalmente o conjunto da vida social” e que há no sujeito da contemporaneidade um desejo de participar de um mito. O imaginário compartilhado

entre as produções culturais e os grupos sociais é, segundo Maffesoli, o fator central no processo de formação e manutenção de uma comunidade emocional, na qual a estética, o “sentir em comum”, é a base, o fundamento do ethos (estética, ética e costumes) que se constitui a partir de determinada narrativa ou conjunto de narrativas.

Exemplos contemporâneos da função mítica das narrativas são os fenômenos midiáticos como as sagas cinematográficas *Guerra nas Estrelas* (1977-2015) e *Batman, o Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2005-2012):

Nessas narrativas, ciência e tecnologia aparecem entre os mais importantes elementos na jornada do herói, atuando como recursos para superar os limites naturais do ser e as forças da natureza, tempo e espaço. Este é um dos principais significados nessas narrativas que as correlacionam aos mitos de Prometeu e Fausto. O outro é que a determinação do valor de uso científico-tecnológico (Prometeu=virtude ou Fausto=vício) é feito pela ética do protagonista. No nível político, a ideia prometeica de ciência e tecnologia associadas ao progresso, liberdade e democracia é colocada em questão por uma perspectiva fáustica que associa ciência e tecnologia à tirania, opressão e destruição em massa (ANAZ, 2016, p. 21).

Barros (2009, p. 3), sintetizando o pensamento de Durand, mostra que o processo de circulação dos mitos nas sociedades se dá em três níveis (assim como na estrutura do aparelho mental definida pela psicanálise). Há um nível fundador (id ou inconsciente antropológico) que é arquetípico; um nível actancial (ego societal) onde estão os atores sociais, que apresenta dois polos – um positivo, com a ideologia vigente, e outro negativo, com o conjunto de ideias marginalizadas; e um terceiro, o superego societal, onde estão as instituições, pedagogias, meios de comunicação (Figura 1)

**Figura 1** - Circulação dos mitos no imaginário coletivo.



Fonte: Elaborado pelo autor

Na hipótese durandiana, os mitos circulam ocupando e alternando posições dominantes ou subalternas periodicamente, guiando ou obsedando as ideologias, instituições, pedagogias e meios de comunicação de uma determinada sociedade.

Para Wunenburger (2007, p. 45), de maneira geral, os mitos podem evoluir de duas formas: “seja um mito, ele próprio articulado em mitemas, que passa por uma espécie de desgaste, seja que se preste a um procedimento de derivação”.

Para identificar quais mitos inspiram uma narrativa não-mítica, Durand desenvolveu um procedimento metodológico que denominou como *mitocrítica*. A mitocrítica faz parte, junto com a mitanálise, do que Durand chamou de *mitodologia*.

## 2. O PROPÓSITO DA MITOCRÍTICA

A mitocrítica busca fazer uma crítica do discurso com o objetivo de compreender quais caracteres míticos estão presente na narrativa. Para tanto, ela foca nas imagens simbólicas e nos arquétipos dos discursos.

Para identificar esses elementos simbólicos, Durand (1985, pp. 253-254) propõe que a mitocrítica se realize a partir de um levantamento inicial dos temas, motivos, situações e combinatórias de situações, personagens e cenários mais redundantes [e importantes] na narrativa. Esse levantamento busca ao final identificar os *mitemas* (menor elemento significativo de um mito) presentes no discurso narrativo de forma patente ou latente e, a partir deles e dos significados ou *lições* que trazem, realizar uma *caça aos mitos* (DURAND, 2012, p. 131), isto é, detectar as correlações dos sentidos encontrados com a dos mitos de uma época ou cultura determinadas que sirvam de referência.

A etapa de *caça aos mitos* ao mesmo tempo que conclui o processo da mitocrítica contribui para a mitanálise, que permite alcançar uma análise sócio-histórica a partir das lições e sentidos construídos pelos elementos mitológicos, revelando como que os momentos históricos, grupos e relações sociais são orientados ou desorientados por mitos dominantes e mitos subalternos ou contraculturais (contramitos).

