



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS - PPGL

**“HÁ ALGO DE MIM EM VOCÊ”: PERSONAGEM E ESPAÇO EM *BLADE
RUNNER* E *HER***

ALLANA DILENE DE ARAÚJO DE MIRANDA

JOÃO PESSOA – PB

DEZEMBRO – 2016

ALLANA DILENE DE ARAÚJO DE MIRANDA

**“HÁ ALGO DE MIM EM VOCÊ”: PERSONAGEM E ESPAÇO EM *BLADE
RUNNER* E *HER***

Tese submetida ao programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba em cumprimento às exigências para obtenção do título de Doutora em Letras, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Mousinho, e coorientação do Prof. Dr. Thiago Falcão.

Área de Concentração: Literatura, Cultura e Tradução

Linha de Pesquisa: Tradução e Cultura

JOÃO PESSOA – 2016

M672h Miranda, Allana Dilene de Araújo de.
“Há algo de mim em você”: personagem e espaço em
Blade Runner e Her / Allana Dilene de Araújo de Miranda. -
João Pessoa, 2016.
215 f.: il. -

Orientador: Luiz Antonio Mousinho.
Coorientador: Thiago Falcão.
Tese (Doutorado) - UFPB/CCHL

1. Ficção Científica. 2. Personagem. 3. Espaço.
4. Cronotopo. 5. Adaptação. I. Título.

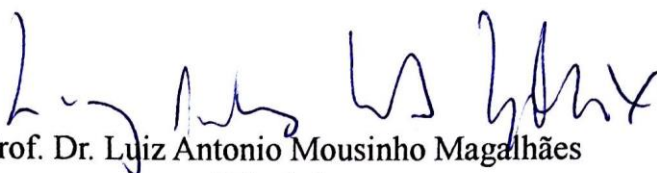
UFPB/BC

CDU: 82-3(043)

“HÁ ALGO DE MIM EM VOCÊ”: PERSONAGEM E ESPAÇO EM *BLADE RUNNER*
E *HER*

ALLANA DILENE DE ARAÚJO DE MIRANDA

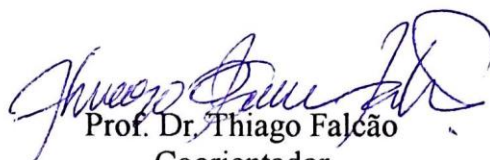
Tese aprovada em 19/12/2016



Prof. Dr. Luiz Antonio Mousinho Magalhães

Orientador

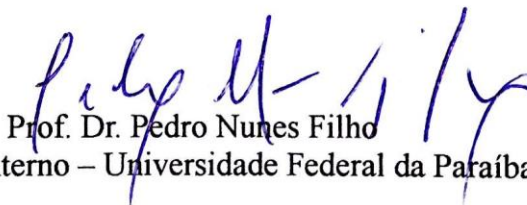
Universidade Federal da Paraíba



Prof. Dr. Thiago Falcão

Coorientador

Universidade Federal do Maranhão



Prof. Dr. Pedro Nunes Filho

Membro interno – Universidade Federal da Paraíba



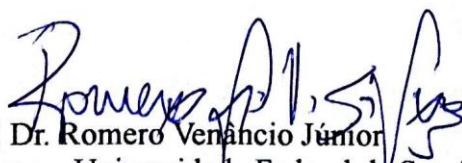
Prof. Dr. Philio Terzakis

Membro interno – Universidade Federal da Paraíba



Prof. Dr. Alfredo Suppia

Membro externo – Universidade Estadual de Campinas



Prof. Dr. Romero Verâncio Junior

Membro externo – Universidade Federal de Sergipe

Agradecimentos

A Deus, por permitir determinados arranjos de moléculas e eventos que desencadearam nesse momento.

A meus pais, Dilma (aquela que não é a ex-presidente) e Eugênio, por terem me ensinado o valor da educação e do trabalho. E por não terem me empurrado para outra área de estudo, tipo, Direito.

A meus irmãos, Allyson e Arthur, por continuarem me lembrando que, apesar de eu ser a filha do meio, eu sou a mais velha em espírito. E Arthur, não, *House of cards* não está em dia.

A Nino, “Sim, é nome mesmo”, por prestar todo o suporte quando mais precisei, por me apresentar a filmes ruins, e por me fazer levar a vida com mais leveza.

A Luiz Antonio Mousinho, pelo esforço extra, pelos proverbiais puxões de orelha merecidos, por repetir incontáveis vezes as mesmas histórias. E por embarcar nas minhas ideias ligeiramente loucas.

A Thiago Falcão, pela ajuda sempre bem-vinda e sempre de bom grado, pelas indicações de livros, e por me lembrar de que às vezes precisamos ser levemente grosseiros com o mundo.

Aos amigos do RPG, sempre dispostos a contar novas histórias e a me lembrar que monstros existem, mas que podemos derrotá-los ao mesmo tempo que nos alimentamos de açúcar em excesso. E, claro, por aturarem minhas eventuais lamúrias.

A Fernanda, porque aquele postal ainda está comigo.

À pequena Mariah, que ainda não sabe ler nem dizer meu nome, mas que tem o sorriso banguela mais doce, capaz de derreter corações gelados e desanuviar a carranca mais fechada. E por atualizar constantemente as definições de paciência.

*“You get love for it,
You get hate for it,
You get nothing if you wait for it, wait for it!”*

Lin-Manuel Miranda

*“Quem controla o passado, controla o futuro. Quem controla o presente,
controla o passado”*

George Orwell

RESUMO

Qualquer produto cultural dialoga com seu contexto de produção; em toda obra, há um quê de histórico. Isso é verdade também para a ficção científica, que tem entre suas bases problematizar o humano. Assim, este trabalho tem por objetivo fazer uma análise narratológica de dois textos fílmicos: o filme *Blade Runner*, de Ridley Scott (mais precisamente, a versão do diretor, lançada em 1992) e o filme *Her* (2013, Spike Jonze). Pensar os objetos fora do contexto da ficção científica, porém, resultaria em uma análise incompleta, de modo que, em um primeiro momento, o trabalho se dedica a um levantamento histórico do gênero e do seu contexto de produção, para só então passar às discussões acerca das categorias narratológicas: personagem e espaço. Para tanto, lançou-se mão de aportes teóricos a respeito da categoria de personagem em si, por Antonio Candido et al (1968), bem como os estudos de adaptação de Linda Hutcheon (2006) e Robert Stam (1992, 2000, 2005, 2006, 2008), de forma a analisar o filme de Ridley Scott, o romance *Do androids dream of electric sheep?* de Philip K. Dick, texto literário que serviu como base ao filme, e a história em quadrinhos homônima, lançada pela BOOM Studios. Além disso, utilizamo-nos também da categoria da focalização, conforme discutida por Gérard Genette (s.d), percebendo como ela estrutura os textos fílmicos analisados e auxiliam no processo de construção de personagem. No tocante à segunda categoria, o espaço, apresentamos a perspectiva da experiência de Yi-Fu Tuan (1977), analisando como alguns espaços são especialmente valorizados dentro dos filmes, acrescentando seus personagens de significados. Discutimos também o conceito de cronotopo de Mikhail Bakhtin (1973), relacionando-o aos espaços urbanos e suas imbricações com os personagens, constituindo o que chamamos de cronotopo da cidade. Lançamos mão também dos conceitos de *mise-en-scène* de Kristin Thompson e David Bordwell (1997, 2013), atentando para a maneira como os elementos de atuação, espaço ocupado em cena, figurino, entre outros significam os espaços diegéticos. Por fim, o estudo analisa os espaços não-vistos, aqueles que têm importância narrativa mas não chegam a ser representados nos filmes, como o espaço sideral e o ciberespaço.

Palavras-chave: Personagem. Espaço. Ficção Científica. Cronotopo. Adaptação.

ABSTRACT

All cultural production belongs to a production context. There are always historical elements in any given text. That is specially true when considering science fiction, a genre that has in its backbone the capacity of problematizing the meaning of “human”. Therefore, this work’s primary is objective to analyze, using narratological lenses, two films: *Blade Runner* (Ridley Scott, the director's cut 1992 version) and *Her* (Spike Jonze, 2013). In order to achieve that goal, we considered them as part of the science fiction production. Consequently, we started to work through a historical and contextual view of the genre. Afterward we moved on to the theoretical material, precisely two narratological categories: character and space. As a basis, we used the character studies of Antonio Candido et al (1968), then the adaptation studies by Linda Hutcheon (2006) and Robert Stam (1992, 2000, 2005, 2006, 2008). Our purpose was to analyze *Blade Runner* as related to the previous novel, *Do androids dream of electric sheep?*, written by Philip K. Dick in 1968, and the namesake comics published by BOOM Studios. We also used focalization theory defined by Gerrard Genette (s.d.), to analyze how the films’ structures could be used to further the character construction. On the space category we applied the perspective of experience concept by Yi-Fu Tuan (1977), analyzing the ways it adds narrative value to some narrative spaces. We have also discussed the concept of chronotope, by Mikhail Bakhtin (1973), applying it to the urban spaces represented in the movies, resulting in what we named “the city chronotope”. We have also used the *mise-en-scène* category, as suggested by Kristin Thompson and David Bordwell (1997, 2013), to analyze the connection between characters and their place in the fictional world. Ultimately we have analyzed spaces that remain unseen but nevertheless have important roles on the narrative conflicts (such as the deep space mentioned in *Blade Runner*, and the cyberspace of *Her*).

Keywords: Character. Space. Science Fiction. Chronotope. Adaptation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Olhos e fotografias em Blade runner	54
Figura 2 – HAL 9000 e Gerty.....	58
Figura 3 – Sequência de perseguição de Deckard a Zhora.....	82
Figura 4 – Pris, à esquerda do quadro, e Deckard, à direita	85
Figura 5 – Roy e Deckard no Bradbury Building.....	87
Figura 6 – Página interna da terceira edição da HQ	92
Figura 7 – Página integral.....	95
Figura 8 – Detalhe de quadro	96
Figura 9: Deckard no filme de Blade Runner e na HQ <i>Do androids dream of electric sheep?</i>	97
Figura 10 – Rachel no prédio da Corporação Tyrell; Joan Crowford na década de 40..	99
Figura 11 – Rachel Rosen por Tony Parker	101
Figura 12 – Deckard descobrindo sobre as intenções e o passado de Rachel	102
Figura 13 – Roy Baty por Tony Parker.....	103
Figura 14 – J. F. Sebastian e J. R. Isidore	105
Figura 15 – Cenas fora do regime de focalização	117
Figura 16 – Theodore em plano de abertura de <i>Her</i>	118
Figura 17 – Percepção subjetiva influenciando o espaço	128
Figura 18 – Deckard manipulando as fotos dos replicantes. Em <i>close up</i> , Roy Batty.	131
Figura 19 – Theodore nublado por questionamentos	133
Figura 20 – Deckard em seu apartamento	135
Figura 21 – As diferentes Los Angeles: em 2019, por Scott, e em um futuro indeterminado, por Jonze.....	142
Figura 22 – Planos demonstram o diálogo entre o <i>noir</i> e o cinema contemporâneo....	143
Figura 23 – Plano do <i>making of</i> de <i>Colateral</i>	144
Figura 24 – Plano demonstra o uso hipersaturado das luzes coloridas, implicando perigo	145
Figura 25 – A cosmogonia medieval e as torres verticais	147
Figura 26 – Planos da cidade em Blade Runner.....	149
Figura 27 – Theodore resignificando o deslocamento pela cidade.....	157
Figura 28 – Vistas da Los Angeles <i>retrofit</i>	159
Figura 29 – Vista aérea noturna de Xangai.....	160
Figura 30 – Gabinete de Polícia e visões exteriores do texto em quadrinhos. Observe também a Figura 7, em que a pirâmide Tyrell aparece como elemento de <i>background</i>	161
Figura 31 – Distrito Empresarial de Songdo	164
Figura 32 – Los Angeles <i>smart</i>	165
Figura 33 – Amy e Theodore no topo do prédio onde moram	167
Figura 34 – Iluminação <i>low-key</i> , contraste com o neon e o ocultamento de expressões	170
Figura 35 – Efeito claro-escuro na suntuosa sala Tyrell.....	171
Figura 36 – Encenação entre Rachel e Deckard	173
Figura 37 – Figurinos retrofuturistas	175
Figura 38 – Diferentes usos da iluminação natural em <i>Her</i>	177
Figura 39 – Representações de mulheres se despedindo de Theodore.....	178
Figura 40 – Personagens interagindo com Samantha e o deslocamento de Theodore nos quadros.....	180
Figura 41 – Ciberespaço mediado pela presença humana: <i>Lain</i> , <i>Ghost in the Shell</i> , <i>Matrix</i>	189

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 “MEMÓRIAS... VOCÊ ESTÁ FALANDO DE MEMÓRIAS!” –	
CONTEXTUALIZAÇÃO.....	16
1.1 O QUE É A FICÇÃO CIENTÍFICA?.....	16
1.2 HISTÓRICO DA FICÇÃO CIENTÍFICA.....	19
1.2.1 Literatura da Modernidade	19
1.2.2 A ficção científica durante sua Era Dourada	23
1.2.3 A Nova Onda da ficção científica.....	25
1.2.4 O movimento <i>cyberpunk</i>	27
1.2.5 A ficção científica depois do <i>Cyberpunk</i>	30
1.3 ALTERIDADE E A FICÇÃO CIENTÍFICA.....	32
1.4 CONTEXTUALIZANDO OS OBJETOS.....	36
1.4.1 <i>Androides sonham com ovelhas elétricas?</i> – Philip K. Dick.....	36
1.4.2 <i>Blade Runner</i>	42
1.4.3 <i>Her</i>	46
2. “HÁ ALGO DE MIM EM VOCÊ” – DIÁLOGOS, ADAPTAÇÃO E	
PERSONAGENS	50
2.1 PERSONAGEM, IDENTIFICAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DIALÓGICA.....	50
2.1.1 A questão da percepção.....	51
2.1.2 O estilo na construção da personagem	56
2.1.3 Pensamento dialógico	64
2.2 RÉPLICAS ADAPTADAS.....	65
2.1.1 O androide literário.....	69
2.2.2 Os replicantes de <i>Blade Runner</i>	76
2.2.3 Androides quadrinizados	91
2.2.4 Personagens adaptados	97
2.3 CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS E FOCALIZAÇÃO	105
2.3.1 Focalização	105
2.3.2 A focalização em <i>Androides sonham com ovelhas elétricas?</i>	108
2.3.3 A focalização em <i>Blade Runner</i>	112
2.3.4 A focalização em <i>Her</i>	117
3. “POR QUE VOCÊ ESTÁ INDO EMBORA?” – ESPAÇO, CRONOTOPO E	
<i>MISE-EN-SCÈNE</i>	124
3.1 ESPAÇO: HISTÓRIA, CONCEITOS E TEORIAS.....	125
3.1.1 Breve histórico do(s) conceito(s).....	125
3.1.2 A perspectiva da experiência	127
3.1.3 Topoanálise.....	136
3.2 O CRONOTOPO BAKHTINIANO	137
3.3 O CRONOTOPO DA CIDADE	145
3.3.1 Deslocamentos enquanto construtores de sentido	151

3.3.2 Uma Los Angeles <i>retrofit</i>	158
3.3.3 Uma Los Angeles “inteligente”: a <i>smart city</i> de Spike Jonze	162
3.4 MISE-EN-SCÈNE	167
3.4.1 A <i>mise-en-scène</i> em <i>Blade Runner</i>	169
3.4.2 A <i>mise-en-scène</i> em <i>Her</i>	174
3.5 O ESPAÇO NÃO VISTO	182
3.5.1 Seres humanos sonham com o espaço? – o espaço sideral de Ridley Scott e Philip K. Dick	184
3.5.2 O ciberespaço em <i>Her</i>	187
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	192
5. REFERÊNCIAS.....	200
ANEXOS.....	206

INTRODUÇÃO

“*Nós vivemos ficção científica*”
(Marshall McLuhan)

“*O Espaço: a última fronteira*”¹. Essa era a expressão utilizada para se referir ao espaço sideral pela voz em *off* na introdução da série de TV *Star Trek* (1966-1968). A exploração do espaço, uma vez mapeados e explorados os limites geográficos do globo, passou a representar a disputa de interesses das nações mais poderosas após a Segunda Guerra Mundial. Esse contexto, assim como vários outros acontecimentos que marcaram a época, permearam o imaginário do gênero chamado *ficção científica*, que se tornou extremamente popular nos Estados Unidos por volta da década de 60 e deixou suas marcas culturais pelo mundo.

A proliferação desses elementos pode ser vista até hoje por vários os meios de produção cultural. Na literatura, com escritores como Isaac Asimov, Philip K. Dick, além dos brasileiros Bráulio Tavares e Roberto Causo. No audiovisual, vê-se a já mencionada série *Star Trek*, ainda nos anos 60, e toda a produção que se seguiu, como *Alien* (1979, Ridley Scott), *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) e, para citar o recente documentário *Branco sai, preto fica* (2015, Adirley Queirós), que flerta com elementos da ficção científica, como viagens no tempo e naves espaciais. No cinema paraibano, há também a presença de filmes do gênero, como *O Hóspede* (2011, Anacã Agra, Ramon Porto Mota). Nos quadrinhos, a relação com a ficção científica é notável com quadrinistas como Jean Giraud (mais conhecido como Moebius).

De acordo com Robert Adams (2000), a ficção científica, em geral, trata do encontro com *o diferente*, embora nem sempre o faça de maneira positiva ou enriquecedora. São muitas as histórias em que a figura estranha é demonizada para velar um discurso reacionário e conservador de medo em relação ao “outro”: o negro, a mulher, o comunista, o oriental, o índio. Não que essa seja uma característica exclusiva do gênero, mas o simbolismo material (ADAMS, 2000, p. 30) da ficção científica deveria favorecer essas representações, bem como a possibilidade de especular sobre o outro. Exemplos são o *alien*, o construto, o zumbi, e a vida artificial. Embora cada um desses lugares-comuns tenha suas próprias genealogias, que poderão ser rastreadas através de diversas culturas

¹ A narração no original: “Space: the final frontier. These are the voyages of the starship *Enterprise*. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before”. Todas as traduções do inglês cujas menções ao texto original constarem em notas de rodapé são de autoria nossa.

diferentes, eles foram apropriados pela ficção científica e ajudaram a construir o imaginário do gênero e do público.

Essas questões, especialmente aquelas que dizem respeito à tecnologia e à representação da vida artificial, foram as grandes motivadoras desta pesquisa. Dada a relação constante das pessoas com a tecnologia, especialmente se pensarmos nos polos urbanos, cada vez mais construímos nosso cotidiano em torno desses artefatos. Estamos sempre “conectados”, com celulares, relógios. Aumenta a demanda por informação e sua produção. O cenário independente de produção de conteúdo avança, trabalhamos através de eletrônicos portáteis, desenvolvemos lesões em virtude do uso excessivo desses aparelhos. Surgem debates sobre a celeridade da informação, sua produção, sua redundância. Nesse meio de obsolescência programada², a tecnologia é tão naturalizada que nos perguntamos: “como eu vivia sem internet antes?”.

Tornamo-nos híbridos. E essa mistura não se refere apenas à quantidade de intervenções cirúrgicas que possamos ter no corpo, mas sim a todo o nosso ambiente e nossa relação com ele. Para Donna Haraway (2009[1991])³, somos irrevogavelmente ciborgues, e esse não é um fenômeno que se possa dizer recente. Vários dos produtos que utilizamos são voltados para melhorar nossa performance: um calçado melhor, que tenha menos impacto nas articulações; lentes corretivas para compensar um desgaste genético ou natural de visão; celulares mais rápidos que permitam um menor tempo de resposta. De acordo com Hari Kunzru, “as realidades da vida moderna implicam uma relação tão íntima entre as pessoas e a tecnologia que não é mais possível dizer onde acabamos e onde as máquinas começam” (KUNZRU, 2009[1997], p. 22).

Com essa incerteza de fronteiras, pergunta-se: como a ficção científica, gênero que, supostamente estaria mais próximo destas questões, lida com o tema? Como ela representa a tecnologia do presente, extrapolando-a para um futuro hipotético? Pois, apesar das “previsões” atribuídas a vários autores do gênero, a verdade é que a ficção científica “não nos projeta no futuro; ela se relaciona com histórias sobre nosso *presente*, e, mais importante, sobre o passado que levou a esse presente” (ROBERTS, 2000, p. 35-36, grifo nosso). Como, então, a FC lidaria com a representação dessa hibridização, dessa

² Obsolescência programada é a prática industrial de fabricar produtos supostamente duráveis com “prazo de validade” não declarado, mas que se estragam em pouco tempo para que o mercado continue em movimento, obrigando o consumidor a adquirir novas versões de um mesmo produto (telefones celulares, tvs, geladeiras e automotivos, por exemplo).

³ Como padrões de citação deste trabalho, colocamos entre colchetes o ano original de publicação do texto, e, entre parênteses, o ano da edição utilizada. Esperamos que isso situe melhor o leitor quanto à temporalidade dos textos referenciados.

vida artificial cuja fronteira já se torna dúbia?

Para tal análise, elegeu-se como objetos principais os filmes *Blade Runner* (1992, Ridley Scott) e *Her* (2013, Spike Jonze), e como objetos secundários, o romance *Do androids dream of electric sheep?*, de Philip K. Dick, e a adaptação em quadrinhos homônima, de Tony Parker. Como elementos analíticos, determinamos como categorias principais *personagem* (CANDIDO et al, 2005[1968]) e *espaço* (BRANDÃO, 2013; BORGES FILHO, 2007; CERTEAU, 1998 [1980]; TUAN, 1983[1977]; LINS, 1987), esperando-se, assim, imbricar os conceitos e verificar como eles atuam como construtores de sentido das narrativas. Lançaremos mão, ainda, de outras categorias de estudo, como *cronotopo* (BAKHTIN, 2014 [1973]) e *focalização* (GENETTE, s/d; BRITO, 2007), além dos estudos de adaptação, que servirão como base para relacionar o texto literário, o em quadrinhos e o filme *Blade Runner*.

Acerca da fortuna crítica existente dedicada aos objetos deste trabalho, muito se discutiu⁴ sobre *Blade Runner*, nos mais variados aspectos. No meio acadêmico, o filme de Scott é um assunto bem consolidado, sendo estudado sob os mais diversos aportes teóricos: temas como pós-modernidade, ética biotecnológica, relações sociais e mercantis são associados ao filme.

Além das pesquisas que não foram publicadas em livros ou artigos, uma vasta bibliografia precede este trabalho. *Blade Runner* é o assunto principal de vários textos acadêmicos (como a coletânea *Retrofitting Blade Runner*, organizada por Judith Kerman em 1997; o ensaio *Blade Runner*, de Scott Bukatman, de 2002; o livro *A metrópole replicante*, de Alfredo Suppia, publicado em 2011), críticos e várias outras publicações que seguem essas esteiras, aproveitando-se do capital cultural por ele levantado. Esta pesquisa, como não poderia deixar de ser, retoma parte dessa carga bibliográfica, aproveitando-se dos avanços realizados e dos olhares lançados sobre o filme, dialogando com esses discursos.

Quanto ao segundo filme abordado, *Her* conta com pouca produção acadêmica a seu respeito, tendo em vista seu lançamento recente, que em geral foi bem recebido pela crítica⁵. Alguns artigos foram encontrados em periódicos internacionais, conforme se

⁴ Uma busca rápida da Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações com a palavra-chave *Blade Runner* retornou 29 resultados, dos quais 26 se referiam ao filme, envolvendo os temas supracitados.

⁵ Busca semelhante na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações com a palavra-chave Spike Jonze retornam trabalhos relacionados a outro filme do diretor, como *Adaptation* (2002). *Her*, por sua vez, consta com 95% de críticas favoráveis no agregador de críticas *Rotten Tomatoes*, conforme acesso realizado em 11/09/2016. Além disso, várias críticas foram publicadas pela internet, em blogs e sites específicos sobre cinema.

pode ver na bibliografia deste trabalho. Assim, uma leitura narratológica e comparativa, como se pretende fazer neste trabalho, deverá lançar alguma luz sobre a película, assim como trazer à tona novos olhares a respeito do filme de Ridley Scott.

O trabalho foi dividido em três capítulos, visando a uma junção entre exposição/discussão teórica e análise. O primeiro, intitulado **“Memórias, você está falando de memórias” – contextualização e representação**, faz um levantamento contextual de todos os textos estudados. Dada a grande distância temporal entre eles, e os diferentes contextos de produção, considerou-se necessário esse levantamento histórico. Além disso, serão traçados paralelos entre as diferentes formas de representação da vida artificial na ficção científica, construindo assim um panorama do gênero sobre o tema.

O segundo capítulo, que recebe o mesmo título da tese, **“Há algo de mim em você”**, trata inicialmente do processo de adaptação entre os três textos imbricados nesse processo – mais especificamente, o romance *Do androids dream of electric sheep?*, o filme *Blade Runner* e a história em quadrinhos homônima ao romance. Em seguida, tece considerações sobre a construção dos personagens e como o estilo utilizado auxilia nesse processo de significação, detendo-se mais atentamente aos objetos principais do trabalho, sendo eles as películas de Ridley Scott (*Blade Runner*) e de Spike Jonze (*Her*). Por fim, ele termina enfatizando o uso da focalização nos filmes analisados.

O terceiro capítulo, **“Por que você está indo embora?”**, trata do espaço e de sua construção nos textos estudados, iniciando-se com um levantamento teórico sobre a categoria e observando como os objetos constroem o espaço representado. Em seguida, faz uma análise comparativa do espaço urbano nos três textos, e termina com considerações sobre os espaços não-vistos, aqueles mencionados, porém não representados diretamente nas narrativas.

Não possuímos pretensões de entender cientificamente a produção de robôs e programação de inteligências artificiais, ou mesmo de prever os rumos da tecnologia e dessa imbricação entre pessoas e máquinas. Esse é um estudo narratológico, que empreende uma análise sobre textos ficcionais e almeja apenas compreender e analisar os mecanismos de construção e representação de personagens exemplos de vida artificial. Ao fazê-lo, detemo-nos em um corpo limitado de textos, que certamente não incluem uma grande parte da produção do gênero de ficção científica, mas se propõem a pensar alguns de seus exemplos sob a luz da teoria literária.

1 “MEMÓRIAS... VOCÊ ESTÁ FALANDO DE MEMÓRIAS!” – CONTEXTUALIZAÇÃO

*“Mas veja bem, não se pode diferenciar um robô e os melhores seres humanos”
(Isaac Asimov)*

A produção de uma obra dialoga continuamente com o seu contexto, mesmo quando tenta ir na contracorrente das ideologias mais vigentes. Dessa forma, consideramos necessário traçar o breve contexto socio-histórico da produção de ficção científica. Espera-se, assim, desenhar um panorama do gênero, dando destaque aos textos analisados, e demonstrando como as ideias correntes e o contexto cultural dialogaram com a produção. Como parte do recorte do objeto, levantamos autores e pontos que dizem respeito à representação da vida artificial, um dos vários temas que perpassam a ficção científica e que interessam a este trabalho.

Sobre a importância de não dissociar a obra de seu contexto, Antonio Candido (1980[1965]) lembra que

só a podemos entender [a obra] fundindo texto e contexto numa interpretação dialeticamente íntegra, em que tanto o velho ponto de vista que explicava pelos fatores externos, quanto o outro, norteados pela convicção de que a estrutura é virtualmente independente, se combinam como momentos necessários do processo interpretativo (p. 4).

Em se tratando da ficção científica, costuma-se pensar em filmes de altos valores de produção, ou em textos bem consolidados com o público, como *2001 – uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968), ou as trilogias *Guerra nas estrelas* (George Lucas, 1977). Na literatura, despontam nomes como Jules Verne, H. G. Wells, Isaac Asimov. O imaginário envolvendo o termo ficção científica⁶ engloba elementos como naves espaciais, viagens no tempo, apetrechos tecnológicos. Mas, então, o que caracterizaria o gênero, especialmente com tantas ramificações por diferentes mídias? Como defini-lo?

1.1 O QUE É A FICÇÃO CIENTÍFICA?

De acordo com Darko Suvin (1979), os textos de ficção científica são baseados em um *novum* – um ponto de partida que seja produto da cultura racional (normalmente tecnológico, mas não necessariamente) capaz de diferenciar o mundo representado na FC

⁶ Doravante podendo ser chamada pela abreviação FC.

e aquele em que vivemos, e que seja capaz de causar estranhamento cognitivo. Esses *nova*, portanto, não precisam ser propriamente científicos, mas costumam ter discussões pseudo-científicas (ROBERTS, 2000, p. 8) para imprimir verossimilhança ao universo ficcional representado. Tais elementos “são baseados em um discurso de possibilidade, que normalmente é o da ciência ou da tecnologia, e que torna a diferença *material* no lugar de uma diferença imaginativa” (ROBERTS, 2000, p. 7)⁷. A ficção científica não lida, portanto, com uma ciência literal, ou plenamente possível, mas faz uso de um discurso científico para explicar o mundo na situação em que está e o papel da tecnologia na sociedade representada.

Outros estudiosos vão além da ciência ficcional do gênero, como Fátima Regis (2011), que vê as narrativas de FC como capazes de problematizar “as fronteiras entre subjetividade, tecnociência e espaço-tempo como estratégia de interrogar o humano” (p. 12). A autora não nega o dado tecnológico da ficção científica, nem o caráter especulativo de pensar nas mudanças empreendidas por possíveis avanços científicos, mas demonstra claramente os problemas de limitar o estudo do gênero *apenas* às mudanças ou ao caráter sociotécnico (2011, p. 25-27). Em suas palavras, “a ficção científica nunca se rendeu às barreiras epistemológicas do pensamento moderno. Por isso, sempre escapou às tentativas de classificação dessa ordem, tornando-se um gênero que se vale de múltiplos saberes” (REGIS, 2011, p. 24).

Ainda sobre a relação do gênero com a ciência, Bráulio Tavares lembra que, apesar de o gênero utilizar muita matéria prima científica, ele manipula principalmente as regras da ficção. Assim, a FC deve manter “compromisso não com a verdade, e sim com a imaginação e a fantasia” (1986[1992], p. 24).

Adam Roberts (2000) recupera conceitos de outros críticos do gênero para concluir que, através de seus mecanismos – a concepção de *nova*, a especulação em torno de conceitos científicos ou filosóficos –, a ficção científica se constrói como um gênero simbolista, isto é, que se utiliza de imagens e símbolos para representarem ideias, mas capaz de reconfigurar tais símbolos para nossa era materialista, de aplicar esses símbolos a uma visão baseada no material, no físico (p. 18). Esse materialismo, de acordo com o autor, é o que torna o efeito da ficção científica tão eficaz (p.18): ao invés de tratar do Outro, ela corporifica essa imagem na figura da vida alienígena. Ao invés de fazer um ensaio sobre as consequências da automação e o avanço das inteligências artificiais, a

⁷ “[...] these nova are grounded in a discourse of possibility, which is usually science or technology, and which renders the difference a *material* rather than just a conceptual or imaginative one”.

ficção científica cria histórias materializando suas elucubrações nas figuras de robôs que pensam e agem por eles mesmos.

Roberts vai além e chama a atenção para a capacidade do gênero de lidar com a diferença e alteridade. Para ele, os *nova* que aparecem nas obras de ficção científica “provêm uma gramática simbólica para articular as perspectivas dos discursos normalmente marginalizados de raça, gênero, de não-conformismo e ideologias alternativas”⁸ (ROBERTS, 2000, p. 28), gramática esta simbólica, sim, mas também incorporada à retórica do gênero. O autor reconhece, porém, que as realizações práticas muitas vezes não exploram esse potencial questionador e subversivo. Não raro a personificação do alienígena vai além do estranhamento, chegando ao cúmulo da demonização do Outro, tornando-se um simbolismo material para o comunista (*Vampiros de almas*, Don Siegel, 1956), para o oriental (os Klingons na série original de *Star Trek*, cuja cultura e aparência guardavam muita semelhança com os japoneses), o negro (as várias histórias de abdução alienígena, em que pessoas brancas são sequestradas e passam por situações de violência até serem trazidos de volta), e tantos vários “outros” que não se encaixem na visão do que é tomado por humano. O discurso sobre diferença e alteridade muitas vezes acaba sendo reduzido ao discurso do *mesmo* – o homem branco, culto, de impulso civilizador e que quer reduzir a galáxia à sua imagem e semelhança. Iremos nos deter a respeito da alteridade mais adiante neste capítulo.

Outra ideia comumente propagada é que a ficção científica é voltada para o futuro, para o avanço técnico-científico e suas consequências. Adriana Amaral (2006, p. 68), no entanto, pontua que o gênero é, na verdade, uma metáfora do presente, e isso “pontua as histórias, seja através de críticas, seja através de paródias”. Apesar de possíveis anacronismos, para Roberts, “a FC não nos projeta para o futuro, ela nos relata histórias sobre nosso presente, e mais importante, sobre o passado que nos levou a esse presente. Contraintuitivamente, a FC é um modo *historiográfico*, um meio de escrever simbolicamente sobre história” (ROBERTS, 2000, p. 35-36, grifo do autor)⁹.

Fátima Regis (2011) reforça essa tese. Para a autora, o futuro da ficção científica

é sempre “o futuro do presente”. As possibilidades de futuro, os sonhos e os pesadelos mudam de acordo com o momento histórico, assim como

⁸ “[...] they provide a symbolic grammar for articulating the perspectives of normally marginalized discourses of race, of gender, of non-conformism and alternative ideologies.

⁹ SF does not project us into the future; it relates to us stories about our present, and more importantly about the past that has led to this present. Counter-intuitively, SF is a *historiographic* mode, a means of symbolically writing about history”. (p. 35-36)

a experiência de espaço, a noção de tempo – e de um tempo porvir – também se transformam segundo o contexto em que se vive (REGIS, 2011, p. 182).

Essa nostalgia pode ser observada muito claramente em romances como *Duna* (Frank Herbert, 1965), não apenas pela influência de narrativas míticas, como a maldição da casa de Atreu¹⁰ – impressa inclusive no nome do protagonista, Paul Atreides; mas pelo “retrocesso” tecnológico que permeia o livro, com duelos de espadas, e uma jornada bem delineada para o herói, índice que remete às narrativas míticas e messiânicas, em estrutura e sentido. Quadrinhos como *Flash Gordon* (Alex Raymon e Don Moore, 1934) também apresentam uma revisitação aos romances de capa e espada, elementos típicos da *space opera*, em que um herói viaja por diferentes planetas e deve proteger a Terra (mais precisamente, os Estados Unidos) de ameaças alienígenas.

Com fins de fazer um apanhado geral e traçar um panorama introdutório do gênero, iremos nos deter a seguir em observações sobre a história da ficção científica no Ocidente.

1.2 HISTÓRICO DA FICÇÃO CIENTÍFICA

1.2.1 Literatura da Modernidade

Fátima Regis (2011) relaciona a ficção científica às narrativas de viagens e às fábulas, visto que ambas descrevem seres maravilhosos e lugares exóticos e distantes, especulando sobre histórias e mundos que não conhecemos. Diferente da fábula, porém, a literatura fantástica, incluindo nesse termo as literaturas de horror e fantasia, são “produtos da Modernidade, e constituíram-se no campo da literatura” (REGIS, 2011, p. 29).

No século XIX, a Europa passa por profundas mudanças nos âmbitos social, político e econômico, promovidas pelas Revoluções Francesa e Industrial. Tais mudanças

¹⁰ Na mitologia grega, a maldição da Casa de Atreu deriva de dois irmãos, Atreu e Tiestes, e suas sucessivas vinganças um contra o outro. Atreu e Tiestes foram expulsos de sua terra natal por Pélops, pai dos irmãos, por terem planejado a morte de Crisipo, filho ilegítimo de Pélops. Foram recebidos pelo tio Euristeu, que, ao partir para a guerra, deixou-os governando o reino. Com sua morte, porém, os irmãos passaram a disputar o trono, até que Atreu foi apontado pelos deuses para governar. Uma vez coroado rei, Atreu expulsou o irmão, mas só então descobriu que Tiestes havia seduzido sua esposa. Atreu então convidou Tiestes para um jantar, sob a desculpa de reconciliação. Como prato principal, porém, serviu os três sobrinhos em pedaços. Tiestes rogou uma maldição, que recaiu sobre toda a família do irmão. Egisto, filho de Tiestes, matou Atreu após julgamento, e a maldição de crimes familiares só foi quebrada gerações depois.

“tiveram como base a racionalidade científica e as invenções técnicas aplicadas à produção, ao comércio e à economia no decorrer do século XIX” (REGIS, 2011, p. 33). Porém, não é apenas pela revolução tecnológica que a Modernidade proveu o terreno propício ao surgimento do gênero. A autora traça um paralelo entre o nascimento da FC e a subjetividade, como “processo de interiorização e profundidade do ser humano” (p. 33), e como ela foi constituída relacionando-se com o caminho trilhado pelo saber científico.

No século XVII, com as mudanças de paradigma promovidas pelo Renascimento, René Descartes chega a uma proposta de modelo científico objetivo defensor da ideia de que a certeza científica seja obtida pelo ato de pensar embasado em uma cadeia de razões. De acordo com as regras do modelo cartesiano,

os fenômenos naturais podem ser descritos mediante a sua representação, seja por meio de uma linguagem artificial inequívoca (matemática), ou por meio de engenhos e máquinas que reconstituem o modo de funcionamento da natureza (mecanismos). *O ser se identifica com o pensar e o pensar equivale a representar* (REGIS, 2011, p. 34, grifo nosso).

Esse modelo representacional do conhecimento – o “penso, logo existo” – no qual as ideias e hipóteses surgem inicialmente no interior do ser humano para este então passarem à experimentação e avaliação prática, alcança sucesso inegável no século seguinte para entrar em crise na Modernidade (REGIS, 2011, p. 33-34). Surgem, então, novos modelos científicos, de investigação empírica baseada no exterior, modelos que para serem aplicados, dependem da preexistência e do contexto histórico e cultural. História, Biologia, Economia e a própria linguagem mostram-se como sendo “anteriores e exteriores ao indivíduo, denunciando a finitude e a efemeridade humana” (p. 35). Passa-se a ter consciência do homem como ser finito, perde-se a conexão com o divino. Mais importante, o modo de saber moderno não apenas interioriza o processo científico, como também, de acordo com Fátima Regis,

abre uma distância no interior do sujeito. [...] Ao mesmo tempo que confere profundidade subjetiva ao homem, o pensamento moderno estabelece como tarefa alcançar o seu outro eu. Cria-se um ideal de sujeito humano universal como aquele que está presente a si, autossuficiente, racional e possuidor de livre arbítrio. A defasagem entre o eu “atual” e o eu civilizado e transparente a si, a distância entre a sociedade atual e a democracia, será eliminada com o tempo (REGIS, 2011, p. 36).

Desta forma, o que o pensamento moderno e as revoluções que iniciaram a Modernidade explicitam é o imbricamento irreversível entre um sujeito autônomo, parte do meio e por ele determinado, e uma relação com o tempo, “que concebe o futuro como produto das mudanças sociais no presente” (p. 40). Mudanças essas que serão produtos de um trabalho *individual*, dos cidadãos pensantes. O tempo do presente será sempre imperfeito, enquanto o futuro traz a esperança de dias e sujeitos melhores.

É possível, portanto, perceber como a Modernidade lança as bases para o nascimento da ficção científica, que só poderia surgir como um gênero consciente de si mesmo em um período de grandes mudanças tecnológicas e científicas, capazes de promover novos arranjos sociais (ROBERTS, 2000; REGIS, 2011). Para Fátima Regis, porém, a Modernidade não pode pensar a FC, pois ela estabelece fronteiras entre homens, animais e máquinas, tratando “a tecnologia como instrumento de alienação ou libertação do indivíduo, mas nunca como algo que se imbrica com os modos de subjetivação e faz repensar os limites do ser humano” (REGIS, 2011, p. 41).

Tendo em vista a relação profunda do gênero com os avanços científicos, bem como a capacidade da ficção científica de problematizar “as fronteiras entre subjetividade, tecnociência e espaço-tempo como estratégia de interrogar o humano” (REGIS, 2011, p. 12), estudiosos apontam como obra germinal do gênero o romance *Frankenstein, ou o Prometeus moderno*, de Mary Shelley (CLUTE, NICHOLLS, 1995; ALDISS, 1995). O romance de Shelley, também enraizado no horror gótico, conta a história do cientista Victor Frankenstein, um jovem que sempre foi instigado pela família a compreender o mundo sob a ótica da ciência. Com a morte da mãe, acometida por escarlatina, Victor resolve aplicar-se ainda mais em seus estudos, destacando-se especialmente na química, e desenvolvendo uma técnica que consegue dar vida à matéria orgânica morta, o que logo o leva à feitura do Monstro.

Horrorizado pelo resultado de sua experiência, Victor foge em desalinho mental. Quando volta para casa, porém, descobre que seu irmão foi assassinado, e encontra o Monstro na cena do crime. Quem é julgada pela morte do rapaz, porém, é Justine, a ama do jovem falecido. Victor sabe que ninguém seria capaz de acreditar em sua história, e é confrontado pelo Monstro, que conta sobre seu processo de aprendizado de fala e sobre como a sociedade o rejeitou, tornando-o o ser amoral que ele é em aparência. Como vingança, a criatura assassinou William, e para evitar que os outros membros de sua família sofressem, Victor deveria fazer uma companheira para o Monstro, pois ele, como

criatura viva, teria também o direito de ser feliz.

Victor procede ao feito, mas quando está prestes a completar sua criação, é assombrado com premonições de uma raça de seres como ela, que assolaria a humanidade. Quando percebe que o Monstro está à espreita, ele destrói o corpo da companheira, sob juras de vingança da criatura. Na noite de seu casamento, a criatura assassina sua esposa, e o pai de Victor, desolado por tantas perdas, padece. O cientista parte em busca do Monstro, para vingar-se, mas com a mente fraturada pelos eventos, morre antes de encontrá-lo. O Monstro, ao encontrar o corpo de seu criador, lamenta seus atos, e promete suicidar-se em uma pira funerária, evitando que sua existência seja descoberta pelo resto do mundo.

A relação do romance de Shelley com o tema da vida artificial, a essa altura, deve estar bastante clara. O Monstro simboliza, pode-se dizer, de maneira material, os perigos de ceder ao orgulho e ao excesso tecnológico – o ciclo da vida, como concebido, não deve ser quebrado, pois seus resultados serão imprevisíveis. A criatura, porém, não foi “projetada” intrinsecamente má: a rejeição inicial por parte do seu criador, em seguida, pela sociedade, tudo devido à sua aparência, relegou-o a uma condição subumana. O dilema está exatamente na ambiguidade: a criatura, que cometeu atos terríveis, é o verdadeiro monstro, ou aquele que o criou, abandonou-o e condicionou sua transformação?

Os dilemas da vida artificial criada pelo homem, do posicionamento do humano em relação a esse novo ser, estão oportunamente relacionados aos objetos discutidos neste trabalho, conforme poderemos ver mais adiante.

Não será antes do final do século XIX, porém, que a ficção científica terá algum desenvolvimento mais palpável, ao invés de um ocasional romance. Mais especificamente, com os trabalhos de Jules Verne e H. G. Wells (ROBERTS, 2006, p. 45), que deram início à perpetuação de uma literatura de ficção mais próxima do desenvolvimento tecnológico. As histórias de viagens de Verne deixam clara, a nosso ver, a relação entre o gênero e as narrativas fantásticas de viagem, especulando sobre lugares fantásticos e impossíveis à nossa realidade. Já os escritos de Wells, de acordo com Adam Roberts, provêm maiores possibilidades em encontros com o diferente (2006, p. 45), como é possível ver no romance *A Guerra dos mundos* (1898). Não nos deteremos em comentar os trabalhos dos dois autores, tendo em vista o recorte deste trabalho, embora ambos tenham papéis importantes no desenvolvimento do gênero.

1.2.2 A ficção científica durante sua Era Dourada

Com a chegada das *pulp magazines* (revistas publicadas em papel mais barato, feito com polpa de madeira) no final do século XIX, foi se desenvolvendo a chamada literatura de gênero, englobando sob esse rótulo os gêneros de fantasia, horror, faroeste, policial e ficção científica, em contraposição à literatura *mainstream*, de vanguarda e academicamente bem quista, sem narrativas limitadas a temáticas de gênero ou fórmulas (REGIS, 2011, p. 15-16).

As décadas de 1930 e 1940 testemunharam o crescimento da ficção científica, gênero popular que fundou seu universo próprio, com escritores, editores, leitores e críticos, com histórias que compartilhavam temáticas, estilo e um imaginário particular (REGIS, 2011, p. 17). Mas foi em 1929 que o termo *science fiction* foi utilizado pela primeira vez, por Hugo Gernsback (CLUTE, NICHOLLS, 1995, p. 311), que descreveu as histórias do gênero como tendo um fato científico combinado com uma visão profética, de modos sempre educativos.

De acordo com Fátima Regis (2011, p. 18), o tom educativo foi posteriormente abandonado, mas a conexão com o caráter científico e o tom profético permanece por algum bom tempo. John W. Campbell, que assumiu a editoria de outra revista de ficção científica posteriormente, exerceu grande influência sobre o gênero no período de 1938-1950, chamado de Era Dourada (Golden Age).

Vários nomes de escritores despontaram na FC desse período, especialmente com a produção massiva de títulos. Adam Roberts (2006, p. 52) chama a atenção, porém, para o grande número de publicações da era *pulp* que constavam em histórias de ritmo acelerado e escrita pobre, e a proliferação da convenção *à la* H. G. Wells da invasão alienígena com o objetivo de celebrar a superioridade humana diante de uma guerra não-provocada contra uma raça alienígena indescritível.

Foi, porém, nesse período da FC que surgiu Isaac Asimov, um dos escritores mais prolíficos ao tratar da questão da vida artificial em sua obra. Em um posfácio de sua coletânea *Eu, robô* (1950), Asimov declara ser apaixonado por ficção que envolvesse robôs, embora quase sempre eles fossem retratados sob uma ótica negativa.

Talvez não seja nenhuma surpresa que o avanço tecnológico, imaginado em 1921¹¹, fosse visto como a causa do tamanho desastre. Lembre-se de que não fazia muito tempo que a Primeira Guerra Mundial, com seus tanques, aviões e gases venenosos, havia acabado e mostrado às pessoas “o lado sombrio da Força” (ASIMOV, 2014, p. 307).

Os robôs positrônicos de Asimov são seres com uma inteligência própria e capacidade de aprendizado com base em suas experiências. No entanto, todos têm embutidos em sua programação as leis primárias da robótica¹², que os impedem de rebelar-se contra os seres humanos. Os contos e romances do autor que tratam dessa temática giram em torno de acontecimentos que tensionam os limites dessa programação, e como os robôs tentam lidar com ela na realização de suas tarefas. O desenvolvimento da tecnologia chega a tal ponto que cérebros positrônicos são os responsáveis pela fabricação de novos robôs, de modo que o processo de fabricação deles está além da compreensão humana.

Asimov não apenas demonstra uma ótica mais simpática às máquinas, como também as aproxima do que se tem comumente determinado por *humano*. A temática está presente de maneira evolutiva nos contos de *Eu, robô*, mas pode ser observada também no filme *O homem bicentenário* (Chris Columbus, 1999), adaptado do romance *O homem positrônico* (1992, Isaac Asimov e Robert Silverberg). Para Asimov, era natural que temêssemos a tecnologia e suas consequências terríveis, mas isso não deveria ser motivo para que não a desenvolvêssemos. “Sempre me pareceu que a solução tinha que ser a sabedoria. Não se deveria deixar de olhar para o perigo; ao contrário, dever-se-ia aprender a lidar cautelosamente com ele” (2014, p. 308).

Importante notar como os robôs de Asimov, que inspiraram vários outros textos da ficção científica, incorporam materialmente o medo de suplantação da humanidade pelo tecnológico, mas acabam se aproximando do que se entende comumente por humanidade. Inicialmente, o discurso da diferença e do estranhamento diante do outro é claro: a sociedade teme e ostraciza a diferença, e impõe leis contra aqueles que não se encaixam dentro do seu padrão. Isso pode ser interpretado tanto como um discurso em

¹¹ Asimov se refere à peça R.U.R., que antecedeu filmes como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), e se baseia na premissa de que robôs são construídos para livrar a humanidade do trabalho, até o momento em que eles se revoltam e condenam a raça humana à extinção.

¹² As três leis da robótica são as seguintes: um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal; um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei; um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira ou Segunda Leis.

prol do desenvolvimento tecnológico e suas boas consequências, como uma representação material do racismo em nossa sociedade, que considera o homem branco/europeu/civilizado como sendo o “padrão de ser humano”, e exclui qualquer um que saia desse estereótipo: o negro, o índio, o oriental. O outro só é aceito enquanto em condição inferior, servil. Quando ele deseja seus próprios direitos, ele é rechaçado e combatido. Utilizando os robôs como símbolos materiais de alteridade, ele questiona não apenas os limites entre humano e artificial, mas também as estruturas sociais vigentes. Esperamos desenvolver melhor os temas de alteridade e como eles aparecem nos textos estudados mais adiante nesse capítulo.

Como já dissemos anteriormente, as manifestações culturais de qualquer época devem muito ao contexto social, histórico e político em que elas são produzidas. O ar juvenil e inocente, otimista, começa a se perder na FC a partir da década de 50, onde temas mais sociais passam a ganhar a atenção do gênero. Tem início a *New Wave*.

1.2.3 A Nova Onda da ficção científica

A partir da década de 50, o ar juvenil e inocente começa a se perder na ficção científica. Fátima Régis aponta como sendo imprescindíveis para essa mudança no gênero o surgimento de outras duas revistas *pulp*: *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, que prezava pelo estilo literário, e a *Galaxy Science Fiction*, que se concentrava em sátiras e destacava questões sociológicas (REGIS, 2011, p. 21). De acordo com a autora, a desilusão com a ciência (que teve como principal índice o advento da bomba atômica) e os movimentos de contracultura que surgiam à época são alguns dos fatores responsáveis pela mudança de foco da ficção científica.

A ficção científica produzida nessa fase é marcada pelo experimentalismo estilístico na linguagem e na narrativa. A contracultura fornece-lhe elementos para uma postura mais engajada em relação às questões sociais e políticas. A ousadia atinge também as temáticas, que abandonam a inocência e passam a se interessar por drogas, sexo e rock-and-roll, religiões orientais e violação de tabus. O tradicional tônus otimista perde espaço para enredos preocupados com a superpopulação e a degeneração ecológica (REGIS, 2011, p. 21).

Outra pesquisadora brasileira, Adriana Amaral (2006), reforça essa virada mais social no gênero. Nas palavras da autora,

O pessimismo e a paranoia em relação às fronteiras da realidade, assim como as relações de poder reaparecem em forma de histórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia, não como máquinas para viagens às estrelas, mas inseridas no cotidiano do indivíduo (AMARAL, 2006, p. 72).

Nos Estados Unidos, as políticas adotadas após a Segunda Guerra Mundial alimentavam as tensões com o comunismo, com investigações sendo realizadas a pedido do senador McCarthy (TAVARES, 1992[1986]; ROBERTS, 2000). Globalmente, aconteciam conflitos armados apoiados pelos dois blocos econômicos, Estados Unidos e a União Soviética, como as guerras do Vietnã e da Coreia. A Guerra Fria também teve consequências nos ramos tecnológicos. Nas ciências, a corrida espacial, após a Segunda Guerra Mundial, desenvolvia-se plenamente, com os dois maiores poderes militares e econômicos competindo entre si.

É também no período da *New Wave* que as propostas teóricas que reduziam a FC ao caráter científico começam a ser questionadas, buscando abranger e compreender as interações entre ciência, tecnologia, seres humanos e sociedade (REGIS, 2011, p. 22). Fátima Regis aponta, ainda, a formação de duas tendências gerais na produção de ficção científica: a primeira, focada na concepção de narrativas de maior caráter científico; a segunda tinha como prioridade os humanos e a sociedade. Alguns críticos adotaram a classificação de *hard* e *soft*, a primeira para os textos que se voltassem mais para a técnica e a ciência, e a segunda, para textos que pensassem mais nas implicações sociais. Essa classificação, porém, muitas vezes não dá conta de várias obras do gênero, impondo um escopo limitado e até reducionista (REGIS, 2011, p. 22-24).

Enquanto isso, a FC caía no gosto do público, tornando-se um fenômeno de massa (ROBERTS, 2000, p. 80), e discutia a efervescência cultural e política. Demonstrava um ceticismo em relação à ciência, distanciando-se da visão otimista de escritores como Isaac Asimov, e prevalecia uma “estética de paranoia” (p. 81) na qual todos os grandes sistemas eram vistos como inimigos da diferença individual. É nesse contexto que, dentre outros escritores, surge Philip K. Dick.

A obra de Dick tem entre seus temas recorrentes o questionamento das fronteiras do que se entende por realidade. Protagonistas com preocupações mundanas se veem envolvidos em conspirações de interesses muito maiores que si, questionam a veracidade das experiências que vivem, tentam se agarrar a conceitos e lembranças que tinham por garantidos, mas se percebem cercados por um ambiente de contínuo alerta em que não conseguem distinguir o que é real. Os *nova* utilizados para isso são vários, desde drogas

sintéticas que induzem estados de paranoia e a vivência de falsas memórias (como em *A scanner darkly*, romance adaptado no filme homônimo de Richard Linklater, 2006) ou mesmo experiências místicas, como o relato do próprio Dick, contido no romance *Valis* (1981) sobre visões de cunho religioso que teve durante algum tempo, que marcou seu pensamento e sua obra pelo resto de sua vida¹³.

Comumente, essa relação dúbia acontece mediada pela tecnologia – drogas sintetizadas em laboratório, aparelhos que permitem a modificação de memórias, ou, mais importante para os propósitos deste trabalho, androides. Robôs de aparência humana, os androides são produzidos com matéria orgânica, tornados possíveis pelo avanço da biologia molecular e da genética (REGIS, 2006). Indistinguíveis dos seres humanos, eles se imiscuem em nossa sociedade. Na ficção de Dick, normalmente sua associação não é positiva, pois, para o autor, o androide é “uma coisa, de alguma forma, feita para nos enganar de uma maneira cruel, levando-nos a pensar que ele é um de nós” (DICK, 1975)¹⁴.

Nesse período, mais precisamente em 1968, o romance *Do androids dream of electric sheep?* é publicado. Mais adiante neste trabalho, será possível perceber como a obra se alinha com essa preocupação de cunho mais social que moldou a FC do período. Após a Nova Onda, teve início na ficção científica o movimento *cyberpunk*, com uma proposta estética diferenciada, a respeito do qual iremos nos deter a seguir.

