

tríade  
comunicação, cultura e mídia

Dossiê

Metodologias para  
análise de narrativas  
midiáticas

## O mesmo e o outro em “Blade Runner”

Rosana de Lima Soares

Doutora em comunicação pela Universidade de São Paulo - USP. Professora livre-docente no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais e no Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP. Bolsista de produtividade em pesquisa (CNPq). Contato com a autora: [rolima@usp.br](mailto:rolima@usp.br).

Silvio Anaz

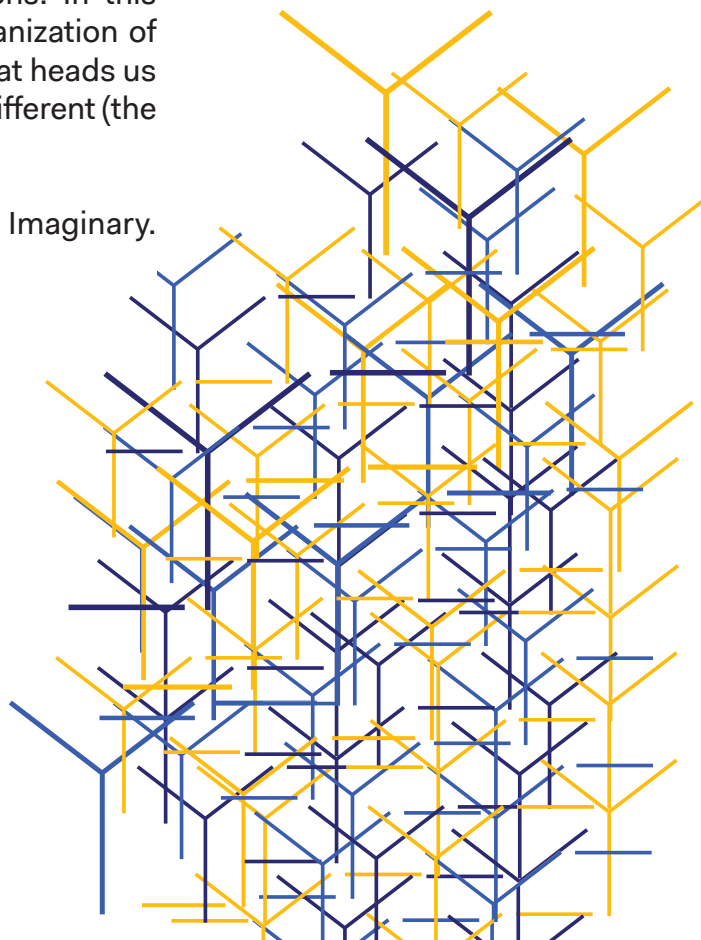
Doutor em comunicação e semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP. Desenvolve pesquisa de pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP. Contato com o autor: [silvioanaz@usp.br](mailto:silvioanaz@usp.br).

**Resumo:** Este artigo tem como objetivo apresentar possibilidades teóricas e metodológicas para o estudo de narrativas audiovisuais contemporâneas presentes nas mídias. Por meio da análise mitocrítica e de aportes conceituais advindos da teoria geral do imaginário (Gilbert Durand), analisaremos alguns aspectos míticos presentes no filme “Blade Runner, o caçador de andróides” (Ridley Scott, 1982) apontando para processos de identidade e de alteridade nas mídias, e articulando questões relativas à construção de estigmas e estereótipos nelas presentes. Nesse percurso, destacaremos os processos de humanização do protagonista e do antagonista em Blade Runner, o que nos leva à questão da empatia e da aceitação do Outro e do diferente nas narrativas audiovisuais contemporâneas.

**Palavras-chave:** Discursos midiáticos. Narrativas audiovisuais. Imaginário. Alteridade. Mitocrítica.

**Abstract:** The same and the other in “Blade Runner”. This paper aims to discuss methodological and theoretical possibilities to study contemporary audiovisual narratives in the media. By means of myth criticism analysis and conceptual contributions from the general imaginary theory (Gilbert Durand), it will be analyzed some mythical aspects present in the movie “Blade Runner” (Ridley Scott, 1982) in order to point out processes of identity and otherness in the media, and to concatenate issues related to the constructions of stereotypes and stigmas that are revealed in movies and other media productions. In this trajectory, it will be highlighted the process of humanization of both protagonist and antagonist in Blade Runner, what heads us to the matter of empathy and the acceptance of the different (the Other) in the contemporary audiovisual narratives.

