

## MITOHERMENÊUTICA DE FILMES HOLLYWOODIANOS DE ACORDO COM O IMAGINÁRIO DE GILBERT DURAND

**DOI**  
10.11606/issn.2525-3123.  
gis.2021.175852

**ORCID**  
<https://orcid.org/0000-0002-5390-3102>

**ROGÉRIO GONÇALVES DE CARVALHO**

Pesquisador independente, São Paulo, SP, Brasil

### RESUMO

Este texto tem por objetivo apresentar uma interpretação antropológica do imaginário do cinema, especificamente em filmes em sua maior parte produzidos em Hollywood. Para tal, faremos a aplicação de uma mitohermenêutica desenvolvida pelo antropólogo Gilbert Durand, que configura três estruturas imaginárias arquetípicas que servem como uma espécie de guia. O itinerário deve seguir os regimes imaginários pensados por Durand, quais sejam o regime diurno de estrutura heroica, o regime noturno de estrutura mística e o regime noturno de estrutura sintética ou dramática.

### PALAVRAS-CHAVE

Cinema;  
Antropologia  
do imaginário;  
Mitohermenêutica;  
Regimes do  
imaginário; Gilbert  
Durand.

### KEYWORDS

Cinema;  
Anthropology of  
the imaginary;  
Hermeneutic-  
myth; Imaginary  
regimes; Gilbert  
Durand.

### ABSTRACT

This essay aims to present an anthropological interpretation of the imaginary of cinema, specifically in films mostly produced in Hollywood. For that purpose, we will apply a mythological hermeneutics developed by the anthropologist Gilbert Durand, which sets up three archetypal imaginary structures that serve as a kind of guide. The itinerary must follow the imaginary regimes thought by Durand, which are the daytime regime of heroic structure, the nighttime regime of mystical structure and the nighttime regime of synthetic or dramatic structure.

## INTRODUÇÃO

O cinema é uma das linguagens mais atuais no universo das artes a alimentar a nossa imaginação. Se por um lado se inspira e se dinamiza em imaginários já explorados em outras artes, por outro lado usa uma estratégia discursiva aberta para muitas possibilidades de interpretação antropológica. Para esse fim, nos valem de uma hermenêutica muito específica, denominada de “mitohermenêutica”. De forma particular, a mitohermenêutica configurada por Gilbert Durand, traz para o horizonte da interpretação o imaginário conectado ao aspecto simbólico e arquetípico. Em certo sentido, Durand criou um “guia” do imaginário antropológico que contribui para compreendermos algumas estruturas básicas que se repetem na diversidade dos produtos culturais, inclusive no cinema.

Em *As estruturas antropológicas do imaginário*, Durand (2002) apresenta o imaginário submetido a dois regimes relacionados ao tempo: o regime diurno da imagem e o regime noturno da imagem. Mas, estes dois regimes, ao se desenvolverem de forma arquetípica, se compõe de três estruturas. O regime diurno de estrutura heroica, o regime noturno de estrutura mística e o regime noturno de estrutura sintética ou dramática.

Os regimes, assim como suas respectivas estruturas, fornecem uma fonte inesgotável de arquétipos, símbolos, imagens e mitos que servem muito bem como lentes interpretativas. Apesar de Durand desenvolver um método interpretativo “mitodológico” que ele divide em uma “mitocrítica” e uma “mitanálise”, mas que não aplicaremos aqui, pois exige fôlego dissertativo por parte do analista ou crítico<sup>1</sup>. Mas, o simples recenseamento dos exemplos guiados por Durand por todo o livro, são suficientes para observarmos o quanto a narrativa cinematográfica é influenciada pelo imaginário que transita sob os aspectos simbólicos, assim como influencia o nosso imaginário, imprimindo uma recursividade incessante.

A maioria dos filmes que escolhemos para representarem o itinerário antropológico de Durand, foi produzido recentemente pela indústria hollywoodiana. Talvez porque permita suscitar a memória de filmes que uma boa parte de nós já assistiu, mas, principalmente, porque serve como ponto inicial para agregar perfeitamente a lembrança de outros filmes.

## O IMAGINÁRIO DE GILBERT DURAND

Dois caminhos principais nos conduzem para a compreensão de Durand sobre o imaginário. O primeiro caminho vai em direção ao problema do

<sup>1</sup> Tal fôlego nos foi exigido para defender uma tese (Carvalho 2017) aplicando a “mitodologia” de Durand como “mitohermenêutica” sobre os contos de Jorge Luiz Borges.

tempo enquanto maior representante da “face da morte”. O tempo que escoo é, para todo ser humano, uma ameaça constantemente domesticada pela ação simbólica, tendo o imaginário seu fundamento de sentido. O segundo caminho vai em direção às leis básicas que regulam a estrutura do imaginário. A imaginação (ação de imaginar), atrelada ao imaginário (feito de elementos arquetípicos), não é solta, perdida, lançada ao vento dos significados infinitos, antes, segue categorias bem definidas.

Para trilhar o caminho do tempo mortal, Durand seguiu as pegadas epistemológicas de Heidegger. Quando Durand desenvolve a sua teoria sobre a potência do imaginário como antídoto contra o destino fatal, diante do tempo mortal, fica impossível evitar as noções delineadas por Heidegger em *Ser e Tempo*. Assim como o filósofo, Durand não queria perder de vista a finitude do ser humano diante do tempo e implicou a “angústia existencial” como propulsora de sentido, como uma espécie de “motor” do antidesestino. A ameaça ao ser exige ora um combate contra o tempo, ora uma fuga do tempo. Seja combate ou fuga, a domesticação do tempo pela imaginação funciona como forma de dar sentido contra o destino; a imaginação é, pelas regras e regimes do imaginário, o modo “padrão” que o ser humano “descobriu” para jogar contra o destino fatal.

A ação simbólica, ora subjetiva, ora objetiva, Durand chamou de “trajeto antropológico”: “a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (Durand 2002, 41). É o imaginário que fornece a relação entre a subjetividade e objetividade, entre as reações assimiladoras do sujeito e as emanações do meio objetivo<sup>2</sup>. “O imaginário é esta encruzilhada antropológica que permite esclarecer um aspecto de uma determinada ciência humana por um outro aspecto de outra (Durand, 2002, 18).”

O trajeto antropológico não se dá por acaso. Durand buscou inspiração na Escola de Eranos<sup>3</sup>, que vê a necessidade de recuperar a tradição hermético-gnóstica submersa na racionalização ocidental. Tendo o imaginário um caráter ambíguo, totaliza a concepção de verdade: bipolaridade é a marca das representações humanas.

Para a valorização da dimensão do imaginário como mediação entre a subjetividade e a objetividade em termos antropológicos, Durand teve

2 Além de Bachelard, a noção de trajeto antropológico é fundamentada nas concepções de Bastide sobre as relações da sociologia com a psicanálise.

3 A Escola de Eranos foi iniciada por Rudolf Otto e Karl Jung. Nessa escola, desenvolvida em Ascona, Suíça, de 1933 a 1988, e discutindo questões relacionadas à mitologia comparada, antropologia cultural e hermenêutica simbólica, participaram estudiosos como Mircea Eliade, Joseph Campbell, James Hillman, G. Scholem, Jean Danielou e Henry Corbin, isso para citar apenas alguns.

como referência Henry Corbin, herdeiro da hermenêutica de Heidegger e vinculado à fenomenologia de Husserl.

Corbin aplicou os princípios hermenêuticos e fenomenológicos à consciência religiosa ao estudar os grandes textos de experiência mística e visionária dos persas zoroastristas e dos xiitas muçulmanos. Descobriu que essas tradições preservam a ideia de um mundo inteligível meta-histórico, feito de imagens autônomas que a consciência pode experimentar. Segundo Corbin, as experiências se assentam numa hierarquia com três níveis de realidade: a de um mundo inteligível, do Uno divino, a de um mundo sensível, comandado pelo corpo e de uma realidade intermediária, pela qual o mundo inteligível se manifesta. Ao mundo inteligível pertence a inteligência pura, ao mundo sensível, apenas a percepção sensorial, e, ao mundo intermediário, pertence a imaginação visionária.

No mundo intermediário são produzidos dois tipos de imagens: as imagens da imaginação psicofisiológica e aquelas da imaginação criadora<sup>4</sup>. A primeira é inseparável de nossa condição corpórea, das percepções sensoriais. A segunda é separada do sujeito, autônoma, que permite oferecer à consciência representações já pré-estabelecidas, longe de todo subjetivismo. São as imagens da imaginação criadora que conduzem ao caminho dos arquétipos e são denominadas de “imaginal”.

Essas concepções de Corbin bastam para percebermos que Durand tem antecedentes nas ideias que desenvolveu sobre o corpo ser a sede de matrizes do imaginário, por um lado, e os arquétipos, por outro lado. O salto de Durand foi relacionar um ao outro, ou seja, ligar as reflexas dominantes que estão relacionadas ao corpo, aos esquemas produtores dos arquétipos. Aqui, nesse universo, nessa dimensão recursiva entre corpo e arquétipo, Durand gestou seus fundamentos básicos sobre o símbolo.