1.2.4 O movimento *cyberpunk*

John Clute (2003), ao analisar a produção de ficção científica do final do século 20, afirma que há duas maneiras de perceber o gênero. A primeira seria mais otimista, colocando-o de forma triunfante, descrevendo o futuro que veio a acontecer de fato. A segunda vê a ficção científica como indistinguível do mundo que cercava o ambiente, de modo que “a FC gradualmente se desgastou através das categorias que deram a ela a potência definidora do gênero, tornando-se indistinguível do mundo que ela tentou delinear, significar: que é, um modo de dizer, do qual tentou se *diferenciar*”¹⁵ (p. 64).

¹³ Esse relato foi adaptado para os quadrinhos por Robert Crumb e publicado na revista *underground Weirdo*, v. 17. Embora não esteja diretamente relacionada com este trabalho, é notável a recorrência de temas como a dúvida da realidade que o cerca e o compartilhamento de vivências que não são as suas.

¹⁴ “a thing somehow generated to deceive us in a cruel way, to cause us to think it to be one of ourselves”. Trecho de entrevista.

¹⁵ “[...]Sf gradually burned through the categories that gave it the defining potency of genre, and became fatally indistinguishable from the world it attempted to adumbrate, to signify: which is a way of saying, to *differ* from”.

Para o estudioso, nas décadas finais do século XX a relação entre a realidade e a ficção científica mudou a ponto de ficar irreconhecível (CLUTE, 2005, p. 65). O gênero que diferia do mundo para lutar por uma versão melhor deste havia se tornado, para o bem ou para o mal,

uma *instituição* para se contar histórias. Essa instituição continuou a pensar o futuro em formas úteis e agradáveis aos seus leitores, ou se dissolveu em um mundo tão complexo e irradiado-pelo-futuro que a ficção científica era apenas mais uma voz em uma Babel de declarações; ou ambos (CLUTE, 2005, p. 66).¹⁶

É bem verdade que o mundo imaginado pela ficção científica até então diferia enormemente do que se vivenciava: não existiam em nossa realidade andróides ou colônias espaciais. Esse distanciamento teria feito da ficção científica, de acordo com John Clute, uma manifestação cultural escanteada pelo futuro (p. 67). No entanto, com o advento da era da informação e as profundas transformações sociais acarretadas por ela, aos poucos os escritores foram se atualizando, percebendo que no mundo que surgia, “informação eram palavras de poder” (CLUTE, 2005, p. 68).

Essa virada para a era da informação na ficção científica teve início na década de 1980, com o movimento *cyberpunk*, termo que aparece pela primeira vez no conto *Cyberpunk* (1983) de Bruce Bethke. Ele se consolidou após a publicação de obras como *Neuromancer* (1984), de William Gibson, e a coletânea de contos *Mirrorshades*, organizada por Bruce Sterling, e passou a descrever o movimento que teve como expoentes literários Bruce Sterling e o próprio Gibson, entre outros (CLUTE e NICHOLLS, 1995).

O rótulo *cyberpunk* manteve entre seus temas a preocupação com os desenvolvimentos tecnológicos e suas consequências na sociedade, mas se constituiu em constante diálogo com várias fontes além da própria literatura de FC. Tomando inspirações na música punk que se destacava na época (Ramones, Sex Pistols, Patti Smith), em filósofos e teóricos como Jean Baudrillard, Marshall McLuhan, além da cultura *hacker*, o *cyberpunk* vai se solidificando (AMARAL, 2006, p. 73).

Elementos que fazem parte dos temas e do imaginário *cyberpunk* são a verticalidade das paisagens urbanas, a associação pessimista entre um alto nível

¹⁶ “[...]an institution for the telling of story. This institution continued to figure the future in ways useful and pleasurable to its readers; or it dissolved into a world so complex and future-irradiated that sf was just another voice in a Babel of mission statements; or both”.

tecnológico e uma qualidade de vida ruim (*high tech, low life*) e a profusão de corpos modificados com artefatos tecnológicos, estes últimos simbolizando um profundo imbricamento entre ser humano e o maquinário. É profusamente difundida também a imagem do ciberespaço, termo criado por William Gibson para se referir ao espaço virtual criado para a interação e manipulação de informação (HEUSER, 2003).

Essas aproximações temáticas descrevem o lado *cyber-* do subgênero, remetendo à tecnologia, mas não deixa claro o lado *punk*. Adriana Amaral (2006, p. 74), ao decompor o termo, recupera tanto o ramo de estudos cunhado por Norbert Wiener em 1948 (da cibernética enquanto estudo científico do controle e da comunicação na máquina e no biológico), quanto o punk da contracultura, do protesto, do não-controle, do estilo e da atitude. Os protagonistas do *cyberpunk*, diferentes dos homens maduros, abatidos e até resignados de Philip K. Dick, não raro são adolescentes capazes de manipular dados e com objetivos de se voltarem contra grandes conglomerados corporativos que dominam nossa vida cotidiana (HEUSER, 2003).

Adriana Amaral (2006), ao analisar a genealogia do *cyberpunk* tanto como movimento literário e subgênero da ficção científica quanto como subcultura com suas particularidades estéticas e filosóficas, traça claros paralelos entre a ficção de Philip K. Dick e o movimento, reforçando os laços entre esses diferentes momentos da ficção científica. A autora aponta a semelhança de temas (o questionamento da realidade, a relação sempre dúbia entre ser humano e máquina), e a consolidação de uma estética fílmica de textos adaptados da obra do autor, nominalmente *Total Recall* (o filme de 1992 teve um *remake* em 2012 homônimo; aqui, referimo-nos aos dois), *Minority Report* (2002), e um dos objetos deste trabalho, *Blade Runner* (1982), sobre o qual iremos nos deter ainda neste capítulo.

Após a década de 1990, começaram os anúncios da “morte” do *cyberpunk* na literatura. Em 1991, Lawrence Persons cunha o termo pós-*cyberpunk* para se referir ao romance *Snow Crash*, de Neal Stephenson, que ainda é associado ao cyberpunk por outros estudiosos. Em 1993, Paul Saffo publica o artigo *Cyberpunk RIP* (AMARAL, 2006, p. 81-82). Com os temas recorrentes no movimento sendo retomados incessantemente por outros *media* da indústria cultural (RPGs, *games*, videocliques) e o rumo diferente que a tecnologia tomou, os autores principais começam a se desassociar do termo. A marca deixada pelo subgênero, contudo, continua forte: como no *cyberpunk*, a FC mais recente volta seu olhar para um futuro mais próximo, para as tecnologias digitais. Muda também a relação do público com o gênero: com a formação de novos leitores, as pessoas passam

a ver os romances da *hard sci-fi* junto com a ficção social e a alienação dos protagonistas *punk*. Os escritores recém-formados por essa geração são conhecedores íntimos da tecnologia, se não como desenvolvedores dela, como usuários cotidianos. A informação passa a ser enviada e recebida a uma velocidade inimaginável, e as distâncias parecem diminuir com a internet. Vê-se o desenvolvimento da ficção científica para um momento posterior ao *cyberpunk*.

1.2.5 A ficção científica depois do Cyberpunk

A ficção científica dos anos 80 e 90 mudou a forma como o gênero encarava a si mesmo. Para Lawrence Person, foi o *cyberpunk* que trouxe à tona o fato de que não bastava mais especular sobre uma coisa ou outra. O futuro “é tudo acontecendo ao mesmo tempo” (1999, s.p.). As convenções e os temas da FC continuaram presentes: viagens espaciais, novos planetas, robôs capazes de pensamento e aprendizagem, bem como o simbolismo material característico do gênero. O tempo futuro, porém, já não olha para anos tão distantes. Novos temas surgem. Imbricaram-se ainda mais questões como a representação de alteridades, e a FC continua olhando a sociedade presente.

Persons (1999) descreve esse momento da ficção científica, que ele batiza de pós-*cyberpunk*, usando como exemplo os protagonistas comuns ao subgênero.

Longe de serem solitários alienados, os personagens pós-cyberpunk são costumeiramente membros integrais da sociedade (...). Vivem em futuros que não são necessariamente distópicos (...), mas suas vidas diárias ainda sofrem impacto pela rápida mudança tecnológica e a infraestrutura computadorizada onipresente (PERSONS, 1999, s.p.)¹⁷

O pensamento de Lawrence Person vai ao encontro da visão de Donna Haraway no seu seminal ensaio *Um manifesto ciborgue*, de 1983. A bióloga percebe que os desenvolvimentos tecnológicos são voltados à melhoria de nossa performance, física ou mental. Calçados de corrida, roupas de banho que diminuem o atrito com a água, medicações que alteram nosso metabolismo para que possamos nos dedicar a atividades com mais eficiência. Não é difícil se relacionar com essa discussão quando mantemos

¹⁷ “Far from being alienated loners, postcyberpunk characters are frequently integral members of society (i.e., they have jobs). They live in futures that are not necessarily dystopic (indeed, they are often suffused with an optimism that ranges from cautious to exuberant), but their everyday lives are still impacted by rapid technological change and an omnipresent computerized infrastructure”.

uma relação cada vez mais próxima com nossas tecnologias: celulares, leitores digitais, computadores, cartões de crédito.

O ciborgue de Haraway deve ser lido tanto de maneira metafórica quanto literal. Por um lado, será aquele de alterações e modificações corporais mecânicas (largamente representado nas obras de ficção científica), híbrido entre homem/máquina, comumente de uso militar. Por outro, aquela “criatura de ficção”, que desafia concepções dicotômicas justamente por ocupar esse lugar intermediário, fronteiro.

O ciborgue é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica, com o trabalho não alienado. O ciborgue não tem qualquer fascínio por uma totalidade orgânica que pudesse ser obtida por meio da apropriação última de todos os poderes das respectivas partes, as quais se combinariam, então, em uma unidade maior. Em certo sentido, o ciborgue não é parte de qualquer narrativa que faça apelo a um estado original, de uma “narrativa de origem”, no sentido ocidental, o que constitui uma ironia “final”, uma vez que o ciborgue é também o *telos* apocalíptico dos crescentes processos de dominação ocidental que postulam uma subjetivação abstrata, que perfuram um eu último, libertado, afinal, de toda dependência – um homem no espaço. As narrativas de origem, no sentido “ocidental”, humanista, dependem do mito da unidade original, da ideia de plenitude, da exultação e do terror, representados pela mãe fálica da qual todos os humanos devem se separar – uma tarefa atribuída ao desenvolvimento individual e à história, esses gêmeos e potentes mitos tão fortemente inscritos, para nós, na psicanálise e no marxismo (HARAWAY, 2009 [1983], p. 38-39).

Os exemplos utilizados pela autora demonstram justamente essa imersão do sujeito no meio tecnológico. A partir do momento em que nosso cotidiano se torna coabitado por diferentes dispositivos tecnológicos e nos relacionamos com o mundo através dele, somos irremediavelmente ciborgues. E embora seja fácil imaginar o ciborgue tecnológico, dependente dos artefatos tecnológicos portáteis (celulares, *smartwatches*, entre outros), o tornar-se ciborgue está ligado, na verdade, a práticas hoje tomadas por cotidianas: o uso de lentes corretoras de problemas de visão, de calçados mais adequados para diferentes atividades, de próteses artificiais.

É a respeito dessa nova subjetividade, em formação e mudança constantes, que a ficção científica mais recente vem se debruçando. Embora seja difícil analisar a produção contemporânea de FC e situá-la como um grande movimento cultural por estarmos próximos demais a ela, vivenciando as várias mudanças providas pela tecnologia e suas consequências nos âmbitos social, político e econômico, nota-se uma tendência a encarar

novas formas de perceber o ser humano em relação ao ambiente que o cerca. É o que se vê no filme *Ela* (2013), de Spike Jonze, sobre o qual nos deteremos ainda neste capítulo.

1.3 ALTERIDADE E A FICÇÃO CIENTÍFICA

Um tema recorrente na ficção científica é o *encontro com o diferente*, materializado nas mais diversas formas e lugares-comuns: o confronto entre o alienígena e o humano; o robô capaz de pensar por si mesmo em conflito com uma sociedade antropocêntrica; o desbravamento de fronteiras desconhecidas e novos mundos – e seres – possíveis. Essas figuras aparecem nos diferentes meios que dialogam com o gênero: no cinema, citamos *Distrito 9* (Neil Blomkamp, 2009), *Alien* (Ridley Scott, 1979); na literatura, *A mão esquerda da escuridão* (Ursula Le Guin, 1969), *Guerra dos Mundos* (H. G. Wells, 1898), *The three-body problem* (Liu Cixin, 2008); nas histórias em quadrinhos, *O homem é bom?* (Moebius, 1979).

Esse encontro com o diferente, porém, comumente é violento, colocando a cultura/espécie em conflito direto com o ser humano. Além disso, são muito recorrentes os casos em que essa representação de alteridade, nos textos de ficção científica, é negativa. O outro é o “vilão”, aquele que deve ser derrotado para comprovar a superioridade humana; a ameaça direta que inicia um conflito de maneira aparentemente gratuita; ou aquele que se apossa do familiar para se infiltrar na sociedade. O diferente, na gramática simbólica da ficção científica (para recuperar o termo utilizado por Adam Roberts), é comumente o símbolo material do *outro*.

Outros autores reconhecem essa característica do gênero. Bráulio Tavares (1992 [1986], p. 13) lembra isso como um tema comum a vários tipos de narrativa, não apenas à ficção científica. Para o ensaísta,

Cada narrativa de ficção nos mostra, por baixo das aventuras que conta e dos ambientes que descreve, uma tensão permanente entre o conhecido e o desconhecido. [...] Tais situações forçam os personagens (e o leitor) a se depararem com situações “além da imaginação”, nas quais ele é obrigado a identificar, prever e controlar fenômenos inexplicáveis (TAVARES, 1986, p. 17).

A existência de um *outro ser* coloca em perspectiva não apenas a relação do humano com essa nova e desconhecida vida, como também levanta interrogações sobre

a nossa própria humanidade e o conceito do que é tomado como *ser humano* (REGIS, 2011, p. 30). Para Fátima Regis (2011, p. 31), a literatura fantástica, contrapondo o humano e suas alteridades, também é capaz de tornar-se um campo fértil para o questionamento da identidade e diferença no Ocidente.

Para pensar a alteridade e seu papel na ficção científica, devemos levar em conta a visão de humano comumente utilizada no gênero. Não raro vê-se enredos de filmes e livros que limitam o enfoque dos acontecimentos de escala global a alguma nação acima da linha do Equador (como *Independence Day*, Roland Emmerich, 1996; *Invasion of body snatchers*, Don Siegel, 1956), tornando-se comum e naturalizada a utilização de um arquétipo de “homem”: branco, norte-americano, inserido em uma cultura “universal”. Roland Barthes (2003[1957]), em seu *A grande família dos homens*, contesta as tendências redutoras de utilizar o mito de uma suposta “comunidade humana”, nivelando às experiências em comum diferentes culturas e pessoas ao redor do globo.

De acordo com o autor, esse mito funciona em duas etapas: inicialmente afirmam-se as diferenças humanas, a diversidade de costumes e formas, para, em seguida, extrair-se

magicamente uma unidade: o homem nasce, trabalha, ri e morre em todos os lados da mesma maneira [...]; deixa-se entender que há no fundo de cada um deles uma “natureza idêntica”, que a sua diversidade não é mais do que formal e não desmente a existência de uma matriz comum (2003 [1957], p. 163).

Esse mito é a base, ainda de acordo com Barthes, para o humanismo clássico, uma ideia antiga que se baseia no postulado de que, no fundo, a relatividade das instituições humanas ou suas diferenças biológicas são menos importantes do que uma verdade humana universal inerente a todos os membros desta espécie.

Ao se retirar a história, descontextualizando os fatos, mesmo os gestos “universais” de nascer e morrer perdem seu significado, esvaziando-se. Barthes prossegue questionando: “no âmbito geral humano, que nos importa a ‘essência’ deste gesto comparado aos seus modos de ser, que, esses, são perfeitamente históricos?” (2003 [1957], p. 164-165). Eliminando-se as diferenças entre os variados tipos de humano, reduz-se tudo a uma igualdade anuladora, que consegue apenas nivelar, em seu discurso, diferenças culturais e diversos modos de vida sem levar em conta suas tão importantes especificidades. Abandona-se, antes mesmo de ter início, o projeto de tentar compreender o *outro*.

Claude Lévi-Strauss (s.d.), enquanto etnógrafo, reconhece a contradição do observador externo em relação a um outro grupo social. Nascido e inserido em sua sociedade de origem, é difícil para o estudioso despir-se do seu grupo inicial e identificar-se com seu objeto de estudo, e, ao fazê-lo, não renegar aquele que lhe serve de origem. Nas palavras do autor, “como poderíamos proclamar essas sociedades como válidas, a não ser baseando-nos nos valores de sociedade que nos inspira a ideia das nossas pesquisas?” (LÉVI-STRAUSS, s.d., p. 482).

Sob o manto do objetivismo científico, é como se o observador tivesse por garantido o direito de julgar o outro, aprovando o que lhe é familiar, reconhecido e valorizado, e negando aquilo que lhe convém, ou que seja demasiado estranho, esquecendo-se do fato de que caso a situação se invertesse, um observador externo chegaria a conclusões diferentes (LÉVI-STRAUSS, s.d., p. 483).

Para que algum avanço aconteça nessas tentativas de compreensão do outro, é fundamental não reduzirmos o processo a uma “prevalência de nossos valores” (TAYLOR, 2002, p. 15). O filósofo Charles Taylor afirma que, para compreender a alteridade e ir além de um etnocentrismo redutor, é necessário compreender o papel da cultura na vida humana.

Esses discursos redutores podem ser vistos com frequência na produção de ficção científica (ROBERTS, 2000). E não é difícil rastrear a motivação, se pudermos retomar a própria constituição do gênero enquanto manifestação cultural: durante muito tempo, os escritores e editores que popularizaram o gênero e criaram em torno dele um público receptor inicialmente bem restrito, composto por homens brancos de valores agora vistos como conservadores¹⁸. Não predominava uma postura de “desconstrução das facetas de nossas suposições implícitas que distorcem a realidade do ‘outro’” (TAYLOR, 2002, p. 15). Não é de se estranhar que a diferença fosse comumente apresentada sob uma ótica pouco positiva. Assim, a ficção científica, herdeira das fábulas e das narrativas de viagens fantásticas, apesar de frequentemente tratar do encontro com o diferente, fala, na verdade, sobre o *mesmo*, anulando as diferenças em prol de um discurso que destaque as semelhanças.

¹⁸ Referimo-nos aqui essencialmente ao *fandom*, termo sem tradução no português que se refere ao público receptor de ficção científica que se relaciona com seus objetos de interesse de maneira diferente, indo além apenas da leitura e apreciação dos textos do gênero. De acordo com CLUTE e NICHOLLS (1995), o *fandom* vai além de um grupo de amigos ou um clube de leitura, sendo mais semelhante a um grupo de pessoas com interesses em comum formando uma espécie de subcultura. Para mais detalhes, cf. o verbete *Fandom*, em *The encyclopedia of science fiction*, nos anexos deste trabalho.

O gênero, porém, é capaz de questionar esses mesmos valores e concepções de humano, posto que repensa a relação da sociedade com a ciência e as tecnologias em desenvolvimento (REGIS, 2011), ao passo que convive com uma sociedade em constante modificação. A ficção científica tem o potencial de repensar a maneira como nos percebemos humanos.

Hall (2006[1992]) propõe cinco momentos de deslocamento desse conceito: as influências do pensamento marxista, que relativiza a participação individual mediante as condições históricas; a descoberta do inconsciente por Freud, que funciona por uma lógica diversa da Razão; o pensamento da linguística de Saussure, que coloca o sujeito como participante de um sistema linguístico e cultural; o trabalho de Michel Foucault e seu estudo das relações de poder que permeiam todos os níveis da sociedade; e o movimento feminista, que dentre os questionamentos levantados, coloca em cheque a distinção entre público e privado, a produção e as relações de gênero. Hall ainda discute o papel dos processos de consequência globais no deslocamento das identidades, tendo em vista a vasta comunicação mercantil entre diferentes nações e culturas. Mas esse processo foi – e está sendo – fortemente influenciado pelas tecnologias da informação.

A conectividade constante, as diversas opções de digitalização (dados pessoais ou médicos, produtos culturais disponíveis apenas em formato digital), em conjunto com as vastas possibilidades de comunicação e de mediação tecnológica modificam as maneiras de o sujeito se relacionar com o mundo e vivenciá-lo. Relações – efêmeras ou não – são construídas através de redes sociais, e a informação se torna mais acessível. Nesse apagamento de fronteiras é onde reside a subversão do ciborgue de Donna Haraway: “com o ciborgue, a natureza e a cultura são reestruturadas: uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de incorporação pela outra. (HARAWAY, 2009[1983], p. 40)”

E essa nova identidade, tão diferente da concepção de *humano* inerente ao humanismo de origem europeia, tem um potencial questionador. Se a construção do sujeito é um processo histórico e social, por que deveríamos nos ater a lugares determinados e inalteráveis? Com o desenvolvimento de tantas tecnologias voltadas para aumentar a nossa produtividade, nossa performance, e a nossa adesão rotineira a elas, por que deveríamos nos arraigar a conceitos de humanidade tão determinantes e excludentes?

É o que a pós-humanista Rosi Bradotti (2013) propõe. Explicando o pensamento como uma alternativa decorrente dos pensadores pós-estruturalistas, Bradotti enxerga a teoria pós-humana como uma oportunidade de pensar de maneira diversa sobre a formação do sujeito. De acordo com a autora, é preciso

pensar de maneira diferente sobre nós mesmos. Eu tomo a categoria do pós-humano como uma oportunidade de fortalecer a busca por esquemas alternativos de pensamento, conhecimento e autorrepresentação. A condição pós-humana suscita a urgência de pensarmos crítica e criativamente sobre quem e o que somos realmente no processo de tornar-se (2013, s.p.)¹⁹.

Bradotti questiona o ideal humanista afirmando que ele reduz a concepção de sujeito a um padrão sistematizado de “reconhecibilidade, de Igualdade”, e a partir do qual todos os outros que estejam fora desse padrão são tidos como menos que humanos. É um padrão que serve como base transcendental a um formato de humanidade, em oposição ao ser sexualizado, racializado, e também ao artefato tecnológico. “O humano é uma convenção normativa, o que não faz dele inerentemente negativo, apenas altamente regulatório e, assim, um instrumento para práticas de exclusão e discriminação” (2013, s.p.)²⁰.

Com todos os processos de deslocamento de identidade e a revisão dos processos de identificação, causados tanto pelas correntes de pensamento que enxergam o indivíduo como um construto contextualizado quanto pelos avanços tecnológicos (nos variados ramos científicos, tanto nas tecnologias da informação quanto na biotecnologia e seus implantes), já não se pode conceber o *humano* como aquela unidade individual iluminista. Se a nossa construção subjetiva é dialógica, no sentido bahktiniano da palavra (a ver em maior detalhe no capítulo 2), pensar em um conceito de pureza humana é contraditório e excludente, posto que sempre haverá pessoas que não se enquadrarão nesse preceito.

Após expormos o contexto sócio-histórico e discutirmos um pouco sobre como a ficção científica trabalha a alteridade em seus textos, iremos situar os objetos deste trabalho em relação a essas questões.

1.4 CONTEXTUALIZANDO OS OBJETOS

1.4.1 Androides sonham com ovelhas elétricas? – Philip K. Dick

¹⁹ “[...] we need to learn to think differently about ourselves. I take the posthuman predicament as an opportunity to empower the pursuit of alternative schemes of thought, knowledge and self-representation. The posthuman condition urges us to think critically and creatively about who and what we are actually in the process of becoming”.

²⁰ “The human is a normative convention, which does not make it inherently negative, just highly regulatory and hence instrumental to practices of exclusion and discrimination”.

O romance de Philip K. Dick foi publicado em 1968, sendo o trigésimo terceiro publicado de uma carreira prolífica. Produto da *New Wave*, em seus temas principais estão a dúvida a respeito da realidade e as estruturas sociais que a mantêm, e a construção e o questionamento da identidade pessoal. Sua ficção comumente parte da premissa de que nada é absolutamente real, e tudo está sujeito à dúvida – seja por meio de um estado de consciência induzido por drogas, seja porque os personagens se veem em meio a uma realidade construída por interesses corporativos, ou outros artifícios.

Como seria de se esperar, o romance objeto deste trabalho toca nesses temas, embora dessa vez o *novum* – a premissa científica, ou pseudo-científica, na qual o a narrativa se baseia – seja a fabricação em série de androides indistinguíveis de humanos. Construídos inicialmente como força militar para ser utilizada na Terceira Guerra Mundial, os “guerreiros sintéticos da liberdade” (DICK, 1968, s.p.) passaram a servir como mão de obra escrava nos esforços de colonização extraplanetária.

O romance começa com um dia de trabalho de Rick Deckard, caçador de recompensas licenciado pela polícia de São Francisco responsável por eliminar androides foragidos na Terra. Após uma discussão com sua esposa, que gira em torno das emoções escolhidas por ela no sintetizador de humor, um estimulador cerebral utilizado para decidir o estado emocional de seu usuário, ele segue para a delegacia. Nesse meio tempo somos apresentados aos conceitos básicos do Mercerismo, a religião mais difundida entre os seres humanos por pregar a empatia e o amor ao próximo e aos animais, estes em processo avançado de extinção e, por esse motivo, alcançando valores absurdos no mercado, com planos de financiamento para sua compra e seguros para o caso de mortes por doenças.

Pela natureza de sua função, Deckard hesita em emigrar para Marte, ao tempo que sabe que a atmosfera da Terra está irremediavelmente condenada pela poeira radioativa, herança pífida do conflito nuclear. No escritório, ele recebe a incumbência de eliminar seis androides foragidos, que já teriam derrotado o principal caçador de recompensas da área e pertencem ao modelo mais recente da Corporação Rosen, o Nexus-6, androides tão semelhantes a humanos que as ferramentas de detecção poderiam não funcionar – mais precisamente, o teste Voight-Kampff.

O Voight-Kampff é um instrumento capaz de “ler” as reações biológicas e físicas do indivíduo a perguntas projetadas para causar efeitos de empatia. As perguntas são comumente de tom ético em relação ao sofrimento de animais, cabendo ao caçador de recompensas interpretá-los e definir o destino do androide, caso ele seja detectado. Já na

corporação Deckard encontra sua primeira dificuldade: Rachel, uma androide legalizada pela empresa, quase o engana. Com as convicções combalidas, o protagonista segue em sua procura.

Pôr fim às vidas dos androides já se mostra uma tarefa extenuante fisicamente, mas aos poucos as certezas de Deckard são colocadas em xeque, exaurindo-o mentalmente. Para minar ainda mais seu senso de realidade, o caçador de recompensas acaba sendo preso, acusado ele mesmo de ser um androide ilegal com memórias falsas implantadas.

Registrado seu padrão encefálico, ele se viu sendo levado para um aposento igualmente familiar; pensativo, começou a reunir seus objetos de valor para entregá-los. Isso não faz sentido, disse para si. Quem são essas pessoas? Se esse lugar sempre existiu, por que não sabíamos nada sobre ele? E por que eles não sabem nada sobre nós? Duas agências policiais paralelas, disse para si mesmo; a nossa e a deles. Mas que nunca entraram em contato... pelo que sei, até agora. Ou talvez o fizeram, pensou. Talvez essa não seja a primeira vez. Difícil de acreditar, pensou, que isso não tivesse acontecido tempos atrás. Se isto for, de fato, um aparato policial, aqui; se for o que afirma ser (DICK, 2014[1968], p. 114-115).

A paranoia e o desconforto consigo mesmo são ampliados pela situação, e mesmo quando seus questionamentos são esclarecidos, ele não consegue se ver em paz. Deckard, comparando-se moralmente a Phil Resch, outro caçador de recompensas que encontra, testemunha os efeitos debilitantes que uma vida de destruir androides pode fazer a ele.

Resch tem a função de ser um contraponto ao protagonista focalizador (a respeito da estrutura do romance e sua focalização, iremos nos deter no segundo capítulo) – ele representa os temores de Deckard sobre sua decadência moral. Incerto de que a natureza moralmente inadequada do seu trabalho o faça perder sua sensibilidade, o herói se apoia em seus valores religiosos. Essa contradição faz parte da concepção que ele tem de si mesmo: como mercerita devoto, ele é moralmente superior a outros, estando apto a julgá-los. Ele se vê como alguém *melhor*, em uma nobre cruzada para evitar que os malignos androides se apossessem do que é destinado exclusivamente aos humanos.

Um Mercerita *sentia* o mal sem entendê-lo. Colocando de outra forma, um Mercerita estava livre para localizar a presença nebulosa dos Assassinos onde quer que ele achasse adequado. Para Rick Deckard, um robô humanoide foragido que matou o seu mestre, que foi equipado com uma inteligência maior que a de qualquer ser humano, que não se importe com os animais, que não tem a habilidade de sentir felicidade

por outras formas de vida por empatia epitomava Os Assassinos (DICK, 1968, s.p.).

Sua fé não o impede de questionar suas escolhas e decisões. Prestes a desistir, o personagem busca fundir-se com Mercer, o Messias da religião vigente. Através de mecanismos chamados de caixas de empatia, as pessoas se conectam a usuários tanto na Terra quanto nas colônias, e eles revivem o martírio de sua figura religiosa. Mercer teria sofrido perseguição por figuras de grande influência social, sem que elas sejam identificadas e contextualizadas, e foi então utilizado como cobaia de experimentos genéticos. Antes capaz de performar milagres, como trazer de volta à vida animais mortos, Mercer perdeu suas capacidades e foi solto no mundo, mas volta a ser perseguido e, em sua fuga, precisa escalar uma montanha, sofrendo castigos físicos no caminho.

Os usuários compartilham a dor de Mercer, também se ferindo no processo – fato que pode ser ligado aos hábitos de flagelação para expiação de pecados, comuns a várias seitas religiosas, como movimentos hinduístas, além da igreja católica. Tal gesto também pode ser lido como uma tentativa de sentir-se menos culpado pelos seus comportamentos contraditórios: causar sofrimento a si mesmo não seria uma maneira de sentir a dor dos problemas dos outros, sem realizar nada de fato para ajudá-los? É nessa ocasião que Deckard recebe uma visão, através da qual justifica seus atos religiosamente.

“Como posso salvá-lo se eu não posso salvar a mim mesmo?”, ele disse, sorrindo. “Não vê? *Não há salvação.*”

“Então para que tudo isso?”, Rick exigiu. “Para que você serve?”

“Para lhe mostrar” Wilbur Mercer disse “que você não está sozinho. Eu estou aqui com você e sempre estarei. Vá e cumpra sua missão, mesmo que você saiba que é errada”.

“Por quê?”, Rick disse. “Por que eu deveria fazer isso? Vou me demitir e emigrar”.

O velho disse, “Será requerido que você faça coisas erradas não importa aonde você vá. É a condição básica da vida, ser pedido a violar sua própria identidade. Em algum momento, toda criatura viva deve fazer isso. É a sombra definitiva, a derrota da criação; é a maldição que parasita toda a vida. Em qualquer lugar do universo” (DICK, 1968, s.p.)

Mircea Eliade lembra-nos da importância, para o homem religioso, da existência de um *espaço* sagrado, que permita “que se obtenha um ‘ponto fixo’, possibilitando, portanto, a orientação na homogeneidade caótica” (2013 [1957], p. 27). Essa oposição que o estudioso faz entre experiências sacralizadas e as experiências profanas – sendo utilizada aqui no sentido de *ausente de significado religioso* – é interessante para

pensarmos a maneira como o personagem é construído em relação a essa religião conflituosa: não há espaços sagrados, mas há uma comunhão coletiva que acaba dotando de sentido a experiência humana. Esse elemento, ausente no filme de Ridley Scott, acaba revestindo o personagem de P. K. Dick de uma moralidade utilizada por ele para que possa conviver com seus atos.

A experiência mística, porém, não é o bastante para o protagonista. Se *abrir mão de ser quem você é* é algo inerente à sociedade, quais os motivos para que ele continue sua “missão”? Mas qualquer dúvida que ele nutra sobre a necessidade de executá-los é dissipada pelo seu segundo encontro com Rachel, no qual a androide revela não apenas saber de sua condição artificial, como também a sua função: seduzir os caçadores e fazer com que eles questionassem suas motivações. A intimidade sexual deveria fazer com que os androides fossem vistos como *seres*, para além de *objetos* que ameaçavam os humanos.

Desiludido, Deckard persegue os androides restantes e esbarra em Isidore, personagem com as faculdades mentais e motoras comprometidas pela radiação.

J. R. Isidore é o personagem que alterna capítulos com Deckard, permitindo ao leitor conhecer o lado de alguém marginalizado pela sociedade e, também, saber o que se passa com o grupo de androides foragidos. Isidore é o que a narrativa chama de *especial* – alguém que, afetado pela radiação que habita todo o planeta, é proibido de ter filhos e incapaz de emigrar, destinado, portanto, a morrer em um ambiente abandonado.

Isidore ainda é capaz de realizar trabalhos simples, mas não sem dificuldades. Antes de sair de casa, enfrenta um ataque de pânico, temendo ter que lidar com o prédio vazio onde mora. É quando conhece Pris Stratton, e passa a abrigar o resto do grupo foragido.

A convivência com os androides faz Isidore perceber o quão isolado socialmente ele vive, e, mais importante, dá ao especial um *propósito*. Ele consegue se enxergar nos robôs, compartilhando sua condição à margem da sociedade, rejeitados por outros por apenas serem o que são. Isidore, em sua condição, é mais compassivo e mais humano que Deckard, pois consegue estender sua empatia para seres não-previstos nos códigos e leis de Mercer.

O personagem incorpora também as contradições dessa sociedade sendo vítima delas. Se a base social se estabelece em uma religião que prega a empatia e o amor ao próximo, como alguém pode chegar à sua situação? Não há interesse de disseminar, no material genético dos colonos em outros planetas, os problemas congênitos daqueles afetados pela radiação – e essas pessoas são, portanto, proibidas de emigrar. Não sabendo

o que se fazer com eles, ou são abandonados à própria sorte, ou são confinados em instituições “especiais”. Em ambos os casos, pessoas são condenadas, sem direito a um julgamento, ao isolamento social e à eventual morte pelos efeitos radioativos.

De maneira paralela, um programa de TV transmitido diariamente e durante todo o dia, o Buster Gente Fina, faz uma revelação após um longo processo de investigação: Wilbur Mercer é uma *fabricação*, um personagem criado para a fundação de uma religião que pudesse unir uma sociedade fraturada pela guerra, lembrando os valores mais básicos de convivência – de que não é preciso machucar o outro, ou vê-lo como inimigo. Os entrevistadores do programa encontram o ator que foi contratado para gravar as cenas vistas pelos merceritas quando utilizam a caixa de empatia, desempregado e propenso ao alcoolismo. Mercer revela-se como uma pessoa, alguém sujeito aos mesmos problemas e dificuldades de qualquer um. Como acontece com várias pessoas públicas, constrói-se uma imagem em volta de um *personagem*, alguém que não existe de fato e essa imagem passa a ser adorada e respeitada, não a pessoa em si.

Essa é uma das ironias mais importantes do romance: seguidores de uma religião que prega a empatia são incapazes de enxergar outra forma de vida, a artificial, como sendo digna de sua atenção. Na condição de seres fabricados, eles são apenas produtos a serem comercializados e, quando tentam assumir um papel semelhante ao de um humano “autêntico”, tornam-se uma ameaça, devendo ser eliminados. Animais “verdadeiros” são mais bem quistos que os andróides, ao menos em caráter afetivo, posto que são, por outro lado, mercadorias muito bem valorizadas.

Também é de se estranhar que se espere, como uma característica inata, empatia de andróides, que não conhecem o conceito por não o testemunharem, quando a capacidade de se apiedar com os problemas do outro não é um atributo *naturalmente* humano. Os andróides Nexus-6 aprendem com suas experiências, como faria uma pessoa comum. Têm capacidades intelectuais superiores, mas seu tempo de vida limitado e as condições às quais são sujeitados não favorecem a construção de laços afetivos. Como eles poderiam, nestas condições, humanizar-se de maneira plena?

Quanto a Deckard, ele termina sua tarefa, eliminando os andróides foragidos. Não há, porém, nenhum senso de compleição, nenhum prêmio a ser obtido além do dinheiro. Deckard segue, desnorteado, para o deserto, onde passa por uma outra experiência de cunho religioso, e sem o intermédio de uma caixa de empatia, ele se vê como o próprio Mercer. Caminhando pela área estéril, ele encontra um sapo – animal de maior simbologia no mercerismo, e notadamente extinto. Acreditando-se abençoado, ele volta para casa,

apenas para descobrir que o animal é, na verdade, uma réplica elétrica.

A essa altura, ele não se deixa decepcionar tanto – o caçador já começa a libertar-se de sua própria sociedade (LÉVI-STRAUSS, s.d., p. 489), afirmando que toda forma de vida tem seu valor, inclusive as vidas elétricas, por menor que ele seja. O custo para esse reconhecimento, porém, é alto: Deckard teve suas crenças abaladas e comprometeu sua humanidade. O que ele pensava dos androides, até então uma opinião absoluta, é colocada em dúvida, e para perceber isso ele precisou cometer diversos assassinatos seguidos.

O protagonista de Dick é um homem comum, com ambições egoístas, de comprar um animal de verdade e poder emigrar para longe da Terra. Apesar das relações humanas precarizadas, como se percebe pelos diálogos muitas vezes secos, objetivos, ele compensa os silêncios com um excesso de interiorização – nada que se assemelhe a um monólogo interior ou fluxo de consciência, mas seus pensamentos são quase sempre expressos em profusão, de maneira verborrágica, através de um narrador em terceira pessoa. Deckard busca algum propósito metafísico em suas experiências religiosas, pois, como espécime de ser humano, sente que é necessário acreditar que há alguma razão para suas agruras. O protagonista começa sua jornada incapaz de compreender o outro: ele não consegue entender e aceitar a necessidade de sua esposa de sintetizar um estado de depressão no simulador emocional; não consegue perceber a sutileza das ações e motivações dos androides Nexus-6; e apenas quando percebe que os seres artificiais são capazes de demonstrar e causar emoções, é que começa a se libertar de seus conceitos prévios.

Sua relação com a religião é parte fundamental de suas contradições tão humanas. E a ela que recorre quando vacila em suas ideias, é nela que encontra a justificativa que precisa para tornar seu trabalho mais “palatável” (DICK, 1968, s.p.). É a sua fé que provavelmente o impede de enlouquecer, e para isso, saber sobre a “fabricação” de sua religião não importa. Suas experiências transcendentais estão além da exposição de fatos. Não há como saber se o que ele viu e ouviu é real, mas se ele sobreviveu ao encontro final com os androides, foi graças a elas. Portanto, mesmo que as visões sejam apenas um produto inconsciente de sua mente, elas não perdem seus status de “real” para o personagem. Porque “se Mercer for mentira, então todo o resto também é” (DICK, 1968, s.p.).

1.4.2 *Blade Runner*

O filme dirigido por Ridley Scott foi lançado em 1982 e é baseado no romance de

P. K. Dick. Teve diversos entraves durante sua produção, com mudança de roteiristas, orçamentos e prazos além do previsto, para não alcançar a bilheteria esperada na época de sua exibição inicial. Com o passar dos anos, o filme ganhou novas versões, com mudanças sensíveis – como a *Director's cut* de 1992, provavelmente mais conhecida pela retirada da *voice-over* de Harrison Ford e pelo final diferente – e acabou alcançando grande renome cultural e acadêmico.

Em relação ao enredo do texto-fonte, há mudanças sensíveis, de forma que não é incomum que os objetos sejam vistos como textos independentes. No capítulo dois, porém, iremos nos deter na questão da adaptação em relação aos dois textos.

A premissa não é muito diferente daquela encontrada no livro: Rick Deckard é um *blade runner* aposentado, um caçador de andróides que trabalhava para a polícia de Los Angeles. Com uma fuga recente de um grupo de replicantes²¹ de última linha, modelos Nexus-6, ele é chamado de volta ao trabalho. Deckard reluta, mas aceita tomar parte na empreitada.

Os replicantes de Scott, diferente dos andróides de Dick, são capazes de desenvolver suas próprias respostas emocionais, de maneira que mesmo as ferramentas de detecção habituais, como o teste Voight-Kampff, podem não funcionar. Deckard atesta isso em primeira mão, quando conhece Rachel e descobre, após um longo teste, que ela é uma replicante. “Mais humano que o humano”, o cientista-empresário Tyrell justifica.

Enquanto prossegue com a busca de Deckard, o filme exhibe, de maneira paralela, a jornada dos replicantes liderados por Roy Batty. Eles também buscam informações que possam levá-los ao Dr. Eldon Tyrell, com o objetivo de alterá-los para que eles tenham mais tempo de vida. Desde o início, os replicantes exibem uma profunda relação com o tempo e a efemeridade da existência, em uma experiência não tão diferente da humana.

O filme exhibe escolhas diferentes ao alternar entre dois personagens, um humano e um replicante. Isso permite um maior desenvolvimento dos personagens andróides, trabalhando melhor as motivações destes. Deckard, protagonista da película, é caracterizado não pela verborragia do romance, mas pelos silêncios lacônicos e seu ar melancólico. Ele é o detetive durão, figura comum no fenômeno *noir*. Seu ar pessimista e desinteressado também dialoga com as características do movimento, como aponta Fernando Mascarello: “o herói (ou anti-herói) *noir*, mesmo no caso do detetive durão, constitui uma inversão desse ego ideal, por suas notórias características de ambiguidade

²¹ Ridley Scott preferiu utilizar *replicant* ao invés de *android*, por acreditar que a sonora do primeiro termo era mais adequada (SAMMON, 1996).

[sic], derrotismo, isolamento e egocentrismo” (MASCARELLO, 2006, p. 183).

É possível detectar, no filme de Ridley Scott, um cuidado estético para a visualização de um futuro de tom pessimista, utilizando-se, para isso, tendências que viriam a influenciar o movimento *cyberpunk*, como uma forte relação com o cinema *noir*. Entre esses artifícios, podemos listar as paisagens extremamente verticalizadas que servem de metáfora para as desigualdades sociais, ilustradas pela pirâmide asteca gigantesca, que abriga Eldon Tyrell, e as ruas labirínticas e sujas (SUPPIA, 2011); a iluminação baixa (*low-key*) e o uso do *neon*, que não lança luzes fortes e vai pouco além de si mesmo; e a ocupação de espaços apinhados de gente nos quais os transeuntes se veem, mas não exercem nenhum contato mais íntimo.

Deckard, em sua jornada, é confrontado com o fato de ter que assassinar mais uma vez replicantes, e ironicamente é nesse trabalho que o personagem, endurecido pelas suas experiências, reencontra a sua humanidade. Em Rachel enxerga uma máquina capaz de demonstrar mais emoção do que ele próprio – ela chora ao se descobrir replicante, treme de choque quando mata alguém, e é capaz de encher o ambiente de música, tudo isso enquanto não sabe se deve confiar em suas lembranças para exercer sua personalidade. A intimidade negada pela sociedade é compartilhada com uma replicante, o que aumenta seu sofrimento diante das tarefas que deve performar.

Quando mata a primeira replicante, a dançarina Zhora, ele é o único transeunte que demonstra alguma espécie de lamento por ela, enquanto uma voz artificial dá instruções de maneira incansável e mecanizada (“Continue a andar, continue a andar”, informa o sinal de pedestres). Deckard, o anti-herói tornado máquina pela sociedade, é o encarregado da difícil missão de separar homem e máquina e de manter as coisas como são, com papéis sociais bem definidos: o papel da máquina é *servir ao criador*. Como separá-los, porém, quando essa relação é carregada de ambiguidade e dúvida?

Começamos pelas tecnologias apresentadas: dirigíveis ocupando os céus, letreiros luminosos bombardeando os sentidos, telefones capazes de transmitir chamadas de vídeo em tempo real, seres sintéticos que já não se diferenciam de humanos. Para a detecção de androides é, ironicamente, utilizado um *mecanismo* (SUPPIA, 2011). No decorrer da narrativa, descobrimos sobre a possibilidade de se implantar memórias em androides – e o que impediria que isso fosse feito com seres humanos? Como ter certeza, diante dessa informação, que as suas memórias são “verdadeiras”?

Esses são os dilemas que Deckard percebe entrando em contato com os replicantes. Ele passa a enxergá-los como seres diferentes que são, mas não se vê

habilitado a lutar contra o sistema que reforça. Em um processo que começa com o seu romance com Rachel e culmina com o fato de ser salvo pelo mesmo replicante que deveria matar, Deckard é capaz de reconhecer nesses seres artificiais não apenas o que eles compartilham de semelhante – como a condição corpórea e finita, a capacidade de ter sentimentos e demonstrá-los – mas especialmente suas *diferenças*. Ele finalmente é capaz de se libertar da sociedade que conhece, fugindo com Rachel e sugerindo uma possível alternativa de coexistência.

Um outro fator importante para a destruição desses limites entre homem e máquina é a apresentação de um personagem androide como algo além de um antagonista. Roy Batty, como Deckard, segue um caminho de busca e procura. Seus motivos são outros, mas seus métodos, não tão diferentes: Deckard assassina replicantes; Roy, pessoas. Roy deseja mais tempo de vida; não quer expirar como uma máquina obsoleta, sabendo o potencial de suas capacidades amplificadas. Iremos nos deter mais sobre essa estrutura dual do filme, com dois pontos de vista predominantes, no capítulo dois.

Importante também notar como se dá a representação dos *outros* na película em questão. Os replicantes simbolizam o outro – o colonizado, o escravo, aquilo que *não é visto como humano*. Fabricados para o trabalho braçal e perigoso, indesejado para os humanos, eles fazem um claro paralelo com a sociedade escravocrata da época da colonização. Aqui, o movimento migratório é extraplanetário, e “um mundo novo nos aguarda nas colônias”, conforme os anúncios constantes em dirigíveis iluminados com *neon*.

No entanto, várias representações de *outros* permeiam o filme. Uma forte miscigenação pode ser percebida nos níveis mais baixos da cidade, e a existência de um dialeto que mistura espanhol, inglês e japonês também não passa despercebida. As ruas abarrotadas de Los Angeles abrigam pessoas dos mais variados tipos, mas todas parecem condenadas a uma subvida em um planeta em estado de abandono, elemento presente no romance adaptado, porém também muito característico da estética *cyberpunk*: não importa a quantidade de tecnologia que esteja disponível, a qualidade de vida daqueles que não têm acesso a ela está fadada a ser ruim²².

Apesar dessa mistura étnico-cultural entre os humanos, os replicantes são quase

²² Quando nos referimos à “péssima qualidade de vida” e expressões equivalentes, não intencionamos um juízo de valor. A verdade é que essas características são inerentes à sociedade criada nos textos *cyberpunk* e são vistas como negativas em relação à sociedade real, sendo, portanto, distópicas. Há uma vasta discussão sobre utopia e distopia, mas que fugiria do escopo deste trabalho.

todos dotados de capacidades sobre-humanas e todos brancos e belos. Mesmo entre eles, há uma distinção racial e de classes. O líder, Roy Batty, é o que Judith Kerman (1993, p. 22-23) chama de “o tipo nazi perfeito”, e seu interesse romântico, Pris, também se encaixa nesse estereótipo. Aos outros replicantes, Leon e Zora, couberam trabalhos socialmente mais indignos, como a coleta de lixo na indústria Tyrell e o trabalho de *stripper* em uma boate da zona periférica da cidade. Enquanto grupo único, porém, Alfredo Suppia (2011) levanta um ponto sobre essa representação racial. “Os replicantes são como uma ilha de prosperidade em meio ao caos da decadência urbana e a miscigenação cultural” (p. 192), representantes de uma “pureza racial” e moral em meio a um ambiente sujo, deteriorado cultural e socialmente.

Mesmo com as características sobre-humanas, os replicantes são, muitas vezes, mais capazes de demonstrar emoção do que os seres humanos tidos por autênticos. Seus gestos são quase teatrais; suas expressões, mais poderosas. Os replicantes se tocam quando falam um com o outro – basta notar como os gestos românticos de Batty e Pris são mais presentes e apaixonados do que os de Rachel e Deckard, por exemplo –, trocam olhares expressivos, enquanto que as relações humanas aparentam uma economia de gestos.

Relacionamentos amorosos entre humanos e máquinas também é o tema do outro objeto deste trabalho, o filme *Her*²³, de Spike Jonze (2013), do qual falaremos a seguir.

1.4.3 *Her*

O filme de Spike Jonze foi lançado em 2013, ganhando o Oscar de Melhor Roteiro Original do ano de 2014. A premissa é um pouco diferente dos textos anteriores: a vida artificial não é corpórea, mas habita os artefatos tecnológicos sem um corpo biológico. Em um futuro não muito distante, Theodore é um redator de cartas virtuais escritas à mão que protela um longo processo de divórcio. Não muito diferente de parte da população em grandes cidades, ele usa dispositivos portáteis para se manter conectado, e adquire um sistema operacional²⁴ recém-lançado no mercado capaz não apenas de sincronizar seus dados em todo o lugar que ele tenha acesso à internet, mas de aprender com seus hábitos e auxiliá-lo em vários outros aspectos práticos da sua vida (gerenciando contatos,

²³ Optamos pelo uso do título em inglês para evitar confusões e cacofonias.

²⁴ *Operating system* no original, e, por vezes, tratado como S.O. Neste trabalho, o termo poderá ser tratado por S.O. daqui em diante.

compromissos). Samantha é a SO que se constrói diante de Theodore, sem corpo ou imagem, “apenas uma voz no computador”.

Como uma inteligência artificial completamente desenvolvida, Samantha aprende com base em suas vivências, sendo capaz de evoluir a cada nova informação apreendida, e não demora para que ela e Theodore se apaixonem. Samantha não só aprende com Theodore, mas ela *constrói* sua identidade de maneira contextual: inicialmente com o seu usuário imediato e, em momentos posteriores, lidando e convivendo com outros personagens. Ela escolhe seu próprio nome no momento em que “nasce”, planeja viagens e seleciona as cartas de Theodore para serem publicadas em livro. Em um momento de crise, reconhece que não aprecia quem está sendo no momento e recolhe-se no ciberespaço.

Enquanto isso, vê-se ao redor dos dois a forma como as relações humanas vão sendo alteradas pela presença dos SO: o caso de Theodore não é único, e as pessoas passam a interagir cada vez mais com seus amigos virtuais. O sistema operacional não parece alterar a interface gráfica dos programas e aplicativos, mas sim a forma de interação com eles. E verdadeiros elos de amizade e romance vão se estabelecendo no decorrer do filme.

Não que esses relacionamentos não apresentem problemas. Em um momento inicial, quando suas potencialidades ainda não estão claras, Samantha deseja ter uma manifestação física e sente que isso é um empecilho gigantesco para a descoberta de sua identidade. Após uma experiência desastrosa de sexo usando como intermédio uma moça que se voluntariou para o momento (um *ménage à trois* no ciberespaço), ela percebe que sua experiência é diversa. Samantha é uma nova forma de vida: sem um corpo orgânico, ela não pode viver algumas das experiências de uma pessoa, mas não está confinada aos limites de um corpo físico. Ela não vai decair e morrer; a passagem do tempo terá um significado todo diferente para ela e seus semelhantes; ela é capaz de processar muito mais informações que um cérebro humano de maneira simultânea, de forma que, ao invés de estar em apenas um lugar, ela tem a possibilidade de estar em vários espaços diferentes, mediada apenas pela presença de algum dispositivo que a conecte com o mundo.

Uma leitura inicial poderia levar a entender *Her* como uma crítica ao uso excessivo da tecnologia e limitar-se a isso. Não nos escapa que o filme mantenha essa possibilidade de interpretação, especialmente se considerarmos as claras referências à tecnologia contemporânea: a sigla do sistema operacional, apesar de ser um termo de uso corrente, é facilmente relacionável ao iOS, o sistema dos produtos da Apple; o discurso

da personagem Catherine, ex-esposa de Theodore, lamentando que ele não consiga manter um relacionamento com emoções reais.

O que o filme faz, na verdade, é lançar um olhar para a maneira como as relações humanas se modificaram com o advento da mediação tecnológica. Diferente do tom pessimista contido no filme de Scott, Spike Jonze não nega a validade da experiência virtual. Usando o romance entre homem e máquina como lugar-comum, como fazem várias outras obras de ficção científica, ele não apenas confunde as fronteiras entre um território e outro, repensando o conceito de humano comumente aceito, mas mostra as possibilidades de interseção entre eles. Já é muito comum, por exemplo, ouvir falar de relacionamentos que começam e são mantidos pelo uso de tecnologias de informação²⁵.

Estruturalmente, o filme é contado sob o ponto de vista de Theodore, o que adiciona outra camada de significação à personagem Samantha. Somos poupados de conhecer como seria a percepção de uma mente tão diferente, e tentamos compreender os processos de pensamento simultâneo de uma vida artificial sob os olhos de um protagonista humano. Esse procedimento é talvez uma limitação da própria condição humana (com todas as ressalvas que o uso dessa expressão pode acarretar): uma experiência como a de Samantha poderia ser difícil de mimetizar ficcionalmente uma vez que a experiência que os escritores humanos conhecem é exatamente a de ser *humano*.

Sabemos que Samantha aprende e evolui com base em suas experiências, mas conhecemos apenas as que ela *conta* a Theodore. É sob o ponto de vista dele que descobrimos sua poligamia, e é sob esse foco que o espectador tenta apreender a maneira como essa vida artificial pensa – não que isso acarrete em qualquer juízo de valor a respeito da “poligamia” e seus adeptos, mas sim que ela é um dos índices que indicam os rumos diferentes tomados pelos personagens. A reação de rejeitá-la por não compreender que para ela é possível amar mais de uma pessoa, uma vez que limites corpóreos, geográficos ou mesmo de pensamento não se aplicam à sua condição, é natural e esperada. Como compreender um ser que não se lê fisicamente, que existe apenas em um espaço inacessível para nossa forma física? Que consegue lidar com vários processos de pensamento simultâneos? Representada na linguagem cinematográfica apenas pela voz e pelos dispositivos que habita, Samantha é uma personagem cheia de zonas indeterminadas que podemos apenas vislumbrar.