O processo de mapeamento mitocrítico do imaginário, com a identificação, comparação e análise das funções míticas, possibilita uma análise ampliada dos fenômenos socioculturais. Isto porque a mitocrítica, na concepção de Durand (1985, p. 252), é um método que sintetiza de forma construtiva um triedro crítico que reúne as críticas que abordam a raça, o meio e o momento (como as positivistas e marxistas), as críticas que focam na biografia do autor (como as psicológicas e psicanalíticas) e as críticas que focam no próprio texto, “no jogo mais ou menos formal do escrito e de suas estruturas” (como as semióticas). A mitocrítica, ao preservar e acumular os progressos dessas críticas, traz novos elementos como referência ao analista que possibilitam a

identificação de relações que essas outras formas críticas isoladamente não fariam.

Outra contribuição importante da mitocrítica é que ela possibilita compreender os esquemas e estruturas figurativos que compõem o imaginário analisado. Isto ocorre porque a identificação das imagens simbólicas e mitos, no nível mais superficial na narrativa, permite adentrar (e entender a dinâmica) do trajeto antropológico no seu nível mais profundo, composto pelos reflexos básicos (postural, digestivo e copulativo), pelas estruturas (heroica, mística e sintética) e esquemas (ascensão e separação, descida e acorramento e cíclico) biopsicológicos e pelos arquétipos (imagens primordiais, universais e a-históricas, alojadas no inconsciente).

A concepção durandiana do trajeto antropológico oferece uma dupla entrada para o estudo do imaginário (Figura 2).

Figura 2 - Trajeto antropológico do imaginário



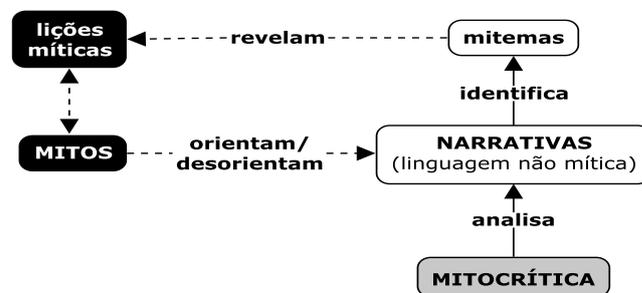
Fonte: Elaborado pelo autor

Para Barros (2013, p. 20), o bifrontismo do imaginário possibilita ao analista “a aproximação tanto pelo lado arquetipológico [das pulsões, do *eterno*] quanto pelo lado fenomenológico [das coerções socioculturais, do *efêmero*]. Mas, uma análise ampla e rica de um imaginário se dá apenas se todo o trajeto for percorrido, independente da *porta de entrada* utilizada.

Assim, ao trazer para os estudos de um fenômeno sociocultural as relações entre gestos, esquemas e estruturas biopsicológicas com os significados complexos dos arquétipos – e seus aspectos contraditórios (*positivos* e *negativos*) – e as lições ou sentidos expressos nas narrativas mitológicas fundadoras de uma determinada sociedade ou

civilização – e a sabedoria que está sintetizada em arquétipos e símbolos –, os processos da mitocrítica e da mitanálise dão ao pesquisador novos elementos de referência para a análise do fenômeno em pauta.

Figura 3 - Esquema geral da mitocrítica



Fonte: Elaborado pelo autor

De forma sintética, pode-se dizer que a mitocrítica analisa criticamente as narrativas em busca de identificar nelas os mitos patentes e latentes que as orientam (ou desorientam) e compara os sentidos expressos por elas (mitemas) com as lições míticas, revelando de que forma os mitos identificados relacionam-se com as narrativa e também como as tensões entre os diferentes esquemas e estruturas figurativos e regimes do imaginário aparecem nelas.

A partir dessas considerações teóricas, este artigo propõe um protocolo para o mapeamento do imaginário em produções audiovisuais. Mapeamento esse que serve de base ao processo mitocrítico.

### 3. MÉTODO E DIAGRAMAS MITOCRÍTICOS APLICADOS A *BLADE RUNNER*

O mapeamento dos elementos simbólicos mais redundantes na narrativa, como enfatiza Durand (2012, p. 136), não deve ser apenas um levantamento quantitativo, mas também *qualificativo*. Ele deve buscar as imagens simbólicas e arquétipos que pela sua redundância abram e sustentem isotopicamente *avenidas de sentido* (BARTHES, 2001) ao longo da narrativa.