Antes de Durand, Bachelard, na qual Durand também se apoiou, percebeu essa ambiguidade, essa bipolaridade da natureza do discurso, regida pelo imaginário. Para o epistemólogo francês, o psiquismo humano se orienta em direção a representações metafóricas organizadas em dois polos: o da racionalidade, naturalmente oposta ao curso espontâneo das imagens, e o do devaneio, naturalmente assimilado pelo curso espontâneo das imagens. Assim, o imaginário pode efetivar-se pela via negativa da ciência, que compreende a imagem como obstáculo epistemológico<sup>5</sup>, ou pela via do devaneio poético.

<sup>4</sup> Apesar de não seguir Corbin, Bachelard elaborou uma ideia de “imaginação ativa”, isto é, a imaginação não é passiva, feita de vestígios ou restos da realidade, antes, ela é criadora, geradora de imagens. O imaginário é criado sob a tutela da imaginação ativa.

<sup>5</sup> Bachelard desenvolve uma “filosofia do não” em que repudia a noção unívoca da ciência pelo princípio de identidade aristotélico e pelo positivismo. Nesse caso, nem positivismo nem negativismo. O “não” designa a superação da filosofia da ciência sequestrada por

Diferente de seu mestre Bachelard, no entanto, Durand não encarou a ciência como a polaridade oposta da imaginação. Segundo suas intuições, a ciência é uma polaridade oposta apenas por uma estratégia eufemizante do discurso. Ciência e imaginação nasceram do mesmo berço da capacidade simbólica do ser humano, independente das barreiras e dos limites epistemológicos.

Durand percebeu que as concepções binárias estanques são perigosas e correspondem a uma lógica reducionista e, muitas vezes, totalitária. Mesmo reconhecendo que existe uma coincidência entre a realidade cultural e uma concepção de estrutura binária dessa realidade cultural, Durand temeu que a ciência fosse percebida como o lado bom e evolutivo da humanidade, enquanto a imaginação fosse o lado ruim e pobre da humanidade.

Neste sentido, penso que a solução culturalista – do mesmo modo que as perspectivas hegelianas, spenglerianas e comtianas –, ao reduzir monoliticamente o pluralismo das soluções culturais do déficit humano a respeito do instinto, a um totalitarismo e um monismo *da* cultura, resulta tão deformante e parcial, como o temível totalitarismo igualitário da “natureza naturalizante” de Rousseau. Naturalmente, tanto Spengler como Hegel têm demonstrado que a mais alta instância da consciência coincide com o apogeu cultural (filosofia, arte, religião), mas por desgraça, tanto um como o outro – sobretudo Hegel, que, como Comte, adiciona ao monismo um etnocentrismo declarado – tem deixado de definir a cultura como um sistema de regulação em que funcionam algumas instâncias contraditórias, antagônicas por ser compensatórias. Se as culturas coroam efetivamente a genética do aparato simbólico humano, para mim não se trata de reduzir essas derivações culturais a solução totalitária do etnocentrismo, e especialmente a da nossa pedagogia e de nossa ideologia ocidental. (Durand 2013, 27 e 28).

É efetivamente a “diferença” e a diversidade que impede a sistematização feita apenas de oposições. Sob esse ponto de vista, ciência e imaginação são opostas apenas na aparência de suas finalidades, pois, em suas origens, são pertencentes ao aparato simbólico que, pelo deslizamento da linguagem, por eufemização, são tão somente formas diferentes de expressão do

.....  
sistemas axiomáticos e pronta para uma abertura do pensamento científico. Além disso, Bachelard, ao perceber que a imaginação e o devaneio criam “obstáculos epistemológicos”, isto é, antecedem a criação de uma explicação empírica, se volta para investigações no campo da literatura, principalmente a poesia. Bachelard compreende que antes de um “a posteriori” empírico, ou mesmo antes de um “a priori” racional, existe um desejo imaginante que “sonha” a solução diante do obstáculo que aparece ao espírito humano. Por exemplo, antes da racionalização do obstáculo epistemológico: “voar”, e de sua solução: “avião”, antecedia uma atividade imaginante do “voo”, presente nos devaneios do ser humano na história da literatura, por exemplo.

“mito”. Ciência e imaginação têm como finalidade última a domesticação da ameaça do destino, eufemizar a face horrenda de “Cronos”.

Tendo explanado sobre o primeiro caminho principal que conduziu para a compreensão de Durand sobre o imaginário, o segundo caminho fundamental trilhado por ele, tem por homologia e inspiração algumas noções essencialistas. Em termos epistemológicos, Durand escolheu estruturar as imagens em regimes bem definidos, em moldes semelhantes aos dos “essencialismos” e “tipologias” presentes na filosofia, psicologia, antropologia, sociologia, história e outras ciências humanas.

Durand entendeu que a imaginação, para se exprimir, para ganhar um “corpo”, está submetida a uma “fantástica transcendental”. Aqui vale ressaltar que os princípios utilizados por Durand a respeito do simbólico vem do neokantiano Cassirer. Princípios que estão muito bem elaborados em sua *Filosofia das formas simbólicas*.

Com efeito, a *Filosofia das Formas simbólicas* é, segundo comentário do próprio autor, uma fenomenologia do conhecimento, não pretendendo ser, de modo algum, uma metafísica do conhecimento. O termo conhecimento nela se define no amplo sentido de “apreensão” humana de “mundo”, apreensão nunca passiva, sempre mediada pela espontaneidade enformadora da mente humana. Na ampla acepção usada por Cassirer, o termo conhecimento não se aplica apenas ao entendimento científico e à explicação teórica, mas se refere a toda atividade espiritual em que “edificamos um ‘mundo’ na sua configuração característica, na sua ordem e no seu ‘ser-assim’...” Assim, a filosofia das formas simbólicas “não pretende estabelecer, de antemão, determinada teoria dogmática da essência dos objetos e de suas propriedades básicas, mas visa a apreender e descrever, ao contrário, mercê de trabalho paciente e crítico, os modos de objetivação que caracterizam a arte, a religião, a ciência”, sobretudo, porém, a linguagem e o mito. (Cassirer 2013, 12 e 13).

A noção de “mente enformadora”, inspirada na filosofia kantiana, com forte intensidade na ideia de imaginação ativa em Bachelard, será para Durand um desafio de alinhamento entre a fenomenologia do conhecimento e o simbólico.

Desse modo, Durand define um primeiro momento ou ponto de partida para a ação simbólica, que ele chamou de “esquemas” (*schèmes*)<sup>6</sup>. Na borda de partida ou de origem do aparato simbólico, estão os “esquemas” e na borda de chegada ou de destino, estão os mitos.

<sup>6</sup> Deleuze, na trilha de Kant, nos sugere que “o esquematismo é um ato original da imaginação: só ela esquematiza. Mas só esquematiza quando o entendimento preside ou tem o poder legislador” (Deleuze 1994, 26).

Nesse sentido, a noção de esquemas está bastante próxima da noção de “aparato psíquico” de Freud e dos modelos actanciais<sup>7</sup>, como o de Jung.

Os esquemas são o capital referencial de todos os gestos possíveis da espécie *Homo sapiens*. É o que Bergson pretendia na presença arcaica do nosso *Homo faber*. Mas, ao situar o esquema na raiz da figuração simbólica, me aparto, ao mesmo tempo, da teoria junguiana que coloca na última parte uma reserva de arquétipos elaborados em um inconsciente coletivo, e as reduções da figura simbólica, tanto freudianas (redução ao sintoma de uma única libido obsessionada pelo orifício, digestivo e genital) como lacanianas (redução desta linguagem pré-linguística às sintaxes e aos jogos de palavras de uma linguagem natural). Com Mauss, penso firmemente que a primeira “linguagem” é “verbo”, é expressão corporal. E não me faço perguntas como Fausto, que devia ler Derrida, para saber se era o verbo a ação do que estava “no princípio”. Porque o verbo é ação específica, e não só sob a exclusiva epígrafe dos verbos *tapar, acumular, encher, engolir* etc., senão também no campo tão importante da motricidade e dos membros, do endereçamento postural, e, em primeiro lugar, da mão. (Durand 2013, 19 e 20).

Na busca por gestos dominantes presentes no corpo que sirvam como matrizes para os esquemas ou núcleos arquetipais, Durand relaciona sua antropologia à reflexologia da Escola de Leningrado. Tal escola estabeleceu a concepção de gestos ou reflexos dominantes, tendo os estudos anatomofisiológicos e etológicos, mais especificamente pelas observações de Betcherev, sua base de pesquisa. Inspirado na reflexologia, Durant propõe três gestos dominantes: o postural, o digestivo e o copulativo. Estas três dominantes reflexas vão formar as matrizes nas quais as representações humanas naturalmente convergem e se integram.

Retomando a concepção de trajeto antropológico, a ponte que liga nesse trajeto o sujeito ao mundo e o mundo ao sujeito, é feita pelos esquemas, arquétipos e símbolos. O esquema (não esboço, mas movimento interior e dinâmico), significa a junção entre os gestos dominantes da sensório-motricidade e as suas respectivas representações.

Na busca pela verticalização, depois de muito tempo na horizontal, um bebê, por exemplo, experimenta a repetição e a padronização que o corpo e o cérebro oferecem na construção do esquema de ascensão e queda, subida e descida. Estes esquemas, por sua vez, acoplados aos símbolos, passam por uma valoração arquetipal, que é característica de nossa condição antropológica, de *Homo sapiens*.