**Keywords:** Media discourses. Audiovisual narratives. Imaginary. Otherness. Myth criticism.



## 1 Introdução

Este artigo tem como objetivo apresentar possibilidades teóricas e metodológicas para o estudo de narrativas audiovisuais contemporâneas presentes nas mídias. Por meio da análise mitocrítica e de aportes conceituais advindos das teorias do imaginário (Gilbert Durand), analisaremos alguns aspectos míticos presentes no filme “Blade Runner, o caçador de andróides” (Ridley Scott, 1982)<sup>1</sup>, apontando para processos de identidade e de alteridade nas mídias, e articulando questões relativas à construção de estigmas e estereótipos nelas presentes. Nesse percurso, “o imaginário é, a partir do conceito desenvolvido por Gilbert Durand (2002), um grupo de elementos simbólicos (arquétipos, estereótipos, símbolos, imagens e mitos) mentalizados, articulados e materializados na forma da narrativa” (ANAZ, 2017, p. 160). Nele destacaremos os processos de humanização do protagonista e do antagonista, o que nos leva à questão da empatia e da aceitação do Outro e do diferente em narrativas audiovisuais.

De modo geral, podemos definir os estigmas como marcas visíveis (físicas e/ou simbólicas), que despertam nos demais, ao mesmo tempo, um sentimento de atração e repulsa, aproximação e afastamento, empatia e estranhamento. O estigma é, portanto, aquilo que diferencia e divide os sujeitos ou grupos, mas nem todo estigma traduz-se em estereótipos e preconceitos. A dinâmica dos estigmas sociais recoloca a temática de identidade e alteridade, e também o debate, bastante atual, que diz respeito aos processos de identificação e alteridade entre diferentes atores sociais a partir daquilo que têm em comum: seu reconhecimento enquanto humanos e, desse modo, como parte de uma mesma espécie ou, por outro lado, como passíveis de serem exterminados por suas marcas de desumanização.

O filme de Ridley Scott<sup>2</sup>, protagonizado pelo então jovem ator Harrison Ford – no papel do personagem que dá título ao filme –, tem lugar em um futuro supostamente distante mas que guarda traços de nosso tempo. Marcado pelo tom pessimista e desesperançoso de uma

---

1 Nas análises apresentadas, tomamos como base a versão original (1982) exibida mundialmente em circuito comercial (*international theatrical version*). Dez anos depois, em 1992, foi lançada uma versão do diretor, com tomadas extras e alterações na edição que, especialmente ao final do filme, alteram seu modo de interpretação no que diz respeito ao personagem central (Rick Deckard). Indagações sobre sua suposta humanidade ou sua existência como replicante acompanharam as novas versões do filme, que em 2007, no Festival de Veneza, teve uma outra montagem, chamada *Blade Runner – The final cut*. A ela se seguiram diversas outras, mas nenhuma será considerada para o desenvolvimento do artigo. Em 2016, foi anunciada a sequência deste já clássico filme, com roteiro de Ridley Scott e lançamento previsto para outubro de 2017. Na continuação, que se passa trinta anos após o primeiro filme, a humanidade estaria novamente sob ameaça e, presumidamente, em busca de traços que possam restituí-la em tempos pós-humanos.

2 Autor de uma vasta e premiada obra e nascido em 1937, na Inglaterra, Ridley Scott trabalhou naquele país como designer de cenários e diretor de televisão, além de produzir inúmeras peças publicitárias. Seu primeiro filme, *Os duelistas* (1977), não alcançou notoriedade, que veio com aquele que seria um de seus maiores sucessos, o filme *Alien, o oitavo passageiro* (1979), destaque que se repetiria com *Thelma e Louise* (1991). Realizou a maior parte de seus filmes nos Estados Unidos, onde se tornou também produtor, e recebeu um Oscar de melhor filme em 2001, com *Gladiador* (2000). Em 2015, o filme *Perdido em Marte* marcaria o retorno do diretor à ficção científica.

sociedade caótica e degradada, o filme se passa em uma cidade superpopulosa onde os que restaram – humanos e andróides, chamados de “replicantes” não têm nenhuma perspectiva de inserção social. Traficantes, prostitutas, mercenários, comerciantes fazem parte desse cenário caracterizado por uma mistura de línguas, etnias, gêneros, mas que, ao contrário do que se poderia pensar como múltiplo e diverso, torna-se melancólico e difuso, compondo um futuro distópico e sem sentido.

Evocando elementos frequentes em filmes de ficção científica, *Blade Runner* consegue, ao mesmo tempo, reafirmar tais características – possibilitando que os espectadores as reconheçam – e deslocá-las por meio de inovações estéticas e narrativas, como veremos. Os tons acinzentados e amarelados, mesclados com o azul próprio desse gênero, os enquadramentos recortados, as angulações oblíquas e a mistura entre objetos futuristas e antigos contribuem para a reafirmação e ruptura exigida de obras que se tornam clássicas no cinema. Apesar de uma primeira indexação a partir deste gênero, o filme apresenta traços de outros gêneros, entre eles o romance policial, o filme *noir* e as histórias de ação, além de forte ênfase temática ao abordar os limites entre humanos e máquinas, criadores e criaturas, subjetividade e objetividade, matéria e transcendência, debates esses característicos de obras que se pretendem críticas frente às sociedades contemporâneas e seus desafios.

