

O sucesso do arquétipo do herói vigilante: ciência, tecnologia e ética na trilogia cinematográfica O Cavaleiro das Trevas¹

The success of the vigilante-hero archetype: science, technology and ethics in The Dark Knight trilogy

Sílvio Antonio Luiz Anaz²

Resumo *As narrativas sobre Batman revelam um imaginário no qual o arquétipo do herói é preenchido pela imagem do “vigilante”, que pode ser o elemento central na identificação da audiência com o protagonista. Na trilogia cinematográfica O Cavaleiro das Trevas, os principais recursos desse herói vigilante são o uso do conhecimento científico e tecnológico, a atitude detetivesca (empírico-racional), o desenvolvimento do seu potencial físico e suas qualidades éticas. Apoiado na antropologia do imaginário de Gilbert Durand, este artigo desenvolve uma mitocrítica da trilogia e mostra como arquétipos e mitos relacionados à ciência, à tecnologia e a uma ética deontológica assumem um papel central no imaginário de O Cavaleiro das Trevas e podem contribuir para o seu sucesso.*

Palavras-chave: *Cinema; Imaginário; Identificação cultural; Arquétipo; Mitocrítica*

Abstract *The narratives of Batman reveal an imaginary in which the hero's archetype is filled with the “vigilante” image, which can be the main element in the cultural identification between the audience and the protagonist. In the film*

¹ Esta pesquisa conta com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) e da Capes (Processo nº 2014/13330-1). As opiniões, hipóteses e conclusões ou recomendações expressas neste material são de responsabilidade do autor e não necessariamente refletem a visão da Fapesp e da Capes.

² Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, SP, Brasil.
E-mail: silvioanaz@hotmail.com

trilogy The Dark Knight, the main resources of this vigilant hero are the use of scientific and technological knowledge, the investigative attitude (empiric-rational), the development of his physical potential, and his ethic qualities. Based on the anthropology of imaginary from Gilbert Durand, this paper develops a “mythocritic” about the trilogy and shows how the archetypes and myths related to science, technology and a deontological ethic have a main role in the imaginary of The Dark Knight and can contribute for its success.

Keywords: *Imaginary; Cultural identification; Archetype; Hero; Batman*

O monomito do homem-morcego

Batman é, dentre os heróis ficcionais contemporâneos, provavelmente o mais humano deles. Diferentemente de outros, cujos poderes vêm do fato de serem alienígenas (Super-Homem) ou como consequência de algum acidente científico (Homem-Aranha) ou mutabilidade genética (X-Men), os poderes de Batman são fruto de suas próprias virtudes, como seus esforços físicos e intelectuais, o uso que faz da ciência e da tecnologia e o poder econômico que detém para financiar suas ações.

Desde sua criação nos anos 1930 até a conclusão da trilogia cinematográfica *O Cavaleiro das Trevas*, em 2012, as narrativas sobre Batman – em gibis, *graphic novels*, seriados televisivos, filmes para o cinema e *videogames* – o fizeram um dos heróis mais bem-sucedidos comercialmente e em termos de popularidade. Suas aventuras constituíram um imaginário poderoso, arcabouço de imagens, símbolos, mitos, estereótipos e arquétipos que extrapolam as próprias narrativas e se fazem presentes em momentos da vida contemporânea, criando intertextualidades que ultrapassam os significados imediatos desses elementos simbólicos.

A trilogia *O Cavaleiro das Trevas* – *Batman Begins* (2005), *Batman: o Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Batman: o Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012) –, concebida e dirigida por Christopher Nolan, apresenta o herói em três momentos de sua trajetória: a origem, o auge e o renascimento. A estrutura narrativa a caracteriza como um “monomito” (Campbell, 2004), ao compor a clássica jornada do herói para revelar um Batman violento, angustiado e vivendo nos limites da sanidade, e, apesar disso, um personagem virtuoso.

Esta investigação propõe analisar os principais elementos do imaginário construído e compartilhado pela trilogia e identificar, a partir de uma mitocrítica (Durand, 1985), os arquétipos e mitos dominantes nesse imaginário. Arquétipos e mitos que, na hipótese aqui levantada, podem ter contribuído fundamentalmente para o sucesso da série (os três filmes ficaram entre as 10 maiores bilheterias mundiais nos seus respectivos anos de lançamento).