<sup>7</sup> Os modelos actanciais podem ser definidos como matrizes arquetipais de uma cultura, geralmente relacionadas a esquemas verbais de uma cultura.

O *sapiens* é, de maneira indissociável um ser vivo, senão culto, ao menos imerso em uma cultura. O animal humano, com seu “grande cérebro”, é, por assim dizer, funcionalmente cultivável. É o que diferencia radicalmente a criança humana ou o doente mental do macaco ou do cachorro: a sociedade – e sua “consciência” que é a cultura – é para o homem uma forma simbólica duplamente exigida pelas características sociais do animal humano, tão desprovido de instintos de sobrevivência, e pelas qualidades de mediatização reflexiva de seu “grande cérebro”. (Durand 2013, 26).

Assim, Durand propõe que o ser humano é um ser inacabado e passível de ser desenvolvido, “cultivado”, educado. Apesar de um “cérebro grande”, o cérebro é imaturo e incompleto e, somado a um corpo munido apenas de aparatos básicos de sobrevivência, resta ao ser humano simbolizar. Numa espécie de “neotenia humana”, isto é, de inacabamento, Durand nos põe em um beco sem saída e nos faz alegar que o poder de simbolizar funciona como uma estratégia evolutiva de manutenção da espécie que, por “coincidência”, é adjetivada como *sapiens*.

Os arquétipos são mediadores entre os esquemas e as imagens percebidas no ambiente. Os gestos dominantes, manifestos em esquemas e em contato com o ambiente, originam os arquétipos. Constituindo a ponte entre o imaginário e os processos racionais, se mostram universais e, portanto, adequados ao esquema. “Por exemplo, aos esquemas de ascensão correspondem os arquétipos de ‘cume’, ‘céu’, ‘torre’, ‘herói’ [...]” (Turchi 2003, 28).

Enquanto os arquétipos são universais, os símbolos são polivalentes. Os arquétipos possuem uma constante, mas os símbolos, manifestações desses arquétipos na cultura, são ressignificados de acordo com o meio social. Por exemplo, “o esquema ascensional e o arquétipo do céu permanecem imutáveis, porém, o símbolo que os demarca transforma-se de escada em flecha voadora, em avião supersônico ou em campeão de salto” (Turchi 2003, 28).

Não percamos a sequência: os gestos dominantes ou dominantes reflexas originam os esquemas, que tem natureza arquetípica. Desse ponto, Durand segue para os símbolos. Na ordem, a sequência é: gestos dominantes → esquemas → arquétipos → símbolos. Os símbolos convergem para os arquétipos, os arquétipos convergem para os esquemas e os esquemas convergem para os gestos dominantes.

Para chegar a essa configuração estrutural, Durand valeu-se de um método de convergência que mostra um isomorfismo dos símbolos convergentes. O processo de convergência é feito por homologia e não por analogia, pelo semantismo dos símbolos e não pela sintaxe. Isso significa que os



símbolos seguem sua natureza arquetípica, impedindo que fiquem perdidos e espalhados em suas funções e discursos culturais, sociais etc., ou, ao contrário, que fiquem presos numa estrutura rígida e portadora de significados sedimentados.

Para além da noção de arquétipo de Jung, Durand foi fiel ao seu preceptor Gaston Bachelard, a quem atribuiu o pioneirismo de conceber uma estrutura arquetípica feita de símbolos ou de quatro elementos da “imaginação material” (terra, água, ar e fogo). Bachelard denominou imaginação material porque nossos devaneios, no ato da imaginação ativa, seguem regras e leis homólogas àquelas que a matéria segue pelas leis da ciência, como a Física. O próprio Bachelard (1990, 14) afirma que “somos arrastados para a procura imaginária de matérias fundamentais, de elementos imaginários, que têm leis idealísticas tão seguras quanto as leis experimentais”.

Durand, por seu lado, compreende que a imaginação segue regras e leis que a põe em uma estrutura do imaginário. Desvendou isso ao ligar as imagens aos gestos dominantes, aos esquemas, aos arquétipos e aos símbolos.

Existe também na teoria da imaginação material de Bachelard uma bipolaridade, uma ambivalência “onírica”. Os quatro elementos têm uma pregnância semântica relacionada de um lado aos sonhos da vontade e do outro lado aos sonhos de repouso<sup>8</sup>. Assim como Bachelard, Durand também entende que a estrutura do imaginário é ambivalente e demonstra isso ao relacionar de um lado o gesto dominante postural, de regime diurno e do outro lado o gesto dominante digestivo e copulativo, de regime noturno<sup>9</sup>.

Ao propor as regras básicas e a ambivalência que orientam o imaginário, Durand formulou a sua teoria geral do imaginário que ele denominou de “estruturalismo figurativo”, exposto de forma consistente em sua obra *As estruturas antropológicas do imaginário*.

Porém, o estruturalismo do antropólogo não segue os padrões tradicionais. Na verdade, “Durand tenta conciliar a disputa entre o estruturalismo formal de Lévi-Strauss e a hermenêutica existencializante e historicizante de Ricoeur, não rechaçando nem a sincronicidade estrutural, nem a compreensão (*gnosis*) hermenêutica” (Turchi 2003, 25).

Expondo de outro modo, Durand compreendeu que a estrutura deve ser um espaço dinâmico, intuitivo e organizador, e não como uma forma

8 Bachelard desenvolve essas ideias em obras como *A terra e os devaneios de repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade* e *A terra e os devaneios da vontade*.

9 Para classificar as imagens em uma bipartição: o regime diurno e o regime noturno, Durand se baseia nas obras de Georges Dumézil e André Piganiol.

estática e esvaziada de sentido.<sup>10</sup> Durand, por exemplo, vê que o termo alemão para símbolo (*Sinbild*) é o melhor termo para definir o equilíbrio entre as polaridades da imaginação.

Englobando em sua composição etimológica o sentido (*Sinn*), elemento integrante do consciente reconhecedor e formativo, e a imagem (*Bild*), matéria-prima substancial do criador, localizada no inconsciente coletivo, o símbolo tem uma função transcendente e é a fórmula básica do processo de individuação. (Turchi 2003, 25).

Em resumo, podemos reconhecer dois regimes antagônicos marcados pelo tempo: o diurno e o noturno. Relacionados à rítmica corporal e às tendências arquetípicas, o ser humano representa o mundo e configura o contexto histórico. Essa tendência arquetípica se especifica nas *Sinn-bilden* de uma época se manifestando pela linguagem da arte, dos sistemas científicos ou pela religião.

A fantástica de Durand nada mais é do que a “trajetividade”<sup>11</sup> antropológica que começa no corpo e transcende nos esquemas simbólicos, em uma estrutura que narra pelo semantismo do mito. No mesmo tom proposto por Novalis, Durand perseguiu uma “fisiologia” da imaginação, como se a imaginação fosse um aparato intrínseco ao ser humano. A “função da imaginação é motivada não pelas coisas, mas por uma maneira de carregar universalmente as coisas como um sentido segundo, como um sentido que seria a coisa do mundo mais universalmente partilhada” (Durand 2002, 378).

Esse modo de carregar universalmente, como se fossem “imperativos categóricos” da imaginação, por isso “estruturável”, é revelado no mundo e em suas manifestações culturais por uma certa “pressão pedagógica” ou histórica. Essa “pressão” funciona como um éon (*aion*)<sup>12</sup>, como se fosse uma mentalidade, semelhante às imagens ou elementos arquetípicos de Jung, porém, imprimindo uma força imaginária na história.

Pode-se, com efeito, pensar, com Jung, que uma tipicidade sócio-histórica venha substituir a atipicidade psicológica e editar a preponderância deste ou daquele regime da imagem. Todavia, é preciso explicar bem o que entendemos por pressão histórica: trata-se apenas da pressão ocorrencial das ideologias dum instante de uma civilização, e para significar essa pressão preferimos chamá-la “pedagogia” mais do que história, porque este último

<sup>10</sup> Durand encontra respaldo no sistema lógico do físico S. Lupasco.

<sup>11</sup> Durand usa esse termo as vezes para representar o trajeto antropológico que se origina no corpo (reflexas dominantes) e desemboca no símbolo. O conceito está por trás da palavra “trajetividade” se diferencia de “trajeto”. Enquanto um trajeto pressupõe um ponto de partida e um ponto de chegada, a “trajetividade” é recursiva, se retroalimenta e, portanto, não é linear, é cíclica.

<sup>12</sup> “Era” ou “força vital”.

termo presta-se a confusão, na mentalidade dos dois últimos séculos, precisamente com um mito messiânico e progressista. (Durand 2002, 384).

Desse modo, seria possível coincidir as obras de arte, como o cinema, com as motivações psicossociais de uma época. Por outro lado, a pressão pedagógica de uma época pode frustrar o surgimento de uma pressão contrária. Um regime imaginário dominante exerceria uma pedagogia negativa, isto é, utilizaria métodos de recalçamento de um regime oposto. É assim que um regime imaginário permanece e cria seus mecanismos de sobrevivência, até que o regime oposto, aos poucos, ganhe o seu espaço e igualmente se imponha.