Ainda que seja um processo interpretativo, e sujeito, portanto, à subjetividade do analista, é fundamental que esse mapeamento seja pautado por aquilo que Umberto Eco chama de *intenção do texto*:

[...] Entre a intenção do autor (muito difícil de descobrir e frequentemente irrelevante para a interpretação de um texto) e a intenção do intérprete que (para citar Richard Rorty) simplesmente “desbasta o texto até chegar a uma forma que sirva ao seu propósito” existe uma terceira possibilidade. Existe a intenção do texto (ECO, 2001, p. 29).

No caso de narrativas de longa duração (longa metragens, episódios de séries televisivas, capítulos de novelas), pode-se dividir o mapeamento inicial em partes que coincidam com os atos de desenvolvimento da narrativa, como no esquema de três atos aristotélico: apresentação (situação inicial), confrontação (complicação-clímax) e resolução (situação final). Geralmente, nas produções *mainstream*, os principais e mais redundantes elementos simbólicos são introduzidos já no primeiro ato, abrindo *avenidas dos sentidos* que seguirão pelos seguintes.

Nos produtos audiovisuais, além de elementos como personagens, cenários, temas e circunstâncias, entre outros, o analista deve atentar também para aqueles específicos dessa linguagem e que impactam significativamente no imaginário, como trilha sonora, tomadas de câmera, iluminação, efeitos visuais e edição, por exemplo.

O mapeamento resulta em um primeiro diagrama, que se revela uma ferramenta valiosa para a compreensão de relações complexas que muitas vezes estão presentes nos imaginários que emergem das narrativas ficcionais. O diagrama possibilita enxergar conexões e relações entre os inúmeros elementos simbólicos que compõem as narrativas e que normalmente escapam às limitações de análises lineares.

O filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982, versão original) é analisado no passo a passo a seguir para ilustrar o mapeamento do imaginário que emerge de um longa-metragem e a construção dos diagramas mitocríticos<sup>1</sup>.

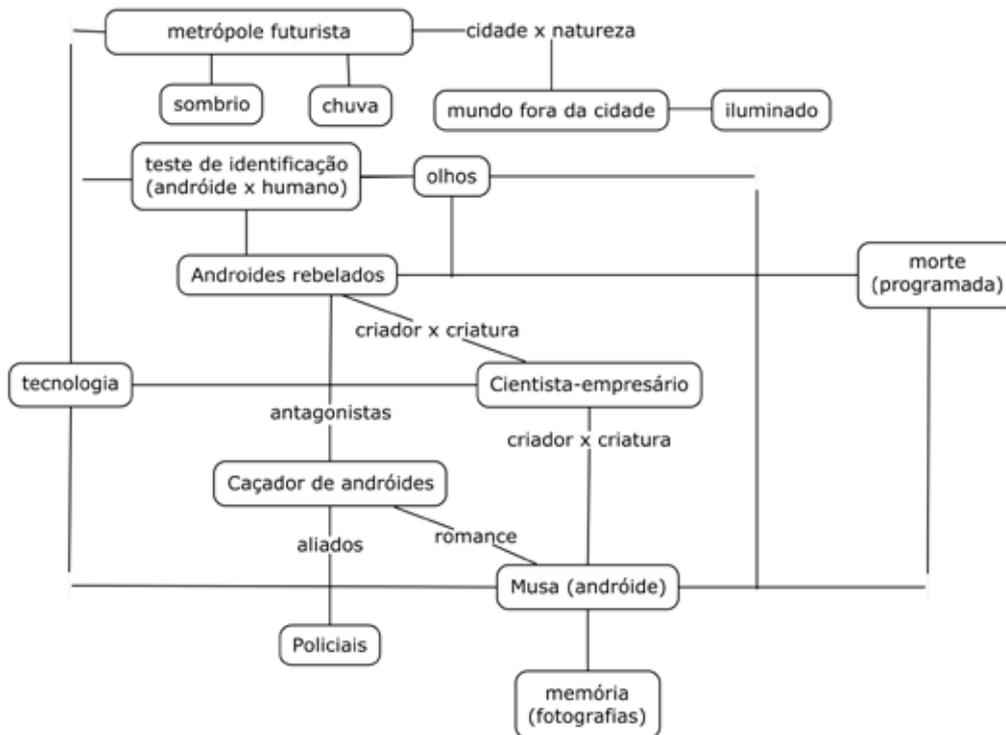
O protocolo proposto é o seguinte:

1. Mapear os elementos simbólicos mais redundantes – identificando as características, relações e funções que eles têm na narrativa – e construir um diagrama mostrando as principais conexões existentes entre eles (Figura 4)

---

1 A mitocrítica aqui desenvolvida parte de processo iniciado em artigo anterior (SOARES; ANAZ, 2017), ampliando-o e o apresentando de forma completa nesta análise.