Imaginário como percurso antropológico e “cimento social”

Michel Maffesoli (2001, p. 76) vê o imaginário como o “cimento social” que une o indivíduo ao coletivo. Na sociedade contemporânea, a produção cinematográfica, especialmente aquela que alcança grande sucesso popular (*mainstream*), é um dos fenômenos que contribui para “o cimento essencial de toda vida societal” (MAFFESOLI, 2001, p. 51). É no âmbito de imaginários construídos, reproduzidos e compartilhados por filmes de sucesso que parcela significativa dos indivíduos estabelece processos de identificação com personagens, trajetórias, visões de mundo, comportamentos, estilos de vida e padrões estéticos.

O universo dos super-heróis – que surgem e se desenvolvem nas histórias em quadrinhos como atualização do arquétipo do herói, principalmente na sociedade norte-americana sob os efeitos da Grande Depressão econômica das décadas de 1920 e 1930 e da Segunda Guerra Mundial – tem sido fonte de imaginários que permeiam gerações em diferentes culturas e linguagens, dos quadrinhos ao *videogame*. Desde o início do século XXI, esses imaginários têm sido atualizados e ganham força comunicacional à medida que os super-heróis tornam-se um dos principais temas e fonte de sucesso da indústria cinematográfica. Os filmes de super-heróis estiveram, entre 2001 e 2013, segundo o Box Office Mojo, entre as maiores bilheterias mundiais. *Homem-Aranha* (2002), *Homem-Aranha 3* (2007), *Batman: o Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Os Vingadores* (2012), por exemplo, obtiveram as maiores bilheterias globais nos anos de seus lançamentos.

Mas como esses imaginários, em larga escala fantasiosos, são capazes de seduzir a audiência?

Uma forma de entender esse fenômeno é analisá-lo sob a perspectiva do funcionamento do imaginário na concepção de Gilbert Durand (1921-2012). O pensador francês concebe o imaginário como o resultado das atitudes imaginativas produzidas pelo ser humano em um “trajeto antropológico”, que liga características biológicas do indivíduo à cultura e vice-versa. É no trajeto antropológico que se produzem os

elementos simbólicos, como arquétipos, imagens, símbolos, estereótipos e mitos. Esses elementos simbólicos surgem a partir da interação de características biopsicológicas básicas do ser humano (reflexos dominantes postural, digestivo e copulativo e esquemas e estruturas psicológicas derivados desses reflexos) com os elementos dos meios natural e social. Nesse percurso, de mão dupla, cada reflexo dominante articula-se a esquemas e estruturas específicas que resultam em imagens arquetípicas e símbolos.

Os esquemas e estruturas foram agrupados e classificados por Durand (2002) em dois regimes de imagens: diurno e noturno. No diurno estão as estruturas heroicas, ligadas ao gesto postural e regidas por lógicas da oposição (antítese), ascensão, virilidade, separação e polêmica, representando a “vitória” sobre a morte e o tempo – angústias essenciais do ser humano. No regime noturno estão as estruturas místicas, derivadas do gesto digestivo, e as estruturas sintéticas, derivadas do gesto copulativo, que buscam a construção de uma harmonia e a união (fusão), regidas pelas lógicas do mergulho íntimo, quietude, gozo, aconchego, do cíclico e da progressão no tempo. Essas estruturas noturnas representam a “eufemização” e a inversão dos significados simbólicos da morte e do tempo.

O imaginário, “produto dos imperativos biopsíquicos pelas intimações do meio” (DURAND, 2002, p. 41), é, assim, composto por conjuntos de imagens, símbolos, mitos, arquétipos e estereótipos (degradação dos arquétipos) e as articulações desses elementos entre si.

Nessa concepção, destaca-se o papel do arquétipo nos processos de identificação do indivíduo com o imaginário coletivo. A partir da hipótese de arquétipo como “imagem primordial”, universal e a-histórica, desenvolvida por Jung, a concepção durandiana vê nos processos de atualização e substantificação dos arquétipos a base para o desenvolvimento dos mitos. Assim, é com o preenchimento, por uma determinada cultura, em um determinado momento histórico, das matrizes arquetípicas que se desenvolvem as narrativas mitológicas – entendidas como resultado da racionalização dos arquétipos e da combinação de imagens e símbolos –, que compõem um imaginário específico.

