UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

GABRIELA BARBOSA DE SOUTO

BLADE RUNNER E O CAÇADOR DE ANDROIDES: AS NARRATIVAS DA (PÓS) HUMANIDADE NO GÊNERO DA FICÇÃO CIENTÍFICA.

CAMPINA GRANDE – PB

2014

GABRIELA BARBOSA DE SOUTO

BLADE RUNNER E O CAÇADOR DE ANDROIDES: AS NARRATIVAS DA (PÓS) HUMANIDADE NO GÊNERO DA FICÇÃO CIENTÍFICA.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade – PPGLI - da Universidade Estadual da Paraíba, área de concentração Literatura e Estudos Interculturais, na linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de mestre.

Orientador (a): Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega

CAMPINA GRANDE - PB

2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S726b Souto, Gabriela Barbosa de

Blade Runner e O Caçador de Androides [manuscrito]: as narrativas da (pós) humanidade no gênero da ficção científica/ Gabriela Barbosa de Souto. – 2014.

116 p.: il. color.

Digitado.

Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade)- Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.

"Orientação: Profa. Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega, Departamento de Letras".

1. Literatura Norte-Americana 2. Ficção Científica 3. Pós-Humanidade I. Título

21. ed. CDD 813

GABRIELA BARBOSA DE SOUTO

BLADE RUNNER E O CAÇADOR DE ANDROIDES: AS NARRATIVAS DA (PÓS) HUMANIDADE NO GÊNERO DA FICÇÃO CIENTÍFICA.

Aprovada em 01 de setembro de 2014

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega - UEPB

Orientadora

Prof. Dr. Diógenes André Vieira Maciel – UEPB

Examinador Interno

Prof. Dr. Expedito Ferraz Jr. – UFPB

Examinador Externo

AGRADECIMENTOS

Dissertar foi uma das mais incríveis experiências que eu já tive. Escrever, muitas vezes, era tão sofrido e doloroso quanto um parto, e conceber essa criança não seria possível sem o apoio de tantas pessoas.

Em primeiro lugar, meu agradecimento a minha família, meus pais, Zélio e Noêmia, e minha irmã, Mírian, por me acompanharem nessa loucura que é insistir na vida acadêmica, estarem ao meu lado desde as primeiras tentativas de ingressar no mestrado e participar de todas as etapas que culminaram nessa conquista.

Em segundo, a Ulisses, que além de ser meu namorado é meu maior companheiro e melhor amigo. Sempre me incentivando a continuar, principalmente nos momentos de desespero nas madrugadas de leitura e escrita, por todo carinho e amor demonstrado nessa nossa jornada juntos.

Em terceiro, mas tão importante quanto os primeiros, meu super agradecimento a Elisa, a melhor orientadora que eu poderia ter, embarcando nas minhas loucuras e compartilhando do afeto aos zumbis. De verdade, muito disso não seria possível sem as leituras, as bibliografias encontradas por esse mundão a fora e as milhares de revisões e discussões. Não poderia ter um exemplo melhor de educadora, que se estende a sua mãe, dona Geralda, sempre tão gentil e sábia. Meu agradecimento também a ela que revisou esse trabalho.

Aos meus amigos dos encontros da sexta: Lumena, Kátia, Pedro e Mayra, obrigada por estarem sempre disponíveis para conversar bobagens e fazer gordices. Não enlouqueci em parte por causa de vocês. Aos meus amigos todos da graduação, nós nos separamos na pós, mas a amizade sempre foi a mesma. Aos amigos do RPG, que sempre me garantiram ótimos momentos de diversão, um “xero” para toda a Confraria! Amo todos!

Também não posso me esquecer dos meus amigos (ainda) virtuais e parceiros de site, Gisa, Arthur, Camilla, Humberto, Ana, Stedy, Yuri e Cleber, que sempre estavam na torcida para que desse tudo certo para mim e que sempre me ensinaram tanto. Vocês estão sempre no meu “kokoro”, como bem diz a Gisa.

Claro, não podia deixar de agradecer os novos amigos e colegas que fiz ao longo desses dois anos de PPGLI: Renata, Mika, Fernanda, Izabel, Jhon, Ângela, Michelle, Rodrigo e todos os demais, que sempre garantiam bons debates e momentos divertidos. Também a todos os professores do programa, que (in)diretamente colaboraram para minha formação, e especialmente a Diógenes e Luciano, que participaram da minha qualificação e me ajudaram a aprimorar as ideias ainda soltas. Também a Roberto e Alda, sempre tão solícitos a todos nós. Todos vocês fizeram parte disso.

E, por fim, meu agradecimento a CAPES, que através da bolsa proporcionou tranquilidade nessa reta final.

A shot in the dark
A past lost in space
Where do I start?
The past and the chase?
You hunted me down
Like a wolf, a predator
I felt like a deer in love lights

(David Guetta – She Wolf)

RESUMO

O clássico do cinema de ficção científica, **Blade Runner – O Caçador de Androides,** teve sua estreia no ano de 1982. Este filme, dirigido por Ridley Scott, é uma adaptação da obra de ficção científica **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** (1968), de autoria do escritor estadunidense Philip K. Dick. Em ambas as obras, o androide ganha destaque por questionar a fronteira "homem-máquina", evidenciada principalmente na adaptação fílmica, quando este se mostra "mais humano que o humano". A partir dessa controversa figura, apresentada de diversas formas na ficção científica, buscou-se problematizar a pós-humanidade, visto que a natureza deixou de ter limites (SIBILIA, 2002) e as fronteiras entre homem-natureza e máquina-tecnologia estão se cruzando no processo de ciborguização da humanidade (HARAWAY, 2009), tanto no cinema quanto na literatura. Neste intuito, para apresentar as nuances entre os modos de narrar e mostrar, recorremos ao uso dos conceitos de adaptação, enquanto fenômeno e produto intertextual (HUTCHEON, 2013), e de intermidialidade, como cruzamento de fronteiras entre mídias (RAJEWSKY, 2012).

PALAVRAS-CHAVE: Androide. Ficção Científica. Adaptação. Intermidialidade.

ABSTRACT

The classic Science Fiction movie, **Blade Runner**, had its premiere in 1982. This film, directed by Ridley Scott, is an script adaptation of Science Fiction novel **Do androids dream of electric sheep?** (1968), written by American Philip K. Dick. In both works the android is highlighted by questioning the "man-machine" boundary, principally evidenced in the film adaptation, when it shows itself "more human than human". From the controversial figure of the android, presented in different ways in Science Fiction, we attempted to discuss about the post-humanity, as the nature has no limits (SIBILIA, 2002) and the borders between man-nature and machine-technology are crossing in the process of cyborgization of humanity (HARAWAY, 2009), both in film and literature. In order to present the nuances between modes of narration and presentation, we appealed to the use of the concepts of adaptation as a phenomenon and intertextual product (HUTCHEON, 2013), and the intermidiality, as crossing of borders between media (RAJEWSKY, 2012).

Keywords: Android. Science Fiction. Adaptation. Intermidiality.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cenas do filme Viagem à Lua
Figura 2 – Referência de Ghost in The Shell em Matrix
Figura 3 – Cenas de Ghost in The Shell
Figura 4 – Imagem do ciborgue em Robocop
Figura 5 – Cenas de Exterminador do Futuro
Figura 6 – Pôster A Evolução Cylon
Figura 7 – Imaginário da relação homem-máquina na ficção científica
Figura 8 – Cidades em Metropolis e Blade Runner
Figura 9 – Robôs em Metropolis e O Homem Bicentenário
Figura 10 – Cenas de E.T. – o Extraterrestre
Figura 11 – *Making of* de *Alien* – o Oitavo Passageiro e close no *alien*
Figura 12 – Cenas de Poltergeist e Tron
Figura 13 – Cena de Frankenstein
Figura 14 – Cenas de 2001: uma Odisseia no Espaço e Star Wars
Figura 15 – Fotos do Edifício Bradbury
Figura 16 – Cenas de O Vingador do Futuro e Minority Report: a Nova Lei
Figura 17 – Scans de Mechanismo
Figura 18 – Ilustrações de *The Long Tomorrow* e sketch de Blade Runner
Figura 19 – Sketch do interior do apartamento de Deckard
Figura 20 – Personagens de Blade Runner
Figura 21 – Personagens de Blade Runner
Figura 22 – Personagens de Blade Runner
Figura 23 – Cenas de Metropolis e Blade Runner
Figura 24 – Sketches dos veículos de Blade Runner
Figura 25 – Fotos da “guerra de camisas”
Figura 26 – Capas da história em quadrinhos Blade Runner
Figura 27 – Comparação entre cenas da história em quadrinhos e do filme
Figura 28 – Capa e cenas do jogo Blade Runner
Figura 29 – Sketch da cidade de Los Angeles
Figura 30 – Plano geral de Los Angeles

Figura 31 – Cena de Blade Runner

Figura 32 – Sketches do aparelho Voight-Kampff e cena do filme

Figura 33 – Cena de Blade Runner

Figura 34 – Cena de Blade Runner

Figura 35 – Cena de Blade Runner

Figura 36 – Quadro da história em quadrinhos Do androids dream of electric sheep?

Figura 37 – Quadro da história em quadrinhos Do androids dream of electric sheep?

Figura 38 – Quadro da história em quadrinhos Do androids dream of electric sheep?

Figura 39 – Quadro da história em quadrinhos Do androids dream of electric sheep?

Figura 40 – Androide T-1000 e androide HRP-4C

Figura 41 – Capas de O Caçador de Androides e Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 01

CAPÍTULO 1 – O PÓS-HUMANO NA INTERMÍDIA 06

1.1. MÁQUINAS HUMANOIDES 06

1.2. HUMANOS MAQUÍNICOS 16

CAPÍTULO 2 – O CLÁSSICO DO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA NO FIO DA NAVALHA 28

2.1. 1982 – O ANO QUE NÃO DEVERIA TER ACABADO 28

2.2. A HISTÓRIA DO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA 33

2.3. POR TRÁS DAS CÂMERAS: GENEALOGIA DE BLADE RUNNER 42

2.3.1. Do Roteiro ao Financiamento 44

2.3.2. A Escolha do Elenco 50

2.3.3. A Construção Visual da Los Angeles de 2019 55

2.4. PÓS-PRODUÇÃO 59

2.4.1. As Múltiplas Versões e Algumas Interpretações 61

2.5. OUTRAS MÍDIAS: JOGO E QUADRINHOS 65

2.6. AS TEMÁTICAS 66

2.6.1. Los Angeles, 2019 67

2.6.2. Os Corpos Replicados 71

2.7. LAPSOS DE ESQUECIMENTO 77

CAPÍTULO 3 – OS ANDROIDES PODEM SONHAR? 79

3.1. A CRIAÇÃO DA VIDA E A FICÇÃO CIENTÍFICA NA LITERATURA 90

3.1.1. Um Breve Histórico da Literatura de Ficção Científica 92

3.1.2. Um Pouco da Biografia de Philip K. Dick 98

3.2. DEVIR-ANDROIDE: UMA ESPERANÇA? A MORTE E A POSSIBILIDADE DA VIDA EM ANDROIDES SONHAM? E BLADE RUNNER.....99

CONCLUSÃO 105

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 108

INTRODUÇÃO

> Agora que eu pensava nisso, era muito estranho que seres humanos se sentissem confortáveis andando por aí em corpos feitos basicamente de fluidos. Isso que era realmente bizarro.
>
> Charles Neumann, Homem-Máquina.

O desafio foi lançado no momento em que olhei para a página em branco à espera de ser preenchida. Todas as informações coletadas estavam na nuvem da minha memória, embora a maior parte delas permanecesse escondida em subpastas. Muito tempo se passou até que meu corpo-mente escolhesse algumas palavras para começar a difícil tarefa de escrever. O resultado está nas inúmeras páginas que você encarará daqui em diante.

Tudo começou em 1968, quando **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** foi publicado pela primeira vez. O autor da obra em questão é o estadunidense Philip K. Dick, que, assim como eu, gostava muito de ler ficção científica (DICK *apud* SUTIN, 1995). Sua vida foi bastante intensa: vários casamentos, uso de drogas, idas a psiquiatras, pobreza, paranoia, envolvimento com FBI, etc... Esses são alguns dos eventos que é interessante se ter em consideração para refletir sobre o lugar de produção do autor. Mas o mais impressionante mesmo foi sua produção literária. Como ele queria viver da e para a literatura, ele tem muitas obras publicadas, com centenas de contos e romances que flertam com história alternativa, avanço tecnológico, futuros pessimistas, entre outros temas que compõem o gênero acima referido.

Afirmar que tudo começou com essa publicação não é inteiramente verdade, visto que meu primeiro contato com a obra aconteceu ao assistir dezenas de vezes sua adaptação fílmica: **Blade Runner – o caçador de androides** (1982), dirigido pelo britânico Ridley Scott. Além de considerá-lo um bom filme, o interesse em se trabalhar com as obras veio da possibilidade de abordar a pós-humanidade numa obra de ficção científica, através da figura do ciborgue/androide.

Os ciborgues são considerados híbridos por representarem duas formas de existência, uma biológica e outra artificial. Esses sujeitos híbridos são diferentes dos androides, pois esses são completamente artificiais, emulando a organicidade humana. A intervenção tecnocientífica na forma de vida natural ainda suscita questões éticas e morais, questões essas que, vez por outra, encontramos na literatura e no cinema. A inquietante relação entre homem e máquina permeia o imaginário humano desde que os avanços tecnológicos se tornaram realidade. Hoje em dia estamos acostumados a ver a tecnologia por toda parte, seja através de computadores menores e com processadores melhores, ou mesmo *tablets* e *smartphones* que permitem que o usuário esteja conectado à internet o tempo todo, se assim o desejar. Isso sem mencionar os avanços no campo da medicina e farmacologia, além de experiências laboratoriais que tentam recriar o *Big Bang* e descobrir como o universo surgiu. Por que, então, a tecnologia causa tanto estranhamento?

Talvez seja pelo medo do novo, conformismo com o que já faz parte de um cotidiano sem grandes mudanças de paradigma. Em **Homem-Máquina** (2012), um romance ciborgue de autoria do australiano Max Barry, o leitor é apresentado a Charles Neumann, um engenheiro com problemas devido a sua falta de habilidade social e que desejava, quando criança, ser um trem. Em um acidente de trabalho, causado pela perda do seu celular – com o qual tinha um alto nível de dependência – ele se vê sem sua perna e acaba usando o laboratório da empresa onde trabalha para construir uma perna mecânica melhor que a mais cara e avançada prótese disponível no mercado. Comparando sua nova perna com a biológica, Neumann percebe as vantagens que a tecnologia lhe oferecia, como o GPS acoplado ao processador e até mesmo o wi-fi para manter-se sempre conectado, por isso ele decidiu provocar um novo acidente e, assim, se sentir mais completo. Mas isso desperta o interesse da empresa Futuro Melhor, que decide financiar sua pesquisa na construção de mais partes maquínicas. Mas várias melhorias não imaginadas por Neumann começaram a vir das experiências de seus assistentes, como o aprimoramento da visão e da pele, provocadas não pela mutação genética, mas por pura tecnologia.

A sátira criada por Barry extrapola a dependência e os desejos da sociedade contemporânea, que, por exemplo, troca de celular assim que um modelo novo é lançado, ainda que o primeiro seja totalmente funcional. Da mesma forma, outros romances de ficção científica tratam de questões contemporâneas a partir de um futuro nem sempre longínquo, que aumentam os problemas sociais para mostrar o que poderemos enfrentar fora do universo literário. Isso é o que mais me fascina no gênero.

A priori, o projeto pretendia tratar de três questões principais: a) os gêneros masculino/feminino/ciborgue, pensando no último enquanto um terceiro gênero, para além da dicotomia estudada à exaustão em várias áreas; b) a cidade, enquanto palco dos conflitos entre homens e máquinas; c) e por fim, a cartografia das representações do real e do imaginário nas duas obras. Esse projeto foi deletado. A pesquisa da fortuna crítica a respeito do filme acabou respondendo, ainda que não por completo, àquelas inquietações iniciais e suscitando outras, que culminaram nas páginas que você tem em mãos. Uma dessas inquietações é o silenciamento da obra literária nos artigos, monografia, dissertações, livros. Por que os pesquisadores não voltaram o olhar para **Androides Sonham?**

Com base nessa pergunta é que um novo projeto se formou. As obras continuaram as mesmas, assim como a proposta de fazer uma análise comparativa entre elas, já a motivação seria outra. Temos **Blade Runner** como um clássico do cinema, um filme que ganhou o status de *cult* e que até hoje gera discussões sobre suas personagens, mas a obra literária continua à margem. Será que as personagens do filme apresentam as mesmas características na obra de Dick? Se são diferentes, isso influencia na interpretação do filme após a leitura? E, principalmente, se houve grandes mudanças na adaptação, o contexto de produção corroborou esse processo?

Enquanto historiadora, não pude me furtar de fazer uma historização, ainda que breve, das produções literária e fílmica, bem como se apresenta o gênero da ficção científica nas duas mídias, uma vez que, de acordo com Certeau (1999), o lugar de produção diz muito sobre a obra. Novos objetivos foram delineados a partir da monumentalidade de **Blade Runner**. O historiador francês Jacques Le Goff (1994) acredita que é a análise do documento, enquanto produto de um tempo e de uma sociedade histórica, como monumento, ou seja, fruto das relações de poder, que permite que ele tenha sua imagem ressignificada através do tempo. **Blade Runner** é um documento-monumento do cinema, da mesma forma que **Androides Sonham?** é um documento-monumento literário. Cada um deles foi produzido em um tempo e espaço diferentes. As modificações do roteiro que num primeiro momento desagradaram Dick talvez refletissem as preocupações dos anos 80. Desagrado que se modificou quando o escritor viu alguns copiões da película e se impressionou com a proximidade que o visual *cyberpunk* tinha com o que ele imaginava que seria o mundo no futuro (**DANGEROUS DAYS**, 2007).

Para tratar das obras e do processo de adaptação, foram traçados novos objetivos. A figura central da pesquisa se tornou o androide, dada à importância do mesmo nas duas mídias e a polêmica em torno do protagonista Rick Deckard. No intuito de problematizar o androide nas duas obras, foi trazido o conceito de pós-humano a partir, principalmente, das autoras Paula Sibilia (2002) e Lúcia Santaella (2003). Já para entender as nuances entre **Blade Runner** e **Androides Sonham?**, tomou-se por base os conceitos de intermidialidade de Irina Rajewski (2012) e adaptação de Linda Hutcheon (2013) como metodologia de análise.

No primeiro capítulo encontra-se uma discussão sobre a relação homem e máquina através do cinema, fazendo uso do conceito de pós-humanidade para familiarizar o leitor não apenas com a ideia, mas também com várias obras, muitas delas parte integrante da cultura pop. Além disso, foi dado início a discussão de intermidialidade para apresentar o caminho que seria traçado nos capítulos seguintes.

O segundo capítulo, o mais longo dos três, fala sobre **Blade Runner**. Nele, o filme é apresentado, bem como todo seu processo de produção, desde a adaptação do roteiro, passando pelas influências visuais e as múltiplas versões, que deram margem a algumas interpretações conflitantes entre os fãs da película. Além de fazer essa genealogia da obra com base, principalmente, no livro **Future Noir: Making of Blade Runner** (1996), de Paul Sammon, e do documentário **Dangerous Days** (2007), historicizou-se o cinema de ficção científica no intuito de ressaltar a importância do filme de Scott dentro do gênero. Da mesma forma, não se pode deixar de mencionar outras adaptações criadas já tomando como norte o filme, que foram suas adaptações para história em quadrinhos e videogame, assim como outros trabalhos acadêmicos que analisaram as temáticas que eram os objetivos primários, já citados, dessa dissertação.

Por fim, mas não menos importante, o terceiro capítulo trata da obra literária. Nesse capítulo, a obra foi apresentada com detalhes no intuito de destacar as relações, com suas confluências e suas disparidades, entre o texto fonte e a adaptação fílmica. De forma análoga, foi feita um breve intercurso do gênero de ficção científica na literatura, dando ênfase à grande influência exercida por Philip K. Dick nesse campo. Além da própria obra de Dick, recorreu-se a autores como Adriana Amaral (2006), Fabio Fernandes (2006) e Scott Bukatman (2012), além do documentário **The Penultimate Truth About Philip K. Dick** (2008), de Emiliano Larre.

Na conclusão, além de retornar aos principais pontos abordados nos capítulos precedentes, foi feita uma rápida análise da edição mais recente de **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?,** que teve sua publicação em 2014 pela editora Aleph, uma vez que a edição usada para a elaboração desse texto data de 1989, indiciando que, apesar de todo esse passado literário e fílmico, ele ainda permeia nosso imaginário contemporâneo.

CAPÍTULO 1 – O PÓS-HUMANO NA INTERMÍDIA

1.1 MÁQUINAS HUMANOIDES

> Eu gostaria de te contar uma revelação que eu tive durante o meu tempo aqui. Ela me ocorreu quando eu tentei classificar sua espécie e me dei conta de que vocês não são mamíferos. Todos os mamíferos do planeta instintivamente entram em equilíbrio com o meio ambiente. Mas os humanos não. Vocês vão para uma área e se multiplicam e se multiplicam, até que todos os recursos naturais sejam consumidos. A única forma de sobreviverem é indo para uma outra área. Há um outro organismo nesse planeta que segue o mesmo padrão. Você sabe qual é? Um vírus. Os seres humanos são uma doença. Um câncer neste planeta. Vocês são uma praga. E nós somos a cura.
>
> Agente Smith, Matrix.

A ficção cientifica, não importa se no cinema ou na literatura, quase sempre traz à tona a difícil tarefa que é *ser* humano. As representações sobre o significado do humano e suas implicações epistemológicas são históricas, se transformam no tempo e no espaço, indiciando problemáticas importantes para se pensar o contemporâneo e as formas como nos percebemos enquanto espécie viva. Os gêneros narrativos que mais corporificam e instituem um debate sobre o que é o humano e o que há de humano em nós, são as obras literárias e os filmes de ficção científica. Entretanto, os filmes, por terem mais usuários acabam por alcançar um público massivo, e podem, eventualmente, suscitar vários questionamentos: “somos mesmo humanos?”; “o que é ser humano?”; “qual o limite do homem?”; entre outras inquietações que acabam voltando-se para uma ideia central: o que é a humanidade? E então você pode ser levado a pensar: “certo, mas e como é que a humanidade é mostrada na ficção científica? Apenas lidando com aparatos tecnológicos e/ou vivendo no espaço?”, e eu lhe respondo: sim e não.

O principal embate dos homens na ficção científica e que será destacado aqui nesta dissertação é a relação (quase sempre perversa) entre homens e máquinas, sejam elas manuais ou automáticas. Apesar de Mary Shelley, escritora inglesa do século XIX, que produziu a obra

Frankenstein ou O Moderno Prometeu (1818) inaugurar o gênero, como será mencionado algumas vezes ao longo do texto, não se pode negar que foram as obras de Júlio Verne, escritor francês também do século XIX, considerado o grande precursor da literatura de ficção científica com mais de cem títulos publicados, que consolidaram o mesmo.

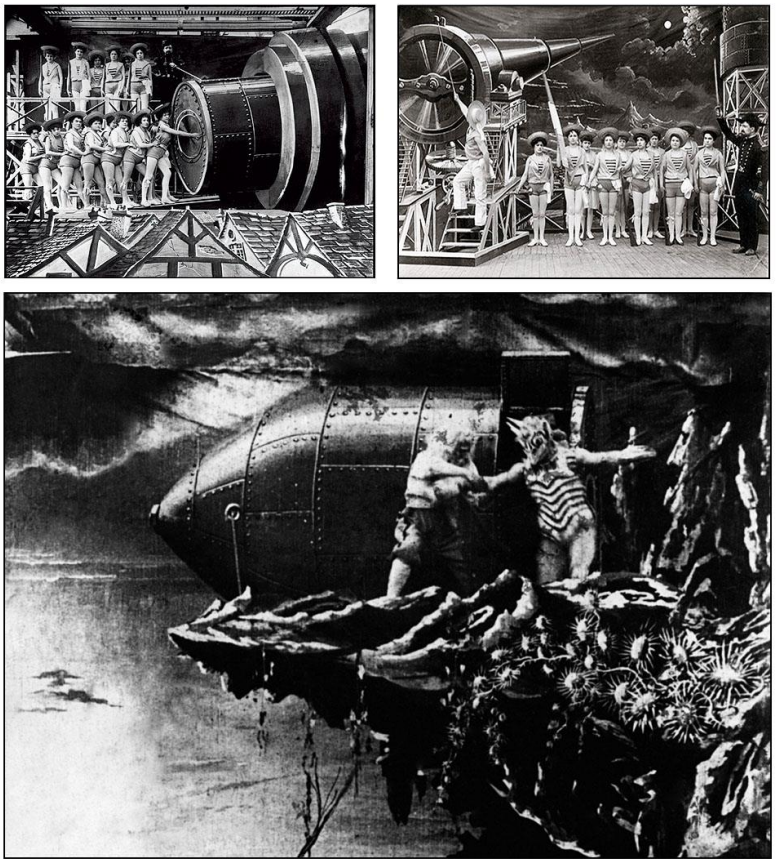

Figura 1 Cenas do filme Viagem à Lua (1902). No canto superior esquerdo a cápsula que levará os astrônomos à Lua está sendo colocada no canhão. No canto superior direito o canhão está sendo apontado para a Lua. Abaixo estão um astrônomo (esquerda) e um selenita (direita) ao lado da cápsula que está prestes a ser jogada de volta à Terra.

O primeiro filme com efeitos especiais foi **Viagem à Lua** (1902), produzido pelo ilusionista George Méliès e adaptado do romance **Da Terra à Lua** (1865), de Verne, e **Os Primeiros Homens na Lua** (1901), de outro autor de renome no meio, H. G. Wells. Em **Viagem à Lua** pode-se acompanhar as experiências e aventuras de um grupo de cinco astrônomos que viajam à Lua numa cápsula gigante disparada por um canhão de tamanho proporcional. O foco aqui gira em torno da captura desses pelos selenitas[1], e o seu retorno

[1] Em Viagem à Lua, o termo "selenita" se refere aos habitantes da Lua. De acordo com o professor e pesquisador de linguística e etimologia Carlos A. Oliveira, o termo teria sua origem na deusa grega Selene, a divindade das fases lunares. Para maiores informações consultar o texto ***"espaço sideral: esse assunto continua rendendo"***,

para a Terra, mas não deixa de impressionar pelo fato de, em época tão prematura para a história do cinema, tratar como possível um deslocamento espacial e mesmo a existência de vida fora do nosso planeta.

Muitos outros filmes, baseados ou não em obras literárias, flertam com o futuro e o avanço tecnocientífico e as consequências que a humanidade enfrentará por levar adiante suas criações tidas como não naturais. Isso possibilita um novo recorte no gênero. Ao afunilar a ficção científica na relação homem e máquina, ainda se tem um amplo campo de pesquisa, mas parece-me que quando o olhar é lançado para as máquinas humanoides[2], o estranhamento e a empatia que todos nós podemos sentir por elas, acabam por trazer novos afetamentos subjetivos.

Existe no imaginário cultural um medo aparentemente inexplicável de que as máquinas se tornem inteligentes e, portanto, autossuficientes (TADEU, 2009). A princípio, pode-se acreditar que seja algo inconsciente, afinal, criou-se um consenso de que a vida inteligente na Terra é um benefício concedido exclusivamente aos homens, e, a partir do momento em que uma máquina passa a raciocinar, fora do que foi programado (controlado) pelo seu criador, que coincidentemente é humano, ela representa um risco na hierarquia "natural" da vida, tal qual é o horror que a criatura feita por Victor Frankenstein provocou. Com isso, criou-se uma série de filmes e obras literárias sobre futuros apocalípticos em que a raça humana seria superada pelas máquinas e que estas tomariam o controle, transformando o homem em algo obsoleto.

É o que vemos, por exemplo, em **Matrix** (1999). No universo cinemático criado pelos irmãos Wachowski, as máquinas venceram a guerra nuclear travada entre o seu país e os países dos homens. No intuito de impedir que os tecno-soldados continuassem avançando, os homens poluíram a atmosfera para bloquear a entrada de luz solar que servia como fonte de energia para as máquinas. Uma vez impedidas de usar sua bateria solar, as máquinas se adaptaram e passaram a usar a bioeletricidade dos corpos humanos como fonte de energia, criando assim uma gigantesca estrutura de cultivo humano, enquanto eles permanecem

---

disponível em <http://carlosoliveira52.wordpress.com/2010/08/25/espaco-sideral-esse-assunto-continua-rendendo/>.

[2] Aqui levo em consideração não apenas as máquinas que tenham forma similar ao corpo humano, como autômatos, robôs, ciborgues e androides, mas toda e qualquer máquina que seja detentora de uma inteligência artificial.

plugados em um sono eterno, vivendo (sonhando) em uma realidade virtual, a Matrix, que simula o mundo humano no século XX.

Porém, a narrativa parece sugerir que a vitória das máquinas não poderia durar para sempre, pois na medida em que enuncia esse império das máquinas, ela também visibiliza a resistência humana, composta pelos sobreviventes da guerra, os viventes da cidade-refúgio subterrânea de Zion, cujos habitantes tinham por missão localizar o *escolhido*, aquele que conseguiria reverter a situação em que a humanidade se encontrava. Neo, o escolhido, é na verdade um *bug*[3] no sistema da Matrix e o único capaz de destruí-la, libertando o maior número de mentes humanas possível.

Figura 2 Referência de Ghost in The Shell (1996) e Matrix (1999). No canto superior esquerdo está Major em uma cena de tiroteio. No canto superior direito está Neo também em uma cena de tiroteio. Abaixo uma cena do despertar de Neo, quando este se depara com as baterias humanas, casulos que absorvem a energia para alimentar as máquinas.

A intertextualidade é uma característica marcante dentro do gênero de ficção científica, que acaba firmando – e reiterando nesses aproveitamentos – conceitos específicos, tal como acontece com a imagem do robô, que adentra no imaginário cultural como um todo. É o que Fábio Fernandes chama de megatexto, "um grande texto da subcultura da ficção

[3] *Bug* é um termo em inglês que foi incorporado para a língua portuguesa e que se refere a erros na lógica ou no código de um programa de computador, provocando seu mau funcionamento.

científica, acessível e acessável imediatamente pelos iniciados, ou seja, pelas pessoas acostumadas à leitura de narrativas desse tipo" (FERNANDES, 2006, p. 38). Essa relação de intertextos será fundamental para a discussão de intermidialidade que será levantada adiante.

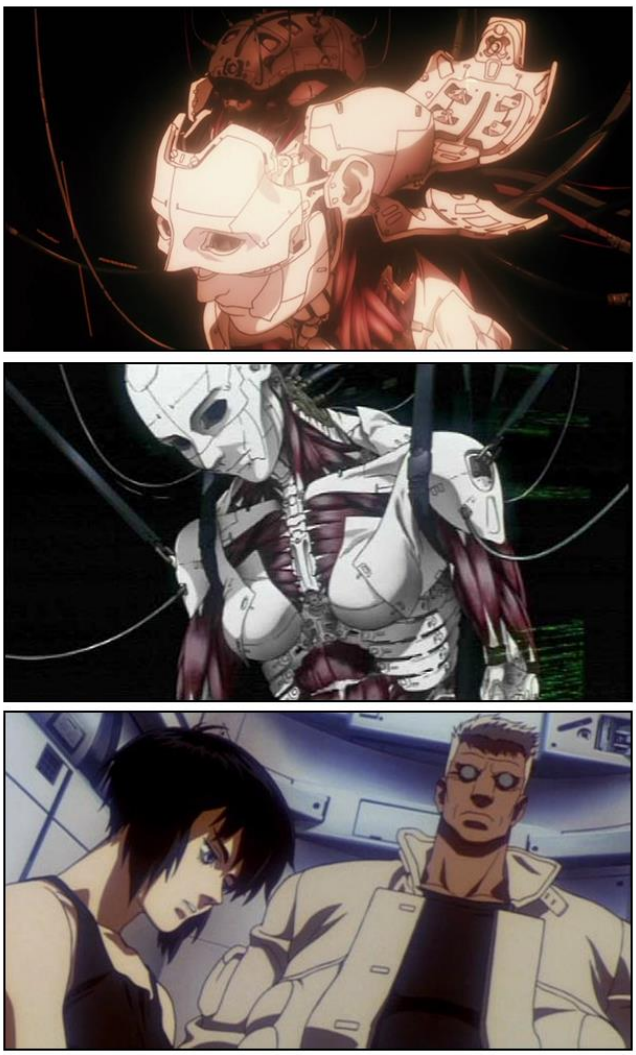

Figura 3 Cenas de Ghost in the Shell (1996). Acima é possível ver com detalhes a montagem da cabeça do corpo ciborgue da Major. No centro, destaco a presença de músculos na estrutura corpórea, o que confere o hibridismo à personagem. Na última imagem, com a presença de Major (esquerda) e Batou (direita), não conseguimos ver nada que evidencie a condição ciborgue da mesma, o contrário acontece com Batou, cujos olhos foram substituídos por próteses, o que é padrão para os agentes das Forças Especiais.

Várias foram as referências e os intertextos literários que ajudaram os irmãos Wachowski a construir esse universo, como por exemplo, **Ghost in the Shell**, um mangá de oito volumes criado por Masamune Shirow em 1989, que foi adaptada para três filmes e uma série animada em duas temporadas, cujo filme de 1995, homônimo ao quadrinhos, teria sido a maior fonte de inspiração. Ele se passa em 2029 e narra a caçada de um grupo policial liderado pela protagonista Motoko Kusanagi, conhecida como Major, em busca de um *hacker*

chamado de Mestre das Marionetes, que é capaz de controlar o desejo dos outros. Nesse ponto vale ressaltar que nesse mundo *cyberpunk*[4] todas as pessoas tem implantes cerebrais (meio pelo qual o Mestre teria acesso às pessoas) e a tecnologia está enraizada na sociedade de tal forma que da Major original teria restado apenas um fantasma e o que se vê atualmente é um ciborgue de capacidades extra-humanas.

