

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP

Luiz Aloysio Mattos Rangel

**Escatologia e Finitude em Blade Runner (1968 - 1982):  
Percepções do Tempo na Contemporaneidade**

MESTRADO EM HISTÓRIA

SÃO PAULO  
2010

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP

Luiz Aloysio Mattos Rangel

**Escatologia e Finitude em Blade Runner (1968 - 1982):  
Percepções do Tempo na Contemporaneidade**

MESTRADO EM HISTÓRIA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em História Social sob a orientação da Professora Doutora Denise Bernuzzi de Sant'Anna.

SÃO PAULO

2010

**Banca Examinadora**

---

---

---

## AGRADECIMENTOS

Os últimos anos exigiram muita paciência das pessoas mais próximas a mim. Agradeço a todas elas, especialmente, à Dani, ao Pedro e aos meus pais.

Agradeço também a todos os meus colegas e professores da PUC-SP, que me acompanham desde a graduação. Divido com eles, pelo menos, sete inesquecíveis anos da minha história.

Ao CNPq, pela bolsa integral, que possibilitou minha total dedicação à realização deste projeto.

À professora Mariza Werneck. Seus apontamentos e sugestões me fizeram refletir muito nos últimos meses acerca das principais questões abordadas neste trabalho. E ao professor Luis Ferla com quem aprendi muito de história e de cinema. Na época em que fui seu aluno na graduação, não podia imaginar que nos reencontraríamos anos depois, na minha banca de qualificação, para discutirmos alguns de nossos assuntos preferidos.

Por volta da mesma época em que conheci o professor Ferla, conheci também a professora Denise Bernuzzi de Sant'Anna. Eu ainda estava no terceiro ano da faculdade quando encaminhei a ela um texto falando sobre anacronismos e ficção científica, ou qualquer coisa parecida. Foi com o seu incentivo que aquelas ideias se transformaram num projeto de mestrado. Um ano e meio depois tive o grande privilégio de contar com sua orientação, sem a qual, este trabalho jamais teria se concretizado.

Há um pouco, ou um tanto, de todos eles nas páginas a seguir.

Aos meus amigos que sabem quem são.

*“Peut-être la science-fiction est-elle la métaphore de la pensée théorique moderne”. (Jacques Derrida, 1977)*

## RESUMO

RANGEL, Luiz Aloysio Mattos. **Escatologia e Finitude em Blade Runner (1968 - 1982): Percepções do Tempo na Contemporaneidade**. 142 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de História, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

Representações urbanas futurísticas de narrativas de ficção científica constituem o objeto do presente estudo, que se utilizará para tanto do filme *Blade Runner*, de 1982, dirigido por Ridley Scott, e inspirado no livro que também servirá de fonte, *Do androids dream of eletric sheep?*, de 1968, do escritor norte-americano Philip K. Dick. Tendo como eixo articulador da pesquisa formas de percepção do tempo na contemporaneidade, examina-se a permanência da concepção milenar do tempo escatológico, atualizada por meio da linguagem ficcional. A partir da representação de um cenário de decadência urbana e humana, investiga-se também o tema da finitude no tempo. Para tanto, tão importante quanto os elementos destacados da ambientação futurística, são os personagens da trama conhecidos como *replicantes*, andróides que metaforizam a condição de vida acelerada, impelidos à velocidade, por serem pré-programados com um prazo de vida propositalmente reduzido de apenas quatro anos, bem como os caçadores de andróides, denominados *blade runners* que, em tradução literal, são aqueles que correm sobre a lâmina. Pretende-se apresentar ao leitor uma visão panorâmica de alguns aspectos característicos desta vida “que corre sobre a lâmina” nas grandes metrópoles contemporâneas, problematizando uma representação ficcional sob a perspectiva histórica.

Palavras-chave: Contemporaneidade, Escatologia, Ficção Científica, Tempo.

## ABSTRACT

RANGEL, Luiz Aloysio Mattos. **Eschatology and Finite Nature in respect to Blade Runner (1968 - 1982): Perceptions of Time in Contemporaneity.** 142 pages. Dissertation (Master Degree) – History College, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

Representations of urban futuristic subject in respect to science fiction narrative genre constitutes the subject of the current study, which is going to be used both for the movie Blade Runner, from 1982, directed by Ridley Scott, and inspired by the book, that shall also serve as a source, "Do Androids Dream of Electric Sheep?", from 1968, the American writer Philip K. Dick. Having as its central axis articulation theme the research, ways of perception in contemporaneity time, it examines the maintainance of the ancient conception of the eschatological time, updated through the fictional language. From the representation of a scenario of the urban and human decay, it is searched also the theme of finite nature in the time being. To do so, as important as the highlighted elements of the futuristic setting, are the characters of the plot, well known as replicants, androids that metaphorize the condition of accelerated life, driven by the speed due to being pre-programmed with a due date of only four purposely reduced years as well as androids hunters, denominated as blade runners, taking into account the literal translation, they are those who run on the blade. The aim is to introduce to the reader an overview of some characteristical features of this life "the life that runs on the blade" in the major contemporary home cities, questioning a fictional representation on the historical perspective.

Key Words: Contemporaneity, Eschatology , Science Fiction, Time.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: O futuro “dickeano” nos traços de Syd Mead	24
Figura 2: Adaptação de <i>Blade Runner</i> para os quadrinhos	31
Figura 3: Diversidade de tipos compondo a massa heterogênea	46
Figura 4: Em meio à multidão, Deckard se utiliza da iluminação colorida das vitrines para sua leitura. Na escuridão e chuva constantes, os guarda-chuvas também funcionam como lanternas	49
Figura 5: O rápido desjejum oriental de Deckard	52
Figura 6: Máquinas engolindo operários. À esquerda: Chaplin fica preso às engrenagens. À direita: legiões de trabalhadores seguem em direção à “boca” da máquina em <i>Metrópolis</i>	74
Figura 7: Em <i>Metrópolis</i> Joh Fredersen monitora seus subalternos sem sair de sua posição privilegiada de vigilância	84
Figura 8: Dr. Tyrell calculando sua próxima jogada	85
Figura 9: Roy domina em instantes as técnicas do xadrez para vencer Tyrell em poucos movimentos	91
Figura 10: Prestes a cair do edifício, o caçador é salvo por sua caça	101
Figura 11: Propaganda das Colônias Intergalácticas	104
Figura 12: A pirâmide futurística norte-americana e uma versão antecessora mesoamericana de Teotihuacán, México	111
Figura 13: O escritório de Bryant, repleto de objetos antigos, possui em seu teto uma grossa camada de poeira e lixo acumulados	116
Figura 14: Um relógio cuco de madeira divide o espaço da oficina de J.F. Sebastian com bonecos mecânicos inteligentes	117
Figura 15: Do alto da pirâmide futurística, os aposentos de Tyrell são iluminados à luz de velas	118
Figura 16: O piano de Deckard coberto de fotos de família	120
Figura 17: O caçador encontra fotografias antigas em apartamento de replicantes	126
Figura 18: Chew confecciona olhos artesanalmente em seu laboratório	130
Figura 19: Leon tenta perfurar os olhos de Deckard	131
Figura 20: Roy vingava-se de Tyrell	132

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I. TEMPO-ESPAÇO ESCATOLÓGICO	33
1.1 Considerações sobre tempo, escatologia, finitude e história	33
1.2 Futuro às escuras: <i>the american way of death</i>	42
1.3 O consumo de ilusões e futuros hiper-reais	54
1.4 A aceleração da realidade e os dias que trans“correm” à noite	59
CAPÍTULO II. SUJEITO, FINITUDE E ESCATOLOGIA	68
2.1 Homens-máquinas: o sujeito histórico do fim dos tempos	68
2.2 Replicantes: o sujeito na era de sua reprodutibilidade técnica	69
2.3 O tabuleiro de sujeitos descartáveis	82
2.4 Anti-heróis: mocinhos e vilões no fim dos tempos	92
2.5 Regulares e especiais: práticas eugênicas no fim do mundo	103
CAPÍTULO III. O TEMPO NOS OBJETOS	110
3.1 O presente nostálgico no futuro imaginado	110
3.2 Fotografias: registros visuais do passado como provas do real	126
CONSIDERAÇÕES FINAIS	133
REFERÊNCIAS	135

## INTRODUÇÃO

O lugar é Los Angeles, Estados Unidos. O ano é 2019. O que o historiador Eric Hobsbawm chamou de “breve século XX” teria findado com uma terceira e definitiva guerra mundial, após inúmeras tentativas de mútua destruição empreendidas por um punhado de nações beligerantes, encabeçadas pelas duas superpotências: Estados Unidos e União Soviética.

Neste futuro, em meio ao que sobrou de um conflito nuclear, os sobreviventes passam a contar com o apoio de novas potências, latinas e orientais, para sua reconstrução. A Terra tornara-se um ambiente hostil à sobrevivência. A suspensão de partículas provocada pelas explosões atômicas encobria a atmosfera com uma espessa camada de poeira radioativa, dificultando a entrada dos raios solares na superfície e acarretando a escassez de recursos naturais. Embora o custo humano tenha sido alto, as poucas áreas minimamente habitáveis encontram-se em estado de superpopulação, apinhadas de sobreviventes em fuga dos efeitos da radiação.

A solução encontrada para perpetuar a espécie humana foi a colonização do espaço, mas para a árdua tarefa de construção de colônias interplanetárias, a produção de homens mais adaptados às condições adversas, como as encontradas nestes outros planetas demandou esforços emergenciais. A corrida espacial, que outrora configurara um dos palcos de uma disputa ideológica, tornara-se uma corrida contra o tempo pela salvação da humanidade. O genioso cientista Dr. Eldon Tyrell, aperfeiçoando as técnicas de clonagem de tecidos vivos, aliada à inteligência artificial, toma a dianteira deste lucrativo mercado, concebendo os chamados replicantes, simulacros de seres humanos, mais fortes, rápidos, resistentes e inteligentes do que os próprios humanos.<sup>1</sup> Por sua notável superioridade, os replicantes tornam-se uma ameaça à supremacia humana, exigindo a adoção de uma medida preventiva de controle: o estabelecimento de um prazo de vida propositalmente reduzido a apenas quatro anos de duração.

---

<sup>1</sup> David HARVEY refere-se aos replicantes destacados no filme *Blade Runner* como “um pequeno grupo de seres humanos geneticamente produzidos”. HARVEY, 1998, p.277. A ideia de simulacro de Baudrillard, da qual aqui me aproprio, refere-se a uma cópia tão fidedigna que não se pode diferenciá-la do objeto original. BAUDRILLARD, 1991.

Quando alguns destes replicantes se rebelam e fogem para a Terra em busca de explicações para a sua condição de existência, e para pleitear uma prorrogação de seus curtos prazos de expiração, o policial Rick Deckard, um caçador de andróides, é destacado para eliminar a presença indesejável destes revoltosos.

Esta breve sinopse introduz a temática central do filme *Blade Runner: o caçador de andróides*, produção norte-americana de 1982, assinada pelo diretor inglês Ridley Scott e inspirada na obra literária do escritor estadunidense Philip K. Dick, *Do androids dream of electric sheep?* (*Sonham os andróides com carneiros elétricos?* na tradução para a edição portuguesa), escrita em 1966 e publicada em 1968. Grosso modo, as duas versões da história tratam da destruição do homem por ele mesmo. Representam uma sociedade que entra em colapso, enganada por sua crença progressista, amparada no desenvolvimento tecno-científico do qual se tornara incondicionalmente dependente.

Neste trabalho serão utilizadas como fontes duas versões de uma mesma história, diga-se, de ficção científica, a literária e a cinematográfica. Ambas procuram representar um futuro engendrado a partir de um conjunto de elementos contextuais característicos do presente dentro do qual tiveram origem. Em busca deste presente aliam-se à análise das fontes o estudo de fatos apontados pela historiografia contemporânea como relevantes para o período, compreendido entre fins da década de sessenta e inícios dos anos oitenta, situando os documentos dentro de seus respectivos contextos.

Objetiva-se percorrer a hipótese de que a sensação da passagem do tempo varia de acordo com as especificidades contextuais sob as quais os homens estão inseridos. Ampara-se na ideia de que na contemporaneidade esta percepção é a de um tempo acelerado. Isso não significa pressupor que o tempo, de fato, transcorre em uma velocidade acelerada, mas sim, que os indivíduos da sociedade contemporânea o percebem de uma maneira diferenciada, como um fluxo mais rápido do que supostamente seria no passado. Esta percepção é apropriada a um meio em que o tempo natural sobre o qual, um dia, foi baseada toda a organização de suas atividades dera lugar a um tempo tecnológico, produto de uma necessidade de estabelecer controle sobre a natureza e, conseqüentemente, sobre o tempo. A demanda por velocidade denota uma relação do indivíduo com sua duração

apropriada ao ritmo de vida dos grandes centros urbanos. Notadamente marcados pela intensidade de produção e tráfego de informações e estímulos sensoriais, estes espaços exigem de seus habitantes uma aceleração para adaptação às condições ali impostas.<sup>2</sup>

Não por acaso, os *blade runners*, em tradução literal, são aqueles que correm sobre a lâmina. É a sua velocidade que compensa o seu peso para que seus corpos não exerçam sobre a lâmina uma pressão capaz de cortá-los. Replicantes e *blade runners* são as metáforas destes indivíduos que vivem plenamente conscientes de sua inexorável finitude. Os primeiros, condicionados a um prazo de expiração propositalmente reduzido, imposto pelas autoridades responsáveis pela manutenção da ordem. Os segundos, representando estas autoridades, têm a velocidade de movimentação e raciocínio como condição para o cumprimento de suas perigosas missões, minimizando os riscos aos quais são expostos.

As idéias centrais para a elaboração deste estudo surgiram ainda nos anos de graduação, durante a realização de uma monografia de conclusão do bacharelado em História pela PUC-SP. Nela tratava-se de perceber as relações entre os seres humanos e suas tecnologias a partir de obras de ficção científica. Desde aquele momento, procurou-se chegar a um projeto que aliasse áreas de interesse específicas de maneira coesa: cinema, literatura, tempo e história. Interessado em abordar questões acerca da relação homem-técnica, bem como trazer tais discussões à luz da história, a ficção científica apresentou-se como gênero adequado em compactuar estes campos de interesse num eixo-temático satisfatório.

Optando por trabalhar algumas possíveis formas de percepção do tempo, procurou-se alçar uma experiência particular de temporalidade, extraída das fontes,

---

<sup>2</sup> O tema da aceleração do ritmo de vida no meio metropolitano foi muitas vezes abordado por artistas e pesquisadores de diversas áreas das ciências humanas. BAUDELAIRE, por exemplo, falava da cultura do Choque, ocasionada pela vida em anonimato nas grandes cidades: “o que são os perigos da floresta e da pradaria comparados com os choques e conflitos diários do mundo civilizado?” (BAUDELAIRE apud BENJAMIN, 1994, p. 37). Lembra Walter BENJAMIN que “a experiência do choque é uma das que se tornaram determinantes para a estrutura de Baudelaire” e, num contexto posterior ao do poeta, o filósofo constatou o papel educativo do cinema no processo de adaptação dos sujeitos urbanos à esta experiência do choque (1994, p. 112, 125). E BENJAMIN, em seu livro *Paris Capital do século XIX*, abordando o estilo de vida parisiense em fins do século XIX, também destacou esta tendência à aceleração. Dentre os autores contemporâneos, destaco Paul VIRILIO que, em *Espaço Crítico* (2005), cita um efeito de *poluição dromosférica* como consequência do fenômeno de aceleração dos ritmos de vida na contemporaneidade, entre outros que serão trazidos à dissertação nos capítulos adiante.

à categoria de objeto de estudo, problematizando a relação do indivíduo com o tempo na contemporaneidade. Ou seja, há aqui o próprio tempo, ou uma concepção de tempo, como o objeto a ser historicizado. Assim, trata-se de um trabalho inserido no campo da teoria da história. Propõe estudar um de seus conceitos mais abstratos, qual seja, o tempo histórico, que “não se deixa ver, tocar, ouvir, saborear nem respirar como um odor” (ELIAS, 1998, p. 07) e, não obstante, figura como central ao fazer histórico. Busca, portanto, acrescentar a esta disciplina uma contribuição, a partir da problematização deste conceito que lhe é fundante.

Para tanto, utilizou-se de maneira combinada duas categorias de linguagem: a textual e a imagética. Ambas complementam-se para prover a pesquisa de elementos que auxiliam, sob o devido amparo historiográfico, o entendimento de suas conjunturas sócio-históricas. Contribuindo para esse entendimento há hoje uma diversidade de estudos, sobretudo aqueles influenciados pela Escola dos Annales, na França, que vêm ampliando os campos temáticos e objetos de estudo da História ao longo das últimas décadas. Com isso, ampliou-se também a necessidade de novas fontes documentais e metodologias adequadas para que tais objetos pudessem ser devidamente trabalhados. A arte passou a figurar como importante fonte de pesquisa. Se o artista tem compromisso com a arte, a história tem compromisso com a verdade, e a arte contém em si uma verdade sobre seu tempo. Cabe ao método extrair da ficção a verdade. Uma verdade necessariamente histórica, ou seja, susceptível de transformar-se ao longo do tempo e de ser configurada de acordo com cada singularidade cultural.

Obras cinematográficas constituem uma categoria documental ainda recente, apesar de sua presença nas sociedades contemporâneas por mais de um século. Seu manuseio requer cuidados especiais e uma metodologia apropriada à execução de um trabalho que se pretenda historiográfico. Ainda que sua qualidade de fonte como documento seja incontestável – e isso se deve em grande parte aos esforços do historiador francês Marc Ferro, um dos pioneiros nos estudos sobre as relações entre cinema e história, estabelecendo em sua obra *Cinema e História* (1976) as bases metodológicas à sua utilização para fins historiográficos – um material desta natureza, tanto arte quanto produto de consumo, voltado ao entretenimento, sem compromissos acadêmicos ou institucionais, autoriza múltiplas interpretações de seu conteúdo, o que exige do pesquisador muita atenção em

estabelecer e deixar às claras as bases sobre as quais sua pesquisa deverá caminhar.

Embora os estudos de Ferro remontem aos anos sessenta e novas propostas tenham surgido desde então, a linha metodológica por ele desenvolvida, no que diz respeito à relação cinema-história, permanece atual, vigorando como referência básica de estudos desta natureza.

Além de apontar o caráter polissêmico desta linguagem de representação, Ferro propõe que o estudo do cinema pode seguir duas linhas principais. Sendo documento do presente, há o filme lido através da história; e como discurso sobre o passado, há a história lida através do cinema. Testemunhando o presente, o cinema impõe-se como um documento primário por sua capacidade, ou característica, de reportar-se ao seu momento histórico independentemente da temporalidade representada em sua trama, o que para uma abordagem historiográfica sobre uma narrativa situada num futuro ficcional se mostra fundamental.

Ferro afirma ainda que no início, o cinema não podia ser considerado uma obra de arte ou um documento, já que para as concepções da época, e que perduraram durante as primeiras décadas do século XX, não se podia aceitar que aquilo que fosse, essencialmente, produzido por uma máquina, pudesse conter alguma forma de sensibilidade artística. Mas, por outro lado, ele afirma o caráter primordial da câmera como instrumento de registro do real. (FERRO, 1992, p. 71)

Grosso modo, importantes questões levantadas em *Cinema e História* não fogem às especificidades de um documento literário, pois este também é um produto cultural datado, que reflete e incorpora, direta ou indiretamente, as influências contextuais de seu autor, e ao qual devem ser dedicados cuidados similares. Aos livros pode-se ainda acrescentar a característica de permitirem uma amplitude maior de interpretação por não entregarem imagens prontas ao leitor, como o fazem os filmes. O texto escrito cobra de seu público um maior esforço imaginativo, recompensando-o com a liberdade de criar as imagens da narrativa à sua maneira. Outro fator que deve ser destacado é a diferença entre a ação de ler um livro e a de assistir a um filme, pois o tempo do cinema não é o mesmo da literatura. Cada linguagem implica numa forma particular de experiência.

Podemos apontar como objeto desta pesquisa a produção norte-americana de ficção científica. Especificamente, aquela compreendida entre fins da década de sessenta e o início da década de oitenta, culminando num recorte temático correspondente a um passado recente, do qual ainda são extraídas e estudadas suas resultantes. Note-se que o período sobre o qual se voltam as atenções deste estudo – 1968 à 1982 – tem sido, predominantemente, indicado por conflitos ideológicos de um mundo bi-polarizado, corrida armamentista ou movimentos de contracultura. Mas raramente é lembrado como um período em que uma forma de expressão cultural, sintetizando todos estes episódios, a ficção científica, deixa de ser um simples passatempo e assume-se como um gênero literário culturalmente relevante, mercadologicamente interessante e reconhecido pela crítica especializada por suas importantes contribuições artísticas e sociais. Conforme Le Breton:

Desde de Dick, Ballard e muitos outros, a ficção científica não é mais um universo de devaneio crítico sobre o mundo, mas uma experimentação do contemporâneo, uma projeção imaginária das questões que assombram nossas sociedades. (LE BRETON, 2003, p. 160)

As duas versões da narrativa sugerem um meio amplamente tecnologizado, a ponto de permitir a duplicação de seres humanos e a construção de colônias espaciais. No entanto, reforçam a ideia de que tais prodígios não foram capazes de contornar uma situação de nítida decadência, marcado pela escassez de recursos naturais, produção excessiva de bens, acarretando igualmente excessiva produção de lixo, excesso e aceleração de tráfego de informações, violência urbana, superpopulação e a perda de valores éticos e morais outrora reverenciados.

Para enfatizar esta representação de futuro decadente, o filme serviu-se, intencionalmente, de características técnicas e narratológicas típicas do cinema *noir*,<sup>3</sup> reconhecido por sua visão desiludida da realidade. Caminhando na contramão do cinema norte-americano, tradicionalmente carregado de ufanismos, que procuram

---

<sup>3</sup> O *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, de AUMONT e MARIE define o termo *noir* como designação para ficções policiais da década de 1930, tanto em cinema quanto em literatura, apresentando uma visão amarga e desiludida da sociedade, que vem desde a época da grande depressão. Chamando atenção por seu ar sombrio, o *film noir* (filme negro) chega a Europa como um gênero bastante comentado por seus aspectos sociológicos e narratológicos, em que a arte de confundir pistas e suspeitos é menos importante do que a forma como o investigador mergulha no mistério. AUMONT e MARIE, 2003, p. 213.

ênfatizar um mito de suposta superioridade estadunidense, *Blade Runner* substituiu um cômico final feliz pelo mal-estar de um futuro incerto, contestando os paradigmas de progresso amplamente difundidos numa cultura de contradições, expressos através de cenários sombrios e personagens de caráter dúbio, marginalizados e descrentes de suas instituições políticas, militares e religiosas.

Observa David Harvey que às vésperas da Revolução Francesa crescia a expectativa de que as artes e as ciências trariam a emancipação dos seres humanos, o controle sobre as forças da natureza e a compreensão do mundo e do eu. Por fim, esperava-se que no futuro chegaríamos a um elevado estágio de progresso moral, à justiça das instituições e à felicidade dos seres humanos (HARVEY, 1998, p. 23).

Ao longo do século XX o otimismo do projeto iluminista, assim como seus ideais progressistas sofreram grandes abalos. Toda a conjuntura do pós-guerra (Segunda Guerra Mundial) inseriu elementos para que a crença no fim dos tempos se arraigasse nas sociedades contemporâneas que, aparentemente, nunca se desvencilharam completamente de sua secular vocação escatológica.

Inseridas no âmbito do chamado cinema-catástrofe, uma tendência que tem como temática central de suas narrativas a destruição do homem e do mundo, as fontes permitem-nos inferir a permanência e a atualização desta concepção de tempo escatológico, historicamente atribuída às sociedades que compuseram o ocidente medieval e que admitiam o tempo como uma duração linear e finita.

Trata-se de documentos que têm sobrevivido ao tempo por seu caráter mercadológico e por sua inserção numa cultura de massas, que se encarregou de sua ampla disseminação para além das fronteiras de seu país de origem. Este rentável segmento do mercado de entretenimento valeu-se inúmeras vezes de obras literárias como inspiração para roteiros de filmes, apresentando variadas formas de representação do fim do mundo. Seu consumo denuncia o interesse de uma parcela da sociedade por estas ficções, não importando a forma como se relacionam com elas. Podem identificar-se ou, simplesmente, expiar através delas suas inseguranças. Este nível de aceitação, refletindo sua popularidade e funcionando como um indicador dos gostos e preferências do público, não implica afirmar que o espectador, de fato, acredite que as tramas contenham algum teor de realidade, cabendo ao historiador ater-se à historicidade dos documentos em mãos, e não,

percorrer as relações dialéticas entre ficção e realidade. Assim, mantém-se como fio condutor para a leitura das fontes a análise paralela de uma base factual correspondente ao período que as concebeu. Identificando-se ou não com a narrativa, nota-se o forte apelo dos temas apocalípticos junto ao público e têm-se justificada a razão de ser das fontes escolhidas, bem como sua qualidade documental.

Lidando com uma representação fílmica que se propõe a traduzir em imagens o universo fictício criado por um escritor, é importante conhecer os fatos dos quais as fontes são testemunhos, o que implica também em conhecer a história dos sujeitos que as produziram, bem como dos que as consumiram. Sendo assim, não buscamos o sujeito para entender seu contexto, mas pelo contrário, vamos ao contexto para conhecer os sujeitos.

Inicialmente, pensou-se realizar este estudo a partir, exclusivamente, do filme. No entanto, produzido sob a inspiração de uma obra literária, entender o futuro imaginário proposto por *Blade Runner* demandou uma atenção especial à obra que o inspirou. Ou seja, a versão literária veio integrar a pesquisa oferecendo-se como fonte de fundamental contribuição. Embora muitos profissionais tenham sido envolvidos na produção da película, tudo começou a partir das ideias originalmente gestadas pela mente criativa de Philip K. Dick, durante os anos sessenta.

É importante destacar alguns fatos marcantes da vida de Dick, que pesaram incisivamente sobre a composição de sua obra. Um destes fatos refere-se ao contexto histórico em que ele viveu. Nascido nos Estados Unidos em 1928, Dick passou sua infância nos anos da grande depressão, tendo uma criação significativamente moldada pelas restrições econômicas impostas pela crise, que marcaram seus primeiros anos de vida e com as quais seus pais tiveram que lidar para educá-lo. Chegou à adolescência à época da Segunda Guerra Mundial. Toda sua produção, como escritor profissional, é posterior à vitória dos aliados, e desenvolveu-se durante os tempos de um conflito, sobretudo ideológico, que ele não viu terminar - a guerra fria - vindo a falecer em 1982, poucos meses antes de ver o filme *Blade Runner* finalizado.

A esta cadeia de eventos políticos que definiram a história mundial da segunda metade do século XX, atribuí-se uma impactante consequência: nunca antes na história o poder de destruição do mundo estivera ao alcance das mãos

humanas como então, na era atômica. Noam Chomsky, ao contabilizar dezenove incidentes políticos envolvendo os Estados Unidos, entre 1946 e 1973, em que o uso da força nuclear fora levantado como opção, afirmou que não são infundadas as preocupações de inúmeras manifestações antibélicas, que se embasavam na premissa de “(...) estarmos vivendo os momentos finais da civilização, e até possivelmente a extinção da existência humana (...) é um milagre que a catástrofe ainda não tenha ocorrido”. (CHOMSKY, *In* THOMPSON, 1985, pp.188-189)

As influências acarretadas pela corrida armamentista estenderam-se do âmbito político ao campo econômico, ditando as políticas econômicas adequadas segundo as ambições das nações envolvidas, adotadas não apenas pelas duas superpotências rivais, mas também pelas demais nações a elas ideologicamente complacentes em todos os continentes. Estenderam-se também ao campo cultural, podendo ser notadas em praticamente todas as formas de expressão artística que intencionaram representar o período, traduzindo aspectos de um imaginário marcado pelo desenvolvimento da indústria bélica, o macarthismo, a espionagem e as respectivas tecnologias empregadas nestes esforços. O aumento exponencial do arsenal nuclear dos Estados Unidos somado ao da União Soviética mostrou-se suficientemente capaz de destruir o planeta diversas vezes. Instaurou-se um ambiente de insegurança quanto ao futuro, à medida que o fim do mundo transformou-se numa possibilidade real e desvinculada dos desígnios divinos.

Já na década de cinquenta, ao mesmo tempo em que se iniciava a guerra fria, os Estados Unidos, também provavam de uma nova fase de expansão econômica: os chamados “anos dourados.” Esta fase de prosperidade demonstra como os marcos históricos não dissolvem as ambiguidades. A nova era atômica colocara em pauta um mote de poderoso apelo comercial que, aliado a uma situação econômica favorável, possibilitou um crescimento vertiginoso do gênero de ficção científica. Tecnologias nucleares, computacionais e espaciais entraram em voga, e nada parecia contemplar melhor tais temáticas do que as elucubrações dos autores deste gênero. Este deixava de ser uma categoria literária marginalizada para impor-se, nas décadas seguintes, como uma literatura de crescente respeitabilidade, na medida em que convergia um futuro ficcional com um presente real, propondo narrativas inteligentes, criativas e originais.

De oito revistas de ficção científica regularmente publicadas em fins da década de quarenta, o mercado norte-americano saltou para vinte sete em cerca de dez anos, aumentando a demanda por textos que oscilavam entre “o escapismo glorioso e a profecia séria”. (SUTIN, 2006, p. 73) Dick, que tivera seus momentos de dúvidas quanto ao estilo de literatura ao qual deveria se dedicar, se aproveitou deste *boom* para ter seus primeiros contos publicados e abrir caminho para que seus livros se destacassem pouco tempo depois. O mesmo se deu com o cinema. Filmes como *O dia em eu a Terra parou* (1951), *Guerra dos mundos* (1953), baseado no clássico de H. G. Wells de 1898, *Vampiros de Almas* (1956), *A bolha* (1958), ficaram muito populares, rendendo refilmagens em décadas posteriores.

Muitos são os títulos que ilustram estas influências se abatendo sobre o autor em suas mais de quarenta obras publicadas. Apenas para citar alguns bons exemplos de suas produções da década de sessenta, além de *Do androids dream...* menciona-se: *O homem do castelo alto* (1962), que narra um futuro em que alemães e japoneses teriam vencido os aliados na segunda guerra mundial e dominado os Estados Unidos; *Dr. Bloodmoney* (1965), cujo título original *How we got along after the bomb*, fora propositalmente substituído, por exigência de sua editora, para se aproximar ao filme de Stanley Kubrick *Dr. Strangelove or: How I learn to stop worrying and love the bomb* (1964), em voga na época; *Now wait for the last year* (1966), que narra uma luta contra a ameaça de alienígenas nazistas com pretensões de conquistar a Terra; *The Zap Gun* (1967), em que os líderes do ocidente e do oriente teriam percebido que não precisavam de poder bélico para subjugar a humanidade, bastava aterrorizá-los apenas com a ideia desta possível destruição, por meio de filmes de propaganda patrocinados pelos dois governos com esta finalidade.

Paralelamente à multiplicação das possibilidades de destruição do mundo, a relação entre homens e máquinas permeou com grande ênfase estas narrativas. Sobre esta relação, Dick mostrava-se receoso. Em um manuscrito de 1972, apresentado aos participantes de uma convenção sobre ficção científica na *British Columbia University*, em Vancouver, ele explica sua ideia de que a diferença entre humanos e andróides não está em sua origem orgânica ou maquinica, mas na natureza de suas ações para com seus semelhantes, que podem ser rígidas ou empáticas. Para ele, um andróide pode comportar-se humanamente, tanto quanto o

humano pode comportar-se como uma máquina (DICK, 2006, p. 13), por isso, seus personagens tendem a se confundir entre os dois papéis. Via com desconfiança o desejo do homem em criar máquinas que imitassem suas formas e comportamentos, sustentando que através do aprimoramento técnico a humanidade vem arquitetando minuciosamente seu próprio fim. E o pior do fim, para o escritor, não é a morte, da qual não se pode escapar, mas a perda pelo homem daquilo faz dele humano, em troca de uma existência cada vez mais robotizada. Dizia ele que: “Existem no Universo coisas frias e desumanas a que dei o nome de máquinas”. (Op. cit., p. 77).

Outro fator de influência sobre suas obras, especialmente sobre *Do Androids dream...*, refere-se a um episódio particular de sua vida, que traria consequências marcantes à forma como fora criado por seus pais e determinaria toda sua maneira de lidar com questões acerca de vida e morte. A perda de sua irmã gêmea, Jane Dick, ainda nas primeiras semanas de sua vida o teria atormentado durante toda a juventude, mantendo constantes suas indagações acerca da finitude da vida. Esta característica pode ser constatada em suas obras na composição de personagens igualmente inseguros e impassíveis com relação aos seus destinos. Quando criança, incluía a irmã em suas brincadeiras na forma de uma “amiguinha imaginária”, a qual chamava de Jane, tentando compensar uma infância solitária. Já adulto, mostrou-se convicto de que a personalidade de Jane manifestava-se através dele no plano material da mesma forma como ele se manifestava num plano metafísico através dela. Como afirma em sua polêmica e inacabada *Exegesis*, um texto colossal de oito mil páginas, que sua família torna público, gradualmente:

É a Jane-em-mim agora, a *anima* ou o princípio feminino, que é o lado lacrimoso, que está agonizando e busca hospitalização. É a Jane-em-mim tentando morrer (...) Mas se a Jane-em-mim morrer, ela vai me carregar com ela. (DICK apud SUTIN, 2006, p. 17)<sup>4</sup>

É importante salientar que a vida pessoal de Dick, evidentemente, não determina nem explica claramente sua obra. Ela é mais um indicativo da época vivida do que uma suposta confirmação das qualidades e dos problemas de seus textos.

---

<sup>4</sup> Tradução nossa.

Uma outra face dos anos sessenta, intensamente vivenciada por Dick, diz respeito ao uso abusivo de substâncias psicotrópicas. Embora ele assuma que parte de sua inspiração se deveu aos efeitos do consumo de LSD, sua ex-esposa Nancy recorda que, mesmo quando não estava sob os efeitos das drogas, Dick apresentava comportamentos excêntricos e, certamente, não dependia deste recurso para escrever. Sua fixação pela aproximação do juízo final complementava sua conturbada personalidade:

Ele tinha experiências sem LSD que eram tão estranhas quanto. Estava sempre com medo do dia do Juízo Final. Eu não acreditava em nada disso. Mas ele ficava apavorado e falava sobre o quão terrível isso seria. Não havia nada que eu pudesse fazer para acalmá-lo (...) Só era religioso quando estava com medo. (DICK, Nancy apud SUTIN, 2006, p. 148)<sup>5</sup>

Foi por meio do cinema que suas obras começaram a se popularizar em escala maciça, e seu complexo universo imaginário tornou-se, aos poucos, acessível ao grande público, facilitado pelas versões em linguagem cinematográfica, o que lhe inferiu um consistente sucesso póstumo. A primeira adaptação de suas obras para o cinema veio com *Blade Runner*, seguido por *Total Recall* (1990), baseado em “*We can remember it for you wholesale*”, e os seguintes filmes baseados em obras homônimas: *Impostor* (2001) *Minority Report* (2002), *Paycheck* (2003), *A Scanner Darkly* (2006), entre outros.

O grande orçamento despendido na execução de *Blade Runner*, bem como a escolha minuciosa do diretor e do elenco, demonstram que o empreendimento era uma grande aposta de Hollywood. Almejava-se que a produção seguisse o sucesso de *Guerra nas Estrelas* (1977), que já trazia Harrison Ford dentre seus principais personagens. A essa altura, Ford já somava em seu currículo o também recente sucesso *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (1981). Ridley Scott vinha de sua primeira e bem-sucedida experiência com o gênero de ficção científica, *Alien - O oitavo passageiro* (1979). A conquista de um prêmio Oscar por efeitos visuais e outra indicação para a equipe de direção de arte do mesmo filme converteram-se em destaque para o seu diretor, provando sua competência em lidar com o gênero e credenciando-o a assumir a direção desta nova empreitada.

---

<sup>5</sup> Tradução nossa.

... é importante ter em mente que nos estágios iniciais da produção *Blade Runner* era o principal candidato à próximo *Guerra nas Estrelas*. Nenhum nome era, então, tão quente quanto Ridley Scott e Harrison Ford. O orçamento chegou a US\$ 25-30 milhões... (SUTIN, 2006, p. 274)<sup>6</sup>

A escolha do tema é um aspecto fundamental para os estúdios. Deve visar a garantia de rentabilidade, por seu apelo comercial junto ao público, mas sem perder de vista a qualidade artística, garantindo sua respeitabilidade pela crítica e reforçando a reputação do estúdio perante a sociedade. O que para a época era um investimento considerado alto, só retornou em longo prazo, com os lucros do merchandising e o relançamento de novas versões reeditadas, as quais serão mencionadas mais adiante.

Dentre os produtores e roteiristas responsáveis pela transposição da concepção visual da narrativa literária em imagens cinematográficas a partir das referências que Dick deixara apenas em formato textual, destaca-se o trabalho do ilustrador, designer e futurista Syd Mead. Especialista em desenvolver conceitos estéticos futurísticos para diversos tipos de produtos, entre automóveis e eletrônicos em geral, para grandes companhias como Sony, Ford, Honda, Philips, Mead tem seu leque de atuações ampliado para os campos da construção e arquitetura, de forma que suas habilidades são notadas na composição dos cenários de *Blade Runner*, além dos demais adereços vistos em cena.

O artista tivera sua primeira experiência no mercado de filmes com *Star Trek – Jornada nas Estrelas* (1979). Então, seguiram-se outras produções que contaram com suas concepções de futuro: *Blade Runner* (1982), *TRON* (1982), *Aliens – O Resgate* (1986), *Johnny Mnemonic* (1995), *Missão Impossível III* (2006), dentre os títulos mais populares. Seu desafio em *Blade Runner* consistia em criar cenários e objetos que fossem fiéis, à medida do possível, às descrições do autor, sem deixar de atender às exigências do estúdio. O resultado foi uma ideia de futuro na qual tecnologias sofisticadas são empregadas em objetos de aspecto antigo, sugerindo uma moda *retrô*. O emprego destes objetos que se inspiram em padrões estéticos

---

<sup>6</sup> Tradução nossa.

antigos será analisado com maior profundidade no terceiro capítulo, que propõe um estudo das relações homem-tempo por meio de seus objetos de uso cotidiano.