O arquétipo substantivo do herói (relacionado aos arquétipos epitéticos da luz, alto e puro), por exemplo, tem sido preenchido e atualizado por diferentes mitos ao longo dos tempos, como Hércules, entre os antigos gregos, Momotaro, entre os japoneses do século XVII, e o Super-Homem, globalmente, a partir do século XX. Durand (2004) entende que os mitos fundadores – como os gregos Dionísio e Apolo – estão sempre circulando nas sociedades sob suas influências, com o predomínio de alguns na produção cultural em determinados momentos – como no caso do mito de Prometeu, que reina no Iluminismo e no auge do racionalismo científico:

Por exemplo, do fim do século XVIII ao meio do século XIX, a herança das Luzes, o choque da Revolução francesa, colocaram no primeiro plano, em todos os autores, de Maistre a Marx – como R. Trousson mostrou –, o recurso ao mito de Prometeu, o Titã blasfêmico, revoltado que rouba o fogo divino para oferecê-lo à Humanidade (DURAND, 2004, p. 12).

A partir do desenvolvimento da ideia da “comunidade emocional” (Max Weber, 1999) para explicar o fenômeno das tribos urbanas na contemporaneidade, Maffesoli (2010, p. 35-66) vê o imaginário coletivo como uma atmosfera ou, adotando a ideia de Walter Benjamin, como uma “aura”. Mais concretamente, é o imaginário o vetor do que é emocionalmente comum a um grupo, vetor de um *ethos* compartilhado, em que o estético (o sentir em comum) constrói a relação ética (o laço coletivo) e daí estabelecem-se os costumes (usos comuns que possibilitam a um grupo reconhecer-se como aquilo que é). Diferentes imaginários permeiam, assim, a sociedade – especialmente através dos arquétipos e mitos dominantes neles.

O imaginário é, nessa hipótese, um campo no qual criadores e audiências compartilham visões de mundo, aderindo de forma fluida a determinados *ethos*.

Assim, as narrativas de Batman podem trazer arquétipos e mitos com potenciais de estabelecer a identificação da audiência com o imaginário que delas emerge e o seu sucesso pode expressar o índice da penetração e alcance de seu imaginário no âmbito sociocultural.

A partir da proposta metodológica de Durand de se fazer uma crítica do produto cultural através da análise dos mitos nele presentes – a mitocrítica –, busca-se identificar a seguir algumas das principais matrizes arquetípicas e alguns dos mitos dominantes na trilogia cinematográfica *O Cavaleiro das Trevas* (não há a pretensão, neste artigo, de se apresentar uma análise exaustiva que aponte todos os arquétipos e mitos presentes na trilogia).

Mitocrítica da trilogia *O Cavaleiro das Trevas*

A mitocrítica proposta por Durand (1985, p. 252) centra-se nas formas simbólicas, mais precisamente nos mitos:

A mitocrítica aborda o próprio ser da “obra” no confronto entre o universo mítico, que forma o gosto ou a compreensão do leitor, e o universo mítico que emerge da leitura de tal obra determinada. É em tal confluência entre aquilo que é lido e aquele que lê que se situa o centro da gravitação desse método que pretende respeitar as contribuições dos diferentes enfoques que delimitarão o triângulo do saber crítico (DURAND, 1985, p. 252).

Por ter seus fundamentos nos arquétipos – e os arquétipos podem ser identificados apenas através dos efeitos que produzem (SHELBURNE, 1988, p. 37) –, a mitocrítica, como metodologia para o estudo científico do imaginário, tem potência para fazer uma análise dos processos comunicacionais e culturais que supere considerações focadas nas intenções dos criadores, nas leituras oblíquas das audiências ou nos rígidos determinismos socioeconômicos e materialistas, todas sempre muito questionáveis. A mitocrítica é, assim, um método para identificar o conteúdo estético e ético que se potencialmente compartilha no âmbito do imaginário coletivo.

Barros (2009, p. 6) explica que a mitocrítica tem o objetivo de verificar temas ou metáforas obsessivas presentes em obras da cultura em geral. A importância dela está em colaborar na compreensão de uma obra à medida que

O mito seria, de alguma maneira, o “modelo” matricial de todo discurso, estruturado por padrões e arquétipos fundamentais da psique do *sapiens sapiens*, a nossa. É preciso, pois, pesquisar qual – ou quais – mito mais ou menos explícito (ou latente!) anima a expressão de uma “linguagem” segunda, não mítica. Por que razão? Porque uma obra, um autor, uma época – ou ao menos um “momento” de uma época – é “obsedado” (Ch. Mauron), de maneira explícita ou implícita, por um (ou mais) mito que, de maneira paradigmática, toma consciência de suas aspirações, seus desejos, seus medos, seus terrores... (DURAND, 2002, p. 131).