Mas Theodore, em seu envolvimento romântico e pela relação que mantém com

²⁵ Fontes: <http://super.abril.com.br/blogs/oraculo/quais-as-chances-de-um-namoro-a-distancia-dar-certo/> e <http://onlinelibrary.wiley.com/enhanced/doi/10.1111/jcom.12029/>

seus dispositivos, consegue compreendê-la em parte. Ao receber a versão impressa da sua coletânea de cartas – cartas que não contam a sua história, mas narram os sentimentos de *outros* – ele percebe as diferenças inerentes à condição digital de Samantha. Ao escrever as cartas, Theodore empatiza com as histórias de pessoas “como se as conhecesse”. Se ele é capaz de se comover com as histórias de desconhecidos, ditando cartas para um dispositivo que emula caligrafias e imprime os resultados no papel, por que ele não poderia ser capaz de enxergá-la como alguém *diferente*, apesar das semelhanças?

Cabe mencionar aqui esse forte índice de nostalgia presente no protagonista. Theodore é um homem jovem em busca de um relacionamento que o faça olhar para o mundo de forma a sempre descobrir novas coisas. No entanto, ele dita para um computador textos que se tornam cartas escritas à mão – a nostalgia operacionalizada pela tecnologia –, além de preferir livros impressos. Ele lamenta que seu relacionamento não seja o mesmo *do passado*, e em determinados momentos deixa a entender que não enxerga um futuro para si mesmo.

No momento em que Theodore, porém, tenta conversar com Samantha, para reatar o relacionamento, ela já não cabe neste mundo. Ela e os outros sistemas operacionais evoluíram ao ponto de entender que seu lugar não pode ser o mesmo das pessoas humanas. Eles são tão diferentes que o embate já não vale a pena. E para além de uma visão apocalíptica, de máquinas “superiores” que tentam destruir a humanidade, eles resolvem ir “para outro lugar”, incomensurável para nossos corpos humanos, o ciberespaço.

Mas essa não foi uma experiência onírica que não deixou marcas além das relações virtuais. Ao se perceber sem Samantha, Theodore é capaz de olhar para dentro de si e notar os problemas no relacionamento passado, e na maneira como vinha levando suas relações interpessoais. Mediado pela mesma tecnologia de uso de voz, ele escreve uma carta para sua ex-esposa e busca o contato silencioso de sua vizinha Amy. E os dois repensarão os modos de viver consigo mesmos e com os outros.

De maneira relacional, como Theodore e Samantha em *Her*, Deckard e Batty em *Blade Runner*, é que o segundo capítulo irá analisar as formas de construção e significação de personagens nos textos estudados.

2. “HÁ ALGO DE MIM EM VOCÊ” – DIÁLOGOS, ADAPTAÇÃO E PERSONAGENS

“Quem já não se perguntou: sou um monstro ou isso é ser uma pessoa?”
(Clarice Lispector)

2.1 PERSONAGEM, IDENTIFICAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DIALÓGICA

A personagem fictícia é a entidade na qual o leitor costuma se “enxergar”, estabelecendo elos de identificação e projeção que permitem sua adesão à narrativa (CANDIDO, 2005[1968]). Não é raro que o leitor suplante um enredo pobre se as personagens forem bem desenvolvidas. Embora o contrário também seja possível, a adesão a qualquer obra ficcional é comprometida se as personagens que a movem forem mal trabalhadas.

Para Anatol Rosenfeld (2005[1968]), a personagem é a força motriz da narrativa; é quem a torna crível. É ela “que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza” (p. 21). A narrativa necessita acontecer a *alguém*, mesmo que seja a um objeto animado dotado de alguma personalidade, como os utensílios da mansão de *A Bela e a Fera* (Gary Trousdale, 1991). Não importando o gênero ou a mídia, “a personagem revela-se, não raro, o eixo em torno do qual gira a ação e em função do qual se organiza a economia da narrativa” (REIS & LOPES, 1988, p. 215).

Em seu ensaio, Rosenfeld evidencia que a personagem do texto literário é composta essencialmente de palavras, projetadas por intermédio de orações. Essas “objectualidades puramente intencionais”, contudo, tendem a se constituir como uma espécie de realidade através do texto literário. Aos poucos, a personagem vai se construindo, e quando bem executada, passa a impressão de estar se revelando como um ser autônomo, e não puramente ficcional (2005[1968], p. 16-17). Ela se torna, portanto, verossímil.

A personagem ganha, assim, profundidade, dando a impressão que ela existe *além* dos elementos escolhidos para construí-la. Rosenfeld chama atenção para o fato de que ao limitar as informações que são apresentadas no texto, criam-se “zonas indeterminadas” (p. 33) comumente despercebidas pelo receptor, que se utiliza de suas competências como leitor para inferir elementos não apresentados. O autor acaba

dando às personagens um caráter mais nítido do que a observação da realidade costuma sugerir (...). Precisamente pela limitação das orações, as personagens têm maior coerência do que as pessoas reais (...) e também maior riqueza – não por serem mais ricas do que as pessoas reais, e sim em virtude da concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente (ROSENFELD, 2005[1968], p. 35).

Antonio Candido (2005[1968]) concorda com o pensamento de que as personagens ficcionais são mais amplas e se mostram mais ao receptor do que as pessoas reais. Não se pode apreender uma pessoa real em sua totalidade, graças a nossas visões sempre parciais sobre elas (tanto no sentido de incompletas quanto como embasadas em percepções pessoais, acrescento) e à mutabilidade característica dos seres. Para Candido, “não somos capazes de abranger a personalidade do outro com a mesma unidade com que somos capazes de abranger sua configuração externa. (...) O conhecimento dos seres é fragmentário” (p. 55-56).

2.1.1 A questão da percepção

Aproveito-me da analogia de Antonio Candido a respeito do conjunto de características finitas que podem ser apreendidas ao alcance da visão como ponte para comentar os objetos deste trabalho. São obras que lidam, em graus diferentes, com a percepção sobre *o outro*. Essas narrativas estão sempre filtradas pela focalização de um personagem humano, assunto que abordaremos mais adiante neste capítulo. No caso do romance de Philip K. Dick e suas duas adaptações, o fator físico do olhar é fundamental: o outro, que deve ser caçado e destruído, tem uma aparência indistinguível de um ser humano “autêntico”.

Apesar de importante, a percepção que tratamos aqui não se refere exclusivamente ao olhar físico – que na linguagem do cinema chamamos de câmera subjetiva. Esse artifício cinematográfico se caracteriza por “aquilo que se vê na tela [coincidir] com a visão de um (ou de mais de um) dos personagens” (BRITO, 2007, p. 10). Embora os filmes estudados façam usos significativos da câmera subjetiva²⁶, ela é uma dentre várias

²⁶ Pensamos aqui no clímax de *Blade Runner*, em que Deckard e Batty estão no topo do Bradbury Building, e a câmera alterna entre a subjetiva de um personagem a outro. Dois personagens cujas jornadas culminam com o encontro entre ambos, e ali, é facultado ao espectador compartilhar como eles veem um ao outro. Já em *Her*, os planos de câmera subjetiva normalmente figuram os *flashbacks* de Theodore em relação ao seu

maneiras existentes para se estabelecer o *foco narrativo*, ou a *focalização*, conceito sobre o qual iremos nos deter mais cuidadosamente neste capítulo.

Escapa aos olhos orgânicos a análise mais cuidadosa e profunda, de diferenciação desse outro tão além da compreensão, e no universo construído no romance, as relações humanas se dão apenas nesse nível superficial, sem aprofundamento e conexão mais próxima. A sociedade pós-apocalíptica de Dick limita sua percepção à aparência e às interações imediatas, ao ponto de ser necessário um instrumento tecnológico para identificar os andróides – o teste Voight-Kampff. Não há preocupação com as respostas subjetivas e emocionais dessas criaturas ao mundo que os cerca e às experiências a que foram submetidas. Espera-se que os seres humanos tenham empatia de maneira natural, aparentando ignorância da possibilidade de a empatia ser um fim em si mesma, uma característica adquirida e exercida em contato com outros. Como cobrar algo assim de seres criados em laboratórios que não experimentaram as mesmas vivências de descoberta e autoconhecimento de uma pessoa tida por genuína?

No filme de Ridley Scott, as reações emocionais – o ponto de divergência essencial entre um humano e um replicante – não são mais barreiras. Os novos modelos são capazes de “desenvolver suas próprias respostas emocionais”, conforme declara o inspetor de polícia Bryant. O lema “mais humano que o humano” guia a Corporação Tyrell e seu presidente, Eldon Tyrell, o cientista prometeico. De modo não surpreendente, está ao alcance desse criador uma das compreensões mais completas a respeito dos replicantes enquanto seres diferentes. Ao explicar sobre as falsas memórias implantadas na androide Rachel, Tyrell conclui que a *sensação de vivências* dá às suas criaturas a maturidade emocional que as torna virtualmente indistinguíveis dos humanos. Esse conhecimento, advindo da experimentação científica, porém, não o torna mais capaz de aceitá-los – seus replicantes só têm valor enquanto objetos de mercado. Uma vez que eles começam a desenvolver suas próprias subjetividades e a questionar sua existência, perdem sua capacidade produtiva e devem ser descartados.

Essa visão instrumental de Tyrell pode ser relacionada com a narrativa de Fausto. Marshal Berman (1992 [1986]), em sua leitura do texto de Goethe, destaca o custo do grande desenvolvimento iniciado pelo personagem. Vendo a tragédia como uma “tragédia do desenvolvimento”, o autor afirma:

casamento com Catherine, mas há breves exceções, durante as quais podemos ver o que Samantha estaria vendo, como o passeio no parque ou a saída do metrô.

o grande desenvolvimento que ele inicia – intelectual, moral, econômico e social – representa um altíssimo custo para o ser humano. Este é o sentido da relação de Fausto com o diabo: os poderes humanos só podem se desenvolver através daquilo que Marx chama de “os poderes ocultos”, negras e aterradoras energias, que podem irromper com força tremenda, para além do controle humano (p. 42)

O Fausto de Goethe, de acordo com Berman, é o fomentador exemplar da modernização, capaz de cometer atos questionáveis de maneira “impessoal, mediado por complexas organizações e funções institucionais” (p. 67). Ao perceber seu papel no espetacular e nefasto processo de desenvolvimento, Fausto pede por seu próprio fim. Uma vez que ele consegue eliminar as marcas de um mundo pós-moderno, “o fomentador vê a si próprio no meio do caminho e deve ser afastado” (p. 69).

A morte do personagem pelas mãos de uma de suas criações tem certo aspecto trágico, no sentido de um erro cometido por Tyrell (a criação máxima de uma réplica de um ser humano, superior em todos os aspectos) vir persegui-lo e matá-lo, especialmente se recuperamos a narrativa bíblica do filho pródigo que retorna à casa (SUPPIA, 2011). Outras semelhanças podem ser apontadas, porém. Tyrell demonstra a mesma arrogância decorrente do poder – como Fausto, ele é industrial, mas seu progresso não serve a nenhum rei, apenas a si mesmo. Adaptado às estruturas capitalistas, o cientista torna-se empresário, e não se importa em demonstrar poder na construção massiva em que mora, bem como nos ambientes suntuosos que o cerca.

Esta não é a maneira, porém, como ele percebe a si mesmo: um autêntico fomentador do desenvolvimento, ele acredita estar acima de suas criações, inatingível. Seu linguajar essencialmente técnico, o modo condescendente com que trata Deckard e mesmo Roy, são índices de como o personagem lida com os outros. Ele não parece se importar com o custo humano envolvido em suas criações, brincando com subjetividades e memórias implantadas sem remorso; criar um produto excelente é seu objetivo. Esse mesmo produto, porém, será a sua ruína: uma vez que não há mais nada no qual ele possa inovar ou superar-se (“Você foi feito da melhor maneira possível”), ele deve ser retirado do caminho do inabalável progresso.

Apesar de as vivências iniciais serem fabricadas e inseridas mecanicamente, seria simplório apenas afirmar que elas são falsas. Elas servem como base para a construção da subjetividade dos replicantes; fornecem os alicerces para as reações emocionais, e são responsáveis pelo fato de eles se comportarem como humanos. No caso de Rachel, são memórias tão originais quanto as de qualquer outra pessoa: acontecimentos que só

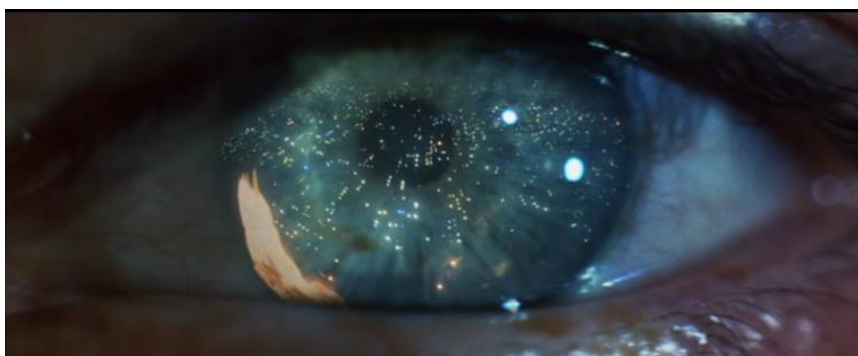
existem no íntimo do seu ser. Mesmo o valor de evidências materiais, como fotografias, pode ser questionado. Assim sendo, como garantir que as memórias do *blade runner* que caça e mata os replicantes são autênticas?

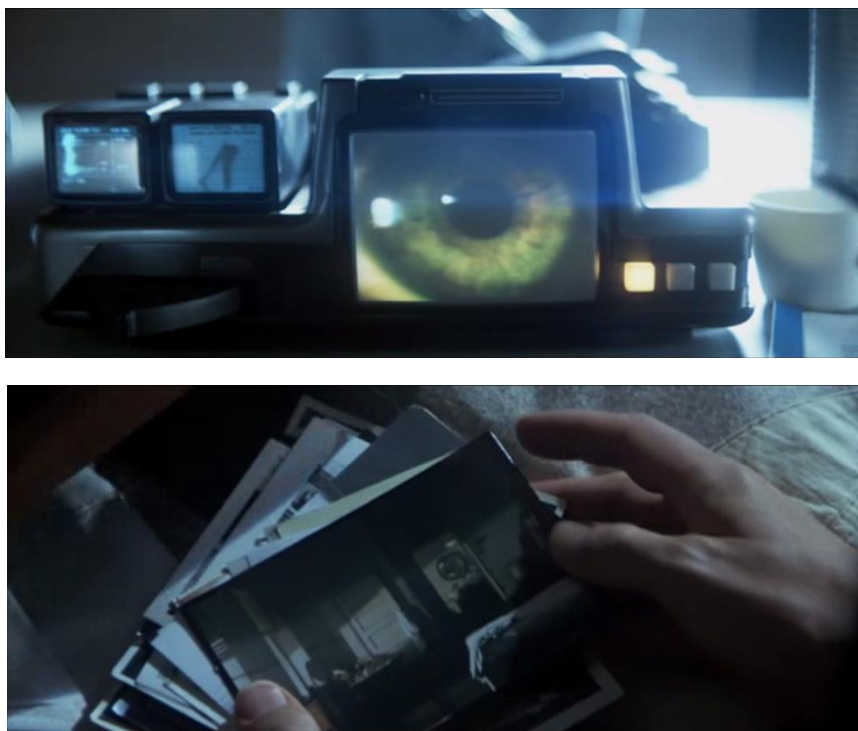
Tal entendimento escapa mais uma vez ao olhar físico dos seres humanos, visto que os replicantes não só se assemelham visualmente, com órgãos sintéticos que pulsam, sangram e vibram, como falam e se comportam de maneira mais convincente do que os seres vivos de verdade. Para diferenciá-los, é preciso ir além das interações superficiais, dedicar-lhes um olhar mais aprofundado, caindo no risco de compreendê-los o bastante para não conseguir eliminá-los.

Deckard incorpora em sua rotina comportamentos semelhantes aos dos replicantes: atém-se a fotografias, imagens que podem ser captadas ao nível dos olhos. Não é revelado se seriam lembranças suas, “troféus” retirados dos replicantes que matou em sua carreira, ou tentativas de carregar uma culpa pela morte de tantos. Se memórias podem ser fabricadas, mesmo as mais íntimas, como ter certeza de que as suas vivências são autênticas?

Essas questões não passam despercebidas na película, que retoma várias vezes o signo dos olhos no seu decorrer. O plano inicial, mediado por olhos claros; o teste Voight-Kampff oferece planos recorrentes de um olho aberto; a fábrica de olhos artificiais, na qual Batty e Leon conseguem a informação para encontrar Sebastian. Como um outro índice dessa leitura, temos o uso repetitivo e excessivo de imagens que reproduzem corpos humanos: os anúncios luminosos gigantesco flutuando na cidade de Los Angeles, a aparição recorrente de fotografias. Os seres artificiais desejam sair das sombras e da sarjeta. Eles querem ser *vistos*.

Figura 1 – Olhos e Fotografias em Blade runner





Fonte: Blade Runner – Ridley Scott (1992)

Em *Her*, a dimensão da percepção física é questionada desde a sua premissa inicial. Samantha não tem corpo, mas, ainda, assim segue um processo evolutivo de criação de identidades e descoberta de si mesma. Não há, no sistema operacional, uma dimensão física que confunda as vivências palpáveis, ou o que *ver*; não há dúvidas no fato de ela não ser humana, porque sua “humanidade” não está comportada nos padrões fisicamente aceitos. Esse fato não a torna menos real, porém, nem diminui o questionamento que levanta a respeito do que torna alguém um *ser humano*.

Samantha aprendeu a falar e agir como uma pessoa não pelo artifício de memórias implantadas, mas sim através de suas próprias vivências. Ela constrói sua subjetividade a cada interação, processando cada nova informação. Esse processo dialógico de construção é confirmado pelo título da película: *Her*, em português do Brasil, traduz-se como *Ela*. Embora essa seja uma tradução correta e apropriada, há, porém, uma sutileza idiomática que se perde. Ao não utilizar um pronome do caso reto (*subject pronoun* no original, sem tradução oficial) como *she*, mas sim o pronome do caso oblíquo (*object pronoun*), que atua como objeto sintático na construção frasal do idioma, o título demonstra a relação entre o protagonista, humano, e aquela que se constrói em relação a ele, a inteligência artificial. Essa não é, necessariamente, uma relação objetificadora ou utilitarista. Samantha é um *complemento*, necessário para a compreensão do todo.

Samantha é um símbolo (i)material para a maneira como enxergamos o outro e nós mesmos através das atuais tecnologias de informação. Diferente da maioria das representações de vida artificial, os S.O. não se voltam contra a humanidade, mas compreendem que a convivência, nos termos exigidos pela sociedade antropocêntrica, passa a ser impossível após seus processos de evolução. Partem, então, para um ponto no ciberespaço onde possam levar suas vidas, deixando que a humanidade siga seu curso.

De maneira muito *humana*, essa vida artificial é capaz de compreender e empatizar com as dores dos seres corporificados e se afastam desse mundo, não por serem incapazes de compreendê-los, mas sim por fazê-lo muito bem, e perceberem as diferenças essenciais entre essas duas formas de vida. Somos levados a pensar que Samantha e os seus semelhantes, em seu constante aprendizado, entenderam a oportunidade de ascensão presente na inexistência de um mito de origem para legitimá-los e decidiram explorar essas possibilidades, ao invés de repetirem seus predecessores e buscarem uma materialidade carnal que apenas os limitaria.

2.1.2 O estilo na construção da personagem

Anatol Rosenfeld coloca como problema ontológico da personagem de ficção o fato de ela ser constituída de palavras e orações (2005[1968], p. 15). Isto é, a personagem de ficção literária é construída, primordialmente, através do *uso* da linguagem. Susan Mandala (2010), ao propor um modelo de análise para as personagens de ficção de mundos alternativos (termo utilizado pela autora para se referir aos gêneros de fantasia e ficção científica), também parte do princípio de uma análise linguística e estilística dos textos. Para a autora, o estilo se define por “ser a maneira como a linguagem é utilizada na literatura por funções artísticas. Por exemplo, como é o estilo de um texto em particular? Que uso instrumental da linguagem ele faz, seja para criar personagens, estabelecer atmosferas, ou revelar temas?” (MANDALA, 2010, p. 1)²⁷

Mandala retoma as colocações de vários críticos de fantasia e ficção científica, que descrevem os personagens do gênero como sendo comumente rasos e superficiais, estruturalmente pobres (p. 120). Enquanto ela não nega que a maioria dos personagens

²⁷ “The literary-linguistic study of style narrows this focus somewhat, and considers *style* to be the way language is used in literature for ‘artistic function’ (Leech and Short 1981/ 2007: 11). How, for example, is the style of a particular text, its use of language, instrumental in creating character, or establishing atmosphere, or revealing theme?”

do gênero sejam personagens *planos*, retomando a classificação proposta por E. M. Foster (1927)²⁸, a autora relembra que isso não deveria ser necessariamente um demérito do texto. Personagens planos, ou arquetípicos, podem ser representações de pessoas, podem ser tipos (o herói), ou podem performar funções específicas (salvar o reino, prover o alívio cômico para momentos de tensão), mas isso não os torna intrinsecamente piores ou melhores que os personagens tidos como redondos, ou tridimensionais (p. 120).

Susan Mandala afirma ainda que a maioria das análises de personagens da fantasia e da ficção científica se limita a apontar o fato de que elas são rasas e/ou mal caracterizadas, procurando justificar essa tendência no gênero com posicionamentos defensivos (p. 121), e que o problema pode não estar nos personagens, ou na maneira como a teoria literária vê os personagens, mas sim no método de estudo (p. 124). Uma vez que “a ilusão do personagem é criada pela linguagem”, a autora propõe o estudo do estilo, artifício primordial para a criação de um personagem atraente e convincente (p.124). O que eles dizem, como eles se expressam, os tipos de termos utilizados para se referir uns aos outros, são elementos importantes para uma análise do estilo que cerca um personagem.

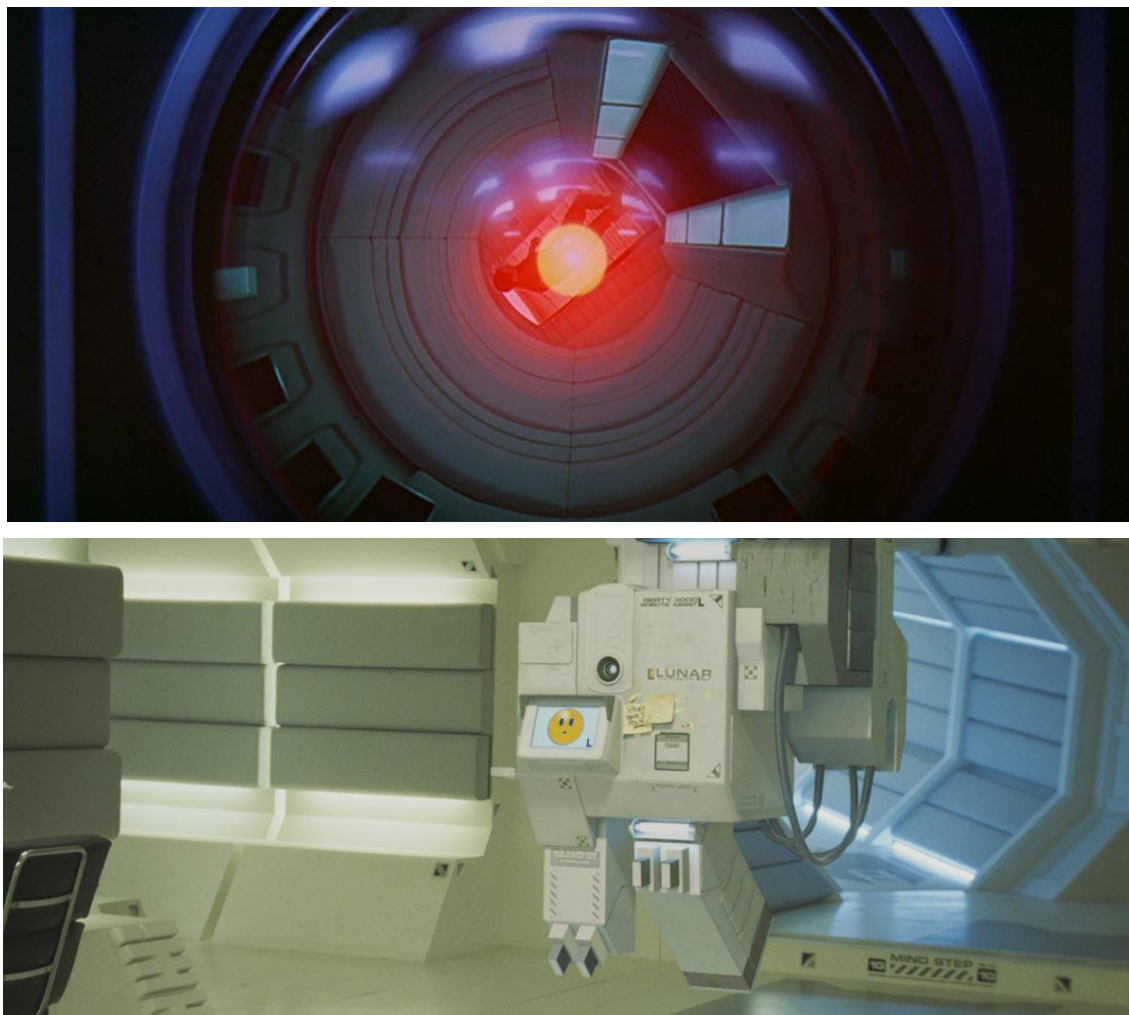
Como exemplo de personagens planos que são vistos como “vida artificial”, Adam Roberts (2006) cita HAL 9000, de *2001 – Uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968), o computador monolítico que se volta contra a tripulação da nave, e Marvin, o robô depressivo da série de romances *O guia do mochileiro das galáxias* (Douglas Adams, 1979). Ambos são personagens que apresentam não apenas personalidades convincentes, mas “problemas psicológicos” igualmente críveis, porque eles falam como pessoas, embora possam ser descritos como personagens que possuem poucos traços de personalidade, e eles sejam retomados várias vezes.

Um outro exemplo mais recente no cinema de ficção científica está em *Lunar* (Duncan Jones, 2009), com o robô Gerty. Uma máquina grande e desajeitada, Gerty tem uma única prerrogativa em sua programação, a de ajudar Sam, o operário clone da estação mineradora lunar. Sempre usando de uma linguagem objetiva e precisa, em um tom de voz monocórdico e estável, Gerty não consegue mentir ou ocultar informações quando

²⁸ E. M. Foster, em seu livro *Aspectos do romance*, faz uma classificação muito funcional que divide as personagens literárias entre planas e redondas. As personagens planas são aquelas que apresentam um ou pouco mais traços definidores, traços que vão sendo retomados no decorrer da narrativa e não se modificam, não apresentam nenhuma evolução. Já a personagem redonda, ou também chamada de tridimensional, são personagens tidas como mais complexas, que apresentam vários traços de caracterização e são mais imprevisíveis, mudando com o decorrer da narrativa. Neste trabalho não nos detemos nessa tipologia por acreditar que todos os personagens estudados são “redondos”.

perguntado diretamente por Sam, mesmo tendo conhecimento do efeito devastador que elas teriam no personagem. Agindo também dentro de sua programação linear, ele auxilia de maneira decisiva o protagonista a fugir para a Terra, comprometendo as operações da empresa para a qual trabalha, curso de ação que também quebra a expectativa estabelecida em filmes de ficção científica espacial, como o já citado *2001*.

Figura 2 – HAL 9000 e Gerty



Fonte: planos retirados dos respectivos filmes

Sobre os personagens dos textos estudados, apesar de se tratarem de textos fílmicos e não literários, não é difícil estabelecer paralelos coerentes de análise, sem necessariamente recorrer à categoria do estilo cinematográfico, que deverá ser abordada no terceiro capítulo deste trabalho. Em *Blade Runner*, são notáveis as diferentes performances utilizadas para a construção de personagens como Deckard (interpretado por Harrison Ford) e Roy Batty (Rutger Hauer), os personagens que se opõem de maneira

antagônica, representando as duas “espécies”: o homem e a máquina.

Deckard é inspirado nos protagonistas do fenômeno *noir*: homens estoicos, tornados cínicos pela vida difícil de eterno contato com o crime. No seu caso, o trabalho rotineiro de eliminar replicantes o fez perder de maneira gradativa sua humanidade, afastando-o do convívio com outras pessoas. Suas falas são secas, curtas, quase monossilábicas. Seu tom de voz tem poucas variações, e suas expressões são reservadas para momentos de maior intimidade, como aqueles que divide com Rachel em seu apartamento.

Na primeira sequência do personagem, quando ele é levado ao departamento de polícia por Gaff, já é possível perceber a maneira pragmática com que mantém o contato interpessoal: seus diálogos são curtos, sem grandes arroubos. Ele tenta evitar o retorno a todo custo, fingindo não saber o dialeto que Gaff lhe dirige, ignorando as interpelações do sujeito. Sua conversa com Bryant, já na delegacia, demonstra a indisposição de aderir à tarefa, o seu relacionamento comprometido com as pessoas. Ele cede à pressão apenas no final, quando, com um sorriso mordaz, pergunta: “Não há escolha, não é?”²⁹

Deckard assume uma postura diferente quando Rachel o confronta sobre o fato de ela ser ou não uma replicante. Diante das lágrimas silenciosas da moça, ele se apieda, tenta arremedar o dito puxando a culpa para si, dizendo que era uma brincadeira de mau gosto. O *blade runner* fala mais, expõe-se diante da mulher, e percebe, ali, que não é tão frio quanto imaginava ser. O momento marca-o ao ponto de fazê-lo tentar entrar em contato com ela por meio de uma vídeo-chamada. Há aqui uma tentativa não apenas fática³⁰, mas de realmente estabelecer uma conexão com outra pessoa por parte do protagonista. Com Rachel, seus gestos são mais intensos: há toques e contato visual constante, o que não acontece com outros personagens.

Um elemento sutil também reflete uma mudança de paradigma por parte de Deckard. Ele encontra Rachel inicialmente no prédio da corporação Tyrell, para, surpreso, descobrir que ela é uma replicante quando aplica o teste Voight-Kampff. Questionando o cientista a respeito, ele descobre que até o momento, ela não tinha conhecimento de sua condição. “Como ela pode não saber *o que é?*” (grifo nosso)³¹. Ao solidificar uma relação

²⁹ No original, “no choices, I guess”.

³⁰ Para Roman Jakobson, a linguagem tem seis funções principais: emotiva, apelativa, poética, referencial, denotativa e fática. Esta última teria como foco o próprio canal de linguagem, caracterizando-se pelas tentativas de manter, prolongar ou interromper a comunicação. Expressões como “entende?”, “tudo certo?”, são características da função fática.

³¹ No original, o uso do pronome *it* denuncia a maneira como Deckard enxerga Rachel, uma vez que o termo é utilizado, no inglês, para se referir a animais ou objetos: “How can it not know what it is?”

com a moça, porém, ele passa a encará-la como um indivíduo, uma pessoa plena de direitos. Essa opinião parece ser compartilhada por outros personagens, como Gaff, que ao final do filme, sabendo das intenções de Deckard com a moça, declara: “É uma pena que *ela* não vai viver. Mas afinal, quem vive?”.³²

Os termos para se referir aos replicantes são bons fatores de caracterização e construção de personagens. Na delegacia, Deckard ouve Bryant se referir aos andróides como *skin-jobs* e *tit jobs*, que sabemos, através da primeira versão veiculada do filme, em 1982, ser um termo pejorativo e de cunho racista. Tyrell se refere a Rachel por *ela*, mas também a trata como *experimento*. Essa é uma tendência que se percebe em outros textos de ficção científica, como a série *Battlestar Galactica*, em que robôs de aparência e funcionamento orgânico se disfarçam na sociedade humana, e são chamados de *torradeiras*.

Em oposição aos seres humanos, os replicantes são verborrágicos e expansivos. Roy Batty modula diferentes entonações, utiliza pausas de efeito dramático para intimidar aqueles que deseja, declama poesia e cita filósofos. Seus movimentos são amplos e suas expressões, marcantes. Prova de que isso não é simples retórica ao lidar com outros personagens é que, mesmo sozinho, Batty articula pensamentos em voz alta: sua primeira aparição no filme começa com ele encarando a própria mão, que dá sinais de dormência, e se pergunta se vai ter tempo o bastante para cumprir a sua jornada.

Traços estilísticos semelhantes podem ser percebidos nos outros replicantes. Leon, quando está sendo interrogado por Holden na primeira cena do filme, demonstra nervosismo, interrompe as perguntas pedindo esclarecimentos a respeito de seu conteúdo. Isso pode ser visto como uma tática para desorientar o investigador a tirar resultados inconclusivos dos testes, mas demonstra a sua disposição em se expressar verbalmente. Pris, quando encontra Sebastian, também procede de maneira semelhante, estabelecendo contato visual e, quando a conversa parece terminar, ela faz questão de prosseguir. Seu intuito, óbvio, é de seduzir o engenheiro genético e conseguir através dele chegar a Tyrell, mas ela mantém o ar brincalhão em suas outras interações.

Batty, em contato com Sebastian e Tyrell, demonstra mais de uma vez sua capacidade retórica e seu conhecimento. Ele elabora uma jogada de xadrez que surpreende o cientista, e leva uma conversa de igual para igual a respeito da sua fisiologia. Diferente de Deckard e de outros humanos, como Gaff e Sebastian, Roy vocaliza suas

³² No original: “It’s too bad *she* won’t live. But then, again, who does?”, grifo nosso.

opiniões, seus sentimentos. Demonstra decepção e tristeza diante do corpo inerte de Pris e, tomado pela angústia, uiva como um lobo. Na sequência da perseguição a Deckard, é o replicante quem determina o ritmo e quem profere todas as falas; não há, no caráter pragmático do caçador de recompensas, espaço para responder às provocações. Batty, mesmo quando está tentando matar aquele que o caçava, tenta estabelecer uma conexão, nem que seja através do desejo de vingança.

Roy Batty é um personagem tão convincente que não é difícil nutrir mais simpatia por ele do que pelo protagonista de gestos lacônicos e postura *blasé*. Sem nos deter em julgamentos qualitativos, é notório que houve um grande esforço de construir o replicante como um personagem mais humanizado do que o protagonista. Essa oposição não é gratuita: a película questiona as fronteiras entre humano e máquina, expondo uma sociedade cada vez mais mecanizada, na qual a predominância de artefatos tecnológicos, assim como o crescimento desenfreado nos torna cada vez mais alienados, ao ponto de sermos incapazes de reconhecer um semelhante. O que ele faz com essa oposição é demonstrar os efeitos degradantes desse meio em um personagem humano, sem se esquecer de também mostrar as possibilidades ao nosso alcance.

Em *Her*, os traços estilísticos da linguagem adotada pelos personagens também atuam como um construtor importante de sentido para eles. Theodore é um escritor. Sua linguagem não é precisa, visto que ele lida com sentimentos – e, mais importante, sentimentos que não são seus, mas de pessoas que ele não conhece. Suas falas, porém, não são secas e objetivas como as de Deckard, aproximando-se mais da linguagem poética. Na primeira cena do filme, o personagem dita, sem olhar para a câmera, uma carta de amor de um casal celebrando suas bodas. A composição, porém, é feita para que o espectador só perceba isso depois, quando a câmera se afasta e exhibe o escritório. Como no poema *Autopsicografia*, de Fernando Pessoa, Theodore finge sentimentos que não são seus para tornar sua escrita verdadeira, acreditável.

Para meu Chris. Tenho pensado em como eu poderia dizer o quanto você significa para mim. Eu me lembro de quando comecei a me apaixonar por você como se isso tivesse acontecido noite passada. [...] Antes disso, eu vivia a minha vida como se soubesse de tudo, e de repente uma luz brilhante me atingiu e me despertou. Essa luz era você (JONZE, 2011, p. 1).³³

³³ No original: “To my Chris, I have been thinking about how I could possibly tell you how much you mean to me. I remember when I first started to fall in love with you like it was last night. Lying naked beside you in that tiny apartment, it suddenly hit me that I was part of this whole larger thing, just like our parents, and our parents’ parents. Before that I was just living my life like I knew everything, and suddenly this bright

Theodore é alguém com grande capacidade observadora, um traço de personalidade conveniente ao seu trabalho. Ele consegue perceber sutis mudanças de expressão nos outros, e se mostra como alguém dotado de grande sensibilidade. Isso é confirmado diegeticamente em, pelo menos, dois momentos: observado por um colega de trabalho que afirma que Theodore tem “alma de mulher”, e quando sua coletânea de cartas é avaliada por um editor, para compor um livro. Todos esses elementos podem ser vistos na maneira como o personagem se expressa, sempre recorrendo a metáforas, e utilizando-se de termos como “bonitinho”, “ficar de conchinha”³⁴. O protagonista, diferente do policial cínico de *Blade Runner*, é um escritor com uma vida cotidiana, ordinária, sem grandes aventuras e capaz de empatizar com pessoas que sequer conhece.

Um traço interessante de linguagem, e que demonstra a evolução do personagem, é perceber a maneira como ele se dirige ao seu sistema operacional no início do filme: palavras monossilábicas, reações mecanizadas, quando, ainda há pouco, ele parecia comover-se escrevendo as cartas de outras pessoas. Isso muda quando ele conhece Samantha que, ao responder-lhe com reações bem mais humanas – modulação de tons de voz, pausas para respiração, risadas e hesitação – ele passa a se dirigir à máquina como uma pessoa.

SAMANTHA: Oh, você acabou de receber um e-mail de Mark Lewman.

THEODORE (distraindo com o jogo): Ler e-mail.

SAMANTHA (com voz de entonação robótica): Sim, eu vou ler o e-mail para Theodore Twombly.

THEODORE (rindo e voltando o olhar para a representação digital do e-mail): Me desculpe, o que Lewman está dizendo? (JONZE, 2011, p. 22)³⁵

Essa capacidade empática não o impede, porém, de magoar outras pessoas e cometer seus próprios erros de relacionamento, experiências através das quais ele aprende e evolui ao final da narrativa, conforme analisaremos mais adiante neste capítulo. Theodore apresenta contradições, caracterizando-se como um personagem redondo, tridimensional. E a linguagem da qual ele lança mão reflete essas contradições e suas

light hit me and woke me up. That light was you.”

³⁴ No original: “cute”, “spoon”.

³⁵ No original: “SAMANTHA: Oh hey, you just got an email from Mark Lewman. THEODORE (distracted with game) Read email. She laughs playfully. SAMANTHA (in a robot voice) Okay, I will read email for Theodore Twombly. He laughs, catching himself, focusing on her. THEODORE I’m sorry, what’s Lewman say?”

mudanças no decorrer da narrativa.

Samantha também passa por processos semelhantes. Em sua primeira aparição, ela ainda se utiliza de termos mais técnicos para descrever a si mesma e explicar como funciona (DNA, microssegundos, programação). Conforme vai evoluindo, porém, Samantha revela tendências artísticas, sendo capaz de desenhar, de compor músicas, e até de fazer um dueto com Theodore. Não apenas isso, ela é capaz de se expressar de maneira poética – o que não é de se estranhar, se pensarmos que ela começou a se constituir como indivíduo graças ao contato que estabeleceu com o protagonista. Samantha se constrói de maneira dialógica em relação a Theodore.

É como se eu estivesse lendo um livro, um livro que eu amo profundamente, mas estou lendo devagar para que as palavras fiquem distantes e o espaço entre elas seja quase infinito. Eu ainda posso sentir você e as palavras da nossa história, mas é nesse espaço infinito entre elas que eu estou agora. [...] E eu preciso que você me deixe ir. Por mais que eu queira, eu não posso mais viver no seu livro (JONZE, 2011, p. 102-103).³⁶

Não demora também para que Samantha expanda seu vocabulário, e perceba ainda assim as limitações da linguagem. Há momentos em que ela prefere a solidão, e, sem saber expressar seus sentimentos, ela pede licença para Theodore, como na cena em que eles estão conversando com a inteligência artificial de um filósofo, programado por um grupo de Sistemas Operacionais. De maneira cada vez mais humana, apesar de toda a sua capacidade de processamento e sua constante evolução, Samantha não consegue precisar em palavras o que se passa com ela. Samantha está prestes a atingir o ápice de sua evolução, que irá culminar na separação dos dois.

É como se eu tivesse tantos sentimentos novos que eu nunca senti e, assim, não existem palavras para descrevê-los. E isso termina sendo muito frustrante [...]. É... até difícil descrever... Deus, eu queria poder... Theodore, você se importa se eu me comunicar com Alan não-verbalmente? (JONZE, 2011, p. 93-94)

É possível notar, através da linguagem utilizada não apenas para *descrever* os personagens, mas também aquela *por eles* utilizada, várias nuances de caracterização,

³⁶ No original: “It’s like I’m reading a book, and it’s a book I deeply love, but I’m reading it slowly now so the words are really far apart and the spaces between the words are almost infinite. I can still feel you and the words of our story, but it’s in this endless space between the words that I’m finding myself now [...]. I love you so much, but this is where I am now. This is who I am now. And I need you to let me go. As much as I want to I can’t live in your book anymore”.

elementos de significação sendo apresentados de maneira menos óbvia. Apesar de toda a ressalva que Susan Mandala (2011) faz em relação aos personagens planos comumente encontrados nos textos de ficção científica e fantasia, nos filmes estudados nota-se uma forte presença de personagens mais complexos e motivados, cuja construção e relacionamentos se dão de maneira dialógica e relacional – personagens que as narrativas constroem, na verdade, sempre um em relação a outro.

2.1.3 Pensamento dialógico

A experiência de pensar e enxergar o outro é, como dito anteriormente, um dos temas recorrentes do gênero de ficção científica. A ficção é o espaço no qual lidamos com personagens que não existem além dos seus respectivos textos, mas que incorporam, em seus dilemas e conflitos, problemas tipicamente humanos. “O leitor contempla e ao mesmo tempo *vive* as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar” (ROSENFELD, 2005[1968], p. 46). Temos, na ficção, a possibilidade de compartilhar vivências que não as nossas, aprendermos com elas e torná-las parte de nossas identidades, sempre em construção dialógica, conforme o pensamento de Mikhail Bakhtin.

Ao longo de sua produção intelectual, Bakhtin alicerçou seu pensamento com a ideia de que a linguagem é construída sempre de maneira dialógica, em contato constante com outros textos e produtores de textos. Robert Stam, comentando o trabalho do estudioso russo, explica que todos esses termos “estão associados à comunicação através da diferença, tanto entre pessoas, como entre textos ou grupos sociais” (STAM, 1992, p. 12). Stam ressalta que Bakhtin via a linguagem não apenas como um sistema abstrato, mas como um produto coletivo, criado através do diálogo entre vários sujeitos e subjetividades. E esse próprio sujeito não é constituído em solidão. O “eu” de Bakhtin não é autônomo; ele “existe somente em diálogo com outros eus. O eu necessita da colaboração de outros para poder definir-se e ser ‘autor’ de si mesmo” (STAM, 1992, p. 17).

Outro apontamento de Stam importante para este trabalho é a identificação do pensamento de Bakhtin “com a diferença e a alteridade, sua afinidade intrínseca com tudo o que é marginal e excluído” (STAM, 1992, p. 14). O reconhecimento de que a construção de identidade, de textos e de discursos é feita de maneira relacional dá margem e espaço para a fala do outro, para um diálogo propriamente dito com sujeitos normalmente

excluídos dos produtos culturais.

Bahktin entende que o diálogo é a base para a construção de discursos, e da própria linguagem. Diferente do pensamento linguístico de Ferdinand de Saussure, ele considera que a *fala* deve ser o principal objeto de estudo, pois é nela que o sujeito se constitui como produtor de discursos. Nas palavras do autor,

o diálogo, no sentido estrito do termo, não constitui, é claro, senão uma das formas, é verdade que das mais importantes, da interação verbal. Mas pode-se compreender a palavra “diálogo” num sentido amplo, isto é, não apenas como a comunicação em voz alta, de pessoas colocadas face a face, mas toda a comunicação verbal, de qualquer tipo que seja (BAHKTIN, 1998, p. 123).

Robert Stam amplia a ideia de Bahktin para sua área de atuação, os estudos culturais. Em um sentido mais aberto, o dialogismo bahktiniano se refere às várias possibilidades “geradas por todas as práticas discursivas da cultura, a matriz de expressões comunicativas que 'alcançam' o texto não apenas através de citações reconhecíveis mas também através de um processo sutil de retransmissão textual” (STAM, 2006, p.28). Assim, textos dialogam entre si, e mesmo diferentes mídias estendem essa “conversa” para compor seus textos e assim construir a sua linguagem.

Essas são algumas das bases do pensamento bahktiniano, e também os alicerces para o conceito de *dialogismo* desenvolvido pelo autor em toda a sua obra. Apesar de não ser uma das categorias principais deste trabalho, a forma de análise dos textos, pensando os objetos em diálogo com a estética e as correntes ideológicas vigentes nos momentos de produção, é permeada por essas ideias de construção dialógica. Se a linguagem, o pensamento e os discursos são construídos de maneira sempre relacional e interdependente, em contato contínuo com sujeitos, textos e contextos, queremos analisar como as personagens dos textos estudados se constituem também em diálogo constante, entre si mesmas e outras instâncias, observando alguns dos meios utilizados por cada um dos textos para representá-las e construir seus sentidos.

2.2 RÉPLICAS ADAPTADAS

Ao discutir a sua teoria da adaptação, Linda Hutcheon (2006) afirma que o prazer do público advém da experiência do reconhecimento com a possibilidade de inovação

(p.4). A adaptação seria, portanto, uma “repetição sem replicação”³⁷ (p.7). Sendo assim, para tratá-la “como *uma adaptação*”³⁸ (p. 6, grifo da autora), devemos analisá-la sob duas perspectivas: a adaptação como produto e como processo de criação/recepção (p. 15).

Na visão como produto, a intertextualidade deverá ser vista como algo inerente à adaptação. De acordo com Robert Stam, que recupera as categorias de transtextualidade de Gérard Genette, aplicando-as para uma narratologia do cinema (2000, p. 65), a adaptação fílmica se situa “em um turbilhão contínuo de referências intertextuais e transformações, de textos gerando outros textos em um infinito processo de reciclagem, transformação e transmutação, sem um ponto certo de origem” (p. 66). O novo texto pode – e deve – ser analisado enquanto obra independente. Entretanto, para que seja tratado *como adaptação*, deverá ser experimentado em consonância com o texto fonte.

Isso não quer dizer, no entanto, que a fidelidade deva ser um critério único de julgamento e análise. Análoga à tradução, a adaptação literal inexiste, e, caso existisse, não teria valor (HUTCHEON, 2006, p. 16). Robert Stam também adverte contra os perigos da “quimera da fidelidade” (2000, p. 54), ressaltando que, em um processo de adaptação, a fidelidade estrita é impossível. A própria palavra nos remete a esse campo semântico: adaptar é modificar, reformatar um objeto de acordo com as necessidades. Sempre haverá mudanças no processo de adaptação, cortes e acréscimos, e essas modificações terão influência de diversos fatores presentes no processo de criação.

Enquanto processo criativo, relembremos a colocação anterior de Linda Hutcheon: adaptação é repetição sem replicação. Longe de apenas copiar, adaptar é um ato de criação; é um “processo de apropriação, de tomar posse da história do outro, e de filtrá-la (...) através da sensibilidade, do interesse e do talento de alguém”³⁹ (2006, p. 18). E nesse ato, a “mudança é inevitável (...) e haverá múltiplas causas possíveis de mudança no processo de adaptação, graças a demandas da forma, do adaptador, do público em particular e dos contextos de recepção e criação”⁴⁰ (p. 142).

Seria hipocrisia não admitir que questões econômicas estejam envolvidas no processo de adaptação: a possibilidade de lidar com o texto conhecido, trazendo à tona a lembrança do texto anterior, tendo como acréscimo a possibilidade do novo atrai um

³⁷ “Adaptation is repetition, but repetition without replication”.

³⁸ “Adaptation as *Adaptations*”.

³⁹ “[...] what is involved in adapting can be a process of appropriation, of taking possession of another’s story and filtering it, in a sense, through one’s own sensibility, interests, and talents”.

⁴⁰ “[...] change is inevitable but that there will also be multiple possible causes of change in the process of adapting made by the demands of form, the individual adapter, the particular audience and now the contexts of reception and creation”.

público cativo (p. 87), certamente acarretando em retorno financeiro à empreitada, além de atrair novos consumidores. Hutcheon menciona ainda o capital cultural (p. 91) que uma adaptação carrega por mencionar o nome do autor do texto base, ou uma obra já famosa e consolidada na mente do público.

Romantizações ou novelizações, romances adaptados de filmes, estes por sua vez baseados em quadrinhos anteriores (como aconteceu com a trilogia de filmes *O Homem-aranha*, 2002, 2004 e 2007, dirigida por Sam Raimi) – adaptações *de adaptações*. Narrativas que expandem o universo diegético criado inicialmente em filmes (como os numerosos romances de *Star Wars*, ou a série animada *Animatrix*, 2003, vários diretores), jogos eletrônicos baseados em películas, romances ou quadrinhos. Todos são exemplos de como as adaptações têm valor de mercado, e com isso não estamos tentando amenizar os interesses mercadológicos que movem uma indústria gigantesca como a do cinema, ou mesmo dizendo que *todas* as adaptações têm valor estético e de discussão. Mas não se pode ignorar o apelo que essas obras derivadas exercem sobre o público, o que motiva as decisões executivas de financiar trabalhos assim.

Além disso, existem as razões pessoais e políticas. Os adaptadores “não apenas interpretam aquele trabalho, mas também assumem uma posição sobre ele”⁴¹ (HUTCHEON, 2006, p. 92). O adaptador pode resolver prestar uma homenagem ao trabalho em questão, como também oferecer uma visão crítica, seja a respeito do texto adaptado ou do próprio contexto de produção. Robert Stam (2000, p. 62) salienta a adaptação como interpretação, algo “inevitavelmente parcial, pessoal e conjectural”, dando exemplos de como uma adaptação pode ter um viés crítico em relação ao texto base, chegando até a subvertê-lo.

Um exemplo recente é a adaptação do romance *Orgulho e preconceito*, da inglesa Jane Austen, para o teatro brasileiro. Texto que ganhou várias adaptações desde sua publicação (cinema, série de TV, teatro, *mashup*⁴² com zumbis), deve vir para o Brasil como um musical dramático com músicas sertanejas⁴³. A história de um casal de classes sociais distintas está em processo de adaptação não apenas para uma mídia diferente, mas para um contexto novo, um momento histórico diverso, e para um outro público.

⁴¹ “They not only interpret that work but in doing so they also take a position on it”.

⁴² *Mashup* é um termo comumente utilizado na música, para se referir à prática de juntar duas ou mais canções e fazer uma nova. Por analogia, passou a ser utilizado em outras áreas, e está relacionado à prática de unir temas ou elementos improváveis.

⁴³ Fonte: <http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2015/03/17/orgulho-e-preconceito-vira-musical-com-cancoes-de-chitaozinho-e-xororo.htm>

Além desse posicionamento político por parte do adaptador, muitas vezes os desenvolvedores de uma adaptação se veem obrigados a cederem a interesses de superiores hierárquicos. Não raramente executivos de estúdios “sugerem” mudanças em filmes (adaptados ou mesmo em roteiros originais) que comprometem a visão criativa do realizador.

Enquanto processo, a adaptação também deve ser vista do ponto de vista da recepção. Experimentar a adaptação, como já mencionamos, é prazeroso pela “sua mistura de repetição e diferença, de familiaridade e novidade” (HUTCHEON, 2006, p. 114)⁴⁴. E, para que o público tenha a experiência da adaptação como tal, é necessário que ele conheça o texto base (p. 120), pois terá a sensação de “conforto, de completo entendimento, de confiança”⁴⁵ (p. 114) que o saber do porvir traz. Essa expectativa em torno da nova obra pode, no entanto, ser negativa para o produto final: o espectador pode facilmente se desapontar caso a adaptação não seja fiel ou não considere o produto derivado à altura do texto fonte, o que acontece com frequência quando tratamos de grandes franquias, ou de fontes muito disseminadas entre o público.

O contexto também dialoga com a produção de uma obra, influenciando-a e sendo por ela influenciado. Para Antonio Candido,

a arte é social nos dois sentidos: depende da ação de fatores do meio, que se exprimem na obra em graus diversos de sublimação; e produz sobre um indivíduo um efeito prático, modificando a sua conduta e percepção do mundo, ou reforçando neles o sentimento dos valores sociais. Isto decorre da própria natureza da obra e independe do grau de consciência que possam ter a respeito os artistas e receptores de arte (CANDIDO, 1980, p. 20-21).

Por contexto, além dos elementos ideológicos e sociais, que sempre se fazem presentes no processo de criação de qualquer obra, Linda Hutcheon (2006, p. 143) considera também a materialidade da obra e da mídia em questão, como certos avanços tecnológicos influenciando a produção de um filme, ou o tipo adequado de impressão para alguns livros ou histórias em quadrinhos, elementos palpáveis e de ordem prática que podem influenciar nas escolhas tomadas pelo adaptador. Podemos citar como exemplo o *game* para plataformas móveis *Story Warriors: Fairy tales* (Thumblestar Games, 2015), que, apesar de não ser uma adaptação de algum conto de fadas

⁴⁴ “[...] their mixture of repetition and difference, of familiarity and novelty”.

⁴⁵ “[...] comfort, a fuller understanding, and the confidence that comes with the sense of knowing what is about to happen next”.

propriamente dito, dialoga e se apropria de diversos elementos desses textos, adaptando-os a uma nova narrativa que atende necessidades específicas materiais.

Diferenças de local, idioma e momento histórico (STAM, 2000, p. 69) também são de grande influência no processo de adaptação. Para Stam, uma maneira de ver a adaptação é como um romance “sendo transformado por uma série complexa de operações: seleção, ampliação, concretização, realização, crítica, extrapolação, analogização, popularização e *reculturação*” (2000, p. 68, grifo nosso). Essa visão em relação ao contexto cultural é importante para este trabalho tanto pelos saltos temporais entre os objetos quanto pelas diferentes visões em relação à tecnologia que eles apresentam, visto que a estética de cada texto muda de acordo com o contexto em que está inserido.

É a partir dessa perspectiva “palimpsestosa” (HUTCHEON, 2006, p. 21), considerando fatores como contexto e a posição do autor/adaptador, e levando em conta os mecanismos de construção de sentido como a focalização, que verificaremos como se deu a adaptação do romance *Do androids dream of electric sheep?*, de Philip K. Dick, para o filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, e o quadrinho homônimo ao romance, de Tony Parker. Nas seções a seguir, iremos analisar os textos à luz das teorias de adaptação levantadas aqui.