Como lemos na sinopse<sup>3</sup>, o filme se passa no início do século 21 em torno de uma empresa que desenvolve robôs mais fortes e ágeis que os humanos, e também tão inteligentes quanto esses. Utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas, única alternativa para aqueles que, com recursos financeiros suficientes, poderão deixar o decadente e empobrecido planeta Terra, os replicantes começam a evoluir e adquirir características cada vez mais humanas, rebelando-se contra seus supostos opressores e sendo, assim, banidos.

A caçada a eles se realiza partindo de tal enredo, no qual se torna vital saber diferenciar entre humanos e robôs, por meio de intuições, testes sofisticados e treinamentos de policiais de um esquadrão de elite, os *blade runners*. Prontos para eliminar quaisquer replicantes encontrados na Terra, os caçadores misturam-se à multidão em sua captura. Quando cinco deles conseguem se infiltrar na cidade de Los Angeles, no ano de 2019, um ex-policial é chamado para persegui-los e a partir dessa busca – representada por meio de diversos traços agregados em torno dele – começamos a perceber as tênues fronteiras e questionamentos envolvidos em torno da saga entre humanos e andróides, de modo original por enfatizar não suas diferenças, mas sim seus pontos em comum. Desse modo, uma das principais temáticas evocadas no filme é justamente aquela que diz respeito aos processos de identidade e alteridade; reconhecimento ou domesticação de diferenças; convívio ou segregação a partir de conflitos sociais presentes na metrópole inumana do filme.

As possibilidades de trânsitos identitários e de espaços de convívio entre figuras de alteridade apresentam-se como um dos eixos nos quais se podem articular as inúmeras

---

3 Dados extraídos do site Adoro Cinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-1975/>>. Acesso em: 29 mai. 2017.

alternativas analíticas trazidas pelo filme. Visando a propor um protocolo metodológico que possa colocar em operação a análise de narrativas midiáticas em perspectiva crítica, partimos de alguns pressupostos teóricos: 1) os discursos como espaços de heterogeneidade, comumente referida nos debates sobre convergências e hibridismos; 2) as novas posições de sujeito em meio à produção de imagens e às transformações no imaginário social; 3) as políticas de identidade e as atuais formas de partilha do sensível, estabelecendo as tensões entre as narrativas do mesmo e do outro apresentadas nas mídias, notadamente em formatos audiovisuais.

## 2 Método mitocrítico aplicado à narrativa audiovisual

Para compreender como a questão da alteridade e identidade é representada em *Blade Runner*, recorreremos, nesta análise, ao método mitocrítico. A tese de que os discursos e as narrativas (não-míticas) têm nos mitos suas matrizes, e conseqüentemente estabelecem diferentes graus de correlação com as narrativas míticas e são orientados ou desorientados por elas, tem sido defendida por pensadores e estudiosos como Mircea Eliade (1998), Northrop Frye (1973), Michel Maffesoli (2010) e Gilbert Durand (1985, 2004, 2012), a partir de diferentes perspectivas. Para eles, as obras culturais (literárias, dramatúrgicas, visuais, cinematográficas etc.) trazem resíduos de elementos míticos e a ação de identificá-los e analisá-los criticamente contribui para vislumbrar os significados que a obra abre ao leitor ou à audiência.

A ação mitocrítica equivale a uma hermenêutica<sup>4</sup> que constrói sentidos a partir daquilo que a obra propõe e não de supostos segredos que a obra esconde. É uma ação interpretativa que procura, como afirma Paul Ricoeur, não o que se dissimula por detrás do texto, mas sim a proposição diante do texto: “Interpretar é explicitar o tipo de ser-no-mundo manifestado diante do texto” (RICOEUR, 1990, p. 56). A mitocrítica ganha estatuto de método científico à medida que Durand estabelece procedimentos para a sua realização. Ele propõe que metodologicamente a abordagem da obra se dê a partir de três momentos:

1º.) Inicialmente um levantamento dos “temas”, por vezes dos motivos redundantes, senão “obsessivos” (Mauron, Sorokin), que constituem as sincronias míticas da “obra”.

2º.) A seguir podem ser examinados, com o mesmo espírito, as situações e as combinatórias de situações, personagens e cenários (Souriau, Bachelard, Durand, Goffman, Maffesoli).

3º.) Enfim, valendo-se de um modo de tratamento “à americana”, tal como Lévi-Strauss procede com o mito de Édipo, podem ser detectadas as diferentes lições do mito (diacronia) e as correlações de uma tal lição de um tal mito com as de outros mitos de uma época ou de um espaço cultural bem determinado (DURAND, 1985, p. 253).