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

O primeiro passo para aplicar a mitocrítica à trilogia O Cavaleiro das Trevas é mapear temas, motivos e arquétipos mais recorrentes (“obsessivos”) nos filmes que a compõem. Tal mapeamento revela os elementos mais redundantes identificados e sua convergência (Tabela 1), de acordo com suas funções na narrativa, a um dos regimes de imagens estabelecidos por Durand:

Regime Diurno	Regime Noturno
Herói vigilante (função: ascensão – derrotar o mal e ser virtuoso. Ex: Batman, Comissário Gordon, Robin)	Cidade sombria (função: aconchego – criar um cenário soturno de decadência e corrupção – Gotham City – como “lar” adequado para a ação dos heróis e vilões)
Vilão (função: oposição – derrotar o herói, conquistar Gotham City e impor um reino de medo ou destruir a cidade. Ex: Coringa, Ra’s Al Ghul, Bane, Miranda Tate/Talia Al Ghul)	Fraternidade (função: união – abrigar e proteger membros de uma organização secreta ou não – Liga das Sombras, máfia, polícia)
Pais assassinados (função: separação – alimentar e sustentar a sensação de órfão [desproteção] do herói e o seu desejo de vingança e luta contra o crime – Thomas and Martha Wayne)	Amigo / Aliado (função: união – apoiar heróis e vilões. Ex: Rachel Dawes)

Regime Diurno	Regime Noturno
<p>Vingança (função: ascensão/oposição – vingar a morte dos pais combatendo o crime)</p>	<p>Refúgio (função: aconchego – lugar onde heróis e vilões se escondem e preparam suas ações. Ex: Batcaverna, esconderijo da Liga das Sombras no Himalaia)</p>
<p>Coragem x medo (função: ascensão/oposição – superar e usar o medo é elemento-chave na construção da coragem do herói e em suas ações contra os criminosos)</p>	<p>Caos (função: misturar/fundir – desordenar o mundo, confundir o herói. Ex: Coringa, Espantalho, Bane, Miranda Tate/Talia Al Ghul)</p>
<p>Riqueza material (função: ascensão – tornar o herói poderoso e apoiar sua dupla vida como empreendedor, <i>playboy</i> e filantropo)</p>	<p>Morcego (função: união – criatura noturna que, a princípio, amedronta o herói e depois vira sua fonte de inspiração, tornando-se o seu principal símbolo: homem-morcego)</p>
<p>Detetive (função: oposição/ascensão – uso de métodos científicos (empírico-racional) para solucionar casos e alcançar a verdade. Ex: Batman, Robin, Comissário Gordon)</p>	<p>Pessoa amada (função: união/aconchego – uma das principais recompensas da jornada do herói e, algumas vezes, o motivo da aventura. Ex: Rachel Dawes, Selina Kyle, Miranda Tate/Talia Al Ghul)</p>
<p>Duplo (função: divisão – mostrar as divisões do ego em heróis e vilões. Ex: Bruce Wayne/Batman, Harvey Dent/Duas Caras, Selina Kyle/Mulher Gato, Jonathan Crane/Espantalho, Miranda Tate/Talia Al Ghul)</p>	
<p>Armas e equipamentos tecnológicos (função: ascensão – usadas para derrotar os inimigos e a morte. Ex: Batmóvel, arma de descarga elétrica, bumerangue, capa com memória)</p>	
<p>Sábio / Mestre (função: separação/hierarquia – serem os mentores dos heróis e vilões. Ex: Ra's Al Ghul, Alfred Pennyworth, Lucius Fox)</p>	
<p>Instituição mental (função: separação/divisão – manter as pessoas insanas longe da sociedade – Asilo Arkham)</p>	

Regime Diurno	Regime Noturno
Corporação (função: ascensão – Wayne Enterprises é a fonte de recursos – financeiros, de conhecimentos científicos e de tecnologia – para a ascensão do herói e também dos vilões)	

Tabela 1. Temas, motivos e imagens arquetípicas mais redundantes na trilogia O Cavaleiro das Trevas

Fonte: Elaborado pelo autor

A Tabela 1 mostra que há na trilogia O Cavaleiro das Trevas uma presença predominante de elementos simbólicos que convergem para as estruturas heroicas do regime diurno das imagens. Os filmes apresentam um tom beligerante, fundamentado nas disputas entre polos opostos (herói x vilão, mentor x seguidor), no uso de armas de alta tecnologia para derrotar ou eliminar os inimigos, em divisões e separações (comportamento sano/insano, personalidade social/segreda) e, principalmente, na jornada ascensional do herói.