Ghost in the Shell fornece a primeira pista do que será trabalhado nessa pesquisa através da figura do ciborgue, ou o organismo cibernético, um corpo não natural, modificado pelo homem. O termo ciborgue foi criado em 1960 por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, cientistas das áreas da neurologia e psicofarmacologia respectivamente, em um meio deveras interessado na criação de um super-homem, tendo em vista o avanço do programa espacial estadunidense. De acordo com Santaella, o "*ciborg* foi proposto como uma solução para as alterações das funções corporais ao se acomodarem a ambientes diversos" (SANTAELLA, 2010, p. 185). O termo viria a se popularizar depois de 1965, quando D. S. Hallacy publica **Ciborg – Evolução do Super-homem** e defende a ideia de que seria esse organismo que construiria um ponto de intersecção entre o homem e a máquina, criando assim uma nova fronteira (SANTAELLA, 2010, p. 185).

No cinema o ciborgue aparece como o híbrido homem-máquina, o orgânico lhe conferindo a humanidade, enquanto as próteses e implantes, que podem suprimir uma deficiência ou aumentar as potencialidades do corpo, lhe conferindo a maquinidade. Ao contrário de **Matrix**, onde o Agente Smith, o Arquiteto e outros personagens são programas dotados de inteligência artificial e que habitam o ambiente simulacional a partir de uma imagem idêntica à humana, em **Ghost in the Shell** e em **Robocop** (1987), de Paul Verhoeven, o que vemos são corpos fundidos com a máquina. **Robocop** é um projeto experimental de um policial ciborgue feito pela corporação *Omni Consumer Products*, mais conhecida por sua sigla OCP. A narrativa se passa na cidade de Detroit, num futuro não muito distante, que, além de estar falida, estava entregue aos altos índices de criminalidade. Na tentativa de salvar a cidade, o governo local faz um acordo com a OCP lhes dando o controle da força policial, que, insatisfeita com a decisão, resolve começar uma greve. Para suprir a necessidade de segurança, a empresa coloca em atividade o robô ED-209, que por um erro de programação acaba matando uma pessoa. A alternativa encontrada pelo presidente da OCP para que os

[4] O *cyberpunk* surge como um subgênero da literatura de ficção científica por volta dos anos 1980 e é caracterizado por narrativas de um futuro próximo, distópico e de grande avanço tecnológico. O subgênero será problematizado nos capítulos seguintes.

robôs fossem aceitos pela sociedade, apesar da falha anterior, era justamente humanizando a máquina, criando um policial ciborgue.

Figura 4 A imagem do ciborgue é tão recorrente nesse campo cultural que a franquia Robocop foi objeto de refilmagem em 2014, o que marca a contemporaneidade das inquietações provocadas pelo corpo híbrido. Acima, o Robocop de 1987. Abaixo o Robocop re-imaginado de 2014.

O projeto Robocop só poderia ser realizado no momento em que conseguissem um corpo recém-falecido de um policial. Para tal, a OCP enviou várias patrulhas para as zonas mais perigosas de Detroit até que o policial Murphy é brutalmente assassinado. Várias partes de seu corpo são substituídas por mecanismos e ele é programado com três diretrizes básicas: 1) servir o interesse público; 2) proteger todos os inocentes; 3) cumprir a lei; com o acréscimo de uma quarta diretriz secreta que impedia o Robocop de agir contra a OCP.

Essas diretrizes são muito próximas das três leis da robótica, elaboradas por Isaac Asimov, um bioquímico e escritor estadunidense de grande destaque por suas obras de ficção científica e não ficcionais. Pensando em possibilitar uma convivência harmoniosa entre robôs inteligentes (capazes de tomar suas próprias decisões) e humanos, evitando, inclusive, que eles se rebelassem e subjugassem os homens, Asimov criou as três leis na coletânea de contos intitulada **Eu, Robô** (1950), que consistem em:

> **Primeira Lei**: um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.
>
> **Segunda Lei**: um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei.
>
> **Terceira Lei**: um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e a Segunda Leis. (MEADOWS, 2001, p. 30)

Esses códigos se repetiram em outros filmes, construindo assim um megatexto, como em **O Planeta Proibido** (1956), dirigido por Fred M. Wilcox, que apresenta um dos robôs mais famosos da história do cinema, Robby, o robô, que foi licenciado pelo estúdio MGM e inspirou outros como o C3PO, de **Guerra nas Estrelas** (1977 -), de George Lucas, e HAL 9000, de **2001: Uma Odisseia no Espaço** (1968), de Stanley Kubrick, além de ter feito aparições em inúmeros filmes do gênero.

Aqui já se pode construir uma ponte para a distinção entre os conceitos de robô e ciborgue. O termo "robô" vem da palavra tcheca *robota*, que poderia ser traduzido como "trabalho forçado", e tem sua origem numa peça teatral chamada **R.U.R.** (**Robôs Universais Rossum**), criada pelo escritor tcheco Karel Čapek em 1920. Esta se passava em uma fábrica onde robôs humanoides se revoltaram contra seus criadores. Meadows (2011) afirma que tal peça chegou às mãos de Asimov e que os robôs que aparecem em ambas as narrativas, **R.U.R.** e **Eu, robô**, são criados a partir da mistura entre as engenharias genética e elétrica. Mais do que isso, ambas mostram robôs que tem sentimentos e acabam dominando o mundo – daí, mais uma vez, a necessidade da criação de um código de conduta robótico. Conforme pontua Martins (2013), Asimov já observava que os homens encaravam as máquinas sob duas perspectivas: enquanto estiverem sob o controle humano, elas são úteis e benignas, mas na medida em que esse controle é reduzido, a máquina se transforma em algo a ser temido. Presente tanto nas narrativas fílmicas quanto literárias, este é outro indício de como elas conseguem problematizar, através das intertextualidades, a relação de alteridade entre o homem e a máquina, acentuando o caráter híbrido não só das narrativas como também de suas personagens.

Mas nem só de ciborgues e robôs vive o universo das máquinas inteligentes. Há uma outra figura que ainda não foi mencionada e que talvez seja a mais importante para toda a

pesquisa aqui desenvolvida: o androide. Santaella (2010) define que o androide é toda e qualquer forma de vida artificial e autônoma. Esse conceito abrange os robôs acima citados e os androides Nexus-6, presentes em **Blade Runner** (1982), de Ridley Scott e **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** (1968), de autoria de Philip K. Dick, que falarei adiante. Mas, visualmente, há uma diferença significativa entre os robôs do cinema, geralmente constituídos com material inorgânico (podendo ou não ser humanoides), e os androides que, num primeiro olhar não se distinguem de nós humanos, como é o caso dos Nexus-6, dos *cylons*[5] da série de televisão **Battlestar Galactica** (2004-2009) e do Exterminador, do filme **Exterminador do Futuro** (1994), de James Cameron.

Figura 5 Cenas de Exterminador do Futuro (1984). Acima, o Exterminador está com o rosto desfigurado, revelando seu corpo maquínico. Abaixo, o Exterminador após perder sua pele humana no fogo, mostrando sua estrutura metálica hiper-resistente.

[5] Na prequela televisiva Caprica é dada a etimologia da nomenclatura, *cylon* viria de uma abreviação do termo *Cybernetic Life-form Node*, que poderia ser traduzida livremente como forma de vida cibernética.

Constantemente, a ficção científica altera as fronteiras entre o real e o imaginário de seu tempo. De acordo com Régis (2006), o gênero não está restrito a capturar e misturar os elementos do real e do imaginário, mas sim reconfigurá-los, despertando um novo imaginário, que seria o tecnológico. No intuito de mostrar como este agiu sobre a ideia de formas de vida desde o século XIX até a contemporaneidade, Régis retoma algumas obras para discutir as diferenças entre os autômatos: robôs (mecânicos), androides (biológicos) e supercomputadores (entes). Os primeiros, desde o princípio, já despertavam o medo nos homens, pois representavam a substituição da força de trabalho destes, tornando-os obsoletos além de se tornarem um risco, pois poderiam, eventualmente, se posicionar contra a humanidade e a expurgar, uma vez que eram superiores física e intelectualmente, como mostrou a já citada peça tcheca **R.U.R.**

Com o passar do tempo essa visão de horror aos robôs foi modificada por novos autores, como Asimov, que durante a Idade de Ouro da Ficção Científica[6], apresentaram robôs simpáticos e leais aos seus criadores (lembrem-se da conveniência das Leis da Robótica), ainda que eles continuassem imprevisíveis. Já os segundos, estariam na próxima etapa da escala de evolução autômata, atingindo níveis de complexidade cognitiva muito próxima da humana. Régis afirma que "os robôs estão no limite do humano, mas sua natureza mecânica mantém fronteiras bem delineadas. Mas os andróides não possuem diferença biológica em relação aos humanos" (RÉGIS, 2006, p. 10).

Vale ressaltar que a partir de meados da década de 1950, quando a distância biológica e cibernética se estreitou, a ficção cientifica passou a enfatizar a luta dos androides que queriam se tornar humanos. Por fim, os supercomputadores estariam associados a uma entidade, pois são inteligências artificiais que dispensam as formas corporais robóticas, almejando aquelas que lhe permita o uso de sua capacidade máxima. "O robô e o andróide ainda são feitos à imagem e semelhança do homem, mas o computador parece tocar diretamente o divino." (RÉGIS, 2006, p. 11), conclui a autora.

[6] A Era de Ouro da Ficção Científica será explorada no capítulo 3. Por hora, basta saber que foi o período compreendido entre as décadas de 1930-1940, caracterizada por sua meticulosidade científica. Os principais autores dessa época são Isaac Asimov e Arthur C. Clarke, entre outros.

1.2 HUMANOS MAQUÍNICOS

> Todas as coisas mudam. O teu esforço para permaneceres como és é aquilo que te limita.
>
> Mestre das Marionetes, Ghost in the Shell

Com os três conceitos anteriores já em mente, é o momento de falar sobre as minúcias dos androides presentes na ficção científica. Voltando a **Ghost in the Shell** (1995), a sequência que aparece nos primeiros minutos de filme mostra como a personagem Major foi constituída: uma estrutura metálica semelhante ao esqueleto, recoberta com uma substância líquida em uma câmara, que produz sua forma de vida em pele, olhos e cabelo. Por que não seria ela então, completamente montada, um androide e não um ciborgue?

De acordo com o universo *cyberpunk* criado, uma parte da Major original ainda estaria com ela e é o que eles chamam de alma, ou fantasma (*ghost*). Mas em alguns diálogos entre a Major e Batou, é questionado se essa alma existe mesmo ou se ela também foi fabricada, o que pode nos sugerir que a noção de humano ainda está atrelada a uma visão ontológica, cujas marcas estariam dadas por uma essência interior.

Como contraponto à existência de uma interioridade, no filme **Exterminador do Futuro** (1984), a humana Sarah Connor é perseguida por um ciborgue exterminador, do modelo de infiltração *Cyberdyne Systems* 101. Seu corpo, assim como o corpo da personagem Major, tem um "esqueleto" metálico, blindado, resistente e coberto com tecido humano vivo, produzido especialmente para os ciborgues. Contudo, o Exterminador é uma máquina programada para seguir o comando da *Skynet*[7], que reconhece todos os humanos como inimigos. Ele não sente nenhuma emoção, é o que o Sargento Reese afirma a Sarah Connor. Nesse sentido, o corpo-máquina que produz afetos e/ou sugere uma interioridade a-maquínica estaria em outra condição subjetiva relativa ao humano? Talvez outra narrativa possa melhor

[7] No universo de Exterminador do Futuro, a *Skynet* é um programa de computador que foi construído com base no sistema de defesa humana e incorporado ao setor de defesa dos Estados Unidos. Quando os homens descobriram que ela possuía inteligência artificial própria, tentaram desativá-la, mas foi em vão. Ela se revoltou contra o seu criador, iniciando uma guerra nuclear que quase extinguiu a raça humana. No primeiro filme, a *Skynet* manda um robô para o passado, cuja missão é eliminar a mãe (Saraha Connor) do líder da resistência antes que o mesmo seja concebido. Maiores informações no site *Terminator Wiki*, disponível em <http://terminator.wikia.com/wiki/Skynet>.

mensurar essa problemática indiciada pela relação entre afeto e máquina apresentada: os *cylons* de **Battlestar Galactica** (2004-2009).

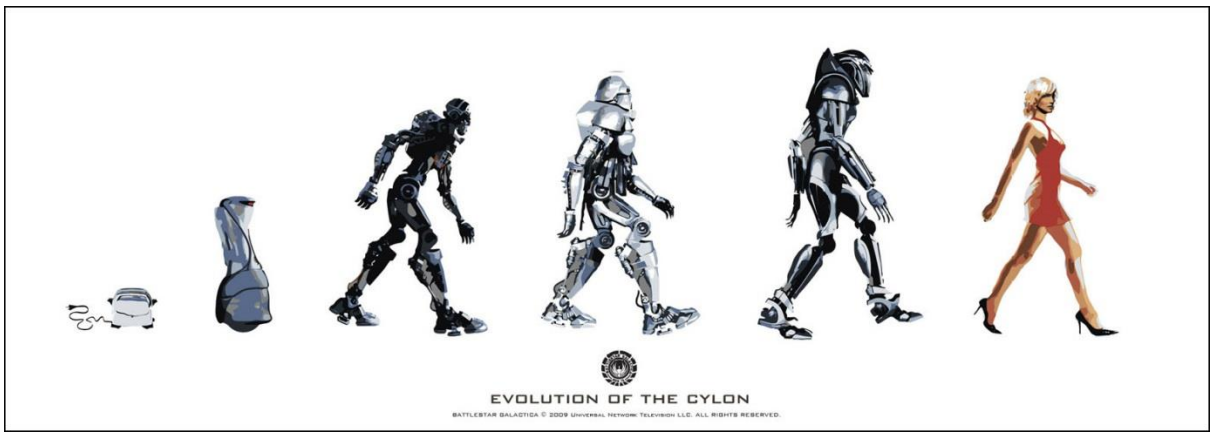

Figura 6 Pôster A Evolução do *Cylon* (Artista Desconhecido). A ilustração faz referência a prequela Caprica (2009), que narra a origem dos *cylons*, até o estágio atual do androide. Seguindo a ordem da imagem, tem-se: torradeira (nome pejorativo pelo qual os humanos chamam os *cylons* e que poderia representar todas as máquinas que não tinham inteligência artificial); Serge (modelo de robô doméstico que já dispunha de inteligência artificial – este aparece apenas em Caprica); U-87 (a primeira unidade ciborgue de combate – também aparece apenas na prequela); Centurião antigo (o modelo da série antiga de Battlestar Galactica, da década de 1970); Centurião moderno (modelo da série re-imaginada dos anos 2000); *Cylon* humanoide (modelo criado para operações de infiltração na frota humana, que também pertence à série recente).

Seguindo o mesmo princípio de infiltração do Exterminador, os *cylons* possuem doze modelos básicos de androides e cada modelo desses possui inúmeras cópias. Sua origem é explicada na série prequela, **Caprica** (2009), que se passa cinquenta e oito anos antes dos conflitos entre humanos e *cylons* como retratados nas quatro temporadas de **Battlestar**. Tudo começou quando Zoe - filha do engenheiro e empresário Daniel Graystone, que fabricou um dispositivo de acesso para realidade virtual chamado *holoband* e vários modelos de robôs militares - se envolveu com uma seita religiosa monoteísta[8] (também conhecida por seu envolvimento com atividades terroristas), criando um avatar que poderia viver no mundo virtual, mesmo ela estando desconectada. Apenas depois da morte de Zoe, em um atentado terrorista ao metrô, é que seu pai descobre a existência desse avatar e tenta de todas as formas transferi-lo para um corpo no mundo real. Sua paternidade é dupla: genitor de sua filha biológica e genitor de seu corpo máquina, cujo sistema operacional o reconhece como pai. Esse teria sido o primeiro *download* de consciência em uma forma robótica (MEADOWS, 2011).

[8] No universo de **Battlestar Galactica**, e, consequentemente, de **Caprica**, a religião é politeísta (os deuses cultuados são os mesmos da Grécia Antiga). A seita monoteísta, chamada de Soldados do Uno, é conhecida por seu envolvimento com ataques terroristas. Vale salientar que os *cylons* de **Battlestar Galactica** pregam a existência de um único Deus.

Os *cylons* que aparecem em **Battlestar** já não são mais metálicos. Para todos os efeitos, são com seres humanos, réplicas perfeitas que, quando morrem, conseguem ressuscitar, transferindo todo seu *backup*[9] para um novo corpo (corpos que são produzidos em série) que estava em suspensão. Os únicos robôs programados apenas como máquinas autômatas são os soldados chamados de Centuriões - até mesmo as naves espaciais têm partes orgânicas e as naves do tipo *basestar*[10] são completamente pilotadas por híbridos, que não são nem totalmente *cylons* e nem totalmente humanos.

Apesar dos *cylons* serem desprezados, subestimados e tratados como coisa-objeto ao invés de uma forma de vida, alguns modelos tomam decisões que acabam por mostrar que eles tem sentimentos: se apaixonam, assim como podem vir a sentir raiva e esperança, um devir subjetivo. Até mesmo a barreira que os separavam dos humanos precisou ser repensada quando uma das *cylons* consegue gerar vida em seu ventre, uma gestação normal para os padrões humanos, com o diferencial de a criança ser um híbrido.

Cartografadas essas produções culturais, que dizem muito sobre nossa experiência na contemporaneidade, podemos questionar: como distinguir homens de máquinas, se esses têm consciência e emoções? Qual seria a fronteira entre o corpo humano e o corpo não humano? Existe, ou poderá vir a existir, um super-homem? Ou ainda, já somos todos maquínicos?

Esse poderia ser um estágio que gradualmente poderia ser deletado, como sugere Vieira (2003), que acredita existir um "apagamento de fronteiras de gênero e de suportes tecnológicos de informação, ou entre cultura de elite e cultura popular, entre o real e o imaginário e, principalmente, entre formas hegemônicas e experimentais de representação audiovisual" (VIEIRA, 2003, p. 335). Se tais fronteiras estão de fato sendo apagadas, novos paradigmas se farão necessários para discutir não só o gênero e o real, como as culturas, não mais de elite e popular, mas de homens e máquinas.

---

[9] *Backup* é um termo em inglês que foi incorporado à língua portuguesa e que significa, na informática, a cópia de dados entre dispositivos, com o intuito de manter cópias de segurança de arquivos em geral.

[10] A *basestar* é uma nave grande, com as mesmas proporções da nave Galactica, e que serve como base para os *cylons*.

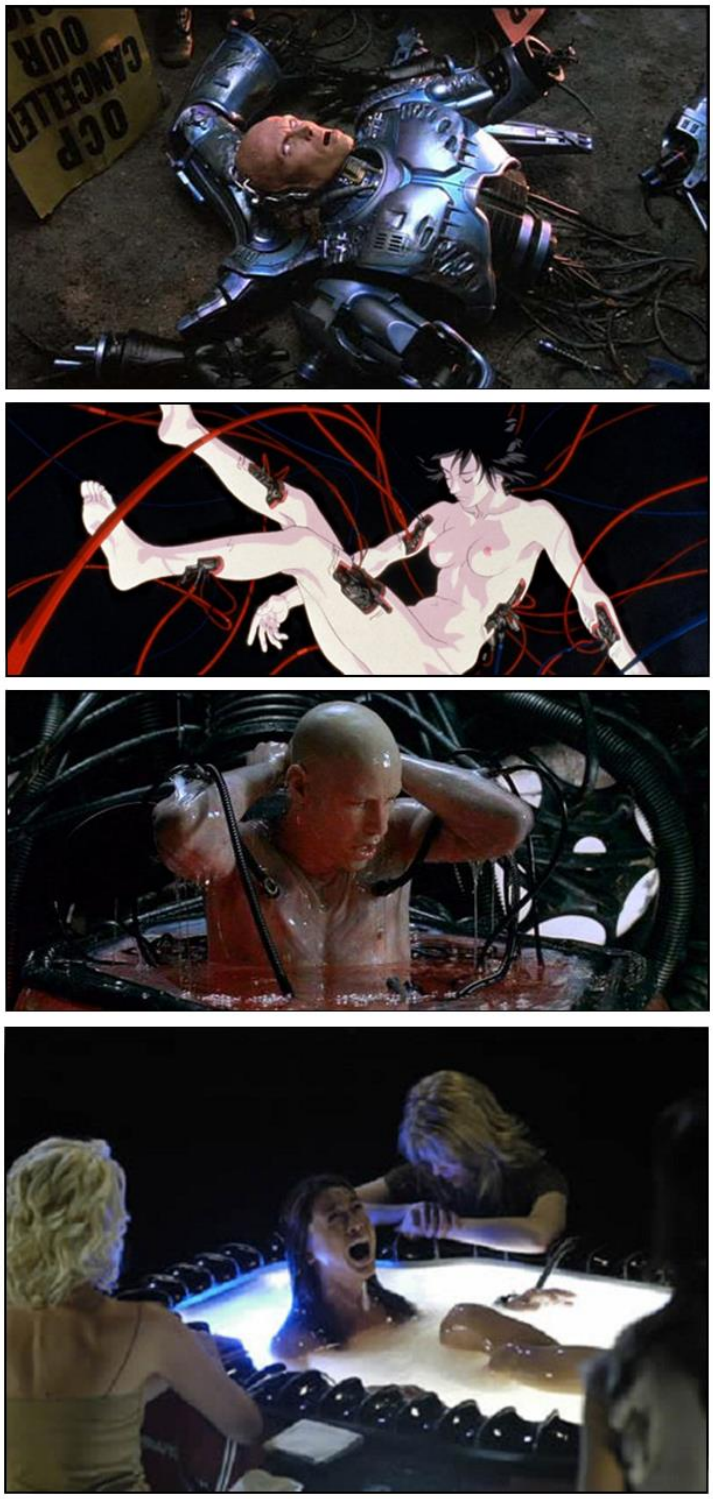

Figura 7 Nessa imagem é possível ver como o imaginário da ficção científica perpetua a relação homem-máquina. Em todas as cenas retratadas no quadro acima, fica evidente como funciona a ideia do megatexto, já citada anteriormente. Acima está o Robocop (Robocop) parcialmente destruído, expondo suas vísceras maquínicas. Em seguida, a Major (Ghost in the Shell) em seu momento de nascimento, mas ainda plugada à máquina e em processo de formação. Logo após, o icônico despertar de Neo (Matrix), que apesar de ser humano tem em seu corpo vários conectores com os quais tem acesso à Matrix. Por último a ressurreição do *cylon* Número 8, muito próximo da cena anterior de Neo, com o diferencial da Número 8 não ser humana, mas construída para emular uma.

Os replicantes que figuram o filme **Blade Runner** (1982), de Ridley Scott, passeiam pelo limiar desses dois conceitos. Neste icônico filme de ficção científica, os replicantes são um tipo de androide, constituídos à imagem e semelhança do seu criador: o homem - com a diferença de terem sofrido um *upgrade* para serem "mais humanos que os humanos" [11]. Criados pela empresa Tyrell Corporation, essas criaturas, que a princípio foram usadas como máquinas de guerra, são agora a força de trabalho para os colonizadores de outros planetas. Eles respiram, raciocinam, sangram e são capazes de emular sentimentos, tornando a experiência daqueles que lhes tem como propriedade ainda mais próxima do real.

Toda narrativa de **Blade Runner** envolve os replicantes. Um grupo destes foge das colônias espaciais em busca de mais tempo de vida. Acontece que, como medida de segurança, os replicantes tem um curto prazo de validade, que os permitem viver por apenas quatro anos. É o seu desejo de viver que os motiva a desobedecer às leis, matando humanos e fugindo para a Terra como clandestinos, posto que são proibidos. O filme foi adaptado da obra de ficção científica do autor estadunidense Philip K. Dick. Publicada em 1968, **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** também trata das relações entre homens e máquinas, porém com algumas diferenças: os replicantes são (re)conhecidos como androides e seu curto prazo de vida está relacionado a impossibilidade de corrigir uma falha de engenharia biomecânica, contra a vontade de seu fabricante (pai?). Esses fatos narrativos podem trazer um novo sentido para a obra ao sugerir que essa é uma barreira a ser transposta. Que tipo de sujeito estaria implicado na superação desses elementos, ou melhor, quem será o ser quando a falha for corrigida e o prazo se estender por um período de tempo indeterminado?

Tomáz Tadeu já havia dito que não importava mais descobrir quem era o sujeito, mas sim achar as respostas para "ainda queremos sê-lo?", "quem precisa dele?", e "quem vem depois do sujeito?" (SILVA, 2009, p. 9), pois ao se encontrar diante dessa relação, ao invés de indagar a respeito da natureza das máquinas, o homem se volta para sua própria natureza.

Tanto no cinema, quanto na literatura, é perceptível a preocupação do homem com a sua condição. Como aponta Bukatman (2012), Philip K. Dick nos dá dois pares opostos que implicam em questões primordiais: o primeiro, humanos *versus* androides, nos possibilita indagar "somos realmente humanos?"; enquanto o segundo, humanos *versus* não humanos,

[11] "Mais humanos que os humanos" é o *slogan* da Tyrell Corporation para a venda dos seus novos modelos, os androides Nexus-6.

nos leva para um problema moral que pode ser sintetizado na pergunta “o que significa ser humano?”. Ambas as narrativas, conforme será amplamente discutido adiante, demonstram os conflitos do homem com seu duplo, seja ele chamado de robô, ciborgue, androide ou mesmo de replicante.

Através da ficção científica, o homem pode extrapolar essas e outras questões, especialmente no que toca a sua relação com a tecnologia, ao criar universos complexos e formas de vida inteiramente novas. Tendo isso em mente, o que você lerá nas páginas a seguir é um estudo intermidiático de **Blade Runner** e **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** sobre o pós-humano, centrando na figura do replicante, a partir dos estudos culturais.

Em sua pluralidade, a cultura está em constante produção. De acordo com o teórico cultural e sociólogo jamaicano Stuart Hall, ela é “[...] um dos elementos mais dinâmicos – mais imprevisíveis – da mudança histórica do novo milênio” (HALL *apud* COSTA, SILVEIRA e SOMMER, 2003, p. 38). Em meados do século XX, com a emergência dessa nova reflexividade do cultural enquanto práticas sociais, históricas, econômicas e políticas, é que os estudos culturais despontaram como um novo processo teórico-metodológico para a compreensão dos devires humanos. Dentre as várias temáticas que surgiram desde então, Hall se destaca pelo estudo das identidades no contexto social, identidades essas que não podem mais serem fixas, tendo em vista a sua multiplicidade, a sua dinâmica e as infinitas possibilidades de produção de diferenças, caracterizando assim o sujeito pós-moderno.

Diante do que já foi exposto, ainda é válido manter o conceito de homem ou se faz necessário reformulá-lo diante das possibilidades que estão surgindo? Sibilia (2002) acredita que todos nós estamos vivendo uma nova era, a era da pós-humanidade, marcada pelas novas potencialidades do homem contemporâneo. O homem da era digital está se tornando “permeável, projetável, programável” (SIBILIA, 2002, p. 19). Seria o caso de retomar o *Post-Scriptum* de Deleuze (1992) quando este chama atenção para a sociedade de controle, na qual emerge uma formação social que desconhece fronteiras, pois se antes os homens viviam numa sociedade disciplinar que, por sua vez, substituiu a sociedade de soberania, agora eles estão sob o regime do controle:

> As sociedades disciplinares têm dois pólos: a assinatura que indica o indivíduo, e o número de matrícula que indica sua posição numa massa. É que as disciplinas nunca viram incompatibilidade entre os dois, e é ao mesmo tempo que o poder é massificante e individuante, isto é, constitui num corpo único aqueles sobre os quais se exerce, e molda a individualidade de cada membro do corpo (Foucault via a origem desse duplo cuidado no poder pastoral do sacerdote - o rebanho e cada um

> dos animais - mas o poder civil, por sua vez, iria converter-se em "pastor" laico por outros meios). Nas sociedades de controle, ao contrário, o essencial não é mais uma assinatura e nem um número, mas uma cifra: a cifra é uma senha, ao passo que as sociedades disciplinares são reguladas por palavras de ordem (tanto do ponto de vista da integração quanto da resistência). A linguagem numérica do controle é feita de cifras, que marcam o acesso à informação, ou a rejeição. Não se está mais diante do par massa-indivíduo. Os indivíduos tornaram-se "dividuais", divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou "bancos". (DELEUZE, 1992, p. 222).

Conforme aponta o autor, a sociedade disciplinar, tão bem analisada por Foucault a partir do modelo arquitetural dominante que é o Panóptico[12], acarretada na constante observação dos corpos, presos num processo cíclico, não importando se o indivíduo está na casa, escola, fábrica ou prisão - instituições de confinamento que lançaram dispositivos disciplinares para sujeitar o indivíduo às normas, levando-o ao autopoliciamento, acrescido na sociedade de controle com as técnicas do chamado biopoder, que Sibilia se apropria para pensar o pós-humano.

A disciplinarização foi internalizada, os sujeitos são, ao mesmo tempo, massa e indivíduo. Na sociedade de controle, por sua vez, não existe mais o indivíduo, pois ele não faz parte de uma identidade, mas de todas. O sujeito é fluído, nômade. Se na sociedade disciplinar era importante ter uma assinatura (indivíduo) e um número de matrícula (massa), atualmente, na sociedade de controle, o que interessa é ter uma cifra (senha) que pode permitir que o sujeito tenha acesso – ou não – à informação. Deleuze faz uma importante analogia com as máquinas:

> É fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las. As antigas sociedades de soberania manejavam máquinas simples, alavancas, roldanas, relógios; mas as sociedades disciplinares recentes tinham por equipamento máquinas energéticas, com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem; as sociedades de controle operam por máquinas de uma terceira espécie, máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e o ativo a pirataria e a introdução de vírus. (DELEUZE, 1992, p. 223).

---

[12] Originalmente, o Panóptico foi um projeto de prisão circular criado pelo filósofo e jurista inglês Jeremy Bentham. O objetivo de seu projeto era que existisse um observador central que pudesse ver todos os presos sem precisar se deslocar. A mesma ideia poderia trazer eficiência para outros ambientes que não fosse apenas a prisão, como os espaços da escola e do trabalho, criando assim um método de disciplinaziração dos corpos, que seria posteriormente estudado pelo filósofo francês Michel Foucault. Para maiores informações, consultar a obra **Vigiar e Punir** (2012).

Com isso, pode-se inferir que nós estamos vivendo a passagem do mundo analógico para o mundo digital, conforme aponta Santaella (2003). Um exemplo disso diz respeito à figura do ciborgue de William Gibson em **Neuromancer** (1984) que marcou a transição daquele híbrido orgânico-maquínico para o da simulação digital, tendo sua expressão máxima nos "cibercorpos inteiramente digitais" (SANTAELLA, 2003, p. 190), popularmente conhecidos como avatares.

Essa sociedade de controle descrita por Deleuze ecoa na literatura de ficção científica, especialmente a *cyberpunk*, onde a sociedade industrial (o homem confinado) foi substituída pela consumidora (o homem endividado). "Na passagem para a era pós-industrial, portanto, observa-se uma transição do **produtor** disciplinado (o sujeito das **fábricas**) para o **consumidor** controlado (o sujeito das **empresas**)." (SIBILIA, 2002, p. 36). A novidade sempre é desejada e os *upgrades* tecnológicos constantemente lançados no mercado estimulam o consumo desenfreado. Isso poderia ficar apenas no campo ficcional, como é o caso das narrativas *cyberpunk* e a luta de seus personagens contra as grandes corporações que ditam as normas desta sociedade em ruínas, mas também pode ser aplicado à nossa realidade, onde se cria a necessidade de manter-se atualizado com os novos modelos de *tablets*, *smartphones* e outros *gadgets*, nos permitindo estar conectados a maior parte do tempo.

Da mesma forma acontece em **Neuromancer** (1984), de William Gibson, que inaugurou o conceito de ciberespaço através das peripécias narrativas do personagem ex-hacker Case que, ao tentar roubar seus patrões, é penalizado com a danificação do seu sistema neural, ficando impossibilitado de se conectar à Matrix. Case é um ciborgue que, tal como outros personagens de Gibson, também vive sob um novo estatuto, pelo qual não é mais válido perguntar o que é um ser humano, pois eles já estariam além (FERNANDES, 2006). "A *imagem* do ciborgue nos *estimula* a repensar a subjetividade humana; sua *realidade* nos *obriga* a deslocá-la." (SILVA, 2009, p. 13).

O cinema, de acordo com Vieira (2003), é também atraído pelo corpo, aparecendo aos espectadores como um duplo projetado. É comum encontrar, no início da história do cinema, filmes que mostram a criação de seres humanos e/ou sobrenaturais, destacando o processo de transformação das figuras que antes só faziam parte do imaginário da ficção científica na literatura, como autômatos e robôs – o que já nos é um indicativo da importância da relação entre homens e máquinas. O autor afirma que esse período de formação do cinema coincide com a tomada de consciência de uma nova era mecânica. Se por um lado havia o

entusiasmo com o avanço tecnológico, por outro, essa mesma tecnologia passou a "representar um poder desestabilizador e incontrolável" (VIEIRA, 2003, p. 326), como pode ser visto no clássico **Metrópolis** (1927), de Fritz Lang, em que as duas faces dessa mesma moeda são mostradas: o fascínio e o temor.