---

4 Santos (2008, p. 7) fala em mitohermenêutica: “Para além de uma crítica de tipo literário, a mitohermenêutica, então, torna-se prática epistemológica e ontológica, de busca de sentido para a existência no diálogo profundo entre os percursos formativos, as histórias de vida, pessoais e coletivas, e as narrativas míticas”.

Em investigações cujo escopo é a análise de um amplo conjunto de obras de um determinado autor ou de uma época, a mitocrítica contribui para o que Durand denominou como mitanálise, noção forjada nos anos 1970. Na concepção desenvolvida por Durand, a mitanálise busca, à semelhança da psicanálise ou da psicologia profunda, identificar os principais mitos – sejam vigentes ou contraculturais – em circulação numa sociedade que motivam um determinado momento histórico assim como os grupos e relações sociais:

Trata-se realmente de uma “mitanálise” porque frequentemente as instâncias míticas existem de um modo latente e difuso na sociedade e que, mesmo quando são ‘patentes’, a escolha de tal ou qual mito explicitado escapa à consciência clara, ainda que seja coletiva (E. Durkheim). (DURAND, 1985, p. 246).

Etapa que antecede a mitanálise, a mitocrítica está em busca de mitemas, isto é, das menores unidades semânticas dos mitos presentes no discurso narrativo. De forma sintética, pode-se afirmar que a mitocrítica explora de forma arqueológica e criticamente a narrativa em busca de identificar nela o(s) mito(s) patente(s) e latente(s) que a(s) orienta(m) ou desorienta(m) e compara os sentidos expressos nos mitemas com as lições míticas, revelando de que forma o(s) mito(s) relaciona(m)-se com a narrativa. O método mitocrítico, amplamente aplicado às obras literárias, dramáticas e das artes visuais, mostra-se valioso também no estudo das narrativas no cinema, na TV ou em *streaming*.

É importante ressaltar que no caso da mitocrítica de um filme, série televisiva, novela, websérie, videoclipe ou de um conjunto de obras audiovisuais, a análise deve levar em conta todos os elementos visuais e sonoros que compõem a obra, para considerar os impactos que os recursos técnicos e artísticos da linguagem audiovisual têm na experiência estética. Um dos ganhos que a mitocrítica traz para a análise das obras audiovisuais é explorar como as lições míticas, identificadas a partir de mitemas, atuam na produção dos sentidos na narrativa. A mitocrítica do filme *Blade Runner*, o caçador de andróides (Ridley Scott, 1982) traz um bom exemplo disso, conforme veremos a seguir.

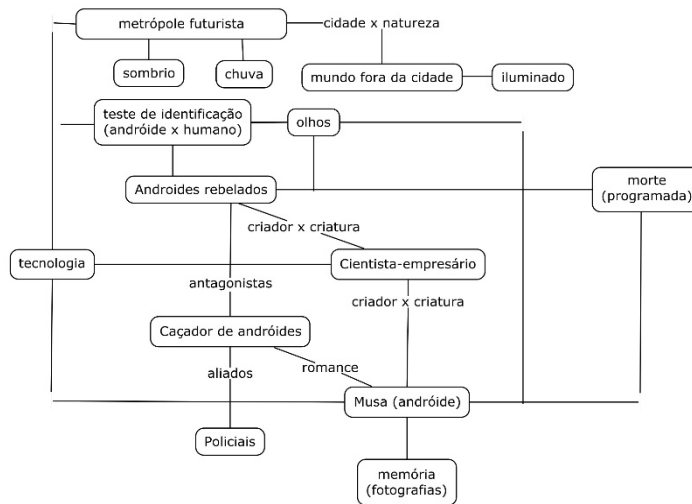
### **3 Do mitema a lição mítica em *Blade Runner***

A mitocrítica de *Blade Runner* começa pelo mapeamento dos elementos simbólicos mais redundantes na narrativa. Como enfatiza Durand (2012, p. 136), essa tarefa não deve ser apenas um levantamento quantitativo, mas principalmente “qualificativo”:

Na perspectiva durandiana, tal grupo de elementos simbólicos é produzido por atitudes imaginativas que lidam com angústias essenciais causadas pela consciência da mortalidade e da percepção do tempo que passa. Para lidar com isso, a imaginação humana busca derrotar ou eufemizar a morte e o tempo. Assim, o imaginário tem a função de prover um equilíbrio biológico, psicológico e social para o *homo sapiens* (ANAZ, 2017, p. 160).