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

O foco da trilogia está no percurso de Batman para a salvação – salvação de Gotham City e também dele mesmo –, e, nessa jornada, a ciência, a tecnologia e a ética assumem um papel central no imaginário construído pelos filmes. Sob essa perspectiva, a combinação dos mais recorrentes motivos, temas e arquétipos mapeados (Tabela 1) resulta em alguns dos principais mitemas da trilogia (Tabela 2):

Mitema	Funções nas narrativas
<p>Herói científico e tecnológico (resultado das combinações das funções de Herói vigilante, Medo, Riqueza material, Detetive, Armas e equipamentos tecnológicos, Sábio/Mestre, Corporação)</p>	<p>Batman como um herói que faz intensivo uso de alta tecnologia e dos conhecimentos e métodos científicos, que recorre aos métodos racionais indutivo-dedutivo detetivescos para investigar os casos e que se dedicou durante anos a treinamento e preparação física e mental, incluindo o aprendizado de truques como o da “invisibilidade”.</p>
<p>Tecnologia como maldição e salvação (resultado das combinações das funções de Herói vigilante, Vilão, Medo, Riqueza material, Duplo, Armas e equipamentos tecnológicos, Sábio/Mestre, Instituição mental, Corporação, Fraternidade, Pessoa amada)</p>	<p>Os equipamentos de alta tecnologia aparecem de forma obsessiva nos filmes e são usados tanto para fins positivos como negativos, dependendo de quem os está manipulando. Em <i>Batman Begins</i> e em <i>Batman: o Cavaleiro das Trevas Ressurge</i>, equipamentos de alta tecnologia – um emissor de micro-ondas usado para evaporar os reservatórios de água do inimigo e um reator nuclear –, ambos roubados da Wayne Enterprises, são usados para ameaçar Gotham City pela Liga das Sombras. Por outro lado, o combate efetivo a essas ameaças é possível graças também a recursos de alta tecnologia, como o Batmóvel, o Batpod e outros equipamentos.</p>
<p>O lógico, a ordem e a justiça em oposição ao emocional, ao caos e à injustiça (resultado das combinações das funções de Herói vigilante, Vilão, Riqueza material, Duplo, Armas e equipamentos tecnológicos, Sábio/Mestre, Corporação, Cidade sombria, Fraternidade)</p>	<p>Uma das disputas mais frequentes na trilogia de Nolan é entre a ordem (Batman e as instituições oficiais) e o caos (Liga das Sombras, Coringa). Uma das mais icônicas é aquela entre Batman e o Coringa no filme <i>Batman: o Cavaleiro das Trevas</i>. Lógica e método racionais de Batman, que convergem para o regime diurno das imagens, são colocados à prova quando o Coringa testa o herói com escolhas extremas: em uma delas, ele deve decidir se salva um herói de Gotham (Harvey Dent), em uma decisão predominantemente racional (principalmente do ponto de vista utilitarista), ou se salva aquela a quem ama (Rachel Dawes), uma decisão emocional.</p>

Tabela 2. Principais mitemas na trilogia O Cavaleiro das Trevas

Fonte: Elaborado pelo autor

Esses mitemas remetem a mitos fundadores que orientam aspectos importantes do imaginário contemporâneo.

Um herói científico, tecnológico, deontológico e vigilante

A força e as funções exercidas pelos mitemas do herói científico e do papel da tecnologia no imaginário da trilogia O Cavaleiro das Trevas podem estar, em última instância, relacionados ao fato de parte da ciência moderna e das filosofias iluministas serem o resultado de atitudes imaginativas derivadas das estruturas heroicas do imaginário (regime diurno). Os esquemas de ascensão e separação têm sido dominantes, pelo menos, desde o século XIX, quando o pensamento positivista estabelece uma grande influência sobre a ciência e a tecnologia, com as (idealísticas e autísticas) ideias de progresso e de controle e dominação da natureza pelo homem.