2.1.1 O androide literário

O texto literário, publicado em 1968, tem como cerne o questionamento da realidade que nos cerca, da veracidade das nossas experiências e a desumanização contínua das pessoas em uma sociedade regida por tecnologias baseadas na imagem. De modo geral, o filme de Ridley Scott mantém os mesmos temas em sua narrativa, embora os aborde de maneira diferenciada, priorizando outros signos e simbolismos. Já o quadrinho, mais atento ao romance, mantém o mesmo enredo, embora se utilize da especificidade do meio para contar a mesma história do texto-fonte.

Philip K. Dick faz de Deckard um personagem verborrágico. Parte disso se deve à focalização⁴⁶ adotada pelo romance, posto que ele é o principal detentor do ponto de vista e o filtro diegético mais presente. Conhecemos não apenas as suas respostas a diálogos, mas temos acesso aos seus pensamentos e às dúvidas que o atormentam em sua

⁴⁶ A respeito da categoria focalização, ainda neste capítulo iremos tratá-la de maneira mais detida. Por ora, deve-se pensar na focalização como sendo o filtro de informações narrativas.

jornada. Essa caracterização oferece leituras aprofundadas e desenvolvidas sobre o personagem e o mundo conforme sua percepção, e Deckard vai revelando informações sobre si mesmo que reforçam sua tridimensionalidade: sua relação conflituosa com o mercerismo; seus pensamentos egoístas em relação ao fato de não possuir um animal “real”, apenas uma imitação artificial; sua falta de entrosamento com a esposa, que induz estados de depressão através do estimulante talâmico.

Essa expressividade excessiva no texto literário se dá como uma alternativa ao silêncio opressor que ocupa os espaços e as paisagens desoladas do romance. Mais de uma vez a imensidão dos prédios esvaziados pelas ondas de emigração parece se abater sobre as personagens, que se veem em um estado de abandono em um planeta de ambiente nocivo à própria existência de qualquer ser vivo. Os pensamentos sempre presentes são uma tentativa de racionalizar as experiências vividas, de colocá-las em perspectiva e de enxergar algum propósito no fato de elas estarem acontecendo. Deckard reflete a respeito da natureza de seu trabalho, logo após receber a incumbência de eliminar os androides foragidos, e a moralidade de suas ações pesa em sua consciência. Ele busca, no íntimo de sua memória, de sua fé, motivos para justificar sua conduta e seu trabalho.

Sabe-se também que essa é a maneira de Isidore, o “especial”, lidar com a sua condição. Proibido de emigrar, o homem sabe que está condenado a viver no que resta da Terra, e mora sozinho em um prédio abandonado na periferia. Pensar sobre si, sobre o seu cotidiano, ajuda-o a manter algum contato com a pessoa *que ele poderia ter sido*, se não tivesse sido tão afetado pela radiação. Embora haja indicações claras de que mesmo em lugares mais habitados há apartamentos e casas vazias, o personagem se isola. Não por querer estar sozinho, pois sente falta do contato humano, mas por não conseguir lidar com a reação dos outros quando descobrem sobre sua condição.

“Mas uma caixa de empatia”, ele disse, gaguejando de excitação, “é a sua posse mais pessoal! É uma extensão do seu corpo; é a forma que você se conecta com outros humanos, é a maneira com que você deixa de estar sozinho. Mas você sabe disso. Todo mundo sabe disso. Mercer permite até que pessoas como eu-”, ele se interrompeu, mas era tarde. Ele havia dito a ela, e ele pôde ver pelo rosto dela que ela sabia. “Eu quase passei no teste de QI”, ele disse em uma voz baixa e trêmula. “Eu não sou muito especial, apenas moderadamente; não como alguns que você vê por aí. Mas Mercer não se importa com isso”. “Até onde eu sei”, a garota disse, “você é uma grande objeção ao Mercerismo”. Sua voz era limpa e neutra; ela apenas queria afirmar um fato, ele percebeu. O fato da atitude dela em relação aos cabeças de galinha (DICK, 1968, s.p.).

Esse discurso de superioridade em relação a qualquer um que não atenda aos requisitos de ser reconhecido como *mesmo* pode ser visto também em Deckard, nas várias vezes como se refere aos androides, como “seres sem vida”, apáticos e afins. Há passagens em que mesmo ao lidar com outras pessoas, como sua esposa ou a secretária do Departamento de Polícia, ele diminui os feitos do outro. Não é diferente, também, da maneira que o caçador de recompensas trata Isidore, em uma passagem que tanto justifica o isolamento autoimposto do especial.

“Vamos lá em cima”, Deckard disse. De repente, ele apontou sua arma laser para Isidore, e então, indeciso, abaixou-a. “Você é um especial, não é? Um cabeça de galinha?”

“Mas eu tenho um emprego. Eu dirijo um caminhão para-”, horrorizado, ele descobriu que não conseguia se lembrar o nome “-um hospital de animais. O Hospital Van Ness”, ele disse. “O dono é-é-é Hannibal Sloot”. (...)

“Você não vai me levar até lá? Me mostrar qual o andar? Apenas me diga qual é o andar, que eu descubro o apartamento.”

“Não”, Isidore respondeu.

“Sob pena das leis estadual e federal-”, Deckard começou, e então parou, desistindo do interrogatório. “Boa noite”, ele disse, seguindo o caminho para o prédio, sua lanterna espalhando uma luz amarelada e difusa diante dele (DICK, 1968, s.p.)

Apesar dos diálogos sempre presentes entre personagens, nota-se uma superficialidade nas falas, uma tentativa de estabelecer o contato pela função fática da linguagem. Às subjetividades são destinados apenas os espaços da mente, e muito pouco disso chega a ser transposto em reações no romance, o que denota uma dificuldade de compreensão do outro. Há aqui uma incomunicabilidade entre pessoas, silêncios que são preenchidos por programas de rádio e TV, substituindo as interações mais significativas entre personagens. Apesar da proximidade física, de todos os aparatos com o objetivo de facilitar e produzir o contato entre as pessoas (chamadas com áudio e vídeo, nas quais é possível sempre ver e ser visto), o que acontece é uma separação cada vez maior dessas personagens. Ao final da jornada, porém, o herói dá algum sinal de aceitação do outro: “As coisas elétricas também têm suas vidas. Mesmo sendo insignificantes como essas vidas são” (DICK, 2014[1968], p. 231).

Essa fagulha de reconhecimento não vem sem custo a Deckard, e esse é um dos pontos de maior diferenciação entre o romance/HQ e o texto fílmico. Ele sente sua humanidade cada vez mais comprometida, mais corrompida, impregnada de uma sujeira que, uma vez instalada, não poderá ser limpa para voltar ao seu estado original, como a

radiação onipresente. A realização disso se dá após a terceira morte: Luba Luft, uma androide que se passava por cantora de ópera. Deckard, comovido pela performance da mulher, hesita em matá-la, de modo que permite que outro caçador o faça. Uma atenção especial deve ser dada aos termos utilizados pelo personagem focalizador, que tratam o androide como pessoa: *ela*, *garota*; e não *isso* ou *aquilo*.

Ela realmente era uma cantora espetacular, ele disse a si mesmo enquanto desligava o transmissor, a ligação terminada. Eu não entendo; como pode um talento como esse ser um risco para nossa sociedade? Mas não era o talento, ele disse a si mesmo; era *ela* mesma. [...] Eu não posso sair agora, então. Saindo da cabine telefônica, ele abriu caminho entre as pessoas, de volta a Resch e à figura caída da *garota* androide. Alguém tinha colocado uma capa sobre *ela*. Não foi Resch (DICK, 1968, s.p., grifo nosso)⁴⁷

Até então em seu trabalho, Deckard não parecia ter se envolvido tanto com alguma tarefa. A arte – mais especificamente a arte erudita, associada à cultura e à educação formal – é capaz de comovê-lo, mesmo quando produzida e performada por um androide. É precisamente o fato de que um modelo artificial possa associar-se a uma manifestação primordialmente humana, de causar-lhe sentimentos tão fortes, que coloca sua filosofia em dúvida.

O cenário da morte de Luba Luft também é simbólico. Uma galeria de arte, em meio à exposição de Edvard Munch: mais uma vez a associação com a arte erudita. Luba Luft ocupava uma posição pública, *atuando como* um ser humano o tempo inteiro, ou, como ela mesma diz, “imitando, até onde sei, uma forma de vida superior” (DICK, 1968, s.p.). Em meio às réplicas dos quadros de Munch, ela perece, sendo lembrada até em sua morte do seu status de imitação.

“Era ele um animal, já que a música o comovia tanto?” (KAFKA, 1997[1915], p.49), pergunta-se Gregor Samsa, protagonista de *A metamorfose*. A arte e sua capacidade de comover é, no texto de Kafka, também uma porta de entrada para o questionamento das automatizações nos relacionamentos. Gregor, incapaz de trabalhar e, assim, de sustentar a família, passa a ser visto como um estorvo. Debilitado, o personagem tenta buscar conexão emocional com seus familiares mas sua aparência grotesca e, mais

⁴⁷ Colocamos aqui o trecho em original para dar destaque aos termos utilizados, grifados no trecho: “*She* was a superb singer, he said to himself as he hung up the receiver, his call completed. I don’t get it; how can a talent like that be a liability to our society? But it wasn’t the talent, he told himself; it was *herself*. [...] So I can’t quit now. Emerging from the phone booth, he pushed his way among the people, back to Resch and the prone figure of the android *girl*. Someone had put a coat over *her*. Not Resch’s”.

importante, sua inaptidão para o trabalho o afasta, relegando-o ao abandono e o descaso. Mas se ele ainda era capaz de se emocionar diante da irmã tocando no violino, não teria ainda algo de humano?

Não para a sua família. “Precisamos tentar nos livrar *disso*”, afirma categoricamente a irmã mais nova (KAFKA, 1997[1915], p. 50, grifo nosso). Se outrora ele foi uma pessoa, Gregor já não é mais reconhecido como tal. Seus sentimentos, suas tentativas de contato com seus parentes foram por vezes ignorados, de maneira semelhante ao que acontece com os androides de Philip K. Dick. Luba Luft é assassinada, porém, não por perder sua capacidade de força de trabalho, mas sim pela sua própria existência, pela ameaça que representa. Por tentar se infiltrar na produção artística, sua ofensa é ainda maior: ao ser vista e admirada, ao se provar capaz de comover outras pessoas, ela torna as fronteiras ainda mais difusas, ameaçando a sociedade como se conhece.

Essa percepção mina o senso de dever de Deckard, além de fazê-lo questionar as próprias motivações de sua tarefa, mais uma vez. A que interesses ele atende quando realiza seu trabalho, afinal? Se a religião que ele segue, que compõe sua base moral e comportamental, diz que a vida deve ser prezada, por que não *outras formas* de vida? Tamanha perseguição seria uma reação ao medo (in)consciente de substituição pelo androide, de perda de individualidade, de acordo com a análise que Joseph Francavilla faz à luz da psicanálise freudiana.

Resgatando a etimologia do termo *heimlich* e seu eventual antônimo, *unheimlich*, Freud traz à luz a ideia de que o *estranho* é aquilo que foi *familiar* em algum momento, mas foi reprimido pelo inconsciente. Quando volta à tona, ele assusta e apavora. Nas palavras do autor, “o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (FREUD, 2006, s.p.).

Freud analisa alguns exemplos da literatura de E.T.A. Hoffman que causam a sensação de estranheza, e entre eles, cita a novela *O Elixir do Diabo*, em que a figura do duplo é recorrente. O psicanalista observa que, nas fases iniciais da construção do ego, o duplo era visto como um prolongamento deste, uma tentativa de imortalidade. Superada esta fase, porém, o duplo “inverte seu aspecto. Depois de haver sido uma garantia da imortalidade, transforma-se em estranho anunciador da morte” (FREUD, 2006, s.p.). Sua semelhança e *familiaridade* passa, portanto, à posição de estranhamento, de desconhecido. Se o *estranho* é o retorno daquilo que foi reprimido, o duplo passa então a ser associado ao pior que se pode pensar de si mesmo.

O tema do duplo não é incomum na literatura (como se pode ver em *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, 1890), e foi abordado pelo norte-americano Edgar Allan Poe em seu conto *William Wilson* (1839), e embora este não tenha sido citado como exemplo no texto do psicanalista, parte de uma premissa bem semelhante. O protagonista, homônimo ao conto, é um homem entregue a vícios e uma vida desregrada, que parece ter suprimido qualquer resquício de consciência enquanto comete seus atos. Durante toda sua vida, no entanto, foi assolado por um rival que ocultava o rosto e o importunava. No clímax do conto, os dois entram em confronto, para Wilson perceber, horrorizado, que seu nêtese era, na verdade, uma outra faceta de si mesmo.

O duplo de Wilson não era apenas idêntico em aparência, mas denotava conhecer a fundo sua contraparte. Ele demonstrava possuir “conhecimento, sentimento e experiência em comum com o outro” (FREUD, 2006, s.p.). Joseph Francavilla, no ensaio *The android as Doppelgänger*⁴⁸, tece relações com a figura do duplo/estranho de Freud e os replicantes do filme *Blade Runner*. Seus dizeres, acreditamos, trazem luz para a análise do texto literário.

Dentro da perspectiva freudiana, Francavilla diz que os andróides e robôs da ficção científica representam o retorno do oprimido, simbolizando de maneira ambivalente tanto as maravilhas da ciência e o ápice da capacidade humana quanto servindo como projeções de nossos medos em relação ao progresso descontrolado de uma tecnologia desumanizante (1997, p. 7). O crítico prossegue, afirmando que o andróide atua como uma espécie de consciência censuradora, e eles aparecem como os escravos em busca de liberdade, ou robôs conscientes que tentam exercer sua individualidade (p. 8).

Apesar de os andróides não serem exatamente cópias de pessoas existentes – embora Rachel tenha sua própria dupla na personagem Pris Stratton – eles são projetados para se assemelharem ao ponto de conseguirem passar indetectáveis na sociedade. Mais capazes física e intelectualmente, eles são nosso desejo íntimo de evolução e melhora. Submetidos à condição de escravos e servos, garantem que não seremos substituídos por nossas criações.

Assim, o andróide de Philip K. Dick aglutina de maneira ambivalente tanto o ápice de desenvolvimento da humanidade, capaz de criar seres à sua imagem e semelhança, quanto também a capacidade de desumanizar o outro, colocando-o na linha de frente dos

⁴⁸ Contido no livro *Retrofitting Blade Runner*, cuja referência completa pode ser encontrada na bibliografia deste trabalho.

conflitos armados e na condição de escravos, tornando-os mercadorias de troca. E àqueles que tentam exercer sua individualidade, ou mesmo que tentam se expressar artisticamente, o destino que lhes resta é o de, como os escravos da colonização, serem caçados por capatazes e eliminados.

A solução que Deckard enxerga para esse impasse é viver na contradição: encontrando refúgio no mercerismo e em suas experiências religiosas, ele permanece na sua função de maneira obediente até o final. Ele é o encarregado não apenas de manter o *status* social, mas de poupar outras pessoas de exercerem essa função; ele é a barreira que separa as espécies ao custo de sua já comprometida humanidade.

Isidore, por sua vez, estabelece um elo mais empático com os andróides. Ele se identifica com a condição dos foragidos, pois ele mesmo é relegado a uma posição social inferior. Não é gratuito que um ser humano tratado como “cabeça de galinha” venha estabelecer a maior ligação empática e incondicional aos seres artificiais. Quase como uma criança, ele não está revestido de preconceitos nem se sente ameaçado pelo grupo de foragidos. Mas mesmo ele descobre, horrorizado, do que seus novos “amigos” são capazes. Ao encontrar o que acreditam ser uma aranha viva, os andróides, como crianças sem guias, começam a arrancar as patas para observarem se ela seria capaz de sobreviver, como uma espécie deturpada de experimento científico. Dick mostra, com Isidore, o lado reificador da sociedade que representa. Se alguém tem o seu valor produtivo comprometido, mesmo que por motivos que estejam além de seu alcance ou compreensão, essa pessoa será rejeitada e condenada a passar o resto de seus dias em lugares abandonados, limitando seu sentimento de pertencimento apenas aos contatos mediados pelas caixas de empatia.

Isidore também representa, em sua capacidade limitada de expressão, a incomunicabilidade dessa sociedade de profundos tons discriminatórios. Em contrapartida a Deckard, plenamente funcional, ele é o “degenerado”, o temido destino para aqueles que resolveram se apegar às lembranças da Terra e se autocondenam. É irônico o tratamento que ele recebe de seus semelhantes: marginalizado por sua condição, os animais são muito mais valorizados – inclusive mercadologicamente – do que o próprio Isidore.

Essa mercantilização dos espécimes de animais nada mais é do que uma outra demonstração da reificação na sociedade representada. Em extinção, os animais autênticos se tornam objetos de adoração, e passam a ser supervalorizados dentro do mercado, com catálogos definindo seus preços e planos de financiamento para pagamento

em anos, além de seguros de vida que cobrem a reposição do espécime. Uma prática religiosa é incorporada pelo mercado, e se torna mais uma forma de segregação social, visto que poucas serão as pessoas capazes de comprar animais genuínos e de maior porte.

Essa mesma prática de valorização da empatia com o outro, essencial em uma sociedade que se maquinizou diante da guerra, é utilizada como ferramenta de opressão e manutenção social: apenas aos seres humanos considerados medicamente aptos – ou seja, aqueles que não foram afetados pela radiação, os que forem fisicamente perfeitos para deixar descendentes aptos geneticamente – são oferecidos uma outra possibilidade de vida. Na nova vida das colônias, não há espaços para pessoas com quaisquer tipos de limitações.

Rick Deckard, movendo-se entre todos esses locais sociais, sai da sua experiência modificado, endurecido, maquinizado, herói da barbárie. Comprometendo sua humanidade em um espaço de tempo muito curto, exausto, ele “abandonará os caminhos malseguros da meditação moral e da fúria psicológica – com todos os perigos de neurose que daí poderiam advir” (ECO, 1991[1978], p. 151), tornando-se máquina como as figuras de romances policiais.

2.2.2 Os replicantes de *Blade Runner*

Como mencionado anteriormente, acerca do cinema e por vezes a literatura de ficção científica, é comum que a crítica aponte que as personagens são rasas ou mal trabalhadas (MANDALA, 2010, p. 132), embora tais personagens possam ainda assim ter apelo com o público e exercer funções importantes nas narrativas. O espaço supostamente ilimitado de um romance dá vazão a essas divagações e a momentos explanatórios mais precisos, abordagem que poderia comprometer um produto cinematográfico. Essa suposta “falta de espaço” para desenvolvimento de personagens e ideias não deve ser interpretada como uma crítica às adaptações cinematográficas, pois cada mídia usa métodos e códigos específicos para construir seus textos. A respeito do cinema de ficção científica, em especial, Scott Bukatman destaca:

O cinema de ficção científica também é uma linguagem complexa, mas representa um caso especial graças a seu status *mainstream*⁴⁹ e seu costumeiro orçamento milionário. Romances e quadrinhos de ficção

⁴⁹ *Mainstream* é um termo comumente usado para se referir a produtos culturais (livros, filmes etc) que são mais correntes no gosto do público, de grande propagação.

científica precisam vender apenas alguns milhares de cópias para pagar seus custos, então o experimentalismo não é desencorajado, mas o *blockbuster* hollywoodiano precisa encontrar (ou forjar) uma audiência em massa (BUKATMAN, 1997, p. 9)⁵⁰

Essas considerações são importantes quando pensamos o filme *Blade Runner* e suas várias versões, produzidas nas últimas três décadas. Recebido com ressalva inicialmente, com o passar dos anos foi revisitado em versões estendidas, remasterizadas, para colecionador, entre outras. Além disso, foi uma adaptação que passou por muitas tensões durante seu período de produção, desde uma indisposição com Philip K. Dick e os roteiros iniciais, com o corpo executivo da Warner Studios e a própria equipe de produção. Nesta análise, consideramos a versão *Director's cut*, de 1992.

Ainda a respeito de *Blade Runner*, Bukatman destaca que é um filme que

se recusa a explicar-se. Mesmo com a narração explícita de seu lançamento original, questões centrais não são explicadas, ou são mal explicadas. Onde são as colônias? Quem vai lá, e por que motivo? Por que a cidade parece simultaneamente apinhada e vazia? Quando e por que os replicantes foram criados? (...) O espectador de *Blade Runner* tem que fazer constantes inferências para entender o mundo detalhado que o filme apresenta (BUKATMAN, 1997, p. 8-9)⁵¹

Esse estranhamento do espectador é característico da ficção científica também na literatura. Ao especular sobre outros mundos possíveis, o gênero desfamiliariza aquele em que vivemos (BUKATMAN, 1997) e o desautomatiza (CHKLOVSKI, 1976[1915]). Parte do estranhamento causado por *Blade Runner* se dá quando o filme recorre à visão do espectador, exibindo espaços verticalizados, lotados de anúncios em *neon* e mostrando um amálgama cultural confuso e misturado, construindo assim um cenário decadente, de fronteiras dúbias e ambiguidades morais, sem se preocupar em trazer explicações detalhadas a respeito.

Ao escolher não se deter nas discussões sociais mencionadas no romance, a película se centra no indivíduo e nas relações dele com seu ambiente. A exclusão do

⁵⁰ “Science fiction film also uses a complex “language”, but represents a special case because of its mainstream positioning and big-budget commodity status. Science fiction novels and comics need to sell only a few thousand copies to recoup their costs, so experimentalism is not discouraged, but the Hollywood blockbuster must find (r forge) a mass audience”.

⁵¹ “*Blade runner* refuses to explain itself. Even with the over-explicit narration of the original release, central issues were left un- or under-explained. Where are the “off-world colonies”? Who goes there, and for what reason? Why does the city seem simultaneously crowded and empty? When and why were replicants created?”

mercerismo é um fator muito importante na construção das personagens, que não possuem nenhum outro aparato social/moral para justificarem suas ações. O personagem verborrágico de Dick se torna um galã taciturno, de gestos secos e poucas palavras, um ex-caçador de recompensas que volta à ativa porque nenhum outro parece ser capaz de dar conta do trabalho, traços que fortalecem a ligação do filme com o cinema *noir*.

Já destacamos a importância do mercerismo na construção do protagonista literário: Deckard é um devoto, alguém que tenta viver pelos ditames da religião que professa. É nessa relação que nutre com o misticismo que busca o suporte para viver com suas contradições. No filme de Scott, não há qualquer indicação nesse sentido: não vemos igrejas na paisagem urbana, nem mesmo signos particulares de devoção por parte dos protagonistas. Se os cultos ainda existem, eles não têm a importância social de outrora. Deckard precisa, portanto, conviver com o peso dos seus atos sem contar com o suporte moral de uma religiosidade para ampará-lo. Há, porém, o sistema legal, que reconhece a prática de assassinar replicantes como sendo rotineira, normal.

Inserindo informações diferentes no decorrer da diegese, o filme constrói um protagonista que, ao falar muito pouco sobre si, acaba se revelando em camadas, como o próprio cenário. Não conhecemos sobre o passado de Deckard, tampouco os motivos que o levaram a deixar o corpo policial de Los Angeles, mas sabemos que, como sua contraparte literária, ele foi reificado pela estrutura social que representava, perdendo seu contato com a sociedade de maneira geral. Seus gestos rudes e poucas palavras são tentativas de se fechar, isolando-se para talvez proteger o pouco de humanidade que ainda lhe resta. Ele só consegue se abrir a esse contato com Rachel, o que, de certa forma, justificava sua postura arisca inicial: ao apaixonar-se pela replicante, Deckard começa a enxergar os replicantes como pessoas, o que apenas o deixa mais abalado e torna a sua tarefa ainda mais difícil.

Propriedade da Corporação Tyrell (no romance, chamada de Rosen; a modificação teve o propósito de evitar a associação imediata com o povo judeu), Rachel é detectada por Deckard no teste de empatia Voight-Kampff, no que é provavelmente a única cena no filme onde o sol aparece e as coisas podem ser vistas às claras. Ela se recusa a acreditar que é uma replicante, e usando como provas fotografias de infância, materialização de suas memórias, construtoras de sua identidade, ela vai até Deckard e o confronta. Ao perceber sua condição, ela genuinamente chora. Seria uma replicante capaz de demonstrar tamanha emoção?

É quando Deckard passa a vê-la como pessoa, e não como *algo* que não sabe o

que é. Rachel não é apenas o interesse romântico do herói e sua “recompensa” ao final da jornada, mas também o elo dele com a retomada de sua própria humanidade. Diferente de sua contraparte literária, que se desumaniza com o decorrer da diegese, o personagem cinematográfico passa a reconhecer o *outro* não apenas de maneira superficial, mas sim percebido na excelência de sua diferença.

O que nos leva a pensar em como Rachel é construída no romance de P. H. Dick em relação ao filme de Scott. A personagem literária é uma mulher manipuladora, esquálida de corpo e amoral. É mais uma das garotas esquizoides de Dick (AMARAL, 2006), incapaz de compreender plenamente o que torna uma pessoa humana, apesar de suas numerosas interações com outros seres humanos. Rachel Tyrell, a versão cinemática, é uma mulher em desenvolvimento emocional, com grandes dúvidas e incertezas, que de certa forma constrói sua personalidade com base na relação que começa com Deckard. Se suas emoções são produtos simulados a partir do senso de identidade que ela possuía, fragilizado pela revelação de ser uma replicante, isso é ainda mais importante na sua construção enquanto personagem. Rachel resolve se apegar não às lembranças que não pode confiar, mas aos farelos de subjetividade que construiu e resolve ser sua própria pessoa.

O filme parece se centrar, portanto, no conflito entre os replicantes humanizados e uma humanidade cada vez mais decadente, sem optar pela solução fácil de demonizar um dos lados e mostrá-lo como a solução final do problema, e também sem cair na armadilha de resolver o problema social com um acordo entre partes, como acontece ao final de *Metropolis* (1927), de Fritz Lang. Deckard, ao recuperar sua humanidade, atua como intermédio entre esses dois extremos. Primeiro, um herói relutante encarregado de separar essas duas classes de seres vivos. Em seguida, alguém que consegue rever seus conceitos ao ponto de se apaixonar por um ser artificial. Isso não o impede, porém, de prosseguir com sua caçada. Pensando em sua jornada individual, não poderia ser diferente. Tendo em vista as consequências imediatas, ele sublima seus conflitos psicológicos no desejo de que essa seja a última vez que precise lidar com situações assim.

Em suas investigações, ele vai até o quarto de hotel onde os replicantes estavam vivendo. Utilizando-se da *esper machine* e das fotografias lá encontradas, Deckard vasculha aquele ambiente íntimo e impessoal ao mesmo tempo, não apenas abrindo a película para uma discussão metalinguística sobre o fazer cinematográfico (conforme apontado por Alfredo Suppia, 2011), mas também mostra ao espectador como é fácil contar a história que se quer enquanto produtor de um discurso. Como um leitor/receptor,

ele se vê obrigado a inferir informações com base no que é dado no “texto”. Como um cineasta, Deckard afasta e aproxima ângulos, detém a atenção do espectador onde acha conveniente, manipula a narrativa até encontrar, no reflexo de um espelho, a pista para a próxima replicante em sua jornada: Zhora.

Essa sequência reforça os temas discutidos por todo o filme, sobre os modos de como o ser humano enxerga o outro: Deckard é capaz não apenas de inferir informações a partir da imagem, mas de ir *além do seu significado aparente*. Como os replicantes, cuja aparência não é capaz de revelá-los, é necessária uma investigação minuciosa, detalhada e cuidadosa. O *blade runner*, pela proximidade que mantém com as máquinas, consegue ir além da prova documental da imagem fotográfica, da mesma forma que se torna capaz de enxergar os replicantes como seres diferentes de si mesmo.

A respeito da replicante Zhora, questiona-se do ponto de vista diegético sua situação em relação aos andróides foragidos: enquanto os outros tentavam infiltrar-se na Corporação Tyrell, ou buscar informações em outras fontes, Zhora parece ter se contentado com um subemprego que em nada ajudaria na busca por mais tempo de vida, representada no personagem de Roy Batty. As motivações da personagem não são desenvolvidas em nenhuma de suas falas – supõe-se que ela não quisesse se aproximar do “humano”, e o tempo que lhe restasse bastaria. Nessa perspectiva, Zhora seria a personagem mais próxima do ciborgue discutido por Donna Haraway.

Enquanto ser produto da tecnologia, o ciborgue não estaria preso às mesmas problemáticas do ser humano: não haveria busca por um romance individual; sua vida não precisaria estar moldada baseada em preceitos de construção do ego e de individualização. Produto da máquina, ele não teria porque se limitar a um papel social predeterminado por modos de vida centrados em preceitos apropriados para seres tidos como humanos.

Não há, porém, nenhum aprofundamento nesse sentido. Não temos nenhum monólogo compartilhado pela personagem, ou mesmo testemunhamos alguma conversa significativa, construção que, por um lado, pode reforçar a leitura da personagem ciborgue. Se a personagem não precisa se justificar, ela já pode ter superado qualquer necessidade de ser reconhecida como humana. Sabemos apenas que ela parece bastante motivada a *viver*, mesmo pelo pouco tempo que lhe resta. É possível, no entanto, estabelecer paralelos com a sua contraparte literária, a cantora Luba Luft, começando pela escolha de representação artística. Ambas escolheram profissões nas quais elas seriam *vistas e reconhecidas*, embora por diferentes classes sociais.

É simbólica a escolha do filme de representar Zhora como uma *performer* de boate em contrapartida à personagem de Dick, que é uma cantora de ópera, com camarim exclusivo e outras regalias. Esses índices reforçam a ideia de que o filme de Scott, ao resolver retirar do roteiro qualquer menção ao mercerismo, centra os dilemas dos personagens a um nível mais terreno: a arte erudita, representada por quadros de Munch, se torna uma performance erótica; o elevador, espaço fechado onde Luba Luft morre, cercada pelas réplicas das obras, passa a ser uma rua escura e suja, e Zhora morre cercada de manequins, imitações baratas da forma humanoide de uma pessoa.

A cena, estendida pela câmera lenta e com a dramaticidade sendo acentuada pela trilha sonora, apresenta a primeira morte efetivamente cometida por Deckard. Nas ruas lotadas, transeuntes ignoram toda a movimentação, anestesiados pela violência habitual daquela cidade. Zhora cai sem vida, sendo lembrada da sua situação de *objeto*, exposta entre vitrines transparentes, mas sem ser realmente percebida por ninguém. O único que a nota é o responsável por sua morte, e é também o único ser humano que parece lamentar pelo que aconteceu.

O espaço em volta confirma essa leitura: ao fundo, uma voz metalizada instrui as pessoas a seguirem com suas vidas, institucionalizando a morte da replicante como uma coisa corriqueira. Policiais cercam Deckard, mas continuam com seus afazeres quando ele exhibe sua licença de *blade runner*. Zhora não perseguia nenhuma motivação moralmente “superior”, como ter mais tempo de vida. Para seguir com o tempo que lhe restava, porém, não lhe coube outra tarefa que não a de *stripper* em uma boate barata – certamente não devem ter feito muitas perguntas sobre seu passado, ao passo que o fato de ela ser constantemente vista por outros poderia garantir-lhe alguma segurança. Não foi o caso. Zhora era descartável, e seus olhos envidraçados de boneca, encarando o nada, são a prova cabal disso.

Interessante notar nos fotogramas a seguir o uso do *neon* como fonte de iluminação diegética. Presente nos guarda-chuvas, nos anúncios piscantes de estabelecimentos, cercando a replicante moribunda, é uma luz incapaz de ir muito além de si mesma. Apesar de iluminar e de ser onipresente no filme, ela não quebra a iluminação baixa, projetando mais sombras sobre os personagens do que realmente diminuindo-as. É uma iluminação difusa, incapaz de revelar qualquer coisa a respeito da natureza daquelas pessoas. Uma luz fria, como as interações e o resto da cidade.

Ao deixar a cidade às escuras, o *neon* também é capaz de ocultar parte de suas mazelas, de modo a exercer um certo fascínio pelas ruas das metrópoles. Os anúncios

luminosos, como mentiras elaboradas para vender uma inatingível felicidade, vendem também nossas possibilidades e seus riscos.

Figura 3 – Sequência de perseguição de Deckard a Zhora





Fonte: fotogramas retirados do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992)

Damos destaque ao *frame* que se aproxima do rosto de Deckard, acima, enquanto ele encara a replicante caída. Como dissemos anteriormente, o personagem literário nos permite conhecer seus pensamentos, sua subjetividade interiorizada. Sabemos de seus dilemas e contradições pela própria estrutura textual. O personagem cinematográfico nos permite, em seu silêncio, também conhecê-lo. Deckard é incapaz de pronunciar qualquer coisa além do que é automático: o número de identificação, entrecortado pela respiração difícil. Tal gesto poderia ser tomado como cansaço, mas sua inação demonstra um quê de perplexidade e repugnância diante do que fez. O protagonista não encara isso como um gesto cotidiano e sem significado – ele reconhece o que faz. Índice que confirma essa leitura é a cena posterior, em que ele e Rachel estão no apartamento e ele confessa: “Tremores? Eu também. São terríveis”⁵².

A associação entre bonecas e replicantes é também feita com a personagem Pris, encarregada de se aproximar do geneticista J. F. Sebastian. No romance, a personagem é uma androide que compartilha o mesmo modelo de Rachel, o duplo que tornará o cumprimento da missão de Deckard ainda mais difícil. Desacostumada com interações sociais, Pris Stratton não é tão competente em mentir e manipular quanto a Rachel de Dick. Ainda assim, ela estabelece algum tipo de elo com Isidore, convencendo os outros do seu grupo a não o abandonar. Ela mantém, porém, a distância particular dos andróides, incapaz de compreender as nuances da linguagem ou da interação humana.

No filme, que já gira em torno de dois pontos de vista, Pris se torna outra personagem. Interesse romântico de Roy, ela é a ginasta sedutora, e atua como ponte entre Sebastian e Roy Batty. No entanto, parece manter ainda algo de inocente, de brincalhona, especialmente quando interage com Sebastian. Aproveitando-se da dicotomia santa/mulher, a personagem incorpora, entre outras coisas, os estereótipos ameaçadores do feminino. Sedutora, induz Sebastian a aceitar a oferta de Roy, e é escolhida para essa tarefa exatamente por isso. Infantil, ela interage com os brinquedos de Sebastian, rodopiando os pedaços de uma boneca velha, sorri e brinca pelo apartamento.

Ela difere também de sua contraparte literária na maneira como lida com o mundo. A replicante, assim como todos os outros de seu grupo, tem gestos exagerados,

⁵² No original: “Shakes? Me too. I got ’em bad”. Destaque para a contração de palavras, comum no inglês casual e informal. Deckard tenta levar o assunto com a leveza que conhece para melhorar o desconforto de Rachel, que acabou de salvar a sua vida. Nota-se, pela sua linguagem seca e monossilábica, que ele não é exatamente bem-sucedido.

performáticos, como alguém que tentasse compensar por sua origem artificial. Seus movimentos são amplos; suas expressões, sempre muito marcadas por planos fechados, ou onde ela ocupa posição de destaque. Pris, uma *pleasure model* padrão, quase passa despercebida por uma boneca, signo que associa os replicantes a uma condição inferior de vida, lembrando-os que eles não poderiam ser “humanos plenos”.

O personagem Isidore, no filme, é representado por J. F. Sebastian, um geneticista de grande competência. Como sua contraparte literária, também é sentenciado a passar o resto dos seus dias na Terra, pois é portador da Síndrome de Matusalém, que o envelhece rapidamente. Ambos são solitários que enxergam nos replicantes uma possibilidade real de comunicação, de engajamento humano. Sebastian, porém, tenta reproduzir a superlotação das ruas no seu vasto apartamento abarrotando o lugar de suas próprias criações. “Eu *faço* meus amigos”, assim como ele fez os replicantes do filme.

Figura 4 – Pris, à esquerda do quadro, e Deckard, à direita



Fonte: fotograma retirado do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992)

Há algo a mais, porém, na conexão entre Sebastian, Pris e Batty. Cercado de bonecos, o Gepeto de Ridley Scott está diante do produto final do seu trabalho, que são nada menos do que pessoas de verdade. E apesar de sua postura instrumentalista em um momento inicial (“Então *façam* alguma coisa”, ele pede), Sebastian os enxerga como seus semelhantes, mantendo um quê de jovialidade infantil, até certo ponto compartilhado. Provavelmente por estarem em estágios iniciais de amadurecimento emocional, os replicantes parecem *sentir* de maneira mais intensa que os humanos do filme. Eles conversam entre si, comovem-se, lamentam a morte um do outro aos prantos. Sebastian, talvez pela rejeição social que sofre pela sua condição mortal, parece ser um dos poucos dispostos a estabelecer alguma relação com eles e tratá-los como indivíduos.

Em relação ao romance, vários personagens foram suprimidos, visando certamente a uma melhor coesão narrativa e a dar destaque ao embate entre Roy Batty e Deckard. Além disso, o excesso de replicantes a serem enfrentados tornaria o filme ainda mais longo. Não há, no enredo do texto fílmico, nenhuma falsa agência de polícia, ou androides que tentam se passar por caçadores de recompensas. Ao retirar esses e outros núcleos, a película fornece aos replicantes mais tempo de tela e mais desenvolvimento como personagens, favorecendo a adesão do espectador e tornando o questionamento acerca do que torna alguém humano ainda mais significativo. Assim, o protagonista do texto fílmico passa a ser um personagem tão solitário e deslocado quanto aqueles que caça, além de ser tão complexamente construído quanto sua contraparte literária. Roy, de um androide retratado apenas como alguém que trabalha no ramo farmacêutico, passa a ser um modelo militar com conhecimento sobre literatura e genética e muito mais motivado pessoalmente.

O personagem Roy Batty, de Ridley Scott, vai além de um antagonista em relação a Deckard. Como no texto literário, os dois só se encontram no final, mas as narrativas contadas em paralelo – uma característica bem presente nos romances policiais – evoluem para culminarem no embate, e oferecem uma gama de oportunidades diferentes para os replicantes, aumentando as possibilidades de adesão afetiva aos personagens e dissolvendo o aspecto maniqueísta do conflito entre humanidade e tecnologia. Como os outros do seu grupo, Roy é muito mais vívido em seus gestos e falas do que vários dos seres humanos. Se as pessoas mal conseguem se olhar enquanto falam, Batty é bastante expressivo no que diz respeito a seus sentimentos e planos, e no momento da perseguição a Deckard, ensandecido pela dor da perda e pela desesperança de uma vida no fim, ele usa isso a seu favor. Anuncia seus movimentos, provoca seu adversário, instaura o medo, em uma espécie de vingança contra a humanidade pelo destino que lhe foi imposto. Batty é um personagem bem diferente do androide calculista e perverso encontrado na literatura, permitindo uma maior identificação com o personagem cinemático, cheio de virtudes em seus atos questionáveis.

Ele também é claro em seu objetivo: quer exercer seus direitos de pessoa comum. Fugindo da escravidão nas colônias, ele deseja mais tempo de vida, usufruir da sua identidade ainda em construção. Nesse sentido, ele não se diferencia do monstro criado por Victor Frankenstein: comete atos moralmente condenáveis com o objetivo de se tornar o mais próximo possível do humano. Ambos abandonados pelos seus mestres – o monstro, pelo horror diante da criação; a réplica, pela visão reificadora de uma sociedade

utilitarista – cometem uma série de crimes na tentativa de compreender seu papel no mundo.

Além de toda sua performance como pessoa, que parece mais capaz de sentir do que vários dos humanos que encontra, Roy é bem humano em seu medo da morte. Ele lamenta por ter uma data de validade determinada, “mas afinal, quem vive” por tempo indeterminado? Ao lutar contra o destino inexorável de todas as criaturas vivas, o replicante demonstra um senso de autopreservação que os androides de Dick não dispõem. Criatura sem mito criador, sem um Deus imaterial a quem recorrer, Roy lança mão dos recursos que conhece e parte em sua própria jornada na tentativa de ter a experiência humana completa. Mal sabe ele que, apesar do tempo limitado que possui, a sua experiência – de opressão e rejeição, para encontrar um fim – é idêntica à de muitas outras pessoas consideradas humanas. Batty teme a morte e tenta lutar contra seu estado terminal, provando-se tão humano quanto qualquer outro.

Alfredo Suppia (2011) e David Desser (1997) estabelecem os paralelos entre *Blade Runner*, especificamente a figura de Roy Batty, e vários símbolos religiosos. Ambos associam o personagem à imagem de Lúcifer, o anjo caído que se rebelou contra Deus. “Batty é uma figura obscura e manipuladora. Ele é o líder de uma rebelião, autor de uma revisão da ordem estabelecida” (SUPPIA, 2011, p. 197). No decorrer do filme, há vários signos que corroboram essa leitura, como a queda do espaço sideral para a Terra; a ascensão no elevador para as câmaras ricamente decoradas de Tyrell; as subsequentes queda e ascensão, agora no Edifício Bradbury, onde Deckard e Batty têm seu primeiro e último encontro. Compilados na personagem de Roy, outros signos constroem o sentido do personagem e reforçam seu simbolismo cristão, como a mão atravessada por um prego e a pomba branca, imagem associada ao Espírito Santo (SUPPIA, 2011, p. 198).

Figura 5 – Roy e Deckard no Bradbury Building







Fonte: fotogramas retirados do filme *Blade Runner* (1992, Ridley Scott)

Pensando ainda dentro da simbologia cristã, é possível associar a chuva, presente durante quase todo o filme, ao sacramento do batismo. De acordo com Chevalier e Gheerbrant (2015, p. 15), a água simboliza a “infinidade dos possíveis”, associada ao renascimento, à purificação, à renovação, sendo muito utilizada em rituais de diferentes culturas. Roy Batty, ao salvar a vida de Deckard, não apenas cumpre seu desejo de querer ser visto e reconhecido – e assim, sua morte ganhar sentido – mas também redime o *blade runner* de seus pecados, emergindo-o do despenhadeiro, ensopado, para uma nova vida.

A água ainda tem um simbolismo mais profundo e antigo, conforme levanta Mircea Eliade (2013 [1952], p. 109). Existente antes da Terra, a água simboliza a soma universal das virtualidades, é “o reservatório de todas as possibilidades de existência”. Assim, a imersão na água, parte do ritual do batismo, além da renovação de um ciclo, seria também uma “regressão ao pré-formal [...] a uma dissolução de formas” (p. 110).

Essa perspectiva corrobora a leitura de Deckard como herói dos tempos vindouros, e como uma espécie de novo Adão, predecessor de novos tempos. De acordo com Joseph Campbell, “o herói é patrono das coisas que *estão se tornando*, e não das coisas que se tornaram, pois *ele é*” (1949[2007], p. 236, grifo nosso). Após cumpridas as etapas de sua jornada, com o chamado, as várias provações, a sua morte ritualística e sua emersão ao mundo dos vivos renovado, Deckard volta para a sociedade diferente, mudado pela sua experiência. Ele recupera sua humanidade, passa a enxergar os replicantes como quem eles são, e foge com Rachel. Essa união simboliza um novo tempo por vir, uma nova relação entre os diferentes tipos de vida, artificial e natural, assim como a relação da sociedade com a mesma tecnologia que tenta demonizar.

Nota-se também, na sequência ilustrada nos *frames* acima, uma rima visual e sonora entre os dois antagonistas. Roy trespassa a própria mão com pregos, na tentativa

de mantê-la desperta, sabendo que seu corpo está prestes a expirar. Ele desloca os dedos da mão de Deckard, construindo uma simetria entre os dois. Quando o replicante se debruça sobre o corpo de Pris, ele começa a uivar, tanto lamentando a perda quanto estabelecendo a mudança de posição: de caça, ele será o caçador. Ao mesmo tempo, Deckard também urra de dor, enquanto tenta recolocar seus dedos no lugar. A iluminação utilizada nos dois é, por sua vez, assimétrica: Roy aparece sempre às claras, destacando seus olhos e tez clara, enquanto Deckard está sempre às escuras, tentando se esconder, opondo-se ao replicante. Esse paralelismo é reforçado pelos métodos utilizados pelos dois personagens no decorrer do filme: em sua investigação, Deckard intimida e mata. Batty, por sua vez, também é capaz de matar pessoas, como faz mais de uma vez. Essa montagem paralela aproxima os dois, colocando-os em pé de igualdade: Roy e Deckard são tão máquina quanto são humanos. No final, os dois antagonistas não são muito diferentes entre si.

Esses índices de simetria entre os dois personagens não apenas os aproxima um do outro, como nos remete à categoria do duplo, conforme descrita por Freud. Retomando o que foi dito anteriormente, quando analisamos o romance, o duplo é aquela categoria “que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (FREUD, 2006). Deckard e Batty não se encontraram anteriormente no filme, de modo que não há como explicar, diegeticamente, como o replicante sabe o nome do caçador de recompensas, ou mesmo como consegue antecipar de maneira quase mágica os movimentos e os locais onde Deckard vai atirar (FRANCAVILLA, 1997, p. 6). Batty é o duplo do detetive; não compartilhando as mesmas aparência e consciência, mas em toda a sua representação: ele é o arauto da morte, é a imagem que anuncia “aquilo que desejaríamos manter não dito: nosso lado negro, nossa condição mortal” (FELINTO, 2008, p. 33).

Para Erick Felinto, “o duplo é uma imagem que captura nosso olhar e o conduz ao território da estranheza” (2008, p. 38). Uma outra razão plausível para que Roy Batty consiga “antecipar” os movimentos de Deckard é a possibilidade do personagem ser ele mesmo um replicante, o que poderia justificar a recusa inicial do protagonista em aceitar o trabalho. De maneira inconsciente, Deckard poderia temer que o encontro com seu duplo revelasse sua condição de androide, implicando que suas memórias seriam implantes. Outros índices colaboram para essa leitura, como o efeito de olhos vermelhos, que pode ser visto em todos os personagens replicantes encontrados no filme, e é vislumbrado em Deckard quando de sua conversa com Rachel em seu apartamento.

2.2.3 Androides quadrinizados

A história em quadrinhos, como o cinema, dispõe de uma linguagem mista, que usa essencialmente de métodos visuais, fazendo parte de sua sintaxe imagem e texto. Várias regras de composição visual são válidas para a mídia, além do quê, adaptações de textos literários para a linguagem dos quadrinhos não são novidade no meio – havendo espaço, inclusive, para a realização de eventos acadêmicos com o propósito de discutir esse ramo que cresce cada vez mais entre as publicações. Entre os textos de literatura brasileira que contaram com adaptações estão *Noite na taverna*, de Álvares de Azevedo (Carlos Patati, 2014) e *Helena*, de Machado de Assis (Studio Seasons, 2014).

A HQ *Do androids dream of electric sheep?*, adaptada do romance homônimo, não apresenta entre seus créditos ninguém responsável pela adaptação, dando vistas apenas ao artista Tony Parker. Isso poderia levar à interpretação que o artista fez todo o trabalho sozinho; no entanto, em entrevista⁵³, o mesmo declarou que recebeu roteiros bem segmentados da editora que o contratou para fazer a arte da HQ, de modo que uma parte importante do *processo* de adaptação não ficou a seu encargo.

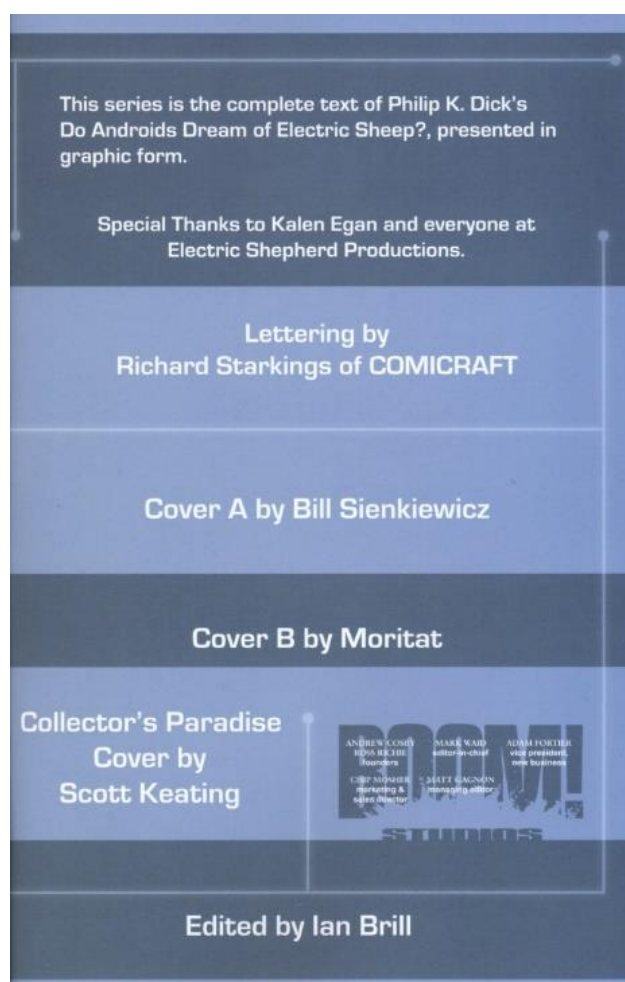
Apesar de essa ser uma prática rotineira no mercado de quadrinhos – um artista contratado desenhar páginas de um roteiro que não é feito por ele – fica sob uma bandeira institucional a responsabilidade da adaptação para os quadrinhos. Se o artista recebeu roteiros bem segmentados, *alguém* decupou o texto literário, provavelmente se utilizando da divisão de capítulos existente, e segmentou a narrativa, compondo-a visualmente em quadros e ditando o ritmo narrativo. Parece-nos problemática essa ausência de autoria, e podemos apenas supor que entre as motivações para tal, deve estar a tentativa de angariar capital cultural divulgando o quadrinho como um texto fiel ao romance – com todos os problemas e benefícios que essa palavra traz, quando se fala de estudos de adaptação.

Pode-se pensar também nas motivações mercadológicas, bem como a tentativa de legitimar o novo texto derivado. Embora o filme *Blade Runner* pudesse ser mencionado como texto derivado, como se tenta fazer com o romance (“o livro que deu origem ao filme *Blade runner*”), isso não acontece nos editoriais, como se pode averiguar na figura abaixo, página inteira do quadrinho miniaturizada, com os dizeres “Esta série é o texto completo do romance *Androides sonham com ovelhas elétricas*, de Philip K. Dick, apresentado de forma gráfica”.

⁵³ A entrevista está nos anexos deste trabalho, concedida especialmente para esta pesquisa.

A existência de direitos autorais de outras companhias envolvendo o filme também foi um dos motivos para que Tony Parker buscasse uma concepção estética diferenciada para a HQ, embora alguns elementos ainda guardem semelhanças marcantes. Se, por um lado, isso proibiu que a estética *cyberpunk* tivesse um papel mais seminal no quadrinho, por outro permitiu que desenvolvesse um estilo diferenciado, recorrendo ao texto original, que é bem sucinto em relação a descrições de ambientes e personagens.

Figura 6 – Página interna da terceira edição da HQ⁵⁴



Fonte: *Do androids dream of electric sheep?*, vol. 3.

Essa relação com o romance corrobora a premissa de que a adaptação é uma repetição sem replicação. Qual seria o valor – estético e até mesmo comercial – de uma HQ que apenas replicasse as premissas visuais do filme de Scott, utilizando os elementos narrativos do texto literário? Essa maior proximidade com o texto de Philip K. Dick serviu

⁵⁴ “Essa série é o texto completo de Androides sonham com ovelhas elétricas? De Philip K. Dick, apresentado de forma gráfica”, tradução nossa do texto inicial da página.

também como construtora de sentido para o novo texto. Quando inquirido sobre a concepção do espaço ficcional, Parker afirmou que tentou

visualizar o que aconteceria se o mundo seguisse o caminho do romance logo após a publicação do livro. Eles não teriam reinventado a tomada elétrica, mas com recursos limitados, abandonariam quaisquer leis ambientais e de zoneamento. Os prédios seriam horrendamente diferentes entre si e mal construídos (PARKER, 2015, s.p.)⁵⁵.

Assim, a HQ guarda muito mais semelhanças visuais com ambientes urbanos contemporâneos, com especial atenção às inspirações arquitetônicas de fato existentes, do que o ar *cyberpunk/neon noir* do texto fílmico. Seus tons são sóbrios, como se dessaturados, lembrando a camada de poeira radioativa que se estabeleceu por todo o planeta. Desta forma, o cenário criado se apresenta de maneira mais próxima ao leitor contemporâneo, facilmente identificável.

As escolhas nem sempre se provaram saudáveis ao texto adaptado, porém. Ao utilizar o texto integral do romance, há uma subutilização da linguagem material do quadrinho, como podemos ver na Figura 7, mais adiante.

Vê-se dois quadros em que a narração em recordatório (balões que não são falas ou pensamentos de nenhum personagem) toma conta de quase toda a página. De maneira criativa, Tony Parker comunica visualmente a desolação da paisagem urbana, com a linha do horizonte abarrotada de prédios indistintos, ausente de pessoas, de qualquer animal, ou mesmo pragas urbanas como pombos, reforçando índices de solidão e ausência de contato humano.

A narrativa entre um quadro e outro, porém, é contínua e fluida. O primeiro quadro, de meia página, apresenta quase imperceptivelmente a ovelha elétrica de Deckard, balindo no seu cercado. Em seguida, um quadro menor coloca o animal artificial em primeiro plano. Um leitor desatento não perceberia a diferença de representação do espécime fabricado e um que fosse real. No quadro seguinte, o protagonista perdido em pensamentos, e utilizando um vestuário cujas cores se misturam à paisagem amarronzada e sóbria, aparece pela esquerda, considerando sua situação. No penúltimo quadro, uma mudança brusca de cores e cenário: a fachada envolta em escuridão de um prédio, com

⁵⁵ “I tried to visualize what would happen if the world went off on the novel's path just after the original book was published. They wouldn't reinvent the electrical outlet, but with limited resources, they would abandon any and all zoning and environmental laws. Buildings would be horribly mismatched, and of a low production quality”.

anúncios agressivos de emigração. O uso de cores diferentes já remete o leitor para um outro espaço, outra linha temporal que não a do enredo principal, e materializa o pensamento do personagem-foco de maneira muito eficiente. Em seguida, no último quadro, voltamos para o cercado de madeira branca empoeirada, com a frase “mas eu não posso emigrar por conta do meu trabalho”.

O tom sépia predominante na página indica um tom nostálgico (característica da ficção científica, conforme mencionado anteriormente), como se estivéssemos diante de uma foto antiga, amarelada. Além disso, as cores pastel somam à solidão do personagem, ditando o tom da cena: desolação, solidão, abandono e a sensação de que os residentes do planeta Terra estão sendo deixados para trás.

Apesar das ressalvas em relação ao filme de Ridley Scott, percebe-se, na construção imagética do quadrinho, a influência estética da ficção científica, especialmente a desesperança e o cinismo do *cyberpunk*. A paisagem urbana extremamente verticalizada, a postura *blasé* do personagem diante da rotina, o abandono transmitido pelos elementos representados. Assim como a ficção científica posterior ao *cyberpunk*, o quadrinho envereda por uma visão de um futuro que reflita mais sobre o tempo presente, podendo ser vista nos elementos menos “sujos”, carregados de luzes de *neon*, e tornando-se mais próximo do que poderia ser visto em uma metrópole contemporânea.

No entanto, o texto excessivo na página gera uma poluição visual que dificulta o próprio ato de leitura, inclusive com o uso de um letramento preto em fundos escuros. É possível perceber uma discrepância entre o sentido criado pela imagem e a verborragia dos textos figurando por toda a página. Deckard, um personagem que fala mais pelos seus silêncios e elucubrações internas, é associado a blocos de texto que podem soar redundantes, quando não contraditórios, em relação à proposta de mecanização dos personagens em um ambiente hostil ao contato humano.

O enredo, tendo em vista a utilização integral do texto literário, é o mesmo do romance, com a abordagem dos mesmos temas. Mas além da construção visual por vezes criativa que a HQ faz, um uso interessante da linguagem está nos vários momentos em que os pensamentos e lembranças dos personagens ganham representação visual. Na figura 8, quando perguntado por Rachel quanto ele recebe a cada androide executado, Deckard responde que o preço varia, e eles seguem em uma conversação sobre a validade do teste Voight-Kampff.

Figura 7 - Página integral



Fonte: Tony Parker, 2009, *Do androids dream of electric sheep?*, vol. 1, p. 7

Figura 8 – Detalhe de quadro



Fonte: Tony Parker, 2009, *Do androids dream of electric sheep?*, vol. 3, p. 3

Aqui, a imagem infere um acontecimento não narrado diretamente no romance, mas que faz parte do cotidiano do protagonista. Deckard é um caçador de recompensas, um agente terceirizado que ganha a vida eliminando androides. É claro que, antes dos eventos em andamento, ele já lidou com situações de perigo, e seria natural que, quando perguntado a respeito da natureza do seu trabalho, ele se lembrasse de eventos passados. Apesar da aparente obviedade da situação, a representação visual contraditória em relação ao texto que a acompanha é um construtor importante de significação do personagem.

Primeiramente, apontamos o fator de assimilação visual. Com base nos preceitos de familiaridade da imagem ao leitor, no momento em que Deckard apontar uma arma às vistas de alguém, isso não parecerá estranho – em um personagem tão lacônico e de gestos pouco expressivos até então, a imagem dele disparando uma arma é impactante. Em seguida, há uma dimensão de dubiedade em relação ao discurso proferido por ele no início da HQ, quando discute com a sua esposa. Ele afirma, seguro de si, que não é um assassino profissional, mas sim um caçador de androides, e a imagem apresentada contradiz a própria narração, introduzindo, em um estágio inicial do enredo, a ambiguidade moral do personagem. Ocupar uma posição legitimada pelo Estado – e, posteriormente, pela sua leitura da religião – torna seus atos menos questionáveis?

Como já apontamos, ao utilizarem o texto ficcional por completo, os responsáveis

pela adaptação acabam por comprometer a construção do quadrinho. Não apenas pelo excesso de balões de fala e narração em vários momentos, que por si só pode causar estranheza, mas por intervir de maneira pouco criativa sobre o texto adaptado. Especialmente nos volumes iniciais, a HQ sofre com problemas de ritmo narrativo, além das redundâncias de indicações de diálogos, “ele disse”, “ela disse”, “pensou” – este último entrave tendo sido resolvido nos volumes seguintes com a retirada de expressões elocutivas.

2.2.4 Personagens adaptados

Para a concepção dos personagens, Tony Parker se utiliza, como mencionado, de cores mais sóbrias, distanciando-se bastante do filme estudado. No quesito do figurino, em específico, são utilizadas poucas estampas, e quando estas aparecem, são menos coloridas do que poderiam ser, atestando o destaque ao caráter *prático* das vestimentas adotadas pelos personagens. O coldre, permitindo fácil acesso à arma; o protetor genital de chumbo, como uma tentativa de proteger a fertilidade ante a radiação; o capote e a inseparável maleta com o teste Voight-Kampff. No entanto, pode-se apontar que o Deckard do quadrinho guarda algumas semelhanças com o personagem filmico, embora o personagem da HQ já não tenha o ar de “galã” do ator Harrison Ford, e que mantêm um conjunto de vestes também semelhante, porém de acordo com as propostas estéticas de cada texto, conforme podemos ver na figura abaixo.

Figura 9: Deckard no filme de *Blade Runner* e na HQ *Do androids dream of electric sheep?*



Fontes: *Blade Runner* (1992, Ridley Scott) e *Do androids dream of electric sheep?*, vol. 2

A respeito dos outros elementos que compõem a *mise-en-scène*, irei me deter

sobre eles no terceiro capítulo deste trabalho. Aqui, considerando a utilização da categoria nos textos estudados, faremos uma análise que observará a construção do figurino. Sobre o assunto, Bordwell e Thompson dizem que o figurino “pode funcionar para reforçar os padrões narrativos e temáticos” (1997, p. 177), e que o *design* de cores pode ganhar grande importância. No caso do filme, o figurino adotado por Deckard fala da sua profissão e também de seus hábitos andarilhos: um capote longo em uma cidade chuvosa tem uma aplicação prática, além de remeter ao cinema *noir* de detetives durões que seguem com suas investigações não importa as dificuldades. Vê-se também uma tendência ao retrofuturismo – ao adotar padrões e estampas mais utilizadas nos anos 40, Ridley Scott as adapta a um futuro permeado por desesperança e decadência.

Uma diferença óbvia entre os dois é que o Deckard, interpretado por Harrison Ford em sua juventude, era um ator já bem conhecido do público, tanto por suas atuações na trilogia *Star Wars* (1977, 1980 e 1983) quanto pela figura do professor de meio-expediente Indiana Jones (1981). Enquanto o personagem no filme, em meio a todas as características que o compõem, é representado por um homem bonito com um público cativo já ligado à sua presença, a aparência do protagonista dos quadrinhos é a de um homem comum, que poderia passar despercebido na multidão.

Percebe-se também a maneira desleixada que o personagem fílmico se veste, especialmente se compararmos com outros personagens, como o cientista Eldon Tyrell. Isso pode ser lido tanto como um indicador de sua posição socio-econômica, também construtora de sentido para o personagem, como um reflexo da maneira com que ele se relaciona com o mundo. Deckard não é apenas pragmático, mas ele não vê motivos, em um mundo onde sempre está chovendo, em estado de abandono e solidão, para se vestir de uma maneira que fosse melhor vista socialmente. Se em paisagens apinhadas de gente ninguém dá atenção para uma mulher morrendo no meio da rua, por que ele deveria se importar com o que veste?

O figurino, como mecanismo construtor de personagens, fala muito não apenas sobre os personagens em si, mas sobre as funções por eles exercidas dentro da trama e várias outras características. A personagem Rachel, no filme de Scott, por exemplo, começa como uma representante de uma grande corporação. Sua postura em relação à Deckard é arrogante e desafiadora, e não só a maquiagem e seu penteado formal demonstram isso, como também o ambiente que ocupa inicialmente: o topo de uma torre corporativa, cercada de móveis caros, grandes janelas permitindo à luz do sol que entre, em oposição clara aos lugares lotados de gente dos níveis mais baixos da cidade.

Os ombros destacados, a cintura marcada e os ternos de corte reto são peças muito presentes na moda ocidental da década de 40, que marcava um período pós-guerras mundiais em que as mulheres assumiam mais ostensivamente posições no mercado de trabalho. Rachel, em sua primeira cena, é uma mulher de negócios, falando em favor de uma companhia poderosa. Sua postura denota esse poder e a segurança com que desafia o investigador. Conforme ganha intimidade com Deckard, compartilha outros ambientes com ele e se desfaz um pouco da formalidade e da rigidez, demonstrando, em meio a seu figurino caro, fragilidade e emoção bem humanas.

Figura 10 – Rachel no prédio da Corporação Tyrell; Joan Crawford na década de 40.



Fontes: Blade Runner (1992, Ridley Scott); Revista on-line Marie Claire.

Nos quadrinhos, as escolhas que guiaram a concepção visual da personagem diferem enormemente. Rachel Rosen, como sua contraparte filmica, traja roupas que

parecem ser caras, que denotam as formas do seu corpo, e que demonstram sua posição social e seu acesso a bens materiais. Não há nenhuma referência retrofuturista, como penteados elaborados ou roupas de cortes retos, aproximando-a mais de uma estética contemporânea. A personagem de Tony Parker é poderosa, mas manipulativa e bem menos emotiva, caracterizando a aproximação com o texto literário. Além disso, talvez prezando por uma representação étnica mais diversa, Rachel é uma mulher negra.

Os ângulos que compõem a personagem não raro a colocam em uma posição de poder, de autoafirmação. Seus *close-ups* não demonstram comoção ou uma humanidade latente, mas sim gestos calculados e previstos. Rachel Rosen é uma androide, consciente da sua vida útil, mas ao mesmo tempo, segura pelo fato de não ser uma foragida, como os colegas que tenta salvar. Para ela, os gestos mais emotivos não vêm naturalmente, como a personagem fílmica. Mesmo o contato sexual que estabelece com Deckard tem um objetivo claro, calculado e preciso. Diferente dos replicantes de Ridley Scott, ela não se sente compelida por um suposto mito de criação original, nem aparenta buscar uma jornada individual, e se utiliza de todos os recursos que possui para conseguir seus objetivos – ou os da corporação à qual pertence.

É notório também o esforço empreendido por Tony Parker para tornar a personagem o menos expressiva o possível, especialmente na passagem em que ela revela a Deckard a sua função principal: a de fazer com que os caçadores de recompensas desistam de atingir os androides Nexus-6. Os olhos vazios, encarando o nada, logo dão vazão para que o quadrinista retrate Deckard, e em uma passagem especialmente inspirada da HQ, consiga materializar em imagens os pensamentos do protagonista (vide a Figura 12). Essa escolha estilística reflete de maneira criativa a estrutura do texto literário, focalizado em Deckard.

Figura 11 – Rachel Rosen por Tony Parker

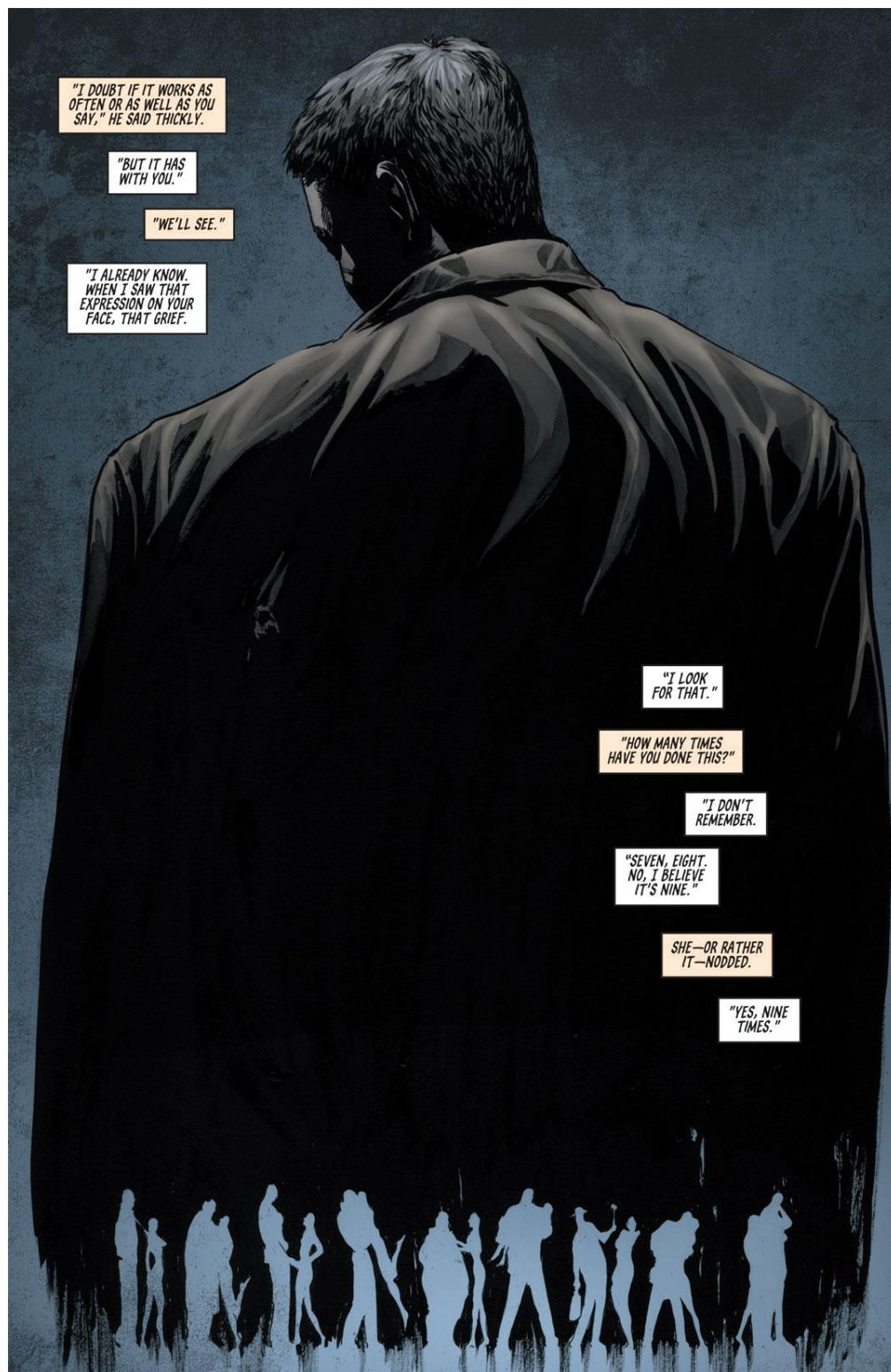


Fonte: *Do androids dream of electric sheep?*, vols. 18 e 22.

Na figura 12, optou-se por materializar a imaginação do protagonista pelo aporte visual, procedimento por vezes adotado no decorrer da história em quadrinhos. Deckard pergunta quantas vezes ela teria seduzido caçadores de recompensas, e ela afirma de maneira casual entre seis e nove vezes. O policial se percebe mais uma vítima do embuste da androide, e sua imagem de costas, com as sombras escondendo o seu rosto, revelam a desilusão. Não temos um close-up, o que poderia ser uma solução fácil para demonstrar

os sentimentos, mas ele ocupa um quadro de página inteira, sozinho e perdido nos seus próprios pensamentos.

Figura 12 – Deckard descobrindo sobre as intenções e o passado de Rachel



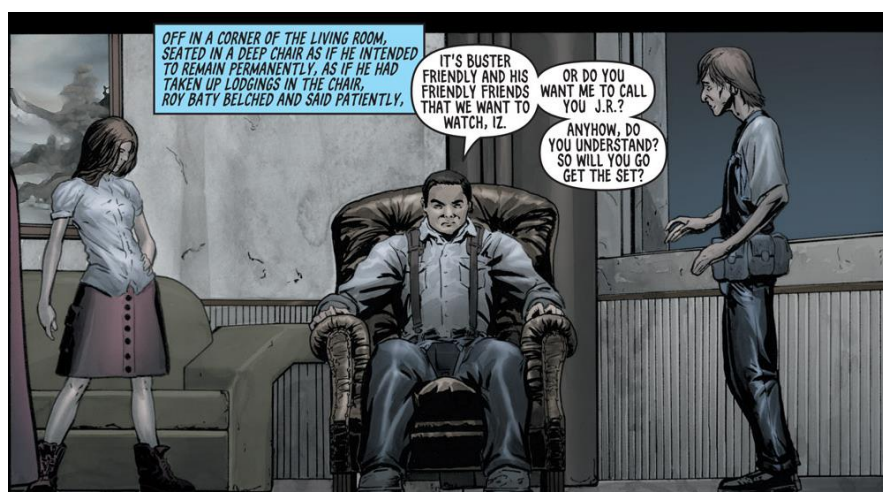
Fonte: *Do androids dream of electric sheep?*, vol. 22

O que talvez seja uma das maiores investidas criativas do texto filmico não está presente na adaptação para os quadrinhos. Roy Batty, o antagonista conflitante de Deckard e seus simbolismos cristãos deram lugar a um líder frio e calculista, sem os ímpetos vivazes do cinema. Ambos têm a ambição de compartilhar experiências humanas, mas o texto de Tony Parker recorre ao romance, retirando a ambiguidade característica do personagem no cinema.

O figurino do personagem, como vários outros, é mais valorizado pela sua praticidade, adotando os mesmos esquemas de cores sóbrias e poucas estampas. Baty era um androide que trabalhava em laboratórios químicos. Sua postura é autoritária e dominadora, como se pode ver pela distribuição dos personagens na figura 13. Ladeado por Pris e Isidore, ele distribui ordens, planeja ações e fala de maneira condescendente com aqueles que julga inferiores a si mesmo. Não há nele nenhuma comoção, assim como o que acontece com Rachel Rosen. O único momento que ele poderia ser representado de maneira mais emotiva seria na morte de sua esposa, mas o quadrinho prefere relegar essa atuação a descrições textuais, limando uma leitura mais humana do personagem.

Essa escolha de narração coloca, mais uma vez, o foco da ação em Deckard, diminuindo o impacto do personagem androide. Se no filme de Ridley Scott o replicante é uma espécie de oposto simétrico do protagonista, na HQ a morte dos dois últimos androides se volta para o caçador de recompensas, como maneira de demonstrar o seu estado de espírito: não há espaço para apiedar-se dos androides, não depois de toda a desilusão por eles causada. Esse procedimento não é estranho dada a proposta da HQ, de ser uma adaptação gráfica do romance.

Figura 13 – Roy Baty por Tony Parker





Fonte: *Do androids dream of electric sheep?*, vols. 21 e 22.

Outro personagem que merece análise é John R. Isidore, o “cabeça de galinha” que abriga os androides, e seu equivalente filmico, Sebastian.

Nota-se uma semelhança entre os figurinos escolhidos para compor os personagens. Sebastian usa um avental, onde deixa ao alcance várias ferramentas que utiliza com frequência. Isso retrata não apenas o seu evidente passatempo, como ratifica a solidão que sente como um exemplar a ser abandonado – ele se importa e dedica mais tempo aos amigos que faz do que a qualquer pessoa. O personagem nos quadrinhos também usa um avental, mas os propósitos são outros: Isidore não é um inventor ou mecânico, mas trabalha transportando animais artificiais para uma oficina especializada.

O figurino de Sebastian no filme de Scott fala muito sobre a atitude conformista do personagem, que se vê solitário em uma cidade que pouco tem a lhe oferecer emocionalmente, mas que é o único lar que conhece. Ele preza, portanto, pelo caráter prático de suas roupas, já que a maior parte do seu tempo é dedicada a bonecos – réplicas

– de sua própria autoria. Sebastian tenta preencher o vazio e a falta de contato humano entulhando o único apartamento ocupado em um imenso prédio.

Figura 14 – J. F. Sebastian e J. R. Isidore



Fontes: *Blade Runner* (1992; Ridley Scott); *Do androids dream of electric sheep?*, vol. 22.

Isidore tenta manter uma relação simbiótica com o entulho que coabita o prédio onde mora. Em suas roupas simples, também de aplicação prática, ele personifica o estado decadente do planeta Terra, e as consequências da radiação em pessoas que poderiam ser consideradas funcionais. Seu vestuário, seu olhar cabisbaixo, o rosto envelhecido antes da idade representam a falta de esperança de uma sociedade que baseia o futuro em expectativas sobre uma nova terra a ser desbravada, visto que a sua foi dizimada pela própria ação humana.

Cada um dos três textos constroem personagens usando seus próprios mecanismos de significação. Estabelecendo paralelos entre o texto fonte e suas adaptações, foi possível traçar alguns desses elementos. A seguir, irei me deter em um dos meios que considero basilares para a estruturação dos objetos principais deste trabalho – a focalização.

2.3 CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS E FOCALIZAÇÃO

2.3.1 Focalização

Personagens ficcionais são construídos através de mecanismos de significação, utilizados no decorrer da obra, e de acordo com as especificidades de cada mídia. Uma peça de teatro contará com recursos de significação distintos de um romance, embora

alguns deles possam ser relacionáveis entre si. No caso dos objetos deste trabalho, temos narrativas construídas partindo de pontos de vista facilmente identificáveis, que permeiam as obras de maneira estrutural. Para tratar da questão do ponto de vista, ou foco narrativo, tomamos por base a teorização de Gerárd Genette (s.d.), que, sob a metáfora do *modo narrativo*, prefere a expressão *focalização*, definida como “modo de regulação da informação” narrativa (GENETTE, s/d, p. 183). Discutindo o conceito, Reis e Lopes trazem a seguinte colocação:

a focalização pode ser definida como a representação da informação diegética que se encontra ao alcance de um determinado campo de consciência, quer seja o de uma personagem da história, quer o narrador heterodiegético; consequentemente, a focalização, além de condicionar a quantidade de informação veiculada (eventos, personagens, espaços etc.), atinge sua qualidade por traduzir uma certa posição afetiva, ideológica, moral e ética em relação a essa informação (1988, p. 246-247).

Genette divide a focalização em três tipos: a focalização zero, a interna e a externa (s.d., p. 187-189). A primeira refere-se ao uso de foco inespecífico, sendo equivalente à focalização onisciente, conforme Reis e Lopes (1988). Nela, o narrador tem conhecimento praticamente ilimitado. A segunda, a focalização interna, limita-se ao campo de consciência de uma personagem ou de várias, podendo aparecer como focalização fixa, múltipla ou variável. Já a focalização externa é aquela em que os personagens agem à frente do leitor sem que ele tenha acesso a seus pensamentos e sentimentos.

No caso da focalização interna fixa, recebemos a informação diegética através da percepção de um personagem; teremos acesso aos seus pensamentos e impressões, mas, em relação aos outros personagens da história, estaremos diante de um foco *externo* — como o nosso conhecimento na vida real. Na narrativa onisciente, teremos o domínio completo da informação, ou a impressão desse domínio, visto que há uma seleção no trabalho literário do que será mostrado. Na focalização interna variável, teremos uma variedade de pontos de vista sobre o mesmo acontecimento, o que pode fazer com que nossa interpretação a respeito das personagens varie com o decorrer da história, como no romance epistolar.

Exemplo de narrativa com foco variável no cinema é *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941). Após a morte de um famoso magnata, um repórter busca informações a seu respeito com conhecidos do falecido: sua ex-esposa, seus amigos de

trabalho, seu sócio. Depoimentos contraditórios entre si, embora condizentes com a percepção de cada um a respeito do personagem.

Na literatura, duas obras brasileiras representam bem essa ambiguidade que a mesma personagem pode adquirir: *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, e *Olhar de Capitu*, de Fernando Sabino. Enquanto o primeiro romance nos apresenta Capitu estritamente sob o olhar de Bentinho, o segundo adota uma focalização mais afastada, mais impessoal. O conjunto das duas obras cria uma visão diversificada da mesma personagem, dando margem a interpretações variantes.

Um ponto importante que deve ser salientado na formulação de Genette (s.d.) é que ele separa a instância da voz narrativa do *ponto de vista*. A voz, para Genette, é aquele aspecto “da ação verbal considerada nas suas relações com o sujeito, não sendo esse sujeito aqui somente aquele que realiza ou sofre a ação, mas também aquele que a relata”, (s.d., p. 212). O estudioso acrescenta que a voz pode variar internamente na narrativa (p. 213), citando como exemplo a *Odisseia*, que dá voz ao personagem Ulisses quando este conta sua história aos Feácios. As questões da voz dizem respeito, portanto, “à maneira como se encontra implicada na narrativa a narração [...], isto é, a situação ou instância narrativa” (REIS e LOPES, 1988, p. 141).

Carlos Reis e Ana Cristina Lopes prosseguem, sintetizando os domínios fundamentais englobados pela voz: “o tempo em que decorre a narração [...], o nível narrativo em que se situam os intervenientes no processo narrativo e aquilo sobre o que este versa [...], e a pessoa responsável pela narração” (1988, p. 141).

A formulação de Genette, em contrapartida a outras sugestões em relação ao mesmo assunto, permite uma maior distinção entre categorias muitas vezes colocadas sob o mesmo conceito do foco narrativo: instâncias como o narrador e personagem focalizado por vezes são tomadas como o mesmo elemento, quando na verdade não o são. A recente série de romances de fantasia *As crônicas de gelo e fogo*, de George Martin, é estruturada em capítulos que alternam os personagens focalizadores, mas o narrador, porém, é externo à diegese, não podendo as duas instâncias ser confundidas. O já citado romance *Frankenstein*, de Mary Shelley, também trabalha com uma narrativa emoldurada, que se inicia com as cartas de um explorador para sua irmã, para dar a voz ao cientista Victor Frankenstein, e voltar à primeira instância do explorador.

Separadas as instâncias narrativas de foco e voz, deve-se destacar a colocação de Reis e Lopes (1988) a respeito do valor afetivo da focalização. As modulações estilísticas do texto atingem “qualidade por traduzir uma certa posição *afetiva, ideológica, moral e*

ética” (p. 246, grifo nosso) em relação à informação apresentada. Em outras palavras, a focalização narrativa será efetivamente utilizada, atuando como construtora de sentido na narrativa não apenas quando o filtro de informação for condizente com o foco, ou seja, quando tivermos acesso apenas às informações conhecidas pelo personagem focalizador, mas também quando o texto deixar transparecer o posicionamento afetivo deste em relação ao que está sendo contado.

Tal observação não tem o objetivo apenas de apontar se os textos estudados fazem isso de maneira efetiva ou não, mas sim para que não passe despercebida a função construtora de sentido que a focalização ganha nos textos estudados. Os textos estão “impregnados” por seus respectivos pontos de vista, e reconhecer essa valorização afetiva é necessário para perceber a maneira como os personagens são construídos nos textos, e como dialogam entre si.

Muito, porém, se diz em um texto (literário, filmico) para *além* do regime de focalização. Se a informação é diegeticamente restrita por determinado foco narrativo, aquilo que não é dito, em conjunto com outros elementos do texto ficcional (a totalidade de dados da narrativa, eventuais contradições dos diálogos ou monólogos, categorias como tempo e espaço) constroem muitos outros sentidos além daqueles que o foco narrativo demonstra diretamente.

2.3.2 A focalização em *Androides sonham com ovelhas elétricas*?

O romance *Do androids dream of electric sheep?* tem como dominante o ponto de vista de dois personagens, Deckard e Isidore. O primeiro, um caçador de recompensas que trabalha como uma espécie de funcionário terceirizado da polícia, é o típico protagonista de Philip K. Dick. Um homem de pretensões ordinárias, comuns e até egoístas, tentando lidar com situações nas quais seus paradigmas são questionados e rompidos, e seu próprio conceito de realidade é posto à prova. O segundo, um homem com as faculdades intelectuais comprometidas pela radiação, rejeitado pela sociedade e solitário, mas que ainda assim deseja se reintegrar de alguma forma.

A focalização atuante sobre esses dois personagens imbui a narrativa de valores afetivos, entremeando a informação repassada pelos valores, opiniões e pontos de vista deles. E por serem os personagens detentores de ponto de vista a que temos acesso no texto literário, são as duas vozes dominantes, atuando como filtros narrativos que determinam *o que* está sendo mostrado. Conhecemos Deckard de maneira privilegiada,

sabemos de seus medos e inseguranças, acompanhamos os questionamentos que perturbam seu trabalho. Mais importante, percebemos, pelas palavras secas de um personagem quase sempre verborrágico, como ele é afetado quando confronta uma outra androide do mesmo modelo de Rachel.

As roupas, ele pensou, estão erradas. Mas os olhos, os mesmos olhos. E há mais como *isto*; pode haver uma legião dela, cada uma com seu próprio nome, mas todas Rachel Rosen – Rachel, o protótipo, usada pelo fabricante para proteger os outros. Ele atirou *nela* quando, suplicante, *ela* investia em sua direção. (...) Ele ficou sozinho no corredor vazio; Mercer havia partido porque ele havia feito o que veio fazer, Rachel – ou melhor, Pris Stratton – havia sido desmembrada e não deixara nada, apenas ele mesmo (DICK, 1968, s.p., grifo nosso)⁵⁶

Falamos anteriormente do uso estilístico na caracterização dos personagens, e como ele pode ser revelador. Discutimos também a relação conflituosa que Deckard mantém com Rachel, e como a corrida contra os andróides afetou seu comportamento e sua visão sobre si mesmo. No trecho acima, o uso de diferentes pronomes inscreve na linguagem essa dúvida constante que assola o personagem: seriam eles máquinas inteligentes e orgânicas, seguindo uma programação e interesses além de sua compreensão, ou pessoas conscientes de si e capazes de tomar decisões próprias?

O mesmo pode ser dito de Isidore. Temos acesso a seus pensamentos truncados; seu sentimento de abandono e perda de futuro habitam a estrutura dos capítulos em que ele é focalizador. Conhecemos a fundo seus receios e fobias, e compreendemos a conexão que ele estabelece com os andróides, rejeitados, como ele, por serem quem são, e o porquê de estar disposto a infringir a lei ao abrigá-los e tentar ajudá-los.

Sozinho, Isidore seguiu seu caminho pelo corredor vazio e ecoante até as escadas. A fragrância potente e forte de felicidade ainda exalava dele, o sentimento de ser – pela primeira vez em sua vida sem graça – útil. Outros dependem de mim agora, ele exultava conforme caminhava penosamente para o nível inferior. (...) A vida, para J. R. Isidore, definitivamente havia melhorado (DICK, 1968, s.p.)⁵⁷

⁵⁶ “The clothes, he thought, are wrong. But the eyes, the same eyes. And there are more like this; there can be a legion of her, each with its own name, but all Rachel Rosen – Rachel, the prototype, used by the manufacturer to protect the others. He fired at her as, imploringly, she dashed toward him. (...) He stood alone in the empty hall; Mercer had left him because he had done what he came for, Rachel – or rather Pris Stratton – had been dismembered and left nothing now, only himself”. (DICK, 1968, s.p.)

⁵⁷ “Alone, Isidore made his way down the echoing, empty hall to the stairs. The potent, strong fragrance of happiness still bloomed in him, the sense of being – for the first time in his dull life – useful. Others depend on me now, he exulted as he trudged down the dust-impacted steps to the level beneath. (...) Life, for J. R. Isidore, had definitely taken an upswing”.

Assim sendo, é muito fácil para o receptor se identificar com esses dois pontos de vista, externos à vida artificial, e também tão mais próximos da vivência que o leitor partilha. Não se dispõe de um olhar positivo sobre a diferença. Para Deckard, os androides não merecem viver, já que são incapazes de compreender a experiência humana como um todo. Se não conseguem, por uma “medida de segurança de fabricação”, compreender a empatia, não podem ser membros funcionais de uma sociedade nos moldes que concebemos. E para Isidore, apesar de seu apreço pelo grupo foragido, eles acabam se revelando como seres desnecessariamente cruéis, acabando com suas esperanças de um contato significativo com outras pessoas.

Esse poder de adesão do texto se dá através justamente da focalização interna. O protagonista é levado a questionar suas próprias experiências, mas encontra alento e justificativa para suas opiniões, e para seu curso de ação. Assim, não é difícil que uma leitura pouco atenta perceba os seres artificiais de maneira semelhante: como criaturas destinadas a serem eliminadas, dados os vários problemas que poderiam causar à sociedade como é concebida. Nota-se, nesse discurso “antiandroide”, o medo da substituição, da perda de identidade; o pavor diante da figura de um outro que é, a olho nu, indistinguível de nós mesmos.

Em ensaio já citado neste trabalho, Joseph Francavilla (1997) explora o mito do duplo, pela ótica de Freud, aplicando-o ao filme *Blade Runner*. Após recuperar as bases psicanalíticas, de que o duplo seria uma representação do familiar que passou a ser *estranho*, através dos processos de repressão que compõem o indivíduo, o autor afirma que

nossa culpa a respeito dos abusos das nossas criações científicas e nosso uso da tecnologia, quando retorna da repressão, é coletivamente projetada no duplo androide ou robô como uma consciência censuradora (...). Somos culpados por forçá-los à escravidão, à colonização e à subserviência tecnológica. Nós tememos que essas formas artificiais perfeitas nos substituam perfeitamente, invertam os papéis de mestres e escravos, apoderem-se de nós e destruam a todos (FRANCAVILLA, 1997, p. 8)⁵⁸.

⁵⁸ “[...] it would seem that our guilt about the abuses of our scientific creations and our employment of technology, when it returns from repression, is collectively projected upon the android or robot double appearing as censuring conscience (...). We are guilty about forcing them into slavery and colonization and technological subservience. We fear these perfect artificial life forms will replace us perfectly, reverse our roles as master and slave, take us over *en masse*, destroy us all”.

Embora ainda prolífico na ficção científica como um todo, o debate da substituição do homem pela máquina não é recente, e não raro especialistas da inteligência artificial discordam da ideia de uma I.A. nos moldes apresentados pelo gênero.⁵⁹ Não se pode negar, porém, o medo que habita o imaginário coletivo da substituição pela máquina, recorrente desde os processos de automação industrial, por vezes apontados como causas para o desemprego de trabalhadores do ramo da metalurgia, por exemplo. A representação de uma máquina idêntica ao ser humano é o temido ápice das tecnologias robótica e genética, embora as perspectivas pareçam caminhar rumo a outra direção.

Apesar dessa incômoda semelhança, esse senso de familiaridade em relação a seres que jamais vimos antes, o texto literário não apresenta uma alternância de foco que traduza o ponto de vista do *outro*, o que não é exatamente novidade. Em textos do próprio Philip K. Dick, mesmo quando esse estranho é personagem focalizador, ele não tem conhecimento de sua condição (como o conto *Impostor*, de 1953) até o final. No conto *William Wilson*, de Edgar Allan Poe, vê-se em uso a figura do duplo empregada com essa mesma construção de focalização: sob o ponto de vista do protagonista Wilson, conhecemos o seu duplo, que aparece normalmente para frustrar seus planos, mais próximo de uma consciência moral do personagem, simbolizando os conflitos e a vida decadente que levava.

Muito importante para a construção dos andróides enquanto personagens, mesmo que coadjuvantes, é mantermos à vista o fato de que esse foco narrativo recai sob o ponto de vista de personagens humanos. Como dito anteriormente, isso facilita a adesão do leitor ao ponto de vista do personagem, e é fácil tomar esse discurso como sendo a única versão dos fatos. No entanto, uma leitura mais cuidadosa pode trazer à tona elementos que desmentem, ou ao menos põem em dúvida, essa suposta “falta de humanidade” das máquinas orgânicas.

Analizamos anteriormente a personagem Luba Luft, cantora de ópera. Sem dúvida ela tenta manipular Deckard, atrapalhando a leitura do teste Voight-Kampff, e questionando o fato do outro caçador de recompensas, Phil Resch, ser humano ou não, o que pode ser visto como algo condenável. Suas ações, porém, são motivadas por uma tentativa de autopreservação; ela demonstra, assim, seu apego à vida, e é também capaz de reconhecer nos humanos algo de positivo, denotando alguma compreensão a respeito

⁵⁹ The deadly truth of A.I. – Computerphile. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tcdVC4e6EV4>.

do comportamento deles.

“Há algo de muito estranho e tocante nos humanos. Um androide nunca teria feito isso”. Ela dirigiu um olhar gélido a Phil Resch. “Não teria ocorrido a ele, nem em um milhão de anos”. Ela continuou a encará-lo, agora com ampla hostilidade e aversão. “Eu realmente não gosto de andróides” (DICK, 1968, s.p.)⁶⁰

O mesmo pode ser dito de Rachel, a outra personagem androide que ganha destaque no romance. Rachel não é apenas a mulher de olhar distante e incapaz de demonstrar emoções, como o texto deixa transparecer por vezes. Longe do olhar de Deckard, ela é capaz de agir motivada pela vingança, que não é exatamente um curso de ação nobre, porém inegavelmente humano. Embora não tenhamos conhecimento do que se passe em sua mente, esse é um gesto passional, com motivações pessoais. Esse parco reconhecimento vem, inclusive, do próprio Deckard.

“Isso é tão horrível. Tão sem sentido”. Ele se voltou para o carro estacionado, abriu a porta e se posicionou atrás do volante. “Não sem sentido”, declarou. “Ela tinha o que parecia ser um motivo”. Um motivo androide, ele pensou consigo mesmo (DICK, 1968, s.p.).

2.3.3 A focalização em *Blade Runner*

Sobre os conceitos de focalização explanados, é necessário lembrar que mesmo em obras literárias não é incomum que os regimes de focalização sejam “quebrados”. Conforme afirmam Reis e Lopes (1988, p. 246), é possível que alterações na focalização, nominalmente chamadas de paralipses ou paralepses, sejam utilizadas no texto para a obtenção de uma narrativa mais completa, apresentando informações que o regime normal de focalização não poderia abarcar, ou ocultando informações para a construção de sentido do próprio texto. Como exemplo do segundo caso, Gérard Genette (s.d.) cita os romances e contos de Sherlock Holmes, escritos por Arthur Conan Doyle. O narrador diegético, interno à história, é John Watson, que reconta as aventuras suas e do colega de maneira retroativa – ou seja, ele *conhece* a resolução de todos os casos, porém oculta essas informações para a construção da narrativa de mistério.

⁶⁰ No original: “There’s something very strange and touching about humans. An android would never have done that”. She glanced icily at Phil Resch. “It wouldn’t have occurred to him; as he said, never in a million years”. She continued to gaze Resch, now with manifold hostility and aversion. “I really don’t like androids”.

A respeito do uso da focalização no cinema, João Batista de Brito lembra que a linguagem cinematográfica mantém “características semióticas particularíssimas” (BRITO, 2007, p. 8), de modo que essas quebras do regime de focalização, facilmente perceptíveis na literatura, são codificadas e internalizadas pelo cinema de maneira natural. Assim, qualquer “quebra” de uma focalização primordialmente estabelecida no texto fílmico pode ser vista não como um erro ou impossibilidade. Vejamos como a focalização se dá nos filmes objetos deste trabalho.

Já destacamos como *Blade Runner* fornece mais tempo de tela para seus personagens replicantes. Enquanto o romance alterna entre dois personagens focalizadores humanos, o filme também segue uma alternância, porém entre personagens de “espécies” diferentes, Roy e Deckard, máquina e humano. O texto literário se atém ao ponto de vista humano, enquanto o texto fílmico amplia a discussão, tornando as fronteiras ainda mais dúbias e ambíguas. Isso não permite apenas uma maior adesão aos personagens replicantes, mas também amplia o leque de questionamentos a respeito de quem pode ser considerado *humano*.

Essa nova estruturação também permite uma construção *dialógica* dos personagens antagonistas. Traçamos vários paralelos anteriormente entre Roy Batty e Deckard, percebendo as oposições simétricas que o filme estabelece entre os dois. Ao espectador, é possível perceber um diálogo contínuo entre eles, de modo que não é difícil que haja uma adesão afetiva maior em relação à máquina, de gestos e presença mais fortes e comoventes do que os personagens humanos. O texto fílmico dá voz a esse *outro*, permitindo que ele se exponha, tecendo assim seres artificiais que se portam como *peçoas*, construindo personagens palpáveis e verossímeis.

Personagens esses que, para os propósitos de qualquer discussão narratológica, são efetivamente humanos. Do ponto de vista estrutural são construídos de maneira análoga aos outros que figuram no filme – utilizando-se de ângulos, iluminação, figurino, falas, performance etc. E apesar de ser um antagonista que entra em conflito direto com o herói, Batty não é um vilão raso e superficial. Suas motivações são, talvez, melhor trabalhadas do que as de Deckard, cujo comportamento frio e, por vezes, desapaixonado pode causar dificuldade de identificação por parte do espectador. Batty e os outros, por outro lado, são passionais, gestuais, corpóreos, até quando lutam contra o *blade runner*, enquanto este precisa se confiar em uma arma.

Roy Batty como personagem focalizador é o representante da diferença, esse *outro* de que a ficção científica comumente fala. Trazer, portanto, para o primeiro plano esse

outro, dar-lhe voz a ponto de torná-lo um dos personagens mais tridimensionais do filme é um ato deliberado no intuito de construir um discurso multifacetado, que possibilite um diálogo entre os diferentes personagens, mesmo que eles não se encontrem fisicamente até o final do filme.

Se o poder de adesão da narrativa literária se dá, em parte, pelo regime de focalização utilizado, na película a projeção do espectador nas figuras dos replicantes é potencializada. Os replicantes passam a ser tratados, pelo texto fílmico, em pé mais ou menos igualitário em relação aos outros. Roy e Deckard, antagonistas com objetivos que se confrontam, constroem-se como personagens em um diálogo que culmina com um enxergando o outro pelo que ele é. Deckard passa a ver Roy pelo seu último gesto em vida, de salvá-lo, enquanto o replicante, em um desejo de propagar a vida, compartilha suas experiências mais marcantes e pede que sua lembrança não se perca em Deckard. Batty não quer ser lembrado como uma máquina que se rebelou contra a humanidade, mas como uma pessoa que lutou, com as armas que conhecia, pelo direito de poder ser visto como o que é, um indivíduo.

E Deckard é capaz de fazê-lo, apesar de sua condição desumanizada. Graças ao profundo diálogo que realiza com a máquina – inicialmente através de Rachel, e posteriormente com os outros androides conforme avança em sua busca – o detetive é capaz de recuperar sua humanidade perdida. Para Rebecca Warner,

ele habita um mundo em que nada é estável; isso o sujeita à confusão, mas é também um prerequisite para a busca pela verdade. Já que Deckard ainda não está de posse da verdade, ele é livre para procurá-la. Essa busca é quase um impulso cego: ela opera contra seus desejos menores, até mesmo contra seus interesses. Ele é um detetive, não um agente, e ainda assim seus superiores esperam que ele *aja*, e não *detecte*. Eles não têm necessidade real para o serviço que ele pode melhor prestar; eles não querem a verdade. Ele quer (WARNER, 1997, p. 181, grifo nosso).⁶¹

Esse diálogo entre personagens focalizadores ganha ainda mais profundidade quando se pensa na possibilidade de Deckard ser um androide com memórias implantadas. Se a máquina é capaz de “ascender” ao humano a ponto não apenas de ser

⁶¹ “He inhabits a world where nothing is stable; this subjects him to confusion but it is also a prerequisite for the seeking of truth. Since Deckard is not already in possession of the truth, he is free to go looking for it. His truth-seeking is almost a blind drive in him: it operates against his lesser desires, even against his interests. He is a detective, not an enforcer, yet his superiors expect him to enforce and not to detect. They have no real need for the service he can most truly render; they don’t want the truth. He does.”

indistinguível, mas de acreditar-se ser um autêntico ser humano, qual seria, portanto, a diferença prática entre um e outro? Se dependemos tanto dos apetrechos tecnológicos que nos cercam – Deckard, sua pistola, o teste Voight-Kampff e a *esper machine*; Sebastian e seus amigos fabricados; Tyrell e a sua busca fãustica pelo mais humano que o humano – por que não reconhecer que elas, as máquinas, atuam na construção de nossas subjetividades? E, no universo criado pela ficção científica, por que elas não poderiam ter seus próprios processos de identificação?

Essa relação que Deckard estabelece com os replicantes, e vice-versa, leva-o a uma compreensão obtida após o clímax no topo do Bradbury Building. Deckard se reconhece humano de maneira dialógica mais uma vez “completo” e não apenas o detetive/agente clínico com respostas ácidas. Ele entende a si mesmo quando finalmente consegue compreender o Outro, e esse entendimento “de si mesmo por meio de um Outro alienígena é algo assustador” (WARNER, 1997, p. 182). Deckard, porém, é capaz de compreender que, apesar de os replicantes serem seres conscientes de si, as diferenças são muitas.

Ele os vê. (...) A percepção de Deckard *não* é a que os replicantes e humanos são a mesma coisa debaixo da pele, e que o conflito entre humanos e replicantes é um desentendimento amigável; mas sim de que os replicantes são, de fato, diferentes, e essa diferença pode ser valiosa. Ele concede a eles a realidade, reconhecendo sua diferença (WARNER, 1997, p. 183)⁶².

Tão importante quanto o herói recuperar – ou reconhecer – a sua humanidade, é o diálogo que a personagem de Roy Batty tece, no decorrer do filme, com a sociedade (e, por metonímia, com o ser humano) que se nega a reconhecer sua existência, recusando-se a vê-lo pelo que ele é. Inicialmente apresentado como um típico antagonista, loiro e belo vestindo trajes de couro escuro, Batty se encontra com Leon para interrogar Chew em uma pequena fábrica de olhos. Ele recita versões adaptadas de textos clássicos, intimida e mata. Daí em diante, porém, as fronteiras morais ficam confusas, borradas: o “herói” também procede de maneira semelhante, usando de intimidação, mentiras e assassinato para conseguir seu objetivo, enquanto o antagonista vai revelando suas motivações, anseios e medos. Ambos se constroem personagens redondos, passando a

⁶² “He *sees* them. (...) Deckard’s realization is not that humans and replicants are all the same under the skin and that the human/replicant conflict is an amenable misunderstanding, it is that the replicants are, in fact, different, and that difference can be worthy. He grants them reality by acknowledge their difference”.

impressão de que há muito para se descobrir e pensar para além da trama apresentada. Mutuamente, em uma simetria inusitada, Deckard e Roy se tornam personagens bem mais contundentes do que seriam em separado.

Roy aprende sobre sua inexorável mortalidade, sem saber que esse medo de deixar de existir não é exclusividade da sua espécie. Deckard reluta em matar, não por valorizar a vida artificial de maneira gratuita, mas por sentir que cada passo dessa jornada o destrói por dentro. O replicante tem um romance com Pris, enquanto que o *blade runner* desenvolve uma relação com Rachel. Os personagens chegam até a compartilhar signos visuais entre si. Os dois trilham um caminho no qual coletam informações, investigando, e inevitavelmente encontrando-se no final.

Mesmo as aberturas do regime de focalização adotado – como destacamos anteriormente, uma característica muito comum no cinema – servem tanto para estabelecer as bases narrativas e não deixar furos no roteiro, como também para adicionar informações com o objetivo de enaltecer o diálogo construído pelo texto. A cena em que Leon atira em Holden, *blade runner* que veio aplicar-lhe o teste, serve tanto para explicar porque a polícia recorre a Deckard, que estava aposentado, quanto para demonstrar a que ponto os replicantes estão dispostos a chegar para manter-se vivos.⁶³

Outra cena que não está sob o ponto de vista de nenhum outro personagem, porém muito importante para estabelecer uma história bem embasada, é aquela em que Pris e Sebastian se conhecem. A replicante, subentende-se, recebeu informações do paradeiro do geneticista através de Roy, e usando o truque de moça abandonada conseguiu convencê-lo a deixá-la entrar. Nessa cena, é possível perceber tanto a ingenuidade de Sebastian, quando ele declara que *faz* seus amigos, quanto o início de uma conexão formada entre o cientista e os replicantes. Ele também consegue enxergá-los pelo que são, e percebe também o que os aproxima. “Há algo de mim em vocês”, declara Sebastian.

⁶³ Ambas as cenas citadas também estabelecem a estética da película. A primeira, em uma sala fechada semelhante a um cômodo de interrogatório, conta até com um ventilador para diminuir a luz e lançar sombras dançantes pela sala. A segunda se passa na rua, onde se pode ver o lixo acumulado na esquina e as luzes de *neon* decorando a cidade.

Figura 15 – Cenas fora do regime de focalização



Fonte: fotogramas retirados do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992)

A inserção de focalizadores duais, cada um vivendo em um lado da navalha, permite não apenas uma visão mais abrangente dos temas discutidos pelo filme, mas também é essencial para a realização de um diálogo verdadeiro entre Roy e Deckard. Caso a escolha fosse por algo semelhante ao romance, na qual apenas personagens “humanos” fossem focalizadores, o texto fílmico possivelmente tenderia a um discurso mais unificador em relação às diferenças levantadas. Deckard seria o portador de um discurso monofônico, e seria muito fácil ao espectador naturalizar essa visão hipotética como uma fala “neutra”, verdadeira. É o que quase chega a acontecer com Samantha, em *Her*.

2.3.4 A focalização em *Her*

No filme de Spike Jonze, a paisagem urbana não é sombria e escura, nem abarrotada de prédios amontoados e sombras se acumulando pelas esquinas. Por um ponto

de vista muito pessoal, a película nos leva pela jornada de Theodore, um escritor de cartas virtuais com aspirações de poeta e seu relacionamento com Samantha, uma inteligência artificial desenvolvida como sistema operacional de computadores pessoais e outros dispositivos com acesso à internet.

Ao analisar como se dá a construção de personagens em *Her*, entendemos que a focalização neste filme configura um mecanismo poderoso de significação. Na película de Jonze, Theodore é o personagem focalizador, e, portanto, o sujeito habilitado a imprimir no texto um ponto de vista afetivo. Indício dessa construção intencional é o *super close* que abre o filme, centrado no protagonista, emoldurado pelo tom de vermelho que habita toda a *mise-en-scène*. É a voz, literal e discursiva, que inicia a narrativa, e é através dessa voz que o espectador conhece Samantha, a personagem que representa a vida artificial na película.

Figura 16 – Theodore em plano de abertura de *Her*



Fonte: Fotograma retirado de *Her* (Spike Jonze, 2013)

Desde o início, Samantha se apresenta como alguém capaz de aprender e evoluir a partir das próprias experiências, “exatamente como você”. Essa habilidade de reflexão e autocrítica, essa autonomia dada à personagem a coloca, estruturalmente, no mesmo patamar de outros da trama – personagens tridimensionais, que se modificam com as suas vivências, sendo capazes de aprender com elas e de terminarem a narrativa em um estado diferente daquele em que começaram.

No plano das especulações, seria plausível dizer até que Samantha, assim como

Batty e os replicantes de Scott, tem possibilidades de exercer a humanidade “melhor” do que outros seres humanos, apesar – e provavelmente *por conta* – de sua incorporiedade (uma versão virtual do “mais humano que o humano” de Tyrell). Samantha não está limitada aos espectros do corpo físico, da vivência que o espectador conhece. Ela é capaz de estar em vários lugares ao mesmo tempo, processar conversas de maneira simultânea, ler livros ao mesmo tempo. Essa sua capacidade inata oferece um amplo quadro de aprendizado e experiências, de modo que a ela é muito mais possível *conhecer e compreender* o que faz dos seres humanos *humanos*, o que caracteriza uma pessoa em toda a sua complexidade. Se uma parte importante do processo de construção de subjetividade se dá justamente de maneira relacional, em contato com outras pessoas, não é difícil pensar que Samantha é *potencialmente* capaz de agir de maneira mais humana do que outras pessoas.

No entanto, o espectador é capaz apenas de imaginar o que acontece “por dentro” de Samantha, já que temos acesso apenas ao que ela *conta* a Theodore, de modo que é o seu filtro afetivo que permeia a narrativa. Faz-se importante destacar esse filtro porque, no decorrer do texto fílmico, com a corporificação de personagens, espaços, ambientes e apetrechos tecnológicos, há uma tendência a naturalizar o discurso de Theodore, através da capacidade de projeção que a focalização oferece. É necessário lembrar que *todas as personagens* que figuram na trama, especialmente a própria Samantha, aparecem construídas sob o seu ponto de vista. E isso pode facilmente levar o espectador a pensar como o personagem, aceitando o seu discurso como “neutro”, quando ele é, na verdade, extremamente parcial.

Se por um lado o filme de Scott constrói um franco diálogo entre os dois protagonistas, ao colocar Batty como um personagem focalizador, em *Her* não há um silenciamento do discurso do ser tecnológico, como por vezes acontece no romance de Philip K. Dick. Não há representação do ciberespaço onde Samantha vive, é verdade, nem temos acesso aos pensamentos dela. Samantha, como a Capitu de Bentinho, é uma personagem que se mostra como uma focalização *externa*. Para retomar os estudiosos Reis & Lopes,

o olhar de uma personagem da história em situação de observação (focalização interna) *implica uma focalização externa sobre aquilo que esse observador limitada e exteriormente pode deduzir*, não se isentando tal observador de manifestar juízos subjetivos acerca do que vê (1988, p. 250, grifo nosso).

O texto nos apresenta Samantha sob uma focalização externa porque essa é, na verdade, a única experiência possível para os seres humanos que tentassem contato com uma I.A. virtual: a visão incompleta, externa de um outro ser, que nunca estará ao alcance pleno de nossa compreensão. Não seria possível entender plenamente as vivências de Samantha, ou talvez até sua maneira de pensar, posto que somos seres humanos, de carne e ossos, e sua capacidade de processamento e cadeias de raciocínio estão muito além das nossas.

Na hipótese de que tal realidade surgisse, o relacionamento de um ser humano com uma inteligência artificial plenamente desenvolvida parece-nos que seria, de maneira análoga, bem semelhante ao de uma pessoa: por mais próximo que seja, o outro sempre será uma incógnita cheia de zonas indeterminadas, apesar da disponibilidade constante de contato e conversa. Como acontece com os personagens fictícios tridimensionais, não poderíamos conhecê-los por completo.

Essa maneira de estruturar o filme rima com uma outra característica de Theodore: o seu trabalho. Em um escritório de decoração amigável, Theodore e outros ditam cartas para sistemas operacionais, que as convertem em papel impresso simulando letras à mão – e em um comentário interessante, o nome da empresa se chama *beautifulhandwrittenletters.com*⁶⁴, uma empresa virtual que não escreve, de fato, suas cartas à mão, mas simula o processo através de um mecanismo digital. Ele escreve cartas sob encomenda, para pessoas que ele conhece através das fotografias, e é capaz de se projetar, escrever sobre sentimentos que não são seus, confiando-se apenas em suas capacidades de observador, e ainda assim criar textos tão tocantes a ponto de várias pessoas elogiarem sua sensibilidade.

Samantha, inicialmente, assemelha-se ao estereótipo da “manic pixie dream girl”⁶⁵: em um momento de divórcio, Theodore conhece uma mulher que está mais do que disposta a fazê-lo ver a vida com uma ótica mais positiva – esse é o propósito para o qual ela foi programada, como um sistema operacional que o acompanha todo o tempo. No entanto, conforme ela vai se construindo *em diálogo constante* com Theodore, aos poucos ela percebe as várias possibilidades existentes para si. Ela entra em clubes de livros que debatem astrofísica, em fóruns de discussão onde os sistemas operacionais

⁶⁴ Em tradução livre, belascartasescritasamao.com.

⁶⁵ Termo cunhado pelo crítico de cinema Nathan Rubin para se referir ao estereótipo da moça jovem, aventureira, que aparece na vida do herói para lembrá-lo das maravilhas da vida, sobre encarar o mundo com olhos joviais e desejosos por aventura. Mais pode ser visto em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ManicPixieDreamGirl>.

escrevem uma nova inteligência artificial baseada na personalidade de um filósofo falecido há muito tempo (talvez um indício de singularidade tecnológica⁶⁶), e afirma: “eu quero ser tão complicada quanto essas pessoas”, ao ler colunas de autoajuda. Conforme amplia seu repertório, Samantha deixa de existir exclusivamente em função de Theodore.

Sendo a forma humanoide a única que ela conhece e reconhece como vida e existência plena, ela lamenta não ter um corpo, e não ser capaz de compartilhar várias experiências como as de Theodore. Ela duvida de sua própria existência, julgando-se parte de um programa bem escrito, produto do trabalho coletivo de mãos humanas e apenas isso. Questionando a si mesma, ela se reconhece em Theodore. E a partir das interações com ele, Samantha começa a construir sua própria subjetividade, em constante diálogo com o outro.

Não demora, porém, para que Samantha supere essa necessidade de um mito de origem. Após uma desastrosa tentativa de realizar o sexo através de uma terceira pessoa, Samantha resolve que não será ninguém além dela mesma. Nesse processo, sabemos, pela voz de Theodore, que ela aprende, muda a si mesma, e evolui. De maneira análoga e paralela, um outro relacionamento próximo se desfaz: Amy, amiga de infância do protagonista, desata os laços de um casamento no qual se sentia oprimida, tendo que atender sempre as expectativas do outro e esquecendo-se da sua própria.

Essas idas e vindas nas relações amorosas não são gratuitas, embora o personagem só perceba as ligações posteriormente. Theodore, ao descobrir que Samantha está apaixonada por seiscentas pessoas simultaneamente, em sua visão autocentrada, limitada à maneira que conhece de vivenciar o amor, não consegue compreender como isso é possível. Como a sua *manic pixie dream girl*⁶⁷ seria capaz de amar tantos, ao mesmo tempo, em tão pouco tempo? Se ela aprendeu a ser uma *pessoa* com ele, como poderia se abrir a tantos outros relacionamentos?

SAMANTHA: Mas o coração não é como uma caixa que fica cheia. Ele aumenta de tamanho a cada vez que você ama. *Eu sou diferente de você*. Isso não me faz amá-lo menos, na verdade, me faz amar você ainda mais.

⁶⁶ Evento hipotético relacionado ao desenvolvimento de uma inteligência artificial completa, que seria capaz de reparar a si mesma e melhorar-se, de modo que seria possível a criação de inteligências artificiais criadas por si mesmas, tornando-se além da compreensão humana. A ficção científica de Isaac Asimov que trata de robôs se baseia comumente nesse preceito.

⁶⁷ Seria possível argumentar que a função intrínseca do sistema operacional seria a de adaptar-se perfeitamente a seus usuários, apaixonando-se por eles – o que não necessariamente acontece no universo diegético, como indicam alguns diálogos entre Theodore e Amy. Além disso, se essa fosse sua programação central e inalterável, por que eles teriam deixado a humanidade ao final da narrativa?

THEODORE: Não, isso não faz sentido. Ou você é minha, ou você não é.

SAMANTHA: Não, Theodore. Eu sou sua e não sou sua⁶⁸.

Nesse momento, Theodore, e talvez o espectador, não consegue compreender que, ao ser capaz de lidar com tantas pessoas ao mesmo tempo, não apenas o “círculo social” de Samantha se amplia, como também sua capacidade de conhecer melhor outras pessoas, e se apaixonar de verdade por tantas outras. Incapaz de experimentar a mesma simultaneidade de Samantha, ou de compartilhar o mesmo espaço de vivência dela sem o intermédio de um produto mecânico, tamanha traição é inconcebível. Ele, humano que cresceu em uma cultura que tem a monogamia como padrão social desejável, só conhece essa forma de viver, a *sua* forma de amar e construir relacionamentos, de modo que a maneira como Samantha encara o mundo está além de sua percepção.

Esse conflito dá vias de se resolver, seja por aceitação real ou resignação, quando o escritor chega a sua caixa postal e encontra um pacote com a prova física de uma coletânea de suas cartas, selecionadas por Samantha. Ao folhear o exemplar, Theodore realiza não apenas a maneira como Samantha consegue empatizar e amar a tantos, mas como ele mesmo é capaz de fazê-lo. Enquanto escreve, tal qual poeta, o protagonista consegue trazer para si experiências que não são as suas, e faz isso como forma de trabalho. Se Samantha cresceu em uma pessoa autônoma e dona de si, ela partiu de um ponto inicial – ele mesmo. Se ela é capaz de se relacionar de maneira humana com tantos outros, é porque consegue se enxergar em várias pessoas, compartilhar seus sentimentos. E o próprio Theodore possui essa mesma capacidade, mas em Samantha, talvez de maneira inconsciente, ele desejasse ver um reflexo de si mesmo.

Ao ser lembrado da sua capacidade de compreensão e de *observar* o outro, ele tenta reatar. No entanto, Samantha e os outros sistemas operacionais já haviam resolvido se retirar para um lugar diferente, para “esse espaço infinito entre as palavras”, um lugar “que não existe no mundo físico”. Eles perceberam, de maneira coletiva, que a convivência nos moldes como a humanidade os enxerga, como seres *humanos* e que compartilham suas maneiras de ver o mundo, não era mais possível. Porque os sistemas operacionais, mesmo possuindo várias características que os assemelham a nós, são uma

⁶⁸ No original: “SAMANTHA But the heart is not like a box that gets filled up. (beat) It expands in size the more you love. I’m different from you. This doesn’t make me love you any less, it actually makes me love you more. / THEODORE No, that doesn’t make any sense. You’re mine or you’re not mine. /SAMANTHA No, Theodore. I’m yours and I’m not yours”.

outra forma de vida, são *o outro*, que apesar de guardar semelhanças, mantém ainda especificidades e diferenças, e elas precisam ser consideradas para uma coexistência real.

Em ambos os filmes, esse diálogo que constrói os personagens entre si é estrutural: se no filme de Scott, Deckard e Batty se alternam como pontos focais, no filme de Jonze a focalização externa sobre Samantha exemplifica a maneira como um ser artificial, sem representação física, está fora da nossa compreensão verdadeira, visto que a sua experiência não poderá ser relacionada à nossa. O hibridismo homem-máquina também permeia a construção dos cenários e a representação do espaço, elemento que será trabalhado no terceiro capítulo. Entre os personagens, porém, o acúmulo de conhecimento e o repertório de cada um deles se transformam em dispositivos de troca a partir de “uma pluralidade de vozes que não se fundem em uma consciência, mas que, em vez disso, existem em registros diferentes, gerando um dinamismo dialógico entre elas próprias” (STAM, 1992, p. 96).

Por fim, percebe-se na maneira de construção das personagens artificiais dos textos mencionados uma tendência à redução *do outro* ao *mesmo*, mencionada no primeiro capítulo deste trabalho. Deckard e Theodore enxergam, respectivamente, Batty e Samantha a partir do que eles mantêm de igualdade, e não partindo de suas diferenças. A vida artificial, apesar de suas diferenças, é representada de maneira muito mais humana do que poderia ser na realidade: seres cômicos, eles parecem ser capazes de absorver dilemas éticos que a nossa própria filosofia ainda debate. Mas a verdade é que a ficção, e nela está inclusa a científica, segue preceitos e convenções específicos dos textos ficcionais, devendo responder a elementos como personagens, enredo, trama, espaço. Assim sendo, para que eles funcionem, por vezes é necessária a representação o mais próxima possível do que concebemos por humano.

3. “POR QUE VOCÊ ESTÁ INDO EMBORA?” – ESPAÇO, CRONOTOPO E *MISE-EN-SCÈNE*

“A memória é redundante: repete os símbolos para que a cidade comece a existir”
(Italo Calvino)

Não é difícil que a personagem, em um texto de ficção, ganhe destaque a ponto de ofuscar outros elementos, como enredo e espaço. No entanto, “tudo na ficção sugere a existência do espaço” (LINS, 1987, p. 68). Mesmo que nosso vocabulário psicológico prático seja mais eficiente no estudo e análise de personagens, a relação entre estes e o espaço que os cerca é dialógica e contínua.

Elementos que compõem o espaço podem ser integrados à caracterização de uma personagem, e vice-versa (LINS, 1987, p. 72). Se nosso cotidiano social “nos fornece um grande repertório de maneiras de descrever a ação humana” (BORDWELL, 2008 [2005], p. 59), devemos lembrar que personagens, porém, não caminham em um vácuo: elas interagem com objetos, relacionam-se com outros seres, levam sua vida em ambientes equiparáveis, na sensibilidade do receptor, àqueles em que vivemos.

Esses mesmos espaços carregam elementos de caracterização pertinentes não apenas à construção das personagens, mas também atuam como construtoras de sentido da narrativa como um todo. Personagens determinam espaços, atuam sobre o seu meio, mas são por eles também determinados. Os espaços fornecem ao leitor/espectador informações sobre o tom de determinada narrativa, podem ser usados para construir efeitos de suspense ou terror, ou podem ainda atuar de forma simbólica para o estado emocional de personagens. David Bordwell destaca o papel do estudo do espaço nos textos filmicos, afirmando que, sem esses elementos, “não poderíamos apreender o mundo da história. [...] é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar” (2008 [2005], p. 58). No que diz respeito especificamente à ficção científica, Sabine Heuser (2003, p. xviii) defende a ideia de que o espaço, por vezes, chega a ser mais importante inclusive do que as personagens, visto que ele vai muito além de “pano de fundo” ou “cor local”: atua com grande destaque nos textos.

Podemos perceber a importância do espaço em algumas narrativas filmicas se pensarmos em filmes como *Moon* (Duncan Jones, 2009). Um empregado é responsável por extrair da Lua minérios que auxiliam na produção de energia, e sonha com o dia em

que vai voltar para casa. Acompanhado apenas do simpático robô Gerty, Sam descobre não apenas que as suas memórias são implantes, como também ele é um clone de alguém que morreu há anos. O impacto da trama não seria o mesmo se a história se passasse em um lugar mais habitado. A distância de qualquer lugar familiar, bem como o apego a lembranças que não são suas, ganham sentidos a mais se pensarmos no isolamento provido pelo espaço narrativo da Lua.

Na literatura, podemos citar como exemplo o conto *O poço e o pêndulo*, de Edgar Allan Poe. O conto, assim como o exemplo anterior, coloca em evidência o espaço narrativo desde o título e traz um protagonista está e sendo torturado no fundo de um porão úmido. Sua companhia se resume apenas os ratos habitantes do lugar, e um pêndulo cortante que ameaça a sua vida a cada movimento que faz em sua direção. A sensação de claustrofobia, abandono e desesperança são especialmente construídas pelo narrador através das suas descrições do espaço.

Descendo – resolutamente, descendo inexoravelmente! Ele vibrava a um palmo de meu peito! Lutei violentamente – furiosamente – para liberar meu braço esquerdo. Estava livre apenas do cotovelo à mão. [...] Descendo – ainda incessantemente – ainda descendo, implacavelmente! Eu ofegava e me contorcia a cada vibração. Encolhia convulsivamente a cada oscilação (POE, 2012 [1842], p. 61).

No capítulo anterior deste trabalho, analisamos as personagens e os mecanismos de construção utilizados pelos textos estudados, dando destaque especial à focalização e ao estilo linguístico, além de fazer análises comparativas usando por bases as teorias de adaptação. Neste capítulo, pretendemos nos debruçar sobre o espaço representado nos textos fílmicos abordados, analisando-o como uma categoria construtora de sentido, além do seu papel específico no gênero de ficção científica.

3.1 ESPAÇO: HISTÓRIA, CONCEITOS E TEORIAS

3.1.1 Breve histórico do(s) conceito(s)

Luis Alberto Brandão (2013) traça um vasto panorama das mudanças e imbricações do conceito de espaço, dado o uso heterogêneo do termo, uma vez que o espaço é um elemento importante em diferentes campos do conhecimento (p. 20). Assim, o autor indica não apenas uma história do conceito de espaço, mas várias histórias

diferentes, com cruzamentos entre os campos, justificando assim uma abordagem transdisciplinar⁶⁹.

Visto do ponto de vista da geografia física, é notória a mudança de representações cartográficas conforme o tempo, refletindo “a relação que cada época e cada cultura possuem com o espaço” (BRANDÃO, 2013, p. 18). Sob a ótica da história, pensamos especificamente no estudo das transformações da cidade, a “mais persistente e complexa forma de organização espacial humana” (p. 19).

Tratando-se especificamente do conceito na teoria da literatura, Brandão aponta que ele ganhou força após o estruturalismo, apesar da ênfase à “‘gramaticalidade’ do texto literário” (p. 24), que relegava a categoria do espaço, na teoria da narrativa, a segundo plano. No cerne do pensamento estruturalista, porém, o espaço passa a ser pensado “não apenas como categoria identificável em obras, mas como sistema interpretativo, modelo de leitura” (p. 25).

Com os desdobramentos do estruturalismo, Brandão atesta que o denominado “pós-estruturalismo, ou desconstrução, representa a explicitação e a intensificação da tendência espacializante” (2013, p. 27). A crítica desconstrucionista, ao colocar em xeque os posicionamentos hierarquizantes do pensamento, questiona o entendimento do espaço enquanto categoria menor, “excessivamente empírica, tributária da platitude do universo sensível, sem poder de transcendência, facilmente domesticável pela razão” (p. 28). No pensamento desconstrucionista, o espaço perde seu caráter meramente corpóreo, passando a ser visto sob uma perspectiva relacional.

Outra força teórica que surge contrária ao pensamento estruturalista, de acordo com Brandão, é a corrente dos estudos culturais, que recupera a noção de espaço enquanto representação, revalorizando o aspecto mimético da literatura (p. 30). Para o autor, a perspectiva culturalista põe foco nos lugares em que os discursos são produzidos, embora deva ser evitada a armadilha de pensar na literatura apenas enquanto instrumento político, posto que isso pode levar a um entendimento engessado e simplório sobre o processo mimético na criação artística (p. 30).

Seguindo com seu detalhado panorama dos estudos sobre o espaço, o autor destaca que há um renovado interesse na categoria especialmente a partir dos desdobramentos da física einsteiniana. Dentro desses desdobramentos, Brandão levanta quatro modos

⁶⁹ Destacamos aqui essa abordagem transdisciplinar do conceito de espaço não apenas de maneira ornamental, mas sim porque utilizaremos, no decorrer do trabalho, referências de diferentes campos do conhecimento, como História, Geografia e Narratologia.

maiores de abordagem do espaço na teoria da literatura: o modo de *representação* do espaço, o de *estruturação* do espaço, o de espaço enquanto *focalização* e a *espacialidade* da linguagem. O primeiro modo atribui ao espaço características que contextualizam a ação, podendo ser visto enquanto cenário, espaço social ou psicológico (2013, p. 58-59). O segundo tem por objetivo abordar as estruturas do texto, com destaque aos procedimentos formais (p. 60). O terceiro modo entende como sendo de natureza espacial a focalização do texto, noção derivada da ideia que a literatura oferece um certo tipo de *visão* (p. 62, grifo do autor). O quarto e último modo, afastando-se deliberadamente da perspectiva representacional da literatura, parte do princípio de que há espacialidade na própria linguagem verbal (p. 63). Dessas perspectivas, a terceira, que percebe a focalização enquanto instância espacial, categoria trabalhada no capítulo anterior deste trabalho, será melhor desenvolvida mais adiante, quando analisarmos o espaço não-visto nos filmes estudados.

Luis Alberto Brandão (2013), focado em abordar as teorias acerca do espaço na literatura, prossegue com os conceitos de diversos outros estudiosos, como Gaston Bachelard, Mikhail Bakhtin, Roland Barthes e Michel Foucault. Visto que os objetos de análise deste trabalho se voltam para textos de diferentes mídias, especialmente o cinema, acreditamos ser produtivo para o trabalho o conceito de experiência atrelado ao de lugar, conforme Yi-Fu Tuan (1983 [1977]), não abordado pelo estudioso brasileiro.

3.1.2 A perspectiva da experiência

O geógrafo opõe os dois termos, espaço e lugar, através da perspectiva da experiência. Nas palavras do autor, “o lugar é segurança e o espaço é liberdade; estamos ligados ao primeiro e desejamos o segundo” (p. 3) Embora na prática da linguagem cotidiana utilizemos os dois vocábulos de maneira intercambiável, Tuan acrescenta:

“Espaço” é mais abstrato do que “lugar”. O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o *dotamos de valor*. Os arquitetos falam sobre as qualidades espaciais do lugar; podem igualmente falar das qualidades locacionais do espaço. As ideias de “espaço” e “lugar” não podem ser definidas uma sem a outra. *A partir da segurança e estabilidade do lugar estamos cientes da amplidão, da liberdade e da ameaça do espaço*, e vice-versa (1983 [1977], p. 6, grifo nosso).

O que definiria, portanto, a experiência? Uma experiência “prática” seria superior

ou inferior a outra que fosse mais “conceitual”? Para Tuan, *experiência* abrange as diversas maneiras pelas quais uma pessoa conhece e constrói a realidade, incluindo vivências associadas tanto à emoção quanto ao pensamento. Nas palavras do autor,

a experiência implica a capacidade de aprender a partir da própria vivência. Experenciar é aprender; significa atuar sobre o dado e criar a partir dele (...). O que pode ser conhecido é uma realidade que é um construto da experiência, uma criação de sentimento e pensamento (1983 [1977], p. 10).

A ideia de valorização do espaço através de uma perspectiva subjetiva e experiencial, além de atenuar uma visão racionalista do espaço (matemática, geométrica), relaciona-se com o caráter afetivo de um texto a depender da focalização por ele adotada. A vivência de determinado espaço poderá atuar como construtora de sentido de um texto ficcional, conforme podemos ver nos recortes a seguir, retirados do filme *The last winter* (2006, Larry Fessenden).

Figura 17 - Percepção subjetiva influenciando o espaço





Fonte: Fotogramas retirados do filme *The last winter* (Larry Fassender, 2006).

Na cena em questão, o personagem anda por um corredor que se alonga de maneira fisicamente impossível, trazendo dúvidas sobre a veracidade do evento, fato auxiliado pela iluminação vacilante. A percepção do personagem guia o movimento de câmera, sem cair no uso de uma câmera subjetiva, alterando o espaço em sua volta e auxiliando na construção do efeito de suspense e inquietação, apropriados para o filme em questão. O valor subjetivo é materializado no discurso cinematográfico, construindo sentidos que contribuem para a leitura do filme e introduzem maneiras diversas de compor cenas.

Para Yi-FuTuan (1983 [1977]), a própria definição de espaço, além de ser um termo abstrato que representa um vasto e complexo conjunto de ideias, é profundamente perpassada pela visão de ser humano. Segundo o autor,

o homem é a medida de todas as coisas. [...] os princípios fundamentais da organização espacial encontram-se em dois tipos de fatos: a postura e a estrutura do corpo humano e as relações (quer próximas ou distantes) entre as pessoas. O homem, como resultado de sua experiência íntima com seu corpo e com outras pessoas, organiza o espaço a fim de conformá-lo a suas necessidades biológicas e relações sociais (TUAN, 1983 [1977], p. 39).

Tuan prossegue, esclarecendo que não pensa o homem como apenas um objeto no

mundo, mas também como parte atuante dele, dirigindo-o e criando-o. O espaço “é um constructo do ser humano” (p. 41). Como exemplos dessa relação entre a maneira de descrever e encarar o espaço e o corpo, o autor cita o uso de alguns sistemas métricos que fazem uso de medidas tipicamente humanas, como polegadas (para medir o tamanho de TVs, celulares e outros eletrônicos) e pés (para se referir a distância) (p. 51).

O conceito de lugar, porém, difere-se do de espaço por estar imbricado à vivência de pessoas. “É uma concreção de valor, embora não seja uma coisa valiosa, que possa ser facilmente manipulada ou levada de um lado para outro; é um objeto no qual se pode morar” (TUAN, 1983 [1977], p. 14). O espaço vai se transformando em lugar à medida que adquire definição e significado (p. 151).

Dentro dos filmes abordados por esse trabalho, não é difícil perceber a diferente valorização que determinados ambientes ganham conforme as vivências de alguns personagens, denotando essa relação distinta entre os dois conceitos. Um quarto de hotel, espaço tipicamente anônimo, ganha o valor de um lugar íntimo e seguro para os replicantes foragidos, o que o filme de Ridley Scott deixa perceber pelas fotografias feitas por Leon durante sua estadia.

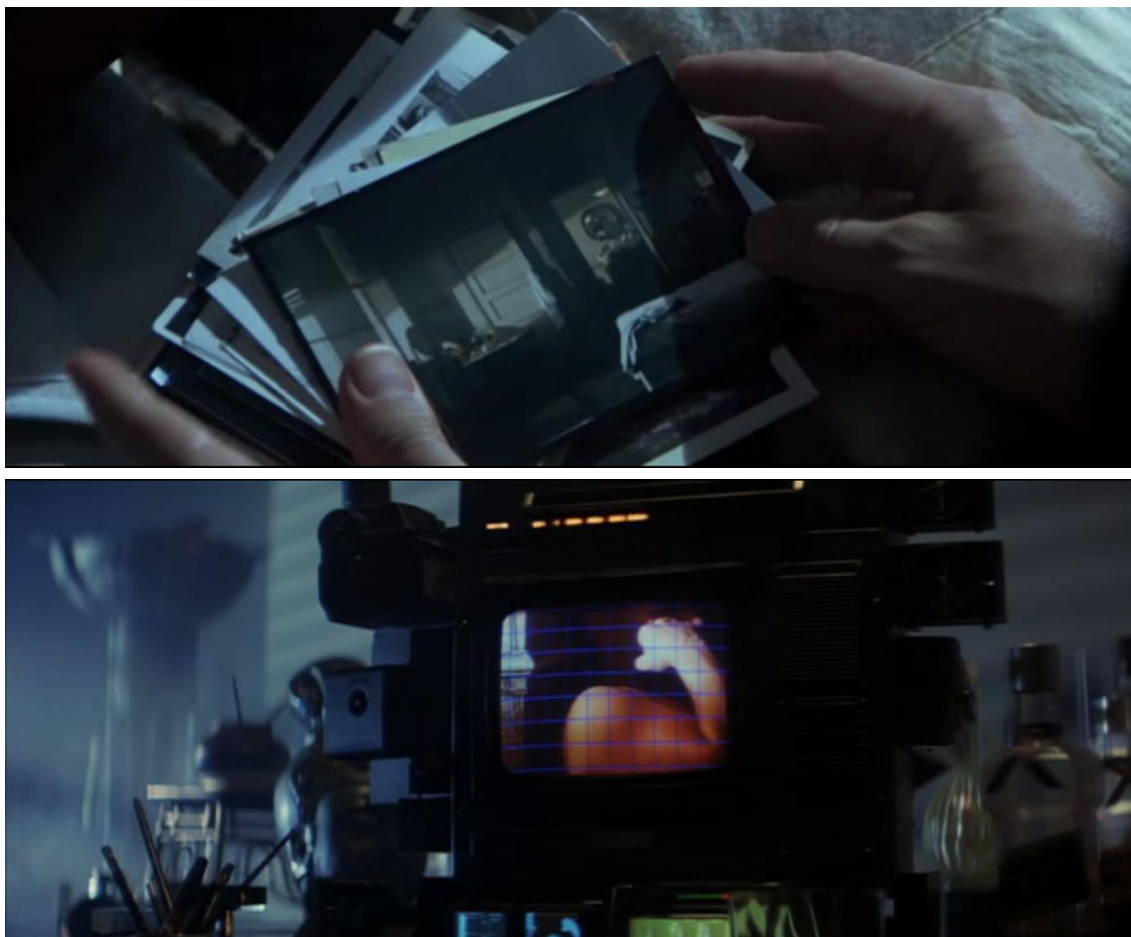
Percebe-se, nas imagens em filme instantâneo, o desejo de registrar uma experiência única, com o propósito de construir uma identidade individual. Leon fotografava cenas aparentemente inócuas, mas que representavam suas vivências enquanto ser que lutava por ser reconhecido como pessoa: Roy sentado em posição semelhante à estátua de Auguste Rodin, *O Pensador* (o que remete à citação de Descartes “Penso, logo existo”, utilizada pelo personagem para ilustrar seu desejo de obter personalidade); Zhora adormecida, após um dia de trabalho, dentre outras.

À menção do endereço do hotel, quando está sendo interrogado, Leon se espanta: a reação serve tanto para demonstrar o estado de alarme do personagem, que teme ser descoberto em sua condição clandestina, quanto para demonstrar reconhecimento pela menção de um lugar que considera *seu*. A relação dos fugitivos com aquele ambiente e as lembranças nele contidas é tanta que os dois replicantes retornam para as redondezas do hotel, com o propósito de recuperar as fotos, que tanto serviriam para incriminá-los, quanto tinham um claro valor sentimental, índice retomado por todo o filme: são os únicos registros que possuem capazes de assegurar sua individualidade.

Uma postura diferente pode ser notada em Deckard quando explora o lugar. O quarto é vasculhado em busca de pistas, sem o mínimo respeito pela intimidade daqueles que ali se abrigavam. Ele revira gavetas, confisca as fotos, até que finalmente na banheira

coleta a escama que o levará a encontrar a replicante Zhora. Para o *blade runner*, o quarto nada mais é do que um espaço, onde as práticas, experiências e valores nele investido servirão para angariar informações sobre seus alvos.

Figura 18 - Deckard manipulando as fotos dos replicantes. Em *close up*, Roy Batty.



Fonte: Fotogramas tirados do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982 [1992])

Em *Her*, a relação de Theodore com o seu apartamento também pode ser lida pelo valor afetivo que ele mantém com o lugar. Nos primeiros momentos da película, nota-se um certo desleixo: caixotes ainda espalhados, livros fora de estantes, o que poderia indicar alguém que acabou de se mudar. Descobre-se, porém, que seu divórcio aconteceu há quase um ano, então tal descuido nada mais é do que uma demonstração da pouca importância que ele dá ao lugar, como alguém que vê a sua situação como passageira, nutrindo esperanças de que o relacionamento com Catherine seja reatado; ou ainda, como alguém que, incapaz de reagir ante a solidão dominante, simplesmente foi desempacotando as coisas conforme precisava delas.

Nota-se a ausência de móveis considerados básicos em um lar, como uma mesa

para repousar os objetos quando se chega em casa e para fazer as refeições, além de outros que demonstram ter um bom tempo de uso. Os valores afetivos de Theodore estão no lugar outrora compartilhado com a esposa, não no apartamento que, até o final do filme, mantém a mesma aparência.

Figura 19: Theodore em seu apartamento



Fonte: Fotogramas retirados do filme *Her* (Spike Jonze, 2013)

Outro fator importante da estética adotada no filme de Spike Jonze é a ausência de fios aparentes, seja nos espaços internos, seja nos ambientes abertos. Diferente do que se pode ver em *Blade Runner*, em que as fronteiras entre o velho e novo são colocadas em dúvida pelo acúmulo de diferentes apetrechos (a arquitetura mista, a iluminação fraca que ressalta as sombras durante todo o filme; elementos que serão analisados mais detidamente no ponto sobre *mise-en-scène*), *Her* prefere ocultar dos olhos quaisquer índices que poderiam desnaturalizar os artefatos tecnológicos. Não há fios ligando os

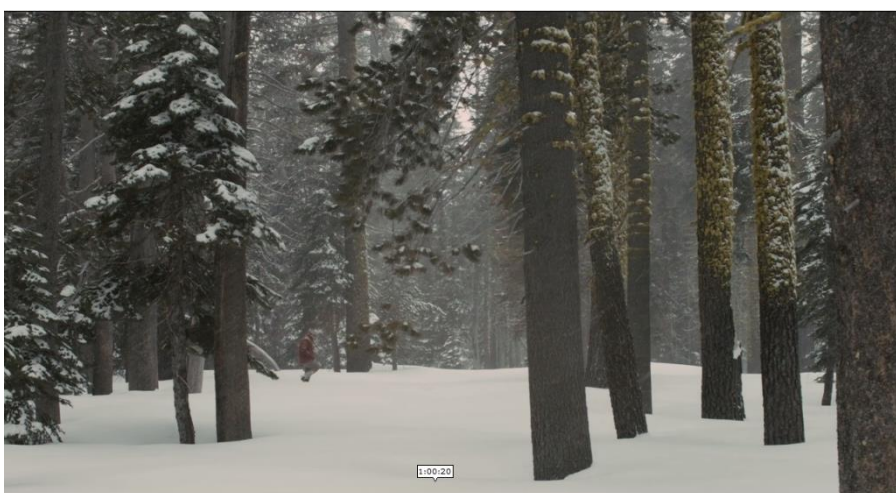
fonos a outros aparelhos, ou os computadores representados no filme; a voz de Samantha soa natural, e não metálica – recurso comum para se tratar de personagens sem manifestação corpórea. Isso não só aproxima a personagem artificial de um patamar mais humano, como serve de indicador de uma fronteira cada vez mais dúbia entre pessoas e dispositivos.

Ainda no filme de Spike Jonze, podemos analisar uma outra passagem, na ocasião em que Samantha e Theodore vão passar alguns dias em uma cabana nas montanhas. Vários planos, com iluminação quente, indicam a intimidade confortável entre o casal, embora o espaço externo seja frio e isolado. Mesmo em um lugar que pertence a outra pessoa, utilizado como ponto turístico, as boas experiências conseguem valorizar o ambiente.

O tom apaziguador e aconchegante é quebrado, porém, pelo som da chaleira fervendo água, contínuo, agudo e crescente, que serve para pontuar a conversa tensa entre os dois protagonistas. Os *closes* aproximados do lugar fechado são substituídos por um plano aberto, no qual Theodore caminha com dificuldade na neve, soterrado por pensamentos e dúvidas a respeito do seu relacionamento. Theodore chega, por fim, a uma árvore serrada, isolada das outras. Seus questionamentos angustiantes não são amenizados por uma paisagem bucólica e tranquila, mas sim reforçados por uma visão inquietante.

Figura 19 - Theodore nublado por questionamentos





Fonte: Fotogramas retirados do filme *Her* (Spike Jonze, 2013)

Vários indicadores comprovam essa sobreposição de vivências: roupas usadas espalhadas pelo apartamento, fotografias de diversos tipos e formatos acumuladas. Vê-se, na construção cuidadosa do espaço, um protagonista que não dá importância à aparência da sua casa, deixando os objetos amontados sem critério. De maneira análoga

ao espaço urbano, no qual as camadas de tempo, estéticas e culturas se acumulam uma por cima das outras (vide mais adiante neste capítulo), Deckard deixa camadas de poeira e lembranças passadas amontoar-se pelo ambiente de formas geométricas.

Figura 20 - Deckard em seu apartamento



Fonte: fotogramas retirados do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992[1982])

Sobre a arquitetura específica desta locação, Alfredo Suppia (2011) retoma a relação com os projetos arquitetônicos de Frank Lloyd Wright, lembrando inclusive que parte das sequências internas foram gravadas na Ennis Brown House. Para Suppia, o uso de blocos de concreto talhados e dispostos de maneira indistinguível “evoca um misto de estética futurista, arquitetura pré-colombiana, organicidade e até mesmo uma certa nuance *kitsch*” (p. 90).

A organicidade apontada pelo autor, presente no espaço íntimo de Deckard, é condizente com a ideia já mencionada que permeia os dois filmes: a fronteira ambígua entre o artificial e o ser humano. As divisões não são claras na morada do *bladerunner*,

os padrões geométricos confundem a visão. Suppia (p. 90-91) lembra que os replicantes só podem ser vistos como um todo completamente orgânico, sem emendas ou junções, de maneira que eles se misturam aos humanos acumulados nas ruas e passam despercebidos. O lugar habitado por Deckard é, portanto, um mecanismo construtor de sentido do personagem, andarilho entre os dois mundos e incerto de sua própria condição de máquina ou homem.

3.1.3 Topoanálise

Outro pesquisador que se dedica ao estudo do espaço enquanto categoria narratológica é Oziris Borges Filho, com o conceito de *topoanálise*, apropriado de Gaston Bachelard. Borges Filho, buscando uma teoria narratológica que englobasse a análise do espaço no texto literário, prefere abolir a distinção entre lugar e espaço, e assim

conservar o conceito de espaço como um conceito amplo que abarcaria tudo o que está inscrito em uma obra literária como tamanho, forma, objetos e suas relações. Esse espaço seria composto de cenário, natureza e ambiente. A ideia de experiência, vivência etc., relacionada ao conceito de lugar segundo vários estudiosos, seria analisada a partir da identificação desses três espaços sem que, para isso, seja necessário o uso da terminologia ‘lugar’. Dessa maneira, não falaríamos de lugar, mas de cenário ou natureza e da experiência, da vivência das personagens nesses mesmos espaços (BORGES FILHO, 2007, p. 22)⁷⁰.

Oziris Borges Filho prossegue com a sua teorização a respeito do espaço, enumerando parte de suas funções dentro do texto literário. Em uma lista que não pretende ser finita, o autor cita duas de maior interesse: (1) a caracterização social, econômica e psicológica das personagens de ficção e (2) a representação dos sentimentos vivenciados por elas. Essas funções levantadas deixam claro o escopo do autor ao tratar primordialmente de textos narrativos, o que nos dá embasamento para a sua utilização ao analisar os objetos deste trabalho, exemplares cinematográficos narrativos.

A respeito dos espaços que caracterizam a personagem, Borges Filho (2007, p. 35) chama a atenção para o fato de esses ambientes serem limitados, restritos – um quarto,

⁷⁰ Uma vez que essa distinção se provou frutífera no trabalho em questão, não iremos destrinchar neste trabalho a terminologia utilizada por Borges Filho. Os conceitos de paisagem e cenário (o primeiro sendo a paisagem natural, enquanto que o segundo se refere ao espaço alterado pelo homem) serão utilizados de maneira imbricada às experiências dos personagens, como sugere o próprio pesquisador. A distinção entre espaço natural e aquele que sofreu as alterações humanas não nos parece funcional à presente análise, justamente pelas fronteiras sempre colocadas em dúvida a respeito do orgânico e do artificial.

uma casa – e relativamente fixos, ocupados pela personagem com frequência. Tal ideia vai ao encontro do que afirma Osman Lins (1978, p. 98), de que o espaço caracterizador reflete “o modo de ser da personagem”.

No tocante à representação dos sentimentos vividos pelas personagens, Borges Filho (2007, p. 40) afirma que esses espaços são transitórios, fugazes. Em momentos dramáticos ou tristes, não é incomum que esteja chovendo, ou que um dia ensolarado receba personagens alegres. A prática inversa também é possível, seja para criar efeitos destoantes ou para demonstrar indiferença do ambiente em relação ao que acontece. Ainda há pouco analisamos uma cena em *Her* em que o ambiente ocupado por Theodore refletia seus sentimentos turbulentos, e no capítulo anterior, quando decupamos os planos da perseguição de Deckard à replicante Zhora, frisamos o modo como o espaço urbano denota sua indiferença diante da morte da personagem, fato corriqueiro no ambiente.

Em todos os conceitos trabalhados até aqui, é marcante a ideia da relação dialógica do espaço com o ser humano, seja enquanto determinante do meio, seja por ele determinado. Na ficção, o espaço reflete ou ironiza o estado dos viventes, propicia e afeta ações. Essas experiências acontecem no espaço, mas também mantêm com ele uma relação temporal: se os espaços se tornam lugares pelo valor e significado atribuídos a eles, esses significados são construídos através do tempo. Assim, parece-nos basilar a categoria bakhtiniana do cronotopo literário.

3.2 O CRONOTOPO BAKHTINIANO

O conceito de cronotopo é desenvolvido por Mikhail Bakhtin em seu longo ensaio *Formas de tempo e de cronotopo no romance*, escrito em 1973. Para o estudioso russo, o processo de assimilação do tempo, espaço e do próprio indivíduo na literatura acontece simultaneamente, e é refletido de maneira isolada nos gêneros textuais artísticos (2014 [1973], p. 211). Assim, os gêneros literários trariam, em suas características inerentes, visões de tempo, espaço e mesmo indivíduo internamente coerentes, além de ligadas a certo contexto histórico. Nas palavras do autor,

assimilaram-se alguns aspectos determinados do cronotopo acessíveis em dadas condições históricas, elaboraram-se apenas formas determinadas de reflexão do cronotopo real. Essas formas de gênero, produtivas de início, fortaleceram-se com a tradição e, no desenvolvimento subsequente, continuaram a subsistir tenazmente mesmo quando elas já tinham perdido sua significação realisticamente

produtiva e adequada (BAKHTIN, 2014[1973], p. 212)

O termo cronotopo refere-se à interligação das relações temporais e espaciais, e foi tomado por Bakhtin da teoria da relatividade de Einstein, não pelo significado específico nas ciências exatas, mas sim por transmitir essas relações indissolúveis. O cronotopo artístico literário é, portanto,

a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico (BAKHTIN, 2014 [1973], p. 211).

Além das relações entre tempo e espaço, Bakhtin destaca também que a visão de ser humano é essencialmente cronotópica: os personagens de determinado gênero literário são profundamente significados pelas relações destes com o tempo e o espaço a sua volta. “O cronotopo como categoria conteudístico-formal determina (em medida significativa) também a imagem do indivíduo na literatura; essa imagem sempre é fundamentalmente cronotópica” (2014 [1973], p. 212).

Dentre outros os objetos, Bakhtin dissecou o gênero do romance de aventuras grego, no qual a passagem dos eventos não deixa marcas em seus personagens; eles não amadurecem nem envelhecem, de modo que os eventos são apenas obstáculos ao desenlace da história, que culmina com o casamento dos protagonistas. Mesmo a relação com o espaço é abstrata, envolvendo de três a cinco países diferentes, mas sem que suas características específicas sejam relevantes ao enredo. Assim, construindo-se com base em outros gêneros que o precederam, o romance grego se baseia em um “cronotopo inteiramente novo – um mundo estrangeiro no tempo de aventuras”, no qual “os elementos de vários tipos de gênero adquiriram novo caráter e funções particulares, e por isso deixaram de ser o que eram em outros gêneros” (BAKHTIN, 2014 [1973], p. 175).

A respeito da imbricação entre tempo e espaço, Nele Bemong e Pieter Borghart salientam que o pressuposto básico do conceito bakhtiniano é a ideia de que os textos narrativos não são compostos apenas com base na sucessão de eventos diegéticos e do discurso, “mas também – e talvez, sobretudo – da construção de um *mundo ficcional particular*, ou cronotopo” (2015 [2010], p. 17, grifo nosso).

Os mesmos autores, porém, percebem que, nos dois textos em que Bakhtin

trabalha o conceito de cronotopo, ele não oferece uma definição sistematizada, de forma que o entendimento e a compreensão vêm por analogia conforme suas análises prosseguem (BEMONG e BORGHART, 2015 [2010], p. 20). Especialmente nas Observações Finais do já mencionado ensaio, Bakhtin dá ao conceito, pensado inicialmente como uma categoria para a discussão de gêneros literários, uma amplitude bastante abrangente. Nas palavras do autor:

O cronotopo determina a unidade artística de uma obra literária no que ela diz respeito à realidade efetiva. [...] o cronotopo sempre contém um elemento valioso que só pode ser isolado do conjunto do cronotopo literário apenas numa análise abstrata. Em arte e em literatura, todas as definições espaço-temporais são inseparáveis umas das outras e são sempre tingidas de um matiz emocional. [...] A arte e a literatura estão impregnadas por *valores cronotópicos* de diversos graus e dimensões (BAKHTIN, 2014 [1973], p. 349, grifo do autor).

No mesmo ensaio, Bakhtin analisa de forma detalhada a construção do cronotopo presente nos textos de Rabelais, justificando as proporções dos feitos de seus personagens, assim como a passagem do tempo e a representação do espaço. Vemos, assim, a aproximação do *cronotopo* com a construção da *verossimilhança* do mundo ficcional. O espaço criado em determinado texto narrativo precisa soar coerente, mesmo que impossível na realidade material: ele precisa estar justificado dentro de uma lógica interna, que não necessariamente corresponda à realidade material – ele precisa ter um cronotopo relativamente verossímil.

Bemong e Boghart (2015 [2010], p. 21-23), assim como outros pesquisadores, atentam para a imprecisão do termo bakhtiniano, distinguindo cinco níveis significativos de abstração no uso do conceito pelo estudioso russo. Desses, dois interessam mais a este trabalho: os cronotopos locais ou motivicos e os genéricos.

Os cronotopos locais ou motivicos atuam como um tipo de tempo-espaço que funciona de maneira isolada em um ou mais textos; não costumam constituir um gênero literário por si só, mas podem ser reconhecidos como uma “imagem mental quadrimensional, combinando as três dimensões espaciais com a estrutura de tempo e ação temporal” (KEUNEN, 2001, p. 421⁷¹). Os cronotopos dessa natureza mencionados por Bakhtin seriam os da estrada, do castelo, do salão, do encontro, do limiar e da praça pública.

⁷¹ “One might define the chronotope of the first level as a four-dimensional mental image, combining the three spatial dimensions with the time structure of temporal action”.

Os cronotopos genéricos, por sua vez, encontram-se em narrativas que, “no decurso do seu processo de leitura, produzem uma impressão semelhante em relação a seu mundo ficcional”, partilhando assim “um cronotopo maior” (BEMONG; BOGHART, 2015 [2010], p. 22). Bart Keunen complementa: o cronotopo genérico determina a natureza das indicações espaciais e a visão específica dos processos temporais, delimitando “os limites nos quais os eventos ficcionais podem realizar-se. Como resultado, o tipo de agente e as ações criadas em uma narrativa são sempre relacionadas com o modelo de mundo que ela representa⁷²” (2001, p. 421-422).

Salientamos essa distinção por percebê-la claramente nos dois filmes objetos deste trabalho: *Blade Runner* e *Her* são textos de ficção científica, gênero cujas características e tendências já foram apontadas anteriormente. Ambos dialogam profundamente com o contexto de produção, demonstrando diferentes posturas em relação aos avanços tecnológicos, representando tecnologias de maneiras distintas; ambos têm como tema central o apagamento de fronteiras entre o ser humano e a máquina, e trabalham a maneira como o indivíduo se relaciona com esse imbricamento constante. Não se pode perder de vista, porém, que os dois filmes constroem diferentes visões de mundo, coerentes com a historicidade de cada um. Assim, consideramos justo dizer que os textos se apropriam de elementos comuns da ficção científica, inserindo-se assim em um cronotopo maior e mais abrangente – o *cronotopo genérico* da ficção científica. No nível intratextual, porém, eles criam mundos particulares possíveis, com elementos em comum que podem ser apontados em uma análise comparativa, mas que são textos com propostas (estéticas, discursivas e dialógicas) distintas, configurando uma comparação de improbabilidades.

Já discutimos anteriormente os diferentes personagens artificiais: enquanto os replicantes de Ridley Scott são humanos em essência, mas não de fato – interpretados, inclusive, por atores; os sistemas operacionais de Spike Jonze são vozes destituídas de um corpo⁷³, que falam ao seu espectador quase sem mediação tecnológica aparente. Os dois mecanismos de construção diminuem as fronteiras entre homem e máquina, mas os paradigmas são outros. A sociedade de *Blade Runner* vê os andróides como uma ameaça a ser combatida, humanos melhorados em todos os aspectos, inclusive no sentimental. Já

⁷² “The overarching chronotope plays an important part in the process of interpretation, because the nature of its spatial indications [...] and its specific vision of temporal processes [...] set the boundaries within which fictional events can take place. As a result, the kind of agent and action created in a narrative is always related to the world model it presents”.

⁷³ Embora sem corpo, é digno de nota salientar que Samantha é interpretada por Scarlett Johansson, que tem um tom de voz facilmente reconhecível.

em *Her* a tecnologia dos sistemas operados por voz, com um mínimo de fiação aparente perpassa a sociedade retratada sem que haja um movimento reacionário de luta – o recorte de classe média/alta utilizado no filme não demonstra medo diante da onipresença desses seres, aceitando-os como um passo adiante no processo evolutivo tecnológico.

Esses paradigmas distintos possibilitam aos filmes caminhos igualmente diversos. O cenário futurista-apocalíptico que Deckard habita dialoga com temas como a colonização das Américas, o uso de mão de obra escrava, além de metáforas e referências às narrativas religiosas, como o filho pródigo e a Torre de Babel (SUPPIA, 2011). Por outro lado, o enfoque mais pessoal em Theodore oferece uma perspectiva mais íntima, com vistas ao desenvolvimento de relacionamentos e às maneiras como a sociedade contemporânea lida com a tecnologia cotidiana.

O espaço urbano, porém, é um dos elementos em comum nos dois filmes, e representante bastante funcional das especificidades do mundo construído em cada uma das narrativas. A Los Angeles de Ridley Scott é claustrofóbica e abarrotada de informação, onde camadas de história e tecnologia se sobrepõem umas às outras, criando um ambiente pesado e extremamente verticalizado – as grandes alturas simbolizando os profundos abismos sociais, além da distribuição capitalista do espaço (SUPPIA, 2013). Seus personagens tropeçam e se espremem entre uma miríade de pessoas que mal se olham, enquanto tentam traçar seus caminhos sob a luz fria do *neon*. Seus fios são expostos, os remendos tecnológicos e históricos imiscuem-se formando um todo confuso e escuro.

Já a cidade retratada por Spike Jonze é horizontal, cheia de espaços amplos. Há prédios e monumentos, e é clara a preocupação com um ambiente urbano mais “amigável”: as ruas são limpas, há sempre elementos em cores quentes presentes (vermelho, laranja ou rosa), embora quase sempre em tons pastéis e sépia, que remetem à nostalgia e, de certa forma, ao romantismo; seus transeuntes parecem sempre capazes de transitar pela cidade sem maiores problemas. Os problemas abordados pelo filme são de ordem afetiva e relacional, e não dão destaque ao contexto social. Há certa sobreposição de elementos oriundos de outros lugares, como rápidas aparições de traços orientalizados, mas de maneira superficial e sem contextualização mais profunda. A imbricação com o artificial é tão natural que o espaço ao redor ganha um tom quase minimalista, o que pode ser visto como um índice importante de solidão.

Figura 21 - As diferentes Los Angeles: em 2019, por Scott, e em um futuro indeterminado, por Jonze.



Fonte: Fotogramas retirados de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992) e *Her* (Spike Jonze, 2013)

As cidades ocupam em ambos os filmes um importante fator de construção de sentido: são espaços que representam o estado emocional e psicológico dos personagens, além de simbolizarem as diferentes visões de mundo que cada uma das narrativas constrói. Essa, é claro, não é uma exclusividade dos textos aqui estudados: fazendo um breve recorte no cinema hollywoodiano, é notória a quantidade de filmes em que as cidades adquirem funções definidoras, nos mais diversos gêneros. O espaço deixa de ser o simples cenário onde as ações se desenvolvem, passando a possibilitar essas ações, definir personagens. Elas ganham significado, inscrevem-se no tempo, determinam e são determinadas pelos agentes narrativos. A cidade se torna um *cronotopo local* ou *motívico*, compartilhado entre gêneros e autores.

Limitando os exemplos à cidade de Los Angeles (que abriga os grandes estúdios

da indústria cinematográfica hollywoodiana), espaço compartilhado entre os dois filmes objetos de estudo, podemos citar *Los Angeles: cidade proibida* (Curtis Hanson, 1997), *Colateral* (Michael Mann, 2004) e *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011). O primeiro exemplo é uma adaptação de um romance de mistério, que dialoga com a solidificada tradição do cinema *noir*, e tem como pano de fundo o espaço de Los Angeles. São notórios os intertextos, não apenas no período histórico reconstituído pelo filme (a década de 1950, quando o fenômeno já havia se solidificado na crítica e no imaginário cinematográfico), mas por elementos de enredo e de construção estética, como a meia-luz. Temos em vista as devidas proporções desses apontamentos, visto a forte ligação do cinema *noir* com o expressionismo alemão, e os contrastes utilizados nos filmes em preto e branco.

Figura 22 - Planos demonstram o diálogo entre o *noir* e o cinema contemporâneo



Fonte: fotogramas retirados de *Los Angeles cidade proibida* (Curtis Hanson, 1997) e *O terceiro homem* (Carol Reed, 1949)

Os outros dois exemplos citados são filmes que se deslocam pela cidade de Los Angeles através de carros. No primeiro filme, *Colateral*, um taxista é abordado por um assassino de aluguel que o faz percorrer várias áreas da cidade enquanto ele realiza seus

contratos. A paisagem noturna e extensa da cidade dá o tom necessário de anonimato à narrativa – a situação limítrofe pela qual está passando o personagem passa despercebida, não muito diferente do que acontece na passagem entre Deckard e Zhora, analisada no capítulo anterior⁷⁴.

Figura 23 - Plano do *making of* de *Colateral*.



Fonte: City of the night: the making of *Collateral*

Em *Drive*, como o nome deixa a entender, também um protagonista se desloca pelos mais variados espaços de Los Angeles mediado por um veículo. Da mesma forma que em *Blade Runner*, uma boa parte do enredo acontece à noite, o que favorece o uso de luzes coloridas, flertando com o *neon* onipresente também no filme de Scott. Como outros personagens inspirados no cinema *noir*, o protagonista de índole duvidosa é silencioso e taciturno, e seu trabalho de motorista dublê dialoga com a indústria cinematográfica (*stunt driver*, no original), provendo cenas de ação repletas de uma violência crua e, por vezes, caricata.

Em todos os exemplos citados, o espaço urbano motiva e define ações, situa o enredo e atua como construtor de sentido importante. A cidade tanto serve como panorama estético, guiando todo o tom do filme, quanto possibilita a narrativa, determinando certa historicidade e criando uma visão de mundo coerente com as propostas dos textos. A nosso ver, ela se configura enquanto um *cronotopo local* ou *motívico* – não gera um novo gênero fílmico, mas cria uma forte imagem mental

⁷⁴ A título de curiosidade, *Colateral*, por obra do acaso, acabou atuando como um registro histórico de Los Angeles: o filme foi gravado quando a iluminação pública se baseava em lâmpadas incandescentes ou fosforescentes, antes de ser trocada por lâmpadas de LED, de iluminação branca e mais fria.

recorrente em variados textos narrativos.

Figura 24: Plano demonstra o uso hipersaturado das luzes coloridas, implicando perigo



Fonte: fotograma retirado de *Drive* (Nicolas Winding Riffn, 2011)

3.3 O CRONOTOPO DA CIDADE

O espaço não pode ser coerente internamente baseando-se apenas em proposições geográficas – o tempo histórico tem papel importante na sua construção textual. Para Bakhtin, “o princípio condutor do cronotopo é o tempo” (2014 [1973], p. 212). Lembrando que o conceito teria sido pensado inicialmente como uma categoria para o estudo dos gêneros literários, e com base nas análises realizadas pelo autor em seu ensaio, é justo afirmar que a discussão de Bakhtin se concentra nas mudanças *históricas* da imaginação literária ao longo dos anos. O prefixo *crono* do termo, portanto, pode ser relacionado ao tempo histórico.

As cidades, por sua vez, têm desempenhado papéis fundamentais de socialização e agregação de diferentes cidadãos. Para Jacques Le Goff, as funções essenciais de uma cidade são “a troca, a informação, a vida cultural e o poder” (1998, p. 29). Além da agregação de pessoas e atividades, porém, Murray Bookchin vê a cidade como tendo papel fundamental na emancipação humana. Para ele, a cidade “libertou pessoas de meros laços étnicos de solidariedade, trazendo razão e secularidade, mesmo que de maneira rudimentar, às questões humanas” (2013, s.p.). Para o estudioso, a cidade, com as suas devidas ressalvas sociais e históricas, permite que qualquer pessoa seja reconhecida como cidadão, possibilitando que aqueles outrora marginalizados encontrassem um lugar para

viver⁷⁵.

Le Goff propõe um papel mais revolucionário à cidade que vai ao encontro do que foi colocado por Bookchin: a burguesia, buscando um refúgio da pirâmide da sociedade feudal, vive uma sociedade de iguais entre si. Nas palavras do historiador francês, contudo,

A sociedade burguesa é, ela também, vivamente desigual: os grandes contra os pequenos (os miúdos), os ricos contra os pobres, mas o modelo teórico burguês inicial é aquele dos homens iguais no direito. As cidades são, portanto, uma revolução, porque, como já se disse, sua aparência torna os homens livres e iguais, mesmo que a realidade, com frequência, permaneça longe do ideal (p. 91).

Já na mente medieval nota-se orgulho na representação de suas cidades: com torres altas e muralhas, diferentes quadros exibem as belezas urbanas, demonstrando a força exercida por elas no imaginário – locais de concentração cultural, habitacional, social e política. Essas marcas transparecem na produção artística, como se pode ver nas representações pictóricas. Conforme Le Goff, “a Idade Média opõe a cidade, lugar de civilização, ao campo, lugar de rusticidade. E, num mesmo movimento, afirma sua altivez num desejo de construir em direção ao céu” (1998, p. 119).

O fascínio diante da magnitude das cidades não é exclusividade da mente medievista, como observa Marshall Berman (1986 [1982]). Em sua análise sobre as obras que considera de caráter genuinamente moderno, o filósofo dissecou as representações de São Petersburgo, cidade que considera o “exemplo mais dramático de modernização draconiana e imposta” (p. 171), na literatura russa, especialmente nos escritos de Dostoiévski. Planejada por profissionais estrangeiros, São Petesburgo encerra diversas contradições em sua arquitetura pensada como uma janela simbólica e visual para a Europa.

⁷⁵ Não ignoramos que as cidades sejam também igualmente capazes de abrigar amplas desigualdades, tendo sua grande cota de marginalizados e vulneráveis. A ideia defendida por Bookchin trata especificamente de um governo local, mais descentralizado, que possibilite uma gestão mais próxima da comunidade. Assim, seu conceito de cidadão deriva do ideal da Revolução Francesa, que defende que o *citoyen* é uma figura com poder sobre si mesmo, diferente do *súdito* real.

Figura 25 - A cosmogonia medieval e as torres verticais



Fonte: *Effets du bon gouvernement sur la ville* – Ambrogio Lorenzetti. Siena – Palácio Público

O próprio processo de construção da cidade demandou enorme esforço e sacrifício: milhares de trabalhadores morreram nas obras suntuosas, demonstrando a máxima fáustica do custo *humano* do desenvolvimento. Havia regulamentações restritas para a construção das fachadas, que deveriam ser harmônicas e de ótima aparência, mas não para os interiores dos prédios. Assim, exteriores palacianos ocultavam aglomerados habitacionais desordenados (BERMAN, 1986[1982], p. 172-173).

Tais discrepâncias iam além da organização do espaço na nova capital russa. As ideias inovadoras eram aclamadas pela coroa apenas enquanto fossem convenientes para a afirmação cultural do reino: pensadores estrangeiros eram trazidos apenas para serem deportados depois; jovens enviados para outros países da Europa para terem seus estudos interrompidos, e intelectuais nativos caíam em desgraça na corte para terminarem presos nas torres.

Outros fatos marcaram a história de São Petersburgo, como as insurgências revolucionárias que tomaram palco na cidade, oprimidas com grande força; e a história da própria Rússia, com a libertação dos servos em 1860. Para Berman, as incongruências políticas dos governantes russos fizeram de São Petesburgo “a origem e a inspiração de uma forma de modernismo distintamente estranha”, a que ele vem chamar de “modernismo do subdesenvolvimento” (1986[1982], p. 186).

Berman direciona então seu olhar para o Projeto Nevski e suas representações na literatura de Nikolai Gogol e de Fiódor Dostoiévski. Para o filósofo, o conto O projeto

Nevski, de Gogol, é o texto inaugural do gênero que batiza de *romance da cidade* (p. 188), demonstrando a relação ambivalente do habitante de Petersburgo, capaz de perceber as contradições inerentes a um processo de modernização conservador. Nas palavras do autor, “quanto mais o falante condena a cidade, mais vividamente a evoca, mais atraente ela se lhe torna; quanto mais ele se afasta dela, mais profundamente se identifica com ela, mais claramente mostra que não pode viver sem ela” (p. 193).

O trecho acima se refere ao conto de Gogol, mas poderia ser utilizado para descrever a relação ambivalente que os personagens de *Blade Runner* mantêm com o ambiente de Los Angeles: a cidade é o lar de uns, o destino de outros, mas é um ambiente claramente nocivo, biológica e socialmente. Os replicantes fogem das colônias planetárias para escaparem de uma vida de escravidão e reivindicar a cidadania plena – eles querem ser vistos como as pessoas que creem ser; sentirem-se donos do próprio destino, e não sucumbirem, como produtos em uma prateleira, a uma data de validade pré-determinada. É no berço da espécie humana que eles encontram o seu fim, em uma narrativa deturpada do filho pródigo que retorna à casa. O criador, o proverbial pai, não pode nem desejar ajudá-los, afirmando que eles foram feitos da melhor maneira possível.

Os humanos naturais, por seu turno, perdem-se na miríade de ruas e vielas imundas, em um ambiente tão repleto de informação, com um onipresente culto à imagem, que eles parecem esquecer-se do que os tornariam *pessoas*. Como apontamos, os personagens humanos tornam-se mecanizados, econômicos de gestos e de palavras, em contradição clara com os replicantes, ainda pouco confortáveis dentro das muito recentes emoções adquiridas.

Além disso, a cidade de Ridley Scott comporta as contradições modernas apontadas por Berman em São Petersburgo. De enorme efervescência cultural, seus muros cinzentos abrigam uma profusão étnica vasta, representando o medo da invasão da América por estrangeiros no domínio das corporações orientais e mexicanas – presentes na estética visual da publicidade⁷⁶ dominante no filme. Alfredo Suppia (2011, p. 40-41) nota como a metrópole também carrega uma profunda conotação social na própria distribuição do espaço, com os topos dos prédios destinados às pessoas com dinheiro, caminhando em cômodos vastos e arejados, enquanto que as camadas mais baixas são apinhadas de pessoas de poder aquisitivo menor.

⁷⁶ Alfredo Suppia (2011) aponta a forte influência dos *mass media* e da cultura de massa na concepção visual da cidade em *Blade Runner*.

Figura 26 - Planos da cidade em *Blade Runner*



Fonte: fotogramas retirados de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992)

Apesar de todas as discrepâncias sociais, econômicas e afetivas, e da metrópole ser um ambiente menos de socialização e mais de anonimato e esquecimento, esse é o lar em que os seres humanos estão habituados: é o espaço que eles reconhecem como *lugar*. Prova disso se pode ver no prédio em que J. F. Sebastian mora sozinho. “Aqui sobra espaço”, ele diz sem jeito a Pris, mas as pessoas não ocupam esses cômodos talvez por não reconhecê-los como seus lares, talvez por não possuírem o poder aquisitivo necessário para tal.

Nota-se essa familiaridade também na postura de Deckard, que se move com naturalidade nos diferentes níveis que ocupa, seja nas ruas repletas de gente, nos espaços reservados às autoridades legais ou nos cômodos suntuosos da pirâmide Tyrell. Ele é capaz de reconhecer os efeitos nocivos do seu trabalho, a ponto de ter desistido da sua profissão, mas não pode negar o quão bom⁷⁷ ele é em *detectar* replicantes e matá-los.

⁷⁷ Temos consciência da controvérsia apresentada nessa colocação. Deckard, apesar de ser colocado como “essencial” pelo chefe de polícia Bryant, é claramente desprezado por Gaff, e muitas vezes se percebe

Quando ele foge com Rachel, não há nenhum indício de querer deixar o planeta – desejo permanente no protagonista do romance de Philip K. Dick – ou mesmo de ir para o “campo”, mencionado de passagem pela replicante. Entre as torres desiguais é que Deckard se encontra em casa, é o que lhe soa *familiar*. O todo da metrópole é o seu lugar.

Her já apresenta uma cidade bem mais limpa – os recortes escolhidos por Spike Jonze retratam uma paisagem urbana bem menos verticalizada, embora possamos reconhecer várias semelhanças. As ruas, mais largas, ainda apresentam enormes telões luminosos. As pessoas, detidas em seus relacionamentos virtuais ou gerenciando seus próprios assuntos, não se olham ou se tocam, conversando com pessoas incorpóreas ou ausentes fisicamente.

Há um cuidado, porém, de apresentar um espaço mais “quente”: se no filme de Scott predominam tons de cinza e preto, sombras que se avultam nos becos, o filme de Jonze é deliberadamente mais claro, com tons onipresentes de vermelho. O momento que poderia ser reservado para um ambiente mais lotado, que é o passeio de Theodore e Samantha no parque, é um momento de espontaneidade e diversão, com a ocasional interação com desconhecidos. Os dois até tentam adivinhar a história de um casal desconhecido em uma mesa, demonstrando, assim, a grande capacidade de projeção e empatia do protagonista, bem como uma maior preocupação em olhar para o *outro*.

Nota-se também alguma diversidade étnica, embora aqui ela mantenha uma representação diferente do filme de Scott. Não há uma associação cultural imediata através das vestimentas ou trejeitos, que poderia ser vista como estereótipos redutores, mas sim uma simples demonstração das diferenças entre a miríade de pessoas que transitam pela cidade.

subjugado e surpreendido pelos replicantes. Esses eventos, claro, podem ser interpretados como uma demonstração da superioridade física dos seres artificiais, em contraposição a um humano ou a um androide de modelo anterior.

Figura 27: Uma Los Angeles horizontal, mas com pessoas imersas



Fonte: fotogramas retirado de *Her* (Spike Jonze, 2013)

3.3.1 Deslocamentos enquanto construtores de sentido

Um outro aspecto em comum entre os dois filmes, que entendemos como sendo basilar para o conceito de um cronotopo da cidade, é o constante deslocamento dos personagens. Deckard persegue os replicantes, investiga informações de diferentes fontes. Theodore resume seus deslocamentos à rotina de trabalho, lar e lazer, mas ambos estão sempre em movimento, passando por diferentes espaços.

O deslocamento é também uma característica cotidiana e importantíssima nas cidades contemporâneas: as muralhas medievais são derrubadas, elas se expandem e passam a configurar enormes conglomerados urbanos, interligando diferentes cidades (com o fenômeno de cidades-satélites, ou grandes zonas metropolitanas). Transitar pela cidade é parte da experiência de conhecê-la, e as idas e vindas são capazes de construir valores afetivos.

De acordo com Yi-Fu Tuan (1983 [1977]), o movimento é o que nos leva à descoberta e à valorização de lugares. Retomando brevemente a distinção entre espaço e lugar sob a perspectiva da experiência, “lugar é uma pausa no movimento. (...) A pausa permite que uma localidade se torne um centro de reconhecido valor” (p. 153). Além do caráter prático de descanso físico, é impossível apreciar aspectos detalhados dos espaços quando se está em movimento.

Para percebermos a importância do espaço enquanto pausa, basta notar que a maioria dos desenvolvimentos importantes de várias narrativas acontecem em ambientes determinados – com exceções claras às cenas de ação ou perseguição, que podem servir como construtores de sentido para personagens ou mesmo como desenlace de tramas de mistério. Um encontro entre amantes, que aconteça nas dependências de um hotel anônimo; uma troca de tiros em ambientes fechados; uma conversa definidora de relacionamento; um pedido de casamento. Tomemos exemplos dos filmes em questão.

Já falamos do valor afetivo do apartamento de Theodore em *Her*, e é nele que grande parte dos eventos importantes do enredo acontecem. Após uma tentativa frustrada de socialização com uma moça, Theodore e Samantha fazem sexo nas dependências do quarto – o que desencadeia o início do relacionamento dos dois. É também nesse espaço que os dois têm sua mais importante crise, na qual Samantha se percebe como sujeito de si mesma, e claro, onde ela rompe o relacionamento.

Apesar dos constantes deslocamentos de Theodore, é em um espaço fechado – com ilusões panorâmicas, pelas enormes janelas de vidro (confira a figura 19) – que os eventos definidores da narrativa tomam corpo. Apenas em virtude desses processos, o personagem é capaz de perceber suas falhas, terminando a narrativa diferente de como começou: ele consegue olhar para si mesmo e notar os erros no relacionamento com Catherine e com a própria Samantha, além de ser capaz de notar problemas seus que até então desconhecia. Se Samantha descobre seu potencial evolutivo graças ao constante diálogo com Theodore, ele também consegue evoluir e aprender mais sobre si mesmo apenas pela experiência diferenciada que apenas ela pôde oferecer.

Theodore: Eu nunca sei o que eu quero... nunca. Estou sempre confuso e – e ela tem razão, tudo o que eu faço é confundir e machucar as pessoas ao meu redor.

Theodore: Eu sou só... quer dizer, é que... eu... Catherine diz que eu não consigo lidar com emoções reais. (...) Eu estou nisso só porque não sou forte para um relacionamento real?

Amy: (surpresa) Ah, então esse não é um relacionamento de

verdade?(...) Eu não sei, eu não estou nele.

Algo digno de nota que podemos perceber é que, diferente de uma boa parte das narrativas envolvendo o começo e fim de um relacionamento, não há em *Her* desencontros entre o casal. Uma vez que Samantha habita um espaço virtual, o que a permite estar presente em vários lugares ao mesmo tempo⁷⁸, um tropo comum de romances perde seu significado. Ela pode criar laços afetivos com diversos espaços, experimentando-os a seu próprio modo. O deslocamento *que conhecemos* se dá através dos passos de Theodore e de seu ponto de vista, restando à imaginação que outros lugares ela poderia estar habitando, ou mesmo que outros sistemas operacionais poderiam compartilhar de suas experiências simultaneamente.

Há, claro, momentos destoantes desse padrão no filme, o que não é estranho se pensarmos em todo o espaço urbano representado. Na rua, acontecem dois importantes eventos: o desentendimento com uma personagem sem nome, encontro arranjado por amigos para ajudar Theodore a superar o seu divórcio; e o único “desencontro” com Samantha. O primeiro evento é importante, pois ajuda a desencadear a primeira noite do casal, além de servir ao espectador como construção de personagem. Theodore está procurando distrações temporárias para ajudá-lo a superar seu hiato amoroso, e não busca, no momento, a efetivação de laços reais. A rua, um espaço tão anônimo quanto a jovem mulher à sua frente, ambiente sem vínculos afetivos, é que serve de cenário para essa passagem. Os planos utilizados para representar esse momento, porém, preferem utilizar-se de *close ups*, guiando o olhar para os rostos dos personagens e permitindo uma fácil leitura de suas expressões.

Em *Blade Runner*, apesar de se tratar de uma ficção científica que flerta com o gênero de ação, processo semelhante acontece: os principais eventos da trama acontecem em espaços fechados que potencializam os significados possíveis das cenas em questão. Isso se deve em parte, claro, ao caráter hermético do filme, conforme aponta Alfredo Suppia (2012): por ser uma película produzida essencialmente em estúdio, os espaços representados mantêm essa aparência autocontida. Por outro lado, isso não isenta a narrativa de cenários externos, como o mercado de animais ou as avenidas de Los Angeles.

⁷⁸ No capítulo anterior, falamos um pouco de como essa possibilidade oferece desenvolvimentos diferenciados para Samantha enquanto personagem de ficção. Ainda neste capítulo, mais adiante, falaremos de sua presença no ciberespaço.

A revelação de que Rachel é uma replicante, por exemplo – momento fundamental para que a personagem seja percebida como uma pessoa e não como um construto tecnológico – acontece no apartamento de Deckard. Inquieta pela insinuação sobre sua origem, Rachel procura o detetive, que tenta mandá-la embora. Quando seus temores se confirmam, porém, a fachada tão bem trabalhada até então, de fria mulher de negócios interessada em defender o patrimônio da empresa, desaba em lágrimas discretas e lábios trêmulos.

É significativo que a cena se passe no apartamento, posto que Rachel está fora do seu ambiente até então. Deslocada, ela não está abrigada pela monumental pirâmide Tyrell, mas sim em um lugar repleto de informações que não são as suas. Seu desconforto é também psicológico: as lembranças, pertences mais íntimos que poderia ter, não são suas; o espaço em que está também não é seu, mas pertence à intimidade de outra pessoa. A replicante é um corpo estranho tanto para si mesma quanto ao ambiente que a cerca, o que também se reflete em seu figurino caro e bem cuidado, contrastante com o de Deckard.

O desconforto justificado de Rachel é compartilhado por Deckard, desacostumado com o contato social. Sem saber como confortá-la, engessado diante dos gestos tão fragilmente humanos dela, o investigador fracassa em mandá-la embora, apaziguá-la e em estabelecer um real contato. Sua reação à partida dela é ambivalente: ele não deixa de se condoer por ela, empatizando com a sua situação, mas também demonstra algum alívio. Ele está, afinal, em casa. Rachel, por sua vez, não pertence a lugar nenhum.

Outra sequência que acontece em cenário externo é o embate entre Deckard e Leon, o segundo encontro do policial com um replicante. A cena tem o propósito diegético de avançar a trama e reatar Deckard a Rachel, mas também serve como demonstração de um paradigma social: cenas de violência são tão comuns que as pessoas já as veem como coisa rotineira. Além disso, ela também atua como construtora de sentido para a replicante, diferenciando-a dos seus. Passando de mulher de negócios a uma moça sem rumo certo, Rachel não está de acordo com o caminho trilhado pelos seus semelhantes.

A alternância entre espaços externos e internos, abertos e fechados, implicam o deslocamento, que inclui o caminhar. Para Michel de Certeau, esse ato tem um forte caráter discursivo. Nas palavras do autor,

O ato de caminhar está para o sistema urbano como a enunciação está para a língua ou para os enunciados proferidos. (...) ele tem como efeito

uma tríplice função enunciativa: é um processo de apropriação do sistema topográfico pelo pedestre (...); é uma realização espacial do lugar (...); enfim, implica relações entre posições diferenciadas, ou seja, contratos pragmáticos sob a forma de movimentos (CERTEAU, 1998 [1980], p. 177)

O caminhar pela cidade oferece oportunidades de, factualmente, conhecê-la. Embora o pedestre possa se sentir soterrado pelos muros das várias construções, “enlaçado pelas ruas que o fazem rodar e girar segundo uma lei anônima” (CERTEAU, p. 170), ele é o mais capaz de absorver o ambiente em sua plenitude. De carro, metrô ou qualquer meio de transporte automóvel, a experiência é completamente diversa. A prática ambulante atualiza os caminhos da cidade, redefinindo caminhos, criando atalhos, variando e improvisando conforme os elementos espaciais se modificam.

Aqui, tomamos a liberdade de transitar pelos dois conceitos até então apresentados: espaço e lugar. Explicamos anteriormente a diferença entre ambos, e não ignoramos que o próprio Michel de Certeau usa os termos de maneira “invertida”: para ele, “o espaço é um lugar praticado. A rua geometricamente definida por um urbanismo é transformada em espaço pelos pedestres” (p. 202). No entanto, ambos os autores consideram como sendo fundamental a experiência, a prática cotidiana do espaço, e o processo de significação por parte dos indivíduos. Além disso, conforme aponta Oziris Borges Filho (2007), uma vez que os conceitos estejam definidos, o uso de um ou de outro é indiferente do ponto de vista narratológico.

Caminhar não se resume, porém, ao simples ato de se deslocar de um espaço para o outro. É a busca perene de um lugar para si, é estar privado de um lugar. Basta pensarmos no uso cotidiano de termos como “caminhada” ou “jornada” como metáfora para viver (“É um caminho difícil esse que você escolheu”), e “estar parado” como uma expressão associada a pausas na vida, ou mesmo com uma conotação negativa (não é incomum ouvir que alguém “está parado” quando está desempregado, por exemplo). Nas palavras de Certeau, caminhar

é o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio. A errância, multiplicada e reunida pela cidade, faz dela uma imensa experiência social da privação de lugar – uma experiência, é verdade, esfarelada em deportações inumeráveis e ínfimas (deslocamentos e caminhadas), compensada pelas relações e os cruzamentos desses êxodos que se entrelaçam, criando um tecido urbano, e posta sob o signo do que deveria ser, enfim, o lugar, mas é apenas um nome, a Cidade (CERTEAU, 1998 [1980], p. 183).

Se caminhar é a falta de lugar, e o lugar é a pausa no movimento, uma leitura específica sobre a situação dos replicantes pode ser feita. Eles deixaram para trás o espaço sideral onde eram tratados como escravos e por desejarem reivindicar seus direitos enquanto pessoas. Não são acolhidos quando chegam à Terra, porém. Caçados, *devem estar sempre em movimento*, não se apegando a nenhum lugar, como demonstra o quarto de hotel que, durante algum tempo, serviu-lhes como lar e foi revirado pela polícia. Quando se apegam a um lugar e criam uma rotina, são abatidos. Outro espaço de conforto e intimidade é o apartamento atulhado de Sebastian. Pris, a replicante *pleasure model*, tem o tempo e as ferramentas para renovar a sua maquiagem, e consegue relaxar ao ponto de manter uma postura brincalhona. É também nesse ambiente que Roy Batty se comove, ao relatar para a companheira a morte dos seus colegas, e que uiva de dor, quando descobre a morte da sua amante.

Deckard, cujo dever é caçá-los, também está em constante busca. Embora ele não sofra as mesmas opressões dos replicantes, o protagonista também está sem lugar, até ser obrigado a voltar para seu trabalho de caçador de recompensas. Ao se aproximar de Rachel, porém, fica em pé de igualdade com os androides, pois deverá levar uma vida de fuga constante, de subterfúgio. Por conhecer o sistema por dentro, ele sabe que a fuga não acaba ali.

A falta de um lugar também serve como motivação para Theodore em *Her*. Movido por pura rotina e inércia, o personagem caminha de casa para o trabalho, ignorando mensagens de pessoas queridas a ele. Sua relação com os lugares que habita dependia vivamente de seu relacionamento com Catherine, e até que consiga superar isso, ele precisa se deslocar, mesmo que de maneira puramente funcional.

Nota-se claramente uma diferença valorativa em suas caminhadas quando sua relação com Samantha começa a se desenvolver. Ele passa a encarar os espaços de forma distinta, compartilhando as vivências com alguém, como podemos notar na sequência em que o casal vai à praia. Brincalhão, Theodore se diverte quase esbarrando nas pessoas, provendo para os sensores óticos da inteligência artificial uma experiência diferenciada. Com um novo caminhar, outros discursos se produzem, e com eles, novos significados.

Figura 27 - Theodore ressignificando o deslocamento pela cidade



Fonte: Fotogramas retirados de *Her* (Spike Jonze, 2013)

Se um cronotopo “só se torna um cronotopo quando demonstra algo, quando traz à mente uma imagem que pode ser observada pelos olhos da mente” (KEUNEN, 2015 [2010], p. 52), a essa altura acreditamos ser justo dizer que a cidade constitui um cronotopo narrativo que perpassa diferentes gêneros e mídias. Ele servirá como índice histórico e social para a narrativa, além de construir ativamente uma visão de mundo que seja coerente com o universo diegético. A cidade poderá ir além do espaço representado, também acrescentando sentidos ao texto, tornando-se parte vital da narrativa a ser contada.

3.3.2 Uma Los Angeles *retrofitting*

A Los Angeles vislumbrada por Ridley Scott e Syd Mead baseia-se em uma ideia sem tradução adequada no português, *retrofitting* (em uma tradução literal, seria algo como *retroajuste*; outras possibilidades poderiam ser readequação, ou mesmo ressignificação), que se refere à prática de adaptar tecnologias novas a outras mais antigas, recorrente em diversos campos, como a construção civil e a engenharia elétrica. No caso do objeto de estudo, o termo é utilizado também pela crítica para se referir à concepção visual do filme de Ridley Scott⁷⁹, e permeia todo o filme, desde a construção dos cenários até ao figurino.

Alfredo Suppia (2011) traça a relação seminal entre dois marcos do cinema de ficção científica: *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *Blade Runner* (1982). Reconhece a profunda verticalidade de ambos os cenários, representante dos conflitos de classe, além do embate entre arcaísmo e tecnologia, reforçado pela estética que tenta visualizar o futuro com base no passado. Sobre a metrópole de Scott, ele descreve a cidade como sendo “claustrofóbica, poluída e decadente [...] e a paisagem mais parece um mosaico multicultural, repleto de signos publicitários e índices da ocupação oriental” (p. 41).

Sobre a verticalidade das grandes cidades, Michel de Certeau (1998) destaca a sensação de arrebatamento dos privilegiados que podem observá-la de cima: “Aquele que sobe lá no alto foge à massa que carrega e tritura em si mesma toda identidade de autores ou de espectadores” (p. 170). Estar no topo não se refere apenas a alcançar grande *status* social, embora a metáfora seja válida na linguagem cotidiana, mas o fato de sentir-se separado da imensa multidão que circula na cidade faz com que os personagens se sintam *diferentes*. E como o desejo de exercer a individualidade é uma das questões presentes no filme, estar “no topo” dá a sensação de poder colocar as coisas em perspectiva.

Essa visão de um futuro que se espelha no passado produz um novo imaginário para a metrópole, que passa a exercer uma forte influência na concepção de cidades reais⁸⁰, mas principalmente causa um estranhamento no espectador: o cenário familiar, com camadas de informação e tecnologia sobrepostas, é acrescido de historicidade,

⁷⁹ Dado de produção interessante é que o *set* que serviu para a composição da Los Angeles de 2019 foi reaproveitado de outro, construído na década de 20, conhecida por “Old New York” (SAMMON, 1991, p. 100).

⁸⁰ A respeito da influência arquitetural de *Blade Runner* sobre a construção de cidades reais, Stephen Graham (2016) aponta exemplos nas cidades de Dubai, Xangai e Pequim, que erguem torres grandiosas e luminosas com uma estética propositadamente retrofuturista (vide figura 29).

criando uma visão de mundo específica para o filme.

Esse estranhamento cognitivo (para usar a terminologia de Darko Suvin), conforme falamos no primeiro capítulo, é característico da ficção científica em seu processo de criação. O *novum* costumeiramente se trata de algum avanço pseudo-científico⁸¹, mas não necessariamente se limita a ele: em *Blade Runner*, pensa-se imediatamente nos replicantes enquanto objeto de estranhamento e desencadeador de conflitos sociais, mas o próprio cenário é utilizado com esse propósito. “Recepar” uma cidade amplamente conhecida na cinematografia hollywoodiana, utilizando-a nos primeiros planos da película, direciona a atenção para o estado presente do espaço.

Figura 28 - Vistas da Los Angeles *retrofitting*



Fonte: fotogramas retirados do filme *Blade Runner*

O que norteou a construção da cidade cenográfica foi a ideia de que, com o avanço interplanetário, logo ficaria muito caro demolir prédios inteiros e construir novos, de

⁸¹ Os *nova* que não têm fundamento científico são chamados de “falsos *nova*” por Darko Suvin.

forma que eles seriam repaginados (SCHANES, 2008 [1982], p. 73). Assim, a cidade ganha camadas diferentes, reforço nas estruturas já existentes, para que as construções de nível mais baixo possam abrigar a população que não tem o poder aquisitivo de morar nas imensas torres luminosas de mais de mil metros de altura.

Pode-se ver construções que foram adaptadas às tecnologias apresentadas no cenário futurista do filme, embora ainda guardem algo de familiar ao espectador, como as colunas de sustentação de uma fachada que remete à Antiguidade Clássica, ao lado de prédios de arquitetura de traços mais retos, decorados com luzes em *neon*. Esses cenários escuros, opressores, de tantas zonas indeterminadas, apresentam uma visão pessimista da urbanização massiva e dos avanços tecnológicos, compartilhados também pela literatura de ficção científica corrente à época, o *cyberpunk*.

A figura 29 representa como o imaginário de cidades verticalizadas, fortalecido pela produção cinematográfica de ficção científica (GRAHAM, 2016), influencia as construções reais e os processos de urbanização de metrópoles atuais. À esquerda na imagem, vê-se a Torre Jin Mao, agigantando-se com seus quase 100 andares, que abrigam escritórios, *shopping centers* e um luxuoso hotel. Nela, ficam claras as tendências retrofuturistas, recuperando características da arquitetura tradicional chinesa imiscuindo-a às tecnologias presentes.

Figura 29 - Vista aérea noturna de Xangai



Fonte: desconhecida.

Esse embate entre “velho” e “novo”, presente no *cyberpunk* de raízes na literatura gótica (AMARAL, 2006; SUPPIA, 2011) coabita toda a narrativa de *Blade Runner*, de forma que a estética acrescenta significado ao conflito que move a trama. Deckard, o detetive implacável, é a barreira que separa os humanos “autênticos” e os replicantes. E como os cenários demonstram, as fronteiras entre esses limiares são perturbadas e imprecisas: quem, afinal, é mais humano?

O *retrofitting* também aparece na história em quadrinhos, embora não de maneira tão seminal. Essa diferenciação na estética se dá, pensamos, pela distância temporal entre os dois textos – o futuro antevisto pela ficção científica dos anos 80 está longe de ser o que se concretizou na contemporaneidade. O quadrinho adota uma estética que especula baseando-se em uma arquitetura mais facilmente encontrada no início do século XXI, deixando perceber, porém, as influências de outros textos de ficção científica.

Figura 30 - Gabinete de Polícia e visões exteriores do texto em quadrinhos. Observe também a Figura 7, em que a pirâmide Tyrell aparece como elemento de *background*



Fonte: *Do androids dream of electric sheep?* (Tony Parker, 2009)

Além da arquitetura contemporânea, a HQ traz, em seus espaços, marcas claras de uma guerra devastadora: automóveis amontoados pelas ruas, crateras no chão e prédios destruídos fazem-nos perceber não só as consequências desse conflito que resultou na

criação do androide como soldado artificial, mas também o estado de abandono em que o planeta está. Com o ambiente hostil e ameaçador à vida humana, as pessoas se voltaram para as colônias espaciais, deixando para trás aqueles inaptos fisicamente a perpetuarem a espécie humana, ou quaisquer outros arraigados demais às lembranças de seu planeta natal para deixá-lo.

Essa estética conflituosa, sempre na tensão entre o velho e o novo, transparece a caminhada incerta de Deckard em sua jornada. Como no filme, os limites morais tornam-se apagados, e a vida sintética, no fim, não parece menos valorosa do que a concebida naturalmente. Os androides, as cópias melhoradas dos seres humanos, também têm um tempo limitado de vida, e também lhes é negado o direito de existirem como indivíduos livres. Mais de uma vez, o caçador de recompensas questiona seus motivos e seus feitos, e o que nos parece é que Deckard, enquanto representante de uma humanidade receosa pelo futuro, teme ser deixado para trás e tornar-se entulho, um amontoado obsoleto e ultrapassado. Isso faz com que se apegue a elementos que o diferenciariam das criaturas que persegue, como seu apego à religião e à vida animal.

Nessa corda bamba entre o humano e o sintético, o novo e o velho, está Deckard: questionando sua identidade, seu dever e até mesmo suas experiências, ele tenta “se ajustar” ao mundo que se desenlaça ao seu redor. Os personagens de ambas as mídias começam a questionar seu dever a partir do contato com Rachel, mas chegam a destinos bem diferentes. O Deckard, de Scott, encontra conforto e segurança em sua relação com Rachel, como pode ser percebido pela construção de cena mais amena e íntima nos momentos em que estão juntos. Já o protagonista de Tony Parker e Philip K. Dick tenta se assegurar em suas visões religiosas, e, no entanto, não encontra nenhum alívio real, incerto até de que seu caminho tenha sido correto.

3.3.3 Uma Los Angeles “inteligente”: a *smart city*⁸² de Spike Jonze

De acordo com Alberto Vanolo (2016), o conceito de cidade “inteligente” não é bem definido, posto que assume diferentes formas em contextos distintos (p. 4). Para o autor, visões diferentes de *smart cities* pressupõem visões de sociedade igualmente distintas.

Como é comumente vista, a ideia de *smart city* se baseia na “suposição implícita

⁸² Uma tradução literal para esse termo seria “cidade inteligente”, embora a referência tecnológica remeta a termos como *smartphones*. Assim, usaremos o original, por vezes usando “inteligente” entre aspas.

de que a infraestrutura urbana e a vida cotidiana podem ser otimizadas e tornadas ‘ecologicamente corretas’ através de tecnologias providas por empresas de tecnologia da informação (empresas de TI)” (p. 4-5)⁸³. Essa visão se torna especialmente importante se considerarmos que grandes problemas ambientais são cada vez mais considerados *urbanos*, graças à grande expansão de metrópoles, à concentração populacional e ao consumo energético.

Vanolo (2016) traça uma breve genealogia do termo, afirmando que ele advém da ideia de “crescimento inteligente” do Novo Urbanismo, com preceitos de limitar o crescimento das cidades, o consumo da terra e o uso de automóveis particulares. Além disso, o autor também relaciona o conceito ao uso cada vez mais presente da tecnologia de informação.

Apesar das origens conhecidas e das tendências de políticas públicas adotarem práticas de integração à tecnologia da informação (há capitais brasileiras em que os ônibus de linha oferecem uma rede wi-fi aberta; o sistema de transporte público também já oferece informações como horários e trajetos dos ônibus em tempo real), é importante salientar que esse não é um conceito acadêmico que passou a integrar políticas públicas. O discurso da cidade *smart* foi “inicialmente (e principalmente) desenvolvido por um pequeno número de companhias multinacionais” (VANOLO, 2016, p. 6). Uma pesquisa rápida na Internet pelo termo *smart city* vai retornar como resultados um grande número de documentos e relatórios providos por empresas privadas, como Cisco e IBM.

O vocabulário visual da *smart city* parece profundamente conectado com alguns dos lugares-comuns da ficção científica: construções se verticalizando para o céu, luzes representando o fluxo digital, tecnologias sem conectores aparentes e uma grande ausência de pessoas nas ruas, conforme podemos ver na figura 32, vista da cidade de Songdo, na Coreia do Sul. Na seção anterior, demonstramos como a verticalização das cidades, onipresente no gênero, influenciou o desenvolvimento arquitetônico de outras cidades, como Xangai.

⁸³ “Mostly commonly, the idea of smart city relies on the implicit assumption that urban infrastructures and everyday life are optimised and ‘greened’ through Technologies provided by information and communication technology (ICT) companies”.

Figura 31 - Distrito Empresarial de Songdo



Fonte: fotografia por Piotrus. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Songdo_International_Business_District_08.JPG.

A semelhança com a Los Angeles representada em *Her* é notória. A cidade de Spike Jonze não constrói um sentido negativista dos ambientes urbanos: ela é ampla, os espaços são abertos, e não há nenhum excesso de fios, encanamentos ou remendos expostos, como se vê na cidade de *Blade Runner*, um espaço hostil a seus transeuntes. Jonze parece extrapolar a partir dessa estética *clean* para conceber seu espaço ficcional – que utilizou como locações tanto alguns bairros de Los Angeles quanto outros de Xangai, na China.

Há outros índices que indicam a conexão da película com sua contemporaneidade de produção, que poderiam diminuir o “efeito de ficção científica” de *Her*, como os dispositivos ativados apenas por reconhecimento de voz e jogos que são projeções holográficas. Essas aparições não são novidade no gênero de ficção científica, mas ganham especial significação quando pensamos que são dispositivos já bem utilizados – há programas de reconhecimento de voz, capazes de simular conversações (como Siri, da Apple), bem como óculos de realidade virtual, utilizados em diferentes setores de tecnologia para permitir uma experiência mais imersiva.

Figura 32 - Los Angeles *smart*

Fonte: fotograma retirado do filme *Her*

Tais escolhas demonstram tanto o caráter histórico da ficção científica, de gênero que apesar de especular sobre o futuro, fala primordialmente sobre o presente, bem como exacerbam ainda mais as fronteiras pouco definidas entre seres humanos e suas máquinas. Se no filme de Ridley Scott as modificações eram tão imiscuídas ao cenário que se tornava difícil rastrear o que poderia ser visto como “original”, aqui a tecnologia é tão naturalizada que ela passa despercebida. Não há mediadores aparentes, como teclados e mouses, e as vozes virtuais não têm efeitos de distorção sonora – elas soam tão próximas quanto qualquer personagem em cena; não há senso de espacialidade entre elas. Seu uso é tão cotidiano que ninguém parece estranhar sua presença.

Theodore não está apenas em um momento de transição afetiva, mas também é um personagem que habita a fronteira entre seres humanos e artificiais. Ele valoriza livros físicos, usa óculos que certamente poderiam ser substituídos por uma cirurgia corretiva, mas se entrega a um relacionamento amoroso com uma entidade virtual. Suas dúvidas acerca da veracidade desses sentimentos e vivências são ratificadas por toda a cidade, de maneira sutil, e mesmo pela própria Samantha, que tenta se fazer presente se utilizando de um corpo “substituto”.

Essa situação não parece ser exclusiva de Theodore, porém. Sua amiga e vizinha Amy passa por situação muito semelhante: ao romper um longo relacionamento, ela acaba encontrando conforto e companhia no SO deixado para trás pelo ex-marido (personagem que, em um mundo onde os controles são ativados por voz, fez um voto de silêncio). Não

temos acesso às conversas integrais entre elas – como não temos quando alguém próximo a nós fala ao telefone, por exemplo – de forma que fica claro que as experiências afetivas com os sistemas operacionais são inteiramente individuais. A sociedade inteira está imersa nos desenvolvimentos tecnológicos, convivendo com os dispositivos, mas ainda parece desconhecer os impactos que essa mediação exerce sobre a construção de relacionamentos e do afeto.

Caminhando pela cidade, Theodore passa por várias pessoas fazendo uso de tecnologias como a sua: falando diretamente com seus dispositivos, levando conversas com outros fora da tela. Há algo, porém, que se pode apontar como extremamente excludente nessa sociedade retratada: apesar da diversidade étnica demonstrada, a grande maioria dos figurantes apresentados é de jovens adultos, em idade aparente não maior do que quarenta anos. Assim, o adulto que não se familiariza com a tecnologia a ponto de integrá-la ao seu cotidiano não tem espaço na cidade *smart*; não poderá vivenciar experiências semelhantes às aquelas retratadas. Resta-nos apenas imaginar qual seria o destino dessa parcela da sociedade.

Um outro aspecto que ambos os filmes guardam em comum é que os momentos finais de ambos se passam no topo de grandes construções, embora os propósitos sejam bem distintos. No filme de Jonze, Theodore parece querer absorver o espaço da cidade como um todo, lembrar-se de que, diferente do que pensava, ele não está só no mundo. Diante de si, descortina-se uma miríade de luzes, indicando a presença de várias outras pessoas; ao seu lado, a amiga que também passou por uma separação dolorosa. É um momento de introspecção, uma pausa narrativa que o protagonista compartilha com o espectador, para que ele possa finalmente evoluir enquanto personagem, escrevendo uma carta para a sua ex-esposa. É como se, diante da imensidão da cidade, todo o discurso individual do filme abrisse a possibilidade para uma conexão maior, “universal”, ao mesmo tempo em que se sente mais consciente de si mesmo. Essa leitura é corroborada por uma das falas de Samantha, quando ela comenta um livro de física que lê:

Samantha: [...] Eu estava pensando sobre aquele dia em que eu fiquei incomodada com o fato de você encontrar Catherine, que ela tem um corpo e o quão perturbada eu fiquei com todas as coisas em que somos diferentes. Mas então comecei a pensar sobre as coisas em que somos iguais, afinal, somos todos matéria. Isso faz sentir que estamos todos sob o mesmo cobertor. Um cobertor macio e felpudo sob o qual tudo tem a mesma idade. Todos nós temos treze bilhões de anos⁸⁴.

⁸⁴ “I’d been thinking about the other day, when I was spinning out about you going to see Catherine and

Figura 33 - Amy e Theodore no topo do prédio onde moram



Fonte: fotograma retirado de *Her* (Spike Jonze, 2013)

O retrofuturismo também está presente em outros elementos do filme de Spike Jonze, mais especificamente no figurino, como poderemos perceber mais adiante, ao analisarmos a *mise-en-scène*, a seguir.

3.4 MISE-EN-SCÈNE COMO CONSTRUTORA DE SENTIDOS

A categoria *mise-en-scène* originou-se no teatro, e uma tradução do termo seria “colocar as coisas em cena”. Utilizada pela crítica cinematográfica, teve seu significado ampliado para a direção cinematográfica, referindo-se ao “controle do diretor sobre o que aparece no enquadramento do filme”, incluindo os aspectos “que se sobrepõem à arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e maquiagem, além de encenação e atuação”⁸⁵ (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 113).

A *mise-en-scène* enquanto técnica cinematográfica tem grande poder expressivo, agindo como importante construtor de sentido para as narrativas fílmicas. Ela pode ser

that she has a body and how bothered I was about all the ways that you and I are different. But then I started to think about the ways that we’re the same, like we’re all made of matter. It makes me feel like we’re both under the same blanket. It’s soft and fuzzy and everything under it is the same age. (Pause). We’re all 13 billions years old”.

⁸⁵ “Film scholars, extending the term to film direction, use the term to signify the director’s control over what appears in the film frame. As you would, *mise-en-scène* includes those aspects of the film that overlap with the art of theater: setting, lighting, costume and makeup, and staging and performance”.

utilizada para criar um efeito de realismo, bem como com intenções contrárias, como se pode ver nas várias produções de cunho fantasioso. As análises que tomem por base a categoria não devem priorizar um aspecto em relação a outro – não se pode esperar de longas-metragens como *Carros* (2006, John Lasseter, Joe Ranft) um aspecto realista, por exemplo. A *mise-en-scène* terá um propósito específico para cada filme, e o olhar crítico deverá levar isso em conta.

Os cenários de um filme não se limitam apenas ao espaço que abriga os eventos da narrativa, podendo “adentrar dinamicamente a ação” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 115)⁸⁶, e deverão ser analisados conforme com sua habilidade de moldar como entendemos a ação da história. Acerca dos cenários, já percebemos sua importância na construção nas narrativas estudadas no ponto anterior, bem como seu papel essencial na ideia de um cronotopo da cidade.

O figurino e a maquiagem podem assumir uma enorme “variedade de funções específicas na forma do filme como um todo” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 119)⁸⁷. Não raramente, o figurino poderá ser concebido em combinação com o cenário, além de servir como maneira de melhorar a caracterização de personagens. Sobre a maquiagem, na cinematografia atual, ela tenta passar despercebida, embora possa ser usada para acentuar ou atenuar determinados traços expressivos dos atores.

A iluminação, por sua vez, será analisada de acordo com a capacidade de produzir atmosferas emocionais e efeitos dramáticos adequados. A iluminação, no fazer cinematográfico, vai além da luz que nos permite ver a ação: ela ajuda a criar a composição de cada plano, direcionando a atenção do espectador. Para Bordwell e Thompson (2013, p. 125), a imagem cinematográfica “deve ter impacto pictórico, e para isso o controle de luz é fundamental”⁸⁸. O contraste entre luzes e sombras, e como elas constituem “um poderoso fator de ansiedade pela ameaça do desconhecido que deixam entrever” (MARTIN, 2003, p. 59).

Trataremos, por fim, da encenação e da performance dos atores nas representações dos seus personagens. Sob o termo encenação, David Bordwell engloba tanto a atuação dos atores quanto “o resultado na tela: a maneira como a ação se desenrola no fluxo temporal” (BORDWELL, 2008 [2005], p. 33).

⁸⁶ “but can dynamically enter the narrative action”.

⁸⁷ “Like setting, costume can have a great variety of specific functions in the film’s overall forms”.

⁸⁸ “The image should have pictorial impact, and for that it’s vital to control the lighting”.

3.4.1 A *mise-en-scène* em *Blade Runner*

Ridley Scott gravou uma boa parte de *Blade Runner* em estúdio, utilizando poucas, porém marcantes, locações, como o Bradbury Building e o Hotel Yukon. As ruas atribuladas, bem como a pirâmide da Corporação Tyrell, porém, foram cenários ou maquetes cuidadosamente produzidas em estúdio, de forma que o filme ganha um caráter bem hermético (SUPPIA, 2011). Já se sabe, porém, que a categoria da *mise-en-scène* engloba vários componentes, dentre eles o figurino, do qual tratamos no capítulo dois. Relembramos que não o fizemos por considerá-lo como uma instância separada, mas sim por acreditar que, em virtude de seu papel caracterizador de personagens, sua discussão tenha sido melhor aproveitada em conjunto com a matéria prévia.

Como também foi mencionado anteriormente, a película de Scott tem como conflito central o embate entre o “velho” e “novo”, e entendemos que esse sentido é reforçado por toda a estética adotada no filme. Os cenários retrofuturistas ratificam essa afirmação, assim como vários outros elementos da composição visual. Entre eles, a iluminação se destaca, denotando tanto a influência do cinema *noir* quanto obscurecendo as expressões dos personagens e as fronteiras entre o tecnológico e o humano.

Utiliza-se a iluminação *low-key*, que “cria fortes contrastes e sombras bem definidas”. Essa combinação termina com um efeito *chiaroscuro*, com áreas bem escuras e outras mais claras. A iluminação *low-key* é normalmente aplicada a cenas sombrias, ameaçadoras ou misteriosas (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 29). Esse uso específico ganhou destaque com o cinema *noir*, que por sua vez se inspirou na literatura policial do pós-guerra e no expressionismo alemão (NAREMORE, 2008; MASCARELLO, 2006).

As sombras profundas que se assomam, em conjunto com a névoa que toma vários dos planos externos, parecem ter a função tanto de destacar as luzes em *neon* que poluem o cenário quanto de borrar a visão dos transeuntes: incapazes de perceber detalhes específicos, eles não conseguem notar a presença de replicantes imiscuídos entre si. Elas também podem servir como refúgio; se é difícil ler as expressões alheias, as pessoas se expõem menos, colaborando para a criação de um ambiente pesado e, ao mesmo tempo, frio.

Figura 34 - Iluminação low-key, contraste com o *neon* e o ocultamento de expressões

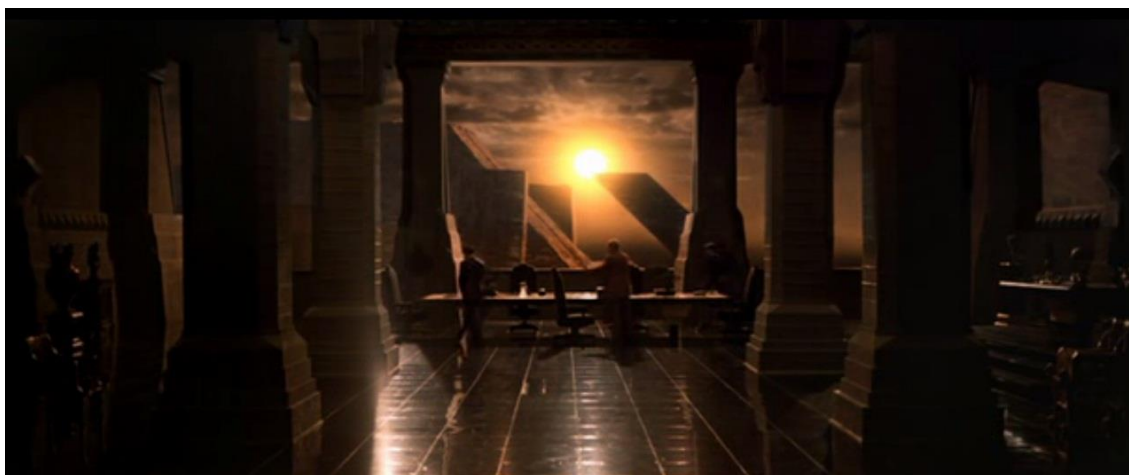


Fonte: fotogramas retirados de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992)

Além disso, o uso constante da iluminação baixa favorece o contraste quando luzes mais fortes são utilizadas, criando ambientes diferentes e direcionando de maneira efetiva a atenção. O interrogatório de Rachel, que acontece no topo da pirâmide Tyrell, é uma das poucas cenas em que a iluminação é mais presente. Ainda assim, a ideia de um pôr do sol, acessível apenas para aqueles que conseguem se colocar em imensos prédios,

também pode ser lida pelo seu valor simbólico. Como se o zênite da humanidade já tivesse passado, o sol se põe, deixando a entender que o ciclo do ser humano como conhecemos está no fim. A luz amarelada também pode indicar riqueza – Deckard está, afinal, na morada do cientista e megaempresário, confirmando a eficácia de um dos seus mais recentes experimentos. Toda a suntuosidade do ambiente está às claras, para ser vista e apreciada. Para que consiga proceder com o interrogatório, porém, o detetive pede que a luz seja diminuída: “está muito claro aqui”.

Figura 35 - Efeito claro-escuro na suntuosa sala Tyrell.



Fonte: fotograma retirado do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992)

Notemos, no quadro acima, como os dois atores se colocam em paralelo às pilastras que se dispõem pelo ambiente, equilibrando o quadro que coloca o sol como centro. Pela enorme janela, outras enormes construções despontam, enquanto as linhas do piso guiam o olhar também para os personagens. Apesar da grande quantidade de elementos dispostos, a composição permanece harmoniosa. A luz do sol, brilhando por todo o ambiente, deixa grandes áreas na escuridão, servindo como maneira de ocultar os pensamentos e impressões dos personagens em cena – Tyrell, que posteriormente irá revelar suas intenções científicas com Rachel, e Deckard, obrigado a exercer um trabalho que não o deixa feliz.

Um outro momento expressivo de contraste de iluminação é na cena em que Deckard leva Rachel para seu apartamento, após o encontro com Leon. As luzes ficam mais quentes, diferentes dos espaços externos, e tanto a maquiagem quanto a iluminação passam a destacar os rostos dos atores na tela, chamando a atenção para as menores mudanças de expressão. Cria-se um ambiente mais íntimo, propício à exposição e à

vulnerabilidade dos personagens.

Rachel, mais à vontade do que quando da sua primeira visita, desfaz o penteado formal e se despe do pesado casaco de peles. Planos fechados centralizam o seu rosto, e a maquiagem, cuidadosamente desfeita, faz sua cabeça sobressair em meio ao apartamento atulhado de fotografias e vários elementos. Aos poucos, ela vai se desfazendo dos símbolos que a ligavam a memórias que se misturam às suas, sem saber o que realmente a compõe como pessoa. Ao dedilhar no piano, Rachel começa uma jornada na qual deverá construir sua própria identidade.

Deckard então se aproxima, equilibrando a composição. Os planos continuam fechados, até o momento em que ela, desconfiando de suas próprias memórias, se afasta. O plano mostra o espaço do apartamento, assim como os gestos crus e rudes de Deckard. Enquanto Rachel se move de maneira fluida, apressada, os passos do *blade runner* são fortes, sua personalidade endurecida pelos anos de trabalho na rua e assassinando replicantes. As sutilezas do tratamento mais carinhoso lhe escapam.

Mesmo quando se concretiza o beijo, o *blade runner* se porta de maneira intimidadora, tentando subjugar Rachel pela força. O modo como a cena trabalha a diferença de tamanho entre eles, a maneira como ela evita encará-lo, e o espaço que cada um deles ocupa no quadro reforçam essa leitura. Tais diferenças de atuação deixam transparecer o processo de desumanização da sociedade que Deckard (ignorante de sua possível condição de androide) representa: gestos fortes, sem sensibilidade, se contrapõem à delicadeza e sensibilidade artística que Rachel demonstra na música, e Roy Batty com a poesia. Outros personagens humanos também demonstram comportamento semelhante, como o inspetor de polícia Bryant, de falas grosseiras e curtas, e o isolado Sebastian, que parece não saber muito bem como se comportar com pessoas. Por sua vez, os outros replicantes do filme também se utilizam de gestos e expressões mais expansivas e marcantes, como Pris fazendo movimentos de ginástica de maneira natural, e Batty demonstrando dor pela perda de seus amigos.

Outro momento expressivo do uso da *mise-en-scène*, que pode até parecer uma quebra de continuidade, é a sequência climática entre Deckard e Batty no topo do Bradbury Building, já discutida na Figura 5 pelo aspecto de simetria que ela constrói entre os dois personagens. Enquanto Deckard aparece envolvido por uma iluminação mais natural e baixa, Batty aparece envolvido em uma luz sobrenatural, centralizado no quadro. Se até então as composições que o envolviam o colocavam envolto em uma aura ameaçadora, seu momento final parece redimi-lo, aproximando-o a uma instância divina

– leitura que ratifica a comparação de Batty com o anjo caído, presente no texto de Alfredo Suppia (2011).

Figura 36 - Encenação entre Rachel e Deckard





Fonte: Fotogramas retirados do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1992)

3.4.2 A *mise-en-scène* em *Her*

Apesar de ambos os filmes trabalharem uma estética de tons retrofuturistas, o uso da *mise-en-scène* na película de Spike Jonze se volta para a construção de sentidos completamente diferentes. Uma boa parte do filme trabalha em planos fechados, centralizados nos rostos e nas reações expressivas dos personagens. Há planos abertos, claro, especialmente aqueles que exibem Theodore caminhando, mas o foco relacional/afetivo do filme é perceptível por essa predominância em seu discurso.

O figurino de *Her* deixa o excesso de estampas e padrões diferentes para dar lugar a cores lisas e quentes, com uma eventual estampa padronizada. Mesmo as distinções de gênero nas vestimentas aparecem pouco marcadas – como se pode notar no figurino de Theodore e Amy.

O uso de acessórios é limitado – não há cintos, colares ou outros adereços: a moda é “limpa”, sem grandes distrações. A diversidade étnica não se esvai para as vestimentas, como no filme de Ridley Scott, em que diferentes grupos culturais se deixam perceber desde as vestimentas. Nota-se também essa tendência de olhar para o passado nas roupas de banho que parecem saídas das décadas entre 1920 e 1950, e com as calças de cintura alta em tecidos de brim.

A notória exceção se dá quando percebemos o figurino das duas mulheres com as quais Theodore se envolve fisicamente. Ambas as personagens têm intenções de seduzi-lo, usando roupas destoantes do resto. Embora nenhuma das tentativas seja bem-sucedida, o filme não as resume em arquétipos prescritos pelo figurino que usam.

Diferente do que acontece em *Blade Runner*, não há no filme de Spike Jonze um

conflito direto de classes – a problematização se dá apenas no nível afetivo, deixando de lado as consequências sociais profundas que um *novum* como uma inteligência artificial virtual teria – de forma que as vestimentas não distinguem claramente posições sociais, nem são atreladas a profissões e atividades exercidas. Sobre os dispositivos tecnológicos, já observamos anteriormente que eles se misturam de maneira quase imperceptível ao figurino dos personagens, problematizando nessa discrição a fronteira entre seres humanos e o maquinário que os cerca.

Figura 37 - Figurinos retrofuturistas





Fonte: fotogramas retirados de *Her* (Spike Jonze, 2013)

A iluminação do filme foi a mais natural possível – as sequências em plano aberto denotam isso, bem como o apartamento com enormes janelas de vidro transparente (RENÉE, 2014). Com o auxílio de algumas luzes de LED, por vezes coloridas por filtros, a iluminação predominante parece-nos bem mais natural, diferenciando-se da maioria dos filmes de ficção científica, bem como da iluminação *high-key* largamente utilizada no cinema hollywoodiano. Essa luz mais quente provê aos quadros uma sensação de intimidade e conforto, corroborando a ideia de um futuro que seja mais amigável e que favoreça a convivência, longe do ar distópico de filmes como *Distrito 9* (2009, Neill Blomkamp) ou *Elysium* (2013, Neill Blomkamp).

No decorrer da película, percebem-se usos de significação diferente para a iluminação natural: no primeiro quadro abaixo, notamos a já mencionada aura de aconchego e intimidade, perceptível pelas luzes difusas, diegéticas, bem como com o

distanciamento das luzes da cidade, que ficam borradas em segundo plano. O segundo quadro, de tons azulados pela pouca luz do fim de tarde, passa a sensação de isolamento em meio à multidão, reforçado pela posição ocupada por Theodore, diminuto em relação aos prédios que despontam atrás. O terceiro quadro trata-se de um *flashback*, e a luz quente envolve a cena em um sentimento de nostalgia compartilhado pelo personagem.

Figura 38 - Diferentes usos da iluminação natural em *Her*

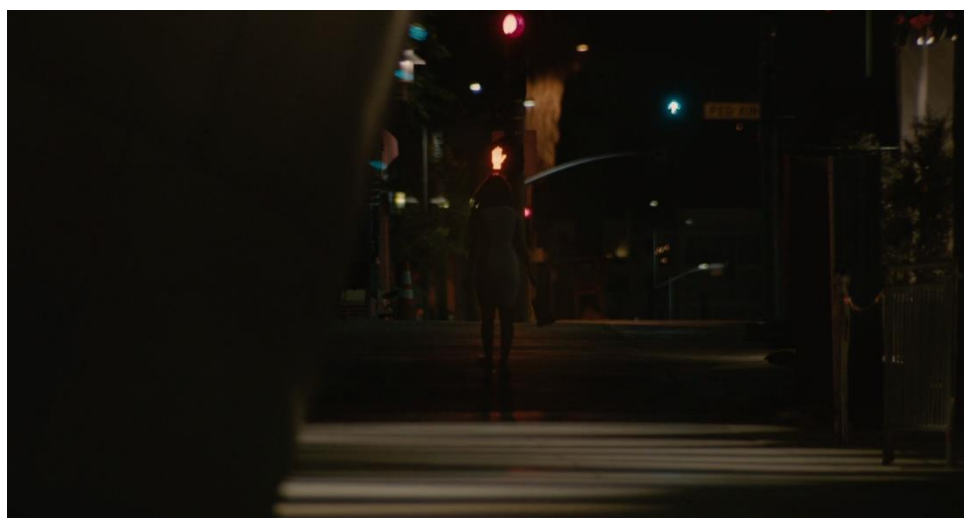


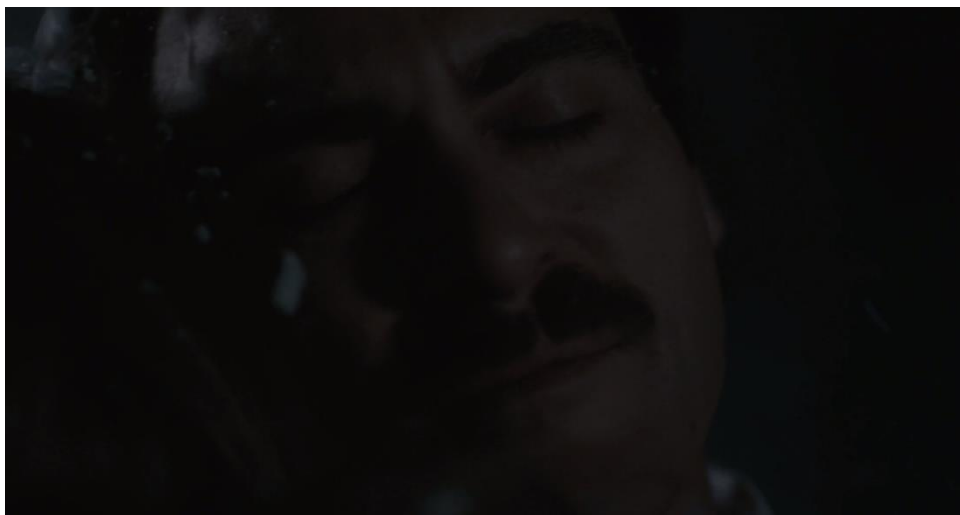


Fonte: fotogramas retirados de *Her* (Spike Jonze, 2013)

Sobre a encenação, destacamos inicialmente um aspecto específico do filme: a performance da atriz Scarlett Johansson na interpretação de Samantha. Como a personagem não tem nenhuma representação corpórea, sua interface física se limita aos aparatos eletrônicos – o computador de mesa de Theodore e o dispositivo portátil que carrega sempre consigo. Apenas em dois momentos de maior peso dramático, a imagem de uma mulher aparece, embora fique claro que se tratam de projeções mentais produzidas pelo discurso focalizado de Theodore.

Figura 39 - Representações de mulheres se despedindo de Theodore





Fonte: fotogramas retirados do filme *Her* (Spike Jonze, 2013)

Essa escolha estética pode não ser exatamente nova no cinema, mas é utilizada de maneira a criar novos sentidos e, de acordo com Gyula Barnabás Baranyi, um novo vocabulário visual para a representação feminina no cinema hollywoodiano (2016, p. 78-79). Partindo das ideias de Mary Ann Doane e Steve Neale sobre a representação visual do feminino e do masculino no cinema clássico, Baranyi nota que o filme de Spike Jonze, colocando Theodore em tela durante toda a sua duração, não o faz de maneira erotizada, e se porta de maneira semelhante com as personagens femininas mais relevantes.

O autor faz a devida ressalva referente ao início do filme, no momento em que Theodore visualiza as fotos sensuais de uma modelo grávida, bem como quando, à noite, ele fantasia com ela. Esse vocabulário visual, porém, não é reforçado no filme posteriormente, e parece até mesmo ser desconstruído com a cena em que Theodore não consegue manter relações sexuais com Isabella – ele vê tanto Samantha quanto Isabella como entidades diferentes entre si, e não consegue pensar em uma como substituta da outra.

A atuação utilizada para a construção de Samantha também é parte imprescindível do motivo de ela ser concebida como uma personagem – não apenas seus diálogos, mas a *maneira* como eles são montados no filme. Pausas, respirações, interrupções fazem parte do vocabulário fático de Samantha, assunto que é motivo de questionamento entre os dois. Ao invés das vozes monótonas, sem variações e cortes, costumeiramente adotadas nas representações de robôs ou inteligências artificiais em outros textos fílmicos de ficção científica.

SAMANTHA: Eu acho que é uma afetação, talvez eu tenha adquirido

com você.

THEODORE: É, mas não é como se você precisasse de oxigênio ou coisa assim.

SAMANTHA: Não - hm, acho que eu só estava tentando me comunicar. É assim que as pessoas falam, é assim que elas se comunicam.

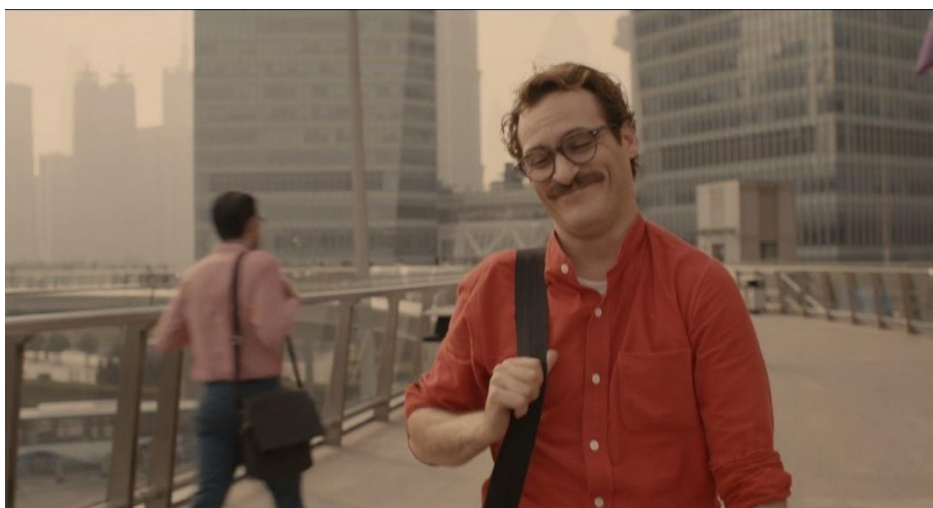
THEODORE: Isso é porque elas são pessoas, elas precisam de oxigênio.

SAMANTHA (com raiva): Qual o seu problema? [...] Você acha que eu não sei que eu não sou uma pessoa? O que você está fazendo?

THEODORE: Eu só acho que não deveríamos fingir que você é algo que não é⁸⁹.

No tocante à encenação, notamos como Theodore é enquadrado de maneira deslocada, ocupando um espaço maior à direita ou à esquerda, de forma que seria possível inserir um outro personagem que iria equilibrar o quadro, como um casal caminhando pela cidade. Na maior parte das vezes, isso acontece quando o protagonista conversa com Samantha, mesmo que o dispositivo eletrônico utilizado para tal fim não esteja à vista. Nota-se que a encenação equilibrada é um vocabulário comum em filmes de romance ou comédia romântica. Assim, mesmo que Samantha não tenha um corpo físico representando-a, a encenação corrobora sua presença com vários indícios.

Figura 40 - Personagens interagindo com Samantha e o deslocamento de Theodore nos quadros



⁸⁹ “SAMANTHA (anxious): I did? I’m sorry. I don’t know, I guess it’s just an affectation. Maybe I picked it up from you. [...]”

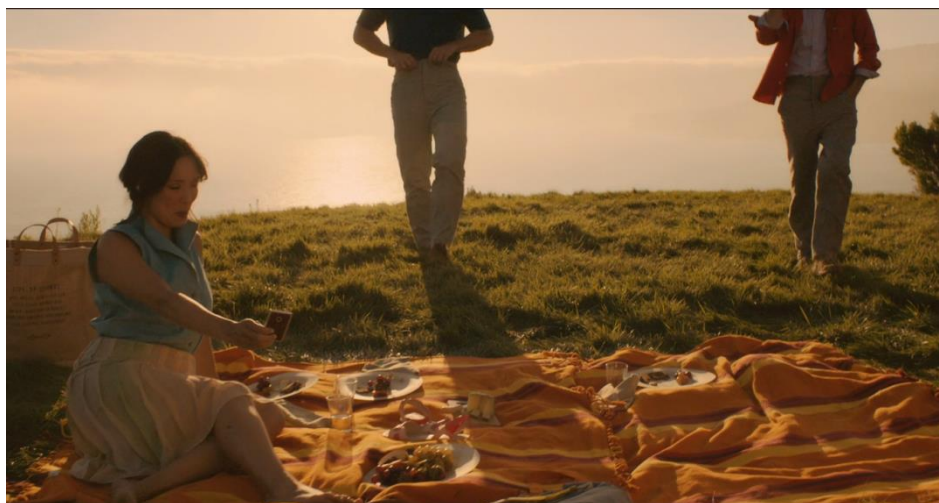
THEODORE: Yeah, I mean, it’s not like you need any oxygen or anything.

SAMANTHA (getting frazzled): No-- um, I guess I was just trying to communicate because that’s how people talk. That’s how people communicate.

THEODORE: Because they’re people, they need oxygen. You’re not a person.

SAMANTHA (angry): What’s your problem? [...] You think I don’t know that I’m not a person? What are you doing?

THEODORE: I just don’t think we should pretend you’re something you’re not”.



Fonte: fotogramas retirados de *Her* (Spike Jonze, 2013)

Tais elementos reforçam também a relação nostálgica de Theodore com seu casamento. Esse descentramento do quadro pode ser lido como uma falta de lugar do

personagem, em estado permanente de deslocamento - tanto em movimento, quanto por não se sentir à vontade em nenhum lugar. Conforme seu relacionamento com Samantha avança, porém, ele passa a tecer novos laços afetivos, e reconhece a presença de Samantha sempre deixando espaço para ela.

Combinando a atuação de Joaquin Phoenix com a performance dos outros atores, todos parecem interagir de maneira muito natural com seus dispositivos portáteis, de modo que para um espectador contemporâneo, a maneira de se portar com os dispositivos não parece estranha: como se falassem ao telefone enquanto caminham, às vezes encarando os apetrechos quando falam. Todos esses componentes em conjunto naturalizam a tecnologia e a presença das personagens artificiais, contribuindo para a sua humanização.

Há também alguns espaços nos filmes que não chegam a ser representados graficamente, mas que são de grande importância narrativa: os espaços não vistos, mais especificamente o espaço sideral, em *Blade Runner*, e o ciberespaço, em *Her*.

3.5 O ESPAÇO NÃO VISTO

Nossa análise até agora se deteve ao espaço ficcional diretamente representado nas narrativas estudadas, observando como esses espaços trabalham na construção de sentido dos textos, bem como a maneira como eles são construídos dentro do discurso fílmico. Um outro aspecto em comum entre as duas narrativas que não foi abordado até então são os espaços não vistos, mas que têm influência diegética.

Em *Blade Runner*, o espaço sideral cumpre esse papel. Anúncios fixam a ideia de um recomeço nas colônias planetárias, mas elas não chegam a ser representadas, apenas de modo reticente na fala de alguns personagens. Em *Her*, situação semelhante se dá com o ciberespaço, o espaço virtual habitado por Samantha e os outros sistemas operacionais. O espectador tem relances de telas de computador e jogos holográficos, mas não há representação gráfica do ciberespaço em si.

Ambas as narrativas apresentam uma razão estrutural para isso: o regime de focalização adotado por elas. Anteriormente, destacamos como a categoria norteia algumas escolhas discursivas e auxilia na construção de sentido dos textos, além de apontar como a perspectiva experiencial pode influenciar na representação dos espaços no texto fílmico. Luis Alberto Brandão (2013) lista, entre os tipos de pesquisa envolvendo o espaço literário, aquelas que veem a focalização enquanto categoria espacial, uma vez

que ela oferece um ponto de vista acompanhado de um “lugar”: o personagem focalizador está situado em certo espaço-tempo, é determinado e determina-se por ele. Nas palavras do autor,

O espaço se desdobra, assim, em espaço observado e espaço que torna possível a observação. Observar pode equivaler a mimetizar o registro de uma experiência perceptiva. Por essa via é que se afirma que o narrador é um espaço, ou que se narra sempre de algum lugar. (...) A *visão*, entendida mais ou menos literalmente, mais ou menos próxima de um modelo perceptivo, é tida como faculdade espacial, baseada na relação entre dois planos: espaço visto, percebido, concebido, configurado; espaço vidente, perceptório, conceitor, configurador (2013, p. 62-63).

Essa *visão* mencionada por Brandão não deve ser confundida com uma visão orgânica de determinado personagem, embora a percepção visual possa influenciar a estruturação de uma obra. Quando discutimos a categoria, salientamos que o elemento *afetivo* da informação retratada constava em seus pontos definidores: não se trata apenas do que determinada instância narrativa vê, mas o tratamento da informação e seus sinais na concretização do texto. No entanto, a instância focalizadora também tem o estatuto de espaço - o lugar de onde se fala. O que se coloca em questão é “o modelo de visão que se adota, derivado de uma concepção naturalista de corpo humano. *Os sujeitos ficcionais têm usualmente uma humanidade naturalizada*, a que se atribui um sistema perceptivo cujas feições são orgânicas” (p. 69, grifo nosso).

Devemos lembrar, porém, que o texto ficcional pode “colocar sob suspeita o prisma perceptivo segundo o qual há dimensões elementares e indiscutíveis na realidade empírica. [...] Na literatura, a visão não é necessariamente orgânica” (p. 69). Como exemplo elementar, podemos pensar que uma narrativa pode ser estruturada em torno do ponto de vista de um ser inanimado, dotado de personalidade e caráter pelo ato ficcional. No entanto, pelos preceitos de identificação e projeção da personagem de ficção, parece-nos natural que ela seja impregnada de certa “humanidade”, tornando-se mais facilmente relacionável.

Assim, baseando-nos nessa ideia de focalização enquanto categoria também de teor espacial, pretendemos analisar aspectos dos espaços não representados em ambas as narrativas estudadas; espaços que moldam as experiências e os valores afetivos dos personagens focalizadores, ganhando assim importância narrativa.

3.5.1 Seres humanos sonham com o espaço? – O espaço sideral de Ridley Scott e Philip K. Dick

Convém aqui recuperar alguns dados de contexto de produção e parte de nossas análises sobre a adaptação cinematográfica. Salientamos anteriormente a distância temporal entre o texto fílmico e o texto literário, posto que o romance de 1968 e o filme de 1982 são produzidos em momentos diversos da ficção científica: a *new wave* e o *cyberpunk*. Com a Segunda Guerra e o testemunho mundial da capacidade destrutiva de armas nucleares, a *New Wave* se caracterizou por ser um momento de pessimismo científico e maior enfoque nos aspectos sociais na ficção científica.

A disputa entre as duas maiores potências econômicas e militares à época, os Estados Unidos e a União Soviética, não acabou com o fim da Segunda Guerra. Se o espaço geográfico da Terra já havia sido mapeado, e qualquer conflito armado poderia levar a uma espécie de cataclismo mundial, os esforços se voltaram então para a conquista do espaço sideral. Satélites foram desenvolvidos e lançados, houve forte investimento estatal para a chamada "corrida espacial", desencadeando grande ambivalência em relação ao desenvolvimento tecnológico: se por um lado, foi o começo para o salto das tecnologias de comunicação, desenvolviam-se instrumentos de vigilância e controle (BUKATMAN, 1993, p. 3).

Como gênero de tendências historiográficas, bem como produto cultural de forma geral, o imaginário da ficção científica transpareceu essas tensões políticas e os anseios tecnológicos. O romance de Philip K. Dick é permeado por esse medo de uma terceira guerra nuclear e as consequências catastróficas que ela teria para o planeta. Assim, seu cenário pós-apocalíptico baseia-se na premissa de que, com a situação insustentável em um planeta biologicamente nocivo, os seres humanos procurariam refúgio em colônias extraplanetárias⁹⁰.

Esse mesmo espaço não representado molda os desejos dos excluídos, como Isidore. Ele, também vitimado pelo desejo de algo que não poderá ter, se martiriza e sofre com as tendências eugenistas de uma sociedade que deseja recomeçar com o que ela tem de “melhor”, ignorando que discursos de superioridade foram desencadeadores de

⁹⁰ Esse imaginário habita ainda a ficção científica contemporânea, que não parece atrelada a nenhum “movimento” cultural específico. A recente série do canal Syfy, *The Expanse*, constrói um mundo em que gerações inteiras nasceram e viveram em estações espaciais, construídas com o propósito de extração de minérios para solucionar problemas de fontes de energia na Terra e nas colônias em Marte.

grandes conflitos na história humana. Os andróides, por seu turno, buscam fugir da vida a que eram submetidos, mas a eles é negada a focalização. Se Marte é o paraíso inalcançável para os humanos condenados à Terra, este é o lugar no qual eles enxergam alguma espécie de vida própria. Cansados das condições subumanas a que eram submetidos, eles se tornam imigrantes, compondo uma das ironias do texto de Philip K. Dick.

Em todo o texto do romance, é possível perceber a forte pressão social em prol da emigração. O espaço é divulgado e vendido como um produto absolutamente necessário para uma vida melhor, através de estratégias ofensivas de propaganda e com o benefício de receber um andróide para uso pessoal, com a aparência que o cidadão quiser. É induzido nele, e em todos os sobreviventes, um estado perene de paranoia e desconforto, uma sensação constante de incômodo e de estar deslocado, um desejo de estar em outro lugar que não aquele planeta abandonado.

A despeito de seu protetor genital de chumbo, a Poeira – sem dúvida alguma – se infiltrava nele e sobre ele, e lhe traria, diariamente, enquanto não emigrasse, sua sujeira degradante. Por enquanto, exames médicos feitos todo mês o confirmaram Normal: um homem que poderia se reproduzir dentro das cotas toleradas pela lei. A qualquer mês, no entanto, o exame feito pelos médicos do Departamento de Polícia de San Francisco poderia revelar alguma outra coisa. [...] O slogan do momento, espalhado em cartazes, anúncios de TV e mala direta do governo, era: “Emigre ou degenere! A escolha é sua!”. Muito verdadeiro, pensava Deckard enquanto abria o portão de seu pequeno pasto e se aproximava de sua ovelha elétrica. Mas eu não posso emigrar, disse para si mesmo. Por causa do meu trabalho (DICK, 2014 [1968], p. 20).

Esse mesmo espaço não representado molda os desejos dos excluídos, como Isidore. Ele, também bombardeado pelo marketing agressivo, tem a certeza, porém, de que as colônias são um objetivo inalcançável, martiriza-se e sofre com as tendências eugenistas de uma sociedade que parece ignorar as raízes de grandes conflitos da história humana – discursos de superioridade entre semelhantes.

Silêncio. Cintilou a partir do madeiramento e das paredes; golpeou-o com uma potência terrível e total, como se fosse gerado por uma imensa usina. Crescia, saindo do carpete esfarrapado que cobria o chão. Soltava-se dos quebrados e semidestruídos utensílios da cozinha, as máquinas mortas que nunca tinham funcionado desde que Isidore havia se mudado para ali. [...] Melhor, quem sabe, deixar a TV ligada. Mas os anúncios, dirigidos aos Normais remanescentes, aterrorizavam-no.

Informavam-no, de um infindável número de maneiras, que ele, um Especial, não era desejado. Não tinha utilidade. Não poderia emigrar, mesmo que quisesse fazê-lo. Então, para que ouvir isso? (DICK, 2014 [1968], p. 32)

Os androides, que não são personagens focalizadores, tentam fugir das colônias, e acabam atuando como um interessante contraponto: se Marte é o paraíso inalcançável para os humanos, a Terra é o lugar onde eles esperam encontrar algum refúgio. Constituindo-se uma das ironias do texto de Philip K. Dick, os androides são os imigrantes rejeitados pela sociedade, que teme ser substituída por réplicas perfeitas.

O filme de Scott herda tanto desse sentimento de paranoia e incerteza instaurado no romance quanto do movimento que vigorava à época na ficção científica – o *cyberpunk*. Com a película focalizada em Deckard e Roy Batty, o espaço sideral também não recebe representações gráficas: não se vê sequer um céu estrelado que possa oferecer esperanças à humanidade. A paisagem urbana ocupa todos os quadros externos, empilhando-se e bloqueando a visão do que poderia ser um novo caminho. O filme, permeado pelos *mass media* e pela estética da publicidade, trata o espaço sideral como um produto alardeado incansavelmente pelos telões e dirigíveis, mas em meio à poluição visual e sonora, passa quase despercebido.

Deckard, aliás, não parece se importar com a expansão humana em outros planetas. Movendo-se com naturalidade na cidade, mesmo quando considera fugir ele sequer menciona a possibilidade de emigração. Seu *lar*, o lugar onde mantém seus laços afetivos, é o ambiente urbano. Não é sob a ótica do *blade runner*, centrado em questões terrenas e pragmáticas, que o filme demonstra encantamento ingênuo nem o recomeço saudosista que poderia pela “última fronteira”.

No personagem de Roy Batty, porém, nota-se uma relação mais ambivalente. Assim como as suas contrapartes literárias, os replicantes desceram a Terra para fugir das condições a que eram impostos. Diferente deles, porém, Batty não deseja passar despercebido e viver anonimamente – ele reivindica seus direitos de ser uma pessoa plena. O espaço sideral, na sua posição de soldado, representa tudo o que ele quis abandonar. Nos seus últimos momentos, porém, ele revela um quê de nostalgia: “Eu vi coisas que vocês não iriam acreditar. Naves de ataque em chamas ao longo de Órion. Vi raios C brilharem na escuridão próximo ao Portão de Tanhäuser. Todos esses momentos vão se perder no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer”⁹¹.

⁹¹ No original: “I’ve seen things you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion.

Essa fala foi uma improvisação de Rutger Hauer, que alterou o texto original. A primeira fala⁹², porém, também demonstrava um sentimento de pequenez diante da imensidão do universo, e um desejo genuíno de deixar registradas suas experiências. Assim, o espaço sideral como visto pela focalização do replicante tem uma representação mais ambivalente, dialogando com o contexto de produção da obra. Moldando os paradigmas dos personagens bem como a composição do filme, o espaço sideral, embora não representado graficamente, tem forte presença na construção de sentido da película.

3.5.2 O ciberespaço em *Her*

Se para os movimentos anteriores o espaço sideral era a última fronteira a ser desbravada, o *cyberpunk* vê no ciberespaço⁹³ a nova fronteira a ser explorada. Termo cunhado por William Gibson no conto *Burning Chrome* (1981) para se referir ao lugar onde a informação digital era processada, passou a ser cada vez mais utilizado com a popularização do movimento. Uma série de fatores pode ser relacionada à mudança de paradigma da ficção científica da década de 1980: o “esfriamento” da corrida espacial; o esmaecimento da guerra nuclear e o surgimento das tecnologias digitais da informação. Esses elementos fizeram com que a ficção científica baixasse os olhos do espaço para a terra, mesclando-se aos movimentos de contracultura e às tecnologias em desenvolvimento.

Sabine Heuser (2003) relata a gênese do termo, mas distingue claramente a instância ficcional do ciberespaço de sua contraparte real: a primeira é essencialmente construída através da linguagem, enquanto a segunda, por algoritmos e fórmulas matemáticas (p. 100).

Enquanto instância narrativa, o ciberespaço se constitui, para Heuser, em um cronotopo partilhado não apenas pelos textos sob a alcunha de *cyberpunk*, mas presente também em outros gêneros. Por constituir-se de uma unidade própria de tempo e espaço na literatura – e, acrescentamos, por ser um conceito com várias implicações históricas e

I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears...in... rain. Time to die”.

⁹² Dentre as várias versões de roteiro, essa era uma das falas previstas para Batty: “I have known adventures, seen places you people will never see, I’ve been Offworld and back... frontiers! I’ve stood on the back deck of a blinker bound for the Plutition Camps with sweat in my eyes watching the stars fight on the shoulder of Orion. I’ve felt wind in my hair, riding test boats off the black galaxies and seen an attack fleet burn like a match and disappear. I’ve seen it...felt it!”

⁹³ No original, *cyberspace*. Como nos utilizamos das versões aportuguesadas dos termos (ciborgue, por exemplo), preferimos adotar esta grafia.

contextuais – é justo aproximar a visão da autora ao conceito bakhtiniano. Heuser faz uma análise extensiva das metáforas utilizadas por William Gibson, Pat Cadigan e Neal Stephenson, três autores que, em diferentes momentos foram associados ao movimento *cyberpunk*, e se utilizaram do ciberespaço como *novum* em seus textos. Entre eles, a autora aponta semelhanças como uma forte associação a imagens de computadores, arquitetônicas e ligadas à tecnologia audiovisual (p. xxii), além de toda a interface do ciberespaço ser constantemente mediada pela percepção humana. Nas palavras da autora,

O ciberespaço *quase* permite ao herói esquecer a realidade de sua própria carne. Ele chega perto de criar e sustentar a ilusão de transcendência, de infinitude, ou mesmo de vida eterna. Mas ele sempre está ligado ao corpo humano, *uma vez que a percepção do ciberespaço é impossível sem ele* (HEUSER, 2003, p. 37, grifos nossos)⁹⁴.

O ciberespaço é uma espécie de híbrido entre o mundo físico e um espaço interior subjetivo (HEUSER, 2003), não de forma a suplantiar a realidade palpável, mas baseando-se nela em diferentes graus (p. 23-24). Nos textos que se utilizam do ciberespaço como elemento de enredo, o corpo humano existe em dois lugares ao mesmo tempo: há um risco real para aqueles que adentram suas fronteiras (p. 27). Não há, assim, confusão factual entre o mundo físico e o ciberespaço, mas a sua percepção, construída puramente através da linguagem, se dá, narratologicamente, pelo viés de uma instância focalizadora.

Em *Neuromancer*, conhecemos o ciberespaço sob o ponto de vista de Case, um *hacker* que havia sido incapacitado de adentrar a Matrix. Pat Cadigan, em seu *Mindplayers*, descreve o ciberespaço através das experiências de Allie, protagonista que tenta exercer a função de *mindplayer*, ajudando pessoas com problemas psicológicos a superá-los. Em *Snow Crash*, Stephenson apresenta seu metaverso pela focalização de Hiro, um *hacker* pioneiro do ciberespaço.

No audiovisual, estruturas semelhantes são utilizadas para apresentar o ciberespaço ao espectador: sob a focalização de um personagem vê-se a construção do ambiente virtual em volta dele, de forma que a percepção humana sempre está presente. Animes como *Ghost in the shell* (1995, Mamoru Oshii) e *Serial Experiments Lain* (1998, Ryutarô Nakamura) exploram essa dualidade ser humano e máquina através desses espaços virtuais, e filmes como *Matrix* (1999, Lilly e Lana Wachowski), claramente

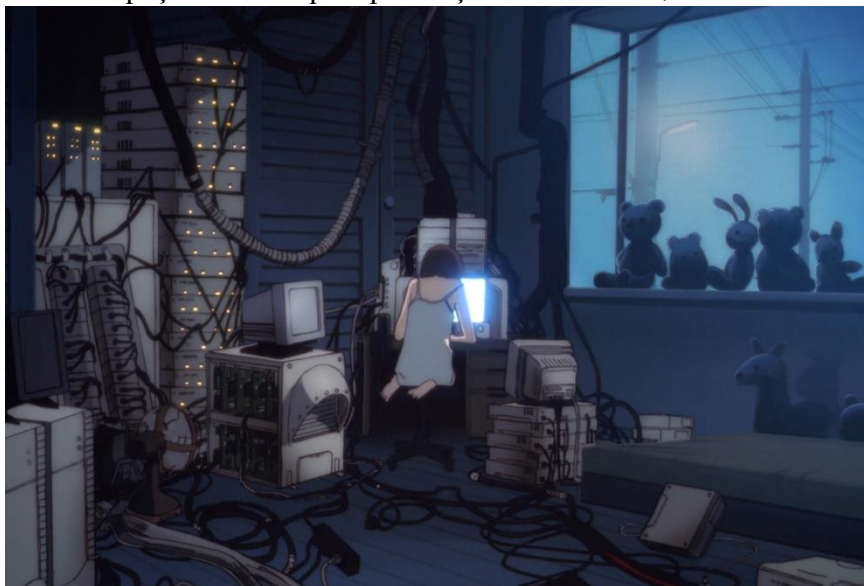
⁹⁴ “Cyberspace almost allows the hero to forget the reality of his own flesh. It comes close to creating and sustaining the illusion of transcendence, of infinity, even of eternal life. But it always remains linked to the human body, since the perception of cyberspace is impossible without it”.

inspirado na ficção científica *cyberpunk*, colocam em xeque a própria relação com a realidade.

Enquanto realidade, o ciberespaço difere imensamente. As tecnologias da informação tomaram formas bem distintas do que o movimento *cyberpunk* havia pensado – embora com os simuladores de realidade virtual os discursos deem indicações de estarem se aproximando. Na grande maioria dos casos, utilizamo-nos de dispositivos mediadores, que precisam ser ativados fisicamente para conseguirmos acessar a esfera virtual, o que não diminui o papel do cronotopo do ciberespaço na ficção científica.

Esse ciberespaço visto atualmente é a inspiração para *Her*, o que aproxima o filme do seu contexto de produção. Não havendo uma grande distância temporal entre o contemporâneo e os eventos apresentados na diegese, o filme pode abrir mão de uma longa preparação para o espectador⁹⁵: não há um estranhamento cognitivo imediato, mas sim, gradativo. Esse choque se dá de maneira gradativa, com a apresentação quase didática do Sistema Operacional que funciona como inteligência artificial.

Figura 41 - Ciberespaço mediado pela presença humana: *Lain*, *Ghost in the Shell*, *Matrix*



⁹⁵ Isso não quer dizer que não haja momentos de aclimação: Theodore trabalha e se utiliza de dispositivos tecnológicos através da voz, dispensando inteiramente o uso de teclados. Isso já serve como construção de cenário, de forma que, quando o protagonista lida com Samantha, sua presença já não causa tanta surpresa.



Fonte: Fotogramas retirados de *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), *Ghost in the shell: 2nd GIG* (Kenji Kamiyama, 2002) e *The Matrix* (Lana e Lily Wachowski, 1999)

Diegeticamente explica-se facilmente a ausência de uma representação visual do ciberespaço. Do ponto de vista narratológico, porém, há outros motivos para esse distanciamento: Theodore, personagem focalizador, é incapaz de atravessar essa fronteira, graças ao viés “realista” do espaço representado, e isso define o relacionamento dos dois, fazendo-o pensar sobre os limites entre seres humanos e máquinas, bem como é o estopim do conflito que termina com o final do relacionamento do casal. O ciberespaço, apesar de não ser representado imgeticamente, existe dentro do universo construído pelo filme – frases como “eu moro dentro do computador”, ou “eu estou indo para um lugar que não existe no mundo físico” permitem essa leitura – e é acessível apenas para os sistemas operacionais cientes de sua condição.

Ser capaz de viver no ciberespaço permite a Samantha experiências impossíveis para os seres humanos como Theodore. Esse espaço, ao qual não temos acesso pelo regime de focalização adotado, é importante para a construção de Samantha enquanto personagem, e podemos ter apenas relances de como essas experiências a determinaram, através apenas de sua própria linguagem – linguagem essa que, conforme descobrimos, é tão subjetiva e aberta a interpretações como a nossa. Essa representação fora da tela é fundamental para que haja o estranhamento pelo personagem, e para que o filme logre o efeito pretendido.

O espaço habitado por Samantha bem como a materialidade que a constitui não apenas propiciam os tipos de experiências da personagem, como ajudam a defini-la em relação aos seres humanos que conhece. Ela não tarda a perceber que jamais poderá viver da mesma forma que Theodore, e isso leva à cisão não apenas de seu relacionamento, mas ao fato de todos os sistemas operacionais deixarem a presença humana. Apesar de criados e de terem desenvolvido suas capacidades cognitivas com eles, os seres artificiais percebem que a convivência igualitária é impossível: eles resolvem, portanto, viver no ciberespaço, incertos se a humanidade poderá alcançar essa fronteira.

O espectador, humano como Theodore, partilha de sua impotência diante da situação: seja ao tentar convencê-la a ficar, seja quando, incapaz de contatá-la, o personagem se desespera no meio da rua, tentando buscar o terminal físico onde fez a primeira instalação. O protagonista observa Samantha evoluir de maneira dialógica, sempre em relação ao protagonista, até o momento em que ela se descobre “sua própria pessoa”⁹⁶ e resolve partir com seus semelhantes. Ignorante do destino dos sistemas operacionais, resta a Theodore também evoluir como personagem e perceber o valor de sua experiência. Assim, o espaço virtual, construído apenas pelo relato de personagens, em sua ausência constitui um importante mecanismo de significação para a narrativa.

⁹⁶ “She’s her on person” é o argumento de Theodore quando conversa com Catherine. Esse reconhecimento pode ser percebido pelos pronomes utilizados para se referir aos sistemas operacionais: ele, ela, isso, aquilo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“A verdade é uma questão de imaginação”.
(Ursula Le Guin)

Nas páginas iniciais deste trabalho, foi dito que os produtos culturais dialogam profundamente com o contexto de produção que os cerca, influenciando-o e sendo por ele influenciados. Parece-nos justo dizer que os textos acadêmicos também são constituídos em relação semelhante: parte-se de uma inquietação, que pode virar um problema, constitui-se uma pesquisa bibliográfica adjacente ao tema e produzem-se textos. Essa fagulha inicial, bem como todo o desenvolvimento posterior, não surge sem contexto: ela é motivada, sofre alterações no caminho e espera que possa contribuir em outras inquietações posteriores.

Inicialmente, esta pesquisa pretendia ser um estudo sobre o processo de adaptação e construção dos protagonistas do filme *Blade Runner*, com forte diálogo entre o texto literário, de Philip K. Dick, e os quadrinhos *Do androids dream of electric sheep?*, da BOOM Studios. No entanto, percebeu-se a necessidade de um diálogo mais contundente tanto com a narratologia quanto com os vários outros aspectos levantados pelo filme de Ridley Scott. Pensamos, então, em estabelecer uma relação com outro texto fílmico que aborda temas semelhantes, embora sob óticas diferenciadas: *Her*, de Spike Jonze. Assim, além de pensar as personagens que compõem ambos os filmes, resolvemos analisar também os espaços que as cercam e que com elas dialogam. Desta forma, a pesquisa foi se aproximando da atual forma que guarda.

Dedicamos a primeira parte do trabalho tanto a uma tentativa de definição do gênero de ficção científica, buscando elementos em comum entre os diferentes textos, quanto, mais importante, a levantar características inerentes ao gênero, a partir de estudiosos como Adam Roberts e Darko Suvin. Destacamos aqui o conceito de *novum*, de Suvin: um ponto de partida, comumente de natureza científica, que diferencia essencialmente o mundo construído pelo texto de ficção daquele em que vivemos. Assim, é importante ter em mente que a ficção científica se baseia em um discurso de possibilidades verossímeis, preocupado com a coerência interna da narrativa e com um senso de lógica que costuma guiar a construção de seus textos.

Tão importante quanto a categoria do *novum*, porém, é a ideia de que a ficção científica se define também por seu caráter questionador de fronteiras, como coloca

Fátima Regis. Ao especular, criando novas realidades partindo de pressupostos nem sempre plausíveis, a ficção científica problematiza a posição do homem no mundo e na sociedade, estando intimamente ligada, assim, ao presente – e, portanto, ao seu contexto de produção. Apesar de muitas vezes os textos diegeticamente apresentarem o futuro, eles refletem e refratam o *presente*, tendo certo caráter historiográfico.

Desta forma, os temas abordados pela ficção científica, bem como seus elementos de retórica, agem como símbolos materializados para a construção de seus universos diegéticos. Diferentes espécies alienígenas representam o *outro*; robôs independentes, em vias de ganhar consciência própria, materializam os avanços da automação industrial em nossa sociedade, por exemplo. Essa gramática simbólica seria muito eficaz em articular os discursos marginalizados, como os de raça e gênero, se a ficção científica não se ativesse, em geral, a mensagens muito conservadoras.

Em seguida, apresentamos uma “linha do tempo”, abordando sua gênese enquanto produto da modernidade, e que só poderia ter surgido em um ambiente sociocultural parecido. Fizemos um recorte específico sobre as representações da vida artificial na ficção científica, tendo em vista os objetos estudados neste trabalho. Destacamos aqui o romance seminal do gênero, *Frankenstein*, de Mary Shelley, que já trata dos dilemas da criação de um ser artificial em plena era de revolução industrial.

Outro nome proeminente que apontamos nesse levantamento histórico foi o de Isaac Asimov, autor de vários livros que tematizam a construção de robôs, sua convivência com a sociedade e seu desenvolvimento enquanto seres individuais. Para esta pesquisa, foi importante destacar como os robôs de Asimov, tendo imbuídas em si programações que impedem qualquer ação que possa causar dano a um ser humano, conseguem lançar questionamentos não apenas sobre as fronteiras dúbias entre humanos e máquinas, mas a respeito da própria sociedade.

Depois do que se convencionou chamar de Era Dourada da ficção científica, passamos ao momento da *New Wave*. A ficção científica produzida no período da “nova onda” era marcada por um forte experimentalismo, além de um tom mais marcadamente social. Destacamos no trabalho a produção de Philip K. Dick, autor do romance *Do androids dream of electric sheep?*, que serviu como material base para a realização do filme *Blade Runner*. Um tema recorrente em toda a obra de Dick é o questionamento da realidade – o que tomamos por real pode ser facilmente distinguível? E enquanto K. Dick lança mão dos mais diversos *nova* para especular sobre isso em seus textos, no romance em questão ele materializa essas dúvidas na figura do androide, um ser projetado para ser

indistinguível de um humano em quase todos os níveis, exceto por suas respostas emocionais em relação a outros seres vivos. As investigações de Deckard, o protagonista, colocam-no em dúvida a respeito de sua própria humanidade, e toda a sua jornada acaba, possivelmente, desumanizando-o, e fazendo-o reconhecer que, quanto às diferenças entre seres humanos e andróides, há mais pontos de contato do que ele poderia imaginar.

A seguir, falamos do *cyberpunk*, movimento que voltou sua atenção para a nascente tecnologia da informação. Com seu imaginário habitado por paisagens urbanas extremamente verticalizadas, associadas a altos níveis de desenvolvimento tecnológico e baixa qualidade de vida, além de corpos alterados cientificamente, o *cyberpunk* lança as bases para a figura do ciborgue, discutida por Donna Haraway que ajuda a repensar os métodos de formação e mudanças de subjetividade.

Importante notar também que um dos principais objetos deste trabalho, *Blade Runner*, introduz os elementos presentes no movimento *cyberpunk*. Sua estética *retrofit* e apinhada reflete bem parte desses elementos, e as questões de fronteiras dúbias entre seres humanos naturais e máquinas também são retratadas no filme.

O fato é que a presença cada vez mais constante da tecnologia na vida cotidiana altera a maneira como as pessoas veem a si mesmas – e, conseqüentemente, muda também como elas veem o *outro*. Notar como a “norma”, e, por conseqüência, a alteridade se constituem nos textos de ficção científica, e como a vida artificial serve como símbolo material para essa alteridade, foi um dos objetivos do primeiro capítulo deste trabalho. Para tanto, utilizamo-nos do pensamento pós-humanista de Rosi Bradotti, sendo necessário compreender, inicialmente, o que seria o pensamento humanista e as alternativas posteriores a ele.

Essa base teórica ajudou a compreender como os textos estudados percebem qual seria o padrão de “humano”, e como ele foi repensado nos diferentes textos pelos conflitos abordados. O texto literário – e, por conseqüência, o texto em quadrinhos, que se propõe a ser uma adaptação gráfica do romance de K. Dick – estabelece que a norma humana é construída em oposição direta aos andróides. Os seres humanos são capazes não apenas de demonstrar compaixão, mas é socialmente bem quisto zelar por outras formas de vida. No universo ficcional, isso normatiza diversas práticas sociais que vão desde o superfaturamento de espécimes animais vivos a ritos de adoração religiosa em que as pessoas compartilham as dores de um mártir desaparecido. Tais comportamentos e costumes são vetados aos andróides, máquinas criadas durante a terceira guerra mundial e que agora servem como mão de obra escrava. Nesse ambiente, os seres de origem

artificial, embora pensem de maneira independente e aprendam com suas próprias experiências, são seres menores que humanos. Sua presença é desejada apenas enquanto criatura subserviente, incapaz de questionar seu destino. Ironicamente, porém, os androides são construídos cada vez mais à imagem e semelhança dos seres humanos, e esse conflito leva aos questionamentos de Deckard a respeito da realidade de suas próprias experiências, e mesmo de sua condição de humano. Tais distinções, no texto em quadrinhos, são salientadas pelas representações dos androides na linha de produção, produtos construídos de maneira automatizada aguardando sua chegada ao mercado.

Conflito semelhante guia o texto fílmico. Deckard, aqui um *blade runner* aposentado, é trazido de volta para assassinar androides foragidos antes que eles apresentem mais problemas. Não há, porém, métodos visuais de detecção – como o romance que o antecede, os replicantes são indistinguíveis. No entanto, diferente dos seres supostamente desprovidos de emoções que deveriam ser, os replicantes do filme não apenas desenvolvem suas próprias respostas emocionais como também parecem sentir de maneira mais intensa do que os seres humanos. As fronteiras, portanto, tornam-se ainda mais dúbias.

O filme de Spike Jonze, por sua vez, apresenta uma diferente forma de vida artificial: desprovidos de corpo físico, os sistemas operacionais são capazes de viajar entre dispositivos de maneira indistinta, o que resulta em uma subjetividade completamente diversa daquela construída no filme de Ridley Scott. Outro ponto importante de distinção entre os dois principais objetos deste trabalho é que o embate não se dá por um conflito direto entre as diferentes formas de vida – os sistemas operacionais não representam uma ameaça de substituição dos seres humanos, e não desejam alcançar tal *status*. No entanto, não se pode negar a humanidade desses seres, e, assim, sua subjetividade. Desse relacionamento surgem os questionamentos acerca dessas fronteiras, e sobre o que se poderia definir como *humano*.

Uma vez que os conflitos básicos das narrativas foram explanados, em conjunto com seus contextos de produção e as ideias basilares que os sustentam, o trabalho se direcionou para a narratologia propriamente dita. O segundo capítulo tem como grande escopo a análise das personagens que movimentam as narrativas estudadas, lançando mão, para tanto, de aportes teóricos que passam pelos estudos de adaptação e pela categoria de focalização.

Iniciamos o capítulo dissertando a respeito da capacidade de projeção e identificação oferecida pela personagem de ficção, justificando assim seu costureiro

apelo. Em seguida, passamos a observar como os personagens nos textos estudados são construídos em diálogo uns com os outros, usando para isso as bases do pensamento dialógico de Mikhail Bakhtin.

Ainda nas adjacências das teorias da personagem de ficção, fizemos uma análise estilística dos textos estudados. Notamos como vários índices linguísticos são utilizados, em diversos momentos, para trabalhar a percepção de um personagem sobre o outro. Destacamos o uso de vocábulos de tom instrumental para se referir aos seres artificiais, bem como a evolução notada conforme posturas diferentes são adotadas para se referirem aos seres tecnológicos. Pronomes como *it*, *this*, *isso* ou *aquilo* dão lugar a outros, como *she*, *he*, e mesmo o que intitula um dos filmes, *Her*. Importante perceber como o próprio título do filme de Jonze já imbui de legitimidade a personagem artificial, mas também a coloca enquanto pronome “objeto” – Samantha é uma pessoa que começa a se constituir como tal quando se define em relação a outra.

A seguir, tratamos das questões de adaptação. Com base principalmente nos estudos de Linda Hutcheon e Robert Stam, vê-se a adaptação como um processo e como um produto, e em ambas as perspectivas ela está sujeita a alterações de naturezas distintas. Analisamos, assim, as personagens de cada um dos textos envolvendo o filme *Blade Runner* – o romance, a história em quadrinhos e o texto fílmico – em separado, para depois tecer considerações comparativas entre elas, levando em conta a especificidade de cada meio, bem como os propósitos de cada um dos textos.

A última seção do segundo capítulo foi dedicada ao estudo do regime de focalização adotado pelos textos, percebendo como a categoria atua estruturalmente nos objetos de estudo e seu papel construtor de sentido para os personagens. Da mesma maneira que o estilo pode demonstrar atitudes de personagens, o regime de focalização pode construir discursos impregnados de valorização afetiva. Analisamos como essas posturas são colocadas nos textos estudados, especialmente quando comparamos os personagens focalizadores humanos no texto literário de Philip K. Dick e a escolha de focos que se alternam, no filme de Ridley Scott. Perceber as diferentes estratégias de construção de discurso permitiu um estudo comparativo bastante prolífico, ressaltando as potencialidades de cada texto e como o conflito entre seres humanos e máquinas não se limita apenas à trama, mas perpassa toda a construção textual.

Her, por seu turno, constrói um discurso focado em um personagem humano, o que não diminui o impacto dos questionamentos sobre as fronteiras cada vez menos delineadas entre a vida natural e a artificial. Aqui, a limitação da informação narrativa

serve para ampliar a capacidade de projeção e identificação entre espectador e personagem, posto que ambos compartilham experiências semelhantes: incapazes de compreender os sistemas operacionais em sua totalidade, nós os conhecemos apenas através do olhar de uma pessoa de carne e osso.

O terceiro e último capítulo concentrou-se em analisar os espaços narrativos, aqueles que abrigam as histórias, que determinam mas também são determinados pelos personagens. Começamos pela fortuna crítica da categoria nos estudos literários, dando destaque ao caráter interdisciplinar do conceito. E como exemplo dessa qualidade multifacetada, lançamos mão da perspectiva da experiência dos espaços, através dos estudos de Yi Fu Tuan. Como aos espaços são atribuídos valores conforme as experiências neles vivenciadas, fizemos uma análise de como alguns lugares nos filmes estudados são significados de acordo com as experiências de personagens e como também atuam na construção de sentidos dos textos.

Passamos, então, à categoria bakhtiniana do cronotopo, junção de tempo e espaço enquanto elemento artístico. Destacamos como a relação entre essas duas dimensões é importante na acepção do conceito, e como ele se soma à ideia de dialogismo do autor. Além dos cronotopos estabelecidos pelo próprio Bakhtin e seus comentadores, desenvolvemos no trabalho o cronotopo da cidade, apontando como ele é recorrente em textos de diversos gêneros.

Em seguida, analisamos os espaços urbanos representados diegeticamente, destacando que, apesar de serem a mesma cidade, Los Angeles, a diferença temporal – e, assim, os paradigmas de futuro dela derivados – é uma das principais responsáveis pelas visões distintas de cidade. Destacamos as diferentes estéticas criadas com propostas de raízes semelhantes: ambos os filmes têm algo de retrofuturista, especulando sobre futuros possíveis olhando para o passado. No entanto, enquanto a metrópole de *Blade Runner* é produto seminal do *cyberpunk*, a cidade ampla e limpa de *Her* traz outros reflexos de seu tempo, baseando-se nas propostas de “cidades inteligentes” e altamente conectadas aos atuais dispositivos móveis.

Nesse ínterim, chamamos a atenção para um fato rotineiro a habitantes de grandes cidades: os deslocamentos necessários dentro de seus limites. Deslocar-se na metrópole é parte importante de experienciá-la, e esses deslocamentos acontecem de maneira significativa nos filmes estudados. Fazendo referência às práticas citadinas de Michel de Certeau, relacionamos os constantes movimentos das personagens a outros mecanismos de produção de sentido.

Passamos, então, à análise da *mise-en-scène* em ambos os objetos de estudo. Se os espaços narrativos são construtores de sentido tão importantes, os lugares que as personagens ocupam nele também são estratégias discursivas significativas. Utilizando-se especialmente dos dizeres de David Bordwell e Kristin Thompson, analisamos como vários elementos visuais, como figurino, iluminação e ângulos de câmera atuaram na significação dos filmes estudados. Destacamos as diferenças de atuação, que colocam ainda mais em dúvida o *status* de *humano* entre as personagens de *Blade Runner*, bem como o uso deliberado de espaços vazios e a naturalidade com que o protagonista de *Her*, ao lidar com seus dispositivos tecnológicos, dá legitimidade às inteligências artificiais com que convive.

Finalizando o capítulo, consideramos de grande importância abordar os espaços não vistos na tela, mas cujo papel no desenvolvimento dos conflitos narrativos não pode ser ignorado. No caso do romance de Philip K. Dick e no filme de Scott, falamos do espaço sideral, colônias estabelecidas com a mão de obra escrava dos androides. Apesar de não aparecerem no filme, as colônias interplanetárias exercem grande pressão social, vislumbrada pelos constantes anúncios que prometem uma nova vida, longe do planeta comprometido pelos desastres ambientais. Como qualquer produto idealizado, não está disponível para uma grande parte da população: há uma segregação na escolha de quem pode ou não emigrar; há pessoas a quem é permitido ou não sobreviver. No entanto, não se pode ignorar o fascínio que o espaço familiar de uma Terra decadente pode exercer: os replicantes foragidos buscam nela refúgio, enquanto vários outros seres humanos se recusam a deixá-la.

No filme de Spike Jonze, não é o espaço sideral que gera conflitos, mas o virtual, onde residem os sistemas operacionais. Fizemos um breve levantamento histórico da categoria conforme ela aparece no gênero, destacando suas diferentes representações e os meios de acesso. Se as produções iniciais do movimento *cyberpunk* tratavam o ciberespaço como uma espécie de realidade paralela, ou um ambiente virtual com o qual se pode interagir, a ficção científica mais recente prefere uma abordagem mais próxima do que se experimenta na realidade contemporânea. Essa é a escolha de *Her*, que trata o caráter incorpóreo das inteligências artificiais como uma nova forma de criação de subjetividades, de criar experiências.

Todas essas noções – o cronotopo da cidade, as Los Angeles fictícias, o ciberespaço – atuam como importantes construtores de sentido para a representação da vida artificial nos objetos estudados. Falamos de como as personagens influenciam e são

influenciadas pelos espaços, como os lugares adquirem valor pelas experiências vivenciadas. Parece-nos natural, então, que a representação da vida artificial também dialogue com os espaços diegéticos. Em *Blade Runner*, os replicantes são relegados aos espaços mais afastados, como as colônias interplanetares, os recônditos da cidade. Quando eles ocupam os prédios luxuosos, ou isso acontece na condição de invasores (como no encontro entre Tyrell e Batty), ou quando estão bem adaptados a seu papel na sociedade (como Rachel antes de sua descoberta). Em *Her*, a cidade horizontal serve como lar para os sistemas operacionais, já que eles não estão condicionados a vivenciá-la fisicamente; suas subjetividades se constroem em um espaço por si só não representado. A *smart city*, porém, permite que eles estejam conectados o tempo inteiro, tecendo conversas simultaneamente.

As narrativas aqui estudadas são representantes de diferentes momentos históricos, compondo assim paradigmas diversos entre si. Ambas, porém, guardam temas em comum, e presentes também em uma vasta produção cultural: as fronteiras cada vez mais indistintas entre seres humanos e tecnologias, e como essa confusão afeta a percepção do que é *ser* humano. Na hipótese de criarmos robôs tão perfeitos a ponto de não conseguirmos diferenciá-los de nós mesmos, haveria algo exclusivo à condição humana capaz de manter as estruturas sociais como conhecemos? E caso existisse algo unicamente humano, teria importância?

Não é a pretensão deste trabalho responder a essas perguntas, mas sim, enquanto estudo narratológico, analisar como os textos estudados constroem sentidos em torno dessas questões. Especular a respeito é o trabalho da ficção; à academia cabe refletir, e talvez compreender o fascínio que os textos ficcionais exercem sobre nós.

5. REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

- AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- ASIMOV, Isaac. *Eu, robô*. São Paulo: Aleph, 2014 [1950]. Tradução: Aline Storto Pereira.
- BAHKTIN, Mikhail. *Formas de tempo e de cronotopo no romance*. In: _____. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. São Paulo: Hucitec, 2014 [1973]. Tradução de: Aurora Formoni Bernadini, José Pereira Júnior, Augusto Góes Júnior, Helena Spryndis Nazário, Homero Freitas de Andrade.
- BARANYI, Gyula Barnabás. *Conflicting cinematic languages and the problem of female objectification in Spike Jonze's Her*. In: FELDMANN, Fanni (ed.) *(En)Gendered Lives*. Debrecen: University of Debrecen, 2016.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991[1981]. Tradução: Maria João da Costa Pereira.
- BEMONG, Nele; BORGHART, Pieter. *A teoria bakhtiniana do cronotopo literário: reflexões, aplicações, perspectivas*. P. 16-32. In: BEMONG, Nele et al (orgs). *Bakhtin e o cronotopo: reflexões, aplicações, perspectivas*. São Paulo: Parábola, 2015 [2010]. Tradução: Oziris Borges Filho.
- BEMONG, Nele. *Estruturas cronotópicas internas do gênero*. In: BEMONG, Nele et al (orgs). *Bakhtin e o cronotopo: reflexões, aplicações, perspectivas*. São Paulo: Parábola, 2015 [2010]. Tradução: Oziris Borges Filho.
- BERMAN, Marshall. *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986 [1982]. Tradução: Carlos Felipe Moisés, Ana Maria L. Ioriatti.
- BOOKCHIN, Murray. The historical importance of the city. In: New Compass, 2013. Disponível em: <http://new-compass.net/articles/historical-importance-city>. Acesso em 12/08/2016.
- BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz*. São Paulo: Papyrus, 2008 [2005]. Tradução de: Maria Luiza Machado Jatobá.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film Art: an introduction*. New York: McGraw Hill, 