Nesse sentido, acrescentaríamos que se deve buscar os temas, motivos, imagens, símbolos, arquétipos e estereótipos que, pela sua redundância, abram e sustentem isotopicamente “avenidas de sentidos” (BARTHES, 2001) ao longo da narrativa. Para o autor, uma análise crítica não deve descrever ou decifrar os sentidos de uma narrativa, mas apontar como ela constrói seus sentidos por meio de “avenidas” que convocam o leitor (ou espectador) a percorrê-las. Outra contribuição que entendemos ser valiosa para a mitocrítica é o uso de diagramas como ferramenta de mapeamento dos elementos simbólicos, à medida que ele facilita a visualização e análise das relações que os elementos simbólicos estabelecem, conforme demonstrado na Figura 1.

Figura 1: Mapa dos elementos mais redundantes em Blade Runner.<sup>5</sup>



Fonte: Elaborado pelos autores.

A identificação das funções dos elementos e das suas conexões possibilita ao pesquisador contrapô-los às narrativas míticas em circulação (vigentes ou contraculturais) no contexto em que a obra está inserida e definir quais mitemas compõem o núcleo do imaginário compartilhado por ela. Os mitemas são, assim, os pontos de chegada das “avenidas de sentidos” que compõem a narrativa. Em Blade Runner, o mapeamento dos elementos simbólicos aponta, em nossa interpretação, para seis mitemas: humanização do herói; ambição humana desmedida; simbiose entre natural e artificial; fuga para outro mundo; olho como janela da alma; e ambiguidade da tecnologia. Neste artigo, nos limitamos, no entanto, à análise do mitema da humanização do herói.

A estrutura arquetípica de Blade Runner tem como eixo central o enredo herói vence o monstro, que é complementado pelo enredo monstro salva o herói. É, principalmente, nesse percurso de mão dupla que o mitema da humanização do herói se manifesta. Concentram-se

<sup>5</sup> Diagrama desenvolvido a partir da ferramenta de modelização de conhecimento “Cmap”, disponibilizada pelo Institute for Human and Machine Cognition (IHMC).



ali a jornada do protagonista Rick Deckard, o caçador de andróides, e as conexões imediatas (conflitos, relações, interações) que ele estabelece, principalmente com os andróides rebelados e seu líder, Roy Batty, com a musa, a também replicante Rachel, e com a polícia.

Um aspecto importante na jornada que leva ao triunfo do herói e à obtenção de sua recompensa é o processo de reconexão que ele estabelece com sua humanidade, especialmente no desenvolvimento da empatia com o Outro. Deckard inicia a jornada caracterizado como um ex-policia, solitário e durão (desumanizado), mas ao longo de seu percurso humaniza-se à medida que se sensibiliza com a luta dos antagonistas em escapar da servidão e de uma morte programada; e por apaixonar-se e proteger Rachel, que em princípio ele teria de eliminar também. A tragédia dos replicantes contribui na humanização de Deckard, ao mostrar o quanto os andróides assemelham-se ao humano e, de modo complementar, o quanto os humanos podem desumanizar-se.

A descrição dos sentidos do mitema engendra o passo seguinte da mitocrítica que é a busca de correlações com lições míticas. Se adotarmos como referência os mitos prometeico e dionisíaco, que impregnam as narrativas da modernidade, os significados do mitema da humanização do herói em Blade Runner remetem a lições centrais de ambas as narrativas míticas. Entre elas: consciência e angústia da morte; ambição humana desmedida (*hybris*); insurreição contra a autoridade; busca pelo paraíso perdido (volta à idade de ouro); e empatia e amor pelo Outro (pelo diferente, estrangeiro). É nesta última que nos deteremos.

Essencialmente dionisíaca, a lição da empatia e amor pelo Outro, isto é, da aceitação do diferente, articula-se com outras lições míticas presentes no filme e torna-se um dos elementos mais importantes do imaginário que emerge de Blade Runner, ao orientar parte significativa das funções dramáticas e psicológicas do protagonista (Rick Deckard) e do principal antagonista (Roy Batty). A conexão entre as lições da empatia e amor pelo Outro e a da consciência e angústia da morte, por exemplo, aparece nas cenas em que Deckard observa de perto e sensibiliza-se com o drama dos andróides, com suas mortes programadas e a autoconsciência disso – o que inclui a sua amada Rachel.

A mesma conexão está nas cenas em que Batty vivencia o terror da morte iminente e reconhece o mesmo sentimento em Deckard, salvando-o (ou condenando-o a viver com essa angústia). Ambas as lições, por sua vez, articulam-se com a lição prometeica da ambição humana desmedida, que representa a tentativa do humano de assumir a tarefa divina de criar e controlar vidas através da tecnologia, para gerar as imagens de angústia e empatia que compõem o mitema da humanização do herói.

A identificação dos mitos e das lições que eles emprestam à narrativa, possibilitada pelo método mitocrítico, municia o investigador de informações e perspectivas armazenadas nas narrativas míticas para que ele volte ao produto audiovisual em busca dos significados que ele constrói (e não dos que ele esconde).