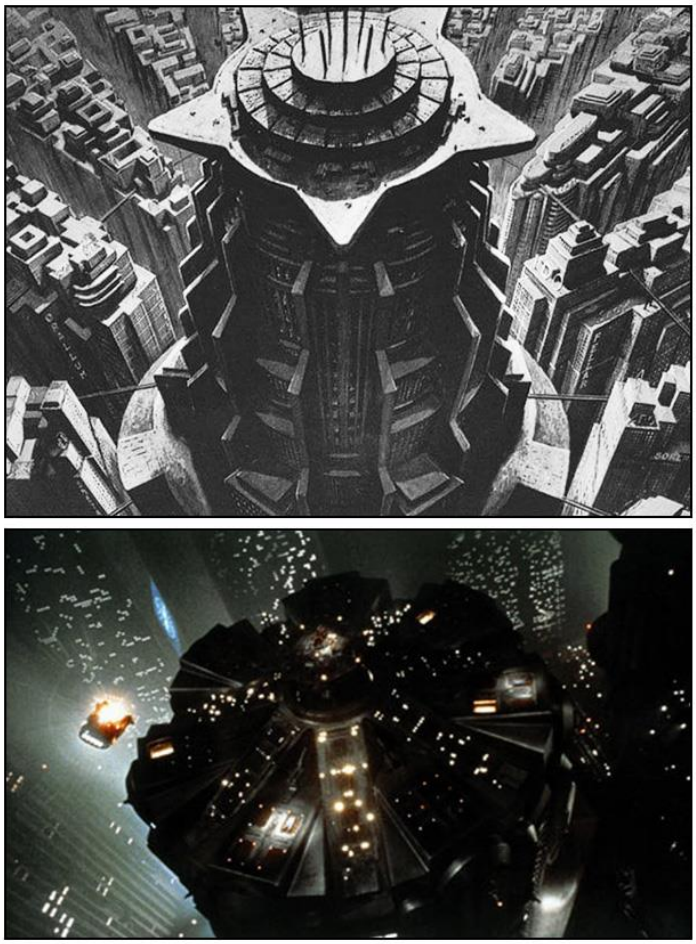

Figura 8 Acima a cidade em Metropolis (1927), onde se pode ver ao centro a Torre de Babel cercada de muitos prédios. Abaixo a Los Angeles de 2019, de Blade Runner (1982), numa referência ao clássico produzido por Fritz Lang.

Neste filme, que será mencionado diversas vezes ao longo desta dissertação, é notável, bem como apontou Vieira (2003), que a arquitetura da máquina se confunde com a da cidade e a dos corpos. A história de **Metrópolis** poderia ser reduzida a uma história de amor proibido, em que duas pessoas, de classes sociais distintas, se apaixonam e lutam para conseguir viver esse amor. Contudo, isso seria menosprezar o apelo sobre outras questões, a exemplo da opressão e da luta de classes - com destaque para os avanços tecnológicos que permitirão a substituição da força de trabalho humana por forças maquínicas -, entre outras

temáticas. Neste enredo, a complexa relação entre homens e máquinas se dá através da personagem Maria e seu duplo, um robô humanoide que age totalmente em desacordo com a personalidade da primeira. A todo instante, a bondade da Maria "original" é reforçada, enquanto sua réplica é malvada.

Esse maniqueísmo foi reforçado incontáveis vezes, fazendo-se presente na produção do gênero, independente da mídia na qual se apresente. É válido chamar atenção que o mito do duplo é anterior a essa produção e seu simbolismo faz parte das mais variadas mitologias e culturas. Já no texto bíblico, o homem apresenta uma natureza dupla: masculino/feminino, homem/animal, espírito/matéria, vida/morte. Segundo Santos (2011), a semelhança física de duas criaturas simbolizava a homogeneidade nas narrativas até o final do século XVI, posteriormente o duplo passou a representar o diferente. O que não mudou no decorrer do tempo é que a duplicação supõe um original e uma cópia. Aqui voltamos a um dos pares dados por Dick e citados acima: homem/androide. O medo de Maria era ser substituída pela outra Maria, que fazia o caminho contrário daquele já traçado. A outra era idêntica à Maria no físico, mas foi programada para agir de maneira diferente. A humanoide, quando descoberta, é queimada tal qual uma bruxa no período da inquisição. A esta não foi dada a oportunidade de viver, como aconteceu com os replicantes de **Blade Runner**.

Figura 9 À esquerda o robô que deu origem à cópia de Maria em Metropolis (1927). À direita o robô Andrew, de O Homem Bicentenário (1999).

O oposto aconteceu em **O Homem Bicentenário** (1999), adaptação cinematográfica baseada no conto de Isaac Asimov, que narra a jornada pela liberdade da condição maquínica de um robô. Neste filme, o autômato Andrew começa apenas como um robô humanoide com capacidades sobre-humanas que servia a uma família. Com o passar do tempo narrativo, Andrew passou a desejar se tornar humano, transformando gradativamente seu corpo de metal em um corpo idêntico ao do homem. Andrew está na fronteira entre a Maria má (robô), que só agia dessa maneira porque foi assim que seu criador a programou, e os replicantes de Scott e Dick (androide); ainda que ele seja retratado como um robô "do bem", cujo desejo era ser reconhecido enquanto ser humano.

Será que essa sociedade de controle, defendida por Deleuze, dá conta do corpo humano enquanto obsoleto, transformando-o em algo próprio de uma pós-evolução? Sibilia (2002) retoma os estudos do sociólogo Hermínio Martins, sobre a tecnociência de vocação fáustica, para tratar dessa ultrapassagem da condição humana. Segundo a autora, a sociedade atual estaria deixando a tradição prometéica, em que o saber científico "almeja melhorar as condições de vida dos homens através da tecnologia, graças à dominação racional da natureza" (SIBILIA, 2002, p. 44) com limitações ao que pode ser conhecido, feito e criado, para ingressar numa tradição fáustica, que rompe com essa visão ao revelar o caráter primordialmente tecnológico do saber científico. Se antes algumas problemáticas da relação entre natureza e cultura, eram legados ao divino, como acontece com o monstro de Frankenstein, agora o saber se abre para um novo horizonte, especialmente se tratando da vida e da morte. A limitação humana virou alvo do saber tecnocientífico, que vem reconfigurando a vida ao combater o envelhecimento e a morte – o que remete ao ciborgue.

Os paradigmas estão mudando. Com o desenvolvimento de pesquisas científicas se descobriu o genoma humano, o que implica dizer que a vida agora é informação e o corpo representa uma limitação nesse mundo digital (ciberespaço) onde o homem poderia explorar todas as suas potencialidades: "a passagem da metáfora do homem-máquina – na qual se apoiava o arsenal da tecnociência prometéica – para o modelo do homem-informação parece dar conta de um materialismo levado até as últimas consequências" (Sibilia, 2002, p. 82).

Donna J. Haraway, em seu **Manifesto Ciborgue** (2009), já alertava para o fato de que a relação entre corpo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras para as tradições político-científicas ocidentais, criticando o conceito de biopolítica de Foucault e defendendo uma política-ciborgue. Para Haraway, o ciborgue é pós-gênero, oposicionista, utópico e nada

inocente, ele “aparece como mito precisamente onde a fronteira entre o humano e o animal é transgredida. Longe de assinalar uma barreira entre as pessoas e os outros seres vivos, os ciborgues assinalam um perturbador e prazerosamente estreito acoplamento entre eles. A animalidade adquire um novo significado nesse ciclo de troca matrimonial.” (HARAWAY, 2009, p. 41).

Essas serão as principais problemáticas abordadas na análise da persona **Blade Runner**, sob a perspectiva dos estudos intermidiáticos que, de maneira geral, poderiam ser refletidas no “cruzamento de fronteiras entre as mídias” (RAJEWSKY, 2012, p. 18). Rajewsky (2012) propõe uma nova conceitualização do que é a intermidialidade, a partir dos estudos literários, dividindo-a uniformemente em três subcategorias que visam dar conta da multiplicidade teórica em torno do termo, são elas: 1) intermidialidade, como transposição midiática, a transformação de um produto de mídia (ou seu substrato) em outra mídia – como acontece nas adaptações cinematográficas, por exemplo; 2) intermidialidade, enquanto combinação de pelo menos duas mídias, englobando fenômenos como ópera, filme, performance, etc.; e, por fim, 3) intermidialidade, como referências intermidiáticas, que se diferencia da anterior por ser apenas uma mídia, em sua materialidade, a fazer a referência a uma outra. A autora chama atenção para o fato de que uma única configuração midiática pode ter critérios de duas ou até mesmo das três categorias anteriores, como é recorrente nos filmes, cujas adaptações cinematográficas podem ser *combinação de mídias*; as adaptações de obras literárias podem ser *transposições midiáticas*; e ainda, se se referirem especificamente a um texto literário anterior, pode ser classificadas como referências intermidiáticas.

Desde a introdução desse texto, o filme **Blade Runner** é referenciado como adaptação cinematográfica da obra **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?**. Sendo coerente com essa nomeação, pode-se considerar que a análise acerca do filme se dará no plano da transposição intermidiática, já que o texto literário foi a fonte para o primeiro roteiro de Hampton Fancher, ainda que mais tarde passasse por inúmeras alterações até chegar ao produto final. Entretanto, também é possível encaixa-lo nas demais categorias quando lembramos que, de maneira geral, não há filme sem trilha sonora – e particularmente, em **Blade Runner,** algumas das músicas, compostas por Vangelis, funcionavam cenograficamente para aumentar a imersão dos atores, promovendo uma combinatória de mídias e ainda uma transposição midiática, quando se descobre que o título do filme foi adquirido de um conto do escritor estadunidense William S. Burroughs, assim como outros tipos de referências a obras anteriores, como será esmiuçado no capítulo seguinte.

CAPÍTULO 2 – O CLÁSSICO DO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA NO FIO DA NAVALHA[13]

2.1. 1982 – O ANO QUE NÃO DEVERIA TER ACABADO

> No início do século XXI, a Tyrell Corporation levou a evolução robótica até a fase Nexus – um ser virtualmente idêntico ao homem – conhecido como replicante.
> Os replicantes da Nexus 6 eram superiores em força e agilidade, e no mínimo tão inteligentes quanto os engenheiros genéticos que os criaram.
> Os replicantes eram usados fora da Terra como escravos, na arriscada exploração e colonização de outros planetas.
> Após o motim sangrento de uma equipe de combate Nexus 6 em uma colônia, os replicantes foram declarados ilegais na Terra. Punição: morte.
> Esquadrões especiais da polícia – Unidades Caçadoras de Androides – tinham ordens de atirar para matar quando detectassem qualquer replicante transgressor.
> Isso não era chamado de execução.
> E sim de aposentadoria.
>
> Introdução de **Blade Runner** (2007)

Em 1982, eu não estava nos planos da Matrix, mas essa não é uma informação pertinente a você. Este é um ano importante para o cinema, especialmente para os filmes de ficção científica, não pela estreia de **Blade Runner**, como era de se esperar, já que esse é o *corpus* dessa pesquisa, mas por outra estreia do gênero que, definitivamente, foi um sucesso de bilheteria, ultrapassando a marca dos 700 milhões de dólares de arrecadação mundial[14], criando um marco para a época. O filme em questão é **E.T. – O Extraterrestre**, dirigido por Steven Spielberg. Porém, antes de falar sobre o que levou **Blade Runner** do fracasso ao culto entre os cinéfilos, quero propor um rápido exercício de comparação entre as duas películas, na tentativa de compreender os diferentes modos pelos quais elas foram recepcionadas.

---

[13] O trocadilho é uma brincadeira com o título do filme, **Blade Runner**, que pode ser traduzido como "aquele que corre no fio da navalha", e veio da obra "**Blade Runner: a movie**", do escritor William Burroughs, e foi comprado pela produção do filme de Ridley Scott. (SUPPIA, 2002)

[14] Pelos dados no IMDb, E.T. custou US$ 25 milhões e teve uma receita bruta de US$ 793 milhões. Para maiores detalhes, ver a página <http://www.imdb.com/title/tt0083866/business?ref_=tt_dt_bus>.

E.T. é uma tocante narrativa sobre a relação de amizade entre o solitário garoto terráqueo, Elliot, e um extraterrestre deixado para trás por seu grupo, que fazia pesquisas de cunho biológico. O extraterrestre, que por muito pouco não alcançou sua nave antes da partida, estava perdido na mata, sendo perseguido por um grupo de humanos adultos e armados. Sem saber para onde ir, o extraterrestre caminha para uma cidade iluminada chegando, acidentalmente, ao quintal do garoto. A partir desse encontro, os dois passarão por muitas aventuras, incluindo a participação dos irmãos de Elliot, Michael, o mais velho, e a pequena Gertie, que até ensina E.T. a falar. Todos se envolveram também na tentativa de fuga do grupo de funcionários da NASA, desejoso de capturar o alienígena para realizar experiências. O final, aparentemente trágico, em que E.T. morre para salvar a vida de Elliot, com quem compartilha um elo emocional, sofre uma reviravolta e garante ao expectador um "final feliz", como a fórmula das fábulas produzidas pela indústria cinematográfica.

Figura 100 Cenas do filme E.T. (1982). Acima estão as personagens Elliot (esquerda), Gertie (centro) e Michael (direita). Abaixo, a cena clássica do filme em que Elliot e E.T. voam com uma bicicleta em frente à Lua.

A cativante figura do alienígena, pequeno, desajeitado e pacífico, contribuiu para fisgar o grande público e para se tornar um premiado clássico do cinema. O jornalista Paulo Moreira Leite escreveu a matéria de capa da revista Veja 746, em 1982, fazendo uma crítica positiva a respeito do filme de Spielberg. Para Leite "o que era feio se torna bonito, quem parecia inteligente se revela estúpido, e quem começa no papel de paspalho tem boas chances de acabar herói" (LEITE, 1982, p. 82). Na mesma matéria, que fala da popularidade de **E.T.** em vários países, o jornalista cita o trecho de um bilhete que o renomado diretor japonês Akira Kurosawa (**Os Sete Samurais**, 1954) escreveu para Spielberg: "Fiquei encabulado com as lágrimas que escorriam pelo meu rosto. Quando E.T. terminou, uma sensação reanimadora permaneceu. Foi uma experiência muito rara para mim, nos últimos anos." (LEITE, 1982, p. 81).

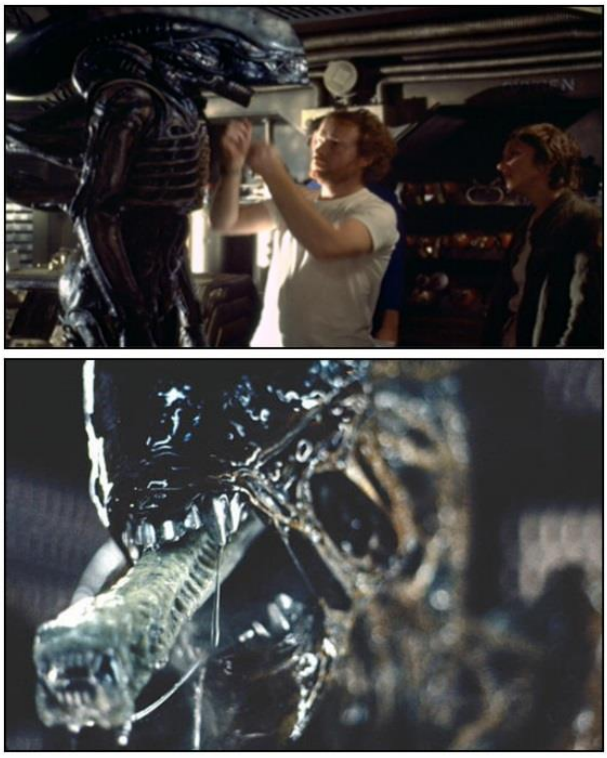

Figura 11 Acima, uma foto de *making of*, onde Ridley Scott (centro) está fazendo ajustes no *Alien* (1979). Abaixo, um *close* na cabeça do alienígena.

Em contrapartida, **Blade Runner** estreia, sem grande destaque, poucos dias depois. De acordo com os dados do site IMDb (Internet Movie Database, ou em português Base de Dados de Filmes na Internet), o filme arrecadou na semana de estreia nos Estados Unidos

$6,150,002[15]. **E.T.** em sua semana de estreia arrecadou $11,835,389[16]. Dirigido por Ridley Scott, já conhecido pelo seu trabalho em **Alien – O Oitavo Passageiro** (1979), **Blade Runner,** que no Brasil ganhou o subtítulo de O Caçador de Androides.

No universo construído por Scott, a Terra se encontrava devastada depois de uma guerra que extinguiu os animais e que deteriorava a humanidade pouco a pouco. A exploração espacial acabou sendo a alternativa para quem tinha dinheiro e genes saudáveis. A Tyrell Corporation, sediada em Los Angeles, fabricava androides para exploração de outros planetas e formação de colônias espaciais. A corporação desenvolve modelos cada vez mais complexos, como os Nexus-6, para serem mais ágeis, fortes e inteligentes que os humanos e, assim, mais adaptáveis a outras atmosferas.

Esses androides, conhecidos como replicantes[17], não são mais permitidos na Terra, por terem se rebelado contra o sistema que os escravizavam. Se encontrados no planeta, deveriam ser punidos com a morte. Para combater os replicantes ilegais, foi criado um grupo de policias chamado de *Blade Runner*, que tem por função unicamente "aposentar" esses androides. Mas esse é um trabalho que se torna cada vez mais difícil, pois a identificação de um replicante é impossível sem o uso do teste de Voight-Kampff, de tão perfeita que são essas máquinas-humanas. A partir desse teste de cunho psicológico, um *blade runner* é capaz de detectar os níveis de empatia dos sujeitos submetidos a ele através de perguntas relacionadas a animais.

Um grupo de seis replicantes foge para a Terra almejando encontrar seu criador, Eldon Tyrell, com o objetivo de conseguirem mais tempo de vida. Acontece que o "sistema de segurança" da corporação para os modelos Nexus-6, os "mais humanos que os humanos", é o tempo de vida limitado para quatro anos. Depois disso, os replicantes criariam emoções por conta própria e se tornaria impossível diferenciá-los dos humanos, tornando seu controle mais difícil. Para aposentar os replicantes que chegaram à Terra, o ex-agente Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, é convocado para o encontrar os fugitivos. A partir disso, acompanhamos a caça dos androides ao longo do filme. Nesse ínterim, vários questionamentos existencialistas se apresentam ao espectador, pois é sugerido que há uma

---

[15] Informação disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0083658/business?ref_=tt_dt_bus>
[16] Informação disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0083866/business?ref_=tt_dt_bus>
[17] No texto original de Dick o termo usado era androide, mas Scott achou que o uso desse termo já estava saturado, e resolveu troca-lo por "replicante" que transmitia a ideia que ele queria passar de simulacro da humanidade (SAMMON, 1996).

inversão de papeis, visto que os androides se apresentam mais passionais do que os próprios humanos.

O fio condutor do filme passa a ser a caçada de Deckard aos replicantes Nexus-6. Do grupo inicial de seis replicantes, um foi aposentado acidentalmente pelo campo magnético da Tyrell, ficando inicialmente a cargo do *blade runner* David Holden os outros cinco: Leon, modelo de combate/carregador, que o matou durante o teste Voight-Kampff, logo no início do filme. Deckard então é acionado para encontrar os fugitivos: Zhora, que foi reprogramada para ser uma assassina política, e que se passa por dançarina no bar *The Snake Pit*; Pris, o modelo militar/ de prazer e Roy, que fazia parte do programa de defesa colonial e líder do grupo. O quinto replicante do grupo não chega a ser mencionado, dando a entender que pode ser tanto a replicante que trabalha na Tyrell Corporation, Rachael, quanto o próprio Deckard. Quando apenas Roy permanece vivo, ainda que esteja moribundo, devido ao vencimento do seu prazo de vida, os papeis são invertidos: é Roy que caça Deckard, no interior do Edifício Bradbury, lar de J. F. Sebastian e seus brinquedos vivos.

Deckard fica muito próximo da morte compondo uma das cenas mais marcantes da história do cinema, quando se dá o embate físico acrescido de uma contenda. Roy, em seu discurso, bastante poético, decide por deixar Deckard vivo, para que sua existência não seja esquecida, pois como o replicante diz: “Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva” (**Blade Runner**, 1982).

Apesar de também possuir elementos que classificam **E.T.** como filme de ficção científica, como a existência de vida extraterrestre e o interesse científico dessa descoberta, os elementos de aventura e drama ainda se sobrepõem. Originalmente, o filme de Scott deveria apresentar uma narrativa mais densa e com um final inconclusivo, mas os investidores Perenchio e Yorkin acreditaram que **Blade Runner** era de difícil compreensão e, por isso, fizeram duas modificações importantes no produto final: a narrativa de Deckard, explicando os fatos que aparentemente não estavam claros (curiosamente presente no primeiro roteiro escrito por Hampton Fancher); e o “final feliz” vivenciado por Rachael e Deckard, quando fogem juntos numa paisagem completamente destoante com a ambientação geral do filme (SAMMON, 1996).

É possível que **E.T.**, por ser um filme moderno produzido na década de 1980, tenha usado a "fórmula do *blockbuster"* [18] (até porque Steven Spielberg foi um dos responsáveis pelo surgimento desse segmento da indústria), ao contrário de **Blade Runner**, que apesar de filmado na mesma época, tem características do clássico estilo *noir*. Além disso, deve ter surgido uma alta expectativa com base no sucesso anterior de Scott, **Alien- O Oitavo Passageiro** (1979), que tem um ritmo narrativo mais acelerado se comparado a **Blade Runner**, e com a própria atuação de Harrison Ford, que vinha de dois filmes recentes com muita ação e prestígio: **Indiana Jones** (1981) e **Star Wars** (1977, 1980). Poderia a miscelânea de estilos, códigos e signos linguísticos e de enunciados criar uma imagem elitista, de difícil compreensão? Tudo isso não passa de conjecturas, afinal, se a fórmula do sucesso fosse conhecida, essa dissertação já seria um *best-seller*.

2.2. A HISTÓRIA DO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Ao que parece 1982 foi mesmo um ano marcante para a história do cinema. Não só pelas estreias de **E.T.** e de **Blade Runner**, mas também por outras como **Poltergeist**, de Tom Hopper (e que teve Spielberg como um dos roteiristas) e **Tron,** de Steve Lisberger. Quero destacar o último por ter sido a maior inovação técnica vista até então na indústria, já que foi um dos pioneiros no uso da computação gráfica nos efeitos visuais. Curioso, pois no intervalo de 15 dias temos o último grande filme de ficção científica do cinema analógico (**Blade Runner**), que usa o analógico como ruptura do gênero, assim como o primeiro filme do gênero amplamente digital (**Tron**).

[18] O termo blockbuster originalmente designava uma bomba aérea da Segunda Guerra Mundial. No cinema, esse termo foi adotado para denominar os filmes que atingiam um público muito grande. Atualmente, o termo é uma referência para filmes de grande produção e que são assistido por um público muito grande enquanto ainda está em cartaz nos cinemas. Para ver mais sobre isso, ver os textos *What Makes A Hollywood Blockbuster? Science Has The Answer*, disponível em <http://www.science20.com/news_articles/what_makes_hollywood_blockbuster_science_has_answer>, e O que é um filme Blockbuster - parte 1, disponível em <http://estacao-nerd.blogspot.com.br/2012/12/o-que-e-um-filme-blockbuster-parte-1.html>.

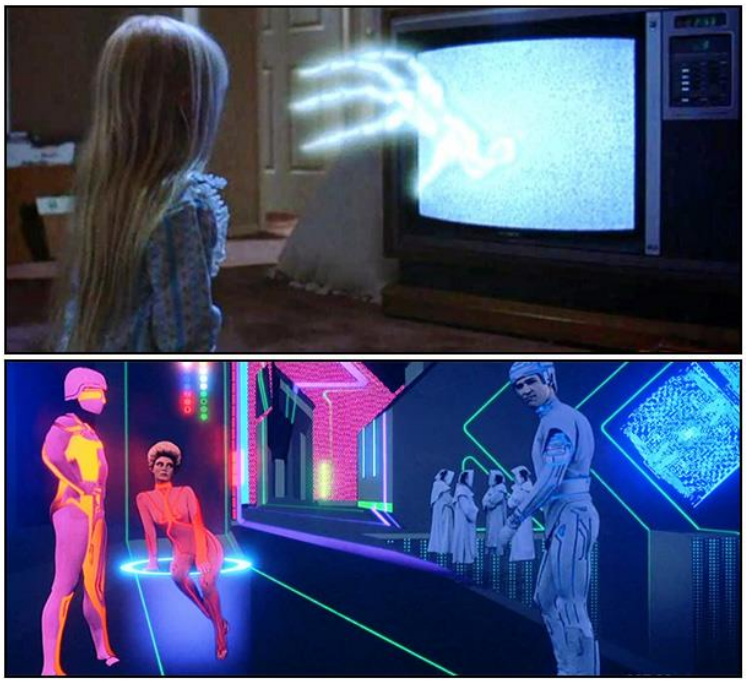

Figura 12 Acima, uma cena de Poltergeist (1982). Abaixo, uma cena de Tron (1982), onde se pode ter uma ideia melhor de como os efeitos especiais marcaram o aspecto visual do filme.

Mas o que teria levado **Blade Runner** do fracasso ao sucesso, sendo considerado atualmente um filme *cult*? Responder a essa pergunta sem trazer algumas problematizações é uma tarefa impossível. Contudo, não posso me furtar de pontuar que o filme é classificado como pertencente ao gênero de ficção científica. O gênero nasce na literatura, por volta do século XIX, tendo como marco a obra de Mary Shelley, **Frankenstein ou o Moderno Prometeu** (1818). O que é, no mínimo, interessante, visto que o gênero fica posteriormente sob o domínio de escritores homens, por muitos anos, ainda que tenha surgido justamente com a escritora britânica.

Amaral (2005) aponta algumas características que seriam herança direta do Romantismo na produção de ficção científica: a "utopia; nostalgia dos valores perdidos; estetização do presente; rejeição e euforia em relação à modernidade; mecanização do mundo; e mecanização das relações puramente utilitárias" (2005, p.3). Irei aprofundar a questão da FC na literatura no próximo capítulo, quando for problematizar a obra de Philip K. Dick. Por hora, é possível perceber que alguns dos pontos acima fazem parte da narrativa de **Blade Runner**, no que destacamos: o elemento utópico em viver nas colônias fora da Terra (mesmo prevalecendo o caráter distópico do filme na vida terrestre); a nostalgia de valores como a humanidade, a moral e da própria memória individual dos replicantes, que é construída por

meio de fotos e implantes cerebrais; a estetização do presente com base no *retrofitting*[19]; a mecanização do mundo decadente e das relações utilitárias com o próprio devir-replicante, devir-*blade runner*.

No cinema, a FC surge de fato na década de 1950, apesar de encontrar referências filmográficas anteriores a essa data. Muitos consideram o já citado cinematografista francês Georges Méliès como o primeiro cineasta do gênero, por ter feito filmes como **A Viagem à Lua** (1902), **Viagem ao Reino do Impossível** (1904), **Le Dirigeable fantastique** (1906), como podemos ver a partir de uma vasta filmografia, embora nem toda ela seja dedicada aos elementos da ficção científica. Sua importância, tanto temática quanto técnica[20], reconhecida pelo filósofo do cinema e neokantiano Éric Dufour (2012), inspirou uma série de discípulos, compondo a "corrente francesa" de cineastas que duraria até a década de 1910, sendo esparsas as produções nos anos subsequentes. Entretanto, os filmes produzidos nesse período não deveriam ser assim considerados se pensarmos em termos de narrativa, já que eles estavam muito mais próximos dos espetáculos teatrais do que dos filmes como os conhecemos hoje em dia.

Nessa "pré-história" do cinema da ficção científica, esses cineastas anteciparam questões que seriam exploradas em demasia pelo gênero, como a viagem espacial, as facilidades cotidianas proporcionadas pelo avanço tecnológico, entre outras. Tais questões também aparecem na Alemanha, com os filmes de Fritz Lang, especialmente **Metropolis** (1927) e **Uma Mulher na Lua** (1929), e na Inglaterra, com **A Vida Futura** (1936), de W.C. Menzies, sem desconsiderar o diálogo com o gênero do terror e seus monstros assustadores, como **Frankenstein** (1931), de J. Whale. Não só os filmes, como também os seriados[21], aparecem citados nesse período anterior ao surgimento de fato do cinema de ficção científica.

---

[19] Com a cenografia misturando construções reais/contemporâneas com outras construídas unicamente para dar o tom futurístico do filme (DUFOUR, 2012).

[20] Um dos méritos atribuídos à Méliès foi a descoberta da trucagem. Méliès era um famoso ilusionista francês, e ao descobrir por acaso esse efeito visual em que consiste em fazer uma montagem a partir do jogo de câmeras, ele acabou possibilitando a inovação nos filmes incorporando sua experiência e transformando o cinema numa forma de intensificar o espetáculo teatral. (DUFOUR, 2012, pg. 22)

[21] O autor define os seriados se diferem dos filmes por serem filmes divididos em episódios. Esse tipo de narrativa aparece em 1910, mas retoma com um novo fôlego a partir de 1930. Duas décadas depois, seriam nos seriados que apareceriam as histórias dos super-heróis e da *space opera*. (DUFOUR, 2012).

Figura 13 Cena de Frankenstein (1931). Monstro (esquerda) e Fritz (direita).

Tão importante quanto as várias menções de títulos trazidos por Dufour (2012) é sua tese de que o cinema de FC propriamente dito vai surgir com a perda de poder dos grandes estúdios estadunidenses na década de 50. Isso se deve a dois fatores principais: o surgimento de um novo público, os adolescentes; e a proliferação dos *drive-in*[22], quando as projeções ao ar livre, cada vez mais populares, contribuiu para o fechamento de várias salas de cinema. Também é apontado como uma das causas para essa crise dos estúdios maiores o surgimento da televisão no início dos anos 1940, que teve seu desenvolvimento parado em virtude da II Guerra Mundial, retornando na década seguinte, período em que o desenvolvimento técnico-científico estava em pleno vapor, dando margem a várias histórias.

O cinema de FC começa marginal no sentido econômico do termo. Seria essa a razão para ter sido considerado por tantos anos um gênero menor? Até **2001: uma Odisseia no Espaço** (1968), de Stanley Kubrick e **Guerra nas Estrelas** (1977)**,** de George Lucas, o gênero fazia parte de um cinema pobre, sendo realizado majoritariamente por estúdios menores e produtoras criadas exclusivamente para atender a demanda do filme em questão. Além desses apontamentos, Dufour (2012) traz uma categorização das temáticas dos filmes de FC, destacando: aqueles pertencentes à FC "correta" (conhecida também como *Hard Science Fiction* na literatura); os de guerra; de monstros; *noir*; de propaganda; *space opera*; apocalíptico; metafísico; e cômico. Essa classificação indica que houve uma integração da

[22] No *drive-in* as pessoas podiam assistir aos filmes de dentro dos carros.

ficção científica ao que já era previamente conhecido pelo público, seja essa integração total ou parcial, fazendo uso de características visuais e/ou narrativas desses tipos de filmes.

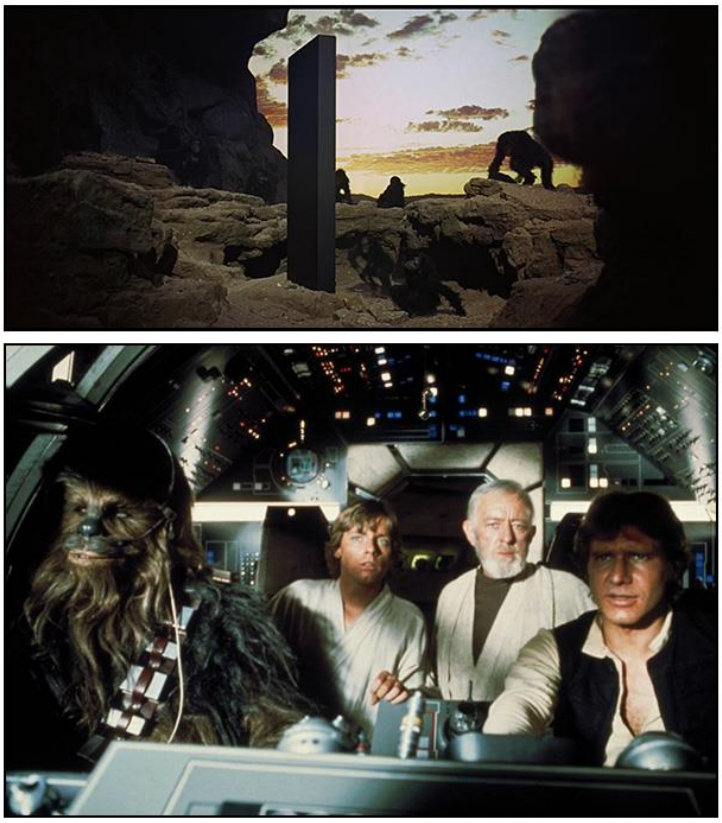

Figura 14 Cenas de 2001: uma odisseia no espaço (1968) e Star Wars (1977). Acima a cena clássica de 2001 com o monolito e os macacos. Abaixo, cena com Chewbacca (esquerda), Luke Skywalker (centro), Bem Obi-Wan Kenobi (centro) e Han Solo (direita).

O autor prossegue fazendo um levantamento histórico que abrange as décadas posteriores. Segundo ele, a partir dos anos 60, os filmes de ficção científica começaram a se diferenciar tanto nas abordagens quanto nos seus lugares de produção: a preocupação da ameaça atômica no Japão; a política na Inglaterra; o erotismo na Itália; e a narrativa desestruturada na França (influenciada pela *nouvelle vague*, a nova onda). Essas particularidades fronteiriças rompem as barreiras nos anos seguintes, como é possível perceber com a influência *cyberpunk* no já citado filme de animação japonesa **Ghost in Shell** (1995), de Manoru Oshii, no próprio **Blade Runner,** e a forte presença de japoneses e chineses no filme.