É o que explicaria as diástoles e sístoles da história do imaginário tal como Guy Michaud as mostra através da história da literatura francesa. Uma “jornada” do devir imaginário seria de mais ou menos duas gerações de 36 anos cada, uma diurna, “idealista”, a outra noturna, “realista”, notadas pela utilização mais frequente num e noutro caso recíproco do “tema da noite” e do “tema do meio-dia”. (Durand 2002, 386).

Como Durand utiliza um vocabulário pedagógico, isto é, que permite deduzirmos que um regime “educa”, cultivas as almas e as mentes, não é absurdo compreendermos que:

[...] toda cultura inculcada pela educação é um conjunto de estruturas fantásticas. O mito, escreve Gusdorf, “é o conservatório dos valores fundamentais”. A prática é, de início, ensinada de maneira teórica extrema: sob a forma de apólogos, fábulas, exemplos, lugares seletos nas literaturas, no museu, na arqueologia ou na vida dos homens ilustres. E os jogos não passam de um primeiro ensaio dos mitos, lendas e contos. (Durand 2002, 397).

Tendo isso em mente, Durand se impõe a tarefa de elaborar uma ferramenta metodológica que possa ler ou realizar uma hermenêutica amparada pela imaginação, pelo símbolo e pelo mito, uma “mitohermenêutica” ou uma “mythodologia”.

Tratar-se-ia, antes de mais, de reabilitar o estudo da retórica, meio-termo indispensável ao acesso pleno do imaginário, e depois tentar arrancar os estudos literários e artísticos à monotonia historicizante e arqueológica, a fim de recolocar a obra de arte no seu lugar antropológico conveniente no museu das culturas e que é o hormônio e suporte da esperança humana. (Durand 2002, 431).

Portanto, a arquetipologia geral de Durand, fundamentada em uma fantástica transcendental de cunho simbólico e mítico, estruturada em

uma antropologia do imaginário, permitiu a elaboração de uma crítica leal ao mito.

## **CINEMA SOB O REGIME DIURNO DA IMAGEM DE ESTRUTURA HEROICA**

Diante das faces da morte e de suas características de temporalidade e destino, o regime diurno assume esquemas verbais de distinção, ou seja, narrativas de negação do tempo e das trevas. Com uma atitude diairética (em direção à luz do dia), se projeta para cima e para além, no atemporal. A instância negativa, ou seja, a angústia da morte, e que obviamente deve ser rechaçada, é representada por símbolos teriomórficos (animais), nictomórficos (trevas) e catamorfos (queda e abismo).

Não por acaso a estrutura heroica é muito bem representada pela “jornada do herói”, tão explorada pela literatura ou pelo cinema. O herói ou o rei se traveste de luz e, empunhando sua espada, não conhece outro modo de vencer a ameaça de morte senão pelo combate. Ameaça de morte muitas vezes encarnada por símbolos ao mesmo tempo teriomórficos, nictomórficos e catamorfos, como por exemplo um dragão, um vampiro, ou qualquer modelo de monstro devorador.

Durand percebeu que o esquema teriomórfico “desliza” para o simbolismo da mordida, do monstro devorador. Este, pode ser representado por um sem número de animais e seres, um bestiário completo inserido na dinâmica da ameaça devoradora, da morte: bicho-papão, ogro, lobo, leão, dragão, vampiro, ou até vilões que, de alguma forma, representem a ameaça da morte.

Os símbolos nictomórficos tem um isomorfismo negativo dos mais originários na natureza psicológica. As trevas da noite constituem um dos primeiros símbolos do tempo. “A noite recolhe na sua substância maléfica todas as valorizações negativas precedentes” (Durand 2002, 92). O que nos conduz a entender porque tantos vilões e inimigos dos heróis nos cinemas tem origem nas trevas, na dimensão da escuridão. Desde vilões atuais como Darth Vader da série de filmes *Star Wars* e Lord Voldemort na série de filmes *Harry Potter*, até “vilões” ou seres nictomórficos mais antigos como o *Lobisomem*. Este último se tornou filme como *Um lobisomem americano em Londres* (1981); *Um grito de horror* (1981); *A hora do lobisomem* (1985); *Teen Wolf: O garoto do futuro* (1985); *Lobo* (1994); *Anjos da noite* (2003), que nos põe no meio de uma guerra entre lycans (lobisomens) e vampiros; *O lobisomem* (2010). Também vampiros como o famoso Conde Drácula em *Nosferatu* (1922); *Drácula* (1931); *Drácula* (1979); *Drácula de Bram Stoker* (1992); *Drácula: A história*

*nunca contada* (2014); os divertidos filmes sobre o Conde Drácula da *Hammer Film Productions* realizados entre 1958 e 1974, tendo como protagonista Christopher Lee. A Múmia em filmes como *A múmia* (1932); *A mão da múmia* (1940); a trilogia *A tumba da múmia* (1942), *O fantasma da múmia* (1944), *A maldição da múmia* (1944); a trilogia mais atual em *A múmia* (1999), *O retorno da múmia* (2001), *A múmia: A tumba do Imperador Dragão* (2008). Estes três seres, o lobisomem, o Drácula e a múmia, junto com o monstro de Frankenstein e o Homem Invisível, tem seus direitos detidos para o cinema pela Universal Pictures, que criou um selo denominado “Dark Universe”.

Os símbolos catamórficos são unidos pela dinâmica da queda e pelo movimento de descida. Logo, os símbolos relacionados à vertigem (abismo, poço, profundezas, precipício etc.), tem o seu lugar no imaginário que preserva os aspectos negativos da morte. A queda, no sentido de pecado original, produz noções que impregnam tanto o horizonte religioso quanto o horizonte existencial: a queda serve igualmente para significar o pecado como a derrota. A depressão é contrária à ascensão, à conquista ou à vitória.

Ora, não por acaso a catamorfia é característica que se adere muito bem à psicologia dos seres das trevas e vilões. Podemos citar um sem número de personagens que justificam suas ações criminosas por alguma psicopatologia catamórfica, relacionada a alguma queda moral ou existencial. É o caso de personagens psicopatas como o Coringa, que aparece em filmes como *Coringa* (2019), ou na trilogia do Batman como Cavaleiro das Trevas, de Christopher Nolan. Hannibal Lecter em *Silêncio dos inocentes* (1991); o Duende Verde em *Homem-Aranha* (2002), ou ligados ao aspecto demoníaco como Louis Cypher do filme *Coração satânico* (1987) e Sauron da trilogia *O Senhor dos anéis* (2001, 2002, 2003).

Ainda não é possível afirmar categoricamente, mesmo porque nos faltam pesquisas e sistematizações sobre as prevalências dos regimes imaginários definidos por Durand aplicados na cinematografia. Porém, pensando na cinematografia de cunho industrial, principalmente aquela produzida em Hollywood, é possível observar uma quantidade bastante grande de filmes que se valem da estrutura heroica da imagem. Basta citarmos que uma boa fatia de filmes produzidos atualmente se concentra em produções ligadas às histórias em quadrinhos de heróis da Marvel e da DC Comics. Quase todos os heróis, obviamente, seguem a “cartilha” da estrutura heroica da imagem, ou seja, o combate e a negação da morte.

Vários heróis explorados na cinematografia possuem desde as características “clássicas” de um herói primordial, que basicamente usa força e arma (Conan, Superman, Thor, Homem de Ferro, Hulk) até heróis mais

complexos que usam outras estratégias (Batman, Motoqueiro Fantasma, Hellboy, Spawn). Estes últimos, inclusive, não são heróis do regime diurno, são heróis do regime noturno, que exploraremos mais tarde, e que possuem um heroísmo com tendência mística. Em todo caso, mesmo tendo heróis relacionados a um regime místico, a narrativa dos filmes se dá sempre a partir do mesmo esquema de combate, vitória e “apocatástase”, isto é, de restauração feliz de tudo no final.

Assim, a imaginação diurna adota uma atitude heroica que reforça o aspecto tenebroso e maléfico de “Cronos”. Numa antítese da morte, antepõe a figura do herói com suas armas, que geralmente termina com uma teleologia ascensional e luminosa (o herói vence a morte, ressurge e sobe para o céu luminoso).

Visto que o regime diurno está atrelado à figura do herói e à tecnologia das armas, os símbolos ascensionais serão de suma importância na representação do efeito pós-combate. A atitude heroica, que não conhece a fuga, apenas o combate perante a ameaça da morte, naturalmente persegue esquemas de discurso ancorados na ascensão e jamais na queda. Não cabe na linguagem heroica a derrota ou o fracasso. É no combate vitorioso que a atitude heroica, de regime diurno, se desdobra nas representações do sucesso, conquista e triunfo.

Outrossim, é acentuada a ideia do fogo prometeico ligado à tecnologia e suas consequências nos conflitos modernos. Razão que levou Durand (2013) a interpretar Prometeu como mito que representa a modernidade. Ciência e tecnologia modernas, invariavelmente, estão ancoradas ao regime diurno de estrutura heroica.