#### **4 A empatia pelo Outro em Blade Runner**



Em um percurso narrativo de humanização e estabelecimento de empatia e amor pelo Outro, *Blade Runner* apresenta um fértil terreno para a reflexão sobre o estatuto das imagens na contemporaneidade, apontando para o caráter complexo do imaginário enquanto lugar de confluência entre fantasia e fato, ficção e realidade, fabulação e verossimilhança. Para além do deslocamento percebido nos dois personagens centrais, protagonista e antagonista, sem que nenhum deles se caracterize propriamente como um herói, o processo de humanização ocorre também nos polos da produção e da recepção. No primeiro, causado pelas escolhas temáticas e expressivas convocadas a tecer narrativamente o filme; no segundo, pela convocação feita a um espectador imaginado pelo realizador – nos moldes do “leitor implícito”, de Wolfgang Iser (1996) ou do “leitor modelo”, de Umberto Eco (1994), lugares discursivos presumidos na narrativa a partir da posição de autoria do relato.

A exemplo de outras narrativas audiovisuais, em *Blade Runner* busca-se construir o lugar da alteridade – daquilo que é distinto de si – e aproximar-se de um outro diverso a partir de seu próprio ponto de vista, seja aquele dos personagens, colocados em tela pelo realizador, seja aquele dos espectadores que se identificam com eles. A tensão entre identidade e alteridade, marcada pelo movimento de aproximação ao outro, se faz não como algo externo à narrativa, mas como aquilo que compõe sua própria estrutura, remetendo a imagens míticas fundantes e articulando-se no próprio desenrolar da história contada.

Não se trata, portanto, de uma simples inversão de papéis – seja entre o protagonista e o antagonista, seja entre o espectador e os personagens, seja entre o espectador e o realizador – mas de uma mudança significativa de posições: ainda que a história seja narrada e a ação seja desempenhada a partir de um determinado ponto de vista – o de Deckard – aos outros personagens é dado lugar de protagonismo, problematizando a narração do filme e estabelecendo um espaço de empatia com o outro, levando-nos a ver o mundo através de diferentes olhos, os mesmos utilizados para identificar – e, portanto, diferenciar – os humanos dos replicantes.

Nesse processo temos um reposicionamento discursivo que não se coloca como “um gesto apenas solidário de **compreender** o outro, mas, muito além disso, o gesto **humanizado** de sentir sua dor e estabelecer um foco narrativo que tome o partido daqueles com os quais se solidariza” (SOARES; PAGANOTTI, 2016, p. 376, grifos nossos). Os repórteres do programa televisivo, assim reposicionados, transformam-se por alguns instantes em “pessoas comuns” a fim de mostrarem a seus espectadores que podem ser seus olhos e seus ouvidos no acompanhamento da história contada.

Ainda em relação ao mitema de humanização do herói, destacamos um movimento de aproximação a um Outro que se mostra como próximo, e não como distante do protagonista, já que os replicantes, por sua forma humana e por suas emoções – especialmente o grupo que se rebela e se destaca da massa de andróides – vai se humanizando à medida que a narrativa se desenrola. A questão da alteridade e dos modos de representação do Outro, portanto, torna-se mais dinâmica e desafiadora, estabelecendo dois planos narrativos simultâneos e aparentemente

divergentes, mas que, ao final, confluem em torno do mitema da humanização. Do mesmo modo que o anti-herói representado pelo policial se humaniza no contato com os replicantes, estes também se humanizam ao se aproximarem da morte e compartilharem, com os humanos, o temor a ela.

Nesse sentido, uma sequência expressiva do processo de humanização do protagonista e antagonista em *Blade Runner* (Figura 2), e que consolida a lição mítica da empatia e amor pelo Outro, começa com as cenas que mostram Roy Batty salvando Rick Deckard – operando um ponto de inflexão na narrativa, quando o “monstro” salva o “herói” –, e segue com as imagens de Batty, após seu ato de redenção, sentando-se sob a chuva à espera da iminente morte programada, sob o olhar compassivo de Deckard, e pronunciando o famoso monólogo: “Eu vi coisas que vocês não imaginariam. Naves de ataque em chamas ao largo de Órion. Eu vi raios-c Brillharem na escuridão próximos ao Portão de Tannhäuser. Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer” (*BLADE RUNNER*, 1982).

**Figura 2:** Sequência de *Blade Runner* – 1) Cena em que Batty salva Deckard.



2) Cena em que Batty pronuncia o monólogo “lágrimas na chuva”.



Fonte: *Blade Runner*, o caçador de andróides (DVD/Warner Bros. Pictures).