**Figura 4** - Diagrama<sup>2</sup> dos principais elementos simbólicos em *Blade Runner*



Fonte: SOARES; ANAZ, 2017

2. Identificar e descrever os *mitemas*, que esses elementos e suas conexões formam na narrativa, e classificá-los no trajeto antropológico do imaginário proposto por Durand (esquematizado na Figura 2). Os *mitemas* são o ponto de chegada das *avenidas de sentidos* que percorrem a narrativa, e que têm nos elementos mais redundantes seus pontos de partida e sustentação isotópica.

Em *Blade Runner*, os *mitemas* são:

- *humanização do herói*: em sua jornada, o herói (caçador de androides) *vence os monstros* (androides rebelados) e *salva a princesa* (musa). Ele triunfa e é recompensado, mas em um contexto de *reconexão* com sua humanidade. Ele inicia a jornada caracterizado como um ex-policia, solitário, *durão* e desumanizado, que ao longo de seu percurso reumaniza-se, principalmente por sensibilizar-se com a luta dos antagonistas em escapar da servidão e de uma morte programada e por apaixonar-se e proteger a Musa, que ele teria de eliminar também. A reumanização do herói é um mitema que está associado ao esquema do *ligar*, na estrutura sintética, ao manter um ciclo de ascensão (heroica) e queda (mergulho íntimo).

<sup>2</sup> Diagrama desenvolvido a partir da ferramenta de modelização de conhecimento “Cmap”, disponibilizada pelo Institute for Human and Machine Cognition (IHMC).

- *ambição humana desmedida*: os androides rebelados, a partir da autoconsciência de sua mortalidade, buscam escapar da servidão e da morte prematura (programada) junto ao seu criador (cientista-empresário), e acabam voltando-se contra ele no momento em que não conseguem. O *criador* e as *criaturas* expressam a ambição humana que ultrapassa os limites da justa medida (*hybris*) ao tentar fazer o papel divino de criar vidas artificialmente. Predomina o esquema da ascensão, da vitória sobre a morte, da estrutura heroica.
- *simbiose entre natural e artificial*: o antagonismo e a tensão inicial entre o humano e o não-humano (androides) transforma-se ao longo da narrativa em uma simbiose psicológica e romântica. Predomina o esquema de ligar com as estruturas sintéticas e a relação entre o caçador de androides e os androides (musa e os rebelados).
- *fuga para outro mundo*: a narrativa desenvolve a antinomia entre a metrópole futurista – sombria, chuvosa e industrial, onde até os animais são artificiais – e o *mundo fora da cidade* – natural e iluminado –, aonde o caçador de androides leva a musa ao final da narrativa. Predomina o esquema do confundir, da intimidade, das estruturas místicas, uma vez que o *mundo fora da cidade*, associado à imagem arquetípica da Natureza, representa o esconderijo para os protagonistas.
- *olho como janela da alma*: mais do que captar o mundo exterior, o olho aparece em *Blade Runner* como o órgão corporal através do qual é possível identificar se o indivíduo é um ser humano ou um androide (*natural* versus *artificial*) – quando submetido a um teste psicológico, com todas as consequências que essa distinção traz. Na vida artificial, a importância do olho é tal que ele precisa ser fabricado por artesãos, fora do sistema industrial. É também através do esmagamento dos olhos que a criatura mata o criador. Predomina neste mitema o esquema da descida, do mergulho na alma (no íntimo) com suas estruturas místicas.
- *ambiguidade da tecnologia*: a tecnologia é ambígua (ambivalente), pois, ao mesmo tempo que gera androides para substituírem os humanos em atividades de risco, os capacita para se rebelarem contra seus criadores. Ao mesmo tempo que gera os inimigos do herói também gera a Musa que é sua aliada e por quem ele se apaixona. Em *Blade Runner*, a tecnologia é ao mesmo tempo fonte de ascensão e queda do herói, localizando-se com sua alternância no esquema do ligar nas estruturas sintéticas do trajeto antropológico.

A localização dos mitemas no trajeto antropológico (Figura 5) mostra o predomínio do esquema do *ligar* e das estruturas sintéticas na narrativa.