Independente da época em que a película tenha sido criada, algumas características são apontadas por Dufour (2012) como recorrentes aos filmes de ficção científica, como por exemplo: o olhar mais reflexivo sobre a hipótese levantada pela narrativa, a criação de um horizonte de expectativa e a utilização de uma ciência (frequentemente fantasiosa) para justificar aquela hipótese, sendo importante que tal ciência seja funcional para que o filme se torne mais crível para o espectador. Conforme o autor:

> O cinema de FC é o cinema da modernidade: é aquele em que transparecem as novas paranoias da civilização moderna – com tudo o que isso implica, não só ao nível dos avanços tecnológicos e das suas consequências (das mutações engendradas pelas armas nucleares às modificações do corpo e do espírito do homem), como também no terreno social e político (os processos de totalitarização, isto é, as alterações e reorganizações que, a pretexto de facilitar a vida dos cidadãos nas nossas democracias, instauram dispositivos de controlo e limitam a liberdade. (DUFOUR, 2012, p. 201)

Modernidade ou contemporaneidade? Alguns teóricos e estudiosos acabam classificando **Blade Runner** como um filme pós-moderno. Mas o que isso significa? Será que ao inseri-lo em uma categoria não seria uma tentativa de inibir a mistura sígnica dos sentidos? Pucci Jr. (2006) acredita que os filmes pós-modernos tenham surgido simultaneamente aos filmes modernos. O autor elenca cinco características que permitem o leitor/espectador identificar um filme moderno, o qual ele chama de clássico: a) narrativa apresenta linearidade, ou seja, começo, meio e fim; b) os fatos da narrativa se apresentam ao espectador como se estivesse no tempo presente do mesmo; c) a montagem do filme sugere uma continuidade espaço-temporal; d) personagens e lugares são reproduzidos imageticamente, como o são na realidade do espectador; e) presença de uma teleologia dramática, ou seja, tudo que é apresentado no filme converge para um fim determinado.

Já o filme pós-moderno teria como características: a) a retomada explícita, e algumas vezes irônica, de elementos presentes em filmes anteriores, não rejeitando a tradição, como por vezes ocorria nos filmes modernos, sendo frequentes as paródias e os finais felizes; b) o virtuosismo, que revelou a excelência técnica de diretores como Scorcese, que não medem esforços para fazer uso de todos os recursos técnicos e estilísticos possíveis; c) a monumentalidade, como bem aparece nas construções gigantescas de **Blade Runner** e outros filmes que tem cenários imensos, (re)produzidos em maquetes e posteriormente através da computação gráfica; d) preferência nítida pelo expressionismo, com demasia de sombras,

contraluz e névoas; e) o apreço pela tecnologia, chegando a níveis fetichistas, como se pode perceber no uso da luz neon, que reforça o caráter *high-tech* e fascina o espectador; f) distanciamento das causas políticas e sociais, personagens mais céticos que alienados, mas nada que suscite um movimento de revolta; g) e por fim, um antinaturalismo parcial, que se apresenta através de elementos anacrônicos, como o Edifício Bradbury em **Blade Runner**.

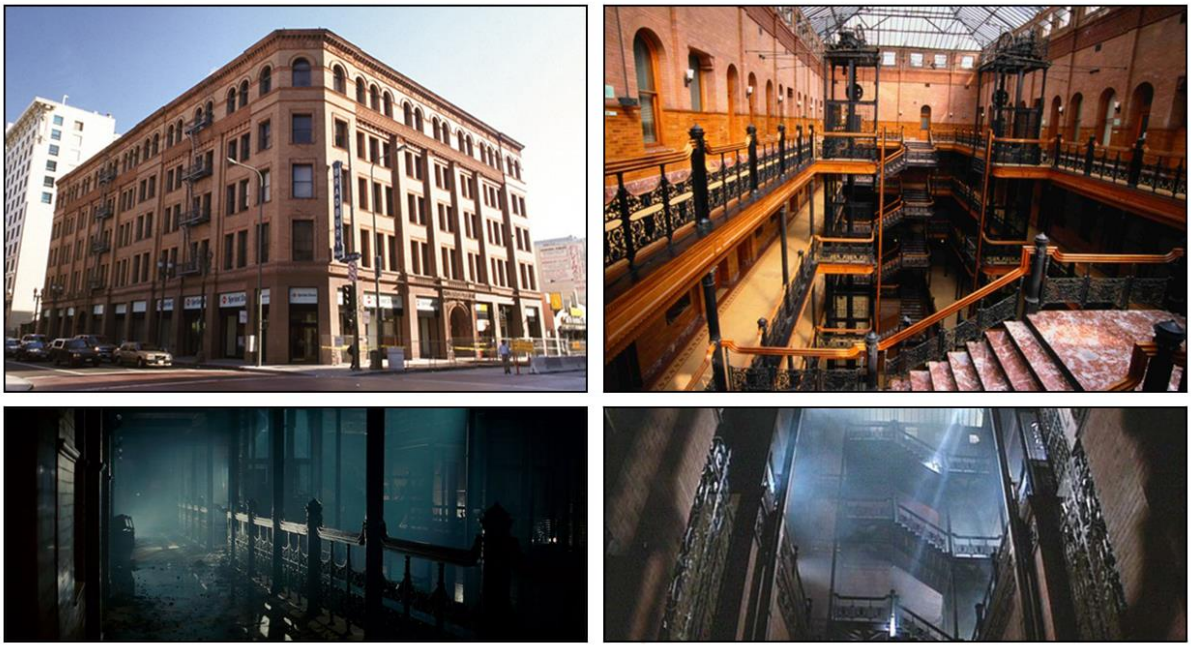

Figura 15 Edifício Bradbury. Acima, fotos do exterior e interior do prédio, construído em 1893. Abaixo, o mesmo prédio em cenas do filme Blade Runner (1982).

Pucci Jr. (2006) se aproxima muito mais da concepção de pós-moderno defendida por Jean-François Lyotard, quando este afirma que existe uma crise das metanarrativas, representando assim o fim das grandes narrativas. Por sua vez, Assunção (2009) afirma que, para o filósofo francês, o pós-moderno seria a morte das possibilidades utópicas, a crise do conhecimento e sua legitimação. O posicionamento do primeiro se opõe às críticas marxistas de David Harvey, que acredita na instabilidade dos referenciais de espaço e tempo. Assunção (2009) acrescenta que, para o geógrafo britânico, os elementos da pós-modernidade presentes no cinema se apresentam no caos simbólico, na incerteza e na efemeridade. Além de Harvey, Pucci Jr. (2006) também critica o posicionamento de Fredric Jameson, apontando para a pós-modernidade como um “capitalismo tardio”, advindo da ruptura com os ideais modernos,

argumentando que o pós-modernismo não aboliu nenhum estilo, mas ao contrário, seria um triunfo da representação do caráter crítico da obra.

Partindo da concepção de Lyotard, Pucci Jr. (2006) corrobora a ideia de Linda Hutcheon, levantando a bandeira de um cinema pós-moderno enquanto detentor de um caráter subversivo e contestatório, cuja poética seria híbrida, plural e paradoxal. Para a teórica canadense, ao contrário da perspectiva de Harvey e Jameson, para os quais a pós-modernidade teria um caráter apolítico, anti-histórico e conformista, as narrativas teriam como características a ironia e a autoconsciência histórica, social e do próprio cinema.

Num breve quadro comparativo, Assunção (2009) defende a ideia de que o pós-moderno nega: a) as totalizações, discursos do sujeito transcendental e a essência; b) a teleologia; c) a utopia (enquanto grande narrativa). Ao mesmo tempo, o pós-moderno corrobora: a) a experiência fragmentada e heterogênea; b) a subjetividade nômade; c) a desreferencialização do real no universo simulacional (ASSUNÇÃO, 2009). Ainda sobre essa questão, Marcelo (2011) diz que o pós-moderno funda-se na crise moral, que é a crise do pensamento iluminista, destacando a natureza fragmentada do mundo e do próprio conhecimento humano, sendo **Blade Runner** "uma espécie de revés iluminista, e as referências a mitos de origem são colocadas de forma crítica ou irônica" (SUPPIA *apud* MARCELO, 2011, p.49).

A partir desses pontos levantados por Pucci Jr. (2006) e Assunção (2009) sobre o que levaria um filme pós-moderno a ser considerado enquanto tal, é possível estabelecer nítidos paralelos com a narrativa proposta por Ridley Scott, especialmente quando se pensa a respeito do seu aspecto visual.

As referências visuais ao filme **Metropolis** (1927), de Fritz Lang, são explícitas, como bem é trabalhado por Alfredo Suppia Jr. em sua dissertação **A Metrópole Replicante – de Metropolis a Blade Runner** (2002). Entre elas, podem-se citar algumas como: a alusão à Torre de Babel, a verticalidade das cidades (onde os ricos ocupam o alto e os pobres, as ruas), o futurismo presentes nas inovações tecnológicas, as figuras femininas de Maria e Rachael, entre outras. A modernização do ultrapassado através do uso da técnica de *retrofitting*[23], usada

[23] O termo migrou da engenharia para o designer e se refere ao procedimento de reforma de algo que seja considerado ultrapassado. Em **Blade Runner**, o *retrofitting* pode ser percebido principalmente nas cenas externas, onde uma antiga rua cenográfica foi repensada para dar o visual futurista, com destaque para a presença de *neon*, propagandas, os parquímetros, entre outros elementos. (SUPPIA, 2002).

em parte pelo orçamento limitado, bem como pela influência *noir* do filme, são exemplos das ressignificações trazidas pela estética de **Blade Runner**. Além da forte presença do neon e elementos tecnológicos e sua consequente fetichização (como monitores em todos os cômodos do apartamento de Deckard), que conferem o tom futurístico do filme, tornando crível a Los Angeles de 2019.

Ainda, o virtuosismo técnico e a monumentalidade aparecem lado a lado quando se trata desse clássico da ficção científica. Antes de fazer seu primeiro filme, **Os Duelistas** (1977), Ridley Scott produziu mais de dois mil comerciais para a televisão. Estudou fotografia na *Royal College of Art* e sempre esteve muito envolvido com a concepção estética dos projetos que participava (SAMMON, 1996). Sua formação e seu interesse por arte se tornaram sua marca registrada, conforme veremos mais adiante.

Mas, até que ponto essa crítica ao distanciamento das causas políticas e sociais é pertinente para a compreensão do filme? Embora não esteja claro como é a governabilidade da metrópole futura, alguns aspectos sociopolíticos são levantados durante a caçada de Deckard aos replicantes. Para citar alguns exemplos, na cena em que Deckard conversa com seu ex-chefe, Bryant, a respeito da missão, este diz "Você conhece a situação, amigo. Se não é tira, é gentinha" (**Blade Runner**, 1982); ou ainda no momento em que J. F. Sebastian está conversando com Pris e lhe revela que sofre da síndrome de Matusalém, e que por isso não lhe foi permitido migrar para as colônias fora da Terra, evidenciando o discurso do darwinismo social (SUPPIA, 2002).

O modelo de governo ao qual estamos acostumados provavelmente migrou junto com os ricos e saudáveis, deixando a Terra à sua própria mercê. Pelo discurso de Bryant, é possível perceber que ainda existe um grau hierárquico, conferindo algum *status quo* para aqueles que devem controlar, ainda que pouco eficientes, o caos das metrópoles superpopulosas. Se no passado as metrópoles eram o sinônimo de riqueza, no futuro elas serão reduto de lixo e degenerados de toda espécie.

A confusão criada acerca da historicidade da obra não se resume à ressonância histórica criada pela mesma. Talvez seja necessário um olhar para o lugar de produção social do filme, em que se podem perscrutar os mecanismos de sua feitura e o momento de sua produção, bem como na monumentalidade de suas reedições, do seu fazer-se contínuo, pois,

como afirma Hutcheon (2013), essas minúcias são indispensáveis a qualquer teoria da adaptação.

2. 3. POR TRÁS DAS CÂMERAS: GENEALOGIA DE **BLADE RUNNER**

No documentário chamado **Dangerous Days** (2007), realizado por Charles de Lauzirika, temos acesso não só ao *making of* de **Blade Runner**, como também a várias entrevistas exclusivas com a equipe e elenco, o que possibilita o cruzamento da obra com seus intertextos. Ainda há um livro de Paul M. Sammon ,chamado **Future Noir: Making of Blade Runner** (1996), que traz em detalhes todo o processo de criação. O filme será analisado com base principalmente nesses dois documentos.

Figura 16 Cenas de O Vingador do Futuro (1990) e Minority Report - a nova lei (2002).

O primeiro contato com a história de Deckard foi através de **Blade Runner**. Pesquisando sobre o filme, descobri que ele foi uma adaptação da obra de Philip K. Dick, que tinha escrito outras obras que foram adaptadas em filmes que igualmente gostava, tais como **O Vingador do Futuro** (1990) e **Minority Report – a Nova Lei** (2002). Meu primeiro contato com **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** se deu no momento da elaboração do projeto de pesquisa que resultou nessas páginas que você lê.

Logo na primeira leitura, as diferenças foram gritantes. As primeiras páginas apresentavam um Deckard casado e proprietário de uma ovelha elétrica, substituindo a verdadeira que morrera anos antes. Deckard, não era apenas um policial afastado, mas um "caçador de cabeças a prêmio", interessado em juntar uma grande quantia em dinheiro para comprar um animal verdadeiro, já que essa era uma questão de *status*. Muitos outros personagens são diferentes, tem propósitos diferentes. Até mesmo a dimensão religiosa da obra literária está ausente no filme.

Para compreender as nuances de **Blade Runner** e porque ele se tornou esse monumento histórico, revestido de várias camadas de significado, se faz necessário voltar para o processo de adaptação. O adaptador, segundo Linda Hutcheon (2013), é, antes de qualquer coisa, um intérprete, visto que esse se apropria da obra original. Em se tratando de cinema, o adaptador não se restringe apenas à figura do roteirista, mas também à do diretor, ator(es) e editor(es). A adaptação pode ser vista sob três perspectivas: "uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo *e* interpretativo de apropriação/ recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada." (HUTCHEON, 2013, p.30). Vale lembrar ainda que "a transposição para outra mídia, ou até mesmo o deslocamento dentro de uma mesma, sempre significa mudança ou, na linguagem das novas mídias, 'reformatação'. E sempre haverá perdas e ganhos." (STAM, 2000, p. 62 *apud* HUTCHEON, 2013, p. 39-40).

O bê-á-bá de um filme pode parecer simples nos dias de hoje, devido à facilidade de se conseguir câmeras de boa resolução, iluminação e programas de edição, além dos vários tutoriais de como usá-los adequadamente. Mas o processo para se construir um grande filme continua complexo e caro. Imagine como seria, então, fazer um filme em que nenhum dos efeitos visuais ou cenários monumentais fossem construídos sem as técnicas que parecem singularizar o gênero da ficção científica?

2.3.1. DO ROTEIRO AO FINANCIAMENTO

Desde o roteiro, passando por produtores, diretor, estúdio, financiamento, escolha de elenco, construção dos cenários, gravações e edições, **Blade Runner** foi um filme conturbado, em função dos vários problemas surgidos ao longo do seu processo de produção. O roteiro final de **Blade Runner**, por exemplo, não foi o mesmo que tinha sido escrito por Hampton Fancher quando o filme ainda era pequeno, de baixo custo. Acontece que ele e Scott acabaram discordando de alguns pontos, alterações que Fancher, apegado ao seu projeto, não queria fazer, mas que acabaram acontecendo através da chegada do roteirista David Peoples à equipe.

Entretanto, essa não foi a primeira vez que uma obra de Philip K. Dick foi transformada em roteiro (SAMMON, 1996). **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** (1968) foi alvo de interesse do diretor Martin Scorcese e do crítico e roteirista Jay Cocks um ano depois de ter sido publicado. Ambos teriam ficado impressionados com o cenário e o panorama moral da história de Dick, mas o interesse não foi além disso. Seis anos mais tarde, a obra se transformou numa paródia cômica pelas mãos de Robert Jaffe, que até então usava um pseudônimo. Dick acabou tendo acesso a esse roteiro, o que o deixou muito chateado. Em entrevista para Sammon (1996), Dick contou que a primeira coisa que reparou no roteiro foi a redução de sua obra a um filme linear de ação e aventura, mas o que realmente o chateou foi a veia cômica que a história ganhou, muito próxima ao de **Get Smart** (conhecido no Brasil como **Agente 86**).

Pouco tempo depois, Jaffe foi ao encontro de Dick, que não lhe poupou críticas. Ele se mostrou disposto a ouvi-las e fazer as modificações necessárias para melhorar seu roteiro. Porém, até 1977 nada tinha acontecido e a Herb Jaffe Associates, produtora do pai de Robert Jaffe, estava envolvida com outro filme, **Demon Seed** (**Geração Proteus**, no Brasil), adiando mais uma vez a produção da obra de Dick. Ainda em 1975, surgiu um novo interessado em **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?**. Era Hampton Fancher, que havia feito algumas participações em filmes da Warner Brothers, ao longo dos anos 60, e produzia roteiros desde a adolescência, tendo experiência com uma série de filmes de 8mm e 16mm de produção própria, em que aprendeu algumas etapas de edição, direção e produção. E não

parou por aí, visto que aos 21 anos ele ganhou um prêmio pelo curta de 35mm chamado **Beach Parking** (SAMMON, 1996).

De acordo com o próprio Fancher, antes de trabalhar com Ridley Scott, ele só tinha lido dois livros de ficção científica em toda sua vida: **The Stars My Destination**, uma releitura do Conde de Monte Cristo no futuro, em forma de ficção científica dos anos 50, escrita por Alfred Bester; e o outro foi o livro de Dick, indicando o universo literário que também funcionaria como intertexto. Fancher não conhecia o autor, tampouco sua obra, mas dispondo de uma quantia razoável de dinheiro, quis investir na compra de direitos de alguma obra de ficção científica, que ele pensava ser a mais lucrativa para a época. Acatando a sugestão de seu amigo Jim Maxwell, leu a obra, mas não gostou dela no primeiro momento, ainda que reconhecesse seu potencial de rentabilidade, talvez por ter se cativado pelo que disse ser uma "qualidade kafkiana" [24], como a paranoia e a burocracia envolvendo personagem principal, Deckard.

Dick e Fancher se encontraram pessoalmente três vezes. O roteirista procurava algum auxílio de Dick, mas ele se mostrava relutante e desinteressado com a proposta do outro, em parte porque a primeira tentativa com Jaffe tinha dado errado e, por outro lado, porque apesar de adorar assistir filmes, detestava o que Hollywood representava. Quando Fancher e Dick se encontraram, os direitos sobre a obra ainda pertenciam a Herb Jaffe, mas dois anos depois, em 1977, em contato com Brian Kelly, amigo e antigo ator que queria se lançar como produtor nessa época, Fancher sugeriu que o mesmo tentasse conseguir os direitos de **Androides Sonham?**. Para a surpresa dos dois, o processo foi rápido, levando Fancher a acreditar que Dick estaria precisando do dinheiro. Claro que o elo com a Herb Jaffe tinha sido rompido, o que facilitou bastante o processo.

De posse dos direitos, era a vez de começar a correr atrás de contatos que fizessem o filme se tornar real. Kelly já conhecia o produtor inglês Michael Deeley e o fez ler o livro para convencê-lo de que poderia nascer dali um filme. Infelizmente, Deeley não conseguiu sentir o mesmo apelo comercial que Fancher e Kelly compartilhavam. Posteriormente, devido a sua insistência, Deeley acabou lendo um esquema que apresentava uma ideia geral do que Fancher tinha em mente para o filme. Esse rascunho pareceu muito mais interessante ao

---

[24] Na introdução de Sutin no livro *The Shifting realities of Philip K Dick*, ele cita uma afirmativa de Art Spiegelman, autor e ilustrador da história em quadrinhos Maus: "O que Franz Kafka foi para a primeira metade do século XX, Philip K. Dick é para a segunda metade". (SPIEGELMAN apud SUTIN, 1995, pg. X, tradução nossa).

produtor inglês[25]. Atrelado às preocupações ecológicas, muito presentes em **Androides Sonham?**, Fancher tinha pensado em um visual próximo ao de um manual ilustrado de ficção científica, chamado **Mechanismo**, publicada em 1978 e escrita por Harry Harrison[26].

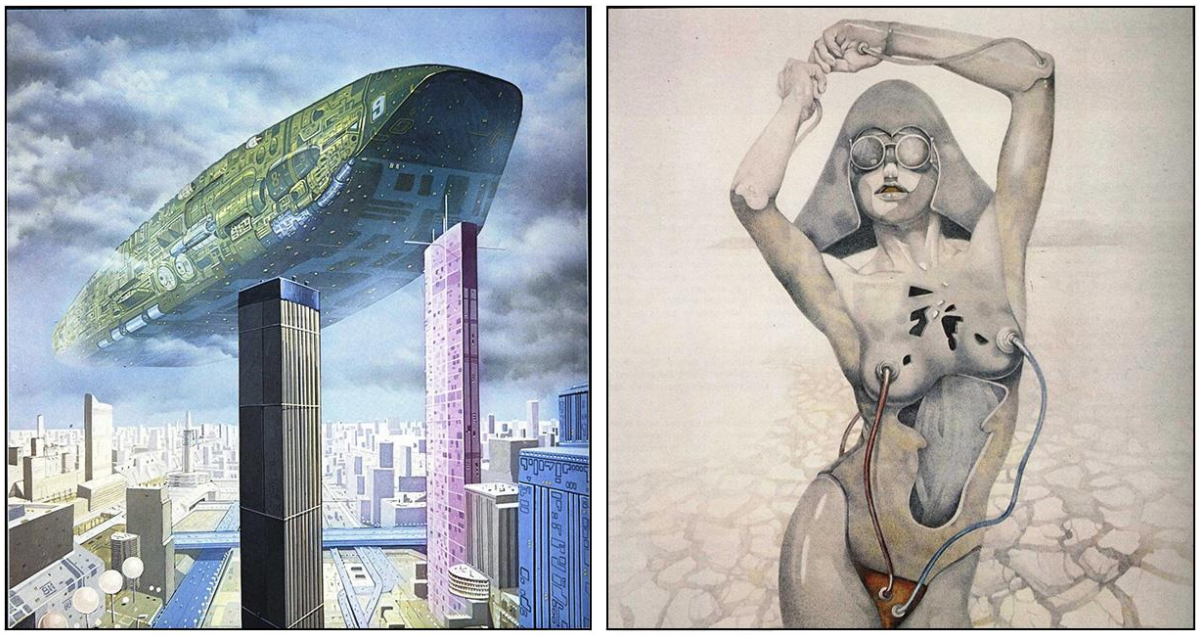

Figura 17 Scans de Mechanismo (1978). À esquerda uma ilustração de Angus McKie. À direita, ilutração de Jennifer Eachus.

É sabido que Philip Dick também não gostou desse roteiro. Paul Sammon, conta no documentário, que Dick achou que sua história tinha sido reduzida a uma mera caçada de um detetive a androides. Além disso, o roteiro em si era muito menor, grande parte das cenas aconteciam no interior de apartamentos e quase nenhuma nas ruas, sendo todo permeado por uma narração característica dos filmes de detetive dos anos 40, apresentando como desfecho o suicídio da personagem Rachael. A princípio, Fancher queria ser apenas produtor, mas acabou sendo incentivado a escrever o roteiro, já que tinha escrito algumas páginas de como seria a adaptação de uma mídia para outra. Com Fancher e Deeley, os próximos passos determinantes

[25] Em Dangerous Days, Deeley afirma que leu a obra de Dick por insistência de Kelly, mas que não tinha conseguido ver de que maneira essa história poderia se tornar um filme. Entretanto, no livro de Sammon, o mesmo Deeley afirma que houve um interesse da primeira vez que leu Electric Sheep pela interessante mistura de thriller com romance, além do drama moral que permeia toda obra, chegando a falar que, se se passasse em outro tempo e lugar, essa obra poderia ser um filme sobre a Segunda Guerra Mundial, ocorrendo em um campo de concentração. (Sammon, 2007, p34)

[26] Para maiores informações sobre Mechanismo, ver texto disponível em <http://theporporbooksblog.blogspot.com.br/2013/09/mechanismo-by-harry-harrison.html>.

para que o filme fosse realizado seriam encontrar um diretor apropriado, um estúdio e financiadores. O ano era 1978.

Ridley Scott foi o primeiro nome cogitado para direção. Ele ainda estava finalizando **Alien – o Oitavo Passageiro** e já estava confirmado para dirigir **Duna**, uma adaptação do romance de Frank Herbert, então recusou mais um projeto de ficção científica. **Duna** tinha lhe chamado a atenção por ir além do que ele conseguira alcançar com **Alien**, mas tudo mudou quando o irmão mais velho de Scott morreu de câncer. A morte de Frank abalou emocionalmente Scott, o deixando muito deprimido. De acordo com seu filho, Luke Scott, encarar a morte do irmão fez o pai perceber que as coisas não estavam sob seu controle. Scott tinha feito filmes sobre a criação, sobre o controle e, nesse momento de luto, acabaria realizando um filme sombrio, sobre a perda de controle e a perda na luta contra a morte (**Dangerous Days**, 2007).

Nada estava dando muito certo para Scott nesse período, então, por sugestão do produtor Ivor Powell, ele leu novamente o roteiro de *Dangerous Days* e entrou em contato com Deeley para saber como andava o projeto, que ele acreditava ser um bom filme *noir*, urbano e futurista (**Dangerous Days**, 2007). Uma vez que tinham um diretor conhecido junto do projeto de **Dangerous Days**, o passo seguinte seria conseguir um estúdio. Deeley entrou em contato com a Filmways, que estava sob o comando do ex-funcionário da Universal, Raphael Etkes, que era amigo do produtor. A Filmways era pequena e enfrentava problemas financeiros, e o mundo que Scott estava criando era muito maior do que o baixo orçamento que a empresa dispunha.

Graças aos contatos que Deeley tinha, por ter trabalhado na EMI, foi possível achar três financiadores para **Blade Runner**. Deeley conhecia Alan Ladd Jr, presidente da The Ladd Company, que tinha um contrato com a Warner Bros. Ladd gostou muito do roteiro e seu investimento na produção foi quase imediato. Isso significou um aumento de quase US$ 7,5 milhões e os direitos da Warner de distribuição de **Blade Runner** nos cinemas dos Estados Unidos.

O segundo investidor foi Sir Run-Run Shaw, que conheceu Ridley Scott quando ele estava fazendo **Alien** pela Fox, um dos maiores estúdios de cinema dos Estados Unidos. Ele entraria com mais US$ 7,5 e teria os direitos sob a distribuição estrangeira. Os outros US$ 7 milhões necessários vieram da empresa de Jerry Perenchio, Bud Yorkin e outro sócio que não

se envolveu com o financiamento desse filme. A Tandem Productions trabalhava principalmente com televisão, mas mostraram interesse pelo enredo, pelos *storyboards* e brinquedos mostrados aos sócios. Perenchio era um grande fã de ficção científica e conhecia a obra de Philip K. Dick, o que pode ter contribuído na decisão tomada. Com isso, a Tandem recebeu os direitos para a distribuição para televisão, VHS e outros produtos, isso porque seguraram uma taxa de US$ 1,5 milhão para garantir a finalização do filme caso ultrapassassem o que tinha sido estipulado no orçamento. O acordo com a Tandem deve ter sido realmente a última alternativa, porque entre os muitos direitos que eles conseguiram, um deles estava em fazer as modificações que achassem necessárias caso o prazo de gravação fosse ultrapassado. Isso ainda renderia muita dor de cabeça para Scott (SAMMON, 1996).

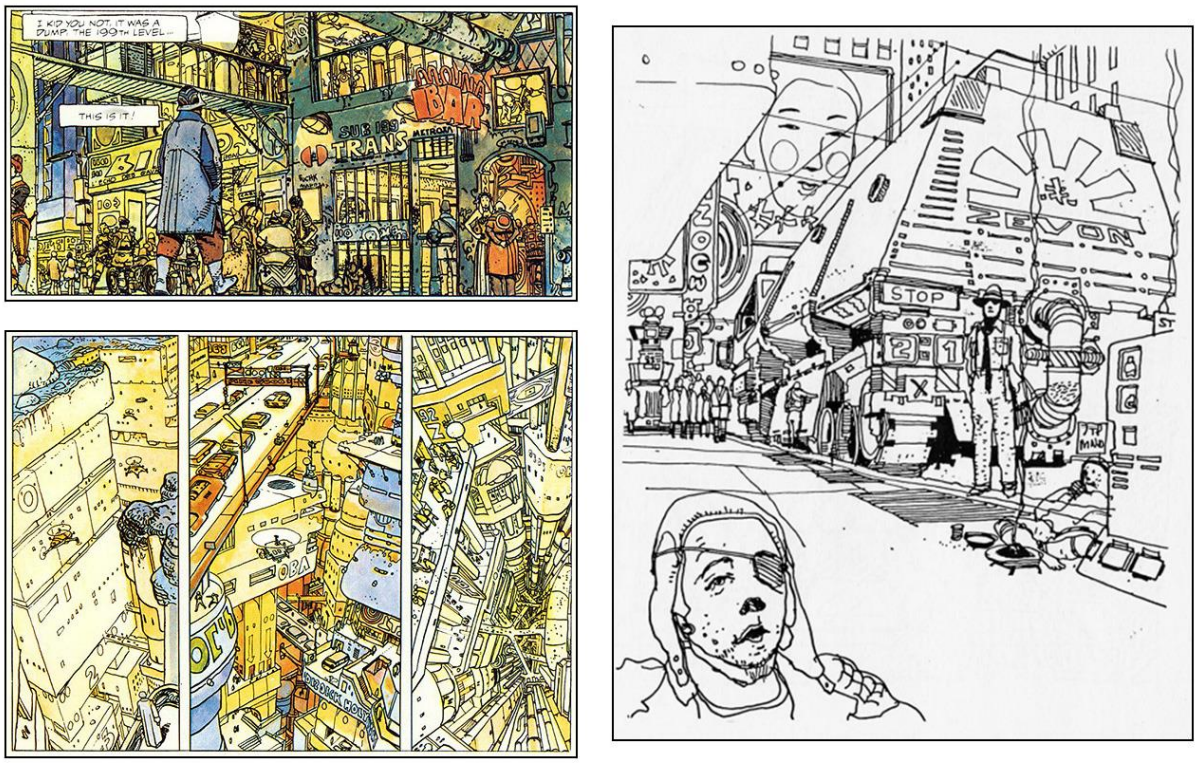

Figura 18 À esquerda, duas ilustrações de *The Long Tomorrow,* história de Dan O'Bannon e Jean "Mœbius" Giraud, publicada na *Heavy Metal*. À direita, *sketch* feito por Ridley Scott para ter noção de como seriam os espaços das ruas.

O processo de criação do roteiro ainda estava sendo feito, dessa vez com a participação ativa de Scott. Um dos conflitos entre o diretor e Fancher era que o primeiro queria explorar o mundo lá fora, quando o roteirista queria manter o tom intimista passado pelas cenas internas dos apartamentos. Nesse momento entra uma das grandes influencias por

trás da Los Angeles de 2019, a história em quadrinho **Heavy Metal**[27], em particular, o trabalho do artista francês Moebius, o que pode ser conferido em alguns *storyboards* desenhados pelo próprio Scott.

A partir do cruzamento das informações do livro de Sammon (1996) e do documentário **Dangerous Days** (2007), é possível perceber que a equipe de **Blade Runner** reconhecia o trabalho primoroso feito por Ridley Scott. Suas ideias e sua atenção aos mínimos detalhes deram uma nova dimensão ao projeto iniciado com o roteiro de Fancher. A ideia inicial de Fancher estava lá, mas seu esgotamento depois de tantas reescrituras do roteiro ficou evidente. David Peoples foi convidado por Scott para ir até Los Angeles e se reunir com ele e o produtor executivo Powell. Peoples, que tinha sido recomendado pelo irmão de Scott (Tony), leu o roteiro de Fancher e o achou maravilhoso, não sabendo o que poderia fazer para melhora-lo.

Depois da reunião, Peoples foi escrevendo aquilo que Scott lhe pedia, parecendo ser muito mais flexível do que Fancher para atender aos pedidos do diretor. Entre algumas das contribuições que Peoples deu ao roteiro estava o prelúdio que mostrava como os replicantes conseguiram fugir da colônia; o ângulo detetivesco, que revelava a fusão com o gênero policial; e a escama de cobra presente no apartamento de Leon, que levou Deckard a descobrir o paradeiro de Zhora. Mas, talvez, a mais significativa contribuição tenha sido encontrar um novo termo para chamar os androides. Com a ajuda de sua filha Rose, que estudava microbiologia e bioquímica, ele chegou ao termo "replicante", que designava a priori o processo de duplicação de células clonadas, isso ainda no início da década de 1980.

---

[27] A revista em quadrinhos foi criada em meados da década de 1970, pelo editor Leonard Mogel, que levou para o mercado estadunidense o quadrinho francês *Metal Hurlant*, que já contava com os trabalhos de Moebius e Bilal. Com temáticas adultas, as histórias se inseriam nos gêneros de ficção científica e fantasia. Maiores informações sobre a origem da Heavy Metal e sua chegada no Brasil, ver os textos: *Heavy Metal e Metal Hurlant, Parte 1 – A história do melhor quadrinho adulto do mundo*, disponível em <http://contraversao.com/heavy-metal-metal-hurlant-historia-revista-quadrinhos-adultos-importante-mundo/>, e *Heavy Metal e Metal Hurlant, Parte 2 – A história do melhor quadrinho adulto do mundo*, disponível em <http://contraversao.com/heavy-metal-metal-hurlant-2-historia-melhor-quadrinho-adulto-mundo/>

2.3.2. A ESCOLHA DO ELENCO

No ínterim das (re) escrituras do roteiro e antes mesmo do acordo com a Filmway acontecer, começaram a procurar um rosto para Deckard. Não havia descrições físicas do personagem, possibilitando a qualquer ator interpretá-lo. Antes da escolha por Harisson Ford, dois outros atores foram cogitados para o papel. Na visão de Fancher, o Deckard perfeito seria aquele interpretado por Robert Mitchum, uma estrela da era de ouro de Hollywood e com vários filmes *noir* em sua carreira, como **Rancor** (1947), **O Cais da Maldição** (1949) e **Alma em Pânico** (1953). Fancher ainda o considerava jovem o suficiente para encarnar o detetive Deckard, mas a ideia não chegou a vingar e outros nomes foram sugeridos. Essa escolha talvez se deva a preocupação de não se fazer uma associação direta com essa era de ouro do cinema e postular o ineditismo dessa produção.

Figura 11 Sketch do interior do apartamento de Deckard, em que o mesmo está caracterizado como o ator Dustin Hoffman.

Um deles foi o de Dustin Hoffman. Apesar de não ter um porte físico próximo ao que Deckard deveria ter para lutar contra replicantes, Ridley Scott acreditava que o talento de Hoffman poderia superar isso. Por um breve período o papel foi dele, como pode ser visto em alguns *storyboards* com o seu rosto desenhado, que aparecem tanto no documentário de 2007,

quanto no livro **Blade Runner Sketchbook** (2008). Mas, nas inúmeras reuniões que teve com Scott, Deeley e a produtora executiva Katy Haber, os rumos que Hoffman queria dar para a história destoavam muito da proposta original de **Blade Runner**. E isso acabou afastando o premiado ator da produção.

Entre as sugestões levantadas estava o nome de Harrison Ford. Na época, ele estava em Londres gravando **Os Caçadores da Arca Perdida** (1981), de Spielberg. Barbara Hansher, que tinha sugerido o nome dele, ligou para o diretor para saber como era trabalhar com Ford, ao que teve a resposta positiva do diretor, que confirmou que este estava se tornando uma grande estrela de Hollywood. **Guerra nas Estrelas**, de George Lucas, já tinha sido lançado em 1977, e apesar de Ford não gostar de falar sobre o seu trabalho nele, foi sua atuação nesse filme que impressionou Fancher. Seria Harrison Ford o perfeito herói das estrelas do futuro? Em seguida, Scott e Deeley foram até Londres ver alguns copiões de **Os Caçadores** e ficaram impressionados com o que viram.

Harisson Ford afirmou em **Dangerous Days** (2007) que gostou do roteiro, apesar de ter alguns problemas com a primeira versão que lhe foi entregue, se reunindo algumas vezes com o diretor e o produtor para conversar sobre a personagem. Um dos problemas apontados por Ford era o fato de que Deckard, enquanto um detetive, não investigava nada, todas as informações que seriam obtidas por seu trabalho apareciam nas narrações. Ford achava que algumas dessas informações poderiam ser inseridas nas cenas. Isso demonstra como a narrativa fílmica é, sobretudo, uma produção de autores coletivos, ainda que o produto final seja atribuído ao diretor.

Foi da produtora executiva Kate Haber que veio a sugestão de Rutger Hauer para o papel de Roy Batty. Scott assistiu **Soldado de Laranja** (1979) e outros filmes com Hauer, pois Haber tinha certeza de que ele daria um excelente Roy. Ele foi contratado antes mesmo do primeiro encontro com Scott acontecer. Nos encontros que tiveram para conversar sobre a personagem, o ator holandês quis dar a Roy um senso de humor, de poesia, sexualidade, infantilidade e da própria alma, o que foi diluído em várias passagens do replicante e lhe conferiram maior autenticidade.

Figura 20 Acima à esquerda, Harisson Ford como Deckard. Abaixo à esquerda, Morgan Paul como Holden. À direita, Rutger Hauer como Roy Batty.

Morgan Paul, que interpretou Dave Holden, na verdade, tinha sido contratado para fazer os testes com as candidatas ao papel de Rachael. Ele era semelhante à Harisson Ford, e os testes naquela época eram feitos nos estúdios, gravados com uma equipe pequena, acabando por afetar o orçamento. A equipe buscava um rosto desconhecido para dar vida a Rachael, e esse rosto veio da única atriz que errou todas as marcações do teste: Sean Young. Seria esse um indício do que seria exigido pelo teste Voight-Kampff? Conforme é dito no documentário, ela ainda era uma atriz iniciante e não agradou a Paul e nem ao produtor Powell, que preferiam a qualidade da atuação de Nina Axelrod, mas na câmara e com as roupas de época, Scott achou que Young tinha uma beleza clássica, muito parecida com a de outra atriz, Vivien Leigh, conhecida principalmente por fazer Scarlett O'Hara de **E o Vento Levou** (1939).

A próxima atriz a entrar para o elenco seria Daryl Hanah, para dar vida a replicante Pris. Das cinco candidatas, ela foi a que se caracterizou de forma mais estranha. Hanah conta que tinha assistido **Nosferatu – o Vampiro da Noite** (1979), de Werner Herzog, recentemente, e que quando foi se maquiar para fazer o teste, ela usou os olhos escuros de Nosferatu como referência, uma peruca feia e as roupas um pouco rasgadas, o que chamou atenção junto de seu porte alto e atlético. Outra atriz que se destacou no teste para Pris foi Stacey Nelkin. Por ser muito baixa, Scott achava que uma cena de luta entre ela e Ford não

convenceria. Ela acabou ganhando o papel da quinta replicante do grupo, Mary, mas devido à greve dos roteiristas e do orçamento apertado, a cena em que atuaria nem chegou a ser estruturada, tendo seu papel foi cortado.

Figura 21 À esquerda, Sean Young como Rachel. Acima à direita, Daryl Hanah como Pris. Abaixo à direita, Joanna Cassidy como Zora.

Joanna Cassidy sabia com lidar com cobras, porque tinha uma. Foi isso que ela pediu que seu agente dissesse para Ridley Scott, quando leu o papel de Zhora. Ela tinha um tipo físico bem feminino, sensual e muito forte, porque era esportista. Ela era uma *femme fatale*.

Edward James Olmos foi outra indicação de Kate Haber. Eles já se conheciam e ao sugerir Olmos para o papel de Gaff, esse quis representar um personagem multiétnico, poliglota e com um vocabulário particular. A criação do *cityspeak*, a gíria de rua que misturava palavras de vários idiomas, foi atribuída a Olmos, pois ele teve muitas ideias sobre como usar esperanto e ritmos de fala. O *cityspeak* não chegou a ser desenvolvido por nenhum dos roteiristas, então Olmos aprendeu algumas frases em alemão, húngaro e francês, mesclando naquilo que acreditava que seria dito nas ruas de **Blade Runner**. Gaff era o

encarregado de tratar de toda parte “suja” do departamento, e por isso que ele está tão presente nas cenas antes e depois dos embates entre Deckard e os replicantes, assim como nas de investigação.

Figura 12 Acima à esquerda, Edward Olmos como Gaff. Abaixo à esquerda, Willian Sanderson como J.F. Sebastian. Acima à direita, Brion James como Leon. Abaixo à direita, Joe Turkel como Eldon Tyrell.

Infelizmente, nem em **Dangerous Days** e nem em **Future Noir** é abordado o processo de escolha dos outros atores que se destacam em **Blade Runner**, como Brion James que interpretou Leon, M. Emmet Walsh como Bryant, Joe Turkel como Eldon Tyrell, William Sanderson como J.F. Sebastian e James Hong como Chew. Isso também mostra a obra como um artefato cultural “acabado” que termina por silenciar, nos interstícios de seu processo de produção, as escolhas e direcionamentos importantes para a compreensão do objeto de pesquisa.

2.3.3. A CONSTRUÇÃO VISUAL DA LOS ANGELES DE 2019

O processo de filmagem foi intenso. A maioria das cenas (trinta e três, de acordo com Sammon (1996)) se passavam durante a noite, o que demandava muito de toda equipe, pois Scott era muito exigente e meticuloso. Sua experiência em produzir e ser o diretor de arte de milhares de comerciais lhe conferia uma perspectiva diferente sobre o cenário e a iluminação. Mais um elemento híbrido na narrativa, uma vez que mescla a ficção detetivesca com a tradição e a experiência do diretor com o seu trabalho no marketing e com o estilo *noir*. Várias foram as referências usadas para a criação da Los Angeles futurista que conhecemos no filme. Antes mesmo de Scott fazer parte do projeto, já era possível ter alguma ideia de como eram os espaços e as pessoas conforme o imaginário de Fancher, que tinha tido contato com **Mechanismo**, como já foi dito anteriormente.

Scott já vinha de um filme de ficção científica futurista, **Alien**, que tinha sido influenciado primeiramente por **2001: uma Odisseia no Espaço** e **Guerra nas Estrelas**. Somado aos seus *storyboards* que impressionaram a 20th Century Fox, Scott trabalhou ao lado de artistas como de H. G. Giger, que desenhou todos os aspectos alienígenas, desde o *alien* até a superfície do planetoide e do ovo, e de Ron Crobb e Chris Foss, que ficaram encarregados da parte humana do filme. Com **Blade Runner**, Scott continuou com seu processo de desenhar, ele mesmo, os *storyboards*, mas dessa vez tendo como referências **Metropolis** (1929), o quadrinista iuguslavo Enki Bilal, o desenhista Mentor Huebner, a revista em quadrinhos **Heavy Metal**, especialmente a arte do francês Moebius, de quem veio a inspiração narrativa.

Figura 23 Cenas de Metropolis e Blade Runner. Acima, uma imagem da Metropolis noturna, com muitas luzes, evidenciando sua monumentalidade. Abaixo, a visão de uma das ruas de Los Angeles, onde se pode ver grandes prédios iluminados com neon, o que dá o ar futurístico ao cenário.

As cidades, Los Angeles e Metropolis, são protagonistas da narrativa. Isso lhes conferiu espaços bem delimitados e cheios de significado. Ademais, outras características lhes eram comuns: a verticalidade, servindo de alegoria para a fragmentação social; a referência à Torre de Babel, como analogia entre futuro e passado mítico, onde a Los Angeles representava a própria Babel pós-moderna; e o embate entre o arcaísmo e a tecnologia, marcante para Suppia (2002) principalmente na figura de J.F. Sebastian.

O conceito inicial para a criação do cenário era ser uma cidade futurística sob a dominação asiática. Diante da impossibilidade logística de gravar em ruas de verdade, como Nova York, Atlanta ou Londres, foi necessário recorrer à reutilização de uma cidade cinemática já existente: *The Old New York Street*. A velha rua de Nova York tinha sido construída em 1929 e foi cenário de clássicos *noir* como **The Maltese Falcon** (1941, conhecido no Brasil como "**Relíquia Macabra**"[28]) e **The Big Sleep** (1946, chamado no Brasil de "**À Beira do Abismo**"). Apesar do significado dela, ela precisava ganhar a "cara do amanhã". Várias fotos foram tiradas e de posse delas, o desenhista Syd Mead (que iria trabalhar inicialmente nas artes conceituais e construções dos veículos de **Blade Runner**) começou a fazer rascunhos das fachadas acrescentando canos e tubos nos exteriores.

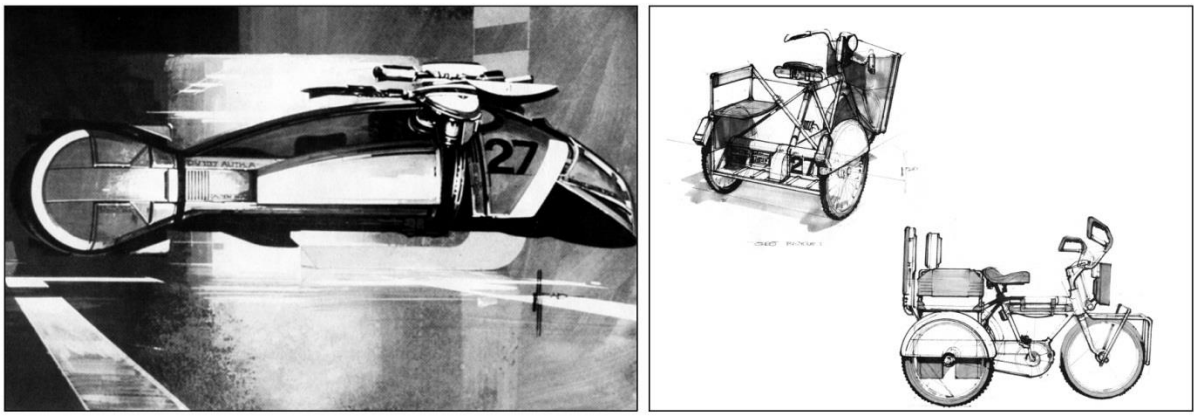

Figura 24 Sketches dos veículos a serem construídos para filmagem de Blade Runner. À esquerda, um *hovecar* de polícia. À direita, uma espécie de triciclo.

Boa parte da iluminação ficava por conta das dezenas de placas de neon trazidas para o set, como pode ser percebido nas cenas de multidões e de perseguições. Além disso, Scott atinava para os detalhes com a texturização por todo lugar, o odor desagradável das cidades grandes, que misturava cheiro de lixo com o de café e o de macarrão frito, numa representação cultural não só do futuro, mas também do presente daquele momento, evidenciado a simultaneidade do tempo. Scott também fazia uso de grandes caixas de som nos topos dos prédios, para tocar algumas músicas que Vangelis já tinha entregado, com o intuito de provocar a imersão dos atores e da equipe.

[28] Na versão em DVD brasileira, o título do filme foi alterado para O Falcão Maltês.

Em cenas como a que Rachael é submetida ao teste Voight-Kampff, por exemplo, os pilares do escritório da Tyrell não estavam posicionados como no desenho do diretor, então antes de gravar, esses pilares precisaram ser virados de cabeça para baixo. Não o bastante, o piso do ambiente foi encerado por horas para dar um brilho espelhado. Para essa mesma cena, foi usado um processo de iluminação que dava a impressão de que a luz estava sendo refletida por água, o que também prolongou o processo de gravação das tomadas. Por falar em tomadas, Scott era um perfeccionista. Além de gastar muito filme em tomadas repetidas, o que preocupava os investidores, temerosos que o orçamento fosse estourado, o fato de praticamente realizar as gravações durante a noite também desacelerava o cronograma das filmagens.

Rudge Hauer comenta em **Dangerous Days** que foi a primeira vez que exerceu seu ofício numa produção tão grande como aquela, com 250 pessoas trabalhando ao mesmo tempo, sem saber o que eles faziam. Ele também fala que a equipe ficava desgastada, pois começavam a trabalhar às 6h e aquela cena iniciada só terminava de ser gravada dias depois. A lentidão e a falta de reconhecimento pelo esforço empreendido causaram revoltas da equipe de **Blade Runner**, especialmente depois que alguém descobriu uma entrevista que Ridley Scott tinha dado a um jornal inglês. Na referida matéria, o diretor afirmava que preferia trabalhar com uma equipe britânica, o que ele justifica em **Dangerous Days,** dizendo que, por ser mais conhecido na Inglaterra, as pessoas lá eram mais solícitas ao seu método de trabalho. Acontece que Scott estava acostumado a operar a câmera e esse não era o modo de trabalho nos estudos hollywoodianos. Essa entrevista se espalhou rapidamente pelo *set*. Como forma de demonstrar a insatisfação geral, deram início ao que ficou conhecido entre a equipe como o episódio das camisetas. Todos os departamentos usaram no dia seguinte da descoberta da entrevista a camisa com os dizeres: "'*Yes guv'nor' My Ass!*" ("Sim, chefe o cacete!"). Haber e Deeley ficaram sabendo dos planos da camiseta com antecedência e alertaram Scott sobre o que ele iria enfrentar. Na tentativa de acalmar os ânimos e diminuir a tensão no estúdio, Deeley sugeriu que Scott vestisse uma camisa com "*Xenophobia SUCKS*" ("Xenofobia é uma droga", tradução nossa). E de fato funcionou. Aos poucos as camisas foram sumindo e os ânimos esfriaram. Lawrence G. Paul, que trabalhou como designer de produção, disse que eram poucos os que viam o trabalho em **Blade Runner** como algo especial.

Figura 25 Fotos da "guerra de camisas". À esquerda, no set de filmagem é possível ver no destaque um pessoa usando a camisa direcionada à Scott. À direita, imagem das duas estampas.

Exauridos e com o tempo se esgotando, a produção de **Blade Runner** acabou ultrapassando o orçamento em 10%, em parte pelos custos com os efeitos especiais. Um dia depois da última cena (da morte de Roy Batty) ter sido gravada, Deeley recebeu um comunicado dos advogados de Yorkin e Perenchio, exigindo a saída de Scott e dos produtores. Isso significava que os investidores ganhariam o direito de editar o filme durante sua pós-produção. Perenchio queria cortar algumas cenas que, para ele, além de desnecessárias, tornavam a duração do filme muito longa para os padrões da época. Mas Scott ignorou o comunicado e continuou fazendo **Blade Runner**.

2.4. PÓS-PRODUÇÃO

Desde a metade da década de 50 que quase não se via filmes com efeitos especiais. No final dos anos 70 houve um tímido ressurgimento. Segundo Richard Yurich, supervisor

dos efeitos especiais, a partir desse período começava a aparecer nos estúdios câmeras robotizadas e computadores passaram a ser usados com maior frequência.

O departamento de efeitos especiais foi um dos mais caros de **Blade Runner**. Era um departamento recente e muito experimental. Todos sabiam das limitações orçamentárias e tentavam fazer o melhor possível gastando o mínimo. Não eram muitos os efeitos especiais a serem usados no filme, mas por sorte um dos personagens principais da narrativa era a cidade e tudo que faziam tinha a finalidade de contar uma parte da história.

Para que fosse possível construir os prédios e a vista lateral dos mesmos, replicando-se milhares de vezes, como é possível ver nos plano geral da cidade logo no início do filme, Mark Stenson e sua equipe desenvolveram um sistema de fotogravura, que consistia em fazer desenhos que eram aplicados fotoquimicamente a uma placa de latão. Uma vez desenhados, era aplicado ácido para corroer as áreas que não tinham linhas, deixando um corte delicado na placa.

O método que usavam para ampliar o horizonte era encher a sala com miniaturas, colocar fumaça e criar imagens indistintas à distância. Para conseguir a captura de cada *frame* (quadro de imagem por segundo), Dave Trumbull, supervisor de efeitos especiais, encontrou a solução usando ventiladores e detectores de fumaça com o objetivo de conter essa fumaça na proximidade das miniaturas. Para fazer o horizonte quase desaparecer na névoa, eles recorreram ao ponto mágico, ou seja, achavam o ponto em que a fumaça usada ficava mais densa.

Parte do sucesso de **Blade Runner** talvez se deva ao cuidado com os efeitos visuais e a construção da própria cidade, que deram o tom de verossimilhança à obra. A equipe que estava trabalhando com Scott foi a mesma que tinha feito os efeitos de **Contatos Imediatos de Terceiro Grau** (1977) de Spielberg, já havendo um equipamento disponível. Além disso, os problemas que apareciam no cenário eram sempre solucionados com iluminação, observando o trabalho com a luz que Scott usava no estúdio. Também ficou a cargo desse departamento incluir pedaços da cidade como plano de fundo de algumas cenas, como a que Deckard está pendurado na viga de um prédio ao final do filme. Nessa cena, ao fundo, é possível ver vários prédios que parecem reais, mas que na verdade foram desenhados no negativo, usando a técnica de pintura de máscara, uma combinação de pintura com filmes reais.

Ridleyville era usada basicamente para as cenas de rua, mas para os planos aéreos em que grande parte da cidade era mostrada, era necessário "completar" o cenário que era feito com as miniaturas (de dimensões de 3,5m por 3,5m, o que impressionava pela riqueza de detalhes). Contudo, a montagem desse cenário não encerra os vários embates e debates que tornaram o filme possível, como, por exemplo, as várias versões produzidas do mesmo.

2.4.1. AS MÚLTIPLAS VERSÕES E ALGUMAS INTERPRETAÇÕES

No Brasil, **Blade Runner** ganhou o subtítulo "O Caçador de Androides" e estreou com meses de "atraso", no dia 25 de dezembro de 1982. Ao que parece, aqui e na Europa o filme foi melhor sucedido que nos Estados Unidos. Mas não levou muito tempo para que o filme ganhasse reconhecimento global e que o Ridley Scott ganhasse a fama de um diretor de múltiplas versões.

A primeira versão conhecida pelo grande público foi aquela já mencionada e que foi lançada para os cinemas dos Estados Unidos. A cópia que teve circulação na Europa e no Brasil foi outra, que continha poucas alterações, com a inclusão das cenas mais violentas, como na luta de Pris contra Deckard, em que ela enfia os dedos em seu nariz. Quatro anos após a estreia, foi lançada uma versão para a televisão que teve algumas cenas de violência cortadas, como a que Roy Batty esmaga com as próprias mãos os olhos de Tyrell.

Em 1992 saiu em VHS a Versão do Diretor, mais coerente com a ideia original de Scott. Esta versão foi possível graças a uma cópia do material para o público de teste (*a workprint version*) ter sido encontrada e exibida em salas de exibição pelos EUA. A mesma foi lançada, extra-oficialmente, como uma versão do diretor. Em 2007, em comemoração aos 25 anos do filme, uma versão com melhorias na qualidade de imagem e som foi lançada, incluindo os planos que originalmente ficaram de fora.

Essas múltiplas versões, que totalizam sete (a única não comentada foi a "*Sneak Preview Version*", que tinha um acréscimo de três cenas da "*Workprint Version*"), permitem variadas interpretações que não raro convergem para o questionamento: Deckard é um replicante ou não?

A versão oficial, lançada nas salas de cinema dos Estados Unidos, tinha algumas diferenças daquela inicialmente planejada por Ridley Scott. Conforme dito anteriormente, as gravações acabaram sendo atrasadas e os investidores fizeram valer o contrato. Acreditando que o filme era de difícil compreensão, usaram uma cópia do filme para teste de público, e, verificando que a história estava confusa, decidiram que era preciso ter um narrador que tornasse o enredo mais claro. Isso acarretou na gravação da narrativa do personagem Deckard, feita a contragosto pelo ator Harisson Ford, que, ao transparecer isso no seu tom de voz, acabou por corroborar, ainda que não intencionalmente, o clima denso e pessimista da película.

Além disso, os produtores exigiram um final feliz, em que ficasse evidente que Rachael e Deckard conseguiram fugir para viverem juntos, no intuito de explicitar o romance entre as personagens e talvez cativar mais o público. Diante da impossibilidade de fazer mais gravações aéreas (as que tinham feito não ficaram satisfatórias), veio a ideia de usar as 17 horas de sequências aéreas gravadas pelo diretor Stanley Kubrick para o filme **O Iluminado** (1980). O próprio Kubrick, que autorizou o uso das imagens, achou que foi um desserviço, pelo contraste absurdo entre os 115 minutos sombrios e decadentes e a linda paisagem cheia de natureza viva.

Vou ainda mais longe. Talvez não fique evidente ao espectador menos atento que a Terra está de fato devastada depois de uma grande guerra. Isso fica claro na obra de Philip K. Dick, que em diversos momentos ressalta as consequências dessa guerra. No filme de Scott, é indubitável que o mundo está respondendo pelas ações humanas, os animais são todos artificiais, mas no cenário metropolitano, os indícios da natureza são as poucas plantas presentes nos interiores dos prédios e apartamentos. A discrepância entre o cenário natural, quase paradisíaco, se comparado com a atmosfera extremamente poluída e carregada da Los Angeles apresentada, pode sugerir, inclusive, que a fuga do casal é um delírio de Deckard, fruto do esgotamento e do choque do confronto que se passa na cena anterior, onde Roy Batty o salva.

Em uma resenha contemporânea ao lançamento do filme no Brasil, **O admirável mundo novo do inglês Ridley Scott**, escrita por Luciano Ramos e publicada originalmente na Folha Ilustrada, podemos ter uma ideia de como foi a recepção do filme por aqui:

> A iluminação, carregada de altos contrastes e contraluz, funciona como mais uma referência ao chamado film noir, sem falar nos diálogos que parecem ter saído de um livro de Raymond Chandler. O herói (Harrison Ford) é um detetive em tudo semelhante a Phillip Marlowe, principalmente pela narração em off, na primeira pessoa. Trata-se de um policial que tem licença de eliminar andróides infratores. O espetáculo se resume a um duelo entre o herói e meia dúzia de andróides dissidentes. O roteiro, no entanto, retoma a discussão de Mary Shelley em "Frankenstein", com um dado em acréscimo: de tão perfeitos os andróides não se diferenciam dos seres humanos, e estes, como os outros possuem memórias de infância implantadas, também ficam na dúvida sobre sua real condição.[29]

Na Versão do Diretor de 1992, a voz com a narração de Harrison Ford foi completamente eliminada. Para encobrir alguns dos espaços agora sem falas, foram acrescidos diálogos, como no começo do filme quando Deckard aparece lendo um jornal enquanto espera uma vaga no *The Noodle Bar*. No lugar da fala do *blade runner* "Ninguém coloca anúncio no jornal procurando por matadores. Essa era minha profissão. Ex-policial. Ex- *blade runner*. Ex- matador." (**Blade Runner**, 1982), foi colocada uma fala de uma voz feminina que dizia "Esse anuncio foi trazido a você pela Shimata-Dominguez Corporation, ajudando a América no Novo Mundo." (**Blade Runner**, 1992).

A famosa cena do unicórnio, totalizando 12 segundos de duração, foi colocada depois da cena em que Deckard toca piano. A música tocada na cena do unicórnio também foi alterada. A princípio, antes de ser cortada em 1982, a música que era escutada por Deckard quando ele está sentado no piano era um solo de saxofone feito por Vangelis, que integrava a música *Love Theme*. Nesses 12 segundos extras foi colocada outra música de Vangelis, composta em 1982 e que foi recuperada por Scott e Arick especialmente para essa versão de 1992. A trilha sonora completa ainda foi remixada digitalmente para integrá-la.

O final feliz na cena da estrada foi totalmente cortado, acabando o filme quando Deckard vai ao encontro de Rachael no elevador, assim como na versão do *workprint*. E por fim, as cenas extras de violência que tinham feito parte das cópias em fitas VHS e discos laser

---

[29] O texto na íntegra pode ser lido no site da Folha de São Paulo, disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u475681.shtml>.

da versão internacional de 1982, foram deletadas. A Versão Final, de 2007, foi lançada em um box de colecionador em comemoração aos 25 anos do filme. O box lançado no mercado brasileiro contém as principais versões já feitas, assim como a final, que teve áudio e imagem remasterizados e, além disso, trouxe o documentário **Dangerous Days**.

2.5. OUTRAS MÍDIAS: JOGO E QUADRINHOS

Além das muitas versões que **Blade Runner** ganhou, ele também migrou para outras mídias. Em 1982, o filme foi transcrito para uma história em quadrinhos, intitulada **Marvel Comics Super Special: Blade Runner**, escrita por Archie Goodwin (editor e redator da revista Creepy, da Warren e também conhecido por seu trabalho na Marvel com a adaptação de Star Wars para quadrinhos) e com a arte feita por Al Williamson, Carlos Garzon, Dan Green e Ralph Reese. Esses quadrinhos feitos pela Marvel trouxe a mesma narrativa apresentada no filme, sem trazer inovações para a mesma, embora o universo criado pudesse ter sido explorado de outra maneira, como, por exemplo, aprofundando as personagens.

Figura 26 Capas da história em quadrinhos, dividida em dois volumes, ambas publicadas em 1982.

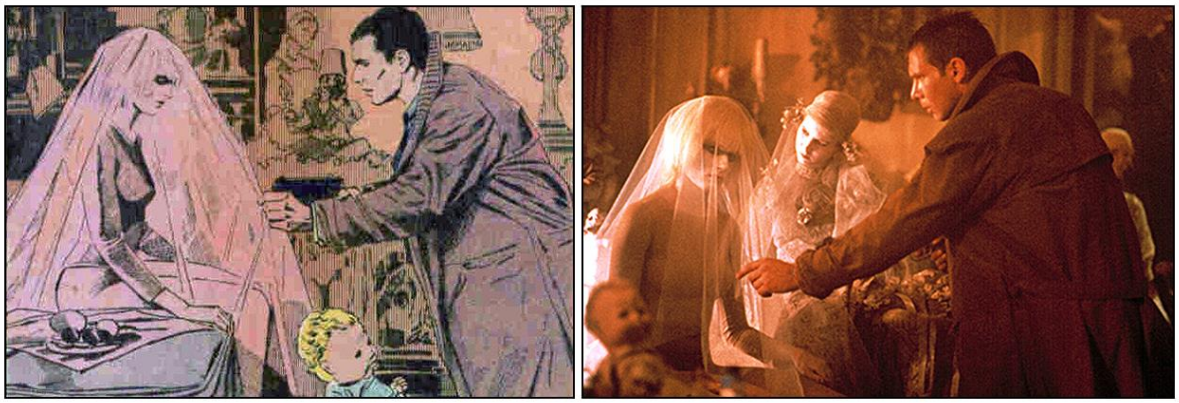

Figura 27 À esquerda está uma ilustração da HQ, muito semelhante à cena do filme (à direita), na qual Deckard está na casa do personagem J. F. Sebastian à procura dos replicantes restantes.

Já em 1997, a história do detetive Deckard passou para a mídia do jogo digital. Disponível para ser jogado apenas em computadores, o jogo, intitulado **Blade Runner**, foi desenvolvido pela *Westwood Studios*, criadora de outros jogos de grande sucesso como a série **Command & Conquer** (1995-2002), que revolucionou os jogos de RTS (*Real Time Strategy*, em português significa Estratégia em Tempo Real), e distribuído pela *Virgin Interactive Entertainment*. Ao contrário da HQ citada no início, os desenvolvedores desse jogo de aventura no estilo *point-and-click* (que significa literalmente apontar com o cursor do mouse e clicar) criaram outro enredo passado no mesmo universo.

Figura 28 À esquerda, capa do jogo de 1997, com destaque para o protagonista Ray McCoy. Acima à direita, o mesmo restaurante chinês que aparece no filme, mas sob outra perspectiva. Abaixo à direita, cena do encontro de McCoy com a personagem Rachel, no cenário muito similar à cena em que Rachel e Deckard se encontram na película.

O personagem que o jogador controla é o Ray McCoy, um *blade runner* que precisa aposentar um grupo de replicantes suspeito de assassinar animais. Por se passar na mesma Los Angeles de 2019, alguns personagens do filme acabam aparecendo, assim como algumas construções do cenário e mesmo cenas. Na época, o jogo foi bem recepcionado pela crítica e se tornou ganhador do prêmio *Interactive Achievemente Award* como o "melhor jogo de aventura para PC", sendo ainda nomeado para concorrer como o "melhor jogo de aventura de 1997".

Mas esse não foi o único jogo que **Blade Runner** inspirou. Em 1985, influenciados muito mais pela trilha sonora feita por Vangelis do que pelo enredo do filme em si, os desenvolvedores da Andy Stodart, com Ian Foster, criaram um jogo similar ao filme, também chamado **Blade Runner**, onde os "replidroides" (fusão de replicantes com androides) deveriam ser caçados na Terra. Disponível para as plataformas Commodore 64, ZX Spectrum e Amstrad CPC, o jogo de 85, além de não conseguir licença para ser comercializado como produto afim ao filme, recebeu duras críticas sobre seu gráfico e repetição de cenas, não fazendo o mesmo sucesso que o jogo sucessor da Westwood conseguiria anos mais tarde.

2.6. AS TEMÁTICAS

A partir de toda essa ressonância (inter) midiática, percebe-se que o processo de criação de **Blade Runner** foi complicado. As mudanças no roteiro, os vários rolos de filmes gastos pelas várias tomadas repetidas gravadas por Scott, além do cansaço do elenco e da equipe por precisarem gravar durante a noite e constantemente molhados pela chuva artificial, assim como um pouco sufocados pelo gelo seco, foram alguns dos fatores agravantes. Apesar de tudo isso, **Blade Runner** é um grande filme de ficção científica, que até hoje suscita várias possibilidades para discussão. Entre os temas mais recorrentes das análises acadêmicas estão o corpo e a cidade.

2.6.1. LOS ANGELES, 2019

A Los Angeles de novembro de 2019 sempre apresenta uma atmosfera carregada, seja pela escuridão e chuva constante, seja pela claustrofobia causada pelas ruas cheias de gente. Como uma metrópole do futuro, essa cidade traz ainda elementos que claramente remetem ao passado, como o Edifício Bradbury.

O tempo também tem sua importância para a narrativa. O tempo diegético emula o tempo real. No começo de **Blade Runner,** o espectador é situado ligeiramente, descobrindo que está na cidade de Los Angeles em novembro de 2019, mas não sabe qual a data ou o dia da semana e o que virá. Até a cena da morte de Roy Batty, poucos dias transcorrem, o que pode ser medido através das poucas cenas diurnas.

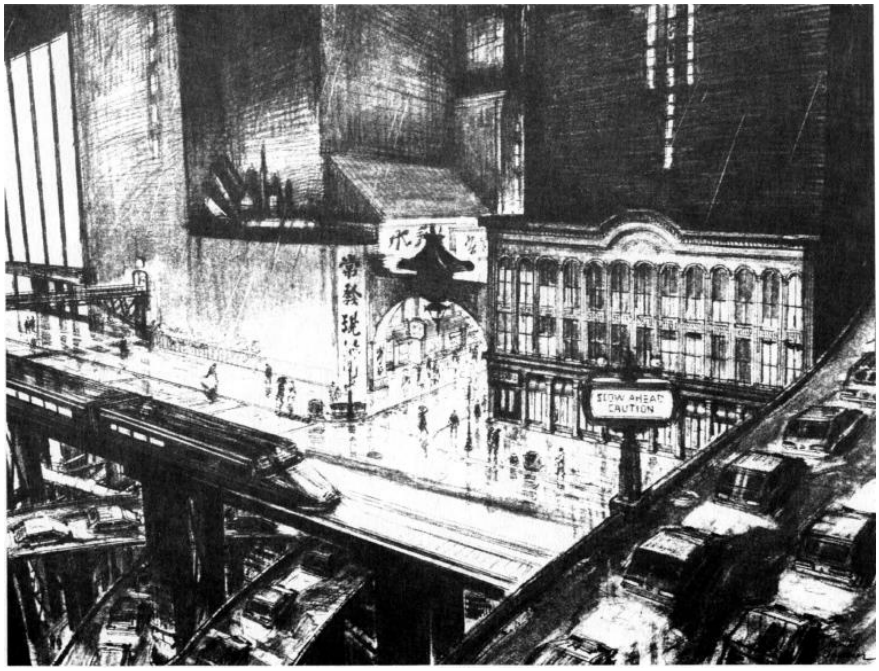

Figura 29 Sketch da cidade de Los Angeles em 2019. Destaque para a influência oriental da construção (centro).

"O espaço é a vedete" (SUPPIA, 2002, p. 45), afirma o autor. Como diz Suppia (2002), apesar do tempo, especialmente o presente, ter sua relevância, é o espaço em **Blade Runner** o grande protagonista, fluído e imaginário, proporcionando, assim como em **Metropolis**, uma nova experiência em sua (des) organização bem definida em meio aos

avanços técnico-científicos, associadas muitas vezes a indagações morais, como a própria fabricação e aposentadoria dos Nexus 6.

Blade Runner, como o próprio Scott diz em **Dangerous Days**, é um filme que além de ser futurista, também é um *noir* urbano. Em seu artigo sobre as cidades utópicas no cinema, Adriana Caúla (2008) defende que as utopias são principalmente urbanas, sendo os rompimentos com o espaço e o tempo presentes resultado de uma reação a este mesmo espaço e tempo, uma vez que o futuro passa a ser o não-lugar mais próximo para a criação da utopia. Segundo a autora, o próprio princípio do cinema é utópico, uma vez que ele constantemente produz essa ruptura espaço-temporal. As cidades utópicas nele representadas, lidam sempre com a descoberta do desconhecido ao mesmo tempo em que reconhece aquilo que já lhe é conhecido. Assim se apresenta a Los Angeles bipartida de **Blade Runner**. Bipartida não só pela diferença social, como o é em **Metropolis** (1929), de Lang, onde os trabalhadores ocupam um lugar inferior (como os replicantes a serem caçados) e os patrões desfrutam das ruas e dos jardins (como os humanos ricos e saudáveis ao ocuparem as colônias fora da Terra), mas também por trazer em seu espaço essa fusão de passado e futuro para falar ao espectador no seu tempo presente.

A importância da cidade e a relação imbricada do personagem/sujeito com ela seria uma influência dos romances góticos. Muito da estética de **Blade Runner** veio sob a influência de um (sub) gênero nascente no campo da ficção científica: o *cyberpunk*. Adriana Amaral (2005) argumenta que o *cyberpunk* tem a herança do sobrenatural gótico que, por sua vez, é marcado pelo confronto entre o sujeito e o espaço arquitetônico. O ar sombrio, o estranhamento, o sobrenatural e o etéreo fazem parte tanto da arquitetura gótica quanto das cidades decadentes do *cyberpunk*. Cidades que se mostram como entidades negativas, de atmosfera tenebrosa, intensificando os conflitos entre os personagens. Tal qual a Los Angeles escura, suja e abandonada, em que não tem mais o prestígio do passado, é também provocadora de nostalgia e rodeada de tecnologia (carros voadores, parquímetros que podem eletrocutar quem não pagar, os mercados de animais artificiais, etc.) e propagandas que mostram ao espectador que o futuro já chegou e que está fora da Terra.

O destaque dado pelos planos gerais, que revelam a magnitude da metrópole, se relaciona com o crescimento das cidades do século XIX. Indo além, Amaral (2005) afirma que a cidade acaba se tornando uma representação do feminino na ficção científica de modo geral. Se o feminino se restringia neste gênero aos estereótipos de fragilidade, fertilidade e

amabilidade, contrapondo-se à notívaga, maléfica e perigosa, agora passa a ser um útero, capaz de gerar “o espaço terminal da existência de seres híbridos, humanos e máquinas”. (AMARAL, 2005, p. 10)

Figura 30 Plano geral da cidade de Los Angeles de 2019.

As grandes cidades sempre evocaram a modernidade, como em **Metropolis** com seus ares modernos, fazendo-se presente na monumentalidade e nas ruas limpas, na verticalidade, na higienização urbana, em que o trabalho e, consequentemente, os trabalhadores, ficavam escondidos da paisagem urbana, residindo e construindo a cidade no subsolo. Já as ruas de Los Angeles mostravam um futuro diametralmente oposto ao de **Metropolis**. As ruas limpas não são visíveis, pois se elas existem mesmo, estão nas colônias espaciais. Conforme diz Barbosa (2013, p. 138):

> Nas ruas e avenidas da metrópole, anúncios e alto-falantes focalizados em todos os transeuntes convocavam para novas aventuras, conquistas e consumo. A paisagem é povoada de fetichismos da mercadoria. Em neon e em cristal líquido transbordam cartazes, banners e painéis eletrônicos com as marcas do poder corporativo da Pan-Am, Coca-Cola, TDK, Budweiser, Atari, RCA. O espetáculo das mercadorias sublinhava a deprimente degradação do futuro.

Barbosa (2013) diz que, assim como a cidade, os personagens (replicantes principalmente) estão fadados à morte. Os replicantes são frutos da racionalidade técnica, são produtos que podem ser reprogramados para exercer qualquer função.

Blade Runner evoca a paisagem do medo. É o lugar do desenraizamento, dos perigos, da perda da identidade, da alienação, de acúmulo e de excessos. Nas cenas que se passam dentro do Edifício Bradbury, especialmente dentro do apartamento de J. F. Sebastian, como destacam Barbosa (2013) e Suppia (2002), o acúmulo de objetos já não exerce a funcionalidade, como os livros amontoados que servem de suporte para um vaso, ou ainda o excesso de brinquedos por ele fabricados, expressando nitidamente o desejo de não ficar sozinho, uma vez que assim como os replicantes, ele se deteriora rapidamente.

Figura 31 Na sequência de fuga da replicante Zora aparece ao fundo de uma das cenas a propaganda da empresa de jogos Atari (à direita). Outras marcas famosas aparecem ao longo de todo o filme, como: Coca-cola, Bell System, Pan Am, entre outras.

Scott disse que para pensar 40 anos à frente, era necessário retornar 40 anos no passado. O que isso quer dizer? Autores, como Philip K. Dick, são constantemente comparados a profetas, como se em suas obras eles conseguissem predizer o nosso futuro, ou pelo menos, é o que alguns leitores acreditam. Muitas das inovações tecnológicas que para mim e para você são hoje banais, como o celular, as portas automáticas e até mesmo a internet como a conhecemos, foram frutos dessas mentes criativas[30].

[30] Para ver algumas das invenções que surgiram na ficção científica e que foram transpostas para a realidade, ver o texto **10 invenções que a ficção científica inventou**, disponível em <http://super.abril.com.br/tecnologia/10-invencoes-ficcao-cientifica-inventou-552515.shtml>

O imaginário pop, como bem diz Amaral (2006), é permeado de preocupações que frequentemente apareciam nessas obras, como a fusão do homem com a máquina, o implante de memórias, dissolução entre o que é real e o que é uma simulação. Preocupações que voltam à tona em filmes como **Matrix** (1999), dos irmãos Wachowski, e até mesmo com **Blade Runner**.

2.6.2. OS CORPOS REPLICADOS

O corpo em **Blade Runner** acaba se expandido para outras temáticas que vão além do que é ser um replicante e quais as implicações disso. Ao final, Gaff diz a Deckard: "Fez um trabalho digno de um homem, senhor. Acho que é o fim para você, hein? (...) Que pena que ela não viverá! Mas quem vive?" (**Blade Runner**, 1982). A vida, a morte e o simulacro andam lado a lado da geração Nexus-6, e também dos humanos.

Uma das polêmicas levantadas pelo filme de Scott é justamente sobre a fronteira da humanidade: os replicantes se mostram muito mais humanos que os próprios humanos, a exemplo de Gaff e Bryant, claramente maquinizados. E onde se posiciona Deckard? O diretor já afirmou que o *blade runner* é mesmo um replicante, mas se não fossem pelos indícios dos olhos, das fotografias e do sonho, Deckard seria humano. Seu comportamento, enquanto policial, é mecânico, ele tem um alvo que deve aposentar[31] e o persegue até conseguir concluir sua missão. Depois dessa confirmação do diretor, reassistir **Blade Runner** é uma experiência completamente nova, pois aqueles vestígios já mencionados saltam aos olhos do espectador. Por falar em olhos, ao longo de todo o filme, é possível notar a importância que o olhar adquire na narrativa.

Após o texto de abertura, presente na epígrafe deste capítulo, que situa o espectador para o que ele vai encontrar a seguir, há uma vista panorâmica de uma metrópole

[31] O termo "matar" foi trocado por "aposentar", pois os replicantes não eram considerados pessoas, eram trabalhadores comprados para atividades específicas.

completamente iluminada e algumas torres com chamas explodindo. Um olho, que observa a paisagem, reflete a imagem para o espectador. Na sequência seguinte, Holden está numa sala da Tyrell Corporation aguardando a chegada de mais um entrevistado, o replicante Leon, a passar pelo teste Voight-Kampff, que consiste no uso de um aparelho que mede o grau de empatia do sujeito testado através da dilatação da íris e dos capilares.

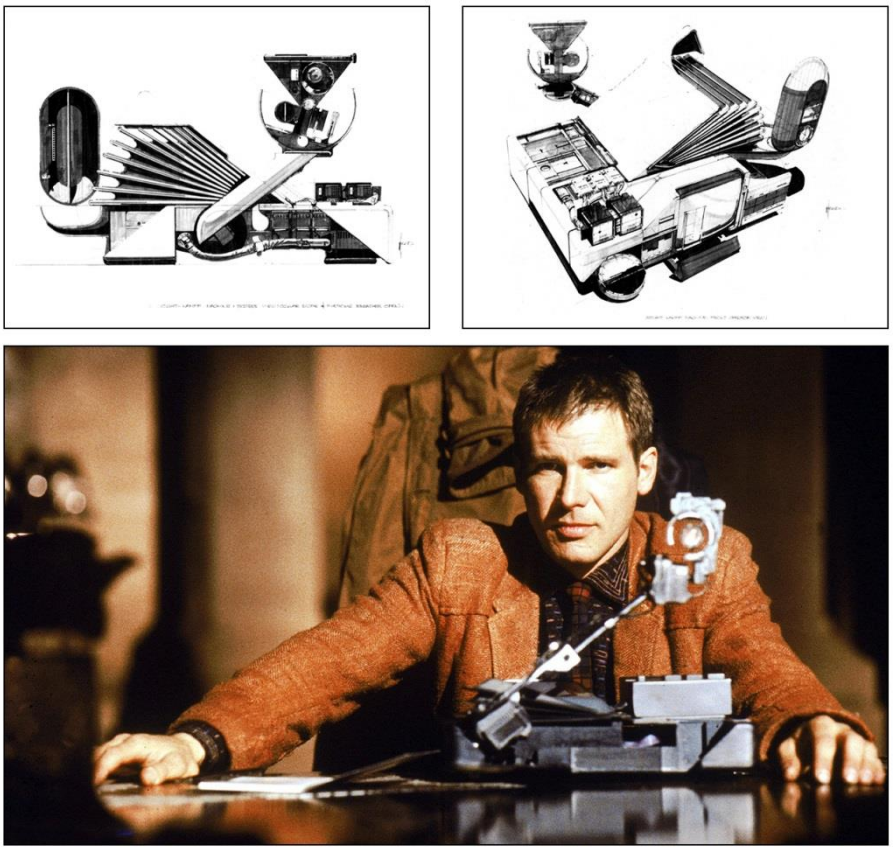

Figura 32 Acima, os sketches do aparelho Voight-Kampff. Abaixo, o aparelho prestes a ser usado no teste de Rachel Tyrell.

O que fica em evidência no monitor do teste Voigth-Kampff é o olho. Algumas cenas adiante, quando Deckard vai à Tyrell Corporation realizar o teste num Nexus-6 que trabalhava lá, alguns planos destacam os olhos do cachorro e da coruja, ambos artificiais, que possuem um reflexo peculiar. O mesmo reflexo presente nos olhos dos replicantes e que também aparecem em Deckard. O ditado popular diz que “os olhos são a janela para a alma” e o olhar é o grande sentido explorado pela modernidade. Não vou adentrar na questão, pelo menos por hora, se os replicantes, construídos através da engenharia genética e biomecânica, possuem alma. O que interessa no momento é o que o olho representa no filme.

Suppia (2002) também ressalta a questão dos olhos em sua dissertação, apontando as cenas em que eles aparecem no decorrer da narrativa, a exemplo do plano detalhe no início do filme quando surge a panorâmica do *Hades Landscape* (referência à obra **O falso espelho**, de Magritte), ou ainda quando Roy e Leon vão à fábrica de olhos, *Eye World*, para descobrir o paradeiro de seu criador, o autor destaca a fetichização da imagem. A realidade de 2019 é mediatizada.

A dúvida sobre a natureza de Deckard também aponta para outra questão até agora pouco problematizada, que é a da existência de replicantes. O mundo está morrendo em consequência direta das ações humanas (guerras, poluição). Esses mesmos humanos, que já se encontravam em número reduzido, não estariam dispostos a arriscar uma possível extinção da raça na perigosa exploração/ colonização espaciais. Os androides do filme, criados para esse fim, foram escravizados. Os androides da geração Nexus-6, chamados de replicantes por serem semelhantes aos humanos, ainda que modificados geneticamente para serem melhores que os humanos, poderiam representar um tipo de evolução da raça humana, como aparece no filme **Inteligência Artificial** (2001), de Spielberg, em que a empresa *Cybertronics Manufacturing* começa a produzir filhos androides programados para amar seus pais eternamente.

Outras dimensões, exploradas por vários autores, permeiam a existência dos replicantes. A primeira é a condição funcional dos replicantes, mostrada na cena em que Deckard recebe a missão de Bryant, em que são apresentados os perfis dos foragidos, ficando claro que cada um apresenta uma especialidade. Seu propósito é servir a quem lhe comprou e, em especial, quando se trata das replicantes de gênero feminino essa discussão é aprofundada, como no texto de Puhl e Amaral (2004), que problematiza principalmente a relação de gênero estabelecida.

Voltando a Deckard, um dos indicativos de que ele seria mesmo um replicante são suas fotos de família, espalhadas por cima do piano, e o sonho com o unicórnio. As fotos são signos da memória e também registros do real. Já o sonho é onde a memória produz o inconsciente. Rachael, ao confirmar as suspeitas de ser uma replicante, depois de ser submetida ao teste Voight-Kampff, vai ao apartamento de Deckard e, na tentativa vã de descobrir que tudo aquilo não passa de um engano, mostra a Deckard uma foto sua de quando era criança ao lado de sua mãe, a concretização de suas lembranças, todas forjadas pelo implante cerebral da sobrinha de Tyrell que o biomecânico usou como teste para o

aprimoramento de sua criação. As fotos também são importantes para Leon, que depois de ter sido descoberto e atirado contra Holden, tenta voltar ao seu apartamento para buscar "suas preciosas fotos", como zomba Roy. A tentativa é falha pela presença de Deckard e Gaff, que estão à procura de pistas que indiquem por onde continuar a busca.

Figura 33 Cena de Blade Runner (1982). Neste close se pode ver alguns detalhes de uma das fotos de Leon. Essa foto em questão será usada na *Esper Machine* e dará uma pista para a identificação de mais um dos replicantes.

Em outras três cenas dentro do apartamento do *blade runner*, as fotos ganham destaque. A primeira acontece quando Rachael vai à sua procura para ter a confirmação de que de fato é uma replicante. Nessa cena, ela mostra uma foto de uma mulher e uma menina sentada entre suas pernas, que supostamente seria sua mãe e ela, quando ainda criança. A foto é real, a sobrinha de Tyrell, que era quem Rachael acreditava ser, realmente existiu. As lembranças das aulas de piano são lembranças de momentos que realmente aconteceram, mas que não foram vivenciados por ela. Ao implantar memórias nos replicantes, Tyrell está pensando em formas de gerar mais lucro para sua empresa, líder na construção de replicantes. Logo depois do teste, Tyrell revela a Deckard as razões que o levaram a desenvolver essa técnica: "Percebemos que eles tinham uma estranha obsessão. Afinal, são emocionalmente inexperientes, tem poucos anos para coletar experiências que nós achamos corriqueiras. Fornecendo um passado... criamos um amortecedor para suas emoções e os controlamos melhor." (**Blade Runner**, 1982). O controle calculado para evitar que novas rebeliões aconteçam.

Falando sobre a questão das memórias e da família, Barros (1989) diz que a fotografia é o testemunho, a comprovação de que as pessoas existiram, assim como os lugares e os momentos. A prova de Rachael era real, sua memória enquanto sobrinha de Tyrell

também o era, mas quando se viu sob a condição de uma replicante, essas memórias se tornaram uma farsa.

Figura 34 Cena de Blade Runner. As fotos espalhadas pelo piano parecem datar de muito antes e aparentemente não comprova a relação de parentesco das pessoas retratadas com a personagem Deckard , já que ele não aparece em nenhuma delas.

Outro momento em que as fotografias se fazem presentes é quando Deckard está sentado junto ao piano e passa a observar a coleção de fotos que está situada em cima dele. Para muitos, a coleção de Deckard é mais uma das provas de sua existência replicada. Contudo, mais importante do que esta cena, é a que ele decide analisar as fotos que encontrou no apartamento de Leon. O dispositivo usado para ampliar as fotos em escalas maiores foi criado pelo modelista Mark Stetson. O *Esper Machine* deveria ser uma extensão da máquina central do departamento de polícia, "um computador de alta-performance com uma poderosa resolução tridimensional e sistema de congelamento [o qual] pode analisar e aumentar fotos, permitindo aos investigadores vasculhar um quarto sem de fato estarem no local." (Notas de produção do filme *apud* Suppia, 2002). Durante a análise de uma das fotos, na qual aparece um braço, é feita uma referência ao quadro **O Casamento de Arnolfini**, do pintor Van Eyck, onde no reflexo de um espelho ele consegue ver o espectro de uma mulher com uma cobra tatuada no rosto. A imagem mais uma vez mostra a sua importância para a narrativa.

Figura 35 Cena de Blade Runner. Detalhe da *Esper Machine*.

Após Rachael ter salvado a vida de Deckard, quando este se encontra com Leon, na sequência seguinte a morte de Zhora, testemunhada pelo replicante, Rachael e Deckard se encontram no apartamento dele. Ele serve bebidas para que ambos se acalmem e, talvez, pelo esgotamento da perseguição e da luta, Deckard acaba cochilando. Nesse momento, ele sonha com um unicórnio correndo por uma paisagem verde, que pode ser uma floresta ou um bosque. Esse sonho, que só aparece nas versões de 1992 e 2007, pode ser mais um indício da condição replicante de Deckard. O unicórnio volta a aparecer quando a missão de Deckard se encerra com a morte de Roy. Voltando para o seu apartamento, na esperança de encontrar Rachael, ele se sobressalta ao perceber que a porta está entreaberta. Rachael está segura, dormindo em sua cama, mas eles precisam fugir, pois Bryant deixou claro que ela também era um alvo. Na saída, entre o caminho da porta do apartamento e o elevador, Deckard encontra um origami, em formato de unicórnio, indicando que Gaff esteve por lá. Isso reforça a ideia de que Gaff conhecia o segredo de Deckard, e que o unicórnio seria o dispositivo que ativaria a consciência de Deckard sobre si mesmo.

Dentre as temáticas acabamos corroborando o que outros autores disseram ser central no universo de **Blade Runner**: a cidade e o corpo (replicante). Metáfora de sua época, o replicante acaba sintetizando essa transição da modernidade para a pós-modernidade. Do robô, simulacro na ordem do duplo, ao hiper-real em que replicantes são clones mais humanos que os próprios humanos, os Nexus-6 acabam tornando-se símbolos de perfeição, reafirmando seu lugar enquanto marco do cinema e da ficção científica.

2.7. LAPSOS DE ESQUECIMENTO

Uma das motivações para levar esse projeto adiante foram os silenciamentos em relação à obra que inspirou **Blade Runner**. Conforme dito anteriormente, a maioria do material levantado para a revisão bibliográfica apenas cita o autor e a data de publicação de **Androides Sonham?**, com exceção da obra de Adriana Amaral, **Visões Perigosas: uma Arque-genealogia do Cyberpunk** (2006), até agora a mais completa sobre Philip K. Dick no Brasil. Tampouco se fala sobre as adaptações em quadrinhos e videogame.

Qual a razão desse distanciamento do cinema com a literatura? Será que reside nas diferenças entre o contar e o mostrar, em que o primeiro exige um engajamento da imaginação enquanto o segundo parte para o campo da percepção direta, como afirma Hutcheon (2013)? Uma vez que se conhece uma versão da narrativa, nem sempre é despertado o interesse pela obra/mídia que a originou. Se pensarmos no caso especificamente do espectador/leitor brasileiro, um dos motivos pode ser a dificuldade de se encontrar traduções em português de **Androides Sonham?** (1968), visto que a última de sua publicação foi em 2007, pela editora Rocco, e essa está esgotada há anos (observando que, neste ano de 2014, a editora especializada em ficção científica, Aleph, fez uma nova tradução da obra, sobre a qual comentarei em detalhes na conclusão desta dissertação). Sem contar com o mérito de essa obra ser facilmente encontrada em formato de *ebook* e disponível para download. Mas o mais curioso é que, até o lançamento do filme em 1982, ano da morte de Dick, ele ainda era pouco conhecido entre os leitores estadunidenses, exceto talvez pelos leitores do nicho da ficção científica (**The Penultimate Truth About Philip K. Dick**, 2008).

O mesmo se repete hoje em dia. Em conversas informais com leitores de ficção científica, quando menciono que estou trabalhando com **Androides Sonham?** e **Blade Runner**, é evidente que há um reconhecimento do autor e/ou da obra literária. Já entre outros grupos, sempre se faz necessário explicar que Philip K. Dick é autor da obra que inspirou **Blade Runner** e outros filmes como **O Vingador do Futuro** (1990), de Paul Verhoven e **Minority Report: a Nova Lei** (2002), de Steven Spielberg. Isso evidencia que o próprio gênero da ficção científica é menos conhecido pelo público leitor brasileiro, ainda que o interesse pelo gênero possa estar crescendo com as distopias “jovem adulto”, que estão sendo

lançadas atualmente com muita frequência, como pode ser verificado nas inúmeras resenhas publicadas em *blogs*.

Cabe ainda chamar atenção para o fato de que não foram apenas esses três filmes que beberam da fonte *philipkdickiana*. Outras obras do autor foram adaptadas para o cinema, como: **Confissões de um Louco** (1992), de Jérôme Boivin; **Screamers: Assassinos Cibernéticos** (1995), de Christian Duguay; **O Impostor** (2002), de Gary Fleder; **O Pagamento** (2003), de John Woo; **O Homem Duplo** (2006), de Richard Linklater; **O Vidente** (2007), de Lee Tamahori; e **Agentes do Destino** (2011), de George Nolfi. Apesar de muitas dessas adaptações recorrerem ao *cyberpunk*, vale ressaltar algo que Amaral (2006) diz já na conclusão de sua obra quando afirma que esses filmes são uma apropriação do olhar *cyberpunk* que as obras de Dick traziam devido às temáticas trazidas por ele e aos desdobramentos das subculturas que o permeavam.

Mesmo entre as adaptações citadas anteriormente, **Blade Runner** se estabelece como um marco por sua excepcionalidade visual e narrativa. O clássico de ficção científica levanta questões morais, ambientais e tecno-científicas que dizem muito do que podemos esperar do futuro, embora Dick tenha uma visão bastante pessimista, como pode ser percebida no estado periclitante do planeta e na deterioração de parte da raça humana que aqui ficou. Mas isso é assunto para o próximo capítulo.

CAPÍTULO 3 – OS ANDROIDES PODEM SONHAR?

> Uma tartaruga que o explorador, Capitão Cook, deu ao Rei de Tonga em 1777 morreu ontem. Tinha quase 200 anos de idade.
> O animal era chamado Tu'imalila, morreu em terrenos do Palácio Real, em Nuku, ilha de Aloha, capital de Tonga.
> O povo de Tonga considerava o animal como um chefe, e tratadores especiais foram nomeados para cuidar dele. Ficara cego num incêndio de mata há alguns anos.
> A rádio de Tonga informou que a carcaça de Tu'imalila seria enviada para o Museu de Auckland, na Nova Zelândia.
>
> Reuters, 1966.

Tu'I Malila é real. Antes que qualquer personagem apareça, a longa vida da tartaruga se torna um dado importante, especialmente diante dos embates morais e filosóficos que transitam entre as colônias fora da Terra e a São Francisco de 1992, quase 30 anos depois que Tu'I Malila viesse a falecer de causas naturais. Será que a presença dessa notícia sobre a tartaruga como prólogo da obra traria algum outro significado?

Androides Sonham com Ovelhas Elétricas? foi publicado pela primeira vez em 1968, pela editora *Doubleday*, quando Philip K. Dick tinha seus 40 anos. Essa não foi sua primeira e muito menos a última obra, mas talvez esteja entre as mais emblemáticas, embora o carro chefe de sua produção possa ser considerado **O Homem do Castelo Alto**, lançado em 1962 e vencedor do Prêmio Hugo[32]. Ter recebido essa premiação (equivalente ao Oscar para o cinema) alavancou sua carreira literária, que teve início alguns anos antes, quando Dick decidiu largar o emprego na loja de música e viver de/ para literatura (DICK *apud* SUTIN, 1995).

Androides Sonham?, como já foi apontado no capítulo anterior, destoa em alguns aspectos do filme **Blade Runner**, seja pelos personagens presentes em um e ausentes em outro, seja pela mudança na personalidade dos que permanecem ou ainda pelos caminhos diferentes que foram traçados para uma mesma personagem, a exemplo do caçador de cabeças Rick Deckard. Ele não é um *blade runner* solitário à procura de um emprego, como acontece

---

[32] Esse prêmio é dado anualmente para os melhores trabalhos de Fantasia e Ficção Científica, e hoje abrange mais de 11 categorias, incluindo romance, conto, história em quadrinhos, apresentação dramática, entre outros. (Maiores informações disponíveis no site <http://www.thehugoawards.org/>)

no filme. Em **Androides Sonham?** o primeiro contato do leitor com o caçador é ao amanhecer do dia 3 de janeiro de 1992. Ao lado de Deckard, na cama, está sua esposa Iran, uma mulher sem motivação para viver.

A apatia diante da vida na Terra, devastada pela Guerra Mundial Terminus, é amenizada pela tecnologia. Através do aparelho de condicionamento *Penfield* é possível enviar para os corpos dos sujeitos comandos específicos através de simples toques, que proporcionarão estágios emotivos de acordo com o desejo do sujeito. Ainda é possível montar uma programação inteira de sentimentos, como se pode perceber no trecho a seguir:

> - Naquele momento – continuou Iran -, quando desliguei o som da TV, eu estava num estado de espírito 382. Acabava justamente de discar isso. De modo que, embora intelectualmente eu ouvisse o vazio, não o sentia. Minha primeira reação foi de agradecimento, porque a gente podia comprar um órgão condicionador Penfield. Mas, depois, compreendi como isso era doentio, sentir a ausência de vida, não só neste prédio, mas em toda parte, e não reagir, compreende? Acho que não. Mas isso era, antes, considerado como sintoma de doença mental. Chamavam a isso de "ausência de afeto apropriado". Assim, deixei desligado o som da TV, sentei-me ao meu órgão e fiz uns experimentos. Finalmente, descobri uma combinação para desespero. – Seu rosto moreno, animado, mostrou satisfação, como se ela houvesse realizado alguma coisa de valor. – De modo que coloquei isso em minha programação duas vezes por mês. Acho que é um período razoável de tempo para a gente se sentir impotente a respeito de tudo, de ficar aqui na Terra, depois que toda a gente sabida emigrou. O que é que você acha? (DICK, 1989, pp.11-12)

Ao contrário do filme de Scott, a faceta pós-guerra é mais explorada pelo romance de Dick. No primeiro, a menção a uma guerra que teria destruído a vida dos animais e paulatinamente vem destruindo a dos humanos aparece apenas no início da película, visando dar um contexto geral para a narrativa fílmica que dali decorreria pelos próximos 117 minutos. Os motivos que levaram essa guerra terminal acontecer, quando ela aconteceu, quem eram os inimigos e o que foi responsável pela camada espessa de poeira e morte dos animais tidos como irracionais, uma vez que os humanos resistem como podem, usando protetores genitais e óculos protetores, ambos da marca Penfield, permanece obtuso.

Na época em que **Androides Sonham?** foi concebido, os Estados Unidos viviam intensamente o clima da Guerra Fria, o que permitiria especulações a respeito de uma Terceira Guerra Mundial, ou um embate direto entre os EUA e a União Soviética, mas em nenhum

momento Dick esmiúça a guerra. O que interessa não são os motivos do que já aconteceu, mas como lidar com as consequências do acontecido.

A todo instante as personagens de Dick assistem na televisão, ou escutam através do rádio, as propagandas das colônias espaciais. O principal veículo de comunicação é o programa *Buster Amigão e seus Amigos Amicíssimos*, que está presente tantos nos capítulos de Deckard, quanto nos do outro personagem principal, John Isidore, que mais adiante chegaremos nele.

Figura 36 Quadro da história em quadrinho *Do Android Dreams of Electric Sheep?*, em que é mostrada a tela com a transmissão do programa do Buster Amigão[33].

O programa de entrevistas de Buster Amigão segue um formato característico desse tipo de entretenimento, não fugindo muito daquilo que você leitor ainda pode assistir no ano de 2014. O apresentador, Buster Amigão, sempre traz como atração artistas como Amanda Werner, conversam sobre assuntos triviais, como se pode perceber no trecho a seguir:

> "- Bem, eu ia fazer um filme ontem, mas, bem, eles queriam que eu começasse às sete..."
> "- Sete da manhã?" – interrompeu-a Buster Amigão.
> "Sim, isso mesmo, Buster, sete da manhã!" – Amanda Werner soltou seu famoso riso, quase tão imitado como o de Buster. Amanda Werner e várias outras senhoras, belas, elegantes, de seios fartos, originárias de países não especificados e vagamente

[33] Todos os textos da versão em quadrinhos utilizada nesse capítulo são *ipsis litteris*.

> definidos, além de alguns chamados humoristas, constituíam o núcleo perpétuo da programação de Buster. Mulheres como Amanda Werner jamais faziam filmes, nunca apareciam em peças de teatro. Viviam vidas belas, refinadas, como convidadas do programa interminável de Buster, aparecendo, calculara Isidore certa vez, umas setenta horas por semana no vídeo. (DICK, 1989, p. 85).

Especialmente em dois momentos, o programa do Buster Amigão traz informações relevantes para o leitor de Dick. O primeiro deles é quando a Sra. Maggie Klugman, recém-chegada à Nova York é entrevistada a respeito da migração para as colônias e ela fala das expectativas sobre essa nova vida, mas chamo atenção para o que é dito sobre os androides:

> (...) "Sra. Klugman, de que modo a senhora compara sua vida na contaminada Terra com sua nova vida aqui, num mundo rico com todas as possibilidades imagináveis?" uma pausa e, em seguida, uma voz cansada, seca, de mulher de meia-idade, respondendo: "Acho que o que eu e minha família mais notamos aqui foi a dignidade". "Dignidade, Sra. Klugman?", perguntou o locutor. "Isso mesmo", confirmou a Sra. Klugman, agora da Nova Nova York, em Marte. "É uma coisa difícil de explicar, ter um criado particular, no qual a gente pode confiar nesses tempos perturbados... Acho isto tranquilizador." (DICK, 1989, p.26)

Um segundo momento, já nos capítulos finais do livro, é a grande revelação que vinha sendo preparada há meses, que diz respeito a um dossiê sobre Wilbur Mercer, uma espécie de entidade religiosa.

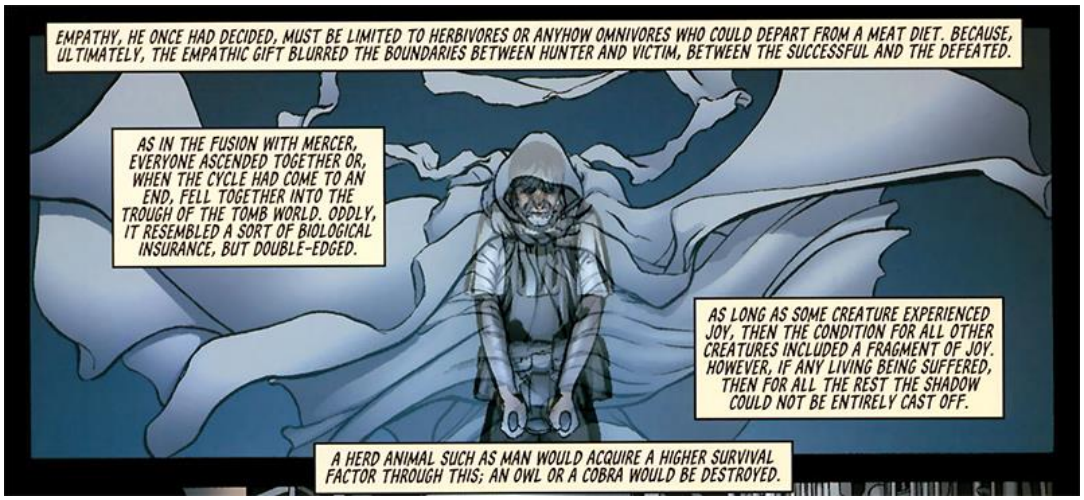

Figura 37 Quadro da história em quadrinho Do Android Dreams of Electric Sheep?, que ilustra a sensação de fusão da personagem John Isidore com Mercer.

Além da caixa de empatia, que permite conectar-se a Wilbur Mercer e compartilhar sua empatia com todos os outros humanos que estiverem conectados, o principal contato com o que vem de fora é por meio desse programa televisivo. Sobre Mercer, diz Isidore:

> Buster é a pessoa viva mais importante, exceto, claro, Wilbur Mercer... Mas Mercer, refletiu, não é um ser humano. Evidentemente, é uma entidade arquetípica vinda das estrelas, superposto sobre nossa cultura por um gabarito cósmico. (Dick, 1989, p. 81)

Voltando ao assunto da guerra, suas consequências são trabalhadas ao longo de toda a obra. O principal deles é apresentado logo na introdução ao universo de **Androides Sonham?** que é o status da posse de um animal. Rick Deckard sente-se deprimido por não possuir um animal de verdade, afinal, uma das consequências da guerra terminal foi a extinção quase total da vida animal na Terra, a começar pelas corujas que caíram do céu pouco tempo depois que a poeira começou a tomar conta.

Após a morte de grande quantidade de animais, possuir um deles se tornou mais do que uma questão de *status quo*, se tornou um meio de provar que seu dono era um sujeito dotado de empatia. Os animais verdadeiros são muito difíceis de conseguir e quando alguém consegue compra-los, paga um preço muito alto - talvez sejam mais caros do que a migração para uma colônia, o que é deixado no ar pela esposa de Deckard, quando eles conversam sobre a recompensa que ele ganhará ao final da missão que acabara de receber para caçar os seis androides fugitivos.

Não ter um animal é imoral. "- Meu Deus – disse inutilmente Rick, e fez um gesto com a mão vazia. – Eu *quero* ter um animal. Vivo tentando comprar um deles. Mas meu salário, com o que se ganha num emprego da municipalidade..." (DICK, 1989, p. 20). Mas, para os que não podem pagar um valor tão elevado, existe a alternativa de possuir um animal artificial. O título **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** é uma referência direta às questões centrais da obra: os androides e os animais artificiais. Esses animais, assim como os androides, se passam perfeitamente pelas criaturas que copiam. Deckard possui uma ovelha elétrica que age da mesma forma que uma ovelha real, tem uma pelagem idêntica, se alimenta

e faz suas necessidades. Com a exceção do painel de controle escondido sob o pelo e os eventuais defeitos técnicos que surgem, não é possível negar e ou distinguir a autenticidade do animal.

Figura 38 Quadro da história em quadrinho *Do Androids Dream With Electric Sheep?*, onde Deckard para em frente a uma loja de animais e fica cobiçando adquirir um exemplar.

Além da rede de venda de animais, reais e artificiais, representado principalmente pela *Sidney's Animal & Fowl*, que tem um amplo catálogo, uma rede de falsos veterinários existe para dar suporte a essa simulação. Vestidos como veterinários, com identificações nas fachadas das "clínicas" e dos veículos, esses veterinários são mecânicos que fazem o suporte técnico desses animais.

John Isidore, o segundo protagonista de **Androides Sonham?**, é motorista de um veículo da *Van Ness Hospital para Bichos de Estimação*, negócio do Hannibal Sloat, que foi o único a dar oportunidade para o debiloide. Nessa sociedade distópica, só aqueles que têm dinheiro e genes perfeitos (leia-se ainda não contaminados pela poeira) podem migrar para as colônias. No último teste que Isidore se submeteu para saber se poderia migrar, ele foi avaliado como um debiloide. Ao contrário do que essa classificação indica, Isidore é inteligente, porém, seu jeito meio atrapalhado acaba fazendo com que ele se sinta deprimido por seu "estado mental".

Conforme já dito no parágrafo anterior, John Isidore é um dos protagonistas de **Androides Sonham?**, o outro é Rick Deckard. Através dessas duas personagens conseguimos ter um vislumbre de como a sociedade teria se organizado para (sobre) viver no planeta depois de sua quase destruição. Suas perspectivas e pontos de vistas diferentes enriquecem o quadro, uma vez que exercem funções específicas, interagem com um ambiente diferente e tem posicionamentos contrários com relação aos androides.

Em **Blade Runner**, o espectador descobre, ainda na abertura do filme, que os androides, feitos para explorar e colonizar o espaço, foram proibidos na Terra por terem se rebelado nas colônias. Acontece que os androides eram escravizados, mas vamos chegar nesse ponto mais adiante. Em **Androides Sonham?**, os *blade runners* não fazem parte de uma divisão especial da polícia, como é mostrado no filme. Aqui eles são conhecidos como caçadores de recompensa, eles aposentam androides e recebem uma alta quantia em dinheiro pelo serviço prestado (alta quantia com relação ao que recebem normalmente como policiais).

Rick Deckard está há algum tempo sem receber nenhuma missão de caça, até que um grupo de oito androides chega foragido da colônia de Marte à cidade de São Francisco. O principal "caçador de cabeças a prêmio", Holden, foi atingido por um dos androides e está hospitalizado em situação grave. Ao contrário de Holden, que morava num bairro conceituado e levava uma vida bastante confortável, Deckard morava num prédio comum com alguns apartamentos ocupados por famílias pequenas ou ainda pessoas sozinhas, precisando dividir o espaço de sua ovelha no telhado com seus vizinhos.

Sua esposa, Iran, está passando por um momento de estagnação emocional. Conforme pode ser percebido na citação sobre o aparelho de condicionamento Penfield, ela é dependente dele para suportar o dia-a-dia. Programar-se para ser indiferente ao silêncio dos apartamentos vazios a deixa com o sentimento de culpa. Conscientemente, ela sabe que deveria se sentir angustiada com o vazio e, por isso, programa um estágio de depressão duas vezes por mês. Além disso, ela se funde constantemente à Wilbur Mercer.

Deckard quer desesperadamente um animal verdadeiro. A missão de caçar seis androides lhe enche de expectativas. Várias vezes, o catálogo de animais *Sidney's Animal & Fowl* é aberto e folheado. Ligações para lojas de animais são feitas e negociações são esboçadas. Seis androides representam seis mil dólares extras, o que poderia ser uma entrada significativa para a posse de um animal legítimo.

Quando casaram, Deckard e Iran receberam de presente uma ovelha legítima, ofertada pelo pai da noiva. Algum tempo atrás essa ovelha morreu de tétano, contraído através de um pedaço de arame estava na comida do animal. A ovelha adoeceu e não recebeu tratamento adequado a tempo de resistir. Ela foi substituída por uma ovelha elétrica, idêntica à sua antiga. Existem lugares especializados em fazer réplicas de animais reais, copiando sua pelagem, tamanho e eventuais particularidades.

Antes de receber oficialmente a missão de Holden, Bryant exige que Deckard faça o teste Voigth-Kampff em um androide do mesmo tipo dos fugitivos, um Nexus-6, para saber se o teste é eficiente para identificar o androide. O teste acontece da mesma forma que aparece no filme de Scott, uma aparelhagem é montada para captar e medir as mudanças da pupila e outras reações físicas que decorrerão de um conjunto de perguntas de cunho psicológico e que quase sempre envolvem a presença de um animal.

Para realizar esse teste de segurança (ou seria um teste para sanar a desconfiança de Bryant não sobre a eficiência do Voipft-Kampff, mas sobre o próprio subordinado?) foi necessário que Deckard se deslocasse para a sede da Rosen Corporation, para submeter um grupo misto, de androides e de humanos, ao teste e obter respostas concretas sobre a viabilidade do mesmo.

Assim como aparece na narrativa fílmica, Rachael Tyrell, aqui Rachael Rosen, é a primeira (e única) a passar pelo teste feito por Deckard nos domínios da Rosen. A princípio, Rachael era a sobrinha de Eldon Rosen, uma jovem bonita e humana. No filme, foram necessárias mais de cem perguntas para que Deckard descobrisse a verdade sobre Rachael, segredada até mesmo para ela, o que vai dar mote às cenas subsequentes e até mesmo para a aproximação entre as personagens.

Em **Androides Sonham?**, Rachael tem consciência de seu devir-androide. Com poucas perguntas (menos de dez) Deckard já tem certeza sobre sua condição não humana. Ao anunciar a descoberta, Deckard é posto em dúvida. Rosen afirma que sua sobrinha é uma jovem esquizoide, por ter vivido 14 dos 18 anos em uma nave no espaço, o que justificaria Rachael ter se tornado uma pessoa com inaptidão empática com relação aos animais, que seriam uma realidade muito distante da sua.

> - Seu superior, o Sr. Bryant – disse Eldon Rosen -, vai achar difícil compreender como foi que o senhor deixou que anulássemos seu aparelho de teste antes que o teste começasse. – apontou para o teto, e Rick viu a lente da câmera. Seu cabeludo erro no trato com os Rosens fora devidamente documentado. – acho que, para nós, a coisa certa a fazer – continuou Eldon – é sentarmo-nos e ... – fez um gesto afável. – podemos chegar a um acordo, Sr. Deckard. Nenhuma necessidade de preocupação. A variedade Nexus-6 de androide é uma realidade. Nós aqui na Rosen Association reconhecemos isto, e acho que o senhor, agora, também.
> Rachael, inclinando-se para Rick, perguntou:
> - Com que intensidade você gostaria de ter uma coruja? (DICK, 1989, pp. 66-67)

Pego de "calças curtas", Deckard ainda é ameaçado. O resultado errado, a falsa acusação e a tentativa de suborno envolvendo a negociação de uma coruja legítima suscitam o questionamento moral acerca da personagem principal. Não é segredo seu desprezo pelos androides. Enquanto tomava ciência de que Rachael era um androide, de uma jovem atraente ela passou a objeto-coisa no decorrer de poucos segundos. Até então, só conhecemos o lado funcional dos androides, sua condição escrava e sua falta de valor moral, afinal, os animais artificiais mereciam e ganhavam mais consideração humana do que os androides, igualmente construídos por mãos humanas.

Um *insight* salvou Deckard dessa armadilha em que caiu. Ao falar que sua bolsa era feita de couro de bebê humano um pouco antes de voltar ao seu *hovecar*, Deckard certificou-se de que estava com a razão. Rachael não era uma jovem esquizoide que evitava sair às ruas com medo de ser perseguida por um caçador de cabeças, mas era uma "coisa". Uma "coisa" que quase arruinou sua carreira, já afundada pela falta de missões relevantes. Contudo, uma vez provada à eficiência do teste Voight-Kampff, o caçador de recompensas poderia prosseguir com a missão de Holden, a começar pelo androide que atirou no seu colega, Polokov.

Os planos futuros de Deckard envolviam um novo emprego e um animal legítimo. Caçar androides era desgastante. Quando o outro caçador, Resch, o pergunta se ele pensava nos androides como "coisas", Deckard responde: "Pensei antigamente, quando a consciência me incomodava a respeito de meu trabalho. Protegia-me, pensando neles dessa maneira, mas agora não acho que seja necessário." (DICK, 1989, p. 141). Coisificar seus alvos facilitava o trabalho, tornando-o menos desprezível. Em **Blade Runner**, Deckard só aposenta as replicantes mulheres, Zhora e Pris. Leon é aposentado por Rachael, que salva Deckard da morte certa logo depois que ele atira em Zhora. Já Roy Batty morre "naturalmente", pois seu prazo de quatro anos de vida chegou ao fim. No entanto, em **Androides Sonham?**, Deckard

consegue matar Polokov, que se passa pelo agende soviético Kadalyi, que havia chegado em um foguete da Aeroflot diretamente da União Soviética para ajudar no caso.

Aqui vale abrir outro parêntese. Como foi mencionado anteriormente, não são fornecidos detalhes sobre a Guerra Terminus. Há uma troca de informações constante entre a polícia de São Francisco e a polícia soviética, isso porque os soviéticos ainda questionam os métodos de identificação usados pelos estadunidenses (assim como em outras partes do mundo, mas isso não fica claro no texto), apontando os riscos reais de matar humanos, já que pessoas esquizofrênicas teriam o mesmo resultado que os androides.

> - Esse problema sempre existiu. Desde que, pela primeira vez, encontramos androides passando por seres humanos. O consenso da opinião das forças policiais encontra-se no artigo de Lurie Kampff, escrito há oito anos, *Bloqueio da Assunção de Papeis em Esquizofrênicos Não-Deteriorados.* Kampff comparou a faculdade empática reduzida encontrada em pacientes mentais e uma superficialmente semelhante, mas basicamente...
> - Os psiquiatras do Lenigrado – interrompeu-o brusco Bryant – pensam que uma pequena classe de seres humanos não conseguiria passar na Escala Voigth-Kampff. Se fossem submetidos a teste em trabalho rotineiro de polícia, seriam classificados como robôs humanoides. Você se enganaria, mas por essa hora eles estariam mortos. – Calou-se e ficou à espera da reação de Rick. (DICK, 1989, p. 48)

Figura 39 Quadro da história em quadrinho Do Androids Dream With Electric Sheep?, destaque para o protetor genital usado por Deckard.

Esse não é o único momento em que a esquizofrenia aparece na obra. Através de Isidore, o leitor descobre que existe um lugar apropriado para que os sujeitos esquizoides não andem livremente pelas ruas. Um hospital? Um hospício? Um retiro forçado talvez? A nomenclatura da instituição, que por sinal é ausente, importa menos do que o significado dessa informação. Esquizofrênicos, debiloides, inférteis (o que justifica o uso do protetor genital do modelo *Ajax do Protetor Genital de Chumbo Mountibank* por Deckard e outros, afinal, os humanos precisam povoar o espaço) e pobres são indesejados, rejeitados pela Nova América e demais colônias.

Philip K. Dick tece algumas considerações em seu discurso **The Android and the Human**, apresentado na University of British Columbia, no Canadá, em fevereiro de 1972, a respeito da relação entre androides e humanos. De acordo com o autor, é um processo natural da psique humana introjetar as projeções antropomórficas ao inanimado, transformando o meio (construído pelo homem) em algo vivo.

O lema da Tyrell Corporation cumpre o que Dick disse, "mais humanos que os humanos". Se nos anos 1970, Dick já estava preocupado com o fato das máquinas estarem se tornando humanas, gostaria de saber o que ele teria a dizer hoje em dia, quando temos ginoides (androides femininos) como a HRP-4C, desenvolvida pelo Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia Industrial Avançada, no Japão, e que aparece no livro **Nós, Robôs** (2011), de Mark Meadows. Em 1972, Dick questiona:

> O que é, em nosso comportamento, que nós podemos chamar especificamente de humano? O que é especial para nós enquanto criaturas vivas? E o que é que, pelo menos até então, podemos delimitar como um comportamento meramente da máquina, ou, expandido, um comportamento de inseto ou um comportamento reflexo? (DICK apud SUTIN, pg. 187, 1995, tradução nossa).

Em contrapartida, os homens tem apresentado, de acordo com o autor, um comportamento pseudo-humano, muito próximo ao comportamento das máquinas, no pior sentido que isso possa ter, tornando-se "instrumentos, meios, em vez de fim" (DICK, 1972). Essa inversão de papeis é nítida em **Androides Sonham?** (e em **Blade Runner**). A priori, os androides são tidos como máquinas obtidas de maneira análoga aos brindes: migre para uma colônia e receba um exemplar androide para servi-lo. Mas eles estão cansados.

Nos diálogos entre a androide Pris e John Isidore, assim como na declaração da Nexus-6 Luba Luft aos caçadores Deckard e Phil Resch, eles estão fartos. Fartos de serem usados, fartos das proibições (humanos podem usar caixas empáticas, androides não), fartos de "trabalharem" em um planeta que há muito deixou de ser habitável, fartos de ter que fingir ser o que não são, para permanecerem vivos. Esses sentimentos não seriam indícios de uma possível humanização da máquina?

3.1. A CRIAÇÃO DA VIDA E A FICÇÃO CIENTÍFICA NA LITERATURA

Em análise a respeito do simulacro em **Blade Runner**, Mattos (2009) faz algumas considerações interessantes a respeito da figura do androide/replicante com relação ao mito de Frankenstein. Seguindo o raciocínio nietzschiano, a autora defende a ideia de que a inteligência da máquina é natural da máquina e não uma imitação da inteligência humana. Com isso, ela afirma que há uma apologia da estética do simulacro em função dos replicantes serem mais belos, fortes, inteligentes e sensíveis que os humanos.

Corroborando a ideia de Lyotard a respeito da pós-modernidade, Mattos (2009) acredita que esse seria o momento no qual a modernidade reflete sobre si mesma, revendo seus fundamentos, o que em algum ponto chegaria à reflexão da própria noção de humanidade. A crise desse sujeito moderno já aparece em **Frankenstein** (1818), de Mary Shelley, quando a figura do monstro construído por Victor Frankenstein põe em xeque o narcisismo do sujeito ocidental.

Partindo do pressuposto de que as invenções humanas são extensões de seus criadores, a autora reforça o caráter de projeção, já falado anteriormente, que é a marca do duplo, emergindo quando há um estranhamento no reconhecimento da existência de um outro de si mesmo.

Em **Frankenstein** (1818), Victor Frankenstein fica extremamente abalado ao se deparar com sua criatura. Passada a ambição de vencer a morte, o choque de ter criado algo monstruoso (grande, deformado, forte) e o horror prevaleceram. Livre, a criatura aprende que o mundo não é lugar para ela. Enxotada por aqueles de quem esperava auxílio, a criatura foi tomada pelo desejo de vingança. O diário de Frankenstein, esquecido no bolso do casaco usado pelo monstro, fornece as informações necessárias para que seu plano seja posto em prática.

Ao fim, Victor está sozinho. O desejo de nunca mais passar pela traumática experiência da perda de um ente amado acaba se voltando contra ele. Uma a uma, todas as pessoas que amava o deixaram. O único parentesco que lhe resta é o monstro que criou e a quem despreza genuinamente. O arrependimento e os conflitos morais em querer criar a vida, tal qual um deus, atormentam os últimos dias de Victor Frankenstein. Alertando o jovem explorador Capitão Walton, que sonhava em explorar a Antártida a qualquer custo, **Frankenstein** alerta o leitor para os perigos de ultrapassar os limites humanos.

Esses conflitos morais não parecem ocorrer a Eldon Rosen/Eldon Tyrell. Em **Blade Runner**, sua postura é capitalista. Quando questionado por Deckard sobre os implantes de memória, Tyrell deixa claro que se trata de um *upgrade* nos negócios, uma forma de controlar melhor os replicantes e evitar (quem sabe?) que mais deles se rebelassem. Em **Androides Sonham?**, Deckard se posiciona contrariamente ao desenvolvimento tecnológico no que diz respeito aos androides. Os androides fugitivos do modelo mais recente que deveria caçar, representavam, para ele, uma ameaça, pois não havia certeza se o mesmo passaria pelo teste Voight-Kampff. O modelo Nexus-6, segundo a descrição de fábrica:

> (...) possua, de fato, dois trilhões de constituintes, além de uma capacidade de escolha na faixa de dez milhões de possíveis combinações de atividade cerebral. Em 4,5 décimos de segundo um androide equipado com essa estrutura cerebral podia assumir qualquer uma de quatorze reações-posturas básicas. Bem, nenhum teste de inteligência podia encurralar um andro desses. Mas também os testes de inteligência não haviam encurralado andro algum em anos. Não, desde as primeiras e cruas variedades da década de 70. (DICK, 1989, p.38).

Essas duas passagens de Deckard mostram o desconforto de um homem com relação à máquina. Potencializando esse desconforto, esse estranhamento poderia ser interpretado

como medo de se tornar obsoleto? Afinal, a humanidade que reside na Terra está com os dias contados, se não migrar, não há perspectiva positiva sobre o futuro. Se os androides começarem a retornar para o planeta, superando o problema do metabolismo não renovável que limita sua vida ao período de quatro anos, eles poderiam muito bem se tornar uma nova "raça" e dominar o espaço que antes "pertencia" ao homem.

A imagem do androide é bastante frequente na bibliografia *philipkdickiana*. Não só o androide per si, mas especialmente as figuras híbridas. Em **Man, Android, and Machine**, ensaio que apareceu pela primeira vez na antologia britânica **Science Fiction at Large**, em 1976, é possível perceber como seu pensamento ia além do plano ficcional, transformando-se em conjecturas sobre o futuro. "Um dia", disse Dick, "teremos milhões de entidades híbridas que terão um pé em ambos os mundos" (DICK apud SUTIN, 1995, p. 212). Criaturas híbridas, meio humanas, meio ciborgues, que passearão pelo mundo das máquinas e pelo mundo dos homens, assim como acontece com o protagonista Neo, da trilogia fílmica **Matrix** – Matrix que, por sinal, foi antecipada por Dick em sua palestra na França em 1974, mas esse não é um assunto para o momento.

3.1.1 UM BREVE HISTÓRICO DA LITERATURA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Fusão entre homem e máquina. Memórias implantadas. Ruptura entre o real e a simulação. Metrópole soturna. *Technoir*[34]. Características do *cyberpunk* que se perpetuam no imaginário da cultura pop (AMARAL, 2006). Apesar de **Blade Runner** ter o *cyberpunk* como conceito visual, **Androides Sonham?** faz parte de um movimento antecessor a ele, a *New Wave*.

Um dos objetivos desse movimento, como diz Fernandes (2006), era desconstruir a narrativa especulativa tradicionalista da ficção científica para substituí-la por um híbrido resultante da mistura entre a atitude *punk* com a integração tecnológica. Na tentativa de

[34] Híbrido da ficção científica, *tech*, com o gênero policial, *noir*.

compreender a importância do gênero e seu subgênero, se faz necessário voltar ao conceito desse último. Mas o que é, afinal, a ficção científica?

Para Otero (1987), um dos pioneiros a publicar um livro não ficcional sobre o assunto no Brasil, a ficção científica é "um método literário eminentemente especulativo, cuja constante deve ser a ciência para a qual são estabelecidos fatos, os quais, uma vez laborados no tempo, venham a produzir uma nova situação, uma nova estrutura para a ação humana." (OTERO, 1987, p. 15). Ainda de acordo com o autor, a ficção científica serviria como um "instrumento de pesquisa que explica a ciência que trata do homem ao procurar integrá-lo na realidade plena da existência, revelando-lhe a consciência de grandeza que ignora em si." (OTERO, 1987, p. 15).

Fernandes (2006) aponta em sua obra sobre William Gibson, um dos fundadores da literatura *cyberpunk*, as dificuldades para classificar uma obra como pertencente ao gênero de FC. Citando Darko Suvin:

> Se a FC é definida pela interação de cognição e estranhamento, se ela é uma leitura de possível e razoável maravilhamento ou estranhamento cognitivo, então – sem conta com todas as hibridizações estéreis – ela é fundamentalmente diferente dos gêneros derivados do mito: o conto de fadas, a história de horror, ou o que hoje é chamado de fantasia heroica, cuja atenção é voltada para a irrupção de leis anticognitivas no ambiente empírico do autor ou com mundos nos quais essas leis dominam. A FC, por outro lado, compartilha a ficção "naturalista" a regra básica de que o destino do homem é o homem e – outros humanos (...) e seus dispositivos e instituições, poderosos, porem passíveis de serem compreendidos pela razão e pela dúvida metodológica e portanto passíveis de mudança. Na FC, portanto, os agentes e cenários do mundo humano. (SUVIN apud FERNANDES, p. 43).

Já Amaral (2006) parece partilhar da ideia discursiva do gênero, quando traz a definição do escritor Norman Spinrad, segundo define: "ficção científica é, obviamente, não apenas um modo literário, mas uma esfera do discurso, não apenas um meio de prosa, mas um conteúdo potencial para qualquer meio (SPINRAD apud AMARAL, 2006, p. 49).

E o que será que Philip K. Dick pensava a respeito da FC? Em um texto publicado pela **Just: SF** em 1981, ele afirma que mais do que uma história passada no futuro, em que teríamos aventuras, lutas e guerras no espaço, girando em torno de uma tecnologia muito avançada, a ficção científica também pode ser uma história que se passa no presente, num

mundo alternativo. É esse o lugar comum do gênero que é denunciado por Dick na abertura de seu texto.

De acordo com Dick (1981), “a essência da ficção científica” residiria justamente no “conceito de deslocamento dentro da sociedade que resultaria em uma nova sociedade gerada na cabeça do autor, transferida para o papel, e que, do papel cause um choque convulsivo na cabeça do leitor, *o choque do estranhamento*” (DICK apud SUTIN, 1995, p. 99, tradução nossa, grifo do autor).

Corroboro a ideia de que definir é limitar, como já dizia Wilde em seu célebre **O Retrato de Dorian Gray**. Contudo, se fez necessário fazer essa revisão conceitual para que tanto eu, que escrevo, quanto você, que lê, consiga situar no contexto de produção desse gênero literário e, mais especificamente, da obra **Androides Sonham?**.

Foi convencionado que as produções anteriores ao século XIX não partilhavam de tal classificação em suas fichas bibliográficas, uma vez que a tecnologia ainda era incipiente e o espírito cientificista viria a se firmar nesse século das luzes.

Partindo das definições acima citadas, é possível estabelecer um lugar para a literatura de ficção científica como sendo aquele em que se projeta em uma realidade futura Entretanto, classificar uma obra, independentemente da mídia em que ela está inserida, como sendo de ficção científica ainda é um trabalho complexo. Isso porque, como Fernandes (2006) indica: o senso do maravilhoso deste gênero não está limitado ao uso direto da tecnologia em sua narrativa.

É possível perceber 15 arquétipos da ficção científica, propostos por Raul Filker e citados por Fernandes (2006), são eles: 1) viagens interplanetárias e interestelares; 2) exploração e colonização de outros mundos; 3) guerras e armamentos fantásticos; 4) impérios galácticos; 5) antecipação, futuros e passados alternativos; 6) utopias e distopias; 7) cataclismas e apocalipses; 8) mundos perdidos e mundos paralelos; 9) viagens no tempo; 10) tecnologias e artefatos; 11) cidades e culturas; 12) robôs e androides; 13) computadores; 14) mutantes; 15) poderes extra sensoriais.

As possibilidades dentro do campo da ficção científica são muitas, como se pode ver nessa breve identificação dos arquétipos elaborada por Filker. Pensando especificamente sobre **Blade Runner** e **Androides Sonham?**, pode-se enquadrá-los em alguns destes

arquétipos, ainda que estes não sejam explorados, como: a exploração e colonização de outros mundos, que aparece mais detalhadamente na obra literária nas falas dos androides; os próprios androides, que já se fazem presentes no título da obra literária e são o destaque da película; a distopia; a presença de tecnologia e artefatos avançados; e por fim o próprio tempo narrativo, passado no futuro.

Mas será que só esses arquétipos podem definir as obras como pertencentes ao gênero? No capítulo anterior foi feita uma contextualização acerca da produção cinematográfica do gênero e aqui será percorrido um caminho semelhante para falar da literatura.

Comecei trazendo alguns conceitos esparsos na tentativa de identificar, em linhas gerais, o que é a literatura de ficção científica. Isaac Asimov, um dos autores que compõe o ABC canônico da ficção científica (Asimov - Bradbury – Clarke), criador das leis da robótica e que teve várias de suas obras adaptadas para o cinema, diz que a ficção científica trata de uma sociedade fictícia na qual predomina o desenvolvimento tecnológico (OTERO, 1987). O mesmo Asimov disse, em 1987, que "a imaginação dos autores está presa ao tempo e à sociedade em que eles vivem" (ASIMOV *apud* AMARAL, 2006, p. 68).

Essa ideia geral sobre a ficção científica é passível de ser aplicada à maioria das obras do gênero, ainda que seja preciso fazer algumas ressalvas, como no que toca ao desenvolvimento tecnológico. Amaral (2006), a fim de historicizar o gênero literário em sua obra sobre o *cyberpunk*, faz uma retomada da classificação linear da ficção científica. De acordo com os dados trazidos pela autora, o gênero estaria dividido em cinco períodos: o Clássico (de 1818 a 1938), a Época Dourada (de 1938 a 1950), a Nova Onda (anos 60 e 70), o *Cyberpunk* (anos 80 e 90), e o Pós *Cyberpunk* (do final da década de 1990 até agora).

O período clássico foi inaugurado com **Frankenstein** (1818), de Mary Shelley, mas segundo Amaral (2006), o primeiro escritor do gênero a ser reconhecido enquanto tal teria sido Julio Verne (autor de obras como **Viagem ao Centro da Terra**, de 1864; **Da Terra à Lua**, de 1865; **Vinte Mil Léguas Submarinas**, de 1870), pois teria sido ele o primeiro entre os autores da ficção científica a (sobre) viver com a renda obtida pelas suas obras. Outros também são significativos para o período, como H. G. Wells, autor de **A Máquina do Tempo**, de 1895; **A Ilha do Dr. Moreau**, de 1896; e **A Guerra dos Mundos**, de 1898, para citar alguns.

Ainda nesse período, deve-se destacar a Era Gernsback. Essa subdivisão se deve à criação da primeira revista exclusiva de ficção científica, a **Amazing Stories**, em 1926 e idealizada por Hugo Gernsback[35], que além de escritor e editor, também era um inventor. Essa revista, publicada por 80 anos, é importante por ter cunhado o termo "ficção científica", além de ter lançado autores como Asimov, Clarke e outros.

A seguir vem a Época Dourada, também conhecida como *Hard Science Fiction*, que irei chamar de ficção científica dura. Essa produção iniciada por volta de 1938 e que se estende até o final da década de 1950 é conhecida pela maior especificidade técnica no que tange ao desenvolvimento técnico-científico. Se com autores como Verne, já é possível vislumbrar como viria a ser a tecnologia do futuro, nesse período temos uma "escrita em torno de fatos científicos conhecidos ou teorias não provadas geradas por cientistas reais" (SPINRAD *apud* AMARAL, 2006, p. 70).

Já nos anos 60 e 70 a ficção científica passa ter outra preocupação, para além da descrição de uma técnico-ciência muito próxima da realidade. Influenciados pela *Novelle Vague* (Nova Onda) de cineastas franceses, as produções do gênero são extremamente criativas (se distanciando da ciência dura) e muitas vezes metafórica e experimental. Dois fatos marcantes aconteceram na década de 1960 e que podem ter influenciado, ainda que indiretamente, os escritores de ficção científica. A Guerra do Vietnã estava sendo televisionada. Gianuca (2005) [36] diz que por muitos anos os estadunidenses (principalmente) conviveram com as cenas de horror da guerra na hora do jantar. A primeira guerra televisionada em tempo real teve como resposta os protestos de mais de 300 mil pessoas no Verão do Amor (*Summer of Love*), em 1967.

Em meio a esse fervor político, os *new wavers* da ficção científica expandiram os horizontes do gênero da FC para além das tramas centradas nas ciências exatas e começaram a introduzir em suas obras tramas relacionadas ao universo das ciências sociais, suscitando temas como a ecologia, a linguística, os conflitos raciais e sexuais. Como pilares dessa ficção científica libertária e com consciência político-social estão os autores Ursula Le Guin (**A Mão Esquerda da Escuridão**, de 1969), Samuel Delany (**The Einstein Intersection**, de 1967) e J. G. Ballard (**The Drowned World**, de 1962) (FERNANDES, 2006).

---

[35] O Prêmio Hugo, organizado pela *World Science Fiction Society*, foi criado como uma homenagem ao escritor.
[36] Para maiores detalhes, ver o texto de Renato Gianuca A guerra na hora do jantar, disponível em <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/a_guerra_na_hora_do_jantar>

Philip K. Dick também fez parte dessa geração da Nova Onda. Em **Androides Sonham?**, a preocupação com o futuro do planeta e a extinção dos animais, além dos conflitos morais entre homens e máquinas, permitem a inserção da obra, escrita em 1968, como *new waver*. Contudo, antes de voltar para Dick e sua produção, é preciso situar dois períodos restantes já mencionados anteriormente.

No Future. Sem Futuro. Esse era um dos slogans do movimento punk e que contribuiu na concepção de ficção *cyberpunk* como a conhecemos hoje. O movimento *cyberpunk* é filho dos anos 1980. De acordo com Bruce Sterling, um dos fundadores do movimento,

> (...) os *cyberpunks* talvez sejam a primeira geração a crescer não somente dentro da tradição literária da FC, mas em um MUNDO VERDADEIRAMENTE DE FC (grifo nosso). Para eles, as técnicas da "FC hard" clássica – extrapolação, alfabetização tecnológica –não são só ferramentas literárias, mas um auxílio para a vida cotidiana. (STERLING *apud* FERNANDES, 2006, p. 51)

Como características do *cyberpunk* têm-se: a) a convergência de dois universos convivendo simultaneamente; b) o charme das tecnologias de ponta convivendo em simbiose com o obsoleto; c) a revolta contra o sistema. Além de Sterling (antologia **Mirrorshades**, de 1896), outros autores que fundaram o subgênero foram Rudy Rucker (**Ware Tetralogy**, 1982-2000), de Lewis Shiner (co-autor de **Mozart,** parte de **Mirroshades**, de 1985), John Shirley (**City Come A-Walkin**, de 1980), e William Gibson (trilogia **Sprawl**, de 1984-1986). (FERNANDES, 2006).

Antes de ter sua "morte anunciada" nos anos 90, o *cyberpunk* ainda teve alguns desdobramentos, como menciona Amaral (2006): Biopunk (foco na biotecnologia e manipulação genética), Steampunk (realidade espaço-temporal alternativa em que a tecnologia a vapor do século XIX é equivalente ou superior à do final do século XX), Splatterpunk (subgênero de horror que evidencia uma violência mais gráfica) e Manerpunk (subgênero de fantasia inspirado nas comedias de maneiras). O pós-*cyberpunk* romperia com seu antecessor ao incluir a tecnocracia em sua narrativa que, a grosso modo, pode ser definido como uma forma de governo que tem como premissa a ciência da produção no lugar da política. A tecnocracia na ficção científica seria um retorno à utopia.

3.1.2. FRAGMENTOS DA BIO-GRAFIA DE PHILIP K. DICK

De volta para a Nova Onda. Esta propôs novas estratégias narrativas na ficção científica que aproximaram o nicho da ficção científica da literatura *mainstream*. Nesse cenário da ficção científica vale observar na biografia de Dick o seu envolvimento com o gênero. Em um texto autobiográfico, **Self Portrait**[37], Philip Dick diz que seu primeiro contato com a ficção cientifica aconteceu quando ele tinha 12 anos e leu sua primeira revista de FC, intitulada **Stirring Science Stories**, que teve quatro edições (entre fevereiro de 1941 e março de 1942) [38]. Coincidentemente, o editor da SSS, Don Wollheim, foi quem comprou o primeiro romance de Dick, em 1954.

Quando estava no ensino médio, Dick conseguiu um emprego numa loja de discos e rádios. O interesse pela música se tornou uma prioridade, e se não fosse o encontro de Dick com Anthony Boucher, editor de ficção científica e escritor de romances e contos de mistério, talvez continuasse acreditando que a ficção científica fosse voltado para um público imaturo. (DICK *apud* Sutin, 1995). Aos 22 anos, tendo tido aulas de escrita com Boucher, Dick conseguiu publicar seu primeiro conto na revista F&FS (Fantasy and Fiction Science), editada pelo primeiro. Nos anos subsequentes, Dick vendeu dezenas de contos, até escrever seu primeiro romance, intitulado **Solar Lottery**, publicado pela *Ace Books* em 1955.

Em uma de suas piores fases, depois de passar por um divórcio e um novo casamento que veio acompanhado de três crianças, filhas de Anne, sem conseguir produzir, o que significava a falta de entrada de dinheiro, Dick foi aconselhado pelo psicólogo-psiquiatra a esquecer todos os problemas e escrever um bom livro. O resultado pode ser conferido no premiado romance **O Homem do Castelo Alto**, publicado pela primeira vez em 1962 e vencedor do Prêmio Hugo em 1963.

A atenção recebida depois da premiação, que repercutiu também no lado financeiro, fez com que Dick se empenhasse em escrever mais romances em uma velocidade

---

[37] Esse texto é parte de uma coletânea de escritos não ficcionais do autor, organizados por Lawrence Sutin em *The Shifting realities of Philip K. Dick* (1995).

[38] Para maiores informações sobre a revista *pulp*, ver o texto (em inglês) no site *The Encyclopedia of Science Fiction*, disponível em <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/stirring_science_stories>.

impressionante. Amaral (2006) diz que boa parte da sua produção ao longo dos anos 60 foi escrita sob o efeito de anfetaminas.

As temáticas recorrentes na obra *philipkdickiana* são: as relações de poder entre homens e instituições; o humanismo; as políticas fabricadas; e a não distinção entre realidade e ilusão, entre o real e o sonho (AMARAL, 2006). O personagem *philipkdickiano* é o homem ordinário, um herói anti-heroico, nos termos da autora, que tenta escapar dos dilemas morais, mas que aceita o fardo de sua liberdade existencial (AMARAL, 2006).

Dick disse, naquele mesmo texto autobiográfico referenciado acima, que gosta de **Androides Sonham?** porque este é um livro que traz "uma sociedade onde os animais são adorados e raros, e um homem que possua uma ovelha real é Alguém... e sente por essa ovelha um grande laço de amor e empatia" (DICK *apud* SUTIN, 1995, p. 17). Além do teor ecológico, que marca presença do começo ao fim do romance, **Androides Sonham?** é uma narrativa sobre vida e morte, seja a de animais, androides ou homens. Essa preocupação também está inserida na adaptação dirigida por Ridley Scott.

3.2. DEVIR-ANDROIDE: UMA ESPERANÇA? A MORTE E A POSSIBILIDADE DA VIDA EM ANDROIDES SONHAM? E BLADE RUNNER

Em análise de **Blade Runner**, Mark Rowlands (2005) traz uma abordagem filosófica sobre a morte e o sentido da vida a partir do filme. Apesar de afirmar que o Rick Deckard da obra literária também é um androide, tal qual seu duplo no cinema, o que não corresponde à minha leitura e interpretação da obra de Dick, alguns pontos são pertinentes de serem levantados aqui.

O senso comum percebe a morte como algo ruim, algo que causa dano ao sujeito que morre. Nesse sentido, os replicantes compartilham dessa perspectiva humana, já que o retorno destes à Terra tem como objetivo principal conseguir mais tempo de vida. Por esse viés, de

acordo com Rowlands (2005), a vida é uma coisa boa, já que desejada (por homens e replicantes).

A discussão central trazida pelo autor é que a morte pode ou não, ser de alguma forma prejudicial. Retornando ao conceito do filósofo Wittgenstein de que a morte é um limite da vida e não um limite dentro da vida, Rowlands discorre sobre as possibilidades de a morte ser algo danoso. Assumindo esse ponto de vista, a morte pode ser danosa por privar o sujeito de suas possibilidades, perdendo assim o futuro que o aguarda. O futuro é encarado enquanto um futuro mínimo, ou seja, que tenha possibilidade real de se efetivar.

Citando Heidegger, Rowlands (2005) diz que cada um de nós (humanos e máquinas?) é um ser-para-o-futuro e que isso poderia decorrer de duas formas: uma conceitual (em que o sujeito é mais capaz de orientar seu comportamento presente e disciplinar seus desejos para que os mesmos sejam concretizados em um estado futuro) e outra não-conceitual (que seria um futuro fraco se comparado com o anterior, pelo fato do sujeito não conseguir disciplinar seus desejos presentes para que eles se tornem possíveis). Em contrapartida, quanto mais forte o futuro se apresentar, maior será a sensação de perda.

A chave de leitura do que seria a morte está na linearidade do tempo. Rowlands (2005) explica que esta sensação de que o nascimento de algo nosso é, simultaneamente, a morte de algo que também é meu, carrega o conceito de exclusão. Tornar-se quem você é decorre das escolhas que você fez. Ter escolhido um caminho a seguir ao invés de outro, implica nessa exclusão do outro. Segundo o autor, isso faria de nós uma massa ontológica disforme.

O tempo não traz consigo o espaço para a nossa existência, mas é um pré-requisito para a possibilidade do devir ter significância no espaço. O limite da morte seria o horizonte que permite algo vir a ser, sendo o limite fundamental a morte. Ao sermos seres-para-o-futuro, nos tornamos, na mesma medida, seres para a morte. A morte, enquanto este horizonte, é o que dá sentido para a vida (ROWLANDS, 2005).

Seria a existência de um corpo cibernético, de um robô humanoide, o limite para o homem? Permitir que os replicantes vivessem fora do regime de servidão para o qual eles foram construídos é minar as possibilidades do futuro da humanidade?

Os ciborgues, no cinema, aparecem como corpos compostos de partes orgânicas e maquínicas. As próteses fundidas ao corpo seriam incorporadas como forma de suprir alguma deficiência ou fraqueza, aumentando a potencialidade do corpo (SANTAELLA, 2003). De um lado, o corpo híbrido, tal qual o do policial Alex Murphy, protagonista do filme **Robocop** (1987), dirigido por Paul Verhoeven, que teve seu corpo quase inteiramente substituído por peças mecânicas, transformando-se num ciborgue de combate ao crime. Do outro lado, o corpo construído desde o princípio por dados, como o ciborgues T-1000 do filme **O Exterminador do Futuro 2** (1991), dirigido por James Cameron, constituído por células independentes, cobertas por fragmentos de citoplasma, tendo a propriedade de se fundir, tornando-se metal líquido[39]. Em narrativas *cyberpunks*, como **Neuromancer**, de Gibson, os ciborgues passam a existir em formas pós-corporais. O ciberespaço pensado por Gibson possibilita desde a existência de um ciborgue, como um corpo conectado, como também a presença de um avatar, cibercorpo completamente digital (SANTAELLA, 2010).

Fora do ambiente ficcional, a tecnologia tem se aproximado bastante do que teria sido antecipado por Gibson e outros autores. Realidades virtuais, nanotecnologia e manipulação genética deixaram o campo das ideias há muito. Isso permite novos estatutos para o corpo humano. Santaella (2010) indica pelo menos sete "novas" possibilidades: a) o corpo remodelado, transformado em mercadoria; b) o corpo protéico, o ciborgue conforme já foi apresentado; c) o corpo esquadrinhado, vigiado para diagnósticos médicos; d) o corpo plugado, ciborgues interfaceados no ciberespaço; e) o corpo simulado, feito de algoritmos, desencarnado; f) o corpo digitalizado, representação tridimensional do corpo humano; g) o corpo molecular, que a partir da bioengenharia, ou biogenética, permite experiências transgênicas e até mesmo a clonagem do homem – os replicantes de Scott e os androides de Dick seriam a materialização desse corpo molecular na ficção.

"Onde termina o humano e onde começa a máquina?" (SILVA, 2009, p. 10). Segundo o autor, essa seria uma das principais preocupações da contemporaneidade. O inverso da pergunta também é válido. A existência do ciborgue levaria o homem a indagar quem de fato é humano. Dick (1972) disse que mais interessante do que usar o que nós, humanos, construímos para buscar compreender a nós mesmos, seja compreender nossas construções por aquilo que elas são acima de tudo, e a partir daí procurar entender a nós mesmos.

---

[39] Para maiores informações sobre o T-1000 e conferir o *making of*, ver texto (em inglês) disponível em: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/t2-judgement-day-t1000-fx>.

Esse estranhamento provocado pelo ciborgues pode lhe emprestar uma face monstruosa. Os replicantes/ androides são fortes, inteligentes, ágeis e desprovidos de emoção. São, portanto, monstros. Sob a perspectiva deles, os *blade runners*/caçadores é que seriam os monstros reais. A caça incessante visa o retorno à normalidade. (COALE, 2007).

Seria possível retornar a um estágio anterior quando os primeiros passos rompem a fronteira dos corpos? Em seu **Manifesto Ciborgue** (2009), Donna Haraway afirma que a relação entre corpo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. Em parte, deve-se isso ao fato de o ciborgue ser um corpo pós-gênero. Ele está "comprometido com a parcialidade, a ironia e a perversidade. Ele é oposicionista, utópico e nada inocente." (HARAWAY, 2009, p. 39). Essa poderia ser a descrição da personalidade de Roy Batty.

A existência dessa criatura é capaz de reestruturar a natureza e a cultura, estas não poderiam mais, de acordo com a autora, serem apropriadas e incorporadas uma à outra. O mito do ciborgue para Haraway é um mito de identificação política. "A política ciborgue é uma luta pela linguagem, é a luta contra a comunicação perfeita, contra o código único que traduz todo significado de forma perfeita." (HARAWAY, 2009, p. 98). O que existe é a experiência contínua de construção e desconstrução das fronteiras. Ciborgues são máquinas de informação. Autômatos dotados de autonomia.

O desejo do homem é o de encaixar os corpos cibernéticos na sociedade de controle, mas a natureza monstruosa lhe confere o caráter transgressor, e talvez seja esse o maior conflito entre criador e criatura: ao ultrapassar as fronteiras humanas estabelecidas, os replicantes/androides rompem com as dicotomias sociais e culturais. O *upgrade* desse ciborgue político, como definiu Haraway, pode ser interpretado como a transformação do corpo humano em algo obsoleto (SIBILIA, 2002).

Chegar ao patamar do ciborgue T-1000, por exemplo, que não é hibrido e não tem qualquer resquício de humanidade, pode estar distante de mim ou de você, como esteve distante de Eldon Rosen, que ainda enfrentava dificuldades na construção de seus androides, destinados a ter um curto tempo de vida devido à limitação genética em nível de metabolismo molecular. Se, a nível de manipulação genética, ainda não alcançamos **Gattaca** (1997), filme dirigido por Andrew Niccol, onde os corpos são fabricados geneticamente antes do nascimento, estamos caminhando para tal.

Mas qual seria a finalidade de se construir robôs humanoides, especialmente quando se tem na literatura e no cinema tantas especulações - a maioria delas negativa - sobre a superação do homem pela máquina? Mark Meadows em **Nós, Robôs** (2011) traz uma entrevista com o Dr. Hirukawa, diretor do Instituto de Pesquisas de Sistemas Inteligentes, no Japão, em que esse afirma que os androides (fora das telonas) servem para o entretenimento. E como entretenimento ele percebe tudo aquilo que pode nos tocar o emocional, seja um filme, um livro... Um estímulo, que faça com que nosso cérebro não note que está reagindo a algo externo, que não tem ligação direta conosco.

Figura 40 À esquerda, androide T 1000, do filme Exterminador do Futuro 2. À direita, androide HRP-4C.

Quanto mais semelhante em tamanho, estrutura e cognições, maior atração e repulsa poderá o homem sentir pelo androide. Pelo menos é isso o que o professor de robótica, Masashiro Mori, afirma em sua teoria sobre o Vale da Estranheza. Apesar do avanço tecnológico alarmante na produção de androides, Dr. Hirukawa diz que a maioria das crianças humanas com três anos de idade consegue realizar mais atividades cognitivas do que eles. Mesmo assim, a proximidade da androide HRP-4C, construída pelo instituo do Dr. Hirukawa, com uma mulher humana é impressionante. Não tem o mesmo realismo mostrado pelos replicantes de **Blade Runner**, mas certamente está muito próximo de realiza-lo.

Os robôs e androides podem ser uma realidade ainda distante para a maioria dos humanos, mas isso não os afasta dos usos da tecnologia. Cada vez mais os homens se conectam ao ciberespaço, como indicia a popularidade das redes sociais e d facilidade de acesso à internet. Todos os dias novos *gadgets* são postos no mercado. A tecnologia se infiltra cada vez mais no cotidiano dos homens. Por que então rejeitar os androides? Se forem,

conforme o Dr. Hirukawa afirmou, um meio de entretenimento, com possíveis chances de serem inseridos como força de trabalho para atividades arriscadas ou repugnantes (como no caso dos replicantes de Scott e Dick), por que negar-lhes a existência?

A partir da fala do Dr. Hirukawa, que considera o androide um entretenimento, nos replicantes de Ridley Scott e nos androides de Philip K. Dick é possível chegar a uma simbiose entre o real e o ficcional. As narrativas fílmicas e literárias se intercruzam ao abordarem uma questão primordial ao homem: a relação deste com aquilo que ele mesmo produz. Essa hibridização entre homens e sujeitos pós-orgânicos permanece nítida no processo de adaptação, embora essa seja carregada de particularidades, como mostradas nesse texto.

CONCLUSÃO

> Eu vi coisas que vocês homens nunca acreditariam. Naves de guerra em chamas na constelação de Orion. Vi raios-C resplandecentes no escuro perto do Portal de Tannhaüser. Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer.
>
> Roy Batty, Blade Runner.

Blade Runner não foi a única adaptação de **Androides Sonham?**. O leitor mais atento percebeu que as imagens usadas para ilustrar alguns trechos do romance de Dick no capítulo anterior fazem parte de uma história em quadrinhos homônima à obra, que não foi mencionada em nenhum momento até então.

No segundo capítulo, falou-se rapidamente de duas outras mídias que foram adaptadas do filme de Ridley Scott, a história em quadrinho da Marvel, que trouxe o roteiro, o visual e os personagens da mesma forma que o filme, sem alterações significativas para além do modo de mostrar e narrar. Também foram mencionados alguns jogos, com destaque para o que foi publicado em 1997, que tem como protagonista outro *blade runner*, ampliando o universo construído para o cinema, trazendo alguns personagens de volta, em rápidas participações que contaram com a dublagem dos atores do filme.

Nos quadrinhos **Do androids dream of Electric Sheep?**, publicados pela editora BOOM! Studios entre 2009 e 2010, o diferencial é que pouco do filme é utilizado, sendo o texto atribuído a Philip K. Dick, afinal, todo o texto que aparece nos quadrinhos é o mesmo que consta na obra. As ilustrações ficaram a cargo de Tony Parker, que deu uma nova caracterização às personagens e aos cenários, distanciando o leitor do lugar comum criado pelo filme e corroborado pelos quadrinhos da Marvel. Aqui vale ressaltar que a mesma editora lançou uma prequela intitulada **Dust to Dust**, escrita pelo autor de ficção científica Chris Roberson e ilustrada por Robert Adler, narrando os acontecimentos pós Guerra Mundial Terminus e os problemas com os androides.

Um conjunto de fatores pode ter contribuído para o status de filme cult, que foi conferido a **Blade Runner,** perdurando até hoje. Não apenas a polêmica sobre Deckard ser ou não um androide, ou as múltiplas versões, mas a própria conjuntura da sua época de

produção e seu diferencial nos aspectos técnicos e narrativos que o destacaram dos demais filmes produzidos, assim como sua atualidade ao tratar do avanço tecnocientífico e das consequências que isso pode acarretar no mundo real, se medidas preventivas não forem tomadas, como a extinção dos animais e a morte do planeta.

A questão da vida artificial é a mais presente, visto que os androides estão numa missão de busca para adquirir mais tempo de vida, uma vez que seu tempo é limitado a apenas quatro anos. Ironicamente, o tempo de vida dos homens também é limitado, embora sua expectativa de vida seja maior. Não sabemos se a procura de Roy é pela condição humana ou se é pela imortalidade. Os androides foram construídos com a finalidade de servir aos humanos, e a falsa empatia emulada por eles foi feita para diminuir o estranhamento e aumentar a zona de conforto dos últimos. Mas em nenhum momento se pensou na perspectiva dos androides. Eles sempre foram considerados coisas-objetos, escravos, e nada mais. Será que eles se viam dessa forma? Pelo monólogo de Roy Batty ao final do filme, que está na epígrafe deste capítulo, podemos perceber que há uma sensibilidade que os humanos pressupunham não existir.

A vida artificial está cada vez menos distante de nós. Como já foi dito no primeiro capítulo, o saber científico está deixando a tradição prometéica, em que através da tecnociência se dominaria racionalmente a natureza, para ingressar numa tradição fáustica, quebrando esse paradigma e revelando o caráter tecnológico do saber científico (SIBILIA, 2002). O ciborgue, de acordo com Haraway (2009), é a própria transgressão na fronteira entre o humano e o animal, tornando-nos sujeitos pós-gênero. Essa relação de estranhamento é bem problematizada em **Androides Sonham?**, quando Philip K. Dick explora a moralidade das personagens, especialmente representada no desejo e no desprezo de Rick Deckard pelos androides femininos, a exemplo de Rachael Rosen.

A obra de Dick, publicada em 1968, continua sendo atual. Embora ambientada numa São Francisco de 1992, os conflitos ali representados poderiam ser contextualizados em qualquer época. Talvez para manter essa ideia de futuro explique porque algumas reedições da obra em inglês alteram a data da narrativa para 2021, como é o caso do *ebook* publicado pela editora Del Rey Books em 2008, que faz essa mudança. Além da data, o termo “replicante”, usado amplamente no filme de Scott, é incorporado ao texto de Dick. O mesmo não acontece com a edição mais recente de **Androides Sonham?** em português, lançado pela Editora Aleph, em 2014.

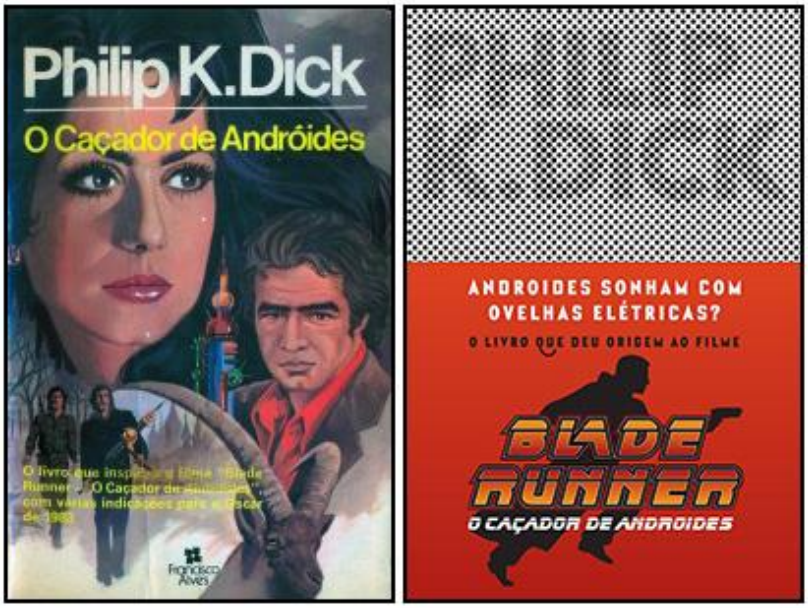

Figura 13 Capas de edições brasileiras da obra de Philip K. Dick. À esquerda, a capa de 1989, publicada pela Editora Francisco Alves. À direita, a capa da mais recente edição da Editora Aleph, de 2014. Destaque para a mudança do título, que deixou de ser o subtítulo do filme de Ridley Scott e passou para uma tradução do original em inglês.

A editora, que existe desde 1984, vem se especializando nos últimos anos na publicação do gênero de ficção científica. A maior parte da bibliografia de Philip Dick disponível no mercado brasileiro vem dessa editora, que montou um projeto gráfico minimalista muito interessante para o autor. Com nova tradução, feita por Ronaldo Bressane, a linguagem da obra está mais atualizada do que a tradução de Ruy Jugman, de 1989, que foi a usada na produção desta dissertação. Ambas mantiveram o texto próximo ao escrito por Dick, sem fazer adaptações como aquela mencionada acima.

Com essa dissertação, procurou-se tratar não apenas da adaptação entre mídias e das mídias em si, mas problematizar o gênero de ficção científica e o tema da pós-humanidade nelas. **Androides Sonham?** é uma obra que merece ser lida, não apenas por ser a referência de **Blade Runner**, mas por si mesma. A obra, conforme já foi dito, traz mais profundidade para o que foi feito do mundo e dos androides. A partir dela podemos pensar não apenas na vida artificial, mas em como lidar com ela. Neste mundo tecnocrático, faça como Tomaz Tadeu (2009) sugere: plugue-se. Deixe transcender seu devir-fáustico, seu devir-ciborgue.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Adriana. *A metrópole e o triunfo distópico. A cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk*. Revista Intexto, Porto Alegre, v. 13, p. 03, 2005. Disponível em: < http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-e-cidade.pdf>. Acesso em 28 abr. 2013.

_____. *A dualidade mente e corpo na Ficção Científica, de Philip K. Dick ao movimento cyberpunk*. In: L. AMARAL, A. GEIGER. (Orgs). In: In Vitro, In Vivo, In Silicio. São Paulo, Attar Editorial, p. 133-150. Disponível em: < http://attachments.wetpaintserv.us/Cdn302hqEBaJJ5YuWMemaQ%3D%3D179230>. Acesso em 28 abr. 2013.

_____. Visões Perigosas: Uma Arque-Genealogia do Cyberpunk. Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ASSUNÇÃO, Alysson Bruno M. *Poéticas fílmicas contemporâneas: a polêmica do filme pós-moderno*. IN: Anais do 18º Encontro Nacional da ANPAP/ Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas/. MARIA Virgínia Gordilho Martins (Viga Martins), Maria Herminia Oliveira Hernández, organizadoras. Salvador: EDUFBA, 2009. Disponível em: < http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/cpa/alysson_bruno_martins_assuncao.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2013.

BARBOSA. Tereza Virgínia Ribeiro. *Cabeça de homem, ventre de animal: sátiros, centauros e homens*. In: Da fabricação de monstros. Julio Jeha, Lyslei Nascimento, organizadores. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. Pp. 24-39.

BARBOSA, Jorge Luiz. *Los Angeles 2019 AD: a cidade dos modernos em ruínas*. In: BARBOSA, Jorge Luiz. As paisagens crepusculares da ficção científica: a elegia das utopias urbanas do modernismo. Niterói: Editora da UFF, 2013. Pp. 129-176.

BARROS, Myriam Moraes Lins de. *Memória e Família*. In: Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 2, n. 3, 1989, p. 29-42. Disponível em <http://pesquisahistoricaurca.files.wordpress.com/2013/10/memc3b3ria-e-famc3adlia.pdf> Acesso em 15 nov 2014.

BRAGA, Ana Lígia. O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico. Revista Eletrônica O Olho da História, Bahia, Ano 10, nº 6, 2004. Disponível em: < http://www.oolhodahistoria.ufba.br/artigos/cinemarealidade.pdf >. Acesso em: 28 abr. 2013.

BLADE RUNNER Sketchbook. San Diego: Blue Dolphin Enterprises. PDF Edition, 2008.

BUKATMAN, Scott. Blade Runner. BFI Film Classics. London: Palgrave MacMillan, 2012.

CAÚLA, A.. A cidade utópica no cinema: a invenção de outros lugares. Revista de Urbanismo e Arquitetura, América do Norte, 7, out. 2008. Disponível em: <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rua/article/view/3168/2277>. Acesso em: 07 ago. 2012.

CERTEAU, Michel de. A Operação Historiográfica. In: A Escrita da História. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999. Pp. 65-109.

COALE, Sam. *Os sistemas e o indivíduo*. In: Monstros e monstruosidades na literatura. Julio Jeha, organizador. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. Pp. 102-124.

COLI, Jorge. *O sonho de Frankenstein*. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. Adauto Novaes, organizador. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. Pp. 299-316.

COSTA, Jurandir Freire. *Ética e realidade: do cosmos ao caos*. In: O ponto de vista do outro – figuras da ética na ficção de Graham Greene e Philip K. Dick. Rio de Janeiro: Garamond, 2010. pp 133-185.

_____. *Ética e sujeito: tudo que é humano é-me estranho*. In: O ponto de vista do outro – figuras da ética na ficção de Graham Greene e Philip K. Dick. Rio de Janeiro: Garamond, 2010. Pp 187-216.

COSTA, Marisa Vorraber; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luis Henrique. *Estudos culturais, educação e pedagogia*. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro , n. 23, Aug. 2003 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782003000200004&lng=en&nrm=iso>. Accesso em 19 Abr 2014.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Trad.: Peter Pál Pelbart. 1ª Ed. São Paulo: Editora 34, 1992.

DICK, Philip K. *O caçador de andróides*. Trad.: Ruy Jungman. 4.Ed. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1989.

_____. *Self Portrait*. In: The Shifting Realities of Philip K. Dick – selected literary and philosophical writings. Lawrence Sutin, organizador. New York: Vintage Books, 1995. Pp.11-17.

_____. *Pessimism in Science Fiction.* In: The Shifting Realities of Philip K. Dick – selected literary and philosophical writings. Lawrence Sutin, organizador. New York: Vintage Books, 1995. Pp. 54-56.

_____. *Who is an SF Writer?* In: The Shifting Realities of Philip K. Dick – selected literary and philosophical writings. Lawrence Sutin, organizador. New York: Vintage Books, 1995. Pp. 69-78.

_____. *My Definition of Science Fiction*. In: The Shifting Realities of Philip K. Dick – selected literary and philosophical writings. Lawrence Sutin, organizador. New York: Vintage Books, 1995. Pp. 99-100.

_____. *Notes on Do Androids Dream of Electric Sheep?* In: The Shifting Realities of Philip K. Dick – selected literary and philosophical writings. Lawrence Sutin, organizador. New York: Vintage Books, 1995. Pp. 155-161.

_____. *The Android and the Human.* In: The Shifting Realities of Philip K. Dick – selected literary and philosophical writings. Lawrence Sutin, organizador. New York: Vintage Books, 1995. Pp. 183- 210.

_____. *Man, Android, and Machine.* In: The Shifting Realities of Philip K. Dick – selected literary and philosophical writings. Lawrence Sutin, organizador. New York: Vintage Books, 1995. Pp. 211-232.

DUFOUR, Éric. *O cinema de ficção científica.* Tradução Marcelo Felix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura.* São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

HARAWAY, Donna J.. *Manifesto ciborgue – ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Tomaz Tadeu, organizador. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. Pp. 33-118.

GIANUCA, Renato. A guerra na hora do jantar. In: Observatório da Imprensa. Disponível em <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/a_guerra_na_hora_do_jantar>, Acesso em 02 dez. de 2013.

JEHA, Julio. *Das origens do mal: a curiosidade em* Frankenstein. In: Da fabricação de monstros. Julio Jeha, Lyslei Nascimento, organizadores. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. Pp. 11-23.

JEHA, Julio. *Monstros como metáforas do mal*. In: Monstros e monstruosidades na literatura. Julio Jeha, organizador. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. Pp. 9-31.

LE GOFF, Jacques. *Documento/Monumento*. In: História e Memória. Tradução de Bernardo Leitão et Alii. Campinas: Editora UNICAMP, 1994. Pp. 535-549.

LEITE, Paulo Moreira. *O adorável monstrinho – Depois de assustar e comover as plateias de todo o mundo, E.T. – O Extraterrestre desembarca nos cinemas do país*. In: Revista Veja, Edição 746, 22 de dezembro de 1982. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/acervodigital/home.aspx>. Acesso em 3 dez. 2013. Pp. 80-87.

MARCELO, Felipe Cavalcante. Blade Runner *e A Crise Da Modernidade: Análise Fílmica E Interpretação*. 2011. 72f. Graduação em História. Universidade Federal do Paraná, Curitiba. 2011. Disponível em: < http://www.historia.ufpr.br/monografias/2011/1_sem_2011/felipe_cavalcante_marcelo.pdf >. Acesso em 28 abr. 2013.

MARTINS, Alice Fátima. *Saudades do futuro: ficção científica no cinema e o imaginário social sobre o devir*. – Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MATTOS, Marília. *Blade Runner: o elogio do simulacro*. Revista do Centro de Artes, Humanidades e Letras vol. Bahia,3 (2) 2009. Disponível em: < http://www.ufrb.edu.br/reconcavos/edicoes/n04/pdf/marilia_mattos.pdf>. Acesso em 28 abr. 2013.

MEADOWS, Mark Stephen. *Blade Runner, o caçador de androides: sobre robôs que irão cantar, procurar, fazer um som meigo e depois avaliar suas emoções – Emoção, parte 2.* In:

MEADOWS, Mark Stephen. Nós, robôs: como a ficção científica se torna realidade. Trad. Jacqueline Damásio Valpassos – São Paulo: Cultrix, 2011. Pp.131-170.

OLIVEIRA, F. Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. Contracampo, Brasil, v. 9, n. 0, 2005. Disponível em <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/contracampo/article/view/36>. Acessado em 04 nov. 2013.

OTERO, Léo Godoy. *Introdução a uma história da ficção científica*. São Paulo: Lua Nova, 1987.

PUCCI Jr., Renato. *"Cinema pós-moderno"*. In: História do cinema mundial. MASCARELLO, Fernando, organizador. Campinas: Papirus, 2006.

PUHL, P., AMARAL, A. O feminino na tecnologia: uma proposta de leitura dos androides de Blade Runner a partir de Donna Haraway. In: Sessões do imaginário, Porto Alegre, v. 12, p. 43-50, 2004. Disponível em < http://www.bocc.ubi.pt/pag/puhl-paula-amaral-adriana-feminino-na-tecnologia.pdf > Acesso em 15 ago. 2012.

RAJEWSKY, Irina O.. *Intermidialidade, intertextualidade e "remediação" – uma perspectiva literária sobre a intermidialidade*. In: Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea. Thaïs Flores Nogueira Diniz, organizadora. Belo horizonte: Editora UFMG, 2012. Pp. 15-45.

RÉGIS, Fátima. *Os autômatos da ficção científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico.* In: Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 15, p. 1-15, julho/dezembro 2006. Disponível em < http://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4260>, Acesso em 20 de jul. 2013.

ROUANET, Sergio Paulo. *O homem-máquina hoje*. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. Adauto Novaes, organizador. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. Pp. 37-64.

ROWLANDS, Mark. *Blade Runner, o caçador de androides – a morte e o sentido da vida.* In: Scifi=scifilo: a filosofia explicada pelos filmes de ficção científica. Mark Rowlands; tradução Edmo Suassuna. Rio de Janeiro: Relume, 2005. Pp. 205-225.

SAMMON, Paul M. *Future Noir: the making of Blade Runner*. New York: ItBooks, 1996.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.* São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Pós- humano, pós-humanismo e anti-humanismo: discriminações.* In: Pós Humanismo: relações entre o humano e a técnica na época das redes. Massimo Di Felice, Mario Pireddu, organizadores. São Caetano do Sul, SP. Difusão Editora, 2010.

SANTOS, Robson Souza dos. O mito literário do duplo no conteúdo midiático de entretenimento. In: Sessões do imaginário, Porto Alegre, Anos 16, v. 25, p. 287-201, 2011. Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/8684/7132> , Acesso em 20 de jul. 2013.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu. *Nós ciborgues – o corpo elétrico e a dissolução do humano.* In: Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Tomaz Tadeu, organizador. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. Pp. 7-15.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *O corpo no cinema de ficção científica.* Logos Comunicação e Universidade, Rio de Janeiro, Ano 9, nº 17, 2002. Disponível em: < http://www.logos.uerj.br/PDFS/anteriores/logos17.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2013.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. *A metrópole replicante: de Metropolis a Blade Runner*. Campinas, 2002. 314f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, UNICAMP.

VIEIRA, João Luiz. *Anatomias do visível: cinema, corpo e a máquina da ficção científica.* In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. Adauto Novaes, organizador. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. Pp. 317-346.

Filmografia

Alien – o Oitavo Passageiro. Direção Ridley Scott. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1979. (117 min.)

Blade Runner – o Caçador de Androides. Direção Ridley Scott. Estados Unidos: Warner Home Video, 2007. DVD Triplo Edição Especial.

Dangerous Days – making Blade Runner. Direção Charles de Lauzirika. Estados Unidos, 2007. (214 min.)

E.T. – o Extraterrestre. Direção Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1982. (115 min.)

Frankenstein. Direção James Whale. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. (70 min.)

Frankenstein de Mary Shelley. Direção Kenneth Branagh. Estados Unidos, Japão: TriStar Pictures, 1994. (123 min.)

Gattaca – Experiência Genética. Direção Andrew Niccol. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation, 1997. (106 min.)

Ghost in the Shell. Direção Mamoru Oshii. Japão: Bandai Visual Company, 1995. (83 min.)
Minority Report – a Nova Lei. Direção Steven Spielberg. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2002. (145 min.)

Robocop – o Policial do Futuro. Direção Paul Verhoeven. Estados Unidos: Orion Pictures, 1987. (102 min.)

O Exterminador do Futuro 2 – o Julgamento Final. Direção James Cameron. Estados Unidos, França: Carolco Pictures, 1991. (137 min.)

O Vingador do Futuro. Direção Paul Verhoeven. Estados Unidos: Carolco Pictures, 1990. (113 min.)

The Penultimate Truth about Philip K. Dick. Direção Emiliano Larre. Argentina: Kultur International Films, 2008. Audio Inglês. Disponível em <http://youtu.be/WM921saJqXc> (89 min.)