O cinema e a literatura abordaram de diversas formas a atualização do mito prometeico. No século XIX, com o deslumbramento que a tecnologia proporcionou, foram elaboradas criaturas vítimas da ciência como *Frankenstein* de Mary Shelley, ou *O médico e o monstro* de Robert Louis Stevenson. *Frankenstein* se tornou filme em 1931 e em 1994, e como *Victor Frankenstein*, em 2011. *O médico e o monstro* em 1908, 1912, 1913, 1920, 1931, 1941 e 2008. Com o nome *O monstro de duas caras* em 1960; *O soro maldito* em 1971; *Jekyll e Hyde* em 1990. Até rendeu algumas comédias como *O professor alopado* (1963, 1996).

Igualmente, na trilha prometeica temos na ficção científica nomes como H. G. Wells e Isaac Asimov. Livros de Wells que se tornaram filmes: *A máquina do tempo* (1960 e 2002); *A ilha do Dr. Moreau* (1996); *O homem invisível* (1933, 2020); *A guerra dos mundos* (1953, 2005). Livros de Asimov também foram filmados: *O homem bicentenário* (1999); *Eu, robô* (2004). Do mesmo autor, a famosa trilogia *Fundação*, em breve se tornará uma série pela Apple TV.

Nome da ficção científica atual, que também foi aproveitado pelo cinema, é Philip K. Dick. Imaginador de um futuro distópico, onde a ciência e a tecnologia são protagonistas, criou o conto que deu origem ao filme *Blade Runner* (1982) e *Blade Runner 2049* (2017), assim como *Minority Report: A nova lei* (2002) e *O Vingador do Futuro* (1990 e 2012).

Os riscos prometeicos da tecnologia ainda foram abordados por um sem número de filmes, como na trilogia *Matrix* (1999 e 2003); na franquia *O Exterminador do Futuro* (1984, 1991, 2003, 2009, 2015 e 2019), no filme de Ridley Scott, *Prometheus* (2012), que abordou de forma bem direta o questionamento das criaturas para com seus criadores.

Ascensão e subida ao céu do herói proporciona o imaginário ligado à luz. Por causa da luz, temos os símbolos diairéticos, isto é, ligados ao dia. Razão pela qual a figura heroica tem sua ascensão contra as trevas ou contra o abismo. O herói solar usa suas “armas brancas”, como o gládio que, em sua ação fálica, reforçando óbvia alusão sexual, imprime sentimento de potência, de domínio. É o que vemos no cinema com a exploração das lendas Arturianas e o seu desdobramento na ação heroica do macho que, sob a cultura do patriarcado, domina as atitudes do príncipe encantado, libertador do reino e da virgem, mesmo quando ironizado em um desenho animado como *Shrek* (2001).

Assim, também acontece com os filmes que destacam uma sociedade dos homens como a maioria das cinematografias militares, ou das rodas dos sábios como *O agente da U.N.C.L.E.* (2015) e *Kingsman, serviço secreto* (2015).

Raramente Durand cita a estrutura heroica relacionada diretamente à mulher ou ao feminino, exceto para potencializar o aspecto masculino. No entanto, a necessária atualização nos mostra que o regime diurno de estrutura heroica também pode ser explorada na dimensão feminina no cinema, tanto nas figuras heroicas “tradicionais” de uso de força, poder e armas como *Mulher-Maravilha* (2017) e *Capitã Marvel* (2019), quanto em figuras heroicas complexas como Hermione Granger dos filmes *Harry Potter*, Princesa Leia da trilogia original *Star Wars* e a Tenente Ellen Ripley da franquia *Alien* (1979).

Nessa perspectiva, o regime diurno, de certa forma, prepara o regime noturno (estrutura mística), pois este é ao mesmo tempo a oposição do regime diurno e seus símbolos, e a sua adaptação (estrutura sintética).

## **O REGIME NOTURNO DA IMAGEM DE ESTRUTURA MÍSTICA**

O regime noturno da imagem transmuta o aspecto negativo da morte capturando as forças vitais e benéficas do devir. Numa atitude de assimilação,

converte a morte e as trevas em imagens e símbolos aceitáveis. Assim, o regime noturno é dividido em uma estrutura mística, que converte e eufemiza a morte, e uma estrutura sintética, que concilia o desejo de devir com o eterno retorno.

Na estrutura mística, a subida e a luz se convertem em descida e trevas para penetrar nas profundezas. Em um gosto pela secreta intimidade, busca a cavidade, o retorno ao seio materno e se transforma em símbolo de repouso primordial. Se no regime diurno a ameaça da morte é negada e combatida, no regime noturno a ameaça da morte é assimilada e amenizada. A face horrenda de *Cronos*, o ataque do monstro devorador, o domínio das trevas e a queda no abismo são eufemizados. O tempo é dramatizado, como nos rituais de passagem e nos cultos de fertilidade, marcados pelos calendários astrobiológicos; o monstro é domesticado e ganha por vezes um perfil menos ameaçador ou controlado; as trevas se tornam lugar de descanso da morte e espaço das ações místicas; o abismo se transforma no desejo pela secreta intimidade dos refúgios aconchegantes, como o túmulo ou as “casas” ctônicas.

Enquanto a estrutura heroica se apoia no combate, a estrutura mística se apoia no refúgio. Ao evitar ao máximo o combate, a dimensão mística faz uso de outras estratégias e “tecnologias” para lidar com a ameaça, como a perspicácia dos anti-heróis, a pacificação do refúgio (casa, castelo, caverna, toca), a mágica ou o “milagre”. Aliás, muitas narrativas fazem uso de um artifício antigo típico da estrutura mística, que é a solução milagrosa, mágica, de um *deus ex machina*.

O regime noturno impõe os símbolos da inversão dos símbolos de ascensão e luz do regime diurno. Dará preferências às técnicas de descida e penetração a um centro, como nas tecnologias de escavação e, contrário aos deuses celestes e aos soberanos, seguirá as pistas deixadas pelas deusas de fertilidade e pelos esquemas matriarcais e feminóides<sup>13</sup>.

Assim como o herói precisava de suas armas protetoras, de seus escudos e capacetes, a descida também precisa de proteção, seja da couraça de um escafandro, do estômago de um peixe ou baleia. No coração da intimidade protetora, tal qual o útero ou o colo materno, a queda não se confunde com a rapidez da descida para a morte, mas transmuta-se para a descida típica dos gestos de deglutição e atividade digestiva. “O regresso imaginário é sempre um ‘ingresso’ mais ou menos cenestésico e visceral” (Durand 2002, 201).

<sup>13</sup> Evitamos a palavra “feminina” ou “feminista” por causa da abrangência limitada dos termos para o uso que Durand faz em seu texto. Apesar do autor utilizar “feminilidade”, muitos exemplos são de cunho andrógino e intersexual como Hermes e deuses “macho-fêmea”.



O “complexo Jonas” (Durand 2002, 202), por exemplo, é difundido não só pelo mito do profeta engolido pelo peixe, viajante nas entranhas protetoras, mas pelo Cristo no sepulcro, viajante nas entranhas da morte e do inferno, como pela fenda do Cavalo de Tróia, como também pelos gigantes engolidores, ou, homologamente, ao “ovo da alma”.

Os gigantes engolidores são seres explorados em um sem-número de filmes como no filme *Ulisses* (1954), em que vemos um ciclope devorando e engolindo humanos; em *Jack: O caçador de gigantes* (2013); na série de filmes de *Harry Potter* com um Basilisco e um Trasgo montanhês; em filmes sobre dragões. Com relação ao “ovo da alma”, devemos citar novamente o filme *Coração Satânico*, de 1987, de Alan Parker, que é uma releitura do “Fausto”. Em uma cena curiosa, mostra o personagem Louis Cyphre (Lúcifer) cobrando do protagonista Harold Angel o pagamento de sua alma, enquanto devora um ovo cozido.

No regime noturno a estratégia eufemizante permite um duplo que aproxima a ameaça ao ameaçado como solução do conflito: o ladrão é roubado, o enganador é enganado, o monstro devorador é devorado. Numa espécie de paradoxo, a perspicácia ética, as artimanhas e o uso dos símbolos da morte contra a própria morte são preferidos. Não por acaso alguns “anti-heróis”, que preferimos denominar de “heróis místicos”, usam técnicas e estratégias baseadas na inteligência, na esperteza, com o uso de mágicas, “trapaças”, encantamentos, mais do que armas de combate tipicamente heroicas. Podemos citar alguns, inclusive, que se tornaram filmes como *Constantine* (2005), *Hellboy* (2004, 2008 e 2019) e *Spawn* (1997).

O duplo é isomórfico com a ideia de redobramento: o peixe engole outro peixe, que por sua vez é engolido por outro, assim sucessivamente e indefinidamente. O labirinto é feito de um corredor que se redobra em outros e este em outras bifurcações. Um vestibulo desemboca em uma galeria, idêntica à primeira e a todas as outras galerias. O que nos leva a lembrar do filme *A origem* (2010), e o filme *Doutor Estranho* (2016), que “brincam” com essa ideia de desdobramento e redobramento. No primeiro filme esses desdobramentos ocorrem em um mundo onírico e no segundo filme em um mundo místico. A possibilidade de escolher outros desfechos e caminhos em uma narrativa, como se ela fosse “desdobrável”, é notada em várias obras cinematográficas como *Quero ser John Malkovich* (1999), *Peixe grande e suas histórias maravilhosas* (2003) e *Mais estranho que a ficção* (2006).