**Figura 5** - Localização dos mitemas no trajeto antropológico em *Blade Runner*



Fonte: Elaborado pelo autor

3. O terceiro e último passo do procedimento mitocrítico é a busca por lições míticas correlacionadas aos mitemas, a partir dos mitos (vigentes ou contarculturais) em circulação

Em *Blade Runner*, foi possível estabelecer correlações entre mitos dominantes da Modernidade, como Prometeu, Fausto e Dioniso, e os mitemas encontrados na narrativa (Figura 6).

**Figura 6** - Correlações entre mitemas e lições míticas em "Blade Runner"



Fonte: Elaborado pelo autor

Esta etapa coloca-se na fronteira da mitocrítica, que encerra, com a mitanálise, que abre. As correlações apresentadas no diagrama (Figura 6) trazem indícios da presença de um conjunto de lições míticas (*castigo da hybris*, *criação de tecnologias*, *iluminação da vida* e *traição aos tiranos*) que remetem ao mito grego de Prometeu. A identificação das lições míticas fornece material para a mitanálise que pode revelar as relações míticas

entre a produção cultural analisada e o contexto sócio-histórico em que ela se situa e os mitos dominantes e os contraculturais em um período. Neste artigo, no entanto, nos limitamos à mitocrítica, que, conforme o protocolo proposto, pode ser desenvolvida em três passos:

- mapear e construir diagrama com os elementos mais redundantes
- agrupar por isomorfismo os elementos mapeados em mitemas
- identificar, a partir dos mitemas, as lições míticas

Essas etapas compõem uma sequência de ações que progressivamente revelam o imaginário que emerge da(s) narrativa(s), os sentidos potenciais que ele carrega e as relações arquetípicas e míticas que ele estabelece.

O mapeamento do imaginário de uma obra audiovisual e os diagramas mitocríticos desenvolvidos a partir desses procedimentos fornecem material a ser explorado na crítica de um produto cultural, ao possibilitar acessar seus fundamentos arquetípicos e míticos, conforme é exemplificado a seguir.

#### 4. MITOCRÍTICA DE *BLADE RUNNER*

A estrutura arquetípica de *Blade Runner* é composta por duas tramas antagônicas que se articulam: a do herói que tem de vencer o monstro e salvar a princesa e a do monstro que se torna herói.

A primeira tem como protagonista Dick Deckard (o *herói*), um caçador de androides aposentado, que preenche o arquétipo do detetive *durão* e cínico da literatura policial e do cinema *noir*. Deckard volta à ativa para eliminar um grupo de androides rebelados (os *monstros*). Em sua jornada, ele apaixona-se por Rachel (a *musa* ou *princesa*), uma androide que também deveria ser eliminada, e torna-se seu protetor.

A segunda trama, que é uma inversão arquetípica da primeira, traz a busca dos androides rebeldes (ou replicantes) por liberdade e pelo prolongamento de suas vidas, o que leva a um encontro trágico entre criaturas e criador. A jornada do personagem Roy Batty, líder do grupo, revela como a natureza violenta e cruel dos androides passa por um processo de humanização à medida que enfrentam a angústia da morte. Na inversão arquetípica, Batty, o principal *monstro* a ser eliminado, torna-se *herói* ao salvar a vida de Deckard. A tragédia dos replicantes contribui na reumanização de Deckard, ao mostrar o quanto os androides assemelham-se a ele.

O mapeamento do imaginário revela que os mitemas predominantes estão associados, no nível mais profundos do trajeto antropológico (Figura 5) – o das *pulsões* – ao esquema do *ligar* e às estruturas sintéticas (*humanização do herói, simbiose entre o*

*natural e o artificial e ambiguidade da tecnologia*) e ao esquema do *confundir* e às estruturas místicas (*fuga para outro mundo e olho como janela da alma*).

Durand (2002) classifica tanto as estruturas sintéticas como as místicas dentro de um regime de imagens que denomina de Noturno, no qual as atitudes imaginativas do homem tendem à “eufemização dos terrores brutais e mortais” (DURAND, 2002, p. 194). Em oposição a ele está o regime Diurno das imagens, heroico e antitético, em que as atitudes imaginativas buscam vencer a morte e o tempo. Em *Blade Runner*, a principal manifestação do regime Diurno aparece com o mitema da *ambição humana desmedida*.