Aquilo que, aparentemente, poderia estabelecer barreiras entre o outro próximo e o outro distante, separando-os, acaba por uni-los em um lugar improvável, a empatia e o amor

pelo outro, levando a sua (re)humanização, ultrapassando fronteiras:

Se o movimento entre fronteiras coloca em evidência a instabilidade da identidade, é nas próprias linhas de fronteira, nos limiares, nos interstícios, que sua precariedade se torna mais visível. Aqui, mais do que a partida ou a chegada, é cruzar a fronteira, é estar ou permanecer na fronteira, que é o acontecimento crítico (SILVA, 2000, p. 89).

É nesse ponto que podemos nos voltar para a temática dos estigmas sociais presentes nas narrativas audiovisuais, já que as políticas de representação e os regimes de visibilidade a eles relacionados se fazem na tensão entre sujeitos, empíricos e discursivos, nelas colocados em cena: “Nos interstícios entre os ditos, inclusão e protagonismo deslizam possibilidades de dar a ver o outro e a ele responder, demarcando distintos posicionamentos discursivos e, conseqüentemente, outros modos de representação da alteridade” (SOARES, 2015, p. 237).

Mais do que reproduzir imagens de minorias ou de grupos sociais em conflito, o filme analisado cria novas realidades ao embaralhar os lugares estabelecidos para os humanos e os replicantes, a exemplo do que vemos em produções mais atuais, como a série televisiva *Westworld*, lançada pelo canal HBO, com produção executiva de J. J. Abrams, e veiculada em 2016. A história, criada por Jonathan Nolan e Lisa Joy, foi inspirada em um filme homônimo de ficção científica (dirigido por Michael Crichton em 1973) e se passa em um parque temático para adultos que reproduz lugares do Velho Oeste americano. O parque é povoado por androides encarregados de divertir e entreter os visitantes humanos a partir de roteiros pré-definidos, em que as histórias são contadas e se repetem sempre de modo idêntico, fazendo com que os não-humanos (mas também os humanos) fiquem presos às mesmas narrativas. Os robôs, entretanto, desconhecem essa distinção e acreditam ser humanos, habitando um mundo que lhes é familiar e concreto e, como em *Blade Runner*, começam a adquirir consciência e a humanizarem-se paulatinamente, rebelando-se contra sua condição e passando a representar uma possível ameaça aos humanos.

Notemos que, não por acaso, Jonathan Nolan foi também roteirista do filme *A origem* (2010)<sup>6</sup>, do diretor britânico Christopher Nolan, que traz em sua narrativa um diálogo intertextual com *Blade Runner*. Para que os personagens saibam se estão em sono ou em vigília, devem eleger uma espécie de amuleto – um objeto que possa guiá-los nesse espaço entre-mundos em que se passa a história, como o peão guardado pelo protagonista. O ícone utilizado por cada um deles evoca as figuras de origami presentes no filme de Ridley Scott, especialmente aquela caracterizada como um unicórnio, relacionada ao personagem principal e que marca o final do filme na edição do diretor.

---

6 No tempo futuro presentificado no filme, é possível invadir a mente humana para roubar segredos enquanto as pessoas dormem e sonham. Um “ladrão de sonhos” é contratado, com a promessa de ser absolvido por seus crimes, para implantar uma ideia em seu inconsciente para que, ao acordar, o personagem adote e execute aquela ideia como sendo sua. Um sofisticado sistema de desenho, montagem e criação de sonhos é apresentado no filme, que mistura o tempo e o espaço de sono e vigília dos personagens, com cenários futuristas que intercalam esses estados.

Nessa versão, que termina antes da cena final em que o policial e sua musa partem em direção a um outro mundo, em que predominam os elementos de uma natureza solar e iluminada (conectada à ideia arquetípica do “puro”) em oposição à metrópole sombria (conectada à ideia arquetípica do “manchado”), o unicórnio é um dos elementos visuais centrais para a assunção de uma possível não-humanidade de Deckard, ainda que, mesmo sendo um replicante, o personagem cumpra uma jornada heroica rumo à humanização possível, como marcado no final da versão distribuída para os cinemas. Além de guiarem os personagens – em *Blade Runner*, para saber se são humanos ou replicantes; em *A origem*, para saber se estão acordados ou dormindo – esses elementos, se considerarmos o mitema da humanização (empatia e amor pelo Outro), operam como chaves interpretativas nas quais articulam sentidos presentes nas obras, sentidos esses engendrados pelo realizador, mas que só se materializam se construídos pelo público.