Como bem apontou Durand, o mito de Prometeu é paradoxalmente o que orienta a filosofia positivista:

Auguste Comte, como antes dele Saint-Simon na *Religião industrial*, deseja *depassar* e destruir o obscurantismo do mito, mas através de um outro mito, de uma outra teologia que não é nova (...). Existe então um tipo de “inversão” causal porque, para combater o obscurantismo da idade do mito e das imagens “teológicas”, acentuamos uma mitologia progressista onde triunfa o mito de Prometeu e, principalmente, onde entrevemos os “amanhãs que cantam” do reino final do Espírito Santo (DURAND, 2004, p. 10-11).

Na trilogia O Cavaleiro das Trevas, os principais mitemas apontam para uma atualização positivista do mito de Prometeu – o filho de Titãs que enganou os deuses em favor dos homens ao roubar o fogo e as artes dos imortais e oferecê-los aos mortais para “iluminar” suas vidas, resultando em conhecimento, progresso e avanço tecnológico para a humanidade.

Os mitemas mostram que o conhecimento científico e o que ele gera (tecnologia, truques, métodos) são grandes aliados do herói. Mas eles são também um de seus grandes inimigos, afinal a tecnologia aparece não só como salvação mas também como maldição. É através dela que

os inimigos de Batman pretendem destruir o seu “lar” – Gotham City – e o próprio Batman.

Neste aspecto, os mitemas remetem também ao mito de Fausto, este uma atualização de vários mitos, incluindo o do próprio Prometeu e também o de Dédalo e Ícaro, que expressam os riscos do descomedimento (*hybris*) do homem em relação ao conhecimento e à tecnologia. A narrativa mitológica de Fausto revela o pacto feito por um certo doutor Fausto com Mefistófeles, que, em troca da alma do doutor, dar-lhe-ia acesso a conhecimentos superiores ao da sua época. O mito fáustico representa o homem moderno, que, tomado por *hybris*, tenta superar Deus, dar significado à vida decifrando os mistérios do mundo, através da ciência, e controlar a natureza, através da tecnologia. No mundo moderno, “o mito fáustico transforma-se em um ‘mito vivo’, um relato que confere modelo para a conduta humana” (HEISE, 2001).

Mais do que pôr em questão a ética de quem manipula a tecnologia, esses mitemas na trilogia revelam a dupla face da ciência e da técnica – lembrando que o “duplo” é um dos arquétipos mais presentes no mito de Batman. Remetem, assim, à distinção que o filósofo alemão Martin Heidegger faz quanto à relação que o ser humano tem estabelecido com a tecnologia, principalmente na modernidade. Na conferência *Serenidade*, apresentada em 1955, Heidegger (2000) desenvolve a ideia de que a tecnologia pode aprisionar assim como libertar o homem, dependendo essencialmente de como ela é pensada, se apenas a partir de um “pensar calculador” – que vê o mundo como um objeto conformado a cálculos e previsões e que se mostra um pensar tão eficiente que se corre o risco de ficar-se somente nele – ou se inclui uma reflexão meditativa sobre ela. Para Heidegger (2000), este último tipo de pensamento é aquele que pensa a essência da tecnologia e do ser humano e aquele que impede que o homem se torne prisioneiro do círculo virtuoso e vicioso tecnológico.

Um dos aspectos da trilogia de Nolan é que as tecnologias parecem, à semelhança do que tem sido a realidade humana, conforme mostrou Heidegger (2000), pensadas predominantemente a partir do “pensar calculador”, que torna heróis, vilões e a população de Gotham reféns

dos objetos técnicos, especialmente das armas de alta tecnologia. Nesse sentido, esse pensamento que calcula descrito por Heidegger é um pensar “autista”, que está coerentemente relacionado ao regime diurno das imagens que predominam na jornada do herói em Batman.

Assim, o papel “heroico” da ciência e da tecnologia no imaginário construído pelos filmes da série *O Cavaleiro das Trevas* contribui na construção das qualidades do herói protagonista.

Dentre essas qualidades do herói prometeico, que emerge do imaginário da trilogia de Nolan, há de se destacar sua ética.

Batman é um “vigilante”, um tipo de herói que não acredita na capacidade e na honestidade das autoridades e instituições (polícia, governo, juízes) e luta contra o crime de acordo com suas próprias regras e crenças.