O duplo e o redobramento nos conduzem ao espelho, simulacro que domina a literatura e o cinema ocidental em obras de terror e fantasia como *Alice através do espelho* (2016), *Nós* (2019), ou o desprezioso *Espelhos do medo* (2008). Assim como a miniaturização, que revela a possibilidade do encaixamento do pequeno no grande: jogos de espelhos, os ovos de Páscoa.

As fantasias de miniaturização irão perseguir os cientistas em seus modelos microscópicos na Biologia, na Química ou na Física. Talvez o filme mais popular com essa ideia seja *Querida, encolhi as crianças* (1989), seguidos de *Homem-formiga* (2015) e *Viagem insólita* (1987).

A miniaturização nos leva aos processos de “gulliverização”, isto é, a intrínseca relação entre o gigantismo e a pequenez, entre o muito grande e os “pequenos polegares”, ou, se quisermos, na miniaturização de Alice no país das maravilhas. A “gulliverização” habita o mundo de fantasia dos anões, fadas e duendes e cria a dimensão do pequeno como uma espécie de universo secreto, distante dos olhos do herói combatente do regime diurno.

O engolimento, a miniaturização, a “gulliverização” e o redobramento instauram as fantasias do universo dentro do outro, como o “universo dentro da casca de nós”, ou a “gaveta-mente”, como ilustrada no filme *Quero ser John Malkovich*, ou ainda o armário de “gavetas-universos” que aparecem no filme *Homens de preto 2* (2002).

No regime noturno observamos toda a riqueza das pedras preciosas. “As fantasias da descida noturna implicam naturalmente a imagística colorida das tintas (*teintures*). A coloração, como Bachelard nota a propósito da alquimia, é uma qualidade íntima, substancial” (Durand 2002, 221). É na transmutação pelo fogo, antiga alquimia, que os alimentos ganham cores e texturas, é no caldeirão de misturas vegetais que a mística dos velhos curandeiros e magos da vitalidade funciona. Uma das razões pelas quais em tantos filmes que tematizam a comida, as cores e as paixões são exaltadas como símbolos de vitalidade: *O sabor da magia* (2005), *A festa de Babette* (1987), ou o excelente filme brasileiro *Estômago* (2007), ou ainda os famosos *Como água para chocolate* (1992) e *Ratatouille* (2007).

Mas, também a magia dos curandeiros se manifesta em personagens da ficção cinematográfica como Severus Snape da série de filmes *Harry Potter* ou nas poções de bruxas, ou ainda na ilusória comilança armada pela bruxa de “João e Maria”, tantas vezes filmado. O exemplo mais atual é *Maria e João: O conto das bruxas* (2020), em que a bruxa Holda não deixa as crianças irem embora porque os mantém de barriga cheia com seus banquetes coloridos.

No regime diurno a água determinava os símbolos de purificação, mas, no regime noturno, a água é veículo das tintas e das cores. Na doutrina junguiana, no inconsciente, onde habita a alma (*anima/animus*), a água primordial se confunde com o mercúrio dos alquimistas, muitas vezes representado pelo velho Hermes. Velho Hermes que pode ser visto como um velho sábio, andrógino ou não, como Dumbledore, mago da série de

filmes *Harry Potter*, o mago Gandalf dos filmes de *O Senhor dos anéis* e o Mestre Yoda dos filmes *Star Wars*.

Desde os pagãos até os cristãos, as religiões souberam aproveitar a figura da “mãe primeva”, a “madona”. Morgana é ligada ao elemento água, assim como Afrodite é “nascida do mar”. A “Virgem Mãe” tem evidente união com a Grande Deusa lunar e marinha. Inclusive, Durand nos informa que na liturgia, Maria muitas vezes é chamada de “lua espiritual”, “estrela do mar” (*Stella maris*), “rainha do oceano”. A simbólica da mãe ligada à simbólica das águas, por isomorfia, desliza para a noção de proteção dos marinheiros contra os braços e as cabeleiras mortais do mar. Se por um lado as mães melusinas, com suas terríveis cabeleiras, querem fazer o homem sucumbir aos seus encantos maternos no fundo das águas, podem também, por eufemização, se tornar mães protetoras do afogamento, do sumiço entre as águas oceânicas.

Filmes que, de certa forma abordaram essa noção de água como dimensão materna, poética ou de gestação de vida, podemos observar em *A dama na água* (2006), *A pequena sereia* (2018), *Aquaman* (2018), *Splash, uma sereia em minha vida* (1984).

Algumas culturas mantêm o costume de deitar o bebê na terra como prática do “berço telúrico”. Abandonados, mas acolhidos pela terra, elemento primordial, nascem agora sob os auspícios do destino heroico. Destino curioso, pois, se por um lado sua vida será sobredeterminada pelas ações heroicas do regime diurno, seu nascimento se deu pela iniciação noturna da “matéria-madre-primeira”. Assim ocorre com o herói popular *Superman*, criado por uma mãe terrena depois do “abandono”, ou com o Cristo nascido da virgem mítica e acolhido pelo sepulcro. Ou ainda quando observamos modelos “puros” de heróis que, em momento de profunda reflexão e decisão, escolhem “visitar” seus ancestrais no refúgio da “terra dos mortos”, como por exemplo em filmes como *Thor: Ragnarok* (2017), *Pantera Negra* (2018), o próprio Superman nos filmes *Superman: O filme* (1978), como no mais atual *Man of Steel* (2013). Em todos eles aparece o elemento de refúgio reflexivo antes da batalha derradeira.

Em muitos rituais de iniciação a crisálida antecede a fase do voo, ou a mumificação preserva o destino futuro. No Candomblé, o ponto de partida é o “ventre” da terra, lugar de morte e renascimento. “Há uma claustrofilia profunda na raiz de toda a vontade de conservar o cadáver” (Durand 2002, 238). Para Bachelard, todas as imagens “insectóides” sugerem a segurança de um ser fechado; carrega seu próprio túmulo. A “Bela adormecida” reúne as imagens folclóricas do repouso e intimidade dos contos populares, como aqueles colecionados pelos irmãos Grimm e revela a personagem encerrada na câmara do castelo, aguardando a sua intimidade nupcial.

Aliás, Bachelard propõe a imaginação da “casa universal”, ou aquela casa onde o sentido último da vida é encontrado. Para Eliade a casa liga terra e céus, um centro (*axis mundi*) de fonte sagrada. É o que vemos no filme *Fonte da Vida* (2006), que explora a ideia de um *axis mundi* que liga o protagonista ao céu e à terra.

Melhor expressão é o “canto preferido”, que imita o microcosmo dos ancestrais das cavernas, como observamos no filme, na verdade um desenho animado de longa-metragem, *Os Croods* (2013). Nesse desenho animado vemos uma clara oposição entre as forças do regime diurno e as forças do regime noturno. O regime diurno aparece notadamente nos símbolos de ascensão da protagonista, que escala as rochas para ver os últimos raios do Sol, e nos símbolos diairéticos da luz contra os perigos e ameaças das trevas, que permite à família pré-histórica se deslocar, caçar e lutar pela vida. Já o regime noturno se fixa na proteção da família sob uma caverna, lugar de repouso, segurança e de desenvolvimento da arte e da narrativa mítica.

Outro bom exemplo no cinema que lida com a ameaça da morte pela via da fuga para um refúgio de segurança é o filme *Guerra dos mundos* (2005), na direção de Spielberg, que mostra um pai que tenta proteger seus filhos do ataque de alienígenas evitando ao máximo o combate e preferindo a fuga, ao contrário do filho adolescente, que prefere combater a ameaça se adequando perfeitamente à estrutura heroica.

Mas, o refúgio não precisa ser um lugar fechado por paredes e teto. Além do labirinto, observamos o modelo da mandala nos círculos fechados com fins protetores. Esse é o caso das imagens criadas pela ficção nos encantamentos e magias para manter demônios e entidades do lado de “fora”. Razão pela qual vários filmes e séries de terror repetem o ato de proteção ao desenhar um círculo, uma estrela ou uma linha com giz ou sal grosso para delimitar um limiar entre o espaço de proteção e a ameaça demoníaca ou fantasmática. Igualmente o jardim secreto ou o jardim “do centro” do reino seguem a simbologia do círculo sagrado, às vezes contendo uma árvore sagrada ou da vida. É o que vemos, por exemplo, no filme *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei*, onde uma cidadela denominada “Minas Tirith”, com um desenho espiralado, tem em seu centro “mandálico” um jardim contendo uma árvore da vida.

Inclusive, a morada necessariamente não se prende a um lugar fixo. A morada sobre a água é retomada pelas imagens míticas em antigas religiões como também na literatura e no cinema. A arca de Noé, o navio fantasma, habitação de almas, ou a viagem mortuária do barqueiro Caronte, são exemplos. Assim como o cesto-berço de transporte do infante Moisés. Semelhante à barca romântica no romantismo, temos

na atualidade o automóvel: o carro é um microcosmo, um objeto tantas vezes antropomorfizado.