O filme caracteriza-se, assim, como uma narrativa predominantemente associada ao regime Noturno, em que as lógicas do combate, da separação e da ascensão (ligadas ao esquema heroico, diurno) são sobrepujadas pelas lógicas da integração, da atenuação e da harmonia (ligadas aos esquemas sintéticos e místicos, noturnos). O mapeamento mostra também que o núcleo do imaginário do filme desenvolve-se fundamentalmente a partir de três temas míticos:

- *humanização do herói*
- *ambição humana desmedida*
- *simbiose entre o natural e o artificial*

No diagrama (Figura 6), é possível observar que esses três mitemas concentram quantitativa e qualitativamente as conexões com as principais lições míticas que emergem do imaginário de *Blade Runner*.

#### *Humanização do herói*

O tema da *humanização do herói* desenvolve-se tanto na jornada do protagonista Dick Deckard como também na de Roy Batty, principal antagonista, engendrado por um conjunto de lições míticas. A mais importante dessas lições é a relacionada à angústia da morte. Deckard observa de perto e sensibiliza-se com o drama dos androides com suas finitudes programadas e a autoconsciência disso, o que inclui sua amada Rachel, enquanto Batty vivencia na própria pele a morte iminente. Outra lição associada a esse processo é o desenvolvimento da empatia e amor pelo outro (o *diferente*): o androide pelo humano e vice-versa, como fica demonstrada na relação final que se estabelece entre Deckard e Batty e Deckard e Rachel. A terceira lição é que ambos voltam-se contra os *tiranos*, contra aqueles que lhes negam a perspectiva de felicidade: Batty contra o *criador*, o cientista-empresário Eldon Tyrrel, que acaba assassinado pela *criatura* ao não lhe oferecer o prolongamento da vida, e Deckard ao recusar-se a cumprir todas as ordens

do chefe de polícia de eliminar os replicantes modelo Nexus-6, o que incluiria eliminar Rachel. A quarta lição é a da volta ao paraíso perdido, que está associada também ao mitema da *fuga para outro mundo*. No caso dos androides rebelados, representa a fuga da servidão aos humanos e a busca pelo criador para os libertar também da morte prematura, enquanto que no caso de Deckard é a fuga com a pessoa amada, Rachel, para o mundo fora da metrópole industrializada e sombria (artificial), para um mundo idílico, iluminado em que a Natureza predomina. A quinta lição mítica é o do castigo da *hybris*. A *ambição humana desmedida* de tentar assumir a tarefa divina de criar vidas e seres autômatos é punida com a angústia e o sofrimento que contribuem no processo de humanização tanto de Deckard como de Batty.

#### *Ambição humana desmedida (hybris)*

O mitema da *ambição humana desmedida* em *Blade Runner* está essencialmente associado ao desenvolvimento científico-tecnológico e ao mundo corporativo. Ele é encarnado principalmente pelo personagem Eldon Tyrrel, cientista criador dos androides (replicantes) e proprietário da Tyrrel Corporation, que com sua sede em formato de pirâmide domina a paisagem da metrópole futurista – uma projeção nos anos 1980 de como seria Los Angeles no ano 2019. Na causa de tal ambição está a angústia da morte, que impulsiona o homem à busca do conhecimento (a *iluminação*, simbolizada na mitologia grega pelo fogo prometeico e na virada da Idade Média para a Moderna no mito fáustico) e à ascensão à função divina de criar vida, à transgressão dos limites humanos, sendo a ciência e a tecnologia associada à visão empresarial os símbolos dela em *Blade Runner* e os androides a sua materialização. Assim, a lição mítica da *hybris*, produto da estrutura heroica do regime Diurno de imagem, que predomina no filme é a da punição ao descomedimento humano. Essa punição se expressa, em última instância, quando a criatura (Roy Batty) volta-se contra o criador (Eldon Tyrrel) e o assassina. É preciso ressaltar que, como expressão da *hybris*, o avanço da tecnologia, que tem nos androides da Tyrrel Corporation seu ponto alto, aparece como ambivalente em *Blade Runner*, à medida que traz ganhos ao ser humano, pois os androides o substituem em tarefas árduas e perigosas, mas também gera conflitos e dilemas éticos.