Na jornada desses heróis, vemos perguntas que evocam imaginários: afinal, o protagonista de *Blade Runner* era humano ou replicante? E quais os limites entre sonho e realidade, se tomarmos a narrativa de Christopher Nolan em sua citação com o final da versão original de Ridley Scott, que nos deixa sem resposta sobre a conclusão da jornada do herói com sua musa, em direção a outro lugar. Na série televisiva, mais recente, essas perguntas se repetem à medida que vemos humanos e robôs intercalarem-se nas histórias contadas no parque. Em comum, *Westworld*, *A origem* e *Blade Runner* guardam entre si, além da inscrição predominante (mas não exclusiva) no gênero da ficção científica, narrativas que se alternam não apenas de modo não-linear, mas como dois planos alternados; a caracterização de personagens como anti-heróis, sejam protagonistas, antagonistas ou adjuvantes; a articulação temática em torno de estigmas e estereótipos; e a marcação de um certo modo de filmar que inscreve as imagens audiovisuais contemporâneas em uma espaço hipertextual, expandindo a intertextualidade anteriormente apontada.

## 5 Considerações finais

Entendemos que a aplicação do método mitocrítico na análise dos produtos audiovisuais – filmes, séries televisivas, novelas, webséries etc. – tem o potencial de trazer para o processo de investigação elementos que se encontram no plano arquetípico (ou mítico) da narrativa e que, muitas vezes, não são explorados nas análises ou críticas desses produtos.

Como demonstrado nesta breve análise de *Blade Runner*, as lições míticas, identificadas pelo método a partir do mapeamento e da definição dos mitemas presentes no filme, contribuem para a interpretação dos significados ideológicos, sociais, culturais e econômicos possíveis na narrativa, uma vez que essas lições sintetizam conhecimentos e visões de mundo capazes de expandir a percepção do analista diante do imaginário compartilhado pelo produto audiovisual.

A mitocrítica nos mostrou também como a correlação entre a questão da alteridade e lições dos mitos prometeico e dionisíaco em *Blade Runner* exemplifica de que forma os

mitos fundadores – sejam helênicos, iorubás, nórdicos, hindus, tupis, cristãos ou mais arcaicos – podem ser atualizados (deslocados, degradados, amalgamados) nas narrativas, mas, ainda assim, de alguma forma, revividos por elas para operarem como modelos nas sociedades contemporâneas.

Finalmente, podemos afirmar que, para além de análises intratextuais – que pretendem decifrar os sentidos internos contidos na obra – ou de análises extratextuais – que enfatizam os aspectos contextuais a ela relacionados, o método mitocrítico propõe um ponto de equilíbrio entre análises voltadas apenas para os objetos ou apenas para seu entorno, apontando um caminho crítico para a criação e interpretação de produtos audiovisuais. Ao estabelecer conexões entre os processos de produção e recepção das obras por meio da identificação dos mitos que expressam uma linguagem não mítica, tal método expande as fronteiras possíveis no estabelecimento de correlações de um mito com outros em determinadas épocas ou culturas.

## Referências

A ORIGEM (The Inception). Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Legendary Pictures / Syncopy Films. 2010.

ANAZ, Sílvio. Processo criativo no cinema mainstream na perspectiva da teoria do imaginário. In: LEÃO, Lucia (org.). **Processos do imaginário**. São Paulo: Képos, 2017, p. 137-168.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BLADE RUNNER, O Caçador de Androides (Blade Runner). Direção: Ridley Scott. Estados Unidos: The Ladd Company / Tandem Productions / Sir Run Run Shaw. 1982.

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

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

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

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

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

FRYE, Northrop. **Anatomia da crítica**. São Paulo: Cultrix, 1973.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**. Vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1996.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

RICOEUR, Paul. **Interpretação e ideologias**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

SANTOS, Marcos Ferreira. Espaços crepusculares: poesia, mitohermenêutica e educação da sensibilidade. **Revista @mbienteducação**. São Paulo, v. 1, n. 1, jan.-jul./2008. Disponível em: <[http://arquivos.cruzeirodosuleducacional.edu.br/principal/old/revista\\_educacao/pdf/volume\\_1/art10marcos.pdf](http://arquivos.cruzeirodosuleducacional.edu.br/principal/old/revista_educacao/pdf/volume_1/art10marcos.pdf)>. Acesso em: 24 mai. 2017.

SILVA, Tomaz Tadeu. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomaz Tadeu. **Identidade e diferença**. A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.

SOARES, Rosana de Lima. Realismos audiovisuais: visibilidades intertextuais em documentários televisivos. **Doc On-line**. n. 18, set. 2015, p 216-240.

SOARES, Rosana de Lima; PAGANOTTI, Ivan. Eu posso fazer uma pergunta para você? O repórter contra a parede. In: BARCELLOS, Caco; CAVECHINI, Caio. **Profissão Repórter 10 anos**: grandes aventuras e grandes coberturas. São Paulo: Planeta, 2016.

WESTWORLD. Direção: Jonathan Nolan e Lisa Joy. Estados Unidos: HBO. 2016.