O vigilante, como todos os arquétipos, carrega qualidades complexas e paradoxais. Para Gary Hoppenstand (1992, p. 51), a personificação do vigilante é a de um indivíduo que renuncia aos mecanismos burocráticos do sistema legal para alcançar a “justiça” com as próprias mãos, por estar desiludido com a ineficiência desse sistema, tornando-se juiz, júri e executor. Ele desafia a lei para poder defender os ideais da lei. Esse paradoxo não é visto como contraditório pelo vigilante, pois ele o percebe como o único meio viável de proteger os interesses da sociedade. Hoppenstand (1992) entende essa como a definição “positiva” do vigilante.

Mas há também uma concepção “negativa”, que é quando o vigilante é visto como o membro de um grupo que abusa da lei com o objetivo de praticar atos de vingança, sem se preocupar moralmente se são justos ou não. Esse tipo de personificação do vigilante é, segundo Hoppenstand, (1992) parte da mentalidade de máfias locais e frequentemente representa a pior instância de violência no âmbito real ou ficcional. Hoppenstand (1992) vê o herói vigilante como um dos mais poderosos arquétipos da cultura norte-americana.

Na trilogia *O Cavaleiro das Trevas*, a trajetória de Batman mostra que ele se enquadra predominantemente na definição “positiva” do vigilante e até agrega valores virtuosos a ela, uma vez que abdica de ser juiz, júri e executor na maior parte das vezes. Ele é um vigilante que

age predominantemente de acordo como uma ética deontológica (no sentido kantiano), assim como a maioria dos super-heróis. Ética humanista em que o julgamento moral de um ato restringe-se ao próprio ato e não necessariamente a suas consequências – para um deontologista os fins nunca justificam os meios. Assim, não matar é um imperativo categórico. Na trilogia, Batman não mata, a não ser em legítima defesa (sua ou de Gotham), mesmo que matar o Coringa, por exemplo, signifique, numa visão utilitarista, evitar a morte de várias pessoas – é preciso lembrar que o Coringa atualiza na narrativa o mito de Dionísio, mito que significa a “necessidade de se levar em consideração tudo que, de fato, é contrário a essa ordem [cosmológica], diferente ou até mesmo oposto... o acaso, a confusão, a contingência, os dilaceramentos e outras imperfeições do mundo humano” (FERRY, 2012, p. 413). A disputa entre Batman e o Coringa recupera, em última instância, a disputa entre o apolíneo-prometeico e o dionisíaco, que exerce grande influência na cultura ocidental.

Mas há também pelo menos um aspecto “negativo” do arquétipo do vigilante presente no Batman de Nolan: a vingança. É ela que alimenta a constituição inicial do vigilante no herói, um sentimento que o personagem Bruce Wayne nutre desde criança, quando viu seus pais serem assassinados. Herdeiro de uma imensa fortuna que financiará a existência do Batman, ele promete que vingará a morte dos pais combatendo os criminosos em sua cidade. Em *Batman Begins* (2005), filme que mostra como se dá o percurso que transforma o jovem Wayne no Batman na vida adulta, o arquétipo do herói como vigilante é preenchido em sua amplitude e complexidade, à medida que são reveladas diferentes facetas dos aspectos positivos e negativos desse arquétipo, conforme a definição de Hoppenstand (1992).

O arquétipo do vigilante é preenchido não só por Batman, mas também pelos personagens Ra’s Al Ghul, líder da Liga das Sombras, organização que prepara Bruce Wayne para se tornar um vigilante, e Carmine Falcone, o principal dos mafiosos em Gotham.

Ao longo da trilogia, a aparente dicotomia entre aspectos “positivos” e “negativos” do arquétipo do vigilante se dilui, notadamente ao revelar as

intenções éticas que sustentam as ações daqueles que são considerados heróis e dos que são considerados vilões. Em *Batman Begins*, o personagem responsável pela preparação de Wayne para se tornar um vigilante, Ra's Al Ghul, acredita que o combate ao crime justifica a destruição de uma cidade inteira (Gotham) – que ele considera irremediavelmente condenada pela corrupção que já teria contagiado a todos os seus cidadãos. Mas, como destaca Mark White (2008, p. 34), super-heróis geralmente não são utilitaristas. Eles não ultrapassam a fronteira ética que aceita a morte de poucos para salvar muitos. A esse utilitarismo de Al Ghul – que vê na aniquilação de Gotham a única forma de acabar com um foco de crimes no mundo –, Batman se opõe com uma visão kantiana, deontológica, em que o certo (o imperativo categórico do “não matar”, a não ser em legítima defesa), prevalece sobre o que seria o “bom” (matar poucos para salvar muitos).