#### *Simbiose entre o natural e o artificial*

O tema das relações entre o natural – o ser humano, os animais, a Natureza – e o artificial – os androides, a metrópole, os produtos tecnológicos – permeia a narrativa do filme. A oposição inicial é progressivamente diluída até predominar as lições de harmonia e síntese entre o humano e o não-humano. É um exemplo dessa

*avenida de sentido* que se abre a dificuldade que Deckard tem em identificar se Rachel é uma humana ou uma androide através do teste que analisa as reações nos olhos do indivíduo – o mitema do *olho como janela da alma* traz a lição mítica de que através dele busca-se entender a natureza do ser. Pode-se afirmar que essa *avenida de sentido* conduz até a cena final. Além das últimas imagens, que mostram Deckard levando Rachel para escondê-la e protegê-la no campo (em oposição à metrópole industrial) consagrarem a ideia romântica da *fuga para um outro mundo*, em que predomina a *pureza* da Natureza, numa busca pelo paraíso perdido, elas também expressam a simbiose entre o *natural* – representado na cena pelo humano<sup>3</sup> e pela Natureza – e o *artificial* – representado por Rachel, a androide.

A mitocrítica indica que, apesar da intensidade das imagens heroicas – frutos das ações de Deckard e Batty e dos elementos associados à ciência e tecnologia, representando a transgressão dos limites humanos –, predomina em *Blade Runner* elementos simbólicos associados ao esquema do *ligar*, da estrutura sintética do regime Noturno. O imaginário do filme compartilha, assim, uma visão em que prevalece a lógica da integração entre a ação heroica e o equilíbrio e harmonia entre os opostos (ou *diferentes*).

Os achados provenientes da mitocrítica de *Blade Runner* mostram que tipo de contribuição a hipótese e a metodologia durandiana têm a oferecer na análise crítica das produções audiovisuais.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou uma proposta de protocolo para mapeamento e construção de diagramas que contribuam para a mitocrítica aplicada na análise de produções audiovisuais ficcionais ou não-ficcionais: filmes, séries televisivas, documentários, videoclipes, webséries. Um dos frutos do método aqui desenvolvido é mostrar o quanto, no mapeamento do imaginário de uma produção audiovisual, a construção de diagramas contribui na percepção das relações que são estabelecidas entre os elementos simbólicos. Outra contribuição, demonstrada na mitocrítica de *Blade Runner*, é a de revelar quais estruturas figurativas profundas sustentam o imaginário que emerge de uma produção audiovisual.

Os resultados indicam que o método para o mapeamento do imaginário e elaboração de diagrama mitocrítico aplicados à análise de produtos audiovisuais aqui proposto mostra-se como uma contribuição promissora para análises críticas que busquem entender como funciona o imaginário que é compartilhado com a audiência,

---

3 Apesar das polêmicas discussões sobre se o personagem Dick Deckard é um ser humano ou um androide, não há na versão original do filme, lançada comercialmente em 1982 nos cinemas e aqui usada para análise, elementos que o caracterizem como um androide.

e que pode ser fator essencial no sucesso ou fracasso de uma produção cultural. A identificação dos mitemas e, conseqüentemente das lições míticas, pode contribuir também para uma mitanálise e para a compreensão das conexões entre o imaginário que emerge da obra e o espírito de uma época (*zeitgeist*).

#### REFERÊNCIAS

ANAZ, Sílvio. The Archetypal Images in the Scientific and Technological Imaginary. **The International Journal of the Image**, Vol. 7. Issue 3, 2016, pp. 13-23.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. A saia de Marilyn: dos arquétipos aos estereótipos nas imagens midiáticas. **E-compós – Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 12, n. 1, jan.-abr. 2009.

\_\_\_\_\_. O imaginário e a hipostasia da comunicação.

**Comunicação, Mídia e Consumo**, Escola Superior de Propaganda e Marketing, ano 10, v. 10, n. 29, set/dez. 2013.

BARTHES, Roland. **A Aventura Semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, método e aplicações transdisciplinares. **Revista Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo**, n. 11 (1/2), p. 243-273, 1985.

\_\_\_\_\_. O retorno do mito: introdução à mitodologia. Mitos e sociedades. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 1, p. 7-22, set. 2004.

\_\_\_\_\_. Passo a passo da mitocrítica. **Revista Ao Pé da Letra**, Universidade Federal de Pernambuco, v. 14, n. 2, 2012.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

SOARES, Rosana L.; ANAZ, Sílvio. O mesmo e o outro em Blade Runner.

**Triade: Revista de Comunicação Cultura e Mídia**, v.4, n. 9, 2017.