Nesse sentido, geralmente no gênero terror, podemos ver um navio fantasma (*Navio fantasma*, 2002), ou uma cidade fantasma, como no filme *Cidade fantasma* (2002), e no famoso *Terror em Silent Hill* (2006), baseado no jogo de videogame *Silent Hill*. Carros antropomorfizados chegam ao ponto de se tornarem uma “pessoa”, como se estivesse vivo, “habitação de uma alma”, como no desenho animado *Carros* (2006) ou no filme *Christine, o carro assassino* (1983), baseado no livro homônimo de Stephen King. Outras vezes o “cesto-berço” aparece simbolizado em um berço espacial como em *Superman: O filme* (1978), como também no módulo espacial em *Gravidade* (2013), ou quando a nave espacial, além de “morada de sobrevivência”, tem o risco de se tornar em viagem mortuária ou “morada final”, como se fosse um túmulo. Vemos isso em *2001: Uma odisseia no espaço* (1968) e *Apollo 13: Do desastre ao triunfo* (1995).

## **O REGIME NOTURNO DA IMAGEM DE ESTRUTURA SINTÉTICA OU DRAMÁTICA**

O regime noturno da imagem não é só antifrásico, ou seja, o avesso do regime diurno. Na verdade, já que o regime noturno mantém a sua estratégia de assimilação, trouxe para perto de si muitas expressões diurnas. Nesse caso, o noturno com o diurno são integrados nas estruturas antropológicas em uma síntese.

[...] já verificamos que os símbolos noturnos não chegam constitucionalmente a libertar-se das expressões diurnas: a valorização da noite faz-se muitas vezes em termos de iluminação. O eufemismo e a antífrase só atuam sobre um termo da antítese e não se lhes segue a recíproca desvalorização de outro termo. O eufemismo só foge da antítese para recair na antilogia. A poética noturna tolera as “obscuras claridades”. Ela transborda de riquezas, sendo portanto indulgente. (Durand 2002, 268).

No regime noturno sintético é evidente a integração da atitude trágica com a atitude triunfante do devir convertendo-as em uma concepção dramática. Por isso o tempo nesse regime sintético é dramatizado nas constelações simbólicas relacionadas e aos dramas astrobiológicos, aos calendários agrícolas. O escoamento temporal, face terrível da morte, é integrado em uma diversidade enorme de concepções cíclicas, ideias de progresso e evolução, assim como nas utopias.

Por conseguinte, os símbolos “clássicos” da síntese são cíclicos ou progressistas, operam dentro do próprio tempo, na tentativa de domesticar o devir.

O esquema cíclico foi, aliás, uma preocupação constante de Eliade. Para ele, os cânones mitológicos de todas as civilizações se baseiam na repetição do tempo, no princípio ou mito do eterno retorno. Trata-se de uma repetição da criação ou dos eventos míticos primordiais, tendo uma constante etiológica por trás. A abolição do destino enquanto fatalidade, pressupõe um recomeço do tempo, uma nova criação. O ano novo “aniquila” o caos dos últimos dias do ano, inclusive, porque ano (*annus*) tem parentesco com o anel ou círculo (*annulus*).

Durand chama a atenção para as divisões binárias, trinárias e quaternárias e como elas formam, cada uma, um núcleo constelacional onde se apegará símbolos e mitos relacionados a essas divisões. Nas simbólicas binárias, por exemplo, a polaridade e a ambivalência estão bem documentadas nas culturas antigas e nos folclores. A iconografia sublinha a ambivalência das divindades ou dos filhos dos deuses: Hércules, Hermes, Jesus, Neith. Também acentua a hibridez de certos seres como as sereias, os centauros ou os deuses bicolores do México. O teatro é representado pelas duas faces da máscara de “atuar”, Jano é “bifronte”, o que indica o duplo caráter do tempo, assim como o duplo caráter muito bem representado na cultura pop com o “Duas Caras”, inimigo do Homem Morcego nas HQs e no cinema. Aliás, o próprio Batman esconde sua dupla identidade, tanto quanto a maioria dos heróis criados pela cultura de quadrinhos e levados para o cinema em superproduções como Superman, Homem-Aranha, Hulk, Capitão América etc.

A unificação dos contrários permitiu o drama mítico da morte e renascimento. “A poesia, a história, assim como a mitologia ou a religião, não escapam ao grande esquema cíclico da conciliação dos contrários. A repetição temporal, o exorcismo do tempo, tornou-se possível pela mediação dos contrários [...]” (Durand 2002, 294). Assim, é a simbólica cíclica de renovação que comanda o mito do dilúvio, as revoluções históricas, a reencarnação com seus carmas e a ressurreição.

O núcleo constelacional que concentra muitos desses símbolos é o “drama agrolunar”, sobredeterminado pela simbólica vegetal que inspira a invenção de deuses e deusas, seres elementais e personagens dotados de algum poder vindo da natureza. É o que podemos perceber seja na literatura seja nos filmes em *O Senhor dos anéis*. Tolkien explorou bem o imaginário do ciclo vegetal, tanto em seus personagens principais, os hobbits, em um personagem específico, que poucos dão atenção como Tom Bombadil, e nos Ents, árvores antigas antropomorfizadas. Ainda no cinema, o gêmeo do Popol Vuh que se transforma em árvore é retratado no filme *Fonte da Vida* (2006). Este último filme também explora a concepção cíclica da vida no princípio do eterno retorno.

O ciclo pela água como meio para o renascimento é muito bem retratado no filme *A Dama na Água* (2006), e no filme *Peixe Grande* (2003). No primeiro filme, uma “ninfa” da água surge na piscina de um hotel e, para ser salva de um monstro devorador, mobiliza todos os hóspedes. Os hóspedes representam uma espécie de microcosmo de povos e culturas. Cada um precisa representar o seu papel diante da ninfa que se chama “Story” para que, além dela, todos possam reencontrar a sua “identidade”, uma espécie de renascimento. Todo o movimento é dirigido pelo zelador do hotel, que tem uma gagueira que o impossibilita de contar a sua própria história. Quando todos estão juntos e o zelador finalmente ajuda “Story” a se salvar, sua fala volta ao normal e recupera a capacidade de contar a sua história carregada de afetividade. Já em *Peixe Grande*, um filho tem dificuldade de se relacionar com seu pai porque acredita que suas histórias são mentirosas. O pai, por sua vez, não abandona a suas histórias exageradas porque fazem parte da sua natureza cíclica, de dar sentido para além do fato. Assim como o zelador do hotel em *A Dama na Água*, o filho em *Peixe Grande* não só compreende porque seu pai conta histórias, mas se junta a ele para contar a história derradeira. No final os símbolos do ciclo são retomados, um peixe e uma aliança de casamento.

Semelhante a *Peixe Grande* temos o filme *As Aventuras de Pi* (2012), que conta a história de um menino que precisou ressignificar seus sofrimentos vividos em um naufrágio. Ao invés de contar o que aconteceu, apresenta uma versão diferente e mais “poética” dos fatos, uma versão eufemizada. Aliás, essa eufemização dos fatos dolorosos, da angústia da morte amenizada por histórias “mitificadas”, é técnica literária e fílmica muito bem explorada. Vide *O Labirinto do Fauno*, *A Vida é Bela*, etc. Todas são histórias de “renascimento” ou “segunda chance”, típicas da possibilidade de dramatização do tempo que encontramos na estrutura sintética ou dramática.

Assim como o batismo representa a morte antes do renascimento, o “fazer a cabeça” no Candomblé marca a morte e renascimento do neófito, inclusive com um ritual de reclusão, como se estivesse sendo “gestado”. Muitas vezes, tais rituais são acompanhados de mutilações sexuais, eufemizadas pela circuncisão, ou quando os iniciados são substituídos por um boneco que deve ser “despedaçado” ou mutilado, celebrando o androginato.

A mutilação dos deuses e heróis muitas vezes lembram que passaram por um martírio ou sacrifício, criando por isomorfia os rituais de sacrifício. Os sacrifícios humanos, por exemplo, foram muito comuns onde existia a prática das liturgias agrárias, como no culto do milho dos astecas. Muitas vezes o corpo da vítima era despedaçado e “plantado” nos campos com fins de fertilidade.

Alguns personagens de vários filmes acompanham esse simbolismo do sacrifício, da vida ou de uma parte do corpo, como o deus Odin retratado nos filmes *Thor*, franquia da Marvel Estúdios iniciada em 2011. Conta-se que Odin entregou um de seus olhos em troca de conhecimento absoluto. Diferente da cegueira do regime imaginário diurno, que é percebida de forma negativa, aqui ela é bem-vinda e, na verdade, é uma “cegueira que vê além”, porque um “olho místico” substitui um olho comum. Também podemos perceber em outra personagem como a Viúva Negra (*Vingadores: Ultimato*, 2019), que se sacrifica em prol da salvação do grupo e da humanidade. Ou em Gandalf, o mago cinzento dos filmes *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, que depois de morrer para salvar a Sociedade do Anel, renasce como um mago branco e mais poderoso.

No filme *Gravidade* (2013), a Dra. Ryan Stone, apesar de não se sacrificar, vive uma espécie de morte e renascimento. A sua viagem representa o processo doloroso de superação de perda da filha. Depois de aterrissar, estando na posição fetal, sai do módulo espacial, um tipo de ventre ou útero. Em seguida se arrasta, se ergue e caminha, lembrando um movimento evolucionário, típico do simbolismo cíclico de transformação.