Nolan atualiza o arquétipo do herói com a face do vigilante, mas, por mais paradoxal que isso possa parecer, como um vigilante humanista, afinal o mito de Prometeu presente na valorização do conhecimento científico e da tecnologia em Batman é, acima de tudo, uma valorização do humano em busca da salvação, entendida como a vida boa – baseada na liberdade e felicidade – e justa. A ética deontológica do herói é, nesse sentido, uma afirmação desse humanismo.

Considerações finais

A mitocrítica da trilogia O Cavaleiro das Trevas aqui desenvolvida, ainda que não exaustiva, apontou, a partir da identificação de alguns dos principais mitemas e suas funções, a força de aspectos do mito prometeico (incluindo suas atualizações e antíteses, como os mitos de Fausto e Dionísio) na orientação do imaginário que emerge das narrativas sobre o Batman desenvolvidas na obra de Christopher Nolan.

Analisados sob a perspectiva durandiana, foi possível encontrar nos filmes índices de que a força do mito prometeico na sociedade moderna – com suas características diurnas e heroicas – manifesta-se no imaginário da trilogia em pelo menos dois dos três mitemas principais nas

narrativas: “herói científico e tecnológico” e “tecnologia como maldição e salvação”.

Além disso, o mitema “o lógico, a ordem e a justiça em oposição ao emocional, ao caos e à injustiça”, articulado com os demais, revela que o arquétipo do herói no caso de Batman é preenchido por imagens de um herói vigilante, científico, tecnológico e deontológico.

A potência do mito prometeico e do arquétipo do herói vigilante, com essas características, exercem papel essencial na construção do imaginário que é compartilhado com a audiência pela obra de Nolan. Afinal, os elementos dos mitos de Prometeu, Fausto e Dionísio e do herói vigilante compõem também algumas das principais matrizes que estimulam o imaginário contemporâneo. Dentre outros fatores, é talvez esse alinhamento do conjunto mítico – racionalização de arquétipos e esquemas predominantemente diurnos – entre o imaginário construído pela série de filmes e os mitos dominantes na sociedade que podem estar atuando como vetor do processo de sedução da audiência e do sucesso da trilogia O Cavaleiro das Trevas.

Referências

- BARROS, A. T. M. P. A saia de Marilyn: dos arquétipos aos estereótipos nas imagens midiáticas. *E-compós*, Brasília, v. 12, n. 1, jan./abr. 2009. Disponível em: <http://compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/365/321>. Acesso em: 21 Jul. 2015.
- CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Towsand Faces*. Princeton: University Press, 2004.
- DURAND, G. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- DURAND, G. O retorno do mito: introdução à mitologia (mitos e sociedades). *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 1, n. 23, p. 7-22, abr. 2004.
- DURAND, G. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, métodos e aplicações transdisciplinares: mito, mitanálise e mitocrítica. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 1, n. 11, p. 243-273, 1985.
- FERRY, L. *A Sabedoria dos Mitos Gregos*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

- HEIDEGGER, M. *Serenidade*. Rio de Janeiro: Instituto Piaget, 2000.
- HEISE, E. *A lenda do Dr. Fausto em relação dialética com a utopia*. São Paulo: Humanitas: Fapesp: FFLCH/USP, 2001.
- HOPPENSTAND, G. Justified Bloodshed: Robert Montgomery Bird's Nick of the Woods and the Origins of the Vigilante Hero. *American Literature and Culture in Journal of American Culture*, v. 15, n. 2, p. 51-61, jun. 1992.
- IRANZO, I. P. About the Imaginary. *Formats Revista de Comunicación Social*, Barcelona, n. 3, 2001. Disponível em: <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/256218>. Acesso em: 11 Ago. 2015.
- MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 1, n. 15, p. 74-82, ago. 2001.
- MAFFESOLI, M. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- SHELBURNE, W. A. *Mythos and Logos in the Thought of Carl Jung*. Nova York: New York State University Press, 1988.
- WEBER, Max. *Economia e Sociedade*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.
- WHITE, M. D.; ARP, R. (Org.). *Batman and Philosophy: the Dark Knight of the Soul*. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2008.

Sobre o autor

Sílvio Antonio Luiz Anaz – Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Pesquisador do grupo de pesquisa Comunicação e Criação em Mídias da PUC-SP.

Data de submissão: 08/09/2015

Data de aceite: 15/03/2016