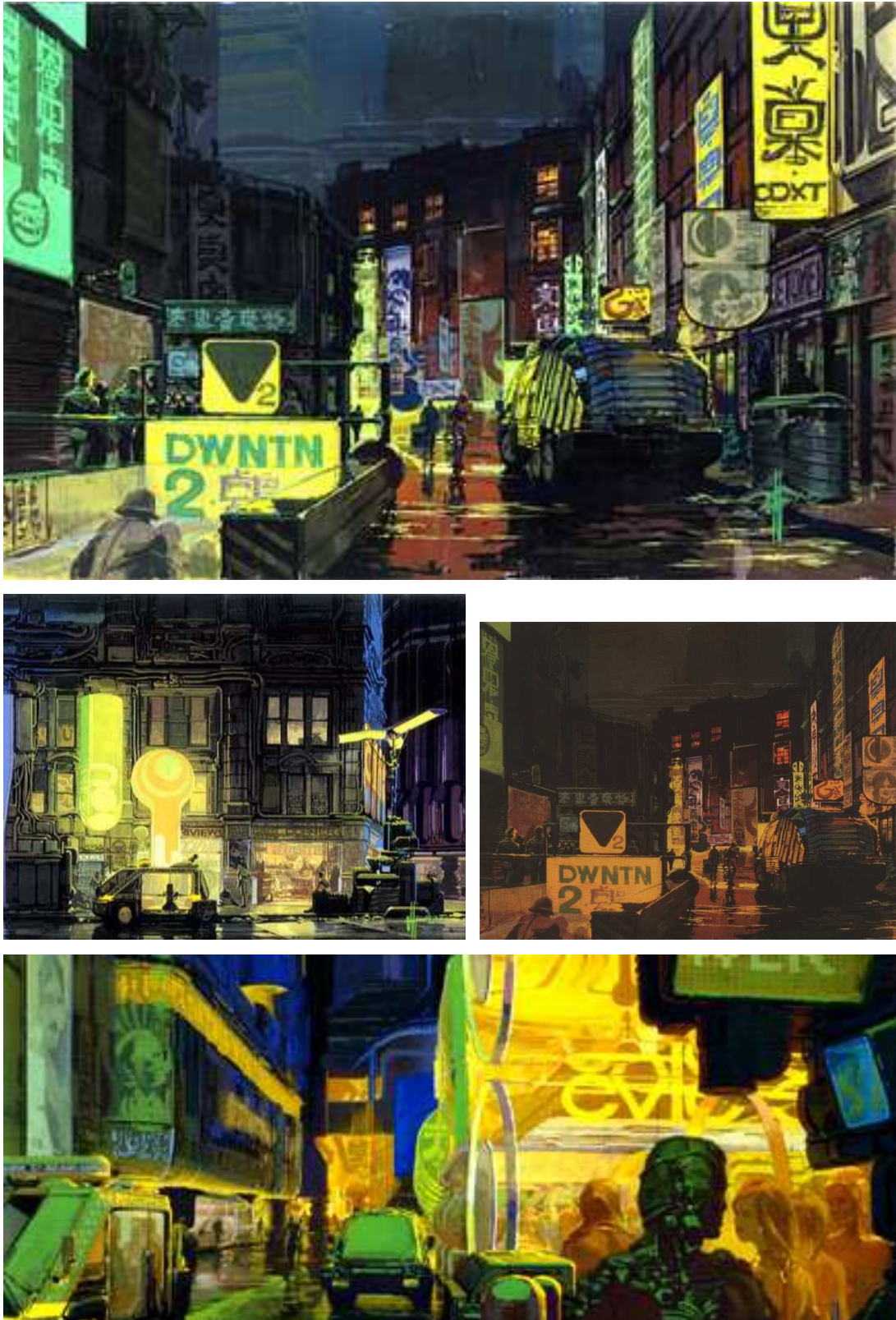


Figura 1: O futuro “dickeano” nos traços de Syd Mead. Fonte: <http://www.sydmead.com/v/10/home/> acesso em 15/01/2010.

O roteiro final eliminou alguns elementos que, na trama de Dick, despontavam como relevantes à obra como um todo. É o caso do *mercerismo*, uma tecno-religião empática conduzida por um guru cibernético chamado Wilbur Mercer; ou a ênfase no interesse dos personagens por animais de estimação não-sintéticos; a ausência da esposa do caçador, citada timidamente no filme como uma ex-esposa, entre outros personagens que também acabaram sendo excluídos. Uma transposição integral de sua obra para a uma mídia fílmica não seria possível, devido às diferenças entre as duas linguagens. Estas variações de personagens e situações entre o livro e o filme não comprometem o estudo combinado das duas fontes, pois que a base da narrativa, as personagens e os demais elementos constituintes da ambientação futurística, dos quais retiramos o substrato para este estudo, permanecem presentes. O aspecto de finitude da vida, que no livro aparece de maneira mais sutil, por meio da acelerada deterioração dos corpos e objetos inanimados ocasionada pela radioatividade e pelo próprio tempo, se manteve presente, mas com maior destaque na película. Note-se o título, que explicita uma alusão à necessidade de velocidade pela sobrevivência.

A despeito de novas tendências que surgiram no gênero de ficção científica, em 1982, quando o filme chega aos cinemas, as tecnologias espaciais, computacionais e nucleares emprestadas dos projetos militares continuavam ditando o mote das narrativas e suas prospecções de futuros ficcionais. Ronald Reagan, então presidente dos Estados Unidos, anunciara seus planos para a realização do mais ambicioso e controverso projeto de defesa proposto até então. Contrariando uma postura aparentemente intencionada de abrir um ambiente de negociações pacíficas em prol da redução dos arsenais nucleares, ele apresenta ao público o *SDI* – *Strategic Defense Initiative*, um sistema inteligente de aplicação da tecnologia espacial interligando uma rede de satélites para detecção e defesa contra ataques nucleares. O projeto logo foi apelidado de *Star Wars*, em referência aos filmes da série *Guerra nas Estrelas*.

Recuando alguns anos da data de lançamento do filme, desenha-se uma conjuntura sócio-política que Michael Kort, em seu *Columbia Guide to the Cold War*, chamou de *new cold war*, a nova guerra fria (KORT, 1998, p. 69). Mesmo com a União Soviética dando mostras de seu enfraquecimento econômico, o orçamento militar dos Estados Unidos, já na administração Reagan estava projetado em um

trilhão de dólares para o período de 1981-1985, o que elevaria o arsenal de peças nucleares das duas potências a um total aproximado de 24.000 itens, em sua maioria de posse norte-americana. (THOMPSON, 1985, pp. 22-33) Diante desses números, o historiador E.P. Thompson entende que não apenas nações isoladas, mas o mundo por inteiro tornara-se vítima em potencial de uma terceira guerra mundial que não levaria mais do que vinte anos para eclodir. (Op. cit., p. 55) A ficção de Dick antecipou este prazo de vinte para dez anos, situando o derradeiro conflito no ano de 1992.

Mas este não é um estudo sobre a guerra fria, tampouco sobre a presidência de Reagan ou a queda do regime soviético, temas estes predominantemente centralizados pelos estudos políticos, e por esta razão estes episódios não serão objeto de análise minuciosa. No entanto, estes são fatos que relacionam-se com as fontes escolhidas, pois engendram consequências de ordem política e econômica que influenciam diretamente o desenvolvimento daquela sociedade, notadamente no âmbito cultural em que a narrativa, em ambos os momentos, do livro e do filme, chegaram à público. *Blade Runner*, sem fins acadêmicos, tampouco proféticos, não se ocupou em narrar o episódio de uma suposta guerra. Buscou, talvez, expressar por meio de uma sensível linguagem artística o que significava, na perspectiva de seus idealizadores, viver à sombra deste conflito, cuja iminência pairava sob a ideologia do que Thompson chamou de “exterminismo” que, dele emprestando o conceito:

(...) designa aquelas características de uma sociedade – expressa em diferentes graus, em sua economia, em sua política e em sua ideologia – que a impelem em uma direção cujo resultado deve ser o extermínio das multidões. O resultado será o extermínio, mas isso não ocorrerá acidentalmente (mesmo que o disparo final seja acidental), mas como a consequência direta de atos anteriores da política, da acumulação e do aperfeiçoamento dos meios de extermínio, e da estruturação de sociedades inteiras de modo a estarem dirigidas para esse fim. Evidentemente. (THOMPSON, 1985, p. 43)

Contudo, vale reforçar que a hipótese adotada neste trabalho para a percepção e atualização de uma concepção de tempo finito relaciona-se, não com o fim da história pela destruição física do mundo, mas com um fenômeno de aceleração da realidade, conseqüente de um ritmo de vida que demanda velocidade e constante adaptação de seus indivíduos. Entendemos que escatologia e finitude

não são sinônimos. O primeiro termo refere-se a uma experiência coletiva de concepção de tempo linear e finito; o segundo refere-se à condição de efemeridade das coisas no tempo, à qual objetos, corpos, valores, modas e comportamentos são suscetíveis.

É difícil não associar *Blade Runner* ao pós-modernismo, talvez, tão difícil quanto chegar a uma definição satisfatória deste conceito. Fredric Jameson, importante referência para este assunto, oferece uma ideia de pós-modernismo como aquilo que se tem “quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi para sempre” (JAMESON, 1996, p. 13), mas, lembra o teórico que:

O próprio nome – pós-modernismo – aglutinou um grande número de fenômenos até então independentes, e estes, ao serem assim denominados, comprovam que continham, de forma embrionária, a própria tendência e se apresentam, agora, para documentar fartamente a sua genealogia múltipla (...) não é algo que se pode estabelecer de uma vez por todas. (JAMESON, 1996, pp. 17-25)

Para entender a relação entre as fontes e o pós-modernismo, é necessário precisar no tempo estes dois fatos culturais, de forma que, seja possível estabelecer associações que denotem a comunicação entre ambos. Dentro do campo da ficção científica existe um subgênero, do qual Philip K. Dick é considerado precursor, o *cyberpunk*. *Blade Runner* seria o precursor cinematográfico desta vertente, cuja origem é atribuída ao escritor William Gibson, a partir de seu livro *Neuromancer*, de 1984. Sugerindo toda uma nova gama de temas, o *cyberpunk* promoveu uma ruptura com a ficção científica tradicional, deixando em segundo plano os temas convencionais, como viagens espaciais, máquinas inteligentes e o contato com seres de outros planetas, em troca de outras experiências psico-tecnológicas, como a duplicação de indivíduos em versões virtuais de si mesmos para habitarem universos paralelos, fornecidos por um campo que pode ser chamado de ciberespaço.

Mesmo utilizando-se de alguns destes elementos da ficção convencional, a preocupação de Dick em questionar os limites do que é o real e propor realidades paralelas, abrindo um campo de discussões para além das simples extrapolações tecnológicas, com as quais os demais autores vinham se ocupando, fazem com que

suas obras sejam um prenúncio da transição entre estes dois momentos da ficção científica.

Quando o primeiro de seus livros chegou aos cinemas, passou a influenciar toda produção cinematográfica do gênero. Após o *Neuromancer* de Gibson, quando o termo *cyberpunk* é, então, cunhado, a crítica volta-se a *Blade Runner* reconhecendo seu caráter vanguardista. Como afirmam os autores do *Cyberpunk Handbook* (1995): “Ora! Até que você veja *Blade Runner*, não vamos sequer falar com você (...) ainda mais brilhante do que o livro...” (JUDE, SYRIUS e NAGEL, 1995, pp. 83-85).<sup>7</sup> Aos sujeitos representados segundo este novo estilo literário, os mesmos autores destacam-nos por seu “desafiador estilo de vida pós-moderno”. O pós-modernismo, indo na contra-mão das premissas de organização racional intencionadas pelo modernismo, parece encontrar aí, nesta nova ficção, a sua linguagem estética e literária por excelência, pois estas descrevem ambientes tecnologizados e dessacralizados, carentes de paisagens e recursos naturais; uma relação homem-máquina que beira (ou conclui) a inversão dos papéis de dominação; confusões temporais que seriam advindas de um efeito de *compressão espaço-tempo*, conforme sugeriu David Harvey (1998); o excesso de informações perpassando a mesma faixa de espaço-tempo, ou o que Paul Virilio (2005) chamaria de *poluição dromosférica*; uma sociedade de consumo que promove uma desorientação entre o que é o sonho e o que é a realidade, que Jean Baudrillard (1986) denominaria como uma *hiper-realidade*. Tudo isso contribuindo para desencadear um fenômeno de aceleração da realidade, que estes e outros autores ocuparam-se, em algum momento de suas trajetórias acadêmicas, em percorrer.

Na década de oitenta – quando o gênero *cyberpunk* estabeleceu-se como uma nova tendência à linguagem de ficção – como explica o teórico da modernidade Marshall Berman: “o pós-modernismo tornou-se um tema obrigatório das discussões estéticas e literárias nos Estados Unidos” (BERMAN, 2008, p. 16).<sup>8</sup> O tema da pós-modernidade se faz pertinente e necessariamente presente neste estudo por serem as fontes, representações que reúnem em si as características próprias daquilo que

---

<sup>7</sup> O mesmo guia ainda cita o filme *Alien*, de Ridley SCOTT, como uma obra com características *cyberpunks*. Tradução nossa.

<sup>8</sup> No período a que BERMAN se refere, a modernidade tendeu a ser enxergada como um horizonte fechado, cujo pós-modernismo incumbiu-se de abrir, ainda que defensores da modernidade, como o próprio BERMAN, insistissem em que a nova concepção não passava de um produto já previsto como tendência natural da primeira.

se identifica com as ideias e estéticas pós-modernistas. São comuns os estudos acadêmicos que associam o livro e o filme a este movimento cultural, problematizando-os como metáforas de uma contemporaneidade entendida por alguns autores como pós-modernidade. É o que faz, por exemplo, o já mencionado Fredric Jameson, em seu *Pós-modernismo – A lógica cultural do capitalismo tardio*; ou David Harvey, num dos capítulos de *Condição Pós-moderna*, entre outros trabalhos também destacados na relação bibliográfica desta dissertação.

Para a escolha das fontes levou-se em consideração o fato de que tanto o filme quanto livro ganharam reedições ao longo dos anos, trazendo com eles mudanças em suas estruturas que poderiam inferir imprecisões metodológicas à pesquisa no que diz respeito às suas datações.

Para o lançamento de 1982, Ridley Scott viu-se intimado por seus contratantes a simplificar o roteiro, tornando-o mais “auto-explicativo” a um público que se mostrava despreparado para absorver a proposta estética e narratológica da película. Isso fez com que algumas cenas fossem cortadas ou inseridas, além da inclusão de uma narração em *voice-over* do personagem principal, para conduzir melhor o espectador ao longo da trama. Em 1992, com maior liberdade para moldar o filme à sua maneira, o diretor pôde produzir uma nova versão, *Blade Runner – Director’s Cut*, rendendo lucros e projeção significativamente maiores neste retorno às telas de cinema. Um artigo publicado pelo jornal *Washington Post*, por ocasião deste relançamento, com as primeiras alterações sugeridas por Scott, destacou à época as boas perspectivas por um melhor êxito desta reedição baseando-se num melhor preparo do público em receber as ideias do enredo e a concepção estética *tecno-noir* do filme que, então, já não era mais tão vanguardista quanto em 1982. Outro fator lembrado pelo artigo, ao qual se atribui a modesta bilheteria do filme, foi o seu lançamento juntamente ao *E.T. - O Extra-terrestre* de Steven Spielberg, grande recordista de público daquela temporada.<sup>9</sup> Não satisfeito, Scott ainda reeditou uma terceira versão da obra, em 2007, *Blade Runner – Final Cut*, que promete ser definitiva.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Desson HOWE, *Blade Runner*. *Washington Post*. 11.09.1992. Disponível em: [www.washingtonpost.com/wpsrv/style/longterm/movies/videos/bladerunnerrhowe\\_a0af01.ht](http://www.washingtonpost.com/wpsrv/style/longterm/movies/videos/bladerunnerrhowe_a0af01.ht). Acesso em 18.06.09.

<sup>10</sup> O *Internet Movie Data Base* (IMDB), principal portal virtual dedicado ao cinema, reconhece estas três versões como oficiais: 1982, 1992, 2007. Disponível em: <http://www.imdb.com/find?s=tt&q=blade+runner>. Último acesso em 08.02.2010.

Embora sejam três as versões oficiais da película, é importante lembrar que as cenas acrescidas em 1992 e 2007 haviam sido originalmente filmadas para a primeira edição, ou seja, são datadas de 1982. Ainda que tragam alterações ao roteiro, as modificações são sutis e não interferem nas análises empenhadas por esta pesquisa, de modo que se mantém a versão original como o documento escolhido.

O documentário *Dangerous Days: Making Blade Runner*, lançado juntamente à última versão, em 2007, dirigido por Charles de Lauzirika, recupera cenas de bastidores e depoimentos do elenco e da equipe sobre suas recordações da época de produção do filme, rendendo informações úteis à leitura das fontes na medida em que são relatadas as experiências de diversos sujeitos envolvidos na tradução do universo fictício de Dick para o cinema, bem como seus esforços de adaptação, sem descaracterizar a proposta do livro, a uma linguagem que fosse contemporânea à execução do filme.

Quanto à escolha da fonte impressa salienta-se que, após o lançamento mundial do filme, o livro *Do androids dream...* chegou a ser oportunamente reeditado com o título de sua versão cinematográfica, mas sempre mantendo o seu conteúdo inalterado. É o caso da edição portuguesa, cuja tradução foi utilizada nesta dissertação. Contudo, outras reedições posteriores, em inglês, resgataram o título inicial da obra para atender aos leitores que buscavam, essencialmente, a obra original de Dick – cuja popularidade crescera exponencialmente desde então –, e não um subproduto vinculado ao merchandising do filme, como por exemplo, uma versão ilustrada em quadrinhos confeccionada exclusivamente a partir do roteiro de cinema.

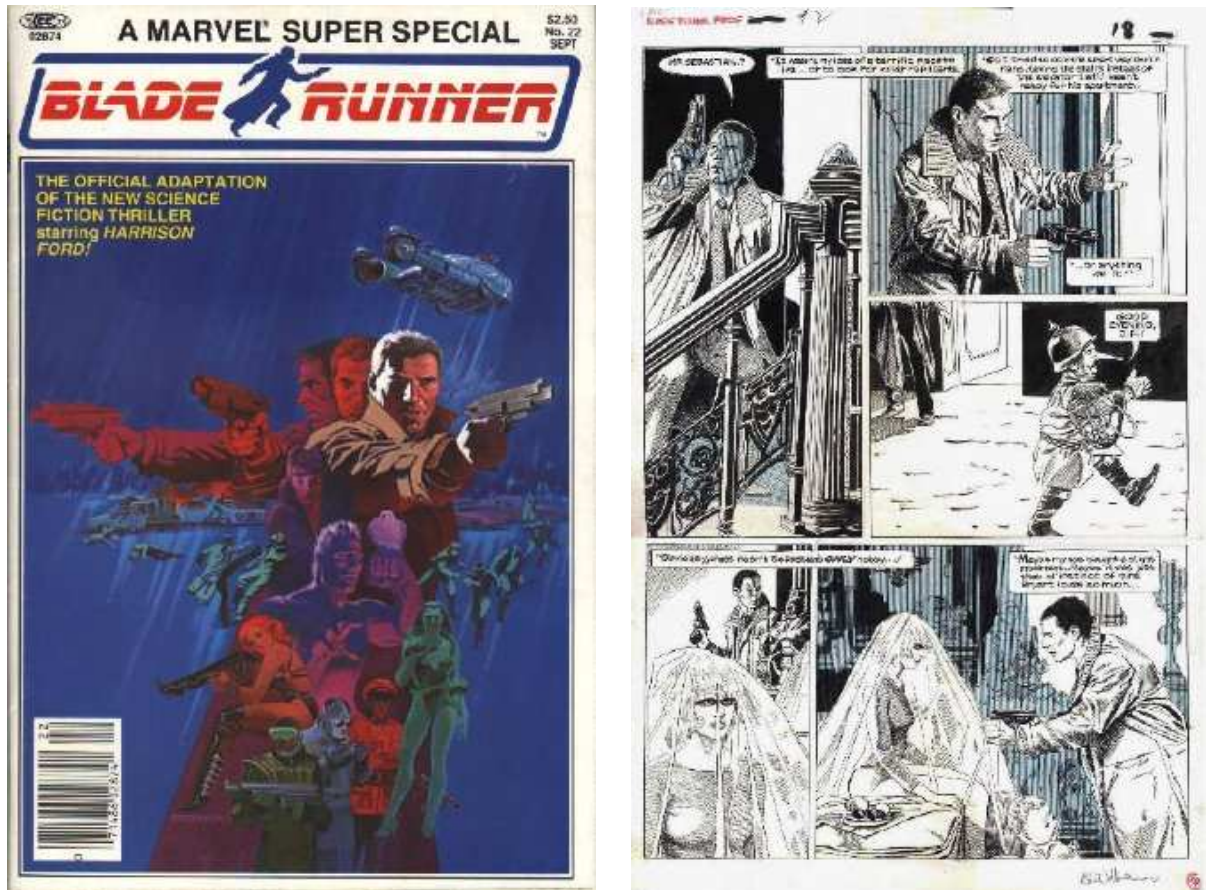


Figura 2: Adaptação de *Blade Runner* para os quadrinhos. Fonte: <http://www.brmovie.com/Comic/index.html>, acesso em 10/01/2010.

Por fim, destaca-se a importância das fontes enquanto documentos históricos, não apenas pelo fato de seus relançamentos/reedições ao redor do mundo, fascinando, entretendo e instigando seus leitores/espectadores que as continuam consumindo e cultuando, ou pelas inúmeras influências acrescidas ao gênero de ficção científica produzida subsequentemente, mantendo debates atuais e sendo redescoberto pelo público, pela crítica e pela academia de tempos em tempos. A aproximação da data a qual a obra situa sua narrativa aumenta ainda mais a pertinência dos diálogos travados entre a realidade, que pauta estas ficções, e suas respectivas representações. Em 2009, o filósofo esloveno Slavoj Žižek comparou a cidade de São Paulo a uma versão real da Los Angeles de 2019 habitada por replicantes: “A cidade tem hoje 70 heliportos, e os ricos se deslocam

num nível diferente dos pobres”.<sup>11</sup> Talvez outras similaridades possam, em breve, ser notadas nas grandes cidades, autorizando novas comparações e fazendo com que *Blade Runner* continue recebendo novas leituras e interpretações, afinal, as obras são datadas, assim como suas leituras também o são.

A dissertação está dividida em três partes articuladas em torno do objeto central, o tempo. Desta forma, o primeiro capítulo se inicia com uma discussão acerca do que o conceito de tempo representa para a história, bem como percorre também as origens históricas da concepção do tempo escatológico e suas influências sobre as sociedades que se desenvolveram desde o seu advento. Então, é introduzido o tema da percepção do tempo finito atualizado na contemporaneidade. Sobre como *Blade Runner* faz-se metáfora dessa temporalidade, é analisada uma passagem específica do filme em que o personagem central, Rick Deckard, é apresentado ao espectador, para descrever aquela ambientação como um espaço propício à experiência escatológica.

Enquanto o primeiro capítulo percorre as possibilidades de percepção deste tempo finito e acelerado a partir dos elementos que compõem a ambientação futurística representada pelas fontes, o segundo capítulo volta-se para os sujeitos que habitam este espaço. Sugere possibilidades de aceleração do tempo por meio de um contexto de cultura de massas, percorrendo as relações sociais e as estratégias de sobrevivência contra a condição de descartabilidade à qual estão submetidos em meios tecnologizados.

O terceiro capítulo explora a percepção do tempo por meio da confluência de temporalidades destacada através dos objetos, representantes de distintas temporalidades, e suas influências sobre indivíduos participantes de uma sociedade de consumo, desencadeando a ansiedade por um futuro incerto e a necessidade de retorno a um passado nostálgico, como estratégia de desaceleração de um tempo que transcorre vertiginosamente, ampliando a consciência de finitude a que o tempo os submete.

---

<sup>11</sup> Entrevista concedida a John Thornhill para o *Financial Times* em 17 de março de 2009. ALLAIN, Clara (trad.). *Controvérsia (Blog)*. “Zizek elogia Obama conservador”. Disponível em: <http://blog.controversia.com.br/2009/03/17/zizek-elogia-obama-conservador/>. Acesso em 21/08/09.

## CAPÍTULO I. TEMPO-ESPAÇO ESCATOLÓGICO

### 1.1 Considerações sobre tempo, escatologia, finitude e história

“O nosso apocalipse não é real, é virtual. E não é futuro, acontece aqui e agora”. (BAUDRILLARD, 1992, p. 175)

Uma cantora de ópera, na verdade um andróide em formas femininas, cuja voz poderia ser comparada às mais bem treinadas vozes do canto lírico, ensaiava uma peça clássica de Mozart assistida de longe pelo caçador Rick Deckard. Da plateia, o policial se emocionava com a bela melodia tanto quanto se mostrava, de certa maneira, perturbado, pois ele sabia que seu compositor morreria prematuramente, em idade ainda bastante jovem e acentuadamente produtiva, com mais de seiscentas obras concluídas em apenas 34 anos de existência. Isso o consumia e o tomava de inquietação. Uma vida de intensa criação esgotada com tamanha brevidade levava Deckard a perguntar-se se Mozart, com toda a sua notável erudição, imaginava o futuro como algo inexistente. Com sua atenção voltada ao ensaio, divagava:

Este ensaio terminará, a representação terminará, os cantores morrerão, eventualmente, a última partitura de música será destruída de uma maneira ou de outra; finalmente, o nome Mozart desaparecerá, o pó terá vencido. Senão neste planeta, então noutra. (DICK, 1985, pp. 75-76)

Aproximando-se da ideia trazida por Dick, nesta passagem do livro, acerca da finitude do tempo de seus personagens, a versão cinematográfica traz um diálogo entre Tyrell e Roy. No encontro, o cientista tenta confortar o líder replicante – também convicto de sua inexorável finitude –, aplacando sua crescente ansiedade, que vinha convertendo-se em violência, na medida em que o andróide via seu fim aproximar-se: “Uma chama que queima com dupla intensidade dura a metade do tempo.” A frase, soando como uma recompensa, procurava traduzir o sentido de uma experiência de vida acelerada implicar automaticamente numa duração proporcionalmente curta. Era o preço a ser pago pela vantagem de se poder

vivenciá-la com um grau de intensidade que os humanos, limitados por uma capacidade de percepção inferior, jamais poderiam igualar.

Assim como para Mozart, o tempo da cantora replicante também era breve, conforme já haviam determinado as autoridades personificadas na figura do caçador que a espreitava, pronto a fazer cumprir-se sua missão. Com todas as suas dúvidas, de uma coisa Deckard tinha convicção: tudo, inclusive ele, era finito.

A consciência de sua própria finitude no tempo é um fator determinante na maneira como o homem conduz sua vida e às formas como se relaciona com o tempo. Trazendo o tema da finitude como um dos pontos centrais de muitas de suas obras, Dick traz também à cena a ideia de um tempo que finda em si mesmo: “O tempo está em aceleração. (...) Talvez o tempo não esteja só acelerando, além disso, talvez deva estar também a chegar ao fim” (DICK, 2006, p. 153). Sua indagação coloca em conflito a consciência de finitude do homem diante dos ciclos da natureza que se renovam através das estações do ano. Este tempo cíclico ele classifica como primitivo. Ao perceber que envelhecia com o passar dos anos, enquanto a natureza ao seu redor se renovava, o homem passou a buscar uma temporalidade que fosse condizente com o seu ciclo de vida, que se lhes mostrava, como defende o escritor, linear e finito:

aquilo que destruiu a capacidade de o ser humano entender o tempo desta forma (cíclico), foi o fato de ele próprio, enquanto indivíduo, viver ao longo de muitos destes anos conseguindo perceber a sua decadência física, que não se renovava anualmente como as colheitas de milho... (DICK, 2006, p. 85)

O tempo linear tem o sentido do futuro. Sua meta é distanciar-se do passado, acumulando o conhecimento adquirido ao longo de seu curso, de forma que o amanhã nunca seja igual ao dia anterior. A partir desta concepção de tempo se construiu um conceito de progresso, baseado na superação de um passado, tido como ultrapassado. Na percepção de Deckard tudo estava aprisionado a uma condição de efemeridade, portanto, sucumbiria ao tempo. Mas quando falamos de tempo escatológico, não estamos lidando com aquilo que finda no tempo, mas com a ideia de que o próprio tempo pode ter um fim em si mesmo.

Forjada no âmbito de um paradigma religioso, centrado no cristianismo, a escatologia em sua forma original determina o andamento da história rumo ao que seria o fim dos tempos, precedido por um Juízo Final.<sup>12</sup> A Igreja medieval, por meio de dogmas, reforçou a interpretação desta concepção de tempo em seu sentido vulgarizado,<sup>13</sup> sugerindo um fim trágico do mundo através do fogo, fome e pestes, os principais males que acometiam o homem medieval, como meio de induzi-lo a um esforço de purificação da alma. Somente a libertação dos pecados que lhes rendiam as tais punições divinas, garantiriam uma segura salvação eterna.<sup>14</sup>

Dessa concepção de tempo foi produzido um conjunto de crenças, denominadas apocalípticas, que aproximaram a ideia de fim dos tempos ao fim do mundo. A forte conotação de catástrofe adveio da interpretação dos textos bíblicos que compõem o *Apocalipse de São João*, aqueles que revelam a profecia sobre o fim dos tempos, embora, o verdadeiro sentido do termo *apocalipse*, do grego *apokalypsis*, queira dizer “revelação”. O livro do Apocalipse era a referência primordial por sua canonicidade. Porém, não era o único documento conhecido pelo europeu medieval, que contava com pelo menos “cerca de vinte apócrifos bíblicos muito difundidos falando dos últimos tempos” (FRANCO JÚNIOR, 1999, p. 40), entre outras fontes, somadas à poderosa tradição oral e uma vasta iconografia sobre o tema.

---

<sup>12</sup> Em *Memória e História*, o historiador Jacques LE GOFF apresenta a definição do termo “escatologia”, a partir de um olhar voltado ao ocidente medieval, como a “doutrina dos fins últimos, isto é, o corpo de crenças relativas ao destino final do homem e o universo. Tem origem no grego, geralmente empregado no plural, *tá escháta*, as últimas coisas.” A teologia cristã emprega o termo no singular, *escháton*, o “acontecimento final”, para designar o Dia do Juízo Final professado no Apocalipse cristão. LE GOFF, 2006, p.323.

<sup>13</sup> Dentre os depoimentos desta época (a medieval), que fornecem uma amostra desta crença fundante do sistema de pensamento teológico medieval, professada a partir do meio intelectual eclesiástico e tornada vulgar na cultura popular daquele período, constam, como documentos essenciais, os relatos acerca da selvageria e da heresia que tomaram conta da Europa, por volta do ano mil, do monge historiador Raoul GLABER. Seu testemunho, registrado em cerca de cinco livros sobre história do mundo, escritos nas primeiras décadas do século X da era cristã, resgatados pelo historiador Georges DUBY, que o considera o “melhor testemunho de seu tempo”, em sua obra *O Ano Mil*, fala de monstros, mudanças climáticas, epidemias, fome, canibalismo e outros crimes hediondos e eclipses interpretados como maus presságios, encerrando um conjunto de desgraças que, para ele, não poderiam significar outra coisa senão a chegada do Juízo Final. DUBY, 1986, p.114.

<sup>14</sup> Para satisfazer o problema da seleção dos que não se enquadravam em nenhum dos dois casos, puros e ímpios, havia o *Purgatório*, um advento do período histórico subsequente, a Idade Moderna, que resolvia questões não concluídas quanto à acomodação destes, nem pecadores, mas também não livres dos pecados. Segundo as historiadoras Carla CASAGRANDE e Silvana VECCHIO, o Além era “estruturado em espaços diversos (Paraíso, Inferno, Purgatório, Limbos), de acordo com o tipo e intensidade do pecado cometido.” In LE GOFF e SCHIMITT, 2002, vol. II p. 337.

O *milénarismo* foi a forma encontrada para estipular um prazo para realização desta missão redentora. Consistia num período simbólico de longa duração, expresso em mil anos, tempo considerado suficiente para que ocorra o encerramento de uma era e o início de outra. O início e o término de cada ciclo de mil anos é um assunto de longos debates entre religiosos, estudiosos da bíblia, teólogos, historiadores, que nunca chegaram a um consenso a respeito destas datas de forma a convencioná-las em carácter definitivo. Uma passagem destacada do livro do Apocalipse diz que:

Ele (anjo do apocalipse) apanhou o Dragão, a primitiva Serpente, que é o Demônio e Satanás, e o acorrentou por mil anos. Atirou-o no abismo, que fechou e selou por cima, para que já não seduzisse as nações, até que se completassem mil anos. Depois disso ele deve ser solto por um pouco de tempo. (...) Passados os mil anos, Satanás, liberto de sua prisão, irá seduzir as nações dos quatro cantos da Terra, Gog e Magog, e juntá-las para o combate, tão numerosas como a areia do mar... (Apocalipse, 20, 2-8).

O texto não situa o período de mil anos segundo alguma forma de datação temporal que nos seja familiar e mensurável, por isso, as datas propostas variam, prevalecendo a condição simbólica à precisão.

Desde o início da era cristã, conceber um esquema preciso de datação, pelas autoridades eclesiásticas, era uma tarefa muito importante no que diz respeito à construção e a perpetuação de uma memória histórica que legitimasse esta instituição. Conseguindo estabelecer o ano exato da criação do mundo por Deus, bem como o ano do nascimento de Cristo, poderiam calcular com precisão o ano do Juízo Final. No entanto, segundo o historiador e medievalista Hilário Franco Júnior, a concepção temporal teleológica, em que há a tendência de se projetar os acontecimentos para um futuro indeterminado – mas que sempre está próximo –, acarretou uma infinidade de proposições de datas que propiciavam constantemente o adiamento do fim dos tempos para um “futuro que nunca chega” (1999, pp. 38-79), mantendo as crenças milenaristas sempre presentes.

Esta concepção teleológica, que não situa com precisão os tempos de início e fim da história, provoca uma forma de angústia, advinda da ansiedade pela

espera<sup>15</sup> por algo que não se sabe quando ocorrerá, se é que vai mesmo ocorrer, e que intensifica-se na contemporaneidade pelo fenômeno de aceleração da realidade.

Além do crescente mercado de ficção científica e produções de cinema explorando o tema do fim do mundo, a permanência e atualização desta temporalidade também pode ser destacada de outros fenômenos sócio-culturais como o surgimento, em todas as partes do mundo, de movimentos de orientação religiosa que se auto-proclamam apocalípticos. Só nos Estados Unidos constatou-se às vésperas do ano 2000 a existência de cerca de 1500 destas seitas apocalípticas, “algumas propondo extermínios em massa, outras propondo suicídios coletivos”. (FRANCO JÚNIOR, 1999, p. 83). Lembra o historiador que:

progressos como os da engenharia genética, da informática e da cronometria não tornam o homem ocidental do ano 2000 muito diferente do seu antepassado do ano 1000, no que diz respeito aos medos e esperanças existenciais (...) a relação de ambos com a passagem de milênio assemelha-se muito no conteúdo, embora difira nas formas (Op. cit., 1999, pp. 79-80).

De fato, o filósofo Jean Baudrillard observa que o homem contemporâneo, sujeito de um espaço-tempo dessacralizado<sup>16</sup> voltou, a sua maneira, a ser milenarista:

---

<sup>15</sup> Marcel MAUSS, apontado por LE GOFF como “um dos grandes mestres da interdisciplinaridade de hoje” em 1924, coloca-se favorável a um esforço conjunto entre às diversas áreas do conhecimento voltadas aos campos psíquico e filosófico, combinadas à sociologia, para se entender a espera enquanto fenômeno sociológico: “Permitam-me assinalar um fenômeno (...) cujo estudo é da maior urgência para nós e que supõe a totalidade do homem. (...) É especialmente fecundo o estudo da espera e da iluminação moral, dos desenganos, infligidos à espera dos indivíduos e das coletividades, o estudo das suas reações.” MAUSS apud LE GOFF, 2006, p. 364.

<sup>16</sup> José Guilherme MAGNANI faz apontamentos, a partir de bairros abastados da cidade de São Paulo (Vila Madalena, Perdizes, Pinheiros, Vila Mariana, Jardins, Moema), que contradizem a ideia de uma contemporaneidade dessacralizada. Justamente nestas regiões, onde se concentra boa parte da elite paulistana, com acesso a informação, cultura, educação de primeira linha, qualidade de vida acentuadamente superior, e que se destacam como pólos produtores de conhecimento científico (pois abrigam algumas das principais universidades), são também as regiões em que pode-se notar a multiplicação de práticas místico-religiosas alternativas, importadas, ou reestruturadas a partir de religiões já tradicionais da cultura paulista, compondo uma ampla vitrine de opções às classes média e média-alta do principal centro urbano do país. Esta prerrogativa denota uma necessidade social em ressacralizar o espaço tornado profano. Ver: MAGNANI, 2000, p.28.

Já não acreditamos há muito na imortalidade da alma em tempo diferido, o que pressuporia uma transcendência do fim, um forte investimento das finalidades do além e uma operação simbólica da morte. Queremos a perpetuidade imediata da existência, tal como na Idade Média, queriam o paraíso em tempo real (BAUDRILLARD, 1992, p. 134).

Ademais, esta ideia de fim na contemporaneidade não se refere à destruição do mundo enquanto um suporte físico que abriga a humanidade. Tampouco, ao fim da própria humanidade por guerras, catástrofes naturais, doenças, etc. Ele está, na verdade, relacionado à destruição de um mundo simbólico expresso por meio de costumes, tradições, valores e utopias. Quando muito distantes de sua concretude, estas utopias, mesmo sendo idealizações, informam o indivíduo de que ele não está no sentido que o levará à realização dos objetivos almejados, pois a utopia deve manter o prosseguimento do tempo em direção a sua consecução. Ao retirar o objetivo, retira-se o ponto da linha do tempo aonde se quer chegar, extinguindo-se o próprio sentido da história, restando a anti-utopia, ou a distopia, sínteses daquilo que não se deseja realizar.

A década de 1980, segundo Baudrillard, marcou uma aceleração da história por sua aproximação de um limite ilusório, marcado pelo fim do milênio (BAUDRILLARD, 1992, p. 21). É como se a promessa de salvação no fim dos tempos acelerasse a destruição da humanidade para abreviar a espera pelo tão aguardado momento.

Atualizando esta concepção de tempo finito à contemporaneidade e traduzindo uma suposta “obsessão pelo último momento que todos querem experimentar” (KAMPER e WULF, 1989, p. 02) é possível conceber uma forma de experiência de fim do mundo que a humanidade, segundo Christoph Wulf, em seu ensaio versando sobre o tema do fim do mundo, intitulado *The temporality and world-views and self-image*, presente em *Looking Back at the end of the world*, pôde em inúmeras ocasiões testemunhar, não pela destruição deste, mas por um processo contínuo de sobreposição do antigo pelo novo (Op. cit., p. 49), caracterizando um movimento dos homens na duração em sentido progressista. Sob este ângulo, o autor propõe que um estado de insatisfação permanente e ânsia por renovação culminariam numa ideia de fim do mundo imaginária – em que se

modificam os aspectos sócio-culturais de um determinado contexto, configurando novos paradigmas –, contra a ideia de uma suposta destruição física do planeta.

A ideia de um tempo que caminha em direção ao seu fim fundamenta-se, de acordo com o que propôs Wulf, no pressuposto de que os indivíduos concebem suas realidades a partir da imagem que possuem de si mesmos. Logo, conscientes de sua própria finitude, conceberão uma realidade de espaço e tempo igualmente finitos, sendo o fim do mundo e o fim de si mesmos ideias indissociáveis (KAMPER e WULF, 1989, p. 49). O tempo, segundo ele, é uma espécie de elo mediador entre o homem e o mundo e quando este altera suas visões de mundo e de si, altera também a sua percepção do tempo, adequando-o aos paradigmas de seu contexto. Algo também constatado por Norbert Elias em seu *Sobre o Tempo*, quando lembra que as civilizações antigas não possuíam “a mesma necessidade de medir o tempo que os Estados da era moderna, para não falar das sociedades industrializadas de hoje” (ELIAS, 1998, p. 22). Nestas sociedades altamente industrializadas, o indivíduo é capaz de precisar os acontecimentos de sua própria vida em detrimento do *continuum* social que o circunscreve (Op. cit., p. 40), tendo assim uma temporalidade própria que caminha paralelamente, mas sempre se reportando a uma temporalidade coletiva.

Ao mesmo tempo em que a vida deste indivíduo da modernidade está organizada no âmbito social segundo um calendário que marca uma contagem de tempo coletivamente compartilhada, ele se utiliza deste mesmo recurso para organizar suas próprias programações e metas de vida. Com isso, torna-se capaz de estabelecer uma cronologia própria e entender o seu caminhar na duração como um curso individual.<sup>17</sup>

Sob esta ótica temos que a consciência da finitude está relacionada ao fato do homem saber que é um ser mortal. No entanto, mesmo ciente de sua inevitabilidade, o homem recusa a morte. Em *O Homem e a Morte*, Edgar Morin lembrou que o comportamento humano já se traduzia “por uma espécie de revolta

---

<sup>17</sup> A obra *Sobre o Tempo*, de Norbert ELIAS, situa instrumentos utilizados para medir a duração de fenômenos e acontecimentos e dividir o tempo, como relógios e calendários, na categoria de processos socialmente padronizados que regulam e harmonizam as atividades do indivíduo segundo os ritmos de atividades de seu grupo social, assim, por meio destas técnicas de controle do tempo fica expressa uma realidade social constituída por um conjunto de símbolos que são compartilhados coletivamente, denotando uma relação com o tempo que não se exprime na esfera individual. ELIAS, 1998, p.26.

contra a morte” desde o homem de Neanderthal, como demonstra sua antiga cultura de sepultar os falecidos, rendendo-lhes homenagens. (MORIN, 1997, p. 23) Seus cuidados com o corpo e o emprego de seus saberes no combate à velhice e às doenças, ou mesmo o cultivo das virtudes que elevam sua existência, são a tentativa de expansão de sua duração no tempo, ou do melhor aproveitamento de seu prazo sabidamente finito. Já os rituais de sepultamento, mantém o falecido integrado ao corpo social, prolongando sua duração no tempo através da memória de seus descendentes. Segundo Morin “o não abandono dos mortos implica a sobrevivência deles. (...) A morte é, a primeira vista, uma espécie de vida que prolonga, de um modo ou de outro, a vida individual.” (MORIN, 1997, p. 24) Assim, a despeito da possibilidade de um fim dos tempos, há a preocupação em estender a experiência de vida individual contra os limites de sua condição de finitude.

Dentre os diversos objetos de interesse das ciências o tempo figura como um dos conceitos mais abstratos, “não se deixa ver, tocar, ouvir, saborear nem respirar como um odor”. (ELIAS, 1998, p. 07) Mesmo abstrato, designamos o tempo por um substantivo, e assim, nos iludimos com seu caráter de objeto. No entanto, a necessidade de mensurar e conceituar este objeto se faz premente para que os homens possam se organizar socialmente, o que demanda um esforço tão complexo quanto necessário. O filósofo Maurice Merleau-Ponty lembra que as descobertas filosóficas da ciência acerca do tempo apenas conseguem nos dizer sobre o que ele não é, mas não são capazes de defini-lo com alguma concretude, de fato, satisfatória (MERLEAU-PONTY, 2000, p. 171). Situando-se além do horizonte do saber e da experiência:

os problemas do tempo não se deixam enquadrar nos escaninhos correspondentes à divisão das disciplinas científicas que hoje prevalece, nem na compartimentação de nosso aparelho conceitual que é uma decorrência disso. (ELIAS, 1998, p. 72)

A física, por exemplo, vale-se de um tempo relativizado para que possa lidar com algo mensurável. Contudo, mesmo não sendo um objeto palpável, o consideramos algo real. Não vivemos desvinculados da dimensão temporal, que comporta os processos físicos e sociais, estes sim, perceptíveis aos sentidos humanos e que requerem uma devida racionalização para que os homens possam

se orientar na duração, regulando e harmonizando sua coexistência segundo um ritmo de atividades, como o trabalho, o lazer e o ócio, que caibam dentro de uma referência comum à coletividade. (ELIAS, 1998, p. 08)

Merleau-Ponty prossegue sua argumentação, a partir da obra *The Concept of Nature* de A. Whitehead, lembrando que a ciência atual “nos ensina que os conceitos (como o tempo) são abstrações de termos constantes” (MERLEAU-PONTY, 2000, p. 172), como se admitisse a existência de um tempo absoluto – o qual esta ciência não pode compreender –, e a partir do qual abstrai as noções relativizadas de tempo com as quais opera suas lógicas de pensamento, ou seja: a concepção de tempo que adotam estas ciências é relativa ao conjunto de elementos contextuais de que participamos. Por esse motivo ele, o conceito de tempo, mudou ao longo da história, sempre acompanhando as transformações das sociedades na duração.

Chegamos a uma ideia de tempo elaborada e compartilhada socialmente com o intuito de tentar dar concretude a uma experiência imperceptível aos sentidos através da noção de duração, medida por técnicas e instrumentos como relógios, cronômetros, calendários. Ou seja, o tempo coletivamente racionalizado torna-se um símbolo por meio do qual os membros de um grupo social podem se relacionar, pautados por uma referência temporal que lhes seja comum.<sup>18</sup>

Para a história, área do conhecimento tida por Marc Bloch (2002) como “a ciência dos homens no tempo”, o tempo constitui o objeto fundamental e, ao ocupar-se das experiências humanas na duração, a dimensão de tempo não pode ser desvinculada da dimensão de espaço, palco aonde transcorrem estas experiências.

Assim, o tempo é uma plataforma que comporta os eventos históricos de onde são extraídas experiências através das quais o homem aprende e guarda conhecimentos. Conclui Wulf que, quanto maior for o tempo de que se dispõe mais experiências o indivíduo poderá ter, e maior será o conhecimento por ele adquirido

---

<sup>18</sup> Como lembra Norbert ELIAS, os demais símbolos de comunicação, como a oral e a escrita, também são criados com a finalidade de organizar sociedades segundo denominadores comuns: “todo indivíduo, ao crescer, aprende a se comunicar na língua de seu grupo” (ELIAS, 1998, p.18). Orientar-se no tempo segundo a mesma razão de seu grupo é igualmente importante para que ele possa inserir-se no âmbito coletivo, que cobrará dele um grau de disciplina e pontualidade que ele não poderá atender senão orientar-se na duração segundo a mesma razão de tempo. Assim como os idiomas sofrem modificações conforme as necessidades em se simplificar ou ampliar sua estrutura e vocabulário, a relação com o tempo também precisa ser modificada para compactuar-se aos novos paradigmas que vão surgindo e demandando novas condutas e formas de socialização.

(KAMPER e WULF, 1989, p. 59). Pode-se tentar ampliar o tempo para que se possa vivenciar mais, ou acelerar o ritmo de vida de forma a concentrar um número maior de experiências dentro do tempo de que se dispõe.

O fato deste tempo não ter o seu fim datado torna a aceleração ainda mais acentuada, pois não se pode planejar melhor o seu uso sem que se possa quantificar com precisão o quanto de tempo há. Ainda, para o mesmo autor, a percepção que o indivíduo possui do mundo está diretamente relacionada à dimensão de tempo do corpo. Ele acrescenta que se um corpo durasse mil anos a mais ou a menos, a percepção da duração da vida seria diferente, pela capacidade de se acumular mais ou menos experiências. (Op. cit., p.59)

O tempo não é uma criação humana, mas posto que a noção de tempo “varia conforme o estágio de desenvolvimento atingido pelas sociedades” (ELIAS, 1998, p.13), ele torna-se um objeto historicizável. Diz, a partir da forma como lidaram os homens com o tempo num determinado período da história, sobre como pensavam e agiam em cada contexto. O tempo escatológico chegou à contemporaneidade atualizando-se de acordo com as transformações das sociedades ao longo da história. Manteve sua essência de temporalidade linear e finita, apontando para um fim da história, determinando formas de relação com o tempo e corroborando com um processo de aceleração intensificado pelos esforços humanos em vencer os limites de sua finitude.

## **1.2 Futuro às escuras: *the american way of death*<sup>19</sup>**

Num dia como outro qualquer, em que a multidão se acotovela pelas estreitas ruas de uma importante cidade norte-americana, Rick Deckard, o personagem central de *Blade Runner*, lê o seu jornal sem se incomodar com o barulho da movimentação e, sobretudo, do murmurinho das pessoas tentando entender ou fazerem-se entendidas. São muitos os idiomas e dialetos nascidos das

---

<sup>19</sup> O título é uma referência à expressão “*american way of life*”, síntese do sistema cultural que designa o estilo de vida americano, como aponta o historiador Robert DARNTON, em crise pelo colapso de uma ideologia que, entre outros fatores, estabelece a felicidade como produto de consumo para uma sociedade que enfrenta a escassez de recursos como fator limitante à produção. DARNTON, 2004, p.123.

misturas entre as diversas línguas faladas naquele ambiente.<sup>20</sup> Para sua leitura, compensa a falta de clareza aproveitando-se da iluminação artificial provida pelos tubos de luz neon coloridos, que adornam a vitrine às suas costas. O neon não tem por finalidade a iluminação das ruas. Trata-se de um controverso artifício para tentar atrair a atenção dos passantes a tal vitrine destacando-a em relação às demais, embora todas se utilizem do mesmo recurso, o que compromete sua eficácia.

Além das luzes coloridas, que incidem sobre sua retina e quebram a escuridão com mensagens em variadas formas de desenhos e palavras, notícias também chegam aos seus ouvidos pelos alto-falantes de engenhosos balões-outdoors. Suas telas flutuantes projetam imagens em movimento de anúncios publicitários, acompanhadas de uma locução incessante que divide as atenções de Deckard em acompanhar e filtrar toda a informação que lhe chega de maneira não seletiva, ou seja, fora de seu controle. Todos os seus sentidos são impactados. Sobreviver a isso requer, sem dúvida, uma grande capacidade de concentração ou de total abstração.

De maneira geral, os personagens não dão mostras de perplexidade diante do intenso fluxo de estímulos. Parecem adaptados. Seu condicionamento resulta de décadas de acomodações corporais e sensoriais que os tornaram perfeitamente capazes de conviver com os excessos, respondendo a eles automaticamente. Na virada do século XIX para o XX, os novos sujeitos urbanos, então, mostravam-se vítimas da modernidade, tentando adaptar-se à velocidade imposta pelas cidades.<sup>21</sup> Agora, na virada do XX para o XXI, a situação se inverteu. A demanda por velocidade parece estar tão entronizada, que a falta dela provoca um estado de entramento do fluxo de estímulos. Deseja-se manter a aceleração, mas quando algo os impossibilita, sentem-se aprisionados. Há um século qualquer possibilidade de desaceleração dos novos ritmos urbanos era um alívio, agora é um fardo. Seus

---

<sup>20</sup> Depoimentos destacados do documentário *Dangerous Days: Making Blade Runner* (LAUZIRIKA, 2007) apontam a inclusão das línguas húngara, francesa e alemã somadas ao japonês, espanhol e inglês, para resultar na sonoridade do que, sob o ponto de vista dos criadores do filme, deveria soar como um dialeto adequado àquela ambientação.

<sup>21</sup> Como explica Georg SIMMEL acerca da “*vida mental*” nas grandes metrópoles, a partir de uma análise centrada no processo de modernização das primeiras décadas do século XX, tratava-se de um estilo de vida que obrigou o corpo a desenvolver mecanismos de defesa e auto-preservação, pois a percepção sensorial era explorada à exaustão, dado o seu intenso trabalho de amortização do excesso de informações que exigem o máximo esforço dos cinco sentidos. Esta reação à modernidade nos levou, segundo Simmel, ao aumento constante da demanda por novos e cada vez mais intensos estímulos, ocasionando a adoção de uma atitude que denominou *blasé*, uma não-reação gradativa a estes estímulos causada pelo estiramento nervoso. SIMMEL, 1967, p. 16.

veículos, por exemplo, atingem grandes velocidades, mas o excesso deles torna o tráfego lento. Resta-lhes a frustração de uma forçosa desaceleração.

Esta sequência do filme, em que o personagem principal é apresentado ao espectador, carrega em si um conjunto de elementos indicativos de um período da história bastante complexo, materializado gradualmente na forma de uma realidade antiutópica, que veio tomando o lugar da original utopia americana, que estes indivíduos buscaram no curso de sua história realizar.<sup>22</sup> Nos anos sessenta uma tragédia iminente era anunciada por ativistas antibélicos atormentados pelo perigo de uma guerra nuclear, enquanto em meados dos anos 2000, o perigo se fez mais presente na escassez de recursos naturais e nos desequilíbrios que apontavam para uma catástrofe ecológica. Em 1982, ano de lançamento de *Blade Runner*, as catástrofes nuclear e ecológica apresentam-se ambas como sintomas de uma crise, pondo à prova os paradigmas iluministas e todo um ideal controverso de paz e felicidade. Tudo contribuiu enfaticamente para a constituição de um imaginário coletivo próprio deste contexto, notadamente teleológico, que vê um fim de sua história sempre se aproximando, mas sem data para ocorrer.

Assim, analisa-se uma possibilidade, destacada dentre tantas outras, de atualização da concepção de tempo escatológico por meio das formas pelas quais os indivíduos, orientados por este projeto secular iluminista de busca da razão, relacionam-se com o tempo. Esta possibilidade refere-se ao fenômeno contemporâneo de aceleração da realidade. Fator resultante de um efeito de compressão espaço-temporal assinalado pela transição de um espaço-tempo industrial a uma dimensão de espaço-tempo tecnológico, responsável por desencadear uma percepção de tempo acelerado nos indivíduos submetidos ao cotidiano, dito pós-moderno, das grandes metrópoles.

Com o intuito de estudar as formas como esta percepção da realidade se manifesta nestas sociedades, esta análise procura percorrer as formas pelas quais a ambientação urbana ali representada, de uma sociedade futurista pós-nuclear, ou pós-apocalíptica, angariou os subsídios para se constituir enquanto metáfora à

---

<sup>22</sup> O historiador norte-americano Robert DARNTON associa a um crescente consumo de “literatura antiutópica: 1984, *A revolução dos bichos*, *Admirável mundo novo* e variedades sombrias de ficção científica.” esta incredulidade no *american way of life*, que começa a despontar, após o término da Segunda Guerra, na ideologia da busca de felicidade baseada no consumo ilimitado. DARNTON, 2004, p. 122.

reflexão daquele contexto que a produziu, objetivando a busca das vivências desta sociedade, pautada pela forma como seus sujeitos se relacionam, organizam, racionalizam e controlam o tempo.

O estudo desta percepção de tempo acelerado, ou de aceleração da realidade, pode indicar uma noção de finitude do tempo, justificando a intensidade, variedade e velocidade das experiências geradas e demandadas nesse contexto. Assim, uma das leituras autorizadas pelo filme, bem como da obra literária que a originou, apresenta a atualização, por meio de uma representação da realidade em linguagem ficcional, de uma temporalidade intimamente associada às tecnologias, como um dos fatores que transformam o meio em que o indivíduo está inserido, permitindo esta percepção diferenciada de suas vivências na duração.

Voltando à narrativa, podemos supor que a visão do personagem em questão deve encontrar grande dificuldade em focar a atenção em pontos fixos específicos. É excessiva a quantidade e a velocidade de movimentação de objetos ao seu redor. Sua audição capta diversas faixas de sons simultâneos, seja pelo ruído das vozes tentando se comunicar, os alto-falantes despejando informações desinteressantes, ou sirenes e motores dos veículos que transitam entre o chão e os ares. Seu paladar se perde em misturas de sabores tão exóticos quanto as fisionomias e vestimentas daquelas pessoas, sempre apressadas, apáticas, protegidas pelo anonimato que a vivência em meio às multidões propicia. Ou desprotegidas por esse mesmo anonimato que as torna insignificantes.<sup>23</sup>

A diversidade que se observa não é fruto apenas de tentativas de individuação, mas expressão e consequência natural de um meio que autoriza e depende desta diversificação para sua manutenção. Destacar-se em meio aos demais habitantes desta Babel futurista pela adoção de roupas e acessórios chamativos, pela manifestação de um comportamento excêntrico, ou qualquer outro recurso que possa distingui-los e torná-los únicos entre os iguais, não são exatamente uma solução. Com base na afirmação de Le Breton de que “o corpo é o vetor da individuação, estabelece a fronteira da identidade pessoal” (LE BRETON,

---

<sup>23</sup> À despeito dos efeitos agressivos da vida em meio às multidões, Walter BENJAMIN atribui um caráter acolhedor das massas para com uma parcela dos sujeitos que nela desintegram-se, situando-a como um “asilo que protege o anti-social de seus perseguidores”. BENJAMIN, 1994, p. 38.

2003, p. 86), pode-se entender a intenção do uso do corpo no cumprimento desse objetivo. O corpo revestido de símbolos informa, ou esconde, sua identidade.



Figura 3: Diversidade de tipos compondo a massa heterogênea.

Contudo, o esforço pode não passar, talvez, de um recurso paliativo de moderada eficácia, que satisfaz mais ao mercado e seus modismos do que ao indivíduo e sua busca por significância. Este meio o educou para o consumo das imagens daquilo que se quer ser. Mas a adoção desta estratégia não está totalmente descartada. Seu uso lhes serve, talvez, para que cada um reconheça-se como alguém portador de um senso de individualidade dentro de uma massa que se pretende uniforme.

As tentativas de diferenciação podem refletir um desejo por uma experiência de sentirem-se vivos e possuírem uma existência própria, autônoma, desvinculada das programações sociais as quais estão submetidos, mas talvez estas programações sejam ainda anteriores a este desejo, prevendo-o e antecipando-o. Não importa se o indivíduo desfruta, de fato, de uma condição ideal de liberdade, desde que tenha a sensação de vivenciá-la. Assim, uma liberdade falseada pode ser

tão ou mais atraente e segura do que uma liberdade que implique no compromisso de se ser responsável por sua própria realidade, ou por sua própria condução no tempo, sem nenhuma intervenção institucional ou mesmo o conforto de uma proteção e orientação divina.<sup>24</sup> O mesmo meio que desapropria o indivíduo de sua individualidade, também lhe fornece a plataforma para toda a gama de experimentações estéticas e sensoriais que ele possa buscar, satisfazendo-o, conformando-o e aprisionando-o nesta condição com tamanha competência que este indivíduo, além de reproduzi-la, passa a defendê-la.

Admitindo que a paisagem “tem história”,<sup>25</sup> sua relação com o homem, tanto como um produto resultante de sua ação, quanto como um espaço de influência sobre a sociedade, deve ser lida como um documento fundamental à compreensão da mentalidade daqueles que ali habitam. O ser humano não vive de forma desvinculada de seu meio. É simultaneamente um agente passivo e ativo, transformado por ela (a paisagem) ao mesmo tempo em que a transforma. De seu vínculo com o meio surge a base de referências com as quais ele interpretará tudo aquilo com o que se depara no seu dia-a-dia. Notadamente perturbado pelas contradições basilares da modernidade que se manifestam no ato constante de criação e destruição, ficam explícitas as maneiras e intenções de sua interação com o meio.<sup>26</sup>

As paisagens urbanas futuristas, que servem de ambientação para narrativas de ficção científica, são uma representação do espaço dessacralizado

---

<sup>24</sup> Segundo Pierre VERNANT, é no século VI a.C. que o homem começa, na Grécia, a “experimentar-se enquanto agente, mais ou menos autônomo em relação às potências religiosas que dominam o universo ou menos senhor de seus atos, tendo mais ou menos meios de agir sobre seu destino político e pessoal”. Esta conscientização de sua autonomia, provoca ao mesmo tempo um desamparo que se traduz, segundo o autor, nas formas de expressão artística da tragédia grega. VERNANT. In: VERNANT e VIDAL-NAQUET, 2002, p. 55. Na recente produção ficcional em que se destaca o teor trágico e decadente das narrativas, também é possível destacar esta relação entre o indivíduo autônomo e, ao mesmo tempo, desamparado, sobre que recai a responsabilidade sobre sua realidade dessacralizada, sem intervenção divina.

<sup>25</sup> O ensaio de Ulpiano Bezerra T. MENESES, *A paisagem como fato cultural*, procura demonstrar como a paisagem é um resultado da percepção que o indivíduo que a observa constrói a partir de sua relação com ela, sendo assim, a cultura de uma sociedade reflete a relação de seus indivíduos com as características oferecidas pelo meio que habitam. MENESES, 2002, pp. 29-64.

<sup>26</sup> A leitura sobre a seguinte colocação de Pierre VERNANT poderia sugerir uma atualização das antigas tragédias gregas para o âmbito das tecnociências, complementando a ideia sugerida (em nota supracitada) com a noção de que é na ação de criação/destruição que o homem moderno pode sentir as contradições “que dilaceram o mundo divino, o universo social e político, e fazer assim aparecer o homem como uma *thaûma*, um *deinón*, uma espécie de monstro incompreensível e desconcertante, ao mesmo tempo agente e paciente, culpado e inocente, dominando toda a natureza por seu espírito industrioso e incapaz de governar-se, lúcido e cegado por um delírio enviado pelos deuses.” VERNANT e VIDAL-NAQUET, 2002, p. 57.

pela ação humana, pois quanto maior é a sua interferência sobre o meio, menor, ou menos visível, se torna a ação divina, ou de potências sobrenaturais sobre a construção daquele espaço. Desta forma, o conceito de escatologia também se desvencilha de seu caráter religioso, que o vincula historicamente às crenças milenaristas medievais, para assumir-se como uma concepção de tempo laicizada.

Contra o risco de esgotamento das possibilidades oferecidas por esta plataforma, a cidade, que parece engolir seus habitantes,<sup>27</sup> exige velocidade e inventividade como condição à sobrevivência, e possui a heterogeneidade, paradoxalmente, como elemento de uniformização destas diferenças.<sup>28</sup> Assim, o esforço despendido para esta busca de identidade se auto-anula. Sempre se recai num sistema em que as diferenças se homogeneizam, pois são dissolvidas em meio aos excessos.

Um “bombardeio de estímulos”,<sup>29</sup> ou o que o filósofo Jean Baudrillard, particularmente sensibilizado com o contexto norte-americano em inícios dos anos oitenta, entendeu como “a luxúria dos sentidos contra os desertos da insignificância” (BAUDRILLARD, 1986, p.13), extrapolados sob a roupagem de metáforas ficcionais, revelam-se paraísos artificiais. Simulacros alternativos e preferenciais à vida pós-moderna, contra a assertividade e a invariabilidade de uma modernidade que prega a ordem e o pleno controle baseados na racionalização do tempo e do espaço, e cujos instrumentos símbolos de dominação são o cronômetro e a propriedade privada.

Não raro, o anonimato involuntário provido por este sistema, que aprisiona o indivíduo suprimindo-lhe com uma falsa sensação de liberdade, mostra-se bem-vindo para quem, de fato, tem algo a esconder. Deckard transita seguro e confortável em

---

<sup>27</sup> No Filme *A.I – Inteligência Artificial*, 2001, de Steven Spielberg, uma cidade de características próximas à Los Angeles representada em *Blade Runner* possui, de fato, enormes bocas abertas em suas vias de acesso, que ampliam a sensação de que seus habitantes e visitantes são absorvidos integralmente por aquele meio.

<sup>28</sup> David HARVEY afirma que a pós-modernidade se constitui nas diferenças, privilegiando, em oposição ao progresso linear e ao planejamento de ordens sociais racionais e ideais do modernismo, a “heterogeneidade e a diferença como forças libertadoras na redefinição do discurso cultural (...) fragmentação, indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais e totalizantes”. HARVEY, 1998, p.19.

<sup>29</sup> Este bombardeio de estímulos se expressa no caos urbano, na velocidade dos transportes, nos sinais luminosos ou a propaganda em outdoors, o som de sirenes, buzinas, campainhas, alarmes e o som ensurdecido da multidão eufórica pelas ruas, a paisagem vertical e acinzentada de concreto e metal e até a mistura de idiomas, fragrâncias e sabores que vem de todos os cantos do mundo para compor um imenso e confuso caldo cultural. SINGER *In* CHARNEY e SCWARTZ, 2001, p.116.

seu casaco escuro, que o protege da chuva e camufla-o no cinza das ruas, opaco o bastante para absorver as cores dos neons e mantê-lo despercebido. Síntese do “homem contra a cidade”,<sup>30</sup> vive à margem, solitário, tentando passar despercebido para não se sentir cúmplice deste meio que reconhece estar corrompido e irremediável. Feliz ou infelizmente, para ele, não é possível deixar de perceber os excessos do mundo ao seu redor da mesma forma como este mundo parece não notá-lo. Contudo, a leitura do jornal segue atenta e ininterrupta. Ninguém ali parece se dar conta de que, preocupados demais em multiplicar seu cardápio de experiências, negligenciaram um fator limitante primordial à sua consecução: o tempo.



Figura 4: Em meio à multidão, Deckard se utiliza da iluminação colorida das vitrines para sua leitura. Na escuridão e chuva constantes, os guarda-chuvas também funcionam como lanternas.

Ele terá um longo dia pela frente. Ou seria noite? Na verdade, não sabemos se é dia ou noite, pois a escuridão paira constante, destacando ainda mais as já chamativas vitrines cujo papel principal, de reforçar a iluminação das ruas é, então, revelado, ficando como secundária a sua função de ferramenta publicitária. Os raios do sol não atingem a superfície terrestre. Predomina um “ar matinal derramando-se com partículas radioativas, e com o sol cinzento e enevoado”, acrescenta Dick em sua versão literária (1985, p.12). Olhar para cima é ter a visão de arranha-céus que

<sup>30</sup> A chuva e a noite nos filmes *noir* podem ser interpretadas como metáforas de um “mundo dissoluto”, que o personagem central, o detetive, quer atravessar sem se deixar contaminar. A capa de chuva o resguarda do contato com este mundo. PEIXOTO, 1987, p.15.

se curvam à distância e cujos topos se encontram muito abaixo do limite que a vista pode alcançar.

Apesar da altura dos edifícios, ele não está em Nova York, cidade que se reconhece, ou se reconhecia, de longe por seu *skyline* vertical, mas em uma cidade que era, pelo menos até os anos oitenta, de um século XX que ainda sonhava com carros voadores, “enamorada de sua horizontalidade sem limites” (BAUDRILLARD, 1986, p. 46). Se este lugar é realmente o que informa o texto de introdução do filme – que apressasse em situar o tempo e o espaço da narrativa, posicionando o espectador na trama –, muita coisa mudou e em muito pouco tempo. A despeito das ruas estreitas pelas quais as personagens transitam, a cidade fora um dia cortada por avenidas largas e espaçadas, combinadas a uma arquitetura predominantemente rasteira.

Um sobrevôo sobre essa cidade, desvendando suas camadas de cima para baixo, como o faria um arqueólogo dali a mil anos, negaria a prerrogativa da “destruição criativa” (HARVEY, 1998, p.26), segundo a qual não se pode criar o novo sem que o antigo lhe ceda seu lugar, substituindo-a por uma sobreposição criativa (ou alternativa). Restos de um cenário decadente revelam, inicialmente, o topo de edifícios modernos, acinzentados pelo metal que os constitui, mas que brilham timidamente, refletindo os poucos raios do sol que atravessam a densa e poluída atmosfera. Lá do alto a luminosidade natural retorna para o céu sem jamais tocar as camadas mais próximas à superfície. Embaixo, onde bicicletas dividem as ruas com pedestres, também contempla-se uma arquitetura acinzentada. Porém, o cinza de sua paisagem não provém de estruturas de metal, pois estas perderam, há muito, seu brilho, em troca do aspecto avermelhado da ferrugem. Está no concreto e na pintura desbotada das antigas construções, recobertas pela fuligem herdada da guerra. Mesmo em avançado estágio de deterioração, são resistentes o bastante para suportar as camadas de edificações posteriormente acrescidas.

Enquanto representação ficcional, as obras trazem uma composição estética do estereótipo das metrópoles contemporâneas, aparentemente difusas e desordenadas. Constata-se algo já notado por Fredric Jameson sobre como a arquitetura pós-moderna “canibaliza todos os estilos arquitetônicos do passado e os combina em *ensembles* (conjuntos) exageradamente estimulantes”. (1996, p. 46)

Um exemplo deste processo de sobreposição de estilos arquitetônicos é o edifício *Bradbury*, que surge mais adiante na narrativa. Construído em 1893, sobrevive ainda conservando os traços que um dia lhe renderam sua imponência, de um tempo em que se sobressaía naquela paisagem plana, agora, trágica e decadente. Seu estado de abandono é mais um sintoma do descompasso de uma sociedade tecnologicamente avançada, mas socialmente deficiente. Capaz de reconstruir-se fora da Terra e, ao mesmo tempo, incapaz ou desinteressada em restaurar-se onde se encontra destruída. Aí, neste submundo, de ruas cobertas de lixo, vivem os menos favorecidos pelos prodígios tecnológicos. Situação oposta dos que vivem nas alturas, no topo das pirâmides, de cujas janelas avistam-se carros voadores, ou além, nas colônias espaciais, como aquelas que gerações inteiras compreendidas em todo um século de civilização imaginaram.

Seja em cima ou embaixo, algumas experiências são compartilhadas por todos, afinal, ainda co-habitam um espaço limitado que os obriga a desconsiderarem em parte suas diferenças, impelindo-os à interação. Há uma sutil e obscura relação de interdependência. A tecnologia por detrás de tantos prodígios tecnocientíficos, arquitetônicos e biogenéticos, pode acender algum fascínio ao espectador já impressionado por um cenário de tragédia, reconhecível a ele em muitos aspectos. Poder-se-ia descartar completamente a mão-de-obra humana, que parece exceder-se aos limites da capacidade de sua absorção. Possibilidade plausível apenas a sociedades entregues a formas de economia totalmente baseadas em tecno-ciência. Uma série de atividades informais e marginais proliferam paralelamente às atividades das grandes companhias, mostrando-se fundamentais à manutenção daquele sistema. Um variado comércio de rua e outros serviços, como o realizado pelo egípcio Abdul Ben Hassan, produtor e vendedor ilegal de animais artificiais, se desenvolve a vista das autoridades, satisfazendo necessidades próprias dos habitantes deste submundo, em que as leis não se aplicam com tanto rigor.

O idioma inglês não é mais tão ouvido, ou falado, quanto o japonês e o chinês, assim como quase toda a comunicação visual, entre propagandas e as pichações nas ruas contém ideogramas orientais.<sup>31</sup> Com as notícias em dia, a

---

<sup>31</sup> O rápido crescimento econômico registrado pelo Japão nas décadas posteriores à segunda guerra mundial foi surpreendente e apontava o surgimento de uma nova potência mundial. A influência da cultura oriental é uma característica marcante nas obras do autor Philip K. DICK, podendo ser observada em algumas de suas obras como: *O Homem do Castelo Alto* (1962), que conta uma

personagem, Rick Deckard, um policial não fardado, na verdade, um *blade runner*, caçador de recompensas a serviço da polícia, dirige-se a uma banca do outro lado da rua para uma refeição. Não se vêem ao redor os sujeitos brancos, anglo-saxões e protestantes que deveriam, a princípio, ser a parcela social ali (pre)dominante. A julgar pela aparência e o idioma proferido pelo atendente, o cardápio não lhe deixa muitas escolhas, sendo ainda racionada a quantidade de itens que poderá consumir. Mesmo insistindo, ele só recebe metade da porção que julga necessária para satisfazer sua fome.

Por tradição, como costumava ser comum entre os que exerciam sua profissão, ele poderia estar comendo *donuts* mergulhados numa xícara de café, ambos símbolos tão elementares ao estereótipo do policial, tipicamente norte-americano, quase sempre acima do peso, ao invés daquilo que, então, degustava com o auxílio de *hashis*, os palitos de madeira com os quais os orientais manuseiam seus alimentos. Mas ele sequer viveu estes saudosos anos dourados,<sup>32</sup> guardados em livros de história. A época em que os policiais eram amigos de sua comunidade e, mais do que isso, eram heróis e modelos de civilidade, sempre em defesa da lei, da moral e dos bons costumes, ficara no passado.



Figura 5: O rápido desjejum oriental de Deckard.

Assim como seus colegas de profissão, também disfarçados em meio à multidão, ele não parece interessado em defender outra coisa, senão seus próprios

---

versão da história em que a Alemanha Nazista de Hitler teria vencido a Segunda Guerra Mundial juntamente ao Japão, responsável pela conquista da costa oeste americana a partir de uma importante vitória na batalha de *Pearl Harbour* no Havaí. As habilidades japonesas nas áreas de robótica e informática também são características que sempre fascinaram o ocidente. Outro autor, William Gibson, principal expoente do gênero *cyberpunk*, também inunda suas obras com inúmeras referências, sobretudo, à cultura japonesa, como em *Neuromancer* (1984) e *Idoru* (1996).

<sup>32</sup> Os “anos dourados” seguem paralelamente ao contexto de guerra fria. Estes dois marcos históricos apontam um período de fortes ambiguidades.

interesses. Missão cumprida equivale a dinheiro no bolso e sejam quais forem os seus objetivos, é com a remuneração de seus serviços que ele pode realizá-los.<sup>33</sup>

Preso ao pragmatismo desta lógica que rege sua vida, os dizeres “Vamos América, colocar nossos homens no espaço”, largamente proferidos pelos balões-outdoors, tentando em vão desapropriar os habitantes de seu senso de individualismo e uni-los em um novo sentido de coletividade, não lhe fazem nenhum sentido. Vai ficando cada vez mais clara a ideia de que aquela América, com todos os clichês que a tornam reconhecível, guarda poucos elementos daquilo que um dia fora um complexo sistema cultural, dominante em todo o ocidente e também de notável influência sobre o oriente. Definitivamente, não é ali que ele poderá se encontrar com um passado nostálgico que sequer foi seu e do qual, mesmo assim, sente falta.

Embora todas as referências tentem deslocar o espectador para um outro lugar qualquer, ele está, como mencionado, em uma importante cidade norte-americana. Ao menos geograficamente. Sua cidade fora um dia um dos principais ícones e pólos difusores dessa cultura, o *american way of life*, e não uma capital de um país asiático, como pode parecer. Não fossem os dados apresentados no início do filme, que localizam e datam a narrativa, negaríamos cada signo ali presente. Cenários, figurinos e adereços procuram nos conduzir de um continente a outro. Nada é condizente com as referências prosaicas para uma identificação precisa daquele contexto. Aqueles elementos não poderiam estar ali naquele tempo, do espectador, da maneira massiva como estão.

Para que o público possa entender o cenário proposto, não bastaria apenas um deslocamento geográfico. Aliás, tal deslocamento não é sequer bem-vindo, já que, a despeito de notáveis transformações ali ocorridas, não é a mudança do espaço que está colocada em questão prioritariamente. Resta então tentar o deslocamento através do tempo. Assim, aquele cenário poderia ser um possível futuro, imaginário, porém factível, dentro das infinitas possibilidades guardadas no campo das representações artísticas. Trata-se de um futuro esboçado a partir de

---

<sup>33</sup> O Livro de K. Dick esclarece que o que Deckard mais deseja é obter um animal de verdade, raro naquele contexto e, por isso, muito mais valioso do que os artificiais, “fraudes elétricas”, que estão ao alcance (dos bolsos) de quase todos. Para que possa adquirir as espécies mais valorizadas ele conta, além de seu ordenado mensal, com uma bonificação de mil dólares concedida por cada replicante retirado. DICK, 1985, p.17.

aspectos constatáveis naquele tempo presente que o projetou. Resultante das percepções da realidade de seus criadores. Agora se sabe, finalmente, que aqueles símbolos podem corresponder a uma certa realidade. Não aquela a qual nos referimos como objetiva, mas uma projeção feita a partir desta. Neste caso, um futuro concebido da extrapolação de um presente. Assim, o local e a data apresentados no início do filme estão justificados. Autorizada pela licença artística de que é fruto, a representação adquire sentido.

Aquela América, a dos incontáveis clichês e estereótipos perpetuados e massificados pela literatura e pelo cinema, está dissolvida em poeira (radioativa). Desta mesma poeira uma nova cultura vem se constituindo, adequada à nova situação que se apresenta. E uma forma atualizada de racionalização do tempo se faz necessária.

### 1.3 O consumo de ilusões e futuros hiper-reais

Escrevi mais de trinta novelas e mais de cem contos e ainda não consegui perceber o que é real (...) hoje vivemos numa sociedade em que os meios de comunicação, os governos, as grandes empresas, os grupos religiosos e políticos fabricam falsas realidades. (...) Interrogo-me então, na minha escrita, sobre o que é real. (DICK, 2006, pp. 121-122) <sup>34</sup>

A escrita de Dick sempre denunciou seu interesse pelo tema das falsas realidades que são assumidas como originais. Mas para ele, se optamos pela vida num mundo falsificado é porque somos, de fato, falsos humanos. Talvez replicantes reproduzindo uma réplica do mundo no qual vivemos. Ele conclui que falsas realidades só podem ser um produto de falsos humanos que as impigem a outros falsos humanos (DICK, 2006, p. 125).

Esta América do futuro ficcional pode apresentar-se diferente em muitos aspectos, mas ela jamais deixou de lado uma de suas características essenciais: a vocação de falsear a realidade através do “entrelaçamento de simulacros da vida diária (que) reúne no mesmo espaço e no mesmo tempo diferentes mundos (de

---

<sup>34</sup> O texto citado não é datado. Foi publicado em 1985, alguns anos após a morte do autor, como introdução de uma coletânea de contos intitulada *I Hope I Shall Arrive Soon*.

mercadorias)”. (HARVEY, 1998, p. 271) Seu futuro é aberto a uma indefinida pluralidade de possíveis realizações. Tanto à materialização de utopias ou distopias. Sendo imprevisível, seu futuro pode escapar a quaisquer enquadramentos paradigmáticos que pretendam antecipá-lo.

Mais do que plasticidade para se moldar indefinidamente, a América precisa estar alicerçada sobre uma plataforma vazia de sentido, para que não haja uma base de partida capaz de determinar seu curso. É produto de uma sociedade que aprecia a liberdade da qual se vale para sua auto-reinvenção. Tenta sempre fugir da obviedade para não se sentir fadada a um curso pré-estabelecido. Nada parece pior do que a total ausência de autonomia sobre o sentido de sua própria história. E por detrás de tudo há um mercado ávido por novidades, que precisa ser constantemente alimentado.

Mesmo que a imprevisibilidade seja atormentadora, por inviabilizar o estabelecimento do controle, um destino certo pode se mostrar igualmente indesejável. Como a realidade presente já se mostra hostil o bastante, a solução está em realidades alternativas criadas para satisfazer, ainda que de maneira ilusória, as experiências que se deseja vivenciar. Para resolver esta intrincada equação, chega-se a uma América que:

não é nem um sonho nem uma realidade, é uma hiper-realidade (...) porque é uma utopia que desde o começo foi vivida como realizada. Tudo aqui é real, pragmático, e tudo nos deixa sonhadores (...) a América é uma grande ficção (BAUDRILLARD, 1986, p. 26).

Esta grande ficção é imperceptível aos seus habitantes-personagens. Ao optarem pela existência neste simulacro, do qual também são coautores, assumiram o risco de perderem as referências que distinguem o real e a ilusão. Foi-lhes proposta, ou imposta, a vida de sonho como única e melhor opção, afastando-os de uma realidade objetiva. Como máximo expoente e sintetizando este contexto, os Estados Unidos apresentam com sua hiper-realidade uma dimensão que se sobrepõe à realidade e ao sonho. Estipulam que o autêntico é aquilo que se vive no cinema e o que se exalta na televisão. Propagandas disfarçadas de programas de entretenimento, englobando também os noticiários dentro da mesma lógica,

contribuem com a manutenção/perpetuação da sociedade do espetáculo e do consumo, sobretudo, de imagens.

O prefácio do escritor J.G. Ballard à uma edição de 1985 de sua obra *Crash*<sup>35</sup> reafirma, à mesma época da publicação de *América*, a constatação de Baudrillard, substituindo a metáfora da realidade como um filme, mas mantendo-a como ficção:

Vivemos dentro de um enorme romance. Torna-se cada vez menos necessário para o escritor dar um conteúdo fictício à sua obra. A ficção já está aí. O trabalho do romancista é inventar a realidade. (BALLARD apud LE BRETON, 2003, p. 181).

A vida em simulacro, como a que é proposta nas fontes escolhidas para esta dissertação, requer artifícios que mantenham a sanidade do indivíduo, equilibrando-o entre as fronteiras do real e do fictício. Uma passagem de *Do androids dream of electric sheep?* menciona um aparato, o órgão de estado de espírito *Penfield*. O dispositivo fora criado com o objetivo de produzir estimulação artificial diretamente no cérebro do usuário. Ele equaliza frequências sonoras compatíveis com as sensações que se fazem mais apropriadas em cada momento do dia e para cada atividade a ser executada. Funciona também como um potente anti-depressivo. Na versão literária da narrativa, Deckard possui uma esposa, Iran,<sup>36</sup> que se vale frequentemente deste recurso para suavizar momentos ocasionais de desespero “auto-perpetuante” por viver na Terra, “depois de toda a gente que é esperta ter emigrado”. (DICK, 1985, p. 11)

O aparelho *Penfield* também promove um controle preciso do tempo através da descarga de impulsos elétricos, que estimulam o sono profundo ou o despertar do corpo, quando este já se encontra descansado e preparado para a próxima jornada de trabalho. O dispositivo ainda possibilita a participação em uma experiência de transe coletivo, comandada por uma espécie de guru cibernético chamado Wilbur Mercer. Trata-se do *mercerismo*, já abordado anteriormente, um sistema religioso que oferece a experiência virtual de transcendência e comunhão

---

<sup>35</sup> A primeira edição de *Crash* data de 1973.

<sup>36</sup> Na versão cinematográfica de 1982, Deckard, numa narração em *voice-over* posteriormente editada do filme, menciona ter uma ex-esposa.

entre seus adeptos, por meio de uma simulação computacional que interconecta as mentes de todos os usuários simultaneamente, por meio de cabos de energia, criando uma ilusão coletiva e entorpecente. Opera como um anestésico, propiciando uma fuga temporária de um agressivo cotidiano.

Deckard, também um seguidor de Wilbur Mercer, refletindo sobre a impressão de realidade conferida ao *mercerismo*, nota que não se trata de uma forjação maquiada da realidade, a não ser que toda a realidade também o seja, afinal, as experiências produzidas pelo “culto” são vivenciadas como reais. Assim, Dick implode a barreira que separa a ilusão fabricada de uma realidade que se mostra igualmente fabricada.

Para Susan Sontag “a realidade sempre foi interpretada através do registro fornecido pelas imagens”. A autora atualiza a observação feita por Feuerbach, ainda em 1843, de que esta nossa era “prefere a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência ao ser”. (SONTAG, 1981, p.147) A afirmação antecipa o que viria a ser o culto a imagem na modernidade em sua forma mais latente, além de um meio de preservar e proteger o indivíduo contra a lassidão e o marasmo de uma rotina repetitiva e enfadonha.

Por outro viés, John Lukacs questiona a legitimidade de uma era da informação,<sup>37</sup> pressupondo que a maior parte desta informação é inútil. (LUKACS, 2005, pp. 38-41) Para tal constatação é necessário que o observador esteja posicionado fora deste turbilhão informacional, enxergando-o de cima, em toda a sua completude, sem ser por ele dragado. Seu excesso se faz necessário para a manutenção desta sociedade de consumo-espetáculo,<sup>38</sup> marcada pela volatilidade e efemeridade de modas, resultante da compressão do tempo-espaço. A

---

<sup>37</sup> Amparado em Tocqueville: “O incrível acesso às informações, também no fim da Era Moderna, obscurece o fato de que, simultaneamente, grande parte dessas informações é inútil. (...) O fantástico desenvolvimento das comunicações, permite que quase todos vejam ou falem num instante com pessoas do outro lado do mundo, enquanto as comunicações verdadeiras, no sentido das pessoas falarem e ouvirem umas às outras (...) tornam-se cada vez mais raras.” TOCQUEVILLE apud LUKACS, 2005, p. 38-41.

<sup>38</sup> Entendendo-se aqui que a sociedade do espetáculo é consequência natural de uma sociedade de consumo, pois a espetacularização da realidade surge como artifício de auto-promoção de uma sociedade que consome-se a si mesma como produto, ou como afirma JAMESON: “a própria cultura se tornou um produto (...) O pós-modernismo é o consumo da própria produção de mercadorias em processo.” JAMESON, 1996, p.14.

superficialidade e instantaneidade de “pura objetificação”,<sup>39</sup> torna tudo desprovido de sentido duradouro, visando a satisfação, unicamente, do presente imediato.

Este é o tempo presente imerso num estado de “vir a ser”, em que “o presente já contém o futuro”.<sup>40</sup> Na era da informação o futuro apresenta-se como um ideal a ser alcançado e o esforço em atingi-lo determina a forma de se viver do presente, conduzida pelo referido estado do vir a ser. A cidade, na verdade, não é o que é, mas um suporte para a representação daquilo que se deseja que ela venha a ser. E por assumir-se como uma forma de falsificação do real, ela precisa ser super-exposta, espetacularizada, através de seus excessos, para tornar o falso convincente e satisfatório.

Como implicação imediata a estes excessos surgem confusões temporais que desorientam o indivíduo, carente de um mapeamento cognitivo. Torna-se praticamente impossível a ele, situar-se em seu tempo e perceber que existe um sentido histórico em curso. A seguinte observação de Baudrillard exemplifica este cruzamento artificial de temporalidades:

quando Paul Getty reúne em Malibu (Califórnia) numa vila pompeana à beira do Pacífico, Rembrandt, impressionistas e estatuária grega, ele está dentro da lógica americana, na pura lógica barroca da Disneylândia, ele é original, é um golpe magnífico de cinismo, de simplismo, de kitsch e de bom humor involuntário – algo de espantoso pelo *non-sense*, pelo absurdo (BAUDRILLARD, 1986, p.87).

Esta cidade norte-americana em que a narrativa transcorre é Los Angeles, na representação fílmica, São Francisco na representação literária. Ambas no estado da Califórnia, expoentes da costa oeste americana, também conhecida como a Costa Dourada, a *Golden Coast*, pelo clima quente e suas praias convidativas. Mas o ano é 2019 e o sol deixara a algumas décadas de brilhar sobre aquela paisagem praiana que se perdeu em sombras. Agora, com a pouca luminosidade que lhes resta, as cidades lutam para não se apagar completamente. O referido conflito nuclear tão temido nos anos da Guerra Fria teria acontecido no ano de

<sup>39</sup> Leitura de HARVEY sobre a *América* de Baudrillard. HARVEY, 1998, p.256.

<sup>40</sup> BARBROOK, 2009, p.37. O tema do estado de *vir a ser* será ainda tratado nos capítulos seguintes.

1992,<sup>41</sup> mudando em definitivo a paisagem e o cotidiano nas cidades que, de alguma forma, sobreviveram ao desastre. A julgar pela movimentação frenética do ir e vir das pessoas, pode-se supor que seja de manhã, horário compatível ao expediente regular de trabalho. Sem a referência solar, a percepção da passagem do tempo torna-se notavelmente diferenciada.

#### 1.4 A aceleração da realidade e os dias que trans“correm” à noite

Um “falso-dia-eletrônico”, para utilizar uma expressão cunhada por Paul Virilio em sua obra *Espaço Crítico*,<sup>42</sup> transcorre alheio ao tempo real, sem tomar conhecimento da passagem do sol, que despercebidamente vai marcando as horas do dia e os fusos horários que já não tem a sua razão de ser. Não passam agora de meras convenções formais úteis, talvez, a cálculos astronômicos, e não muito mais do que isso. Estão distantes de uma efetiva aplicação no cotidiano.<sup>43</sup>

Os primeiros experimentos de sincronização de relógios via satélite, realizados a partir de 1960 tinham o intuito de unificar e organizar o espaço a partir de uma transmissão instantânea do tempo. Seu desenvolvimento possibilitou um sincronismo planetário (ATTALI, 2004, pp. 257-258) concluindo uma meta imperialista, do fim do século XIX, que buscava, por meio de cabos e ondas de rádio, a comunicação intercontinental fundamental para o estabelecimento do controle

---

<sup>41</sup> O filme não data precisamente o suposto conflito nuclear, no entanto o livro *Do androids dream...* localiza-o no ano de 1992. DICK, 1985, s/p. Para o historiador E.P. THOMPSON, escrevendo sobre a Guerra Fria em 1980, o derradeiro conflito era inevitável e não passaria de 20 anos para ser desencadeado. Contaria com decisiva participação da China para desequilibrar os blocos de oposição. THOMPSON, 1985, p.49.

<sup>42</sup> O autor utiliza a expressão “falso-dia-eletrônico” em substituição ao dia solar da astronomia que orientava, no passado, as sociedades em todas as suas dinâmicas, até que a luz elétrica, na forma de lâmpadas ou de televisores, viesse subverter a ordem estabelecida pela natureza às diversas rotinas diárias. VIRILIO, 2005, p.10.

<sup>43</sup> Como afirma Jacques ATTALI, cada sociedade tem um tempo próprio e uma história própria, com um calendário exclusivamente elaborado para comportar sua cultura e dotar-lhe de um sentido particular de tempo (ATTALI, 2004, p.10). Entre relógios, cronômetros, computadores, calendários ou o passeio dos astros pelo céu, todo o curso da vida social está organizado em frações de tempo que condicionam o indivíduo a adequação de seu tempo particular a uma trajetória coletiva ao prover-lhe um sentido comum. Assim, é a própria sociedade (ou sua parcela dirigente) quem determina a forma como o tempo é fracionado e organizado. Foi-se a época em que as sociedades dependiam da observação dos movimentos dos astros, sobretudo o Sol e a Lua, para conhecer os ciclos naturais da renovação dos recursos dos quais dependiam. Na representação de sociedade aqui sob análise, atingiu-se um controle sobre as forças naturais a ponto de toda produção não precisar mais restringir-se às estações do ano. Independem das divisões entre dia e noite estabelecidas pelo curso solar.

sobre colônias e mercados concorrentes. Países em lados opostos do globo terrestre puderam, com isso, confluir suas rotinas, dormir e acordar simultaneamente, pois o tempo deixara de ser um fator determinado e determinante da maneira como o era antigamente.

No livro, Dick narra uma passagem em que uma das personagens, J.R. Isidore, que não possui relógio, “dependia da televisão para sinais horários” (1985, p.20), situação possivelmente compartilhada por muitos em condições semelhantes a sua. Mais do que situá-los no tempo, a “janela catódica”<sup>44</sup> substituía as janelas comuns, responsáveis pela entrada de luz no interior das casas. Sem o “eterno retorno da luz e da noite” (VIRILIO, 2005, p. 65) o tempo contínuo da história deixara de ser o tempo do cotidiano, inserido entre o sono e o despertar, para criar as interrupções que organizam o ritmo de produtividade e que estruturam o tempo vivido. O ritmo da cidade, suas dinâmicas sociais e fluxos de atividades e produção eram, até então, determinados pela divisão organizacional do tempo, por intermédio de um calendário. Este recurso, responsável por determinar datas específicas para certas atividades, soma-se a um cronograma diário definido em horários, que estabelecem as jornadas de trabalho, lazer, culto religioso, estudo, ócio, refeições, descanso e demais cuidados com o corpo. Combina-se ainda a uma divisão setorial e fragmentada do espaço em ruas, bairros, espaços públicos das instituições e espaços privados das residências. O transcorrer do tempo passa agora a ser medido pelo fluxo de informações, trafegando em alta velocidade e ignorando as limitações espaço-temporais que, no passado, tornavam distantes um local de outro.<sup>45</sup>

Mais do que a velocidade dos transportes, são as tecnologias de comunicação, perpassando a dimensão do espaço, cruzando-o sem tomar conhecimento das distâncias que o (de)limitam, que tornam possível enxergar a distância (espaço) como sendo histórica (espaço no tempo). Neste contexto, no qual as tecnologias de comunicação sobressaem-se às de locomoção, transportando o

---

<sup>44</sup> A expressão “janela catódica” foi extraída de em referência à televisão que passa a trazer a iluminação para dentro dos lares. Esta iluminação pode ser entendida em seu duplo sentido, de prover luz e também conhecimento ao propiciar um contato com o mundo exterior, conectando o indivíduo remotamente à espaços que estão além do alcance de sua visão. Ademais, a televisão também opera a dilatação do tempo ao quebrar as restrições determinadas pela iluminação solar. VIRILIO, 2005, p.13.

<sup>45</sup> Um princípio de equivalência emprestado da Física e exposto por ATTALI sugere que a coordenada tempo pode transformar-se em coordenadas espaciais e vice-versa. ATTALI, 2004, p.237.

indivíduo virtualmente para onde quer que sua presença seja requerida sem que haja necessariamente o deslocamento de seu corpo físico, a própria distância, um dia um fator limitante ao conhecimento, tornasse inexistente.

Pode-se ver, sentir e experimentar remotamente, ou seja, sem a presença física no espaço da experiência. Isso altera por completo a percepção do tempo, tornando-o acelerado pela profusão de possibilidades que passam a se concentrar à disposição do indivíduo. Mas gera, em contrapartida, a incômoda sensação de que se está perdendo uma infinidade de outras experiências (das quais se está ciente de que estão ocorrendo, mesmo que não seja possível identificar e especificar todas elas) que não se é possível vivenciar. Esta sensação de perda impulsiona-o em direção a uma tentativa de vivência plena impossível, não importando quantos anos se tenha disponível para o cumprimento desta proposição, pois nunca será o bastante para que se possa abarcá-la em sua totalidade.<sup>46</sup>

Quando se fala em aceleração do tempo, não se está aqui referindo a um tempo que passa mais rápido. Os segundos do cronômetro continuam tendo a mesma duração, assim como os movimentos de translação e rotação da Terra permanecem inalterados. O que se mostra alterada é a percepção para o indivíduo de que o tempo passa a transcorrer mais rapidamente. David Harvey, em cuja obra *Condição Pós-moderna*, reforça a ideia deste encurtamento do tempo associado ao encurtamento das distâncias, também entende que numa era de informação mais do que as tecnologias aplicadas aos meios de transporte, são as tecnologias aplicadas à comunicação, sobretudo as tele-tecnologias, as grandes responsáveis pela diminuição do(s) espaço(s). Este fenômeno, denominado de compressão espaço-temporal, permite que o mundo seja enxergado como “totalidade apreensível”.<sup>47</sup> Paul Virilio afirma também que a velocidade que encurta distâncias “também abole a

---

<sup>46</sup> Para Alvin TOFFLER, autor de *O Choque do Futuro*, a velocidade (e quantidade) com que as mudanças ocorrem nas sociedades modernas é responsável por um mal-estar social ocasionado pela dificuldade, ou impossibilidade das pessoas manterem-se atualizadas: “Tanto os médicos quanto os homens de negócio queixam-se de que não podem acompanhar os últimos acontecimentos do progresso nos seus respectivos campos de atividades.” TOFFLER, 1972, p. 12.

<sup>47</sup> Com os Descobrimientos e a constatação de que a Terra era, de fato, redonda, o mundo passou a ser “potencialmente finito” e podia ser inteiramente conhecido, marcando um decisivo passo rumo à implementação do projeto iluminista que começava a se desenhar. Embora as descobertas estivessem ampliando os horizontes do mundo, o efeito desta façanha trouxe, curiosamente, a ideia de que o mundo estava diminuindo, pois suas dimensões podiam começar agora a ser calculadas. O espaço para o desconhecido (que inundava o imaginário de ideias largamente associadas ao sobrenatural, mágico e divino) ia também diminuindo, tornando o projeto iluminista, sobre o qual os modernos foram concebidos, efetivamente aplicável. HARVEY, 1998, p. 219-224.

noção de dimensão física” (2005, p.13), pois de um ponto qualquer se avista qualquer outro ponto do globo instantaneamente. E mais do que ver, é possível participar e interagir, ver e ser visto em diversos espaços ao mesmo tempo.

Talvez, o que marque a diferença entre o início de um suposto culto à velocidade, desde os anos 1920, e a velocidade demandada na época de *Blade Runner* seja o fato de ter ocorrido uma naturalização da necessidade de ser rápido. Pois uma vida que “corre sobre a lâmina” tem suas exigências, mas também fabrica uma intolerância maior face à ameaça da lentidão.<sup>48</sup>

Uma ótica geométrica seria restrita ao alcance do olho, enquanto que a nova ótica eletrônica é capaz de desdobrar o alcance, não apenas da visão como dos demais sentidos, pelo tempo e pelo espaço. Em outras palavras, o que se quer demonstrar é que: percorrer uma distância implica em um determinado gasto de tempo para fazê-lo; quanto maior a velocidade, menor será o tempo gasto para completar o percurso; acelerando a velocidade ao ponto de uma deslocação instantânea,<sup>49</sup> elimina-se o tempo e a distância, pois não foi necessário o gasto de tempo, tampouco foi preciso percorrer a distância para se chegar ao ponto almejado. O sujeito já se encontra lá sem a necessidade do deslocamento ou, ao menos, sem um deslocamento que se mostre razoavelmente perceptível para ele. Sua participação no espaço da ação não depende de sua presença física no local.

Contudo, as possibilidades advindas desta experiência de onipresença são limitadas, mais pela capacidade do indivíduo em vivenciá-las do que pelas tecnologias de que dispõe. O tempo mostra-se insuficiente para dar conta de todas as experiências, agora, ao seu alcance, demandando um esforço de seleção segundo prioridades daquilo que se necessita ou se deseja experimentar.

Virilio vai além, introduzindo o conceito de “poluição dromosférica” (2005, p.105), que sintetiza a forma da percepção temporal na pós-modernidade como algo sobre o qual não se é possível mais ter referências precisas. A poluição dromosférica é um fenômeno ocasionado pela quantidade excessiva de informações

---

<sup>48</sup> Agradeço ao professor Luis Ferla por apontar esta pertinente diferenciação entre a demanda por velocidade característica do início do século XX e o medo da lentidão, ou melhor, de uma espécie de pane da velocidade, percebida como uma intolerável ameaça durante o final do mesmo século.

<sup>49</sup> Colocada aqui a título de exemplificação e levando em consideração as limitações físicas que inviabilizam a aceleração da matéria ao nível de um deslocamento instantâneo. Contudo, em tese, seria possível desmaterializar um corpo para materializá-lo remotamente, claro, com o uso de uma tecnologia da qual não dispomos.

que perpassam a mesma faixa de tempo e espaço, bombardeando o indivíduo a um grau de densidade e velocidade que sua capacidade de absorção e processamento não é suficiente para acompanhar. A implicação direta deste excesso de informação é uma desorientação espaço-temporal. Este efeito pode associar-se a já citada atitude *blasé* de Simmel, ao exemplo de Baudrillard da vila pompeana em plena Califórnia, ou ao fim de semana medieval em hotéis temáticos, com promessas de resgatar sensações próprias de um tempo específico não vivenciado pelo indivíduo/cliente, sugerido por Harvey, como elementos catalisadores desta desorientação. Tudo parece retornar ao indivíduo como percepção de aceleração da realidade, imergindo-o numa espécie de rotina repetitiva, que se resume na busca incessante por estímulos cada vez mais fortes.

Por outro lado, Robert Darnton destaca uma tendência contraditória ao sistema de consumo e ao ideal de liberdade/libertinagem, que fundamenta o *american way of life*. Um estilo de vida baseado numa espécie de ascetismo forçado pela escassez de recursos e impulsionado pela recente, e não menos lucrativa indústria do envelhecimento. A tendência configura um “novo culto do eu” (2005, p.122), baseado nos cuidados com o corpo e na privação de prazeres, por meio de dietas e exercícios diários. Mais uma tentativa de vencer o tempo finito de vida, prorrogando-o.

Neste contexto, de um espaço tornado potencialmente finito, ou para uma noção progressista de história, amparada na premissa de que mesmo o que não se conhece poderá e deverá um dia ser apreendido, o tempo, indissociável do espaço, e seguindo a mesma lógica, também tornasse potencialmente finito, não importando aqui se sua duração pode ou não ser precisamente calculada. Atualiza-se, assim, a concepção do tempo escatológico, aquele que caminha em direção a um fim, dentro de uma nova razão de percepção temporal. Desta vez, laica, para atender aos novos paradigmas que a conceberam. Reconhece, senão a finitude do tempo, ao menos, a finitude da duração dos corpos e objetos que compõem a estrutura física do mundo, bem como das ideologias, valores e comportamentos que nele se manifestam.

A cidade de Los Angeles projetada pelo filme se mostra em nada atrativa quando transportamo-nos ao lugar daquelas personagens para entender o ambiente em que estão imersas. No entanto, não parece ser possível para seus habitantes viver fora do movimento de aceleração. Toda a excitação que lhes é oferecida perde

o caráter sedutor para configurar-se em mera necessidade de alimentar incessantemente seus sentidos. Habitar um lugar mais tranquilo lhes pareceria a esta altura um movimento retrógrado e até involutivo. Um contra-senso a todo o corpo de crenças progressistas, que (ainda) dão o tom e o sentido a sua existência, individualizando-o em seu papel na coletividade, por meio do consumo extensivo de signos e imagens,<sup>50</sup> muito além do consumo de bens materiais. O esforço de auto-identificação e autoafirmação ocorre dentro de uma massa, cuja diversidade tende a homogeneizar-se.

Deckard, omissos ou acomodados demais<sup>51</sup> para se preocupar em tentar entender sua realidade, jamais se pergunta o que o separou daquele passado, das boas lembranças que ele não vivenciou, para arremessá-lo a este presente de tão escassas perspectivas. É mais fácil para ele entender um fim dos tempos como o fim do seu próprio tempo de vida do que como um fim do mundo, tal qual o profetizado pela Bíblia, segundo interpretações do livro do Apocalipse. Não vive como se o tempo fosse finito, mas vive ciente de que o seu tempo é finito. Ainda assim, se pudesse acreditar num fim do mundo seria porque dele é um sobrevivente. Os sintomas de que este homem apático, mal-humorado e despreocupado, como tantos outros ao seu redor, ocupa-se, a sua maneira, de viver é expresso em momentos em que se vê ameaçado, lutando para sobreviver em face de situações de risco, como aquelas comuns à sua profissão.

Ele pode ser quase incapaz de demonstrar emoções, mas seu instinto de auto-preservação revela esse aspecto fundante da natureza humana com o qual é dotado. Em algumas ocasiões ele, caçador, se vê no lugar da caça e seu apreço pela vida está em seu receio de perdê-la. Sua luta pela sobrevivência busca acrescê-la de sentido. Nada pior do que correr sem direção para desaparecer “como

---

<sup>50</sup> David HARVEY apresenta sua leitura do livro *Soft City*, de Jack Raban, em que este autor descreve a vida londrina em inícios da década de 70, num contexto em que uma estética cultural vinha se estabelecendo sob a alcunha de pós-modernismo. Tal nova estética propunha a dissolução de aspectos fundantes daquela sociedade, que a definiam como sendo resumida pela cultura e o consumo de massas de bens materiais, mas que, no entanto, tratava-se fundamentalmente de um consumo de signos e imagens, anteriores ao produto que deles (destes signos e imagens) seria resultante. HARVEY, 1998, p.17.

<sup>51</sup> Ou, como costumam ser os detetives do tradicional cinema *noir*, atormentados por um passado que se quer esquecer, mas que se mantém presente como uma assombração, o que os leva a refugiarem-se nas sombras eternas das ruas asfíxias das cidades. Deckard se aproveita do trunfo deste anonimato como armadilha para suas caças. PEIXOTO utiliza-se da estética *noir* para desconstruir a hiper-realidade moderna e constatar que “o homem que vive nas sombras é, antes de tudo, alguém que está perdido (...) sozinho (...) não tem noção do tempo”. PEIXOTO, 1987, pp.13-14.

lágrimas na chuva”, como lembram as palavras de seu antagonista. O fim do mundo não parece tão preocupante para os personagens quanto o fim de suas próprias vidas. Esse é o ponto em que escatologia e finitude devem assumir-se como conceitos distintos que são. O primeiro como uma experiência coletiva de temporalidade apropriada a esta sociedade de vocação autodestrutiva, à espreita de um fim iminente, e o segundo como o caráter de efemeridade ao qual todos estão sujeitos.

Neste ambiente dominado por incertezas, de total ausência de perspectivas, prova do colapso de um projeto iluminista que desmoronou sobre si mesmo, restou uma sociedade perdida em meio aos seus próprios cacôs. Ela resulta de uma era imersa na referida ideologia do *Exterminismo*, proclamada por E.P. Thompson.<sup>52</sup> Rumo a o quê exatamente dirigem-se essas pessoas tão apressadamente? Correndo a esmo e trombando-se pelas ruas, será que ao menos sabem aonde querem chegar? Talvez não, pois se foi o tempo em que acreditavam que o futuro estava em suas mãos e que eram sujeitos ativos de sua realidade. Sabem uma coisa apenas, com a convicção que para eles é determinante: a vida é curta e não há tempo a perder. Como se não fosse o bastante saber que a vida possui uma duração limitada, em alguns casos, é possível saber até mesmo o tempo exato de sua duração e o dia exato de sua expiração, reforçando a inevitabilidade de seu fim.

Entre políticos, militares e cientistas não existem responsáveis pela determinação destes prazos curtos de existência, ainda que exerçam algum tipo de influência no âmbito coletivo. Mas estes também, cegados ou não por qualquer crença infundada de que possam estar acima da vida e da morte, encontram seu destino à mesma maneira dos demais, pois todos estão aprisionados na condição de finitude. Contudo, com a memória recente do conflito nuclear que dizimara parcelas significativas da população mundial, terem sobrevivido ao pior lhes parece mais do que uma dádiva, algo tão improvável que só se torna compreensível se associado à sorte e a ao acaso. Como se o destino fosse uma grande loteria, cujos vencedores podem voltar a perder tudo a qualquer momento. Por isso, apressam-se em viver não apenas por si mesmos, mas pelos outros tantos que não tiveram a mesma sorte. E se alguns sobreviveram ao primeiro Apocalipse para dele serem testemunhas,

---

<sup>52</sup> Termo já conceituado na introdução desta dissertação.

permanece acesa alguma de esperança, mesmo que branda, de que o fim ainda pode ser escrito e adiado por cada um.

Este medo de um fim antecipado, da interrupção da vida sem prévio aviso, sem meios de prevê-la ou controlá-la, tem para estes homens do futuro um respaldo no passado recente. Um vestígio de que este medo tem fundamentos, está na história guardada na memória de seus antepassados que, pouco tempo atrás experimentaram a mesma sensação quando, no auge de seu poderio tecnológico e de seu controle sobre a natureza (mas não o controle da própria natureza humana, imprevisível) encontravam-se ainda à mercê de forças além de sua vontade ou mesmo, compreensão, que os impelia ao autoextermínio. Viver mais é o que querem e, se possível mais e melhor. A luta diária pela vida é uma luta que se caracteriza como um esforço de sobrevivência em que viver é sobreviver, e a busca pela imortalidade, se é que isso é possível, é a única motivação para se conseguir levantar da cama, sair do conforto do lar e atirar-se porta afora no campo de batalha das ruas.

Assim como nos filmes *noir*, em que as personagens lutam contra um passado sombrio do qual trazem consequências traumáticas, a sociedade futurista de *Blade Runner* também é um produto de ações desastradas que desencadeou um cenário de perturbação, sendo melhor apropriar-se de memórias alheias do que constituir subjetividades baseadas nestas memórias reais. Assim, a opção da vida em simulacro apresenta-se como solução segura, mas não sem o auxílio de recursos como o aparelho *Penfield*, que amortiza o peso de uma realidade, predominantemente, hostil, induzindo estados de bem-estar e economizando aos seus usuários “uma análise mais intensa do mal-estar”. (LE BRETON, 2003, p. 61)

Deckard não percebe, mas possui um conjunto irrefutável de características que o aproximam à condição de um andróide, semelhante àqueles que está designado a exterminar. Seu tempo pode ser ainda mais curto do que ele imagina. Contudo, alheio a tais inquietações, entende sua velocidade como simples pré-requisito ao bom desempenho da função que o torna útil para seu meio, tendo justificada sua razão de ser. Ele mal termina sua refeição e uma mão bate às suas costas, acompanhada por uma voz que sopra em seu ouvido, vindo-lhe avisar que o seu dia está apenas começando. Paga a conta, levanta-se e dirige-se ao *hovercar*, uma viatura voadora que o conduzirá ao escritório de polícia. Lá sua próxima missão

será devidamente formalizada. Alguns replicantes vivendo sua breve e intensa aventura nos Estados Latino-Sino-Nipônicos Unidos da América estão próximos de seu juízo final. Quando o assunto é localizar e retirar andróides que se fazem passar por humanos, ninguém é melhor do que ele.

## CAPÍTULO II. SUJEITO, FINITUDE E ESCATOLOGIA

### 2.1 Homens-máquinas: o sujeito histórico do fim dos tempos

Após sua rápida refeição, Rick Deckard chega ao escritório de polícia para encontrar-se com o inspetor de polícia Harry Bryant, seu superior, que o intima a aceitar uma nova missão: eliminar um grupo de seis replicantes rebelados que, por motivos até então não esclarecidos, decidiram retornar a Terra, trazendo consigo o perigo que suas simples presenças representam. Submetidos a trabalhos forçados, sem quaisquer direitos ou remuneração, tal condição de vida seria suficiente para desencadear ações de resistência, mas não se espera deles que se manifestem contrariamente às programações a que estão condicionados, ainda que reconhecidamente sejam seres inteligentes. Subestimados, encontram, aos poucos, meios de se infiltrar na sociedade, passando despercebidos entre os humanos, e negando a lógica de obediência incondicional, sobre a qual suas ações deveriam ser ordenadas.

Intrigado, o caçador tenta entender o que os estaria levando a comportarem-se desta maneira incomum e inesperada. Mesmo pequeno, o motim apresenta-se como uma grande ameaça. Precisam ser rapidamente eliminados, antes que sejam notados pela população local e que uma onda de histeria se alastre pela cidade. A invasão pode transformar-se num evento de proporções maiores e fora do controle das autoridades.

Deckard apresenta-se como um sujeito confiante e independente. Sua função de mantenedor da ordem o situa numa posição de vantagem perante os demais habitantes de sua cidade. Ele tem autorização e treinamento para detectar e eliminar infratores, sendo por isso temido. Porém, os escassos privilégios de que dispõe, como compensação por seus serviços, estão condicionados ao seu pronto atendimento a estas autoridades às quais ele se reporta. Ao tentar opor-se às ordens do inspetor de polícia, mostrando-se contrariado e insatisfeito com a rotina policial, da qual gostaria de estar aposentado, Deckard é instantaneamente lembrado de que se ele se recusa a exercer suas funções de caçador de andróides, então, ele é "*little people*", gente comum, sem direito a benefícios especiais. Torna-

se imediatamente dispensável, para que outro *blade runner* assuma suas atribuições. “Não tenho escolha, certo?”, pergunta o caçador acuado, após ser advertido, já sabendo a resposta antes mesmo que Bryant lhe devolva com um irônico sorriso: “Não tem, meu amigo.”

Se no capítulo anterior foram abordadas formas através das quais uma percepção de tempo diferenciada se manifesta na contemporaneidade, a análise volta-se agora às possibilidades de resultantes que esta relação com o tempo pode desencadear sobre estes indivíduos. A perspectiva de sua descartabilidade social, ou seja, de uma vida produtiva de curta duração e de fácil substituição, corrobora com a ideia de que o fim para o qual se encaminham traduz-se na consciente finitude de suas durações.

## **2.2 Replicantes: o sujeito na era de sua reprodutibilidade técnica**

Segundo Dick, uma pessoa é um andróide quando não consente com o propósito para o qual fora destacada a cumprir, torna-se um meio para um fim que ela não sabe o que é (DICK, 2006, p. 43), mas o faz automaticamente. Sua ficção vê um futuro de homens reduzidos a mero uso:

Homens tornados máquinas, a servir um propósito que, mesmo que bom num sentido abstracto, precisou de recorrer, para que se efetivasse, àquilo que penso ser o pior mal imaginável: a imposição ao homem livre, que ria e chorava e cometia erros e se dilacerava até à loucura e à diversão, de uma restrição limitadora que (...) o obriga a participar no cumprimento de um objetivo exterior ao seu próprio destino pessoal (...) é como se a História o tivesse tornado seu instrumento. (DICK, 2006, p. 37)

O vocábulo *robots*, hoje incorporado em diversos idiomas para designar autômatos eletrônicos utilizados no desempenho de tarefas diversas, antropomórficos ou não, é de origem tcheca e significa “trabalhador”. O termo foi originalmente empregado pelo escritor tcheco Karel Capek, em sua obra *R.U.R (Robôs Universais Rossum)*, escrita em 1921, como uma peça de teatro. (ASIMOV,

1978, p.12) A história fala de Rossum, o ilustre descobridor da técnica que possibilitou a produção de homens artificiais.

O advento leva a humanidade a interromper a sua reprodução natural pela simples falta de necessidade em despendar energia para tal esforço. Quando governantes resolvem empregar os homens artificiais como combatentes nos campos a sua maneira. O tema abordado nesse livro não guarda, hoje, nenhuma surpresa para qualquer apreciador de ficção científica que tenha acompanhado o que se produziu no cinema e na literatura acerca da relação entre homens e máquinas inteligentes nas últimas décadas. Mas na época em que foi publicado, sua trama suscitou uma questão que passaria a perseguir os autores deste gênero até os dias atuais: um possível conflito advindo das diferenças de interesses entre os seres orgânicos e os seres artificiais, podendo culminar, segundo muitos dos cenários ficcionais de orientação pessimista,<sup>53</sup> na suplantação do primeiro grupo pelo segundo.

A vivência do choque, da qual falava Baudelaire, é expressa, segundo o filósofo alemão Walter Benjamin, pela própria relação do trabalhador com a máquina. Quando não adaptado, este trabalhador constitui-se no “mais profundamente degradado pelo condicionamento imposto pela máquina” (1994, p. 126). Acerca desta inversão dos papéis de dominação nos setores produtivos das sociedades industrializadas, expressa no processo de alienação do indivíduo, Karl Marx compreendera à época de seu *O Capital*, que:

Todas as formas de produção capitalista têm em comum o fato de que não é o operário quem utiliza os meios de trabalho, mas, ao contrário, são os meios de trabalho que utilizam o operário; contudo, somente com as máquinas é que esta inversão adquire, tecnicamente, uma realidade concreta. (Os operários aprendem a coordenar seu) próprio movimento ao movimento uniforme, constante, de um autônomo. (MARX apud BENJAMIN, 1994, p. 125)

Em *Do androids dream of electric sheep?* Dick explica que o intuito inicial em se produzir os replicantes era sua utilização como armas de guerra; o “Lutador da

---

<sup>53</sup> Segundo DICK, a geração de escritores de ficção científica da qual fazia parte via um futuro “absolutamente aterrador” as sociedades tecnológicas à caminho de uma irreversível androidização do homem: “Não divisávamos nada (...) que pudesse impedir a concretização dessa sociedade de pesadelo”. DICK, 2006, p. 46.

Liberdade Sintético”, como o autor os nomeia (1985, p.18). Foi somente após a guerra, que teria devastado o planeta, em 1992, que os atributos físicos dos andróides orgânicos teriam sido empregados como mão-de-obra nos esforços de colonização espacial. A empreitada também requeria uma capacidade de raciocínio elevada para a tomada de decisões emergenciais e para articular soluções rápidas às situações adversas que surgissem durante o cumprimento de suas arriscadas tarefas.

A fabricante de computadores IBM, veio desde o final da segunda guerra mundial promovendo:

a fantasia ficcional das máquinas pensantes, (mas) ironicamente, a fantasia otimista dos gurus dos computadores dos anos de 1960 confirmou o pesadelo dos escritores de ficção científica dos anos 1930: a inteligência artificial era o inimigo da humanidade (BARBROOK, 2009, pp.100-102).

Capek escreveu *R.U.R* em meio ao contexto que viu nascer o *fordismo*. Este modelo de produção guiou as grandes corporações através do século XX, segmentando e hierarquizando as funções desempenhadas no ambiente industrial a partir das linhas de montagem. As empresas de computadores prometiam aos capitalistas e trabalhadores uma nova mão-de-obra, barata, qualificada e incansável. Os empresários não precisariam mais arcar com os elevados custos com mão-de-obra qualificada e os funcionários teriam tempo livre para o descanso e o lazer. Mas quem financiaria o tempo livre destes trabalhadores, agora não mais necessários? E se, como prometera a indústria e alertara a ficção, estas máquinas se tornassem tão superiores aos humanos, por que continuariam se submetendo a um poder a elas inferior? Na ficção científica ambos, capitalistas e proletários, acabaram perdendo para o que seria uma nova supremacia maquínica.

Embora posterior à *Blade Runner, A.I. - Inteligência Artificial*, filme do diretor Steven Spielberg, lançado nos cinemas norte-americanos e brasileiros em 2001, traz uma abordagem diferenciada, indicando a permanência desta mesma temática sobre o cinema de ficção nas décadas seguintes. Mostra que, se a representação futurística sugerida por Dick não se concretizou, ao menos, permaneceu viva e atual no imaginário contemporâneo. Ao invés dos caçadores de replicantes da Los

Angeles de 2019, são apresentados caçadores de sucata que se encarregam – num futuro marcado pelo derretimento das calotas polares, acarretando o aumento dos níveis dos oceanos e, conseqüentemente, o encobrimento de diversas cidades costeiras ao redor do globo – do recolhimento de modelos ultrapassados de robôs para destruí-los em espetáculos, com ingressos pagos, sediados em arenas de entretenimento construídas exclusivamente para este fim. O nome do show é *The Flesh Fair – Celebration of Life*, à celebração da vida orgânica. Seu público é constituído por espectadores conservadores e saudosos do que seriam os velhos tempos, quando não se sentiam ameaçados por suas tecnologias. Acuados, estes modelos de robôs ultrapassados “vivem” escondidos em florestas e depósitos de lixo, tentando encontrar peças para auto-reparos em seus corpos sintéticos danificados. O sadismo e a sofisticação dos métodos que os humanos utilizam para destruir as máquinas, como se fossem condenados executados publicamente, tornam flagrante a sua dificuldade em aceitar o convívio social com as máquinas. A violência do evento funciona como um recurso de intimidação. O intuito é o de mostrar aos *mecas*<sup>54</sup> quem está no comando, além de exaltar a suposta superioridade humana. Funciona como um ritual de autoafirmação disfarçado de espetáculo de entretenimento. Gigolô Joe, um robô produzido com a finalidade de seduzir e satisfazer mulheres solitárias, compreende que, assim como ele, cada *meca* fora projetado para desempenhar uma determinada função, atendendo a uma necessidade específica dos homens. Após conseguir escapar da arena antes de ser eliminado, parece entender o que está, de fato, por trás da perseguição:

(os humanos) nos fizeram espertos demais, ágeis demais e em número excessivo. Nós sofremos pelos erros deles, porque, quando o fim chegar, tudo o que restará somos nós. Por isso eles nos odeiam. (SPIELBERG, 2001)

Muitas foram as produções cinematográficas que exploraram, com êxito, a ideia de que máquinas poderiam se rebelar contra humanos. Tem-se, além do filme de Spielberg mencionado acima, outras obras de destaque como: *2001 Uma Odisséia no Espaço*, em que Hall-9000, um computador responsável pela segurança

---

<sup>54</sup> *Meca* é a designação dada às máquinas. Trata-se de uma abreviação para o termo inglês *mechanics*, mecânicos, ao contrário dos humanos, classificados como *orgas*, abreviação para orgânicos.

de um grupo de astronautas em uma missão espacial se volta contra a tripulação, que ameaça desativá-lo; ou a saga *Exterminador do Futuro*, que se iniciou em 1984 e gerou uma sequência de três filmes nos anos seguintes,<sup>55</sup> agregando referências ao apocalipse bíblico para representar um futuro devastado por sucessivos ataques empreendidos por uma rebelião das máquinas, entre outras produções, que igualmente insistiram nesta temática, a qual *Blade Runner* também não escapou. Mas antes que este gênero de filmes se tornasse popular nos cinemas, houve um momento na história em que, para alguns, a máquina se constituiu num promissor agente de desenvolvimento das sociedades industriais, sobretudo, nas primeiras décadas do século XX.

Enquanto a obra de Capek apenas especulava sobre as possibilidades de uma interação conflituosa entre homens e máquinas inteligentes num futuro de tecnologias bastante adiantadas, o cineasta russo Dziga Vertov via essa interação como uma solução bem-vinda às deficiências sociais advindas das limitações físicas e psicológicas humanas, às quais a Rússia pós-revolucionária deveria, ao custo de seu desenvolvimento, sanar:

O psicológico impede o homem de ser tão preciso quanto um cronômetro, entrava sua aspiração a assemelhar-se à máquina. (...) A incapacidade dos homens de saber se comportar nos envergonha diante das máquinas, e o que vocês querem que façamos se as maneiras infalíveis da eletricidade nos tocam mais do que os empurrões desordenados dos homens ativos e a moleza que corrompe homens passivos. (...) Passemos pela poesia da máquina, do cidadão errante ao homem elétrico perfeito. (...) Tornamos os homens semelhantes às máquinas, educamos homens novos. O homem novo, do acanhamento e da falta de jeito, terá os movimentos precisos e leves da máquina, será o nobre tema dos filmes. (VERTOV apud ALBERA, 2002, p. 213, 214).<sup>56</sup>

Contudo, a despeito da confessa apologia do cineasta russo em favor da maquinização, não se pode escapar às ambiguidades que permeiam a história e se

<sup>55</sup> São eles: *Exterminador do Futuro II: O julgamento final* (1991); *Exterminador do Futuro III: A rebelião das máquinas* (2003); *Exterminador do Futuro IV: A Salvação* (2009).

<sup>56</sup> A declaração de Dziga VERTOV foi publicada na forma de um manifesto no primeiro número da revista *Kino-fot*, em 1922, e trazida por François ALBERA ao seu estudo sobre o construtivismo russo e o cinema. O cinema, esta nova forma de arte que se assumia, então, como expressão proletária da nova era industrial e pregava um cinema do real contra os “velhos filmes romanceados”, que tinham a característica de “desviar as massas da realidade”, compactuava com os ideais russos do pós-guerra (Primeira Guerra Mundial) que buscavam a perfeição humana tendo como referência a máquina.

fizeram presentes no período do entre-guerras. O tempo de Vertov traz filmes como *O Homem com a Câmera* (1929), mas também é o tempo de *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang e *Tempos Modernos* (1936) de Charles Chaplin, que ofereceram uma perspectiva oposta para o mesmo fenômeno. Viam, com desconfiança e perplexidade a invasão das máquinas no cotidiano. Enquanto Vertov buscou representar a perfeita integração entre homem e máquina, Chaplin e Lang apresentaram ao público operários sendo subjugados por elas.

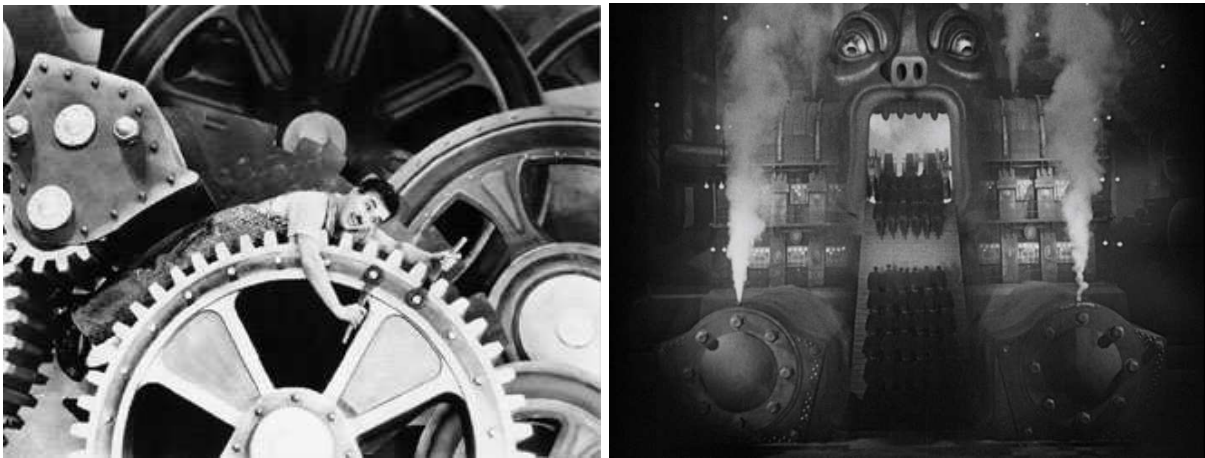


Figura 6: Máquinas engolindo operários. À esquerda: Chaplin fica preso às engrenagens. À direita: legiões de trabalhadores seguem em direção à “boca” da máquina em *Metrópolis*.

Pode-se supor a partir do que propôs Walter Benjamin (1985) acerca da produção artística contemporânea que, não apenas a arte, mas toda a produção de bens de consumo na contemporaneidade está confinada à era de sua reprodutibilidade técnica. Isso quer dizer que, ao contrário do que acontecia nas sociedades anteriores à industrialização, aquilo que o artista, ou artesão, passou desde então a criar não poderia mais conter o que Benjamin caracteriza como “aura”, pois passou a ser reproduzida em larga escala com fins não mais de acrescentar uma nova ideia, transmitir uma mensagem e transformar o mundo, mas apenas abastecer o mercado e fazer a manutenção das sociedades de consumo. Significa dizer que, em tese, o que quer que seja criado, hoje em dia, não é mais uma criação única, exclusiva e especial, pois não contém mais a essência do artista e a emoção do momento de inspiração que levou a sua confecção.

Tal qual a arte, os indivíduos da contemporaneidade, metaforizados na figura dos replicantes como mão-de-obra descartável, também são produtos de uma conjuntura sócio-histórica que preza pela massificação da produção e do consumo em prol de um ideal de progresso pautado pelo desenvolvimento industrial, o que acarreta a perda de sua unicidade em favor de uma cultura uniformizante, castradora das individualidades, como meio de se estabelecer um regime totalitário. Este tema é vasto e já foi abordado por diferentes filósofos e artistas do século passado. Conforme, por exemplo, Hannah Arendt, um regime totalitário é justamente aquele que objetiva a dominação total sobre o homem (1994, p. 240), a partir da nacionalização do corpo para dotá-lo de um senso de pertencimento e, de imediato, de comprometimento com a coletividade que o integra.

Quando Harry Bryant afirma que os quer “retirados do mercado”,<sup>57</sup> da mesma forma como se retiram produtos das prateleiras das lojas quando estes apresentam mau funcionamento, ele está enfatizando que ao replicante, em 2019, cabe cumprir o papel de mercadoria ainda que, antes de ser um robô, seja um simulacro do homem (HARVEY, 1998, p. 278). Trata-se de máquinas que atendem por nome e sobrenome.

Dr. Eldon Tyrell, criador dos replicantes, tem claros os fins capitalistas de sua empresa, a *Tyrell Corporation*: “Nossa meta é o comércio”. No mesmo diálogo com Deckard, em que o cientista procura explicar suas motivações mercadológicas, justificando o sentido econômico e, conseqüentemente, social de suas criações, ele demonstra o ponto ao qual está disposto a chegar: “Nosso lema é: mais humanos que os humanos.” Num segundo momento, vê-se o cientista acordado em sua cama, negociando ações de empresas ao redor do mundo, enquanto o restante de sua cidade dorme ou se ocupa de atividades que seriam próprias da noite. A competição acirrada o impede de dormir, pois firmas espalhadas em outros países tentam, naquele mesmo momento, copiar seus produtos e alcançar o seu prodigioso êxito.<sup>58</sup> A geração *Nexus 6*, a mais avançada linha de replicantes produzida até então, é motivo de orgulho para ele, que parece ter com esta última linhagem atingido a

---

<sup>57</sup> O termo “retirar” refere-se também à ação de exterminar andróides, podendo ser lida nesta passagem a partir de seu duplo sentido. DICK, 1985, p.27.

<sup>58</sup> Na versão literária, Dr. Eldon Rosen (que teve, no filme, seu sobrenome alterado para Tyrell) refere-se ao seu empreendimento como uma aventura comercial num ambiente de alta competição: “se nossa firma não tivesse feito estes tipos progressivamente mais humanos, outras firmas do ramo o teriam feito.” DICK, 1985, p.45. Daqui em diante, referiremo-nos a este personagem pelo nome que recebeu na versão fílmica, Dr. Eldon Tyrell.

grande meta de sua trajetória profissional. Entretanto, desenvolvida a técnica para reprodução destes novos super-humanos em larga escala, passam a cumprir sua restrita função mercadológica, ficando impossibilitados de exercerem plenamente suas incríveis capacidades.

No momento em que a trama se passa, encontra-se uma situação em que, a partir do desenvolvimento de novas capacidades de sua inteligência artificial, os replicantes adquirem habilidades mentais, até então, inéditas, levando-os a um novo patamar evolutivo, próprio desta última geração, *Nexus 6*, de andróides: a aquisição de emoções. Esta habilidade de desenvolvimento emocional fora algo antecipado pelos cientistas da *Tyrell Corporation*, o que os levou ao desenvolvimento de medidas de controle e precaução, conforme lembra o inspetor Bryant à Deckard ao lhe encomendar o novo serviço:

Copiam seres humanos em tudo, menos nas emoções, mas achou-se que, em alguns anos, adquiririam emoções próprias: ódio, amor, medo, raiva, inveja. Por isso, há um mecanismo de segurança. Só vivem quatro anos. (SCOTT, 1982)

O mundo, devastado pelo conflito nuclear encontrado neste futuro, exige esforços para sua reconstrução, bem como para a construção das colônias espaciais, numa escala tão elevada que a mão-de-obra replicante tem sua demanda garantida. Seu período de expiração, limitando-os a quatro anos de duração, acrescenta a sua função principal, como dispositivo de segurança, uma estratégica vantagem para seus fabricantes, pois exige sua produção constante para reposição destes modelos, que em pouco tempo tornam-se inutilizados. Assim, convém que sua durabilidade seja propositalmente reduzida, mantendo sua demanda constante e crescente. Trata-se de um rentável negócio.

Para o cumprimento de sua meta de perfeição, e para aproximá-los de uma lógica de raciocínio compatível com os humanos, tornando-os mais previsíveis e controláveis, Tyrell preocupou-se também em dotar seus replicantes de um passado. Este passado, composto por um conjunto de lembranças emprestadas de pessoas, possivelmente já falecidas, e inseridas artificialmente em seus sistemas de inteligência dota-os de algo próximo a uma memória histórica, o que os permite compartilhar de uma história coletiva, tornando-os sujeitos potencialmente

sociabilizáveis.<sup>59</sup> Como explica o cientista: “são emocionalmente inexperientes (...) fornecendo a eles um passado, criamos um amortecedor para sua emoção e os controlamos melhor.”

A despeito de seus objetivos comerciais, Tyrell se orgulha de suas criações como se fossem obras de arte, tão perfeitas que tornam quase impossível o seu reconhecimento pelas autoridades policiais. A replicante Rachael, por exemplo, tem convicção de que é um ser-humano, até o momento em que conhece Deckard, que lhe apresenta a verdade sobre sua origem industrial. Especialista em reconhecer andróides tentando se passar por humanos ele admite, após submetê-la a uma longa sessão do teste *voight-kampf*,<sup>60</sup> as dificuldades em identificar os exemplares desta última geração.

A aquisição de emoções possibilitou um novo campo de articulações mentais, que os levou à adoção de uma postura autônoma e crítica com relação ao papel social que desempenham. Passam a manifestar sua individualidade na medida em que questionam a condição de servidão passiva a que estão submetidos, comparada por Roy Batty, o provável líder do pequeno levante, a um regime de escravidão. O processo histórico de implementação do sistema produtivo que veio desde um conjunto de eventos, engendrados pelo período denominado como Revolução Industrial, afirmando o desenvolvimento e a aplicação prática das tecnologias, como condição primordial do progresso, bem como afirmando o caráter essencialmente tecnocrático das sociedades em desenvolvimento, têm os replicantes não apenas como uma representação da máquina, mas também do homem maquinizado, produto da era de sua reprodutibilidade técnica.

As inovações tecnológicas voltadas à otimização do tempo, à qualidade e volume da produção vieram substituindo a força de trabalho humana desde o século XIX, que inaugurou as bases desta nova relação homem-técnica, a partir dos modelos organizacionais instituídos no ambiente das fábricas, posteriormente

---

<sup>59</sup> Conforme HOBBSAWM, referindo-se ao tempo anterior aos acontecimentos que a memória pode lembrar, o passado tem como função social fornecer um conjunto de experiências coletivas do qual o indivíduo pode se apropriar para pertencer a uma determinada história. HOBBSAWM apud LE GOFF, 2006, p.217.

<sup>60</sup> O recurso tido como mais eficaz na identificação de replicantes é o teste *Voight Kampf*. Aplicado por *blade runners*, é usado para diferenciar humanos e máquinas através da observação, por meio de aparelho especial, de variações nos olhos do indivíduo que apontem a ausência de empatia. O teste consiste de uma série de perguntas que induzem o interrogado a fornecer respostas emocionais provocando, se tratar-se de um humano, reações como flutuação da pupila, dilatação capilar e dilatação involuntária da íris.

potencializados pelo modelo *fordista* das linhas de montagem, a administração científica do *taylorismo* e, posteriormente, a introdução dos computadores nos setores gerenciais.

Se em 1922, findada a primeira guerra mundial, Dziga Vertov exaltava a máquina como aliada do proletariado, a qual agiria como força catalisadora do desenvolvimento social por promover a adequação dos homens aos novos parâmetros industriais, as revoluções tecnológicas subsequentes ao término da Segunda Guerra, que vieram na forma dos reatores nucleares, foguetes espaciais, satélites e computadores não trouxeram a revolução social que o projeto iluminista incumbira-se de promover. Segundo Richard Barbrook, cientista político e autor de *Futuros Imaginários: Das máquinas pensantes à aldeia global* (2009), a invasão da tecnologia nesta segunda metade do século XX, sobretudo sob a forma dos computadores, para dentro dos locais de trabalho criou uma competição desigual entre o trabalhador comum, assalariado, e esta nova força informacional de trabalho, que concentrava em si o controle sobre todo o ritmo de produção, sem exigir direitos ou, sequer, remuneração.

A inclusão progressiva de todos, a partir do desenvolvimento tecnocientífico, fora uma meta não alcançada pelas sociedades modernas, que apenas viu ampliarem-se as disparidades sociais (SANTOS, 2003, p.126). As tecnologias originalmente idealizadas pela vertente mais otimista da ficção científica, como a do escritor Isaac Asimov,<sup>61</sup> para servir ao homem mostraram, a partir dos anos quarenta, sua outra face: “ao invés de criar mais tempo de lazer e melhorar os padrões de vida, a informatização da economia sob o *fordismo* aumentaria o desemprego e cortaria os salários” (BARBROOK, 2009, p.94), tornando o homem uma força de trabalho cada vez mais dispensável, pois que, como enfatiza Barbrook, “a nova tecnologia era um servo dos chefes, não dos trabalhadores”. (Op. cit., p.96).

Sob um sistema de controle que o autor designa como um panóptico

---

<sup>61</sup> Procurando em suas obras enfatizar os benefícios da inclusão de robôs na sociedade, Isaac ASIMOV criou seu conhecido código de leis da robótica, que consiste num conjunto de programações básicas inseridas nos sistemas de inteligência artificial para garantir a obediência e passividade das máquinas para com os humanos. São elas: 1ª - Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal; 2ª - Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a primeira lei; 3ª - Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a primeira e a segunda leis. Disponível em: [http://www.asimovonline.com/asimov\\_home\\_page.html](http://www.asimovonline.com/asimov_home_page.html). Acesso em 23.04.2008.

informacional,<sup>62</sup> chegou-se à "perfeição mecânica da tirania burocrática", que concentra numa inteligência artificial onisciente, ou como diria Lewis Mumford, referindo-se ao fenômeno das Megalópolis futurísticas, numa "divindade cibernética" (1965, p. 689),<sup>63</sup> o gerenciamento da sociedade indo, no sentido sugerido por Barbrook, de uma "reestruturação corporativa da economia para a política, as artes e a vida cotidiana" (2009, p. 96). As avaliações que Mumford faz a partir de estudos sociológicos e econômicos de sua época, meados dos anos 1960, denunciam como sendo a meta final da evolução urbana o estágio que ele denomina como uma *Megalópolis Universal*, mecanizada e padronizada, "quer estejam (estes estudos) extrapolando 1960, ou antecipando 2060, sua meta é, na verdade, 1984". (1965, p. 270).<sup>64</sup>

A máquina, ícone central deste processo de desenvolvimento industrial, seja sob a forma de motores, trens, foguetes, reatores nucleares, computadores ou robôs, estabeleceu um novo paradigma de precisão, velocidade, resistência e obediência, tornando-se, ao mesmo tempo, um novo agente disciplinador do homem. Ainda mais do que isso, como lembra Mumford: "a tecnologia secular de nossa época dedica-se a imaginar meios de eliminar formas orgânicas autônomas, pondo em seu lugar engenhosos substitutos mecânicos – controláveis e lucrativos!". (1965, p.671).

Sob esta premissa, encaminhar-se-ia o futuro para a "total aniquilação humana", através da substituição gradual do homem por seus simulacros mecânicos docilizados.

---

<sup>62</sup> A expressão atualiza a ideia do Panóptico de Michel FOUCAULT à era da computação. Segundo FOUCAULT, o modelo do Panóptico é um sistema organizacional adotado em colégios, quartéis, conventos, hospitais e fábricas para estabelecer controle e vigilância através de uma hierarquia de funções. Este modelo organizacional, ao qual o filósofo se refere, é inspirado no *Panóptico de Bentham*, um modelo arquitetônico que satisfaz aos "olhares que devem ver sem ser vistos." Ao invés de isolar o indivíduo para limitar o seu raio de ação, o panóptico o expõe, o torna visível, para que ele possa ser observado e controlado, de maneira que sua ação seja sempre restrita e previsível. É induzido no indivíduo "um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento do poder", pois assim, ele não sabe exatamente quando ou por quem está sendo vigiado e passa a supor que a vigilância é constante, até que a sensação contínua de controle seja internalizada. FOUCAULT, 1997, pp. 154-157. A ideia de Panóptico adaptada ao contexto das tecnologias informacionais é emprestada por BARBROOK da obra *In the Age of the smart machine* (1988), de Shoshana Zuboff. Em: BARBROOK, 2009, p.96.

<sup>63</sup> A seguinte expressão de MUMFORD complementa a passagem de BARBROOK atentando para a "onisciência e onipotência triunfantemente apoiadas pela ciência" sob o controle, na forma de um monopólio eletrônico, de uma "divindade cibernética."

<sup>64</sup> MUMFORD se refere à obra de George Orwell, *1984 (1949)*, para exemplificar esta condição de *megalópolis*, de caráter tecnocrático e totalitário, para a qual, segundo ele, as cidades tenderiam a se tornar no futuro, conforme seu curso de progresso.

O ambiente da fábrica, a partir da divisão das diferentes etapas do trabalho e da produção, foi o responsável por mecanizar os movimentos humanos, forçando sua readaptação aos novos parâmetros de produção. A necessidade de adequação à assertividade e o ritmo acelerado de movimentos imposto por este novo paradigma de tempo de trabalho ditou também um novo modelo organizacional às sociedades contemporâneas, não apenas no âmbito econômico, mas também político e cultural. O novo modelo saiu dos limites das fábricas para ocupar a vida cotidiana. Coadunando as ações de todos os setores num sentido comum, de produção e consumo, esta temporalidade imposta pela máquina exigiu do trabalhador a sua constante maquinização. (SEVCENKO, 2001, p. 62)

O indivíduo estaria mais bem qualificado para responder positivamente a tudo aquilo que dele era esperado, de acordo com o grau de automatização que conseguisse atingir em seus movimentos, sendo a condição ideal a plena sincronia entre o pensamento e a execução dos respectivos comandos por seu corpo. Adequar-se a estes pré-requisitos tem sido a solução de que o homem, enquanto trabalhador, dispõe para prolongar sua sobrevivência nesse sistema.

O controle detalhado de todas as etapas envolvidas em uma atividade de produção, em função do tempo e do espaço, constituiu-se na base para o que o filósofo Michel Foucault chamou de microfísica do poder.<sup>65</sup> A disposição do espaço físico que comporta os indivíduos é fundamental para o exercício do poder coercitivo e disciplinador necessário à organização social que se pretende aplicar, pois molda desde a esfera do ambiente de trabalho o modelo de conduta a ser adotado nos demais espaços de sociabilização. A vigilância não só permitiu o controle de cada ação específica, desenvolvida em cada setor, como também permitiu a comparação do desempenho entre os indivíduos, podendo-se selecioná-los e ordená-los em atribuições compatíveis as suas habilidades e características, classificando-os em graus de importância para o sistema conforme o potencial produtivo e a obediência de cada um.

---

<sup>65</sup> FOUCAULT atenta para as formas de organização e controle das massas em prol do Estado, segundo a adoção de métodos disciplinares e de coerção cujo objetivo é moldar a ação e o comportamento individual em detrimento do coletivo. O corpo dócil e obediente que permite o exercício, sobre si, do poder, é aquele ao qual se refere o autor em sua obra *Vigiar e Punir – A história da violência nas prisões*. Utiliza como casos de estudos os ambientes militares, industriais e educacionais, sendo em todos os casos, o homem visto como uma peça de uma engrenagem que o envolve, exigindo dele a postura adequada para não comprometer o movimento geral. Ver capítulo. “Os Corpos Dóceis” em FOUCAULT, 1997, pp.117-142.

Enquanto se mostra destituída de individualidade, a máquina não apresenta nenhum empecilho à docilização, portanto, dispensa todo o trabalho de coerção e disciplinarização que permite o exercício, sobre ela, do poder. Encontramos nos replicantes a materialização deste ideal de força de trabalho. Sua notável superioridade física, bem como sua condição de vida descartável, os tornou muito mais eficazes e adaptáveis às difíceis condições de trabalho encontradas nas colônias interplanetárias. As possibilidades de manipulação de seu corpo e sua conduta fizeram destes uma mão-de-obra altamente qualificada e plenamente controlável, pelo menos, até o momento em que passaram a buscar sua autonomia.

O conflito central da trama inicia-se justamente com a quebra desta condição de servidão passiva, quando estes seres artificialmente produzidos começam a experimentar-se enquanto indivíduos possuidores de vontades próprias, ou seja, aquém dos interesses das instituições que o produziram. Cômicos de sua superioridade física e intelectual frente aos humanos e, ao mesmo tempo, impossibilitados de manifestarem suas potencialidades num ambiente que não admite o exercício de sua autonomia, são impelidos, por esta contradição, a uma jornada de libertação do sistema opressor que os condiciona. Como observa David Harvey, os replicantes são criados “(...) com poderes maravilhosos só para serem destruídos prematuramente (...) caso se envolvam de fato com seus próprios sentimentos e tentem desenvolver suas próprias capacidades”. (HARVEY, 1998, p. 280)

Sofrem uma castração de suas potencialidades, caso estas não retornem àquela sociedade em termos de contribuir com sua perpetuação. É o caso de Leon Kowalski, um andróide capaz de carregar toneladas de materiais radioativos num único dia de expediente sem se cansar ou se contaminar. Enquanto tem sua força empregada em serviços de exploração e colonização espacial, ele é uma peça imprescindível. Quando direciona esta força sobre-humana em favor de objetivos próprios, neste caso, a tentativa de expansão de seu prazo de validade para se manifestar autonomamente, torna-se uma ameaça, segundo Bryant, “quase impossível de parar!”.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> A passagem em que Bryant faz esta afirmação havia sido editada da versão de *Blade Runner* de 1982, mas foi reinsertada, a gosto do diretor, na versão final de 2007. Trata-se de um comentário complementar à narrativa, que não compromete os rumos da trama com relação às versões anteriores.

Apto a raciocinar e se emocionar, o replicante busca uma razão para sua existência. Entendendo ou não sua condição de mercadoria, ele reconhece-se como um sujeito em contradição com o seu meio: inferiorizado pela mesma sociedade que prima pelo progresso das tecno-ciências, mas que admite e teme ser sobrepujada por seus próprios adventos tecnológicos. O comportamento destes andróides recém chegados à cidade é errático, varia entre momentos de extrema crueldade, a lapsos de sensibilidade e infantilidade, enquanto tentam ajustar-se ao novo habitat e às normas de conduta locais. Ao mesmo tempo em que querem integrar-se a sociedade, recorrem à violência para abrir o espaço de que necessitam para se fazerem presentes. Sua dificuldade de inserção, intensificada por esta situação de contradição gera a crise existencial que leva a deflagração dos conflitos da narrativa.

Se a razão cartesiana entende que aquilo/aquele que pensa, existe, logo, o replicante pode reconhecer-se como um ser de existência própria pela autoconstatação de sua capacidade de pensar, ainda que através de um sistema de inteligência artificial que articula ideias a partir de elementos introjetados, de acordo com propósitos pré-determinados. Por isso, ele possui a pré-condição para uma crise existencial: consciência de sua qualidade de ser vivente. A replicante Pris Stratton, um modelo feminino destinado às funções de entretenimento em bases militares espaciais, se utiliza desta noção para situar-se como igual aos humanos e mostrar a J.F. Sebastian, engenheiro genético da *Tyrell Corporation*, que a acolhe das ruas em sua residência, que ele não deve reduzi-la à condição de um simples objeto com formas humanas. Além da aparência humana, ela também possui desejo de viver e armazenar experiências. Os replicantes, no meio do qual participam – este pautado pela prerrogativa da reprodutibilidade técnica para satisfazer uma sociedade de consumo –, entendem, mas questionam, sua condição socialmente inferior de existência, expressa em sua descartabilidade a despeito de sua superioridade nos quesitos físicos e intelectuais.

### **2.3 O tabuleiro de sujeitos descartáveis**

*Blade Runner* transporta o espectador para um ambiente representativo que reproduz um jogo de xadrez, cujas peças, despossuídas de qualquer autonomia, são

movimentadas conforme necessidades e intenções a elas externas. Do topo da pirâmide onde reside, Dr. Eldon Tyrell encontra-se numa posição de seguro distanciamento das camadas inferiores da cidade, o que lhe confere total visão e mobilidade de ação sobre o imenso tabuleiro que se prostra logo abaixo.

O jogo de xadrez não é um passa-tempo para qualquer um, pois está associado a excelência mental e à aristocracia. Essencialmente lúdico, o jogo permite que o cientista se distraia sem perder o foco sobre suas atividades, mantendo aguçado o seu instinto de competitividade mesmo quando não está trabalhando efetivamente.

A cena apresenta a figura de um personagem que parece concentrar em si todo o poder. Também aponta para a utilização estilizada de um clichê bastante usual dentro do imaginário capitalista: o patrão ou, melhor denominado sob o termo em inglês *big-boss* (chefão). Expoente máximo deste contexto, com sua total influência tanto sobre os negócios como também sobre seus operários, sobressaindo-se a figuras políticas e eclesiásticas, que outrora figuraram como ícones do poder e governança. À Tyrell ainda é acrescido o poder do saber científico, muito estimado em sociedades industrializadas. O estereótipo do *big-boss* pode ser constatado em outras ficções mais antigas como a já citada *Metropolis*, de Fritz Lang (1927), cuja narrativa ambientada num futuro distópico de homens maquinizados, aproxima-se em muitos aspectos da trama de *Blade Runner*, a despeito das quase seis décadas que separam uma obra da outra.

Nesta produção alemã o personagem Joh Fredersen, rico e influente industrial, também residia no ponto mais alto da cidade. Esta verticalização pode ser lida como um recurso para representar, justamente, sua posição elevada na hierarquia social, bem como sua capacidade de controle deste ponto privilegiado de comando, de onde podia ainda desfrutar de uma vida idílica, diferentemente de seus operários, que habitavam o subterrâneo, submetidos a um regime próximo à escravidão.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> A metáfora da estratificação vertical da sociedade pode ser atribuída a modelos que remetem ao século XIX, quando as ideias de Karl MARX acerca das divisões de classes sociais hierarquizadas começam a ser disseminadas.



Figura 7: Em Metrópolis Joh Fredersen monitora seus subalternos sem sair de sua posição privilegiada de vigilância.

Trata-se a figura do capitalista, de um símbolo anterior à era da computação e da informatização da produção, portanto, é marcante de um tempo regido por outros paradigmas de controle e coerção, mas que as fontes consultadas atualizam, indicando a permanência de preceitos capitalistas que teriam sobrevivido às transformações sociais ocasionadas pelo desenvolvimento de novas tecnologias e novas metas sociais e mercadológicas.

É importante salientar que a presença destes clichês não desvaloriza a narrativa, tampouco a desatualiza. Pelo contrário, reforça esta característica do filme, e do livro, de contrapor temporalidades distintas, compondo um futuro imaginário com elementos de um passado, familiares ao espectador, facilitando sua aceção pelo grande público e inserindo-o no contexto da cultura de massas do qual as obras, enquanto produtos de consumo, não podem escapar.

Racional, pragmático e afeiçoado a esta lógica capitalista da qual se

beneficia, Tyrell sugere um medo obsessivo diante da possibilidade de perder o controle. Para resguardar-se do risco, procura manter-se sempre à frente, antecipando-se às movimentações políticas, econômicas e sociais que possam virar a partida em seu desfavor. Assim como no jogo, qualquer ato mal calculado implica na perda de pontos, por isso, é importante que ele possa dispor, além de uma estratégia eficaz, de um grande número de peças cuja perda não o coloque sob uma situação desfavorável. Enxergando a sociedade desta posição privilegiada, sob a metáfora de um tabuleiro sobre o qual sua mobilidade é quase total, Tyrell conta ainda com a confortável vantagem de poder produzir suas peças sobressalentes de maneira ilimitada, de acordo com a demanda para estas, criando assim um contingente de peões, bispos e torres<sup>68</sup> de que ele pode despender à vontade, pois cada perda é instantaneamente repostada por um substituto, diga-se, um substituto ainda qualitativamente superior do que o seu antecessor.



Figura 8: Dr. Tyrell calculando sua próxima jogada.

---

<sup>68</sup> As diferenças em função social e sofisticação tecnológica constatadas, por exemplo, entre os modestos *toy friends*, pequenos e divertidos robôs que fazem companhia à J.F. Sebastian, e as unidades da geração de replicantes *Nexus 6*, de Roy e seus comparsas, obras primas da *Tyrell Corporation* são aqui comparadas à escala hierárquica que divide em grau de importância as peças de um jogo de xadrez: dos peões “descartáveis” ao insubstituível rei.

Para fomentar ainda mais esta demanda, os balões-outdoor não se cansam de anunciar os benefícios de se possuir um humanóide geneticamente produzido “sob medida” para cumprir quaisquer necessidades de seu proprietário, como um “incansável criado pessoal.” A fácil e massiva produção de replicantes caracteriza-os como objetos de consumo, e classificados sob esta condição e a despeito de serem confeccionados para se assemelharem e superarem em tudo aos seus criadores, não podem ser admitidos como iguais aos/pelos humanos. Sendo considerados despossuídos de alma, sua exclusão não envolve remorsos.

O historiador Serge Gruzinski, em *A guerra das imagens: De Cistóvão Colombo a Blade Runner (1492 - 2019)*, já havia relacionado a perseguição sofrida pelos replicantes como sendo semelhante àquela que os europeus impuseram aos indígenas americanos no decorrer do processo de colonização da América, sob a justificativa de que os nativos não possuíam alma (2006, p. 303). Tanto no caso de indígenas ou andróides, diferenças culturais, sociais, ou mesmo genéticas, serviram de critérios para a redução de um grupo de sujeitos a uma condição inferior de existência, autorizando o seu livre extermínio. O replicante, metaforizando esta condição de descartabilidade, é o *homo sacer* em sua forma ideal.

*Homo sacer* é um termo que designa as vidas matáveis, referindo-se àqueles a quem se pode matar impunemente, isto é, sem que seja aquele que o mata considerado homicida, e não podendo, por isso, ser condenado como um criminoso. (AGAMBEN, 2002, p. 79) Definido como sacro segundo o direito arcaico romano, a quem a expressão é originalmente atribuída, este indivíduo é aquele destinado em sacrifício aos deuses, e sua matabilidade está previamente autorizada. Como lembra Edgar Morin acerca da relação do homem com a morte:

a dor provocada por uma morte só existe se a individualidade do morto estiver presente e reconhecida: quanto mais o morto for próximo, íntimo, familiar, amado ou respeitado, isto é, único, mais violenta é a dor; nenhuma ou quase nenhuma perturbação se morre um ser anônimo, que não era insubstituível, (MORIN, 1997, p. 32)

Dissolvendo a individualidade do sujeito torna-se mais fácil sua eliminação sem remorsos e sua pronta substituição. Quando concentra em si a

responsabilidade sobre a vida e o bem-estar de seus cidadãos, o Estado, na figura de instituições públicas que legitimam esta ação, e iniciativas privadas, que juntamente as primeiras a colocam em prática, passa, legitimado por esta convenção, a promover um processo de subjetivação que leva o indivíduo a adoção de uma identidade integrada ao todo social que o circunscreve, de forma que este reconheça-se nesta identidade como sendo de fato sua, assim, fornecendo-lhe uma função útil na coletividade, ainda que esta lhe tenha sido imputada por um poder externo, aquém de sua vontade (AGAMBEN, 2002, p.125). O conjunto das técnicas e políticas adotadas pelo Estado como métodos de disciplinarização engendra o referido processo denominado por Foucault como docilização dos corpos.

Dentre os personagens que compõem a trama de *Blade Runner* podem-se destacar as duas figuras centrais que, em seus papéis antagônicos, oferecem características aparentemente opostas, mas com as quais o espectador pode duplamente relacionar-se e identificar-se: Rick Deckard, o protagonista e Roy Batty, seu rival, a quem a polícia atribui a liderança do motim de replicantes, responsáveis pelo assassinato de um grupo de humanos que compunham a tripulação da nave que os trouxe, clandestinamente, à costa californiana.

Inicialmente, o *blade runner* Deckard se apresenta como o herói que deverá libertar a cidade de seus invasores. Apresentando-se também como um humano numa sociedade em que os homens se veem obrigados a dividir o espaço com máquinas inteligentes, recebe do espectador uma imediata identificação, mas ao longo da trama, seu inimigo, Roy, vai aos poucos nos apresentando certas características que não conseguimos extrair de Deckard, criando em si, também, um ponto de atração para o espectador. É Roy quem se propõe interpretar e entender a realidade, enquanto que o outro apenas ocupa-se em reproduzi-la automaticamente e acriticamente, mostrando-se alienado e desinteressado em entender os porquês que explicam sua realidade da forma como esta se lhe apresenta. Trata-se, afinal, de uma sociedade que se encontra:

em tal estágio de degeneração que cabem aos replicantes (...) as mais delicadas perguntas sobre os limites da liberdade do homem sobre a vida e sua duração, sobre a felicidade, ou sobre os maiores dilemas existenciais: quem somos e para onde vamos? (GONÇALVES, 1990, p.12)

Embora tenha sua condição de matabilidade sancionada desde o momento em que fora criado, com a predeterminação de seu prazo de expiração, Roy, como suposto antagonista, esforça-se para subverter esta ordenação social, que o condiciona a obedecer involuntariamente a um poder soberano. Ele tem em suas ações, ao longo da narrativa, o objetivo de mostrar as contradições desta sociedade, que alega ocupar-se do bem-estar coletivo mas, que remove impunemente aqueles que não se adequam a ela, ou que tentam, de alguma forma, transformá-la. Isto é algo que Deckard só começa a constatar quando é intimado a eliminar a replicante Rachael, por quem se vê, aos poucos, emocionalmente envolvido. Temendo perder seu melhor caçador, Harry Bryant lembra mais uma vez ao *blade runner* de suas prioridades, lembrando implicitamente as consequências pelo eventual não cumprimento de suas obrigações. Removido de sua zona de conforto, Deckard começa a perceber que o sistema que sempre defendeu com sua própria vida não é o que pensava ser.

Por este princípio de legitimação da matabilidade, segundo o qual o Estado confere-se a soberania, detendo com isso plenos direitos sobre vida e morte de seus habitantes, a execução de sujeitos dispensáveis torna-se não um homicídio, mas uma remoção, ou “retirada”, como designa o filme para o caso do extermínio de replicantes. Assim, ao replicante é dado o direito de viver apenas pelo tempo em que ele servir à sociedade que o criou, e que o fez com um propósito pré-determinado, para preencher vácuos sociais específicos que justificam a razão de existir destes homens-máquinas. Após o cumprimento de suas designações, ou se ele se recusar a cumpri-las, ou ainda, se por um outro motivo qualquer, deliberadamente ou não, ele deixar de lado suas obrigações, sua retirada está autorizada. Regra esta da qual, vale lembrar, não escapam nem os *blade runners*.

Ambos cumprem papéis fundamentais para a manutenção do sistema do qual são integrantes. As capacidades sobre-humanas dos replicantes são indispensáveis à difícil tarefa de colonização do espaço e, por sua velocidade, força, resistência e inteligência superiores, exigem dos humanos medidas de segurança

especiais, caso estes saiam de controle como acontece, de fato, no filme.<sup>69</sup> Então, há os *blade runners* igualmente dotados de habilidades especiais para efetuarem o controle e a coerção desta ameaça.

A facilidade com que o mercado pode substituí-los por modelos mais qualificados conforme novas demandas de produção, ou de qualidade equivalente, mas que se mostrem mais comprometidos e obedientes exige velocidade de adaptação. Os replicantes não podem quebrar o protocolo que regulamenta suas atividades e optar, valendo-se de livre-arbítrio, por negar suas funções para empenharem-se no cumprimento de objetivos próprios, alheios ao que lhes foi designado pelo mercado. Bem como Deckard, ao ignorar os alertas de Bryant e descumprir sua missão de eliminar replicantes, recusando-se a efetuar a retirada de Rachael, ele mesmo passa à posição de caça, sendo obrigado, ao final da narrativa, a fugir da cidade para esconder-se de seus antigos contratantes.

Contudo, a importância de replicantes e *blade runners* é relativa dentro uma sociedade que pode produzir e capacitar novos modelos para o cumprimento das mesmas funções a eles destinadas. Contestando o funcionamento deste esquema organizacional, Roy penetra o coração do sistema produtivo que o originou e que lhe deu significância, pois “como todos os trabalhadores diante da ameaça de uma vida de trabalho encurtada, os replicantes não aceitam felizes as restrições de seu curto tempo de vida” (HARVEY, 1998, p. 278), por isso ele vai ao seu criador, Tyrell, fazer suas reivindicações.

Segundo Foucault, a finitude da forma homem está na finitude de seu saber, sobre si mesmo e sobre tudo aquilo que se faz a ele perceptível, e preso a repetição da vida cotidiana ele tornasse condicionado a uma

existência animal, a trabalhar com o suor de seu rosto, a pensar com palavras opacas; era essa mesma finitude que o impedia de conhecer de modo absoluto os mecanismos de seu corpo, os meios de satisfazer suas necessidades. (FOUCAULT, 2002, pp. 435-436).

Ao afirmar “eu penso, logo existo” a replicante Pris Stratton demonstra ter

---

<sup>69</sup> Máquinas que saem de controle constituem um tema bastante comum ao gênero da ficção científica. A saga *Exterminador do Futuro* (1984-2009), *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), *Dr. Fantástico* (1964), entre outros, são exemplos desta recorrência.

consciência de ser uma portadora de individualidade, mas seu saber restringido pelo pouco tempo que tem para acumular experiências a torna limitada. Para Roy, consciente de que seu saber pode ampliar-se com o tempo, autonomia sobre sua vida é um direito irrevogável. Aprisionado a esta condição finita, ele busca emancipar-se das amarras que o cerceiam, mesmo sabendo que viver significa correr contra um adversário que não se pode vencer: o tempo.

A caminho da residência de Tyrell, Roy aprende em poucos minutos as regras do xadrez, igualando suas habilidades às que um enxadrista experiente levaria anos para dominar. Competentemente, ele guia os movimentos de J.F. Sebastian, funcionário de Tyrell, para que ele derrote o cientista em poucas e certas jogadas, garantindo seu acesso aos aposentos de seu criador, que fica surpreso com o desempenho de seu subalterno. O replicante mostra-se consciente de suas capacidades superiores, e de que é uma ameaça à supremacia das elites e ao controle das autoridades e demais instituições que o cerceiam, impossibilitando-o assim de manifestar-se em toda sua plenitude, e por isso sua presença é inadmissível entre os humanos.

Ao questionar o cerne de sua ordenação social, esta que o submete ao regime de trabalhos forçados, responsável por destituí-lo de autonomia, Roy apresenta-se como um empecilho a esta suposta ordem, situando-se numa posição de inimigo público. Não é alguém que se pode apenas matar impunemente, mas alguém que se deve matar prioritariamente. Ademais:

O confronto de um ser humano e de um artefato inteligente (Kasparov contra Deep Blue) é altamente simbólico, não somente pelo prestígio do jogo de xadrez, mas porque resume o dilema do homem face às máquinas contemporâneas que utiliza: informatizadas, virtuais, cibernéticas, em rede, etc. (...) trata-se no fundo de uma partida, de uma competição, de um desafio, de um confronto em que qualquer um pode fracassar e perder a dignidade. (BAUDRILLARD, 1999, 133)

E perder para a máquina, um artefato concebido pela inteligência humana, pode ser interpretado como a superação do criador por sua criatura, ou a etapa final do processo de dessacralização do mundo com a derrota da última fagulha divina guardada no que ainda restara de humano no homem. O fim da história de um e o

início da história do outro. A vitória do enxadrista Gary Kasparov sobre o computador Deep Blue,<sup>70</sup> referidos acima por Baudrillard, adiou este fim, mas a humanidade representada em *Blade Runner* por Tyrell não teve a mesma sorte.



Figura 9: Roy domina em instantes as técnicas do xadrez para vencer Tyrell em poucos movimentos.

Em meio a este confronto que é travado entre homens e máquinas, Deckard, o suposto herói, vai se mostrando ser uma vítima do sistema, apático e alienado, na medida em que seu rival transfigura-se num personagem sedutor, não tanto por seus destacados atributos físicos, mas pela profundidade filosófica que seus questionamentos suscitam, aproximando-se do espectador, subvertendo um possível sentido de interpretação maniqueísta da história e dando voz aquele que deveria, numa interpretação superficial, ser o antagonista.

---

<sup>70</sup> Em 1996, o enxadrista Gary Kasparov enfrentou o *Deep Blue*, computador desenvolvido pela IBM. Com capacidade para processar 200 milhões de posições por segundo, o computador perdeu três partidas, empatou duas, mas conseguiu uma vitória na sexta tentativa. Após a derrota, o campeão mundial declarou: “sou o último humano campeão de xadrez”. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Deep\\_Blue](http://pt.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue).

## 2.4 Anti-heróis: mocinhos e vilões no fim dos tempos

Durante uma entrevista, em 1977, Dick se viu acusado de sempre criar seus protagonistas como anti-heróis. A isso, defende-se alegando que seus personagens são inspirados em pessoas reais, com quem trabalhou e conviveu, colocados em situações utópicas, ou distópicas, que o levam a imaginar como estes sujeitos comuns se comportariam, então, se submetidos a determinados cenários fictícios, ou situações extremas que exigiriam escolhas que poriam à prova os limites de seus valores éticos e morais. Procura construir personagens a partir de sujeitos comuns, que são dotados de poderes especiais, e precisam decidir como irão utilizá-los, se em favor da coletividade, ou de si próprios.

Ao entrevistador, o escritor oferece o exemplo do proprietário de uma loja de aparelhos eletrônicos, cuja maior ambição de vida seria realizar a venda do maior televisor oferecido em seu estabelecimento, transformado subitamente numa espécie de líder da galáxia. Mesmo dotado de tamanho poder, Dick o enxergaria em seu escritório, sentado atrás de sua mesa, falando ao telefone, dando ordens e cobrando resultados de seus subalternos. (SUTIN, 2006, p. 54, 55)

Dentre as pessoas reais que subsidiaram a construção de seus personagens, destaca-se a figura de seu pai como sua principal referência acerca do comportamento dual humano:

Eu sempre tive a impressão, quando eu era bem pequeno, de que o meu pai era duas pessoas, uma boa, uma má. O pai bom ia embora, e o mau o substituía. Acho que muitas crianças sentem o mesmo. E se fosse mesmo assim? (DICK apud SUTIN, 2006, p. 24)<sup>71</sup>

Até este momento Roy e Deckard situaram-se na presente análise como figuras antagonistas uma da outra, mas é preciso que se esclareça que, tratando-se de *Blade Runner*, não há heróis nem vilões, apenas anti-heróis revezando-se entre estes dois papéis por meio de atitudes dúbias, por vezes, até incoerentes. O prefixo “anti” pressupõe algo contrário ao que se convencionou como atitudes e posturas próprias de um herói, mas, o anti-herói não se opõe ao herói, não é seu antagonista.

---

<sup>71</sup> Tradução nossa.

Trata-se de um conceito de herói adaptado a um novo contexto, cujas reverberações foram sentidas pelo mercado de ficção científica.

Segundo R. Pope, em seu artigo *A cyborg's testimonial: Mourning Blade Runner's cryptic images*, se o filme deixasse claro desde o início que Rick Deckard é um replicante, muitos espectadores sequer se identificariam com ele, ou o identificariam como sendo, de fato, o protagonista (2008, p.11). É possível que a trama deixe esta questão propositalmente suspensa no ar, para que o público seja conduzido pelos personagens em conflito de forma a constatar nelas sua própria ambiguidade e a relatividade entre suas concepções de bem, mal, certo e errado. Conforme os replicantes ganham espaço na trama para demonstrarem suas semelhanças com os humanos, especialmente quanto ao instinto de sobrevivência, conhecemos melhor as motivações que antecedem suas ações. Seus objetivos tornam-se, senão justificáveis, ao menos, mais compreensíveis, pois tendem a aproximar-se das lógicas humanas de conduta, sobretudo, em situações de risco que não deixem muitas alternativas, senão, matar para não morrer.

Como o filme sustenta, os replicantes tendem a ser “mais humanos que os humanos”, e é disso o que mais vangloria-se Dr. Tyrell. Durante uma visita de Deckard à sua empresa, o cientista enfatiza seu objetivo de produzir andróides que ultrapassem o homem em todos os quesitos, colocando em debate mais do que questões acerca das diferenciações entre a vida natural e a artificial, mas questões acerca do que venha a ser a própria condição humana. Confluindo a ficção à realidade, o filósofo Slavoj Žižek sugere que os humanos são eles próprios replicantes que apenas ainda não sabem que o são.<sup>72</sup>

O mitólogo Joseph Campbell entende o herói como aquele que transcende a condição humana, atinge uma esfera de experiências mais elevadas, engendradas por uma jornada de provações, realizando proezas físicas e espirituais que o levarão a um retorno ao seio do Criador, gerando um estado de epifania. (CAMPBELL, 2004).<sup>73</sup> Deixa de ser um sujeito ordinário, retornando à humanidade com a

---

<sup>72</sup> Segundo ŽIŽEK, o espectador se identifica com o replicante também pela condição errática, de dúvidas e incertezas, contra assertividade robótica, “to be certain would be robotic” afinal, a máquina cumpre, sem questionar, segundo comandos específicos com os quais está programada, assim como indivíduos obedecem incondicionalmente às leis e regras socialmente estabelecidas. ŽIŽEK apud POPE, 2008, p.12.

<sup>73</sup> O capítulo “A Saga do Herói” da obra *O Poder do Mito* trata justamente desta jornada através da qual o herói deixa de ser um sujeito comum para atingir um grau mais elevado de existência, entrando

resultante destas experiências e fazendo, então, a colocação de um conhecimento superior para que todos possam participar do estágio elevado que ele alcançou.

A literatura fantástica, da qual a ficção científica é proveniente, busca também no arquétipo do herói mítico o modelo de referência para a construção de seus protagonistas como personagens de virtudes superiores às que os humanos comuns poderiam alcançar. Mas os personagens de *Blade Runner* golpeiam esta definição de herói, merecendo uma classificação mais concordante as suas especificidades narratológicas.

Podemos entender a gênese do anti-herói como um fenômeno histórico, resultante de um desajuste social constatável na contemporaneidade.<sup>74</sup> Ele está relacionado a uma inversão de valores morais e éticos que denunciam certas falências e carências sociais. O cenário de disputas que caracterizou o século XX, cujos palcos saíram dos limites dos campos de batalha para ocupar os campos da economia e da política, trazendo a população civil para dentro da zona de conflito, reforçaram um ambiente de concorrência e de luta pela sobrevivência que, muitas vezes, passou por cima de atitudes e comportamentos outrora reverenciados, implicando na perda da racionalidade que deveria, segundo o projeto iluminista, conduzir as nações por outros caminhos.

Enquanto uma derivação do modelo do herói mítico a que se refere Campbell, o anti-herói é um produto de uma série de movimentos que pulularam na forma das mais diversas expressões culturais da segunda metade do século XX, como significativa expressão de uma sociedade desenganada e insatisfeita com suas instituições políticas, militares, religiosas e familiares, variando entre os extremos de uma geração de caráter revolucionário para uma geração desorientada, carente de referências morais. Após um período, conhecido como “anos dourados”, expressão que virou um clichê, cristalizado a partir da ampla fartura consequente de

---

em contato com uma verdade superior e, ao mesmo tempo, consigo mesmo. CAMPBELL, 2004, p.131-173. Outra referência sobre este tema é *O Herói de 1000 Faces*, primeiro livro produzido pelo mesmo autor.

<sup>74</sup> Em *O super-homem de massa* (1991), Umberto ECO ocupa-se em desconstruir o modelo estereotipado do super-homem das narrativas populares confrontando-o com o super-homem de Friedrich NIETZSCHE. Ele percorre uma gama de variados heróis literários investidos de qualidades, por ele dissecadas, acompanhando a transformação deste conceito de personagens da ficção desde o século XIX até a época recente, em que a cultura de massas produz novas tipologias de heróis concordantes com a contemporaneidade.

um crescimento industrial e consumo efervescentes, *hippies*, *beatnicks*, *punks*, além de movimentos raciais e feministas inundaram as artes e a política com seu espírito de contestação. Esta cadeia de movimentos abriu espaço para novas tipologias de personagens mais adequadas às demandas de uma realidade social que não mais se identificava com os heróis tradicionais. Os antigos personagens não podiam mais atender às expectativas de um novo público, mais crítico, cético e descrente das qualidades divinas de modelos ultrapassados, como os super-heróis que sempre se sobressaíam inabalados às adversidades.

Desde 1954, em plena época do *macartismo*, o Congresso norte-americano vira por bem estabelecer regras que coadunassem a produção artística às metas de combate ao anti-americanismo, sobretudo no tocante à construção dos personagens de ficção que, na época, tinham nas histórias em quadrinhos uma linguagem de densa disseminação dentre a população.<sup>75</sup> Não raro, os super-heróis dos quadrinhos serviam de ponto de partida para os personagens do cinema. Destaca-se a primeira destas normas, dispostas no *Código da Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (CMAA)*, de 25 de outubro daquele ano, que estabelecia que os criminosos das ficções jamais poderiam ser retratados de qualquer forma que pudesse induzir o público a uma empatia para com eles, não apresentando qualquer violação “ao bom gosto e à decência.” Apenas o protagonista poderia ter o carisma para tal.<sup>76</sup> Esta, juntamente às demais disposições, podem talvez ter adiado o advento do anti-herói e sua crescente popularização, mas certamente não puderam conter aquilo que se mostrou uma tendência natural.

O policial anti-herói e o vilão virtuoso concebidos por Dick são resultantes de sua crítica assumida sobre seriados de televisão que insistiam em propagar esse estereótipo do bom policial. Preocupado com o conteúdo televisivo ao qual sua filha, então com onze anos, era diariamente submetida, questionava-se sobre o que esses programas tinham a ensinar:

---

<sup>75</sup> Lembrando que não apenas os artistas, mas também intelectuais e jornalistas também viram-se vitimados por uma “paranóia generalizada” que marcou a década de 1950. TAVARES, 1986, p. 28.

<sup>76</sup> A relação completa de determinações do código pode ser consultada na obra *A guerra dos gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. GONÇALO, 2004, pp.400-402.

Os policiais são sempre bons e ganham sempre. Não ignorem este pormenor: a polícia vence sempre. Que lição esta! Não devemos afrontar a autoridade, e mesmo que o façamos perdemos. A mensagem aqui é: seja passivo. Coopere. (DICK, 2006, p. 122)

Sua crítica sobre a polícia está no papel desempenhado por esta instituição de preservar e defender uma certa ordem estabelecida. Mas, para uma sociedade adepta da constante inovação, esta manutenção forçosa da ordem não poderia ser bem-vinda. Seria um impeditivo à aceleração, um entravamento do fluxo de estímulos, logo, um contrassenso. O controle exercido pela polícia traz uma indesejável estabilidade, inibe ações de transformação tão imprescindíveis à compleição dos preceitos organizacionais pós-modernos, com os quais Dick se mostra afinado: “Tenho um amor secreto pelo caos (...) Não partam do princípio de que a ordem e a estabilidade são sempre boas, numa sociedade ou num universo”. (DICK, 2006, p. 123)

A aceitação dos anti-heróis nos novos produtos de mídia e entretenimento aponta para esta sociedade, descrente nas autoridades, constituída por sujeitos comuns que tentam tomar para si a responsabilidade sobre os problemas sociais que o cercam. Passaram a ganhar ênfase os heróis que resolvem as situações com as próprias mãos, potencialmente rebeldes ou justiceiros, que não esperam que terceiros venham solucionar os problemas por eles. Mesmo os heróis mais antigos vieram ao longo de décadas ganhando revisões para sobreviverem às expectativas do mercado. Um bom exemplo desta transformação é o *Batman*, que se tornou mais sombrio a partir de 1985 com o lançamento de uma nova edição de quadrinhos sob o título *Dark Knight Returns* (O Retorno do Cavaleiro Negro), ou o *Homem-aranha*, que passou a ter crises de consciência mais acentuadas pelo fato de ter “super-poderes”, mas nunca conseguir pagar o aluguel ou arrumar uma namorada, além de ainda ser perseguido pela mídia como criminoso e arruaceiro. Assim, pode-se verificar de que forma um movimento de inferiorização, que transforma o herói em anti-herói, também corresponde a uma elevação do sujeito simplório ou desajustado à condição de herói, ou algo próximo disso.

Diante desta conjuntura, a caricatura do herói perfeito não podia mais se sustentar com o mesmo vigor. A ficção se distanciara por demais da realidade,

perdendo sua conexão com o público. A estética *noir*<sup>77</sup> adotada em *Blade Runner* encaixou-se perfeitamente como um cenário de anti-heróis, afinal, a paisagem urbana do pós-guerra, após um ciclo de prosperidade movido a petróleo barato,<sup>78</sup> dera lugar a tempos de incerteza. A destruição deixada pela Segunda Guerra, sobretudo na Europa, desencadeara um subsequente período de reconstrução do qual os americanos souberam se beneficiar, criando uma ilusória e frágil situação de estabilidade. Os lares que haviam sido, nos anos seguintes à guerra, inundados por aparelhos eletrônicos, alimentos industrializados e medicamentos originalmente desenvolvidos para aplacar a dor nos campos de batalha viram seu conforto ruir diante de um novo período de crise financeira que resultou num “colapso de bancos e imóveis,”<sup>79</sup> ao mesmo tempo em que a indústria armamentista norte-americana continuava se desenvolvendo, reascendendo um sentimento generalizado de insegurança e a perturbadora memória dos tempos recentes de conflito.

A *Era de Ouro*, como denominou Eric Hobsbawm para este curto período de bonança, transfigurou-se nos movimentos acima mencionados, caracterizando novos anos rebeldes, contra a anterior postura reacionária que vigorava praticamente sozinha. Tudo culminou para que o ano de 1982 ganhasse sua representação em versão futurística e distópica pelas mãos de Ridley Scott, na forma de paisagens urbanas frias, sombrias e tétricas, reforçando a ideia de desilusão, decadência e amargura. Um ambiente propício aos novos formatos de heróis, que colecionam tantas vitórias quanto derrotas.

Para sobreviver na nova realidade do pós-guerra, a esperteza e a dissimulação tornaram-se armas fundamentais do indivíduo comum, e não poderiam faltar nem mesmo aos heróis destes novos tempos. A consequência disso foi uma aproximação do protagonista ao antagonista, não pela descaracterização de um ou de outro, mas pela humanização de ambos, despossuindo o herói de uma essência divina que o constituía desde as narrativas míticas da antiguidade.

Por isso, pode-se dizer que em *Blade Runner* não há heróis nem vilões, cujas características bem estabelecidas garantiriam a leitura maniqueísta da

---

<sup>77</sup> Sobre características do cinema *noir*, vide nota 3.

<sup>78</sup> Entre 1950 e 1973 o barril de petróleo não ultrapassou o preço de dois dólares, inundando a indústria e chamando a atenção de ecologistas quanto aos “efeitos da consequente explosão no tráfego movido a petróleo, que já escurecia os céus acima das grandes cidades nas partes motorizadas do mundo, em particular na americana.” HOBBSAWM, 1998, p. 258.

<sup>79</sup> *Ibidem*, pp.256-257.

narrativa. Têm-se, ao invés, os anti-heróis, aproximados da condição humana, oscilando entre as balizas do certo e do errado. Dotados de imperfeições e falibilidade que o herói ideal não poderia possuir, Roy Batty e Rick Deckard conservam em si a capacidade de sensibilizar o espectador, tanto por sua aproximação com os sujeitos comuns que constituem o seu público consumidor, quanto pela qualidade heroica de conduzir este público através de uma jornada de transcendência, devolvendo-lhes um olhar mais apurado sobre suas próprias realidades.

Ao contrário do herói, pleno em virtudes, o anti-herói é o indivíduo desvirtuado, mas que no clímax da narrativa manifesta qualidades heroicas. Por vezes, o faz de maneira egoísta e a contragosto, como os muito populares personagens vividos pelo ator Harrison Ford – importante ícone do *star system* norte-americano durante a década de 1980, e que interpreta Rick Deckard –, como o mercenário, malandro e vigarista Hans Solo da série *Guerra nas Estrelas*, ou o arqueólogo Indiana Jones. Todos eles roubam, mentem e matam, mas no fim salvam a humanidade, ao contrário dos heróis perfeitos, aqueles que se enquadram na categoria dos *super-heróis*,<sup>80</sup> como o *Super-homem*, expressão máxima de caráter e retidão que, com conduta indefectível, salva a humanidade sem nunca trair os princípios que representa, e sem nunca tirar a vida de seus adversários. Note-se que mesmo tirando proveito de suas conquistas, Indiana Jones e Hans Solo parecem gostar da sensação de ser o *mocinho* da história, tendo como traço marcante de suas personalidades uma parcela de falsa modéstia, como se não tivessem nos atos de heroísmo um alimento às suas vaidades, outra característica demasiado humana.

Por valer-se de meios questionáveis para fazer aquilo que é certo, o anti-herói é um fora-da-lei. Mas ele não pode ser confundido com o vilão, pois seus meios podem parecer impróprios, no entanto, são os artifícios que julga adequados ao meio em que está situado para sobrepor os obstáculos que se apresentam. Não se importa com as leis ou com modelos de conduta coletivamente compartilhados. O aumento exponencial das desigualdades, acarretando uma escalada de violência urbana, levou a sua emergência. São sujeitos desajustados, ou corrompidos por

---

<sup>80</sup> Os super-heróis, assim como o anti-herói, também são produtos de uma construção histórica, criados para atender uma demanda de mercado concordante com características contextuais e ideológicas, que justificam sua criação.

uma sociedade injusta, mas que conservam em si, mesmo que timidamente, uma parcela dos princípios nobres que se perderam, contribuindo de maneira controversa para resgatá-los. O anti-herói é capaz de fazer a coisa certa por meios errados, jogando o jogo com as armas de que dispõe, sendo astuto, ardiloso, ou mesmo violento, para chegar aonde, aparentemente, não chegaria por vias eticamente corretas.

A seguinte provocação de Roy, com certo teor irônico, sintetiza esta contradição das virtudes do anti-herói: “Não é justo atirar em um oponente desarmado. Pensei que você fosse bom. Você não deveria ser o homem ‘bom’? Vamos, Deckard. Me mostre do que você é feito”. (SCOTT, 1982)

Os atributos acima descritos, que classificam uma personagem como um anti-herói podem em *Blade Runner* ser aplicados a estas duas figuras centrais que, à princípio, deveriam ser o protagonista e o antagonista da trama. No entanto, juntos, Deckard e Roy, metaforizando a dualidade da natureza humana, oscilando entre o bem e o mal, complementam-se e equilibram-se. Um guarda em si a salvação do outro. Roy fica imortalizado em Deckard, que se transforma com o ato de redenção performado pelo replicante ao salvar a vida de seu inimigo. O replicante utiliza os últimos instantes de sua breve existência para prolongar a vida do outro que se encontrava já condenado.

Roy jamais poderia preencher o perfil de um herói nos moldes tradicionais por ser um assassino, sem moral, desprovido de valores éticos e, aparentemente, sem senso de discernimento entre o certo e o errado. No entanto, ele manifesta, de maneira incontestável, uma das qualidades fundamentais sem a qual um personagem ficcional, não poderia ser um herói. Ele transcende um aspecto de sua sociedade, questionando-a, e o faz sem temer as repreensões que sabidamente sofrerá como consequência por seu ato de contestação. Fica explícita sua coragem, pois ainda que seja uma máquina, sabe-se que a única coisa que o replicante, de fato, teme, é o fim de sua vida. Diante do perigo, ele se arrisca para externar seu testemunho de um escravo marginalizado, que clama por mudanças.

Tampouco, poderia manifestar-se em Deckard o estereótipo do herói ideal, a não ser por sua jornada que tem na luta contra o andróide sua maior provação e, de cujo embate, ele retorna modificado, com um novo sentido de vida. É Roy o responsável por esta ressignificação da vida, devolvendo a ela um sentido que a

sociedade parecia ter esquecido. Ele, máquina, restaura o próprio sentido do que é ser humano, ao demonstrar um apreço pela existência superior ao que os próprios humanos, maquinizados, demonstravam ter.

Inquieto, impassível, contestador e ainda dotado de um componente místico acentuado (DICK, 1985, p.136), Roy não admite o controle sobre sua vida por entidades externas – neste caso, o próprio mercado que o criou para sanar uma necessidade social premente. Ele é a síntese de um sujeito ambíguo dentro daquilo que Marshall Berman caracterizou como “moderno”, um sujeito capaz de “sentir-se fortalecido pelas imensas organizações burocráticas que detêm o poder de controlar e, frequentemente, destruir comunidades, valores, vidas; e ainda sentir-se compelido a enfrentar essas forças”. (BERMAN, 2008, p. 21)

Para este enfrentamento utiliza-se da força com a qual foi constituído pelo próprio sistema contra quem, agora, direciona todo o seu potencial, não como um revide, por encontrar-se a ela submetido, mas por esse mesmo motivo, como um ato de libertação. Este campo de contradições permite ao mesmo sujeito, segundo Berman, manifestar-se tanto como revolucionário, como quanto conservador e, por meio do filme, decompomos este indivíduo em duas personagens que se complementam para integralizar este sujeito dual da contemporaneidade.

Roy é redimido de suas ações criminosas quando compreendidas as motivações que desencadearam sua violência, transferindo-se de vilão à condição de vítima, e de vítima a um novo herói por seu caráter transcendente e libertador. Sua jornada heroica se encerrara quando, após incríveis aventuras espaciais, reencontra-se com Tyrell, seu criador. O que ele deseja agora é compartilhar com os demais a resultante das experiências que ele vivenciou, e que o levaram à ampliação de sua consciência. Sua última oportunidade de fazê-lo é durante a luta contra o seu, até então, aqui-rival.

“Uma experiência e tanto viver com medo, não? É isso que é ser um escravo.” Com estas palavras proferidas à Deckard no confronto final, em que o policial se vê dominado por seu oponente, Roy Batty não está associando seu medo ao fato de se considerar um escravo pelos trabalhos forçados que teve de executar durante toda a sua curta vida. Seu maior medo é viver sabendo que em breve será desativado, morrerá. Na verdade ele é, antes de ser um escravo dos homens, um escravo do tempo, que determina o quanto ele poderá viver e, independentemente

de como ele conduza a sua vida, sabe que não poderá mudar o desfecho de sua história. Assim, seu medo não está na iminência da morte, mas numa vida que poderia ser mais intensa e proveitosa. Os quatro anos de que dispõe não são suficientes para uma vida satisfatória e as incríveis experiências que vivenciou em suas missões espaciais não serão transmitidas adiante, se perderão com ele quando se for “como lágrimas na chuva” – explica o replicante nos últimos segundos que lhe restam –, como se nunca tivessem acontecido.



Figura 10: Prestes a cair do edifício, o caçador é salvo por sua caça.

Com a narração que se segue à sequência na versão de 1982 – posteriormente editada –, Deckard mostra-se transformado:

Não sei porque ele salvou minha vida. Talvez, naqueles momentos finais, ele amou a vida mais do que nunca. Não apenas a vida dele. A vida de qualquer um. Minha vida. Tudo o que ele queria eram as mesmas resposta que o resto de nós quer. De onde venho? Para

onde vou? Quanto tempo tenho? Tudo o que eu pude fazer era sentar ali e vê-lo morrer. (SCOTT, 1982)

*Blade Runners* são agentes cuja razão de ser está no exercício de sua função útil. Tyrell cria vidas e os caçadores as findam. Mas a trajetória de lutas a que se dedicam os replicantes faz com que Deckard chegue à conclusão de que os andróides assemelham-se aos humanos em mais aspectos do que pode parecer. Também são capazes de sonhar e, certamente, o fazem: “Evidentemente; é por isso que, ocasionalmente, matam seus empregadores e fogem para aqui (a Terra). Uma vida melhor, sem servidão”. (DICK, 1985, p.136) Este é o desejo que conduz suas ações de libertação. Expondo-se contra a escravidão, o replicante está construindo uma nova idealização de futuro, sem a necessidade de escravos, em que reina a liberdade de se poder viver e se manifestar. O clichê da pomba branca que voa em direção ao céu reforça este sonho de liberdade pelo qual luta o replicante até o último instante de sua vida.

Assim como Dick acreditava – segundo declarações contidas em sua inacabada *Exegesis* –, que sua irmã gêmea ainda estava viva através dele (DICK apud SUTIN, 2006, p.17), Roy cria uma aliança, conectando-se a Deckard para permanecer vivo através da memória do outro. É a melhor solução que sua inteligência artificial consegue elaborar para que ele alcance algo próximo à almejada imortalidade.

Após a morte de Roy, Deckard encontra-se exausto e ferido. Passara nas últimas horas por, pelo menos, duas situações de alto risco que poderiam tê-lo levado à morte. Agora, ao final do filme, que sua caçada terminara, uma nova ameaça recai sobre ele por conta de Rachael, a replicante que ele recusara-se a retirar. Gaff, o *blade runner* que os segue de perto, tem um aviso para o casal em fuga: “É uma pena que ela (Rachael) não vá sobreviver. Mas quem vai, afinal?”. Suas palavras não são, necessariamente, de ameaça, já que a morte é um fim inexorável. Pode ser adiada por alguns dias ou anos, mas não pode ser evitada. A vida não passa de uma corrida contra o tempo que, finito, permanece à espreita, aguardando o momento da ceifa.

## 2.5 Regulares e especiais: práticas eugênicas no fim do mundo

Durante uma entrevista a um programa de televisão uma senhora, de nome Klugman, recém-emigrada para uma colônia espacial, relata com sua voz seca e cansada, sua nova vida, comparando-a a que deixara na Terra. Emocionada e aliviada, contava ao entrevistador dos dias de muita apreensão, quando o que mais temia era que ela ou o seu marido fossem classificados como “especiais”, e o quanto estava feliz por ter obtido a aprovação nos testes para, finalmente, conseguir emigrar, fazendo com que toda a preocupação se acabasse para sempre. Agora, ela faria parte da reconstrução de um novo mundo. Conforme descreve Philip K. Dick tratava-se de um futuro em que “vaguar pela Terra significava, potencialmente, encontrar-se abruptamente classificado como biologicamente inaceitável, uma ameaça para a primitiva hereditariedade”. (DICK, 1985, p.19).

E classificado como tal, o indivíduo era esterilizado para que não propagasse sua carga genética inferior às gerações seguintes: “desaparecia da história (...) deixava, com efeito, de fazer parte da humanidade” para que uma nova raça, tida como biologicamente perfeita, pudesse se desenvolver nas colônias, aonde uma nova história começava a ser escrita para se sobrepor à anterior, cuja memória seria mais conveniente a todos que se apagasse.

A entrevista da Sra. Klugman é ouvida de longe por J.R. Isidore, personagem sobre quem recaía o “desprezo de três planetas,” já que sua genética corrompida lhe valera a classificação de “especial”, aprisionando-o permanentemente na Terra. O personagem em questão trabalhava para uma firma de reparação de animais sintéticos, como uma espécie de veterinário-mecânico. Com os dizeres “Emigre ou degenerere! A Escolha é sua!” as propagandas da televisão que recheavam os vácuos da programação e os letreiros luminosos pelas ruas eram dirigidas aos “regulares”, terminologia utilizada para designar os habitantes que estavam aptos a emigrar, mas que por um motivo qualquer ainda não o haviam feito. Os anúncios consistiam em menosprezar e depreciar as condições de vida na Terra – tarefa fácil em se tratando de um ambiente pós-nuclear – e exaltar as incontáveis vantagens oferecidas nas colônias.

Inconvenientemente, toda esta publicidade também alcançava aos ouvidos e

olhos dos “especiais” que, assim como o fazia J.R. Isidore, deviam também esperar ansiosamente que uma nova guerra devastasse as colônias tornando-as tão miseráveis quanto a Terra, e que todos os emigrantes se tornassem, de súbito, especiais. (DICK, 1985, p. 22) Seu patrão, descrito pelo autor como um senhor sombrio e gótico, ornando com a paisagem decadente da cidade, era um dos poucos regulares, que em nome de um questionável saudosismo, ou simples comodismo, optara por ficar. Sem se importar em dividir a cidade com sujeitos genética e moralmente inferiores, sempre dizia “*mors certa, vita incerta,*” ciente de que não importava onde estivesse e como fosse o seu estilo de vida, a morte sempre chegaria a algum momento, fosse o sujeito regular ou especial.



Figura 11: Propaganda das Colônias Intergalácticas.

Todavia, estas colônias eram criadas com um propósito bastante claro. Como informam os alto-falantes dos balões-outdoor, é lá que estavam sendo construídas as bases para o desenvolvimento pleno de um ideal de felicidade: “a chance de recomeçar uma vida nova numa terra dourada de oportunidades....”

O passado guardava apenas más recordações aos sobreviventes da guerra e o direito a uma nova vida soava como uma merecida recompensa. Mas para que a felicidade pudesse perpetuar sem o risco de uma nova catástrofe, medidas

preventivas se faziam necessárias. Tudo aquilo que se caracterizasse como não condizente aos novos ideais devia ser retido na Terra.

Cada sociedade tem, segundo o filósofo Giorgio Agamben, a sua forma de determinar quais sejam as vidas para ela politicamente relevantes ou dispensáveis para que, então, possa aplicar seus métodos de controle e fazer vigorar o referido direito à livre matabilidade em nome dos objetivos intencionados. (2002, p. 146) Os novos mundos que se estavam construindo deviam sobressair-se ao anterior em todos os aspectos, inclusive na qualidade de seus novos habitantes, e a Los Angeles/São Francisco<sup>81</sup> pós-nuclear sintetizava tudo aquilo que não se podia repetir, com o intuito de minimizar ao máximo os riscos de que uma nova tragédia se abatesse. Os critérios adotados para classificação dos indivíduos aptos a emigrar consistiam de uma combinação entre o poder aquisitivo, pois a emigração envolvia custos elevados, a qualidade genética do pretendente, além de uma inteligência igualmente elevada, complementando os dois primeiros quesitos.

Os replicantes eram altos, fortes, atraentes, rápidos, inteligentes, sobretudo, aqueles da geração *Nexus 6*, mas não passavam de máquinas que apenas materializavam um ideal de perfeição que sedimentava uma base referencial de atributos desejáveis para os humanos. Submetidos às avaliações genéticas e testes de inteligência, os parâmetros a serem alcançados deviam aproximar-se o máximo possível daqueles com os quais as máquinas eram dotadas. Quanto mais o homem se aproximasse destes parâmetros, mais próximo estaria de qualificar-se para emigração. Os mecanismos de classificação atentavam ainda para a utilidade de cada indivíduo, de acordo com as funções que poderia executar num lugar ou noutro. Quando suas atribuições se mostravam indispensáveis à manutenção da ordem na Terra, sua permanência tornava-se obrigatória. É o caso, por exemplo, dos *blade runners* cuja perfeita condição física e mental não garantiam uma chance de emigração. Assim, Deckard não podia sonhar com uma nova vida nas colônias. Era obrigado a ficar por causa de seu trabalho e conformara-se com isso (DICK, 1985, p.13).

Distante de equiparar-se aos andróides *Nexus 6*, J.R. Isidore, que se descreve como um sujeito “cabeludo, feio, sujo, curvado, de dentes salientes e

---

<sup>81</sup> O filme localiza sua trama na cidade de Los Angeles, enquanto que o livro a situa na também californiana São Francisco.

cinzento (...) doente devido à radiação” (DICK, 1985, p. 61), alguém cujo aspecto apontava para uma morte iminente, tem ainda aliada à sua condição genética, alguém do nível razoável, uma deficiência mental que o classificará como estúpido pelos testes de QI. Jamais poderia emigrar, ou sequer casar e ter filhos. Na adaptação para o filme, o reparador de animais elétricos ganhou um novo nome e uma nova profissão, mas nada que lhe garantisse o *status* de indivíduo *regular*.

J.F. Sebastian, ao contrário de sua versão literária, é um engenheiro genético cuja inteligência é compatível aos sofisticados serviços que presta. Ele trabalha para a *Tyrell Corporation*, empregando seus conhecimentos na confecção de replicantes. Para uma sociedade que depende de tecnologias aplicadas à engenharia genética, suas habilidades são de grande importância. No entanto, embora desempenhe uma função de destaque, suas qualificações não o tornam apto a desfrutar de uma condição social mais elevada. A profissão do jovem engenheiro talvez fosse suficientemente bem remunerada para que ele pudesse planejar sua partida para uma das colônias, contudo, sua função é muito importante naquele meio para que ele possa deixar de executá-la. Eram, provavelmente, muito poucos os que possuíam o seu nível de qualificação, portanto, assim como acontecia com Deckard, tinha de conformar-se em ficar.

Não fosse a sua função imprescindível para a *Tyrell Corporation*, acometido por um outro fator de desqualificação, o engenheiro genético não poderia, de qualquer forma, emigrar. Assim como os replicantes que ele ajudara a produzir, J.F. estava condenado a uma morte prematura, neste caso, por um problema de saúde. Estava sujeito, como todos os especiais, a respirar o pó radioativo que “exalado como a morte (...) transtornava as mentes e as propriedades genéticas”. (DICK, 1985, p.13) Tinha apenas 25 anos, pouca idade para o grau de responsabilidades exigidas por sua profissão, mas sofria de um mal bastante raro que desencadeava seu envelhecimento precoce, através de um acelerado desgaste de suas glândulas, “Síndrome de Matusalém”, como explicara à replicante Pris Stratton, que ele mantinha como hóspede em sua residência.

Condenado a uma vida de escassas perspectivas na Terra, agravada por sua condição de decrepitude acelerada, o jovem engenheiro teve que aprender a gostar de sua vida ali, a despeito dos males que o acometiam e sabendo que seu tempo de duração seria suficiente para o cumprimento de mais alguns anos de

serviços à Tyrell, até que fosse naturalmente descartado. Enquanto mantinha-se produtivo, Sebastian podia orgulhar-se de suas obras: “há um pouco de mim em vocês (replicantes)”. Sua imperfeição genética não o impediu de contribuir na criação das máquinas mais avançadas já produzidas e com todo o vigor físico do qual ele carecia. Apesar de todo o conhecimento que possuía, sua doença seguia sem cura.

A eugenia<sup>82</sup> constitui-se num dos temas extraídos da trama de *Blade Runner* que pode ser também interpretado como uma das formas através das quais a sociedade futurista representada no filme expressa sua vocação escatológica. A descrição das sociedades contemporâneas de Le Breton nos impele à constatação de uma nova forma de eugenia em curso:

Estamos em um mundo pós-humano, pós-biológico (um acúmulo de pós), mas em um mundo cruelmente darwiniano, no qual a busca de informações definitivamente suplantou a preocupação de maximizar os genes. (LE BRETON, 2003, p. 161).

Esta nova eugenia não pode mais ser restrita à preservação de raças consideradas superiores conforme os moldes anteriores. Ela segue aquém de processos como a seleção natural de Darwin ou de políticas eugênicas implementadas segundo metas de governo em prol da purificação racial. O indivíduo superior passa a ser aquele dotado de genes manipulados por procedimentos médicos e laboratoriais, independentemente de sua raça ou etnia. Ter acesso à manipulação genética garante uma forma de superioridade orientada pelo poder de consumo dos padrões de perfeição estipulados pelo mercado.

Na Los Angeles/São Francisco de 2019, a exclusão gradual de indivíduos classificados como inferiores, sob a alcunha de “especiais”, ou sua substituição por replicantes, geneticamente mais avançados, configura-se na aplicação de práticas eugênicas adaptadas de seu sentido original de purificação genética para um

---

<sup>82</sup> O conceito convencional de *eugenia* pressupõe a existência de diferentes raças que podem ser qualitativamente classificadas, tendo como base a composição genética dos indivíduos que compõem cada raça. Prima pela pureza racial como condição genética superior, sustentando que quanto mais pura a raça, mais elevado deve ser o seu posicionamento social e mais importante é o seu papel em ordenar o mundo já que, pelo processo darwiniano de seleção natural, sobressaiu-se, em tese, como eleita. Políticas eugenistas constituem-se na aplicação de métodos artificiais de seleção dos indivíduos, encurtando o que seria o processo natural de seleção darwiniano. Contudo, hoje, a ideia de *raça* designa mais um discurso social do que uma condição fisiológica, ou seja, é um mecanismo de diferenciação e identificação social e cultural, e não genética, sendo designada segundo o discurso acadêmico recente sob o termo *etnia*. Definição extraída do *Dicionário de Conceitos Históricos*, verbete *Raças*: SILVA e SILVA, 2008, pp.347-349.

contexto de sociedades tecnocráticas, ou seja, estas que valorizam e se sustentam sobre os pilares da tecno-ciência como fator de impulsão do progresso, como pode-se notar a partir da constatação do historiador Nicolau Sevcenko: “Desde 1975 passamos por algo como 10 revoluções tecnológicas sucessivas no espaço de duas décadas e meia”. (2001, p. 38). Tendo como apelo a busca de uma perfeição idealizada, cuja máquina é o referencial, a necessidade de superação das limitações e imperfeições do corpo e da moral alimentam um mercado em ascensão ao mesmo tempo em que satisfazem sua meta de desenvolvimento.

Segundo Laymert Garcia dos Santos (2003, p. 303), a eugenia *high-tech* leva o evolucionismo darwiniano ao contexto da tecnologização dos corpos, ou como prefere o autor, à “tecnogênese do humano”. Ainda à esse respeito:

A sociedade (desde a década de 1970) passa por um processo acelerado de tecnologização – à reordenação e reprogramação do processo de trabalho em todos os setores, tornada possível pela digitalização crescente dos circuitos de produção, circulação e consumo, veio associar-se a recombinação da vida, tornada possível pela decifração do código genético e os avanços da biotecnologia. Tudo se passa como se uma nova era estivesse se abrindo (...) como se até mesmo a evolução natural das espécies, inclusive a humana, tivesse chegado a seu estado terminal e a história tivesse sido zerada, tratando-se agora de reconstruir o mundo sobre novas bases. (SANTOS, 2003, pp. 82-83).

A criação dos “superatletas, supermodelos, superguerreiros” (SILVA, 2000 p.14), produtos de um saber que os dotou de órgãos artificiais, próteses biomecânicas, drogas que expandem a consciência e a percepção sensorial, a libido e a imaginação, processo denominado “ciborguização”,<sup>83</sup> tornou cada vez mais difícil saber “*onde termina o homem e onde começa a máquina*” (Op. cit., p. 25). Fornece ainda uma possibilidade de regeneração do corpo orgânico e do estado psíquico historicamente lesados pelo trabalho, pela guerra, enfim, pela (sobre)vida nas sociedades modernas. Em contrapartida, esta mesma ciência propiciou a manipulação dos corpos para além da criação de próteses ou organismos

---

<sup>83</sup> O termo “ciborgue”, do inglês *cyborg* significa: organismo cibernético (*cyber organism*) e designa corpos que plasmam tecidos orgânicos vivos com partes sintéticas. O conceito foi forjado por Manfred CLYNES e Nathan KLINE, em 1960, no âmbito da corrida espacial (SANTOS, 2003, p. 275). A língua portuguesa não possui tradução para o termo *cyborg*, como adjetivo, apenas como substantivo. Portanto, utilizo-me do termo *ciborguiano(a)* para adjetivar a palavra *ciborgue*, a exemplo de SILVA, 2000, p.13.

inteiramente sintéticos, dotando-os de todas as características que se desejava que ele possuísse, ou despojando-os de tudo aquilo que não seria conveniente possuírem. No curso de sua aplicação, visando a formação de vidas matáveis, procurou-se subtrair tudo o que pudesse ser um empecilho à docilização, como a noção de individualidade, que poderia se tornar um desejo de liberdade e autonomia e deflagrar conflitos de interesses.

O empreendimento de Tyrell desvirtuou o sentido da ciborguização, que deveria ser o aperfeiçoamento do homem, para uma produção de indivíduos inteiramente industrializados,<sup>84</sup> descartando a necessidade de reprodução humana, como preconizara o escritor Karel Capek em 1921. Impossibilitados de se reproduzir, como se sabe, não pela falta de necessidade, mas pela urgência das autoridades em eliminar genes inferiores, a tendência era que, com o passar dos anos, os especiais se extinguissem, restando na Terra apenas máquinas e detritos. De fato, em 2019, “todo o planeta se tinha começado a desintegrar em lixo”.<sup>85</sup> Como ressaltou Baudrillard, em 1992, o mesmo ano da suposta terceira guerra mundial de Dick, às vésperas da virada do milênio:

O pior é que ao longo dessa reciclagem universal dos detritos, que passou a ser nossa tarefa histórica, a espécie humana começa a produzir-se a si própria como detrito e a levar a cabo em si mesmo esse trabalho de dejectação. O pior não é sermos submetidos pelos detritos da concentração industrial e urbana, é termo-nos transformado em detritos. (BAUDRILLARD, 1992, p.117).

O acúmulo de lixo, ou “objetos inúteis”, como prefere Isidore, nas ruas e residências é um problema de gravidade acentuada, mas é o acúmulo de pessoas o que mais preocupa as autoridades. Os especiais apinhavam-se na cidade como “detrito vivo”, fazendo com que o planeta se tornasse cada vez mais num grande depósito de lixo humano, e cada vez menos um problema para os regulares, distantes em suas colônias, ocupando-se de realizar suas utopias.

---

<sup>84</sup> No entanto, ao contrário dos andróides de *Blade Runner*, a engenharia genética não é, de fato, capaz de criar uma “vida artificial” cuja finalidade seja desempenhar as funções determinadas por quem a criou. Como reforça a cientista e ambientalista Vandana SHIVA, diretora do *Research Foundation for Science, Technology and Natural Resource Police*, em entrevista cedida a Laymert G. dos SANTOS, a partir de suas observações acerca de experiências da *General Electric*, realizadas em 1981, com bactérias geneticamente modificadas, pode-se apenas manipular a vida orgânica, alterando e recombinando seus genes. SANTOS, 2003, p.74 - 76.

<sup>85</sup> DICK, 1982, p.68.

## CAPÍTULO III. O TEMPO NOS OBJETOS

### 3.1 O presente nostálgico no futuro imaginado

A primeira cena que *Blade Runner* apresenta ao espectador traz um sobrevôo panorâmico sobre a Los Angeles de 2019, destacando as luzes na superfície da cidade tentando romper a escuridão permanente. Ao fundo avista-se uma enorme pirâmide escalonada, sobressaindo-se na paisagem futurista, atravessada por carros voadores que passam em alta velocidade. O colosso arquitetônico impõe-se no horizonte conforme a imagem vai se aproximando. Em primeiro plano, convida o espectador à pelo menos duas possíveis constatações a respeito daquele cenário futurístico. Primeiramente, a imagem pode remeter ao poderio de antigas grandes civilizações, como a egípcia ou as pré-colombianas, a quem a tradição de construção de pirâmides é historicamente atribuída. Uma segunda constatação pode levar a recordação de que estas civilizações desapareceram após atingirem um estágio formidável de desenvolvimento, deixando como herança às gerações seguintes um conjunto de conhecimentos adquiridos, que as situaram com notabilidade no curso da história.

As civilizações pré-colombianas – localizadas com maior densidade na região mesoamericana – emprestam suas formas arquitetônicas a estas estruturas piramidais futurísticas. São uma referência mais próxima à ambientação do filme, geográfica e temporalmente. Este dado não interfere diretamente na narrativa, senão pela sugestionada emergência de novas potências latinas, menos abaladas pelos conflitos nucleares, que assumem à dianteira nas missões de colonização espacial em parceria com potências orientais.



Figura 12: A pirâmide futurística norte-americana e uma versão antecessora mesoamericana de Teotihuacán, México.

Mas o que querem dizer estas pirâmides na era pós-industrial? Contam sobre as sociedades avançadas que findaram no decorrer de um tempo que a elas se mostrou finito? Ou são, pelo contrário, testemunhas de sua sobrevivência ao

longo da história, eternizadas pelo legado que deixaram às civilizações posteriores, e que lhes confere sua permanência na duração?<sup>86</sup>

Este passado que se faz presente na composição estética da representação fílmica permite a aplicação de um método historiográfico que Marc Bloch poderia entender como um duplo movimento, que consiste em compreender o presente pelo passado e o passado pelo presente, permitindo a obtenção da historicidade no objeto em questão. (BLOCH apud LE GOFF, 2006, p. 227) Neste caso específico, tem-se um futuro que se mostra ambíguo. Por um lado veem-se sinais de um processo intenso de modernização.<sup>87</sup> Por outro, há sintomas de um estado de degradação que contradiz o sentido de progresso ambicionado pelas sociedades industrializadas que teriam servido de base referencial àquele cenário.

A representação futurística de *Blade Runner* está amparada sobre três ícones tecnológicos fundamentais que vinham desde o fim da Segunda Guerra Mundial ditando o curso do progresso norte-americano: energia nuclear, viagens espaciais e os computadores, com a ambição de um dia chegar ao almejado estágio da inteligência artificial. Em plena guerra fria, a década de sessenta preocupou-se em apresentar ao público as aplicações pacíficas destas tecnologias que alimentavam a indústria bélica. Em 1964 ocorre a Feira Mundial de Nova Iorque. Como constatou Richard Barbrook o evento, com duração de dois anos, procurou divulgar para os norte-americanos, e para todo o mundo, o pioneirismo daquele país nos mais diversos quesitos: científicos, econômicos e sociais. Contou com a participação de órgãos governamentais, grupos religiosos e as principais empresas e instituições financeiras estadunidenses. Trouxe à cena os computadores da *IBM*, os reatores nucleares da *General Electric* e os foguetes espaciais da *NASA*, que se destacaram como as principais atrações dentre os 140 pavilhões que compunham o evento (BARBROOK, 2009, pp. 43-47), seduzindo toda uma geração de indivíduos

---

<sup>86</sup> Como demonstra o historiador Serge GRUZINSKI, desde 29 de outubro de 1492, com a chegada de Cristóvão Colombo à América teve início uma “guerra de imagens”, que levou a substituição gradual da cultura milenar mesoamericana, porém, sem que esta deixasse de se fazer presente, pois na construção de uma nova cultura plasmada pelo contato das duas matrizes, cristã e indígena, muitos elementos permaneceram como parte constituinte do novo imaginário que ali se estabeleceu, de forma que as pirâmides prosseguiram eternizando a sociedade que as concebeu como documentos de sua cultura sofisticada. GRUZINSKI, 2006, pp.11-16.

<sup>87</sup> Segundo Jacques LE GOFF, a história do ocidente associa a modernização ao progresso, desde o contexto da industrialização, no século XIX, quando o conceito de modernidade passou a designar os sujeitos adeptos da inovação, combatentes da estagnação, os ditos modernos, em contraposição aos antigos, de posicionamento antiquado e apegados às tradições. LE GOFF, 2006, p.173.

ávidos em consumir um futuro tornado produto, sem perder de vista o dever patriótico. Prometiam algumas das principais ideias já apresentadas ao público pela ficção científica como viagens de turismo espacial, energia farta e barata para todos e robôs inteligentes dentro dos lares e ambientes de trabalho, poupando seus proprietários de riscos e esforços desnecessários.

Tudo isso deveria acontecer, como prometiam os expositores, dentro de duas ou três décadas, mas apesar dos avanços conquistados nestas três áreas, nenhuma destas metas fora atingida da forma como haviam sido divulgadas.<sup>88</sup> No entanto, cumpriram os seus papéis naquele momento: convencer os cidadãos quanto à importância do desenvolvimento de tais tecnologias para que estes dessem seu apoio coletivo incondicional a tais empreendimentos e, assim, mantivessem a posição hegemônica do país. Esse apoio não viria enquanto a população estivesse aterrorizada pela possibilidade de uma terceira guerra mundial. As consequências dos conflitos mundiais anteriores se faziam ainda presentes. Era necessário inverter as imagens que pululavam no imaginário daquela geração, que testemunhara os ataques nucleares ao Japão, para que enxergassem como

(...) reatores nucleares eram geradores de eletricidade barata, e não fábricas de bombas atômicas. Foguetes eram construídos para levar heróicos astronautas para o espaço, não lançar ogivas nucleares em cidades russas. No momento em que eram colocados em exibição pública, quase todas as pistas de suas origens militares desapareciam. (BARBROOK, 2009, p. 68).

Escrito ao final desta referida década de 1960, *Do androids dream of electric sheep?* trouxe aos seus leitores um futuro ficcional amparado sobre estas tecnologias nucleares, espaciais e informacionais, para compor uma realidade distópica. O cenário proposto pela narrativa contrariou alguns dos possíveis benefícios um dia intencionados e divulgados pelas instituições governamentais e privadas norte-americanas. No futuro imaginado por Philip K. Dick a inteligência artificial tornara-se inimiga e as viagens espaciais não eram destinadas ao turismo,

---

<sup>88</sup> Um novo prazo para a criação do robô inteligente, “capaz de fazer cópias inteligentes de si mesmo”, foi postergado, segundo um influente *hacker* chamado Bill Joy, “arquiteto de sistemas digitais, tecnólogo de primeiríssima linha”, para o ano de 2030. Sua previsão fundamenta-se em estudos a partir de filósofos, inventores e cientistas futuristas como: Danny HILLIS, Ray KURZWEIL, Paul VIRILIO, Buckminster FULLER e outros. SANTOS, 2003, pp. 272-273.

mas à fuga de um planeta devastado por armamentos nucleares utilizados irresponsavelmente.

A obra *Passado Futuro: Contribuições à semântica dos tempos históricos*, de Reinhardt Koselleck, substancia um estudo do futuro, como o proposto pela ficção científica, enxergando-o como um estudo do presente, diluindo as dificuldades em se situar o objeto em sua realidade e não na projeção representativa que dele se faz. Situa o futuro como o campo em que se realiza a imaginação, a esperança e a expectativa. O passado é o campo em que estão situadas a experiência, a recordação e a memória. Estabelecidas estas bases diferenciais fundamentais que caracterizam estes dois tempos, pode-se situar o presente, segundo o autor, como a faixa de tempo sobre a qual se realiza a expectativa e sobre a qual a ação se manifesta, a partir da reprodução ou negação de uma experiência vivenciada, resgatando-a através da memória. Esta se preserva por meio de registros, ou da recordação daquilo que se pode lembrar naturalmente.

Assim, Koselleck chega à ideia de que a história “é a vinculação secreta entre passado e futuro” (2006, p. 308), ou seja, a história localiza-se, sobretudo, no presente que, nada mais é do que o espaço da dialética entre passado e futuro.<sup>89</sup> Com esta ideia, ou sugestão, de que passado, presente e futuro são temporalidades que perpassam uma mesma e única faixa temporal, volta-se ao filme enxergando-o como uma representação metafórica de seu próprio presente. Assim, a combinação de estilos estéticos representativos de diferentes temporalidades sugere a sensação de passagem do tempo quando confrontados num mesmo presente, pois destacam as diferenciações entre os tempos e contextos de que são representantes. Ainda sob esta ótica é possível entender o tempo presente, imerso no paradigma de progresso linear, como o tempo que busca realizar no presente aquilo que se espera que será o futuro. Resulta num presente do “perpétuo estado de vir-a-ser” (BERMAN, 2008, p. 25), aquele que vive no hoje a materialização de um amanhã idealizado.

---

<sup>89</sup> À título de exemplificação desta dialética podemos enxergar a Revolução Industrial como uma experiência da qual se colhem resultantes, que podem determinar ou direcionar ações no presente. E, como expectativa, citar o Juízo Final como fator determinante na conduta que desencadeará ações neste mesmo presente. Ou: a experiência vivenciada da explosão da bomba de Hiroshima combina-se à expectativa de uma Terceira Guerra Mundial para juntas configurarem ações e reações, por exemplo, desencadeadas no período da Guerra Fria gerando a corrida armamentista e os demais preparativos para um derradeiro e inviável conflito, pois implicaria na mútua destruição de todas as partes envolvidas.

A sensação de movimento na duração é amparada sobre a ordenação da estrutura temporal em forma sequencial, para cumprir uma necessidade imperativa do homem contemporâneo de sentir-se num curso de progresso. Além de marcarem o sentido de sucessão na escala de tempo, os três símbolos que seccionam a duração, passado, presente e futuro, também exprimem a simultaneidade destas três dimensões de tempo, sobre as quais se situa a experiência humana, constituindo-se “embora se trate de três palavras diferentes, um único e mesmo conceito”. (ELIAS, 1998, p. 63)

O conceito de evolução de que se valem estas sociedades é deturpado por uma noção ultrapassada de progresso herdada da “época das Luzes”, explica Norbert Elias, como se cada estágio posterior da história comportasse valores morais mais elevados do que seus precedentes (1998, p. 75). Mas a ideia que a representação de *Blade Runner* reforça é, através do descompasso entre os avanços da tecnologia e os retrocessos sociais e morais de uma civilização decadente, o colapso deste controverso conceito de evolução.

Um pouco mais adiante, a narrativa convida o espectador a adentrar o escritório do inspetor Harry Bryant. Ali, novamente, encontra-se uma combinação de temporalidades distintas compondo o tempo presente das personagens. Seu espaço de trabalho é separado de um enorme salão por divisórias finas de madeira com janelas de vidro e persianas, que o mantém isolado do barulho e da circulação de pessoas ao redor. O forro do teto é recoberto por pó e lixo. É possível ver, no interior do ambiente, arcaicos objetos funcionando como se fossem novos: ventiladores, abajures, monitores de computador, muitos papéis que se acumulam por sobre a velha mobília, sobre a qual também estão dispostos porta-retratos e microfones antiquados, uma garrafa de *whisky* e cadeiras, aparentemente, forradas de couro. Sendo o couro um material escasso, num contexto em que animais não podem mais ser criados em larga escala para o consumo humano, por uma combinação de fatores ecológicos e econômicos, sua presença ali nos transporta a um tempo em que a vida animal se desenvolvia sem os impeditivos do contexto pós-nuclear. Se, por outro lado, tratar-se de um material sintético, a intenção por trás da imitação revela igualmente o interesse de resgate destes tempos saudosos de fartura e calma. Pode, também, denotar uma carência pelo artesanal contra tudo o que é produzido de maneira massificada e impessoal.

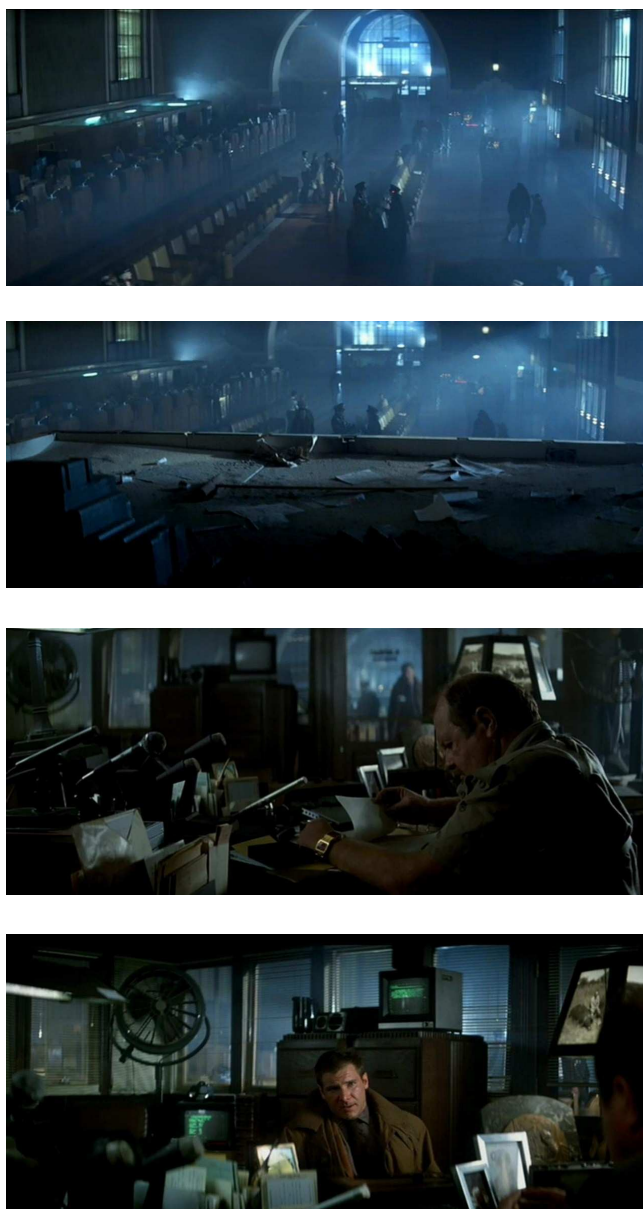


Figura 13: O escritório de Bryant, repleto de objetos antigos, possui em seu teto uma grossa camada de poeira e lixo acumulados.

A predominância destes objetos antigos – mas que não chegam a ser caracterizados como peças de colecionador extraídas da vitrine de um antiquário, por serem itens de uso prático e função decorativa secundária –, fazem com que todo o ambiente pareça estagnado no tempo, à mercê de sua força de deterioração. A não ser talvez pelo *design* pouco convencional do relógio de pulso de Bryant, destoando do cenário retrô ao seu redor, não há qualquer indício de que estejam num futuro avançado, ou sequer no período contemporâneo à produção do filme. Os objetos ali dispostos denotam uma época ainda anterior, remetendo à década de

1950, período de prosperidade econômica que Jameson define como “o objeto de desejo perdido predileto (dos norte-americanos)” (1996, p. 286), quando as cidades eram menores, o ritmo da vida cotidiana mais ameno, e as famílias pareciam coesas e felizes.

O mesmo exemplo também pode ser constatado na oficina de J.F. Sebastian. Um relógio cuco em perfeito estado de funcionamento, conta as horas à moda antiga, pendurado numa parede sobre uma diversidade de brinquedos eletrônicos e bonecos inteligentes, aos quais oferece contraste. Lembra Attali que durante séculos os relógios, surgidos ainda na Idade Média, constituíram-se nos mais sofisticados aparatos mecânicos que se podia possuir, “símbolo essencial de poderio do novo mundo urbano” (ATALLI, 2004, p.81).<sup>90</sup> Muito estimados durante a era industrial, perduraram como ícones tecnológicos até a recente era digital, que ainda sabe valorizá-los por sua importância histórica.



Figura 14: Um relógio cuco de madeira divide o espaço da oficina de J.F. Sebastian com bonecos mecânicos inteligentes.

Philip K. Dick reforça a ideia de que não se tratam apenas de objetos modernos e antigos coabitando o mesmo espaço. A partir de uma descrição do edifício abandonado, que o reparador de animais sintéticos J.R. Isidore oportunamente ocupara, e que mais tarde abrigaria replicantes em fuga, o autor demonstra como tanto o velho quanto o novo estão desgastados e corroídos: “as cadeiras, o tapete, as mesas, tudo tinha apodrecido; tudo decaía numa ruína mútua, vítimas da força despótica do tempo” (DICK, 1985, p. 52), lembrando ainda que a força destrutiva do tempo era, substancialmente, ampliada pelo pó radioativo que recobria a superfície, intensificando a ação corrosiva sobre os objetos e também os corpos.

---

<sup>90</sup> Tradução nossa.

Outro exemplo de temporalidades distintas em confluência está nos aposentos do Dr. Tyrell, curiosamente, iluminados por dezenas de velas. Sabemos que a luz natural é escassa em 2019, mas as formas alternativas de energia para produção de luz estão ali disponíveis – sobretudo para figuras socialmente bem posicionadas –, e são tecnologicamente mais compatíveis ao tempo a que a trama se reporta. Contudo, ele recorre a este primitivo artifício, do qual os indivíduos da contemporaneidade se utilizam, predominantemente, em esporádicas situações de emergência, como quedas momentâneas de energia. Mas o elevador em perfeito funcionamento indica ao espectador de que não há problemas de falta de energia naquele momento, portanto, as velas são opção deliberada do cientista. As grossas lentes dos óculos que ele utiliza denunciam uma deficiência visual que poderia, talvez, ser amenizada com uma iluminação mais eficaz, contudo, ele não se mostra preocupado com isso. É como se a fraca iluminação o poupasse da visão desagradável de uma paisagem tétrica e decadente. Dispostas incompativelmente a o quê o espectador esperaria encontrar naquela representação, as velas desaceleram o ritmo cotidiano que ali deveria predominar, cumprindo uma importante função.



Figura 15: Do alto da pirâmide futurística, os aposentos de Tyrell são iluminados à luz de velas.

Sem intenção de explicar ou justificar o contrassenso de temporalidades destacado, seja no escritório de Bryant ou nos aposentos de Dr. Tyrell, o filme oferece soluções de desaceleração da percepção do tempo como um mecanismo de defesa do qual os personagens dispõem para se precaverem contra a ansiedade provocada pelo furor da aceleração da realidade.

A aceleração da percepção da passagem do tempo corresponde, como foi proposto nos capítulos anteriores, a uma impressão de encurtamento da vida, já que

leva o indivíduo, em seu impulso de preencher o tempo com experiências e estímulos, a acelerar ainda mais o seu ritmo de vida, respondendo à velocidade com mais velocidade. Lembra o historiador Jacques Le Goff que: “o moderno adquiriu um ritmo de aceleração desenfreado. Deve ser cada vez mais moderno: daí um vertiginoso turbilhão de modernidade”.<sup>91</sup>

De acordo também com Christoph Wulf, o progresso se tornou uma obsessão da vida moderna. Para ele, o despreparo do homem em ser um sujeito da história e encarar um mundo cuja diversidade de males é produto de sua ação sobre o meio é um fardo pesado, que se tenta aliviar através da alienação. Compreender a complexidade do mundo é uma tarefa para a qual o indivíduo não possui o tempo necessário para cumprir. A ânsia pelo progresso visa justamente compensar a falta de tempo, acelerando o desenvolvimento das ciências para adquirir o conhecimento que permitirá desvendar em maior amplitude este mundo. (KAMPER e WULF, 1989, p. 53)

É contra este agressivo efeito, advindo da aceleração contínua dos ritmos de produção para manutenção do estado de vir a ser de um meio em que se consome “não mais por necessidade, mas por ansiedade” (SANTOS, 2003, p. 127), que certos ambientes parecem oferecer-se como espaços de desaceleração do tempo, ou de descompressão espaço-temporal.

Ao dispor objetos antigos e modernos, dividindo o mesmo espaço e tempo, o filme compõe um ambiente de caráter nostálgico, desacelerando o tempo das personagens. A comunicação com um passado acolhedor, confortável e, acima de tudo, familiar, em que as experiências estão encerradas e, por isso, sob controle, não guardam surpresas nem imprevistos. Em casa, o retorno nostálgico a um passado idealizado como um tempo seguro, justamente por ser conhecido, está nas lembranças que são resgatadas pelos objetos antigos, decorativos e de recordação. Os porta-retratos, que Rick Deckard posiciona sobre seu piano, cumprem eficazmente este papel. Este artifício contribui para a ativação de sua memória, associando-o ao passado capturado pelas fotografias. Não importa se estas memórias lhe são naturais ou artificialmente implantadas, sendo relevante apenas o

---

<sup>91</sup> O conceito de *moderno* para Le Goff refere-se àquilo que é novo, e o sujeito “moderno” é aquele que posiciona-se como adepto à inovação. LE GOFF, 2006, pp.174-204

fato de que estão ali para assegurar-lhe o pertencimento a uma história e posicioná-lo no tempo.



Figura 16: O piano de Deckard coberto de fotos de família.

Apresentado a sua nova missão e ciente dos perigos aos quais estará exposto durante sua consecução, Deckard recolhe-se em seu apartamento. Munido de arquivos detalhados sobre suas presas ele as estuda em seus pormenores. A segurança do lar oferece-lhe um ambiente calmo, em que o tempo escatológico, que o impele para o fim, deixa de transcorrer conforme o ritmo vigente porta afora. O espaço doméstico torna-se propício para que ele recomponha suas energias e reorganize suas ideias.

Discorrendo sobre a relação passado/presente, cuja distinção é um elemento essencial da concepção do tempo, Le Goff nota como a moda retrô é uma resultante do processo de aceleração da história que, ao promover um distanciamento do passado levou, contrariamente, “as massas dos países industrializados a ligarem-se nostálgicamente às suas raízes” (LE GOFF, 2006, p. 225). Inclusive o entusiasmo pela fotografia, “criadora de memórias e recordações”,

é lembrada pelo historiador como prova desta necessidade de nostalgia que acomete a modernidade.

Para uma análise dos objetos antigos que se combinam à modernidade, Jean Baudrillard propõe entendê-los a partir do duplo sentido que possuem. Estes objetos retrô resgatam nostalgia, tradição e lembrança sem implicar necessariamente num movimento retrógrado ao progresso que, supostamente, estaria em curso (BAUDRILLARD, 1982, p. 81). Serve, ao invés, como suporte aos objetos modernos por os sustentarem em sua condição adiantada, além de substanciarem a historicidade de ambos, novo e antigo. Ao fornecer o contraponto de dois tempos distintos que se cruzam e se comunicam numa dada dimensão temporal, compõem o presente de forma heterogênea, seja demonstrando que, apesar de toda a tecnologia adquirida, certos objetos conservam sua utilidade sem perder sua simplicidade, não tendo ainda sido suplantados, ou pelo contrário, destacando o avanço destes objetos recentes, que tornam seus predecessores obsoletos.

Assim, é na diferenciação entre o antigo e o novo, colocados juntos, que ambos ganham significância. O objeto antigo é desprezioso e tem o seu valor atestado pela sua sobrevivência ao tempo. É “belo simplesmente porque sobreviveu” (BAUDRILLARD, 1982, p. 91). Numa concepção de tempo que caminha vertiginosamente em direção ao fim, aquilo, ou aquele, que consegue vencer tal “força despótica”,<sup>92</sup> é digno de valor e respeitabilidade.

A significação de um mesmo objeto pode variar na duração, ora como utensílio de uso prático, ora como sucata e, finalmente, resgatado pela moda retrô, como peça decorativa. O antigo mantém sua importância pela historicidade nele contida e influencia a concepção estética de objetos mais recentes, confeccionados sob a inspiração em seus predecessores. Parecem objetivar o resgate de um aspecto de aura,<sup>93</sup> do qual carecem, por não conterem em si uma densidade histórica relevante.

Questionando a ânsia pela novidade, como força motriz dos indivíduos integrados à realidade em aceleração, Fredric Jameson identificou algo que

---

<sup>92</sup> Como DICK referiu-se ao tempo em certo momento da narrativa (1985, p. 52). O autor soma ao caráter auto-destrutivo da sociedade futurística, por ele representada, a qualidade de efemeridade de objetos e corpos diante da ação do tempo.

<sup>93</sup> Compactuando com o conceito de “aura” proposto por Walter BENJAMIM (1983).

denominou como uma “primazia crescente do *neo*” (JAMESON, 1996, p. 45) – neo-clássico, neo-gótico, neo-hippie, neo-nazismo, neo-liberalismo, etc. –, constatando um duplo movimento que aponta para o futuro e, ao mesmo tempo, não pode desfazer-se do passado. Admite a necessidade de manter uma ligação com sua origem para, conseqüentemente, legitimar seu pertencimento à história e sua identidade no meio em que está inserido, trazendo consigo um valor histórico agregado.

Em contrapartida, esta confluência de temporalidades expressa na arquitetura, nas roupas, nas artes, nos corpos e produtos em geral poderia configurar-se numa referida situação de *poluição dromosférica*. Segundo Paul Virilio,<sup>94</sup> a implicação central é uma desorientação espaço-temporal do indivíduo, carente de um mapeamento cognitivo que o possibilite entender e situar-se em seu contexto, afinal, este é composto por um conjunto plural de referências, traduzindo temporalidades diversas que se encontram em conexão na contemporaneidade. As bicicletas que passeiam pelas ruas enquanto carros sobrevoam logo acima dos personagens, ou os trajes de Deckard, semelhantes aos detetives dos filmes *noir* dos anos 1940, ilustram esta situação.

Se por um lado, a modernidade, segundo Laymert Garcia dos Santos “instaura, como princípio supremo, a ruptura com os valores do passado e a consagração do novo e do inédito (...) a desvalorização dos outros tempos, sacrificando a história em benefício do presente”. (SANTOS, 2003, p. 127) Por outro, o apego ao passado mostrou-se imprescindível. Voltar-se ao passado com nostalgia configurou-se numa reação natural da vida em resposta a um presente insatisfatório. Demonstra uma necessidade de resgate, para que aspectos deste tempo que se foi voltem a ser o que, ou como eram antes. Resta o passado idealizado como um tempo de bonança, que se perdeu, mas deve ser recuperado, sem comprometer o progresso.

Por isso, como lembra Le Goff, mesmo recusando o antigo, o moderno refugia-se na história. Mostra-se obcecado pelo passado (LE GOFF, 2006, p. 204), como se não pudesse evitar sentir-se antigo, sentir-se pertencente ao passado,<sup>95</sup>

---

<sup>94</sup> Sobre o conceito de *poluição dromosférica*, conforme Paul VIRILIO, vide o capítulo I, que ocupou-se em problematizar o referido fenômeno a partir dos elementos fornecidos pelas fontes.

<sup>95</sup> Jacques LE GOFF define o conceito de *antigo* como aquilo “que pertence ao passado” (2006, p.174).

pois tão logo surge a novidade, esta já se apresenta ultrapassada. Pede inovação e tende, como o faz este indivíduo da modernidade sobre si mesmo, a “se negar e destruir”, criando o espaço que o novo demanda para se sobrepor ao preexistente.

Esta prerrogativa do continuo vir a ser ampara-se, e também intensifica, um movimento de constante reinvenção do capitalismo que imprime a aceleração ao custo de sua própria perpetuação. Dentre as contrapartidas desta necessidade de reinvenção, aponta Santos que: “a aceleração tecnológica e econômica é tal que até mesmo o atual acaba sendo ultrapassado: tudo o que é... já era” (SANTOS, 2003, p. 128).

E o culto ao futuro apresenta outros paradoxos. Susan Sontag lembra que “o culto do futuro (ou da visão cada vez mais rápida) reveza-se com o desejo de retorno a um passado mais artesanal e puro (...) quando as imagens possuíam uma qualidade artesanal, uma aura”. (SONTAG, 1981, p.120).

No filme o contato com estes objetos antigos, como os que adornam o escritório de Bryant, possibilita a transcendência e a comunicação com um tempo que se perdeu mas que, na perspectiva dos personagens, vale a pena resgatar. Trazem para o seu presente recordações de um passado que lhes parece mais ameno, quando as pessoas eram menos mecanizadas e apáticas, a natureza era exuberante e os recursos fartos. Dizem também sobre a origem, do quê desencadeou os fatos que culminaram na realidade que diante dos personagens se prostra. São desta origem provas materiais.

O efeito de nostalgia propiciado desta forma pelas obras é uma maneira de desacelerar o tempo que transcorre no sentido escatológico, indo numa direção contrária. Ao invés de encaminhar-se rumo ao fim, a sensação é de retorno. Os objetos antigos direcionam as atenções para experiências do passado do qual são referência, retardando a chegada do futuro, pois prolongam a experiência vivida no presente. Este efeito, no entanto, segundo a narrativa, parece estar reservado a situações e espaços específicos, que permitam um recolhimento do indivíduo a uma esfera pessoal, para propiciar uma experiência de temporalidade particular, alheia do âmbito coletivo, esfera onde a corrida escatológica de fato se manifesta.

Ainda sobre os objetos antigos, dispostos na ambientação futurista, nota-se que estes retornam ao espectador como referências de temporalidades a ele

familiares, devolvendo-lhe a historicidade de seu presente. Como constatou Fredric Jameson (1996, p. 301), este recurso é encontrado em obras de Philip K. Dick, como uma estratégia adotada pelo autor, para que se possa enxergar o próprio presente como histórico, ampliando a sensação de familiaridade com a ficção. Ao projetar seus futuros ficcionais, Dick transfere objetos, elementos e situações próprios de seu contexto para o futuro por ele imaginado. Os personagens fictícios deste porvir entenderão estes elementos como vestígios do passado, mas que para o leitor reportam-se ao presente. Desta forma este presente torna-se representado na ficção, segundo a perspectiva dos personagens, como um passado histórico, retornando o autor e o leitor/espectador aos seus respectivos presentes, para enxergar seu próprio tempo como histórico. Assim, o presente é historicizado.

Esta operação promovida pela ficção de Dick não aproxima o tempo do espectador de um futuro que se pretende próximo. Porém, ameniza a ansiedade de um porvir desconhecido, pois o trás de volta ao seu tempo – sobre o qual este espectador detém certo controle –, por meio das referências temporais que lhe são reconhecíveis e que lhe dão a convicção de que apenas o presente existe. Assim, o passado e o futuro são sempre reconstruções ou encenações produzidas a partir deste presente,<sup>96</sup> e os objetos antigos estão ali para trazer-nos de volta, ou manter-nos posicionados em nosso tempo.

Para Jacques Attali, o futuro é perigoso quando não é um retorno ao passado, justamente por apresentar-se desconhecido (ATTALI, 2004, p. 18). No entanto, Jameson recorda que:

(...) a sabedoria nietzschiana, então, nos aconselha a perder este tipo de medo, e nos lembra que quaisquer que sejam as formas sociais e espaciais de nossa infelicidade futura, essa não nos será estranha, porque será, por definição, nossa. (JAMESON, 1996, p. 292)

---

<sup>96</sup> São, notadamente, os romances históricos que tradicionalmente se incumbem de reconstituir passados, cabendo à ficção científica a projeção de futuros imaginários. Tanto uma representação de passado, quanto de futuro estão amparadas por um tempo presente, o qual serve com seu caráter representativo. A concepção de tais obras pode valer-se da pesquisa histórica como recurso para que a reconstituição, ou a projeção, possam aproximar-se ao máximo do que seria a verdade. Neste caso não com os compromissos acadêmicos de uma obra historiográfica, mas por uma necessidade de propiciar um cenário com o qual o público possa identificar-se, tornando crível a representação.

Dessa forma, um futuro distópico, como os que as fontes nos trazem, só se apresenta trágico porque ganha consistência nos elementos angariados a partir do próprio contexto de onde a representação se originou. Com isso

(...) é possível que esteja aí implicada apenas uma ruptura historicista, na qual nós não somos mais capazes de imaginar qualquer tipo de futuro – seja utópico, seja catastrófico. Nesse caso, a anteriormente futurista ficção científica transforma-se em mero *realismo* e uma representação rematada do presente. (JAMESON, 1996, p. 292)

Com este movimento, percorrendo os três domínios que seccionam o tempo, a ficção científica nos leva a um suposto futuro, que não pode ser definido com assertividade precisa, para retornar a um presente tornado histórico. Ou seja, este futuro jamais deixou de ser uma forma de expressar aspectos do tempo presente, que resulta de uma cadeia de eventos já ocorridos ou em andamento. Por isso, Dick, admitindo o futuro como o campo fundamental da ficção científica, admite que os futuros que estes escritores procuram representar “num certo sentido, já aconteceu”. (DICK, 2006, p. 69)

A isto, Baudrillard reforça que não se pode conceber uma ficção científica, de fato, original, já que suas prospecções de futuro serão sempre, necessariamente, originadas a partir de um contexto real, fazendo com que um futuro imaginário fatalmente perca seu caráter inovador para cair em prospecções óbvias, autorizadas e previamente conformadas por este ponto de partida, o presente. Embora muito rica como fonte de documentação no domínio do inconsciente, mostra-se para o filósofo, muito pobre em invenção estrutural por utilizar-se, essencialmente, do já existente para criar seus universos imaginários (BAUDRILLARD, 1982, p. 128).

Outra perspectiva sugere que o futuro modela o presente à medida que transforma o porvir em um produto de consumo de forte apelo. É sempre oferecido como opção melhor por ser moderno, adequando-se ao discurso progressista. Desta forma, a sociedade do “vir a ser” tem o seu presente apropriado pelo futuro. Esta apropriação, de acordo com Santos, transporta o indivíduo para uma outra razão de espaço-tempo, que se lhe impõem à experiência cotidiana, ampliando a realidade à possibilidades que não se restringem aos fatores condicionantes de um presente limitado (SANTOS, 2003, p. 114). Afinal, o futuro poderia trazer, potencialmente,

quaisquer modificações que se façam necessárias à adequação da realidade para comportar as novas experiências demandadas.

### 3.2 Fotografias: registros visuais do passado como provas do real

A partir de uma compilação de vestígios coletados ao longo de sua investigação, Rick Deckard, vai a um pequeno apartamento. O local teria recentemente abrigado o grupo de replicantes destacados para eliminação. Dentre as novas pistas ali encontradas, o caçador destaca algumas fotografias que estavam guardadas em meio a peças de roupa em uma gaveta. Percebeu que eram fotos de família e que pertenciam a um dos replicantes. Mas “replicantes não possuem família”, estranhou o policial. Tudo aquilo que Tyrell havia lhe dito sobre os implantes de memória, como justificativa para o bom desempenho de Rachael em assemelhar-se a um humano, começava a fazer mais sentido. Enquanto isso, o andróide Leon Kowalski, dono das fotos em questão, lamenta-se a Roy Batty por não ter conseguido recuperá-las antes que a polícia chegasse ao apartamento para confiscá-las.



Figura 17: O caçador encontra fotografias antigas em apartamento de replicantes.

A fotografia se constitui num vestígio palpável daquilo que os replicantes entendem ser a sua realidade. Operam como um suporte material à imaterialidade das imagens, implantadas para compor sua coletânea de memórias, facilitando o processo de aceitação destas como verdades. Em outra passagem do filme, quando Rachael vai ao apartamento de Deckard contestar o resultado do teste *voight-kampf*, que a classificara como replicante, ela recorre às “suas” fotos de infância. A imagem, um retrato da “mãe que ela nunca teve e da filha que ela nunca foi”, sensibiliza o caçador. Ele começa a perceber, sem se dar conta dos inúmeros retratos antigos que ele mesmo possuía esparramados sobre seu piano, de que suas vítimas colecionavam fotografias porque precisavam substanciar suas memórias, para fornecer-lhes o amparo às emoções que eles não deveriam, à princípio, desenvolver.

Sobre a importância da imagem e, sobretudo, da visão na contemporaneidade, cabe recordar que o homem foi historicamente educado para acreditar naquilo que vê, acima daquilo que lê, ouve e pensa, para então, formular suas próprias ideias e opiniões sobre como entende a sua realidade. Georg Simmel notara, em inícios do século XX, que “as relações recíprocas dos seres humanos nas cidades se distinguem por uma notória preponderância da atividade visual sobre a auditiva” (SIMMEL apud BENJAMIN, 1994, p. 36).<sup>97</sup> Embora todos os sentidos deem-nos prova do real, num meio amparado substancialmente sobre o poder comunicativo das imagens,<sup>98</sup> nenhum deles permite uma apreensão da realidade tão vívida quanto a visão. O sentido da visão possibilita ao sujeito posicionar-se em terceira dimensão, tendo a favor a perspectiva das distâncias e das dimensões dos objetos para sua orientação espacial, além da diferenciação de suas formas e cores. O olho atesta a existência de tudo o que é visível, de modo que aquilo que é constatado pelo raio de abrangência da visão impõe-se ao observador como verdade. O que está fora do alcance da percepção ocular é dúbio ou relegado à imaginação e ao sobrenatural.<sup>99</sup>

---

<sup>97</sup> Lucien FEBVRE, dedicado ao estudo de um período anterior ao que Simmel se refere, também se empenhou em demonstrar, em seu ensaio “*O Homem do século XVI*”, a existência de uma hierarquia dos sentidos, para estabelecer que nas civilizações modernas a imagem ocupa um lugar de destaque na interpretação da realidade. FEBVRE, 1950, pp.7-17.

<sup>98</sup> Mais do que a imagem impressa, como a fotografia, com o advento do cinema temos a imagem animada. Pierre LEVY propõe a utilização desta imagem animada como uma nova forma de escrita, indo muito além de uma função ilustrativa à qual, muitas vezes é relegada, para ganhar um novo status como “instrumento de conhecimento e de pensamento.” LEVY, 1998, p.16.

<sup>99</sup> A expressão “ver pra crer” ganha especial significância na determinação do que é verdade objetiva, notadamente para o sujeito imerso na cultura da imagem. Ver: CESAROTTO, 1996, p.133.

Numa sociedade entendida desta forma, como criadora de ilusões aceitas livremente como verdades, a visão ocupa espaço privilegiado na função de mediação entre o indivíduo e o mundo a ele exterior. O olho é o órgão que primeiro percebe e registra estas imagens selecionando-as para que, então, seja realizado o trabalho de decodificação destas, dotando-as de sua devida significância.

Nestas circunstâncias, a fotografia propicia a construção da subjetividade dos personagens mediada pela máquina fotográfica, na medida em que lhes fornece uma origem. Possuir um passado é apresentado pelo filme como um elemento indispensável à autenticidade desta subjetividade. Por isso, os personagens parecem obcecados pelo passado, mostrando-se convictos de que a vida deva amparar-se numa história para que tenha legitimidade.

Como já dissera Dr. Tyrell: os replicantes “são emocionalmente inexperientes (...) fornecendo a eles um passado, criamos um amortecedor para sua emoção e os controlamos melhor.” Através destes retratos antigos, eles podem se comunicar com o passado e inserir-se numa história como se, de fato, pertencessem a ela, autorizados por estes documentos históricos, diga-se, forjados, que legitimam suas falsas memórias. Suzan Sontag oferece-nos como explicação para a supervalorização destes objetos a seguinte colocação: “a fotografia, ao mesmo tempo em que nos atribui a posse imaginária de um passado irreal, ajuda-nos também a dominar um espaço no qual nos sentimos inseguros”. (SONTAG, 1981, p. 09).

Os replicantes parecem limitar sua história ao que as fotografias têm registrado. Parece-lhes que apenas estes objetos podem atestar o real, conferindo-lhes a continuidade genética e social de que necessitam para posicionarem-se como sujeitos integrais. Como um ritual da vida familiar, Sontag lembra que a fotografia traz coesão a uma família por constituir-se numa crônica, estruturada a partir dos fatos por ela registrados, tornando-se sua narrativa (Op. cit., p. 09).

No entanto, Roy Batty apresenta-se como uma exceção a esta regra. Enquanto os demais replicantes ainda se mostram apegados a estes documentos, ele valoriza sobretudo as experiências que viveu e guardou consigo, e cuja a única forma de externar é através de suas palavras que, lamenta, não serão legadas adiante. Morrerão silenciadas com ele. O testemunho do líder replicante, acumulando os quatro de sua história, é autêntico. Porém, é irrelevante para uma

sociedade acostumada e viciada em imagens objetificadas, que se configuram em transmissores de verdades, mais fáceis de serem compreendidas e apropriadas do que as palavras de um sujeito sem importância. Cabendo ao replicante conformar-se em sua condição socialmente inferior. Fora estabelecido que: “Os andróides não podem legar nada. Não podem possuir nada para legar”. (DICK, 1985, p. 103)

Segundo Walter Benjamin, está justamente aí, em sua função de registro e transmissão de informação, a maior contribuição que a fotografia traz como elemento de sua transcendência ao âmbito da arte contemporânea. Transporta-a de um estado de arte contemplativa, próprio de épocas e movimentos que a antecedem, para assumir-se como instrumento de leitura e investigação da realidade (BENJAMIN, 1985, p. 174). Ao que Sontag complementa:

fotografar é apropriar-se da coisa fotografada (...) hoje em dia (a fotografia) nos transmite a maior parte das informações de que dispomos sobre o que foi o passado e sobre o que é o presente (...) não constitui depoimento sobre o mundo, mas fragmento desse, miniatura de uma realidade que todos podemos construir ou adquirir. (SONTAG, 1981, p. 04).

Além de ativarem a memória e autorizarem uma verdade histórica, as fotografias que Deckard deixa dispostas sobre o piano, que decora sua sala, dão a ele uma origem a partir da qual ele pode estabelecer fins. Também se mostram provas da verdade quando utilizadas com outros objetivos, como por exemplo, investigativos. Deckard se utiliza deste recurso em suas investigações policiais assumindo que a verdade ali revelada dá pistas concretas para a localização de suspeitos e a solução de crimes.

Do outro da lei, Roy enfatiza em mais de uma ocasião seu temor pelas coisas que deixará de ver e das coisas que viu, “coisas que vocês humanos não acreditariam. Naves de combate em chamas em Órion. Vi raios C brilharem na escuridão de Tannhauser”, mas que se perderão “como lágrimas na chuva” quando ele se for. Conforme exposto no capítulo anterior, o que aflige o líder replicante, sua morte, não está relacionado à interrupção da vida em si, mas a descontinuidade de suas vivências. Estas não poderão prevalecer ao tempo compondo um legado a ser compartilhado entre as gerações seguintes. Tudo o que viu e guardou em sua memória está restrito a um conjunto de ações individuais e isoladas.

Na oficina de Chew, um geneticista oriental de idade avançada, são confeccionados, artesanalmente, os olhos artificiais que equipam os replicantes. A temperatura é propositalmente baixa para que se tenham as condições ideais de trabalho e preservação dos frágeis glóbulos oculares. Ali fica explícita a ideia dos olhos enquanto objetos sintéticos, ferramentas inanimadas, instrumentos de registro do real, ao invés de órgãos naturais. Quando Roy e Leon adentram seu laboratório, o velho admira orgulhoso sua arte ganhar vida, pois sem o corpo dos replicantes, seus olhos não passam de esferas gelatinosas sem utilidade. Devidamente acoplados ao rosto de seus hospedeiros eles brilham, transmitem vida e proporcionam a experiência de viver mediada pela visão. “Se pudesse ver o que eu vi com os seus olhos” é a frase do líder replicante que marca a passagem. Portar olhos significa estar vivo e diferenciar-se de toda a matéria inanimada. Um computador com inteligência artificial não provoca a mesma reação que um replicante capaz de transmitir emoções através do olhar. Por isso, é indispensável que o teste *voight-kampf* seja certo na identificação das respostas emocionais transmitidas pelos olhos, podendo diferenciar as vidas naturais das artificiais.

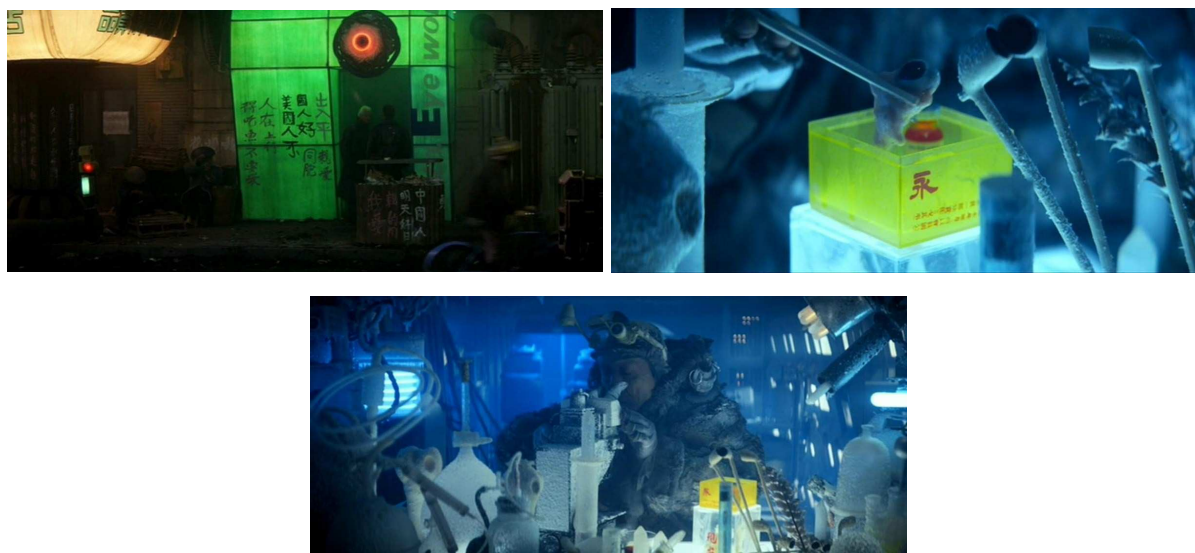


Figura 18: Chew confecciona olhos artesanalmente em seu laboratório.

A perda dos olhos tem importante significância no filme. Representa a perda da vida. Um retorno à condição inanimada. O objetivo de se tentar prolongar a vida pela prorrogação do prazo de expiração não é outro senão o de se poder continuar a

ver, para registrar maiores porções da realidade. Em duas passagens do filme, nas quais um replicante procura eliminar uma vítima, o golpe mortal é a perfuração dos olhos. Simbolizando a interrupção da capacidade de ver de seu oponente, a intenção de matar confunde-se com a de cegar. É o que se vê quando Leon tenta assassinar Deckard num beco da cidade, antes de ser surpreendido por Rachael.



Figura 19: Leon tenta perfurar os olhos de Deckard.

Ou no emblemático encontro entre Roy e Tyrell, em que o andróide, num ato de reversão do quadro simbólico expresso pelo mito de Édipo (HARVEY, 1998, p. 281), pressiona os olhos de seu criador após beijá-lo nos lábios. Uma violenta demonstração de insatisfação contra o responsável pelo seu breve prazo de expiração.



Figura 20: Roy vinga-se de Tyrell.

Mas o ato não o liberta de sua condição finita e ele tem pouco tempo para fazer com que sua passagem pelo mundo tenha algum valor. Tudo o que viu deverá ser legado adiante para que sua morte não seja em vão. O único modo de prolongar sua existência é mantendo-se vivo na memória de Dekard. E com o testemunho das vivências de Roy, o *blade runner* passará a enxergar o mundo com outros olhos. Um mundo de intenso movimento e transformação, que está além do que as imagens estáticas das fotografias, tentando em vão congelar o tempo, podem expressar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os temas extraídos das fontes investigadas referem-se a duas questões basilares: o fim do tempo e o fim no tempo. A ficção científica do período que varia entre as décadas de sessenta e oitenta, predominantemente, parece admitir um futuro decadente como traço marcante de suas narrativas. Mais do que apocalíptico, em *Blade Runner* há um futuro intrigante pelos inúmeros paradoxos que apresenta. Como, por exemplo, um assassino que salva a vida de seu inimigo, ou uma sociedade sob intensa vigilância das autoridades, mas que permite aos criminosos mais perigosos circularem livremente entre empresas, laboratórios e residências abastadas que deveriam, em princípio, serem lugares notadamente inacessíveis. Parece não haver nenhum grande esforço de abstração dos leitores de Philip K. Dick para que vejam em suas obras um teor apocalíptico acentuado, afinal, em parte, suas ideias são norteadas pela prerrogativa de que “o tempo está em aceleração. (...) Talvez o tempo não esteja só acelerando, além disso, talvez deva estar também a chegar ao fim”. (DICK, 2006, p. 153)

Maquinização do homem, humanização da máquina, a aproximação conflituosa de ambos é sugestionada nesta dissertação como um efeito, ou tentativa de prolongar, não o tempo, mas a vida finita de corpos perecíveis indefinidamente. Quanto maior o tempo de vida, maior a capacidade de absorção de experiências, informações, respostas ou o que quer que alimente à existência humana. Ao contrário do esforço de extensão da duração das vivências, o ambiente de hiper-realidade, por outro lado, implode qualquer possibilidade de prolongamento dos valores, costumes, tradições e instituições das sociedades que optam pela vida em supostas falsas realidades, pois estas dependem da criação constante de novidades para sua perpetuação.

A ficção científica tem utilizado com frequência esta metáfora dos homens-máquinas como uma forma de expressar o tempo acelerado do espaço tecnologizado contemporâneo, fazendo convergir as ambiguidades resultantes de um vertiginoso processo de desenvolvimento. Por vezes, as benesses até sobressaem-se aos prejuízos. Não é o caso das representações sugeridas pelas fontes utilizadas, afinal, Dick é assumidamente, como mencionado no texto, “um

amante secreto do caos.” Suas obras querem nos provocar, e não nos confortar. Por isso, as maravilhas tecnológicas do futuro ficcional nos espantam tanto quanto fascinam.

Imprimindo uma abordagem historiográfica, o estudo desenvolvido tratou a ficção como ficção que é, enxergando-a como um produto datado de um contexto específico, ao mesmo tempo em que deste contexto estas narrativas também figuram como produtoras. Procurou-se percorrer um período específico da história perguntando-se o que havia, então, para que aqueles escritores projetassem um futuro como o que vimos em *Blade Runner*: escuro, chuvoso, frio, poluído, deteriorado, em que máquinas se comportam como humanos e humanos como máquinas, todos impelidos à aceleração de seus ritmos de vida.

Os temas são bastante comuns a toda uma geração de escritores que via na máquina o fim do homem. Nossa resposta não é uma conclusão, mas uma sugestão de possibilidade. Parece que conforme constata sua auto-maquinação, mais a humanidade vê o seu fim se aproximar, em troca de uma existência robotizada. Uma espécie de vício iluminista insiste em que no desenvolvimento das ciências estão as respostas e soluções para todos os problemas com os quais nos defrontamos. Há pressa, o tempo acelera-se à velocidade deste desenvolvimento que tenta, paradoxalmente, frear-se para prorrogar o derradeiro fim. Eis uma crise de paradigmas como síntese do período que viu a ficção científica tornar-se uma importante porta-voz.

Este trabalho, no entanto, não estaria completo se não deixasse algumas questões em aberto para reflexões posteriores. Em *O Homem e a Morte* (1997), Edgar Morin postula que “as determinações e as idades da humanidade são as de suas ferramentas”. (MORIN, 1997, p. 23). Desta forma, como classificaríamos a contemporaneidade diante dos esforços despendidos pela ciência em prolongar o tempo de vida, ao mesmo tempo em que a sociedade aprisionada às lógicas mercadológicas reduz a tudo e a todos a objetos cada vez mais descartáveis?

## REFERÊNCIAS

### Fontes

DICK, Philip K. *Blade Runner – Perigo Iminente (Sonham os andróides com carneiros elétricos?)*. Mira-Sintra: Publicações Europa-America, 1985.

DICK, Philip K. *Do androids dream of electric sheep?* New York: Del Rey Books, 1996.

SCOTT, Ridley. *Blade Runner*. Los Angeles: Warner Bros. Inc., 1982.

\_\_\_\_\_. *Blade Runner: Director's Cut*. Los Angeles: Warner Bros. Inc, 1992.

\_\_\_\_\_. *Blade Runner: Final Cut*. Los Angeles: Warner Bros. Inc, 2007.

### Filmes

CHAPLIN, Charles. *Tempos Modernos*. Los Angeles: Cinemax, 1936.

SPIELBERG, Steven. *A.I. – Inteligência Artificial*. Los Angeles: Warner Bros. Inc., 2001.

LAUZIRIKA, Charles de. *Dangerous Days: Making Blade Runner*. Los Angeles: Warner Bros. Inc, 2007.

LANG, Fritz. *Metropolis*. Alemanha: Continental Filmes, 1927.

### Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio. *Homo sacer: O poder soberano e a vida nua I*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

AKGIRAY, Meva Ayse. *From Science-fiction to Postmodernism In Three Novels of American Writer Philip K. Dick's: Do androids dream of electric sheep?, The man in the high castle, Valis*. Istanbul/Turkiye: Bogazici University, 2003.

ALBERA, François. *Eisenstein e o Construtivismo Russo – A dramaturgia da forma em "Stuttgart" (1929)*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

ARENDT, Hannah. *Essays in understanding 1930-1954*. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 1994.

ARRIGHI, Giovanni. *O Longo Século XX: dinheiro, poder e as origens de nosso tempo*. Rio de Janeiro: Contraponto; São Paulo: Editora Unesp, 1996.

ASIMOV, Isaac. *Os novos robôs*. Rio de Janeiro: Editora Expressão e Cultura, 1978.

ATTALI, Jacques. *Historias del tiempo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2004.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Papirus Editora, 2003.

BARBROOK, Richard. *Futuros Imaginários: das máquinas pensantes à aldeia global*. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1982.

\_\_\_\_\_. *América*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1986.

\_\_\_\_\_. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

\_\_\_\_\_. *A ilusão do fim, ou a greve dos acontecimentos*. Lisboa: Terramar, 1992.

\_\_\_\_\_. *Tela Total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Editora Sulina, 1999.

BENJAMIN, David. *The Black Iron Prison of Philip K. Dick*. Portland, Oregon: Portland State University, 1996.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas vol. I: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. *Obras Escolhidas vol. III: Charles Baudelaire – Um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.

BERMAN, Marshall. *Tudo o que é sólido desmancha no ar*. São Paulo, Cia. Das Letras, 2008.

BLOCH, Marc. *Apologia da História ou O ofício do historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

BURKE, Peter (org.). *A Escrita da História: novas perspectivas*. São Paulo: UNESP, 1997

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1988.

\_\_\_\_\_. *O Poder do Mito*. São Paulo: Editora Palas Athena, 2004.

CESAROTTO, Oscar. *No olho do outro: "O homem da areia" segundo Hoffmann, Freud e Gaiman*. São Paulo: Editora Iluminuras, 1996.

CHARNEY, Leo e SCWARTZ, Vanessa R. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

DARNTON, Robert. *Os dentes falsos de George Washington: um guia não convencional para o século XVIII*. São Paulo: Cia. Das Letras, 2004.

DELEUZE, Gilles. *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1995.

DICK, Philip K. *O andróide e o humano*. Lisboa: Nova Vega, 2006.

DUBY, Georges. *O Ano Mil*. Lisboa: Edições 70, 1986.

ECO, Umberto. *O super-homem de massa*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

\_\_\_\_\_. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

ELIADE, Mircea. *Imagens e Símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

\_\_\_\_\_. *O Sagrado e o Profano: a essência das religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ELIAS, Norbert. *Sobre o Tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

FEBVRE, Lucien. O homem do século XVI. *Revista de História*, São Paulo, n.1, p.3-17. 1950

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: História da Violência nas Prisões*. Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. *O Ano 1000 – Tempo de medo ou de esperança?* São Paulo: Cia. Das Letras, 1999.

GEADA, Eduardo. *Cinema e Transfiguração*. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

GONÇALO JR. *A guerra dos gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GONÇALVES, Antônio Carlos. Blade Runner, o caçador de andróides. In: *Apontamentos* vol. 86. São Paulo: Fundação para o Desenvolvimento da Educação, 1990.

GRANGER, Gilles-Gaston. *A Ciência e as Ciências*. São Paulo: Editora Unesp, 1994.

GRUZINSKI, Serge. *A guerra das imagens: de Cristóvão Colombo a Blade Runner (1492-2019)*. São Paulo: Cia. Das Letras, 2006.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Modernização dos Sentidos*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.

HARAWAY, Donna. Manifesto do Ciborgue. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Antropologia do Ciborgue – As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000.

HABERMAS, Jurgen. *O Futuro da Natureza Humana*. São Paulo: Martins Fontes 2004.

\_\_\_\_\_. *Técnica e Ciência Como Ideologia*. Lisboa: Edições 70, 1997.

HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

HOBBSAWM, Eric J. *A Era dor Extremos. O breve século XX, 1914 – 1991*. São Paulo: Cia. Das Letras, 1998.

HOWE, Desson. Blade Runner. *Washington Post*. 11.09.1992. Acesso em 18.06.09. Disponível em: [www.washingtonpost.com/wpshr/style/longterm/movies/videos/bladerunnerrhowe a0af01.htm](http://www.washingtonpost.com/wpshr/style/longterm/movies/videos/bladerunnerrhowe a0af01.htm)

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Editora Ática, 1996.

JENKINS, Chris (org.). *Visual Culture*. Londres: Routledge, 1995.

JUDE, St., SIRIUS, Rd e NAGEL, Bart. *Cyberpunk Handbook – The real cyberpunk fake book*. New York: Randon House, 1995.

KAMPER, Dietmar e WULF, Christoph (orgs). *Looking back on the end of the world*. Nova Iorque: Semiotext(e) Foreign Agents Series, 1989.

KORT, Michael. *The Columbia Guide to the Cold War*. New York: Columbia University Press, 1998.

KOSELLECK, Reinhart. *Passado Futuro: Contribuições à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2006.

KUHN, Thomas. *A Estrutura das Revoluções Científicas*. São Paulo: Perspectiva, 1998.

LANGER, Johnni. *Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos*. Revista História Hoje. São Paulo: nº 5, 2004.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. *O que é Imaginário?*. São Paulo: Brasiliense, 1997.

LATOUR, Bruno. *Ciência em Ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

\_\_\_\_\_. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

\_\_\_\_\_. *Reflexão Sobre o Culto Moderno dos Deuses Fe(i)tiches*. Bauru: São Paulo: Edusc, 2002.

LEAVER, Tama. *Post-Humanism and Ecocide in William Gibson's Neuromancer and Ridley Scott's Blade Runner*. University of Western Australia, 1997.

LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. São Paulo: Papyrus Editora, 2003.

LE GOFF, Jacques. *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Casa da Moeda – Imprensa nacional, 1985. Vol. I.

\_\_\_\_\_. *História e Memória*. Campinas: Editora Unicamp, 2006.

LE GOFF, Jacques e SCHIMITT, Jean-Claude. *Dicionário Temático do Ocidente Medieval, Vol.II*. São Paulo: EDUSC, 2002

LEVY, Pierre. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LUKACS, John. *O fim de uma era*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

MAGNANI, José Guilherme. *O Brasil da Nova Era*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2000.

MACARINI, José Pedro. *Crise e Política Econômica nos Estados Unidos: 1977-1984*. Campinas: Unicamp, 2007.

MANFRÉDO, Stéphane. *La science fiction, aux frontières de l'Homme*. Découvertes Gallimard Littérature, 2000.

MARTINS, Hermínio; GARCIA, José Luís. *Dilemas da Civilização Tecnológica*. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 2003.

MARX, Leo; MAZLISH, Bruce (orgs.). *Progresso: Realidade ou ilusão?* Lisboa: Editorial Bizâncio, 2001.

MAZOWER, Mark. *O Continente Sombrio: a Europa no século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. A paisagem como fato cultural. In: YÁZIGI, Eduardo (org.). *Turismo e Paisagem*. São Paulo: Editora Contexto, 2002.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *A natureza: curso do Collège de France*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

METZ, Christian. *A significação no Cinema*. São Paulo: editora Perspectiva, 1972.

MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

\_\_\_\_\_. *O homem e a morte*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

MUMFORD, Lewis. *A cidade na História*. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1965.

NEIVA JR., Eduardo. *Imagem*. São Paulo: Editora Ática, 1994.

NOVAES, Adauto (org.). *O Homem-Máquina – A ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

OLIVEIRA, Fátima Régis de. *Nós, ciborgues: a ficção científica como narrativa da subjetividade homem-máquina*. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2002.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *Cenários em ruínas: a realidade imaginária contemporânea*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

POPE, R. *A Cyborg's Testimonial: Mourning Blade Runner's Cryptic Images*. York University: Film-Philosophy, vol.12, nº2, 2008.

PRIGOGINE, Ilya e STENGERS, Isabelle. *A Nova Aliança*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1997.

SAMMON, Paul M. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: Harper Prism, 1996.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. *Corpos de Passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea*. São Paulo: Estação liberdade, 2001.

\_\_\_\_\_. (org.). *Políticas do Corpo*. São Paulo: Estação liberdade, 1995.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Questão de Método. Desregulagens*. São Paulo: Brasiliense, 1981.

\_\_\_\_\_. *Politizar as novas tecnologias: O impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.

SENNETT, Richard. *Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*. Rio de Janeiro e São Paulo: Record, 2003.

SEVCENKO, Nicolau. *A Corrida para o Século XXI - No Loop da Montanha Russa*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SHAPIN, Steven. *A Revolução Científica*. Algés: Difel, 1999.

SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-Orgânico. Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

SILVA, Kalina Vanderlei e SILVA, Maciel Henrique. *Dicionário de Conceitos Históricos*. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Antropologia do Ciborgue – As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000.

SIMMEL, Georg. A Metrópole e a Vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme (org.). *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo e SCWARTZ, Vanessa R. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SONTAG, Susan. *Ensaio sobre fotografia*. Rio de Janeiro: Arbor, 1981.

STENGERS, Isabelle. *A Invenção das Ciências Modernas*. São Paulo: Editora 34, 2002.

SUTIN, Lawrence (org.). *The shifting realities of Philip K. Dick: Selected literary and philosophical writings*. Nova York: Pantheon Books, 1995.

\_\_\_\_\_. *Divine Invasions: A life of Philip K. Dick*. London, UK: Orion Publishing/Gollancz, 2006.

TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

THOMPSON, E.P; DAVIS, Mike; outros. *Exterminismo e Guerra Fria*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

TOFFLER, Alvin. *O Choque do Futuro*. Rio de Janeiro: Editora Arte Nova, 1972.

VERNANT, Jean-Pierre e VIDAL-NAQUET, Pierre. *Mito e Tragédia na Grécia Antiga*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

VANOYE, Francis; LÉTÉ-GOLIOT, Anne. *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*. Campinas: Papirus, 1994.

VIRILIO, Paul. *Cinema e Guerra*. São Paulo: Editora Página Aberta Ltda, 1993.

\_\_\_\_\_. *A Máquina de Visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

\_\_\_\_\_. *O Espaço Crítico*. São Paulo: Edições 4, 2005.

**Sites acessados:**

<http://blog.controversia.com.br/2009/03/17/zizek-elogia-obama-conservador/>

[http://www.asimovonline.com/asimov\\_home\\_page.html](http://www.asimovonline.com/asimov_home_page.html)

<http://www.imdb.com/find?s=tt&q=blade+runner>

<http://www.sydmead.com/v/10/home/>

<http://www.brmovie.com/Comic/index.htm>

<http://www.philipkdick.com/>