



Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



Verdadeiro ou falso: há pós-modernidade aos olhos de *Blade Runner*?

Edilson Rodrigues Palhares
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Brasil

Resumo

Considerando que a ficção científica tem muito a oferecer como apoio para interpretações sociais, o presente artigo pretende discorrer sobre a relação do filme *Blade Runner* como um produto cultural de uma suposta condição pós-moderna, e se isso seria uma forma de atestá-la, conforme difundido à época de seu lançamento. Os argumentos baseiam-se em autores do tema, como Fredric Jameson, Jean-François Lyotard, Zigmunt Bauman, David Harvey e, especialmente, Jean Baudrillard.

Palavras-chave: *Blade Runner*. Ficção científica. Pós-modernidade.

Abstract

Given the fact that science fiction has a lot to offer as far as helping social interpretations, the following article intends to show the correlation of the movie *Blade Runner* as a cultural product of a supposedly postmodern condition, and if this were a way a proving it, according to the thought at the time of its release. The arguments are based on authors on the subject, such as Fredric Jameson, Jean-François Lyotard, Zigmunt Bauman, David Harvey, and especially, Jean Baudrillard.

Keywords: *Blade Runner*. Science fiction. Postmodernism.

DOI:



Tudo será como eu já sabia: o real versus o irreal, o autêntico versus o inautêntico.

Isto é, o que existe é o contraste daquilo com o que se parece.

Philip K. Dick

O que eu sou, eu não sei. Eu sou o simulacro de mim mesmo.

Jean Baudrillard

Introdução

A necessidade de se categorizar a condição de sociedade surge quando seus indivíduos questionam e refletem sobre a inserção das relações sociais em um módulo ideologicamente coerente. Olhares não isolados advindos inicialmente de setores acadêmicos atentos às nuances da relação da produção cultural com o meio social, especialmente a partir da década de 1970, apontam a possibilidade de se estar vivendo um estado de pós-modernidade, termo que por si só se faz antagônico ao significado de modernidade, uma espécie de afastamento desta ou um estágio ulterior da própria. O prefixo “pós” em si já disponibiliza dupla interpretação: o inédito não precisa necessariamente ser posterior.

Prefixos ambíguos são evitados na tentativa de Giddens e Beck ao denominar esta mesma condição como “Modernização Reflexiva”, pois consideram que são os próprios elementos da modernidade que se reinventam, perpassando pela desvinculação das formas de produção em série da sociedade industrial ou pós-industrial. Bauman, por sua vez, opta pelo binômio “Modernidade Líquida” para denominar o reflexo da crescente efemeridade de valores que auxiliam a manutenção do capitalismo, como aqueles que associam o bem-estar ao consumismo. O resultado seria uma sociedade altamente competitiva onde tudo é líquido, maleável, amorfo e sem fixidez. Produtos, carreiras, relações e até o próprio indivíduo como descartáveis. Do luxo da vitrine ao lixo da sarjeta em um piscar de olhos.

Liotard (CONNOR, 1992, p. 14) cunhou o termo já pré-existente “pós-modernidade” para nomear uma nova era que para ele se fundamentaria na descrença nas metanarrativas – religiosas, ideológicas, filosóficas e científicas – responsáveis pela legitimação das instituições e fatos sociais ao longo da história, inclusive imprimindo-lhe ilusão de unidirecionalismo. Um cepticismo com primícias no modernismo sentido inicialmente no esteticismo artístico. Lyotard buscava em Weber o argumento para o entendimento do mundo pós-moderno, uma espécie de continuidade do que este visualizava como uma “racionalização intelectualista”. Habermas a considera como um estágio do projeto de modernidade fomentado pela racionalidade do Iluminismo. O progresso social pelo incremento de uma objetividade científica que, livre do atraso de crenças, mitos e superstições irracionais, teria mais impulso pelo usufruto

da natureza e superação das arbitrariedades do poder. De acordo com o iluminista Marquês de Condorcet às vésperas da Revolução Francesa (HARVEY, 2009, p. 23), a fé de que arte e ciência promoveriam o controle da natureza, o aprimoramento moral e social e compreensão do porquê da existência. O que se convencionou como pós-modernidade representaria apenas uma fase inerente desse projeto de felicidade.

Desde então, revoluções e guerras revelaram que as promessas da modernidade seriam uma grande ilusão geradora de descrença e desencantamento generalizado. O reencantamento retornaria na superficialidade de uma conjuntura pós-moderna em que as ordens econômica e social ficariam mascaradas pela extravagância do espaço cultural. Uma superficialidade que Baudrillard entendeu como uma camada que, mesmo translúcida, eclipsaria a verdadeira realidade.

Para Maffesoli (TEIXEIRA, 2002, p. 18), a principal característica da pós-modernidade estaria na sinergia entre desenvolvimento tecnológico e arcaísmo, reconhecendo este último como o retorno de valores não necessariamente antiquados, como a valorização do corpo e o tribalismo urbano, o que aquiesce com o que Jameson via como o rastro mais evidente do colapso da modernidade. Seria o produto da desinstitucionalização das metanarrativas gerando um amplo e superficial pastiche, ou seja, uma multiplicidade assimétrica de ideias, perspectivas e estéticas da produção cultural, camuflando uma fragmentação social. Uma colagem multirreferencial onde estilos, mesmo opostos ou anacrônicos, se entrelaçam, construindo uma estética heterogênea diametralmente oposta à sisudez do modernismo. Para Jameson, a pós-modernidade seria uma crise da vivência no tempo e no espaço do moderno, onde este último se sobreporia ao primeiro pela superficialidade do amálgama cultural contemporâneo, e sua relação como moto-contínuo do processo de produção da vida material, cujos signos são substituídos por simulacros. Em “Pós-modernismo – a Lógica Cultural do Capitalismo Tardio”, Jameson parafraseia Sartre, ao definir a função do simulacro como “a desrealização de todo o mundo circundante em relação à realidade cotidiana” (JAMESON, 1996, p. 58). Esta seria constituída de signos que foram além da reprodução fiel ou infiel do modelo, não refletindo o modelo original. A tentativa de se olhar além do simulacro é ver, ainda segundo Jameson, o jogo puro e aleatório de significantes, que denominamos pós-modernistas, que rearranjam os fragmentos das metanarrativas pré-existentes e os blocos da produção social e cultural mais antiga, em alguma nova e exaltada bricolagem. “Sente-se um mundo fragmentado, seu sentido se perdendo nessas fraturas, com múltiplos significados, orientações e paradoxos” (DUPAS, 2001, p. 16).

Partindo de pressupostos oriundos inicialmente da liberdade de expressão no ecletismo de releituras na arquitetura, Jameson os estendeu a toda produção cultural, de forma a atestar a pós-modernidade como reação heterogênea à monotonia geral do modernismo. No entanto, um atraente produto da indústria cultural possuiria, à primeira vista, evidências de que a modernidade não apenas persistia, mas talvez se estendesse por muito tempo: a ficção científica. E será através de uma obra deste

gênero, o filme *Blade Runner*, que será feita uma análise sobre a condição tida como pós-moderna. Rodrigues sintetiza essa relação da seguinte forma:

Pode-se argumentar que a modernidade começa até antes, no Renascimento, por exemplo, com as idéias de pensadores como Descartes, Francis Bacon e Galileo Galilei. Uma crença constitutiva da modernidade seria a de que a humanidade conseguirá "analisar o mundo, adquirir um conhecimento seguro e utilizá-lo para criar uma sociedade justa", nas palavras de Wayne Morrison [...]. Já a pós-modernidade pode ser definida, grosso modo, como a época da descrença total nesses ideais de bem-estar coletivo e auto-conscientização da humanidade. *Blade Runner* mostra essa descrença de maneira muito evidente [...]. (RODRIGUES, 2010).

Realidade e ficção

Em modos gerais, a ficção científica é uma forma de fantasia que remonta às narrativas e epopeias milenares, que hoje se manifesta em diversificados suportes, particularmente em inovações eletrônicas. Diante da grandeza de sua produção, muitas vezes a qualidade sucumbe à quantidade, o que lhe faz parecer apenas um entretenimento popular descompromissado da realidade cotidiana. No entanto, tal superficialidade é enganadora quando se trata de autores sérios do gênero, pois grande parcela de suas projeções parte de observações acuradas sobre o impacto tecnológico, positivo ou negativo, na sociedade humana. Na verdade, a ficção científica é uma forma de alegoria dos sonhos e pesadelos de uma determinada época distorcidos em outros tempos e outros mundos. Uma contribuição para análises sociais.

A ficção científica publicada desde final do século XIX, que tem angariado fãs a partir de jornais, revistas, livros e cinema, vem salientando o arquétipo modernista de que o progresso social se obteria basicamente pelos benefícios dos avanços técnico-científicos, especialmente em seus futurismos, mas não deixava de alertar para a possibilidade de um futuro pior. Nos EUA, o auxílio que a ciência proporcionou para a vitória na II Guerra fez com que o otimismo preterisse o pessimismo no mercado cinematográfico, embora no literário, muitas vezes prevalecesse o contrário. Afinal, o entusiasmo pelo *american way of life* não poderia ser ofuscado por especulações derrotistas, mesmo que a ameaça comunista desencadeasse no assombro da Guerra Fria. Por conseguinte, Hollywood pouco investia em visões distópicas, em particular na promissora Era Reagan. O que contrariasse ufanismos e crenças do progresso da modernidade seria um risco comercial. Mesmo assim, produziu em 1982 a visão sombria do diretor Ridley Scott: *Blade Runner*, subintitulado no Brasil como *Caçador de Androides*.

A inspiração veio do romance *Do Android Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, prolífico escritor que não compartilhava aquele otimismo vigente. Psiquiatricamente comprometido por dramas familiares, desilusões conjugais, experiências lisérgicas e até epifânicas, geriu interpretações nada

ortodoxas a respeito do seu derredor. Entendia o mundo físico como parte de uma multiplicidade de dimensões interconectadas de origem divina, digital, mental, entre outras. Era a matéria-prima para suas publicações que geralmente versavam sobre a fragilidade da identidade pessoal em meio a uma realidade sem autossustentação. Muitas vezes seus personagens transitavam sem saber em intrincadas simulações produzidas por corporações comerciais, conspirações políticas, sociedades secretas ou entidades sobrenaturais. No entanto, o filme se apresenta menos fantasioso ao abdicar de parte da paranoia pessoal de Dick, mas preservando o futuro distópico, o pano de fundo da trama. Um mundo decadente aberto a um amplo espectro de interpretações, incluindo intolerância às minorias, sentido da vida, natureza da morte, entre outras, e claro, do ambiente social.

Logo em sua primeira imagem, um olho em *superclose* observa o horizonte urbano da Los Angeles de 2019. Uma conurbação de dezenas de milhões de habitantes espalhados entre áreas de maior ou menor densidade demográfica sob uma camada escura de poluição que mal permite a distinção entre dia e noite. O que se apresenta ao grande olho não é uma amplitude de traçado geométrico, como realçava Baudrillard ao descrever Los Angeles em “América”, mas um tapete caótico de chaminés de petroquímicas em meio à cidade contínua. A trama se centraliza em um *blade runner*, detetive policial especializado em encontrar e retirar de circulação replicantes, andróides orgânicos projetados à imagem e semelhança do homem, porém aperfeiçoados para o trabalho escravo em colônias extraterrestres. Eram proibidos na Terra devido à violência empregada na obsessão de prolongarem a vida útil de apenas quatro anos. À medida que o caçador de andróides elimina aqueles que conseguiam regressar à cidade, surgem-lhe reflexões inusitadas, pois nota que se parecem eticamente mais humanos do que os próprios que os desenvolveram. Passa, então, a rever seu papel em meio a uma superestrutura fundamentada no capitalismo tardio.

Divulgado como um filme de aventura futurista, da mesma forma que os sucessos à época, o público o considerou uma ficção intelectualizada e pessimista. O resultado da decepção foi o fracasso imediato nas bilheteiras e a depreciação da crítica *mainstream* dos EUA, que postulou que seu arrojado fotográfico e direção de arte encobriam uma mensagem vazia. Fora do circuito doméstico dos EUA, porém, espectadores culturalmente mais exigentes não apenas o apreciaram, como viram na trama, e até mesmo dos mais discretos objetos cênicos, pretextos para elucubrações filosóficas, o que se ajusta com o que observou Harvey (2009, p. 277): “é o tipo de filme que tem de ser trabalhado para ser compreendido e apreciado”. Ao longo de poucos anos, formou-se uma legião de fãs que revia o filme inúmeras vezes em salas alternativas de vários países, inclusive no Brasil. Dessa forma, *Blade Runner* não só foi o primeiro filme a ganhar o status de *cult movie*, como também cunhou o termo.

Entretanto, o que realmente devolveria não apenas o investimento dos produtores (um *pool* de estúdios americanos e um chinês), mas geraria muito lucro em longo prazo foi a grande massa de

expectadores que surgiu através da incipiente indústria do *Home Video*. A minimização para a tela pequena via videocassete passou a permitir a redução do impacto da opressão distópica. Era uma oportunidade de captar sua mensagem sem o compromisso imediato de conceituá-lo no alvoreço do lançamento. O inesperado e tardio sucesso nas videolocadoras o ressuscitou para a crítica que, revendo seus conceitos, lhe gerou elogios até então inéditos. Não demorou para que suas referências multiculturais fossem consideradas a síntese das transformações sentidas, em especial as dos anos 1980, que representaria os indícios de uma condição pós-moderna.

Um dos motivos que caracterizaria a ficção científica *Blade Runner* como um longa-metragem pós-moderno seria a consonância a Jameson ao apresentar estilos diversificados em uma bricolagem de colagens, compondo dessa forma uma unicidade de características próprias. Uma mixórdia escura de dejetos corroídos de uma sociedade da era pós-industrial ao mesmo tempo iluminada pelo vislumbre dos letreiros luminescentes do comércio. De arquitetura de temporalidades diversas emergindo em gambiarras funcionais, espigões claustrofóbicos; porém, espaçosos, pirâmides estilizadas *meso* egípcias, *meso* astecas. Um pastiche que remete à supressão espaço-temporal tão cara a Harvey, da mesma forma que os tempos líquidos são para Bauman. A supressão do espaço para a necessidade de expansão das formas de produção, e do tempo para a aceleração do consumo. Segundo Dupas (2001, p. 49), “na pós-modernidade, a utopia dos mercados livres e da globalização torna-se a referência. Mas o efêmero, o vazio, o simulacro, a complexidade e a crise flutuam como nuvens escuras”. Praticamente uma metáfora para que o sol da Los Angeles de cartão postal tenha se convertido nos fotogramas em uma densa camada de chuva, neblina e fumaça.

A supressão do tempo também se faz evidente, em forma enviesada, no desenho de dispositivos tecnológicos. Amorfos, anacrônicos e sem funcionalidade aparente. Uma parafernália *high tech* de aparência ao mesmo tempo antiquada e arrojada que parece advir de uma linha de montagem antiquada que se revisita para atualizar. O *retrofit*¹ e o retrô². Computadores, eletrodomésticos, veículos e edifícios são ao mesmo tempo futuristas e ultrapassados. Um detector de replicante é um fole em uma geringonça eletromecânica. Um escâner 3D de comando vocal é uma pilha de quinquilharias de antiquário. O mesmo para as indumentárias. Atentados ao mundo *fashion* convivendo com a elegância de releituras dos anos 1940 – referência proposital ao cinema *noir* daquela época.

No conjunto, fica a sensação de que a era da informação pós-industrialista é nostálgica da era da indústria da transformação. Por conseguinte, o fenótipo do progresso é o retrocesso. Uma mixórdia étnica cultural que não corresponde aos futurismos idealizados que costumam brilhar na ficção científica. Mas, um espelho distorcido do presente hipertrofiado em uma distopia futurista estratificada sobre resíduos do

¹ Termo usado no design industrial quando um equipamento obsoleto é modernizado.

² Padrões estéticos e culturais tidos como ultrapassados, mas que se resgatam de acordo com modismos.

passado.

Realidade e simulação

O visível anacronismo dos artefatos em cena colabora para o esvanecimento dos originais, o que remete ao hiper-realismo, termo chave usado por Baudrillard para conceituar a condição pós-moderna. “Os objetos têm aí, de alguma maneira, o brilho de uma hipersemelhança [...] que faz com que no fundo não se assemelhem a nada senão à figura vazia da semelhança, à forma vazia da representação” (BAUDRILLARD, 1991, p. 62). Com isso, fariam parte, como simulacros, da composição de uma grande e autorreprodutiva simulação hiper-realista do que eram na realidade, de seus verdadeiros significados. Para Baudrillard, o que existe é tão-somente um manto superficial de simulacros que simulam representar seus significantes originais, pois o capitalismo deixa de se fundamentar somente na produção material de mercadorias, mas a auxilia com um forte investimento na imagética do consumo, através de um sistema de signos e seus simulacros. Desintegram-se assim relações sociais, individualidades e a própria realidade onde tudo se apoia. O que remanesce fundamenta aquilo que se inviabiliza ao olhar: o hiper-real. Sua origem poderia estar na consequência de uma ilusão de não ter mais o que se alcançar após as supostas conquistas da modernidade. Um ponto de saturação que precisa dissimular a função e solidez do capital através de um vidro transparente de significantes onde, mascaradas pela estética, a ética se agoniza. Não por menos o *slogan* da fábrica de replicantes em *Blade Runner*: “mais real do que real”.

A onipresença dos significantes dispensa os significados do espaço concreto. “Vivemos por toda a parte num universo estranhamente semelhante ao original – as coisas são dobradas pelo seu próprio cenário” (BAUDRILLARD, 1991, p. 20). Este processo não teria se constituído repentinamente, mas seu ápice à sombra da pós-modernidade teria raiz na fundamentação da pré-industrialidade, a reprodução de bens predominantemente artesanais. Nesta, simulacros eram cópias fiéis de seus significantes. Posteriormente, na produção em série da Era Industrial, esta relação visivelmente se reduz. As cópias são praticamente iguais aos originais, ganhando autonomia. Não há mais necessidade do original, visto que seu simulacro atende bem, por ser relativamente fidedigno.

Já em tempos pós-industriais, os signos revertem o processo. Segundo Baudrillard, a simulação “não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro” (1991, p. 13).³ Ela se associa à pós-modernidade no que se refere ao domínio dos simulacros libertos dos originais. Da mídia impondo o que se comprar precisando ou não. Da variação moral em consonância às oscilações do

³ No mundo das artes é mais visível a exemplificação, mesmo que grosso modo. Era Pré-industrial: uma pintura retrata com precisão o modelo real. Era Industrial: fotos daquela pintura atendem satisfatoriamente. Era Pós-industrial: a tela agora é totalmente autônoma, sem precisar copiar aquela pintura, como no Abstracionismo.

mercado. Do status subordinado ao consumo. Das falsificações superiores aos autênticos. Da valorização da informação em relação aos modos tradicionais de produção. O hambúrguer pelo almoço, do carro pela caminhada, o camelô pela loja, o *site* de busca pela fábrica. Um desequilíbrio paulatinamente anunciado primeiro na ficção científica.

Desde o crepúsculo do século XIX, e antes mesmo da alcunha de ficção científica, projeções fantasiosas representavam o ideal de sociedade perfeita. Publicações inspiradas na seminal *Utopia* (1516) de Thomas Morus, como *A Nova Atlântida* (1627) do iluminista Francis Bacon ou *Looking Backward 2000*⁴ (1888) de Edward Bellamy. Uma segunda categoria extrapolava a tecnociência, seja em maquinizações automáticas do trabalho (uma tradição desde H.G. Wells⁵), como nos filmes *Metropolis* (1927) e *Daqui a Cem Anos* (1936), seja em desterritorialidades espaciais, como *2001 Odisséia no Espaço* (1968) e *Corrida Silenciosa* (1972). Baudrillard associa esta ficção científica tradicional às promessas ao lúdico imaginário do progresso social pela tecnologia advinda da Era Industrial. No entanto, este sonho acabou ao se constatar que a produção em série de bens de consumo não necessariamente levaria a uma utopia. Por isso, o imaginário do terceiro momento do gênero implodiu seus modelos tradicionais e adotou uma postura mais crítica e ousada ao aproximar suas antecipações à realidade das pessoas normais, mesmo que muitas vezes esta se mostrasse instável. Não foi incomum apresentar outros níveis de realidades, sensoriais ou cibernéticas, que se aproximam do conceito de hiper-real. Assim, tanto o filme *Blade Runner*, quanto o romance de Dick que lhe serviu de inspiração, parecem se encaixar, algo entre as segunda e terceira categorias. No entanto:

O mais difícil é sem dúvida hoje em dia, no universo complexo da ficção científica, distinguir o que ainda obedece (e é em grande parte) ao imaginário da segunda categoria, da categoria produtiva/projetiva, e o que releva já desta indistinção do imaginário, desta flutuação própria da terceira categoria de simulação. (BAUDRILLARD, 1991, p. 157).

Para Baudrillard (1991, p. 155), o universo da maioria da ficção científica de Dick, especialmente nos contos, se afasta de forma evidente do lugar comum dos exotismos e proezas do espaço sideral para gravitar o espaço do hiper-real, pois é costumeiro que apresente uma:

[...] simulação total, sem origem, imanente, sem passado, sem futuro, uma flutuação de todas as coordenadas (mentais, de tempo, de espaço, de signos) – não se trata de um universo duplo, ou mesmo de um universo possível – nem possível, nem impossível, nem real, nem irreal: *hiper-real* – é um universo de simulação [...] já sempre noutra mundo, que já não é outro, sem espelho nem projeção nem utopia que possa refleti-lo (pois) a simulação é intransponível, inultrapassável, baça, sem exterioridade. (BAUDRILLARD, 1991, p. 155).

⁴ Enquanto More apresentava um sistema econômico baseado na cooperação de subsistência, Bacon, por sua vez, descrevia uma sociedade científica baseada na produção industrial. Já Bellamy descrevia um século de transição entre do capitalismo para a utopia comunista. Sua obra causou certo impacto nos EUA, em fins do século XIX, gerando 165 associações políticas e até influências arquitetônicas, como as do Edifício Bradbury, curiosamente, a locação onde ocorre as sequências finais de *Blade Runner*.

⁵ H.G. Wells (1866-1946) foi um escritor britânico voltado a invenções fantásticas e distopias futuristas.

O romance original de Dick não tem o mesmo nível de abstração de seus contos e não chega a ser tão explícito quanto ao hiper-realismo baudrillardiano, contudo ocorrem devaneios psicodélicos e messiânicos que condizem com essa última citação. Mas, para a versão fílmica, como já dito, foram desconsiderados em nome de uma linha narrativa mais enxuta e realista. O que, por sua vez, valorizou elementos de ordem moral, ética e existencial em uma sociedade cuja visualidade inspire o oposto – um dos motivos que teria assegurado ao filme o *status* de pós-moderno em cadernos culturais oitentistas. A deposição e disposição dos mais diversos signos sociais sob a estética retrô constituiriam o pastiche dos argumentos de Jameson. As ponderações lyotardianas se ressaltariam tanto na inobservância de embate ideológico, assim como na banalização das metanarrativas, sentida em descontextualizações de ícones de símbolos religiosos. Como um esquife egípcio em um bar, velas em ambientes tecnológicos ou uma pomba branca que alça voo da mão de um replicante trespassada por prego.

Mas o que salta aos olhos do espectador, mesmo que subliminarmente, é a falta de alternativas diante dos valores de consumo do capitalismo tardio que se faz sentir, principalmente, pelo reforço visual do onipresente *merchandising*. O que conecta tanto com os preceitos de Debord sobre uma “sociedade do espetáculo” ou de “simulacros e simulação” de Baudrillard. O excesso das luzes de néon e demais ludicidades remetem à falsa segurança das heterotopias de Foucault, como as dos *shopping centers*. Ou da Disneylândia, citando arquétipo preferido de Baudrillard para o hiper-real, uma nova ordem cuja manutenção teria a mídia como personagem principal, algo que dialoga com o escritor Ítalo Calvino quando este pressupõe que “a mídia parece querer transformar o mundo em imagens, multiplicando-as ao infinito, destituídas de necessidade interna, de significado” (PEIXOTO, 2013, p. 445). Dessa forma, quando Baudrillard entra em consonância com a enfermidade das ofertas dos anúncios publicitários dos écrans nas torres e dirigíveis nos céus do mundo de *Blade Runner*, ao considerar que “todas as formas culturais originais, todas as linguagens determinadas absorvem-se neste (modo de expressão da publicidade) porque não tem profundidade, é instantâneo e instantaneamente esquecido” (BAUDRILLARD, 1991, p. 113).

Jameson condicionava o surgimento de novas formas culturais à emergência de um novo tipo de vida social e desordem econômica, pressuposto que o aproximava de Lyotard. Gradualmente, as formas ortodoxas de comunicação verbal se fragmentariam na diversidade de dialetos idiossincráticos às sociabilidades de cada novo grupo social que se forma; no entanto, isso tende a isolá-los cada vez mais do conjunto social (CONNOR, 1992, p. 43). O que já se faz presente em guetos metropolitanos, conforme mostrados na alegoria do filme. A multiplicidade de dialetos urbanos e formas de se vestir denotando identidades étnicas e grupais. Uma exuberante salada social sintonizada com o caótico ritmo urbano. *Punks, hare krishnas*, dândis e as elegantes yuppies em meio à informalidade de um grande contingente

de imigrantes orientais, inclusive sem-tetos que se aquecem em fogueiras de lixo. No entanto, a existência de intolerância ao diferente só é mostrada para o grupo de composição visual mais exótica e de linguajar mais erudito: o dos replicantes amotinados. É um dos pontos que mais geraram debates acadêmicos sobre os conceitos sociológicos e ideológicos de *Blade Runner*.

Mesmo eticamente superiores aos seres humanos, não são vistos como gente, mas como sofisticadas ferramentas de trabalho com fisiologias adaptadas para a divisão social do trabalho. Objetos repositáveis de uso servil, alienados quanto à linha de produção orgânica que lhes deu vida. Mas ao desenvolverem espírito crítico, passam a se impor diante da opressão do sistema que os produziu para a sua própria sustentação, nem que tenham que usar seus grandes poderes de força e violência para uma revolução. Sobressaem assim do *blasé* da colcha de retalho social, recebendo apoio somente na empatia de um único humano que, assim como eles, não teria muita vida pela frente, pois sofre de envelhecimento precoce. Um engenheiro genético com acesso direto ao criador – o presidente da empresa que manufatura e vende replicantes, pois deveria ter a chave para que pudessem viver além dos quatro anos. Obcecados por permanência se apegam a fotografias. Ao morrer, o líder replicante declama e reclama que os belicismos inimagináveis para os homens, que seus olhos viram no espaço, se perderiam no tempo como lágrimas na chuva. A enganosa paz das constelações eclipsando a hediondez humana. A ilusão à frente do real. Até aonde iria se estender a complexa indistinção entre falso e verdadeiro, simulacro e realidade que *Blade Runner*, a todo o tempo, expõe?

Realidade e falsificação

Em 1992, a imprensa especializada mundial divulgou que até o próprio *Blade Runner* talvez não passasse de um “replicante” de si mesmo, pois casualmente havia sido descoberta uma cópia com cenas adicionais, sequências truncadas e sem o final conhecido. O que se constatou mais tarde, após Ridley Scott ser consultado, foi uma surpresa para todos aqueles que em dez anos assistiram ou reassistiram ao filme. A cópia, na verdade, era uma montagem rudimentar para testes de aceitação pública, que por sinal foram desastrosos.⁶ Além disso, como estipulado em contrato, a extrapolação de prazos e gastos fizeram com que o controle do filme passasse para os produtores que, para torná-lo mais digerível e comercial, o modificaram à revelia do diretor.

Com a repercussão causada pela cópia encontrada, finalmente fora permitido ao diretor relançar em cinemas uma nova montagem de *Blade Runner*, desta vez mais próxima ao que ele havia planejado, e

⁶ Esses testes, conhecidos por *previews* normalmente fazem parte do processo de criação dos filmes hollywoodianos, principalmente quando há dúvidas sobre o seu sucesso comercial. A cópia em questão fora emprestada por engano em um almoxarifado da *Warner Bros.* para que um fã a exibisse em um festival universitário de cinema em Los Angeles.

novamente cunhando mais um jargão da indústria cinematográfica ao ser subintitulada como “Versão do Diretor” (*Director’s Cut*). Não se tratava exatamente daquela cópia de trabalho encontrada, mas basicamente o mesmo filme com pelo menos três significativas alterações que, segundo Scott, deveriam ter constado da primeira versão.

Na original, o filme é narrado em primeira pessoa pelo protagonista, o próprio *blade runner*. Há um trato com o espectador, algo como “eu conto e você acompanha”. Uma referência a um recurso tradicional na cinematografia *noir*, gênero policial americano dos anos 1940-50, geralmente conduzidos por detetives em meio à chuva e penumbra. Mas como a narração fora uma das imposições dos produtores, foi suprimida. Rompeu-se assim a essencial linha direta com o público que auxilia na empatia com a plateia. No entanto, ao se subtrair frases que enfatizavam as reflexões morais do caçador ao longo do extermínio dos replicantes, o personagem se torna mais introspecto e soturno. Sem o áudio da narração, a trilha sonora ganhou destaque ao deixar de ser menos incidental e mais participativa, passando a enaltecer poeticamente as sequências, como nos momentos de reflexão, ou das panorâmicas aéreas vistas de viaturas policiais aladas.

Sem dúvida, a alteração de maior repercussão foi a inserção de uma brevíssima cena onírica com um unicórnio, animal mitológico que mais tarde apareceria em outra cena sob a forma de um origami, sugerindo duplo sentido a esta. Uma dessas aparições faria supor ao espectador que o próprio protagonista fosse também um replicante, sem que o soubesse. Não um ser humano real, mas uma imitação mais que perfeita que o prescinde. Algo que aparentemente desviava do sentido original da primeira versão, pois até então o que se apresentava era um ser humano “desumanizado” que aos poucos se humanizava. O que poderia ser subentendido como redenção da humanidade até então, se perdeu, uma vez que o processo de humanização do detetive policial se deslegitima, pois só teria se decorrido porque ele também seria um dos replicantes do sistema. E estes, mesmo não considerados seres humanos de verdade, eram muito mais “humanos” que os próprios que os criaram. Lutavam por uma reprogramação biomolecular para mais vida e liberdade da condição de escravos. O *blade runner*, enquanto reduzia-lhes a vida, descobre então que sua liberdade era falsa. Seu “eu” era formado por implantes artificiais de falsas memórias pré-definidas para torná-lo mais eficiente e produtivo em seu trabalho do que uma pessoa de verdade.

O processo de humanização do *blade runner* lhe permite, até mesmo, se interessar por uma replicante cujas memórias também foram inseridas. Apaixonado, descumpra a ordem de executá-la. Uma falha técnica que faz o sistema decretar também a sua remoção. O caçador vira caça acuada e foge com sua amada, tornando-se mais gente por também não saber quanto tempo lhes restava de vida. Na primeira versão, a de 1982, a dúvida era compensada pela esperança, quando o casal desaparece em uma ensolarada paisagem natural implausível, pois, até então, supunha-se que o manto escuro da poluição se entendia a todo o planeta. Uma incômoda contradição que parecia entregar por metalinguagem a ilusão do

cinema. Muitos, então, preferiram entender a falsidade do desfecho como licença poética para se subentender que somente na época do mundo natural poderia se viver longe dos simulacros.

Nas cidades, os olhos não veem coisas, mas **figuras de coisas que significam outras coisas**. Ícones, estátuas, tudo é símbolo. Signos urbanos, como as placas, letreiros, anúncios. Na natureza, a paisagem é muda, árvores e pedras são apenas aquilo que são. (PEIXOTO, 2013, p. 439, grifo nosso).

Mas Scott alegou que o final bucólico foi um final feliz imposto pelos produtores para não desagradar ainda mais ao público. Assim, a terceira adulteração foi a sua total supressão. O embuste passa a dar lugar à concepção original, onde a trama se encerraria de forma brusca pelo bater, na cara do espectador, da porta do elevador por onde começam a fuga, sem a garantia de um final bucólico. No entanto, a fuga para lugar nenhum denunciaria outra possível falsidade, a contradição de seu processo de humanização à custa de seu anti-heroísmo. Afinal, um herói não atira em uma mulher pelas costas, mesmo que replicante, não força sexo com outra e, principalmente, não escolhe a fuga ao enfrentamento do sistema. Ao contrário dos replicantes, não busca luta, muito menos revolução.

A “Versão do Diretor” se somou à cópia para testes e ainda a outras duas, uma com a redução do tempo de algumas passagens mais violentas, para a TV dos EUA, e outra em que estas cenas são ampliadas, para o mercado estrangeiro. Em 2007, em comemoração aos vinte e cinco anos de lançamento, foi relançada, apenas em mídia laser, a mesma “Versão do Diretor”, porém com algumas falhas técnicas corrigidas com refilmagens de sequências e restauração digital. A “Montagem Final” (*The Final Cut*), assim subintitulada, foi assegurada como definitiva pelo próprio diretor. Evidentemente a abundância de versões gerou controvérsias sobre qual deveria ser considerada a real e quais as cópias. Cada fã passou a ter a sua predileta como verdadeira e as demais, simulacros.

Situação análoga ocorreu em relação aos direitos autorais da trilha sonora composta com arranjos eletrônicos a cargo de Vangelis Papathanassiou. Por questões jurídicas, o que realmente se lançou foi uma interpretação por uma orquestra formada somente para este fim, o que passou despercebida para a maioria dos ouvintes. Mais um simulacro dispensando seu significante. O compositor só lançaria sua trilha após seu engrandecimento na “Versão do Diretor”. Ainda assim não seria a mesma, mas uma remasterização com fartas inovações. À época da “Montagem Final”, ele a relançaria com dois terços a mais de música, com faixas inéditas e releituras livres que sequer existiam no filme. Em paralelo, DJs criaram dezenas de remixagens dançantes para círculos da música eletrônica. E versões artesanais da trilha, editadas digitalmente a partir do próprio filme, foram disponibilizadas na internet. Aos trinta anos de *Blade Runner*, um maestro refez nota por nota a trilha de Vangelis exatamente como no cinema. Para alguns, a imitação mais perfeita do original.

Como não poderia deixar de ser, o sem número de objeções quanto à originalidade do filme e

derivados passou a incluir sua própria fonte, o romance original. Este fora publicado em diversos idiomas, mas com o título original substituído pelo binômio em inglês usado no filme, que na verdade havia sido emprestado legalmente de outra ficção científica sem nenhuma correlação. A redescoberta póstuma de Dick deu impulso a inúmeras adaptações cinematográficas de outros de seus escritos, tornando-o um dos autores mais adaptados para o cinema – algumas, curiosamente, sucessos imediatos. Seu extenso universo sobre mundos falsos, semirreais, vividos às vezes por um só personagem ou por muitos em múltiplas realidades, passou a ser mais conhecido à medida que *Blade Runner* continuava a servir de referência para a criação de outras formas de expressão, como outros filmes, músicas, clipes, ilustrações, quadrinhos, novelas de rádio e até alta-costura. Uma lucrativa indústria cultural que pouco se importava com o que a obra original tinha a dizer.

Considerações finais

A reprodutibilidade técnica *ad infinitum* de *Blade Runner* remete ao conto de Jorge Luiz Borges “O Rigor da Ciência”, que relata um mapa em escala real que representa tão fielmente o território que abrange, que o abole. Em “As Cidades Invisíveis” de Calvino, Marco Polo descreve a um imperador chinês, através de simbologias metafóricas, as cidades de seu grande reino só conhecidas por mapas. O diálogo entre as duas obras permite visualizar horizontes unificados e signos que supostamente se passam pela realidade.

Assim é a cidade invisível que essa ficção visibilizou. Sua geografia imaginária dialoga com a cartografia do planisfério. Metrôpoles que ofereciam a pós-modernidade em mimeses lúdicas. A pirataria ambulante às portas do *shopping center*. O viaduto de cartão postal como telhado do morador de rua. O reflexo da favela na vidraça do arranha-céu. A rede social e a solidão da indiferença urbana. *Blade Runner* poderia se fazer pós-moderno ao chamar atenção para a realidade através da ficção, para hiper-realidade através da realidade. Ou por contrapor ao monobloco da modernidade as multiplicidades de dicotomias binárias típicas da pós-modernidade – retrô/por vir, antiquado/novidade, identidade/falsidade, modelo/simulacro.

Seriam antagonismos que Harvey (2009, p. 289) considerou que foram brilhantemente mostrados na tela. Mas ainda assim isto não capacitaria ao filme de demolir nem transcender modos estabelecidos de se verem esses antagonismos. Seria mais um exemplo de cinema que se volta para si mesmo, refletindo seu conformismo antirrevolucionário através da fuga de seu anti-herói. Uma pequena peça da simulação que a grande íris da cena inicial parece querer enxergar. Uma ordem social que se estrutura sobre um sistema de produção global que se sobrepôs às metanarrativas políticas e ideológicas. O próprio filme é parte desse sistema de não tão fácil distinção. Até porque como produto do mercantilismo da indústria

cultural, sua arte frequentemente já nasce amputada de muito de suas possibilidades de crítica social.

[...] o cinema é o fabricante e manipulador supremo de imagens para fins comerciais, e próprio ato de usá-lo bem implica sempre a redução das complexas histórias da vida cotidiana a uma sequência de imagens projetadas numa tela privada de profundidade. (HARVEY, 2009, p. 289).

É uma situação perante a qual o cinema autoral e de baixo orçamento tenta se impor. Mas o que há de cinema de autor em *Blade Runner* – e este realmente tenta sê-lo – se perde nas determinações de uma corporação capitalista. “O capitalismo recusa toda transcendência às coisas” (PEIXOTO, 2013, p. 431). Benjamim atribuía ao cinema, mesmo destituído de aura mística, um grande poder de transformação social através da manipulação da linguagem cinematográfica. Para ele, a linguagem faz “vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade” (BENJAMIN, 1994, p. 189). Um espaço que a inata reproduzibilidade técnica do cinema multiplicaria aos milhões de espectadores. Mas, como visto aqui, dentro do grande esquema do fordismo da produção cinematográfica comercial, o resultado é pífio. E mesmo quando não, nem sempre é imediato.

O público ávido por entretenimento otimista virou a cara para o alerta do filme que cumpria sua condição de ficção científica. Somente com o sucesso posterior de suas remontagens e derivados, ele teve sua oportunidade de chamar a atenção para o presente, fantasiando-o de futuro. Uma tentativa de demonstrar, não precisamente que tempos pós-modernos realmente o sejam, mas que a modernidade está no mínimo diferente. Constata-se que os tempos já não são os mesmos, não necessariamente uma mudança. Uma reação, mas não exatamente um afastamento. A nova era, que parece ter sobreposto ao espírito do moderno, não seria a crisálida para uma metamorfose do capital? Uma transição para tempos mais flexíveis de sua acumulação? Uma dissolução ou mesmo uma dissimulação através de falsificações autônomas que se passam sorrateiramente pelas originais? Assim como ao final da maioria das fábulas de Dick, as incertezas suscitam o excesso de pontos de interrogação. Da mesma forma, tudo que se apresenta a olhos vistos na reinterpretação de seu livro pelo cinema não assegura a condição pós-moderna. Mas sim, que há algo renunciado nos modos de representação cultural onde o próprio filme se inclui. Assim, *Blade Runner* pelo menos tenta se esforçar para transcender o pífio ao se fazer entender que fugir à luta para uma paisagem idílica talvez seja uma grande ilusão. Simulacro de si mesmo ou não, estaria aí o seu mérito?

Referências

BAUDRILLARD, Jean. *América*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

_____. *A transparência do mal: ensaios sobre fenômenos extremos*. Trad. E.S. Abreu. Campinas: Papirus, 1992.

_____. *Simulacros e simulação*. Trad. M.J.C. Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas – I. Magia e técnica, arte e política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRUNO, Alves. *Romance e Biografia (Dick e Austin) Parte 1*. Disponível em: <http://estacaocadente.wordpress.com/2014/07/05/romance-e-biografia-com-dick-e-auster-parte-1/>. Acesso em 14 jul 2014.

BRUNO, Giordana. *Ramble city: postmodernism and Blade Runner*. 1987. Disponível em: <<http://franklinstreetdocuments.files.wordpress.com/2011/05/bruno-ramble-city.pdf>>. Acesso em: 3 mar 2014.

CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. Trad. Diogo Mainard. São Paulo: Cia. da Letras, 2008.

CHEVITARESE, André L. As razões da pós-modernidade. *Analógos (Anais da I. SAF-PUC)*. Rio de Janeiro: Booklink, 2001.

CONNOR, Steven. *Cultura pós-moderna*. Trad. A.U. Sobral e M.S. Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1992.

COOGAN, Mick. *Baudrillard The Matrix and Blade Runner*. 2010. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/mickgoogan/04-baudrillard-the-matrix-and-blade-runner-simulation-and-hyperreality>>. Acesso em: 3 mar 2014.

DICK, Philip K. *O caçador de androides*. Trad. R. Jungman. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983.

_____. *The exegesis of Philp K. Dick*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2011.

DUFOUR, Éric. *O cinema de ficção científica*. Trad. M. Félix. Lisboa: Texto e Grafia Ltda., 2012.

DUPAS, Gilberto. *Ética e poder na sociedade da informação*. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. Trad. A.U. Sobral e M. S. Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2009.

_____, O espaço como palavra chave. Trad. Letícia Gianella. *GEOgraphia*, Vol. 14, No 28 (2012). Disponível em:< <http://www.uff.br/geographia/ojs/index.php/geographia/article/view/551>>. Acesso em: 15 jun 2014.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo - a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 1996.

MACFARQUHAR, Larissa. Baudrillard on tour. *New Yorker*. 28 nov 2005. Disponível em: <http://www.newyorker.com/archive/2005/11/28/051128ta_talk_macfarquhar>. Acesso em: 18 jul 2014.

PALHARES, Edilson Rodrigues. *Blade Runner: a ficção científica e a ética da ciência na sociedade líquido-moderna*. SP: PUC-SP, 2010. Dissertação de mestrado apresentada à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.

PALHARES, Taisa. Teoria da arte e reprodutibilidade técnica. In NOBRE, Marcos (org.). *Curso livre de*

teoria crítica. NOBRE, Marcos (org.). Campinas: Papirus Editora, 2011.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Ver o invisível: a ética das imagens. In. *Ética*. NUNES, Novaes (org.). São Paulo: Cia da Letras, 2013.

RODRIGUES, Cassiano Terra. Apontamentos sobre Blade Runner (2). *Correio da cidadania*, 6 fev. 2010. Disponível em: <http://www.correiodacidade.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=4398>. Acesso em: 17 jul 2010.

SANTOS, J. F. *O que é pos-modernismo*. São Paulo: Brasiliense, 1997. (Primeiros passos, v.165).

TASCHNER, Gisela B. A pós-modernidade e a sociologia. *Revista USP*, São Paulo, n.42, p.6-9, jun/ago 1999.

TEIXEIRA, Regina. Brasil, laboratório da pós-modernidade - entrevista com Michel Maffesoli. *Caros amigos*. São Paulo: Casa Amarela, v. 8, n. 64, p. 18-19, jul. 2002.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura e materialismo*. Trad. André Glaser. São Paulo: Unesp, 2011.