É o que percebemos também em filmes que revelam a transformação de personagens como Alice (*Alice no país das Maravilhas*, 2010) e Claireece “Preciosa” Jones (*Preciosa: Uma história de esperança*, 2009). Adolescentes que precisam passar pelas agruras da puberdade e transição para uma vida adulta, assumindo responsabilidades e tomando rumo de suas próprias vidas. Apesar de Alice viver em um mundo encantado, onde monstros e inimigos são eufemizados, e Preciosa viver em um mundo real, onde membros da família são os verdadeiros monstros, existe um simbolismo de transformação cíclica nos dois filmes: a borboleta. Em Alice a personagem encontra no início de sua jornada uma lagarta azul, antes de entrar no país das maravilhas e, quando sai, a lagarta se transformara em uma borboleta, representando sua própria transformação de adolescente para uma adulta responsável. Em Preciosa, o processo de transformação é retratado simbolicamente pelo cartaz do filme em que a personagem aparece com grandes asas de borboleta.

A epifania negativa do ciclo lunar, com os sacrifícios, despedaçamentos, mutilações, tem seu ápice nos rituais orgiásticos, na tentativa de retorno ao caos, ao informe, de onde tudo pode ser novamente recomeçado. Como em um ciclo, a renovação é antecedida por uma festa caótica, com abolição das regras e leis. Assim são as festas de Ano Novo e Carnaval que, vez ou outra lembram as festas das bacantes, adoradoras de Baco. Aliás, nessa festa, o bacanal é acompanhado de muito vinho e membros despedaçados de homens curiosos.



Exemplo temos no filme *Midsommar: O mal não espera a noite* (2019), em que a personagem Dani se transforma em uma rainha da fertilidade depois que todos os seus amigos morrem sacrificados na comuna rural que visitavam. O filme revela elementos agrolunares relacionados à fertilidade como o plantio, a colheita, a veneração pela natureza, as danças circulares, as bebidas alucinógenas e o sexo ritualístico.

A série de filmes que começou em 2013, *Uma noite de crime*, remonta a ideia de expurgo de todos os pecados e crimes (o filme chama-se originalmente *The purge* – O expurgo). Nessa noite de caos, regras e leis são abolidas, para em seguida permitir a ideia de retorno à ordem.

Muitas vezes os símbolos botânicos e as deusas da lua serão acompanhados de um esquema teriomórfico, de um bestiário completo. Hécate, Diana, Ártemis são escoltadas por cães. O caduceu de deuses e heróis que trazem a renovação são ladeados de animais. Outras vezes essas deusas e deuses se transformam em animais, ou a transformação revela a hibridez do ser diurno que se torna em um ser noturno. Exemplos podemos ver na transformação de um ser humano (homem ou mulher) em um animal, como um dragão, um urso, um morcego etc.

A literatura fantástica, muitas vezes levadas para o cinema, criou personagens diversos com essa característica híbrida em que ora é um ser humano, ora é um animal. Assim encontramos na literatura de Tolkien e nos filmes de *O Senhor dos anéis* um personagem, Beorn, que se transforma em urso, ou nos filmes da série *Harry Potter* em que cada bruxo é capaz de invocar o seu *expecto patronum*, um guardião de energia positiva que se apresenta na forma de um animal de luz.

Vemos ainda na série de livros *Fronteiras do universo* (o volume 1, *A bússola de ouro*, se tornou filme em 2007) as almas dos humanos se transformam em animais de companhia chamados *daemons*.

No filme de 1985, *O Feitiço de Áquila*, um casal não consegue se unir porque foi amaldiçoado. Durante o dia a mulher se transforma em um falcão e durante a noite o homem se transforma em um lobo, em uma clara alusão de oposição entre o diurno e o noturno. Aliás, a síntese diurno-noturno pode também ser notada no filme *Malévola*, de 2014. No filme, Malévola, feiticeira de “A Bela Adormecida”, é senhora da natureza, do mundo místico, do universo que é comandado às vezes pelo tempo noturno, às vezes pelo tempo cíclico dos vegetais. O futuro rei, por quem ela se apaixona, é senhor do reino dos heróis e cavaleiros, do universo comandado pelo tempo diurno, do cetro e da espada. A redenção dessa união só foi possível pela intervenção da mediação sintética entre trevas e luz, ou seja, o crepúsculo. Note que no fim do filme, ao cair do crepúsculo, a morte

redentora é realizada por uma criança chamada “Aurora”, que espetou o dedo em uma agulha de uma roda de roca (símbolo do ciclo).

Vários animais por si só representam a transformação cíclica como a borboleta, a mariposa, o sapo, os insetos e os répteis. No filme *Magnólia*, de 1999, depois que os personagens passam por uma transformação redentora e início de um novo ciclo, chovem sapos. A flor magnólia é representada no cartaz do filme como estando em espiral e nos círculos concêntricos da água. Sinal de que os personagens se encontram uns com os outros e entram em um ciclo de ajuda mútua.

Aliás, a mariposa muitas vezes simboliza a transformação pela via da morte e renascimento. Isso pode ser visto no filme *Silêncio dos inocentes* (1991), tanto no cartaz, em que aparece uma mariposa (“esfinge caveira”), representando o desejo de transformação do criminoso, como nos casulos dessa mariposa que aparecem na boca dos assassinados.

O ciclo já é um símbolo que envolve um núcleo constelacional centrado nas tecnologias do ciclo como a roca e a fiandeira (a trama junta as partes separadas), a roda de moinho, o relógio (símbolo do devir “controlado”). Logo, o círculo será símbolo da totalidade temporal e a esfera celeste aparecerá no zodíaco em várias civilizações como na Babilônia, Egito, Pérsia, Índia.

Não por acaso filmes exploraram a ideia de um princípio do eterno retorno que permite uma nova chance ao protagonista. Veja *O feitiço do tempo* (1993) em que um repórter fica preso na repetição do mesmo dia em uma cidade que, curiosamente, é ponto turístico por causa de uma marmota que pretensamente apontaria se o inverno seria longo ou não. Aqui, tempo, animal e ciclo das estações se misturam.

Outro filme que aborda o ciclo de repetição é *No limite do amanhã* (2014). O filme emula a linguagem de alguns videogames que não permitem um *check point*, isto é, um ponto salvo do jogo para recomeçar. Isso significa que o protagonista tem que começar do zero e confiar em sua memória, até poder alcançar o ponto final do ciclo.

## CONCLUSÃO

O que apresentamos nesse texto não é exatamente um método rígido de interpretação, senão um percurso metodológico que permite um exercício hermenêutico. Em certa medida pudemos perceber indicações de elementos simbólicos que são “pescados” e integrados na maioria das narrativas exploradas nos filmes. Uma vez que esses elementos apontam para expressões culturais arquetípicas, é sensato dizer que os exemplos

atrelados ao universo cinematográfico podem ser quase infinitos. Porém, isso não quer dizer que os exemplos se sobrepõem às estruturas. Muito pelo contrário, embora as estruturas do imaginário admitam trocas em suas polaridades, são bem delimitadas e seguem regras que implicam que as constelações simbólicas permaneçam fiéis aos seus arquétipos.

Isso significa que as imagens exploradas no cinema possuem motivação simbólica, não estão lá por acaso. As narrativas, imbuídas por sua natureza discursiva, inevitavelmente vão se prender aos seus aspectos arquetípicos, simbólicos e imaginários. Não importando o tema abordado pelo filme, sempre poderemos interpretar seus elementos simbólicos tendo como ponto de partida a pequena “enciclopédia” duraniana.

Além disso, sendo o cinema uma arte que reverbera outras artes, é possível puxar o fio do discurso de tal modo que o método mitohermenêutico também seja aplicado em outras expressões da cultura. Na verdade, tal exercício hermenêutico consente tanto iniciar pelo cinema como se debruçar sobre outras artes, com a garantia de que os resultados serão muito semelhantes.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carvalho, Rogério Gonçalves de. 2017. *A educação teológica nas veredas do labirinto literário: Mythodologia dos contos de Jorge Luis Borges*. 2017. 267 f. Tese de doutorado, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Cassirer, Ernst. 2013. *Linguagem e mito*. São Paulo: Perspectiva.
- Deleuze, Gilles. 1994. *A filosofia crítica de Kant*. Lisboa: Edições 70.
- Durand, Gilbert. 2002. *As estruturas antropológicas do imaginário: Introdução à arquetipologia geral*. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes,
- Durand, Gilbert. 2013. *De la mitocrítica al mitoanálisis: Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos; México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Turchi, Maria Zaira. 2003. *Literatura e antropologia do imaginário*. Brasília: UnB.

**ROGÉRIO GONÇALVES DE CARVALHO** é Doutor em Educação pela Universidade de São Paulo (USP, 2017) e Doutor em Ciência da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP, 2017). É Mestre em Ciências da Religião pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP, 2000). Coursou graduação em Teologia na Universidade Presbiteriana Mackenzie e Licenciatura em Filosofia pelo Centro Universitário Claretiano. Foi professor de Teologia, Antropologia e Sociologia na Faculdade de Teologia Metodista. E-mail: rogeriogcarvalho@gmail.com

**Licença de uso.** Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Recebido: 05/10/2020  
Reapresentado: 14/01/2021  
Aprovado: 25/02/2021