

O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: *Blade Runner*¹ e seu repertório simbólico.

Ana Lívia Braga.

Examinar as possíveis relações e contribuições entre o cinema e as ciências humanas exige uma análise sobre o diálogo potencial que o cinema empreendeu e empreende com estas ciências em particular. E para tal é necessário determinar o grau de qualidade em que ele pode ser tomado como documento para a prática pedagógica e para a investigação científica.

As relações existentes entre o cinema e a história foram formalmente explicitadas na década de 70 nos estudos de Marc Ferro, o historiador francês autor de “Cinema e história”², argumenta que desde o surgimento do cinema este mantinha um intenso dialogo com a história. Neste aspecto, Walter Benjamin, filósofo pertencente a Escola de Frankfurt, observa em seu texto “A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica”³ que os filmes podem vir resgatar períodos da história da humanidade - são os filmes épicos – retratando, assim, um período histórico que, de fato, existiu.

É completamente defensável ao cinema a condição de documento que contribui para a compreensão do já vivido, pois as tecnologias, ao longo do século XX se desenvolveram e contribuíram para que o filme ultrapassasse o padrão de uma mera representação tosca e ganhasse aspecto de realidade com efeitos como

¹ BLADE RUNNER (Blade Runner) Com: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, M Emmet Walsh, Daryl Hannah. 1982, 118 Minutos, Direção: Ridley Scott e roteiro de Hampton Fancher e David Peoples baseado no livro de P. Dick, *Do andriods dream of electric sheep?* .

² FERRO, Marc. *Cinema e história*. São Paulo. Paz e terra. 1992.

³ BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. São Paulo. Brasiliense. 1994

3D, cinema 180° ultrapassando seu horizonte de contemplação temático e seus limites metodológicos.

Se o gravador foi confirmado como instrumento para o recolhimento da história oral dos povos agrafos, o cinema pode funcionar para as ciências humanas como fonte documental cujo *status* está fixado não pelo fato de *ipsi literis* reproduzir a realidade, mas justamente pelo fato de permitir a análise de fatores antes desprezíveis na construção das ciências, tais como a subjetividade do narrador e a construção de um mundo simbólico que faz do seu sujeito não mais um intérprete com aspirações de exegeta, mas um verdadeiro hermeneuta que posta a sua subjetividade de modo pleno e capaz de renovar os valores da realidade.

Estas relações entre o cinema e as ciências humanas se tornam visíveis desde a invenção do cinema enquanto técnica de registro de imagens em movimento e é também desta forma uma forma de reinvenção ao passado, pois registra o lapso de tempo já ocorrido, esta faculdade de reinventar é ao que o cinema está fadado desde seus primórdios: reinventar a realidade, registrando sob forma de um simples documentários como o dos irmãos Lumière "*La sortie du train de la ciotat*" datado de 1895, onde se registrou um evento real, a saída de operários de uma fabrica no inicio do século passado, ou seja recontando historias já vividas pelos sujeitos, mas que teriam o privilegio de serem registradas por intermédio da escrita, do desenho e da fotografia, se não houvesse o cinema.

A invenção do cinema revelou a possibilidade da historia dos homens ser registrada num formato que assegura ao imaginário dos sujeitos/ espectadores uma impregnação visual, fato que lhes permite re-viver o evento na condição de espectador, daquele que está devidamente acomodado em sua poltrona, e que por outro lado esta completamente interativo no que diz respeito a sua atividade visual e mental, realizando portanto uma "interação" onde ele julga, pensa e sente junto com seus personagens.

Assim a relação possível entre o cinema e a historia tem instigado os esforços intelectuais de historiadores como Marc Ferro e esta relação tem-se revelado bastante profícua para a historia enquanto ciência, pois permite ao historiador /educador dentre outros proveitos, utilizar o filme como coadjuvante para o ato



pedagógico uma vez que suas metáforas introduzem o espectador ao mundo simbólico que uma vez potencializado irá liberar o sujeito-espectador para uma reflexão mais aprofundada e livre da realidade.

O filme *Blade Runner* de Ridley Scott pertence ao gênero ficção científica e seu conjunto das metáforas é eficiente para mostrar a compreensão da evolução arquitetura vista pelo cinema por intermédio da cenografia que doravante será chamada de *cidade cinemática* e que ao longo da história da arquitetura do século XX irá servir de campo de experimentação da cidade real segundo os estudos de Juan Antonio Ramirez⁴. As dimensões antropológicas da cidade em especial a relação/ oposição entre o lugar e o não-lugar – este último é um conceito desenvolvido por Marc Augé⁵ e se opõe ao conceito de marcos e memória de Walter Benjamin - revela um relevo significativo para a construção de uma interface entre as concepções e as questões antropológicas, arquitetônicas, políticas e sociológicas abordadas no filme.

“*Blade Runner - o caçador de andróides*” define um novo gênero para o cinema de ficção científica que absorve ambiências de filme *noir* e policial, rompendo com filmes de ficção B, cujos cenários não representam a cidade e sim um espaço inóspito e estéril.

Teóricos como Dietrich Neuman⁶ aventam a possibilidade de Ridley Scott ter eleito o *noir* como possibilidade de aproximar-se do futurismo empreendido pelos diretores alemães expressionistas como F. W. Murnau e Fritz Lang, das décadas de 30 e 40, quando o cinema alemão experimentou a crise econômica que a Alemanha viveu devido às duas grandes guerras do século XX, conseguindo sobreviver com orçamentos baratos graças à incursão de arquitetos na cenografia, podendo assim introduzir o expressionismo como uma boa solução aos altos custos.

⁴ RAMIREZ, Juan Antonio. *La Arquitectura en el cine*. Madrid. Alianza Forma. 1995.

⁵ AUGÉ, Marc. *Não-lugares, introdução a uma antropologia da supermodernidade*. São Paulo. Papirus. 1994.

⁶ NEUMAN, Dietrich. *Film architecture*. London. Prestel. 1999.

Ridley Scott, cuja experiência na Inglaterra tinha sido firmada em linguagem publicitária, ao migrar para Hollywood exibe em filmes como *Alien*⁷ uma preocupação com o cenário e a qualidade do roteiro.

Quando o filme *Blade Runner* foi lançado, em 1982, a ficção científica era um gênero respeitado, em virtude do sucesso de “*2001 uma odisséia no espaço*” de Stanley Kubrick, cuja temática abordava tecnologia e humanidade, e de épicos de aventura e fantasia como “*Jornada nas Estrelas*” e “*Guerra nas Estrelas*”. Scott buscou inspiração no romance “*Do androids dream of electric sheep?*”(1968), do escritor Philip K.Dick, para conceber uma história sombria sobre o futuro da humanidade e ao mesmo tempo elaborou uma das mais belas demonstrações de amor à existência.

A trama de *Blade Runner* é centrada em um enredo policial. Deckard (Harrison Ford) é convocado pela polícia para eliminar seis replicantes de última geração (ou na gíria policial de Los Angeles: “bonecos”) com treinamento militar e quase impossível de serem distinguidos dos humanos. Os andróides fugiram de uma mina espacial e estão à solta em Los Angeles, buscando seu criador, Eldon Tyrell, presidente da corporação Tyrell, para bloquear a própria desativação (ou morte).

Para cumprir sua missão, Deckard procura a empresa que fabrica os andróides. Ele se apaixona por Rachel (Sean Young), “sobrinha” do presidente da companhia. Deckard logo descobre que Rachel também é um andróide.

Um bom exemplo de construção do repertório simbólico eleito por Scott é bem sugerido ao longo do filme por intermédio dos *origamis* produzidos pelo policial Garf (Edward James Olmos) que expressam um diálogo paralelo entre Garf e Deckard, cuja intenção é manifestar sua percepção sobre as atitudes e estados de espírito de Deckard.

A palavra e a imagem constituem-se em elementos especiais para demonstrar uma entropia acentuada da cidade e a presença de diálogos envolvendo o dialeto decorrente da mistura de diversos idiomas, bem como as imagens impregnadas de

⁷ Alien – Direção: Ridley Scott. Elenco: Sigourney Weaver, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt, Ian Holm e Yaphet Koto. EUA. FOX. 1979.

apelos familiares, como nas fotografias, e mesmo aquelas imagens sedutoras que podem ser vistas nos *outdoors* eletrônicos, nos monitores e nas cenas do visual urbano fazem a ambiência de *Blade Runner*. Sendo este último responsável por efetivar, por intermédio de uma reversão contínua e veloz, lugares em não-lugares, de forma tal que o seu dessignificado reflete desreferenciamento dos conteúdos existenciais para que eles não venham à tona na mente de seus personagens sob forma de conflitos.

O filme nos mostra uma Los Angeles no princípio do século XXI totalmente caótica, poluída, com milhões de pessoas amontoadas em ruas estreitas sob uma noite eterna e com uma miscelânea de etnias e dialetos. No meio desse ambiente altamente informatizado, perdidos num caos tecnológico e de edifícios de 400 andares, existem homens treinados para caçar, identificar e "remover" os replicantes.

Scott apresenta em seu filme uma projeção de nossos medos atuais, cidades superpopulosas e violentas, meio ambiente destruído e o domínio econômico das grandes corporações. Na Los Angeles do filme uma chuva intermitente raramente permite que se veja o sol. Nas ruas se fala um dialeto que mistura inglês, chinês e outras línguas, produzindo um barulho ensurdecedor.

O filme pode ser analisado enquanto uma parábola pós-moderna sobre a relação do homem com outros homens e com Deus. Os replicantes são criados à imagem e semelhança dos humanos, tal qual o Livro da Gênesis, que diz que fomos feitos à imagem do Criador. Os andróides procuram por seus fabricantes (no filme, dois cientistas, como Pai e Filho na Trindade: um idoso e sábio, e outro jovem e com uma doença incurável) tentando prolongar a própria existência, que pode ser interrompida prematuramente.

Uma das cenas mais metafóricas é a morte do andróide Roy (Rütger Hauer), na qual ele comenta com Deckard sobre as coisas maravilhosas que vivenciou nos confins das galáxias e lamenta que "tudo vá se perder como lágrimas na chuva" quando ele deixar de existir. Na iminência do cessar de sua vida, Roy salva Deckard, que o perseguiu durante todo o filme sob a justificativa de que "Talvez porque

naquele momento a vida fosse infinitamente preciosa para ele. Qualquer vida, mesmo a minha", reflete o caçador de andróides na narrativa em *off* que acompanha a versão do filme lançada para o grande público.

O dilema humano se amplia no andróide Roy, cujo grau de subjetividade atinge o padrão mais próximo do "humano" quando pergunta a Deckard se ele "sabe o que é viver com medo". Sua angústia e seu medo vêm da iminência da morte, ao ver coisas extraordinárias, ele que foi produzido para destruir, cresceu e sensibilizou-se, ganhando uma dimensão humana. Ele volta para viver na grande cidade, desfrutando a nova sensibilidade adquirida.

Prestes a morrer, Roy solta uma pomba branca - o símbolo do Espírito Santo na religião cristã - que mergulha em um vôo na escuridão da noite.

As cenas do filme se desenrolam em um cenário que Scott concebeu juntamente com uma equipe de *designers* a partir de cidades como Los Angeles, San Francisco e Cairo, talvez com a intenção de conceber uma "cidade virtualmente cosmopolita".

Scott, em 1993, lançou a "versão do diretor" para *Blade Runner*. Verificaram-se várias alterações significativas. A narração em *off*, feita por Harrison Ford, foi suprimida. Ela havia entrado no filme de 1982 por iniciativa dos executivos do estúdio, que achavam que a história precisava ser explicada, ou o público ficaria confuso.

O final do filme também foi mudado. Na versão do estúdio (exibida pela primeira vez em 1982), *Blade Runner* termina com Deckard e Rachel num *spinner*, sobrevoando por um campo verde como se estivesse indo para uma lua-de-mel. Deckard sabe que, como toda replicante, Rachel tem um tempo de funcionamento limitado - em geral, quatro anos. Numa concessão ao final feliz, os executivos decretaram que Rachel é um tipo especial, e que ninguém sabe quando ela morrerá, exatamente como os seres humanos, cuja subjetividade e consciência da própria vida ganham uma intensidade que re-significa o ato da morte.

Outra boa metáfora que compõe o repertório simbólico é a questão da morte que no filme é posta pelo próprio Scott, quando conclui sua versão com um *corte*

seco, justamente para evidenciar que o filme não termina, e sim a existência daqueles personagens é que deixa de ser observada.

A negação da morte, também neste momento, é mais uma chance para Deckard e Rachel, que agora formam um casal, poderem corporificar um terceiro elemento (que é a própria relação) e que se manifesta no sentimento que os une: o amor. O mesmo amor que para os humanos pode superar a morte na geração dos descendentes.

Talvez a mudança mais instigante da versão do diretor seja a insinuação de que Deckard seja também um replicante. Na versão de 1982, há uma cena em que o policial Gaff entrega para Deckard um *origami* em forma de unicórnio. A cena só faz sentido no contexto de uma seqüência cortada pelos executivos que produziram o filme. Essa seqüência aparece inteira na versão do diretor. Trata-se de um sonho de Deckard, onde aparece um unicórnio semelhante revelando objetos de memória que passeiam pelos sonhos de vários personagens, como se a subjetividade fosse um campo homogêneo, interpessoal, institucional, objetivo.

Esta é uma das maneiras que Deckard utiliza para mostrar a Rachel que ela também é replicante, é mostrando justamente que mesmo suas lembranças e sonhos mais íntimos são vivenciados por outras pessoas.

Assim a versão do filme que foi adotada para a análise desta pesquisa, é aquela de 1993, onde se pôde partir da perspectiva do diretor para a construção do final do filme e onde os aspectos aqui levantados se mostram mais claramente, tais como as relações vida/morte, lugar/não-lugar, memória// esquecimento/ morte.

Benjamin (1994) faz uma importante consideração sobre o conceito de marco e memória na relação da cultura com os seus sujeitos. Segundo ele, as cidades conseguem, por intermédio das vivências dos seus cidadãos, realizar uma narrativa delineada por suas experiências históricas e culturais, de modo a constituir um mapa simbólico onde há uma re-significação do seu ‘mapa urbano’.

Assim os marcos benjaminianos são definidos de acordo com a significação histórica que passa a constituir a memória daquele povo.

O conceito de cidade contemporânea de Mike Davis⁸ (1993) enfatiza a presença das novas tecnologias que por sua vez determinam crucialmente novas ambiências e uma nova concepção de tempo. Estas perspectivas diacrônicas podem garantir uma sustentabilidade à conversão dos lugares em não-lugares e vice-versa.

Tanto Benjamin quanto Augé analisam as relações estabelecidas entre os sujeitos e suas cidades. O que era um marco de memória deixa de sê-lo em função das alterações políticas, econômicas e sociais. A relação dos sujeitos com suas cidades vão se alterando no tempo. Sendo assim, se observa como estas mudanças funcionam como mais uma forma de expressão das modificações ocorridas na delimitação física dos marcos benjaminianos e dos não-lugares augerianos.

Com o intuito de reforçar o conceito de “lugar” devemos esclarecer o conceito de “local”, para o bom entendimento da oposição entre lugar e não-lugar e dos temas que sucedem esta discussão. Devemos também evocar o conceito de memória de um ponto de vista sociológico (na perspectiva de Halbwachs), bem como o de esquecimento e morte, para que a hipótese centralposta neste trabalho possa alcançar fluidez.

“Lugar”, segundo Hidelbrando Lima, é tudo aquilo que se define por “espaço ocupado, ponto de observação, objeto ou topos destinado a assunto habitual”⁹. ao passo que “local” se define como “circunscrito ou limitado a uma região”¹⁰. Pode-se perceber uma conotação ao termo lugar dentro de uma dimensão antropológica, sociológica, psicológica e filosófica, enquanto que por “local”, pode-se constatar, é aquele espaço que reveste-se de um viés apenas geográfico.

A oposição lugar/não-lugar é de vital importância para a construção da tese que pretendemos investigar, e a priori devemos esclarecer que, segundo Augé, lugar é todo espaço que possui por característica o fato de nele se dar a constituição de

⁸ DAVIS, Mike. *A cidade de Qurtzo*. São Paulo. Scritta Editorial .1993

⁹ LIMA, Hidelbrando de (org.).*Pequeno dicionário brasileiro da língua portuguesa*. Supervisão de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira. Rio de Janeiro. Editora Civilização Brasiliense. S/d. 11^a edição.

¹⁰ idem.

uma forte identidade para os seus sujeitos; por ser tipicamente simbólico, ele se realiza em três níveis: identitário, relacional e histórico:

O lugar enquanto espaço identitário permite que o indivíduo, ou um certo número deles possa se reconhecer e se definir a partir dele.

O lugar enquanto espaço relacional é compreendido na medida em que seus "indivíduos podem ver aí a relação que os une uns com outros".

O lugar enquanto espaço histórico permite que seus ocupantes possam encontrar nele os rastros diversos de uma implantação antiga, o sinal de uma filiação.

Já o não-lugar, é uma expressão que no idioma francês assume uma outra significação na esfera jurídica, na medida em que *non-lieu* significa "improcedente". Conseqüentemente, na concepção augeriana, ele perde a capacidade de representar simbolicamente relações que possam conduzir o indivíduo a uma experiência identitária, relacional e histórica.

Enquanto ponto de partida teórico, para estabelecer os elos necessários para a compreensão das temáticas abordadas acima, destacaremos a concepção de não-lugar de Marc Augé (1994) como espaço antropológico que não integra os lugares tradicionais, seja pelo fato de nele não se dar à constituição de uma forte identidade para os seus sujeitos, seja por não sustentar qualquer caráter simbólico ou porque nele não se realizam os três níveis fundamentais para a construção da relação subjetivo/objetivo: identitário, relacional e histórico.

A definição de memória remonta aos gregos e para Parmênides de Eléia, segundo Garcia-Roza¹¹, *Mnemosyne* (Memória) e *Lethé* (Esquecimento/morte) são as filhas do Deus Sol encarregadas de conduzir o filosofo à casa da divindade, para que o mesmo possa ter contato com o absoluto. Memória é a lembrança, é o resíduo

¹¹ GARCIA-ROZA, Luis Alfredo. *Palavra e verdade na filosofia antiga e na psicanálise*. São Paulo. Jorge Zahar Editor. 1990.

significativo de uma vivência que persiste em nossa mente. No fragmento intitulado *Peri physis* (sobre a natureza), *Léthé* e *Mnemosyne* ofereciam um líquido que produzia letargia/anestesia ou ressuscitamento respectivamente e tinham a finalidade de não permitir ao viajante conhecer a morada da divindade.

Em seu texto "*Les cadres sociaux de la mémoire*"¹², Maurice Halbwachs entende a memória enquanto um processo que se enriquece por intermédio de nossas relações com a nossa cultura, ela se realiza por exercício da imaginação que reelabora esquemas que vivenciamos em nossa existência.

Halbwachs observa que a memória da criança difere da memória do adulto pela possibilidade que a primeira tem de conseguir absorver sistemas complexos e estruturas sociais que se fazem necessários para o entrelaçamento de dados que lhe permitiriam atingir um grau de abstração e conhecimento maior.

Segundo o autor, a reconstrução do passado tem por referência episódios pitorescos e imagens visuais que foram vividas pelos sujeitos e assim lhes emocionam, e promovem a lembrança de seus detalhes de uma forma progressiva, viva e precisa.

A mera exposição da retina e do nervo ótico a uma imagem, não é suficiente para garantir a lembrança, é necessário que o inconsciente interaja com o olhar.

O tempo, no sentido de duração, sucessão, é a estrutura citada por Halbwachs como aquela na qual nós provamos vivamente nosso sentimento de *déjà vu*, o que nos causa familiaridade e a possibilidade de repensarmos o que é lembrança e se ela está ou inserida não na realidade. O autor ainda nos lembra que:

De cada época de nossa vida, nós guardamos algumas lembranças reproduzidas incessantemente e através das quais se perpetua, como por efeito de uma filiação contínua, o sentimento de nossa identidade. Mas, precisamente porque são repetições, porque estavam engajadas sucessivamente em sistemas de noções muito diferentes nas diversas épocas de nossa vida, elas perderam sua forma e seu aspecto de antigamente (...) Tal reconstituição do passado não pode senão ser aproximativa. Ela o será tanto mais quanto dispusermos de um grande número de testemunhos escritos e orais¹³.

¹² HALBWACHS, Maurice, *Les cadres sociaux de la mémoire*.Paris: Albin Michel, 1994(1925).

¹³ Idem, p. 89.

Aos novos testemunhos "escritos" e "orais" de que fala Halbwachs, devemos acrescentar os testemunhos imagéticos que nos interessam mais de perto. Por exemplo, fatos da nossa infância, que se tornam marcos fixadores da nossa identidade. O tema que *Blade Runner* introduz é uma radicalização da concepção de memória de Halbwachs, na medida em que um passado (uma subjetividade) pode ser totalmente construído, partindo-se de um organismo inventado tecnologicamente no qual é inoculada uma memória que se fixa em referentes reaproveitados de outras memórias, outras subjetividades - a subjetividade, em *Blade Runner*, torna-se objetividade.

Considerando que a existência humana se percebe fragilizada quando temas como vida/morte, prazer/dor, humano/não-humano polarizam as discussões que norteiam a subjetividade, encontramos estes temas espelhados no dilema vivido pelos andróides em *Blade Runner* de modo mais potencializado que nos próprios humanos, o que nos leva a indagar por que eles gozam de uma sensibilidade maior, já que a morte também é o fim último da existência humana.

Para Henri Bergson em sua obra *Matéria e memória*¹⁴, a memória coincide e se identifica com a própria consciência, e é por intermédio dela que "o nosso passado nos segue inteiramente, a cada momento e o que sentimos, pensamos e quisemos desde a primeira infância está lá, inclinado sobre o presente, que ele está (sic!) por absorver em si, premente à porta da consciência"¹⁵ desta memória ele define que a duração é própria da memória espiritual, enquanto que a recordação consiste em apreender do passado aqueles elementos que podem orientar o presente. Tal procedimento é visto em *Blade Runner* nesta dimensão bergsoniana.

Em *Blade Runner* a memória é falsa porque inoculada na mente dos andróides quase humanos; é o antilíquido de *Mnemosyne*, por que em vez de apagar/avivar a memória, a introduz, fazendo com que os andróides saibam desde sempre que ela não é sua. Tal sensação de estranhamento no personagem Rachel

¹⁴ BERGSON, Henri. *Materia e memória*. São Paulo. Editora Abril

¹⁵ REALI, Giovanni e ANTISERI, Dario. *História da filosofia*. São Paulo. Edições Paulinas. 1991. vol. III, pág 715.

Ihe transmite um sentido de opacidade, confusão e distância (especialmente quando ela descobre ser um andróide).

Os andróides *nexus 6* em *Blade Runner* possuem duas memórias, - uma memória artificial que não lhes suscita qualquer "lembrança psicológica" e portanto possa causar qualquer desconforto, e uma segunda memória que é o que de fato foi vivido, e que faz com que eles desejem estender um pouco mais sua vida, que é o desejo de qualquer vivente, uma vez que o maior desconforto é saber que sua vivência se esvairá como lágrimas na chuva, sem constituir memória cultural.

Toda memória é produzida a partir de um suporte espaço-temporal e institucional, assim é que se produz o conhecimento, assim é que se realiza a experiência, daí a nossa necessidade de cruzar estas definições (memória, lugar, não-lugar), para que se produza uma leitura efetiva do tema proposto neste trabalho.

Ao aplicar a *Blade Runner* as noções de lugar e não-lugar, podemos observar os não-lugares se convertendo em lugares, seja por exemplo na fotografia (que por si só no filme em questão se constitui em falso "lugar de memória"). No filme as fotografias constituem falsos lugares de memória se levamos em consideração aquelas possuídas por Rachel e Leon que retratam a infância de outras crianças, mas que foram reaproveitadas para forjar lembranças artificiais.

Consideremos ainda os monitores, os painéis eletrônicos e os interiores dos apartamentos. Nestes últimos, a profusão de estilos arquitetônicos revela este viés de supermodernidade, na medida em que, enquanto típicos "lugares de memória" e, portanto impregnados de subjetividade, de cultura pessoal adquirem as características de não-lugares, conforme definição de Marc Augé.

Consideremos que os interiores dos apartamentos e as fotografias não têm o mesmo estatuto que os monitores e os painéis eletrônicos. Os dois primeiros estão articulados com as vivências individuais, enquanto que os painéis eletrônicos veiculam publicidade e os monitores recortam informações objetivas, o que exige uma análise diferenciada destas imagens.

Os lugares de memória constituem espaços simbólicos cuja importância e valores são atribuídos pelos sujeitos que os manipulam.

Os "lugares de memória", segundo Pierre Nora, se dividem entre materiais, imateriais, símbolos e os ideais. Podem ser, enquanto símbolos, as três cores da bandeira francesa ou mesmo a Marselhesa; enquanto monumentos, o 'Grande Dicionário' de Pierre Larousse; enquanto heranças, os santuários reais, os monastérios, as paisagens, os territórios, o Estado, o patrimônio; enquanto ideais, temos as religiões, os mortos ilustres, as minorias religiosas, as singularidades (por exemplo, a conversação e a galanteria).

A dimensão destes não-lugares proporciona uma nova experimentação ao sujeito da cidade proposta pelo filme, uma vez que, na perspectiva de Walter Benjamin, a cidade - provida de uma cultura - necessariamente se utiliza de marcos, que por sua vez constituirão a memória dos sujeitos nesta cultura.

A tese central desta pesquisa é a de que os lugares/não-lugares de *Blade Runner*, por excelência, são as fotografias, os monitores, os interiores das residências e os painéis eletrônicos dispostos nas fachadas dos prédios e propõem esta dinâmica por intermédio de uma nova dimensão e experimentação de tempo e espaço na cidade.

Assim, conceitos como memória e marco serão redefinidos para a confirmação da tese proposta de que, o lugar e o não-lugar em *Blade Runner* atingem uma relação dialética bastante interessante, onde a profusão de imagens evidencia a importância dos lugares de memória, pois é neles que se realizam todas a experiências subjetivas, que agora não mais se restringe aos humanos, se estende aos andróides.

Assim o não-lugar é o *lugar* por excelência onde os indivíduos "provam" sua cultura e experiências subjetivas.

A cenografia enquanto campo de simulação para as inovações arquitetônicas estabelece o uso de novos materiais e mesmo de estilos arquitetônicos propiciando assim a simulação de subjetividade sob forma de re-visitações a um passado que de fato existiu o passado se funde com o presente em uma narrativa fílmica que estabelece no futuro.

Em *Blade Runner* existe um mediador (manipulador) entre o lugar e a memória, - este personagem é Eldon Tyrell, presidente da *Tyrell Corporation*, uma

megacorporação que assume a função de Estado, e é mentor do projeto de criação dos andróides - de tal maneira que o vínculo é artificial. O lugar é "outro lugar" porque a memória é de outro sujeito, que é usada e aplicada a um novo sujeito, que deixa de ser sujeito, tornando-se objeto.

Ao desvendar o estatuto de cada um desses lugares/não-lugares que se encontram fixados nas fotografias encontradas nos interiores dos apartamentos que são uma memória individual convencionada, em objetos pessoais de valor sentimental que constituem a memória pessoal mais íntima e assim produzem uma falsa subjetividade "genuína" é um exercício que confronta o espectador com a sua realidade.

Os painéis eletrônicos difundem uma promessa de felicidade através do consumo, os monitores podem vir mediatizando a comunicação, seja ela telefônica, seja produzindo o exame da íris para distinguir o depoimento verdadeiro do falso, gerando assim a objetividade necessária às relações sociais e ao senso comum.

O que testemunhamos no filme *Blade Runner* é uma conversão dos painéis eletrônicos, monitores, fotografias de não-lugar em lugar. A análise das imagens do filme coadjuvadas pelo respaldo das teorias antropológicas e comunicacionais, permitem o desenvolvimento da pesquisa e a verificação da hipótese proposta.

O não-lugar, que é na teoria original de Marc Augé, caracterizado por ser primordialmente assimilado à não-identidade, não-relação e não-história dos sujeitos, passa em *Blade Runner*, a constituir o espaço por excelência onde os indivíduos vivem sua cultura e experiências subjetivas.

A tese central da nossa pesquisa estabelece uma relação entre o não-lugar e o lugar, as fotografias, os monitores e os *outdoors* publicitários do filme *Blade Runner*, sendo estes *outdoors* definidos como lugares de mensagens publicitárias informatizadas de alta sedução de consumo e pertencentes a um espaço coletivo que recebe a dimensão de "não-lugar" e posteriormente se converte em "lugar" em nosso entendimento, devido ao processo contínuo de significação, perda desta significação e re-significação que se dá em função de seu estatuto de "lugar de memória" que se transforma de acordo com a história de seus sujeitos.

A afirmação de que a transformação dos lugares em não-lugares e vice-versa se dá por intermédio de um processo que implica redefinição de subjetividade e objetividade, onde o devir que conduz este processo é tão sutil que não nos permite em "real time" perceber esta mudança coloca a ficção como um exercício de afirmação antropológica.

A necessidade de observarmos como a cenografia e a fotografia funcionam como campo de "reversão virtual" entre lugar e não-lugar, deve-se à construção da trama do filme e da construção da subjetividade/objetividade de seus personagens, além de que, a cenografia se oferece à simulação de inovações arquitetônicas, pois estabelece o uso de novos materiais e mesmo de estilos arquitetônicos que serão incorporados de fato posteriormente à realidade das grandes cidades, enquanto que a fotografia funciona como um modo de registro do tempo e do espaço vivido.

Sendo a subjetividade a experiência mais íntima, a intimidade do sujeito torna-se, no universo de *Blade Runner*, uma construção padronizada por uma estrutura produtiva tecnologicamente sofisticada; ou seja, torna-se uma objetividade - temos aqui um caso de produção bem caracterizada de subjetividade. Isto é um dos fatores que subvertem totalmente a relação do lugar com o não-lugar. Este problema, dramaticamente situado, é um problema real, na medida em que nossa subjetividade, historicamente, sempre foi produzida, influenciada por instituições religiosas, educacionais etc., mas em *Blade Runner* ele é levado às últimas consequências.

Os não-lugares em uma concepção antropológica são definidos como "espaços que são em si lugares antropológicos e que, contrariamente à modernidade baudeleriana, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a 'lugares de memória', ocupam aí um lugar circunscrito e específico" (Augé, 1994, p.73).

Com o filme *Blade Runner* buscamos de forma mais específica analisar os não-lugares enquanto nós que produzem um entrelaçamento entre replicantes e humanos, devido à sua configuração e, especificamente, estabelecer a conversão destes não-lugares em lugares.

Esta proposta de estudo permite analisar o discurso fílmico, e dentro dele especialmente o discurso cenográfico, enquanto portador de uma densidade que contribuiu para a construção da trama, além de estabelecer um diálogo entre arquitetura, cinema, comunicação e antropologia por intermédio de temas como vida/morte, dor/prazer e outros que fundamentam a subjetividade do homem e que funcionam como eixo central para a confluência destas ciências.

Este artigo desenvolve uma interpretação entre a relação possível entre a cidade e de seus sujeitos a partir dos conceitos de lugar e não-lugar, memória e esquecimento/morte centrando sua análise no discurso fílmico enquanto portador de uma dimensão social projetada, elaborada e asséptica, uma vez que não se constrói no calor das relações que se efetivam no momento, mas são elaboradas previamente e possuem um referencial ‘real’, pautado na realidade.

Além da justificativa de que se trata de uma análise sobre o lugar, o não-lugar e o falso lugar e a cidade cinematográfica em filmes de ficção científica, o que nos obriga a fazer referência sobre o filme *Blade Runner* (1982, “The Director’s Cut”, 1992) pode-se perguntar qual a possível justificativa que poderia haver para mais um outro trabalho sobre tão elaborado filme? – a razão principal para nós é muito simples: *Blade Runner* particularmente, não é o que se pensa, se acharmos que ele é um exemplar da nossa própria condição pós - moderna (que nos trás de volta de algum lugar imaginário à imagem de um *tempo - espaço* que terá sido nosso aqui e agora).

Em nossa relação com o filme, insistiremos em dizer que *Blade Runner* não é um espelho, e sim uma tela de cinema. O cinema, (ao contrário do espelho), não *re-presenta*, não *re-produz*, não *re-passa*, não *re-flete* ele demonstra o que deveria acontecer “ lado a lado” com o cinema, em vez de “ sobre” o cinema: ressonância ao invés de reflexão; encontro ao invés de captura; inversão ao invés de representação. Em outras palavras, enquanto o espelho já está sempre ocupado e territorializado por alguma outra coisa – que invariavelmente acaba sendo uma repetição do Mesmo – a tela já é sempre imanente de si mesma. Da mesma forma, nós não tentamos identificar a estrutura, significado, localização e significado da imagem no espelho, mas sim ressonar produtivamente com a conceitualização



cinematográfica inerente a *Blade Runner*: nossas idéias sobre o filme terão sido um fluir externalizado, colocando em movimento lado-a-lado o fluxo do celulóide iluminado.

Nada disso, claro, contradiz que *Blade Runner* já conquistou o *status* de um artefato cultural pós - moderno, canônico. Sua relação com o pós - moderno advém em parte do seu *agrupar* de diferentes gêneros de filme, particularmente a ficção científica e os filmes *noir*. Mas seu *status* como um clássico pós - moderno não pode ser medido, nem calculado apenas por suas qualidades cinematográficas. Desta forma, em adição ao gênero híbrido do filme e à dupla codificação de sua cinematografia, os vários comentaristas de *Blade Runner* têm ressaltado a sua geografia fraccional; a interrupção de temporalidade; o triunfo da acumulação flexiva dentro do resistente vazio das corporações globais; a aliança dos mecanismos da acumulação de capital e de governo; a absorção da referencialidade e da representação através de uma proliferação de imagem e simulações; a falta de autenticidade e a indeterminação de identidade; o curto-circuito da memória, a genealogia e história; a onipresença do Quarto Mundo; o movimento lento e catastrófico da decomposição do tempo-espacô; e a banalidade e fatalidade da existência no futuro.

Em uma larga e ampla tomada cinematográfica a temporalidade disjuntiva é inerente ao genérico híbrido da ficção científica e do filme *noir*. É desnecessário dizer que este tema foi consideravelmente focado por *Blade Runner*, no dialeto do filme, a Los Angeles de 2019 não é mais do que a quase total realização dos horrores distópicos que virtualmente persistem, nos dias de hoje. Conseqüentemente, o mundo de *Blade Runner* não é um espaço –tempo por vir, mas sim um espaço–tempo que “terá sido”. O futuro é hoje, e o hoje sempre já voltou para o futuro imperfeito. Estes são os reais “tempos perdidos”. Em tempo, nos permita acrescentar que estas aferições e retroflexões pontuam o presente – isto é o fantasmagórico, ou assustador (Derrida¹⁶, 1994 *apud* Neuman), onde ele (o filme) ressoa perfeitamente com a tremulação ontológica de ambos, (tempo e espaço) subjetivamente e no movimento das “tomadas” sem movimento, flutuando nos

¹⁶ NEUMAN, Dietrich. *Film architecture*.London. Prestel. 1999.

lugares. De fato, o diretor do filme, Ridley Scott, descreveu ele mesmo, *Blade Runner* como um filme passado há 40 anos atrás, para 40 anos à frente, no futuro (Kennedy¹⁷, 1982: 66 *apud* Neuman). Sendo assim, ele é ao mesmo tempo um filme arcaico e futurístico (Alliez and Feher¹⁸ *apud* Neuman, 1989: 41), *Blade Runner* deduz que em algum lugar, junto ao horizonte, o circuito de espaço x tempo tem sido cruzado. Isto destrói seu universo total (do filme). Ainda que, para prevenir este curto - circuito de uma eletrocussão no futuro, uma verdadeira extermínio de qualquer sinal de vida, o mundo de *Blade Runner* se apresenta como uma Terra em fase terminal, conduzindo esta descarga apocalíptica ao chão. Assim, enquanto nós queríamos uma utopia perdida onde o virtual retém sua especificidade – como aquele o qual pode sempre ser de outra maneira atualizado – ou preso ao doce sonho que o futuro ainda virá, o mundo distópico de *Blade Runner* sugere que estas grandes possibilidades virão desde que tenham sido (retroativas) árduas e disseminadas.

É neste contexto que *Blade Runner* pode ser analisado trazendo projeções do futuro próximo, onde os homens fornecem dados, transpiram seus anseios e dão dicas de como estabelecerão as conexões para a construção de seu futuro de fato.

¹⁷ Idem.

¹⁸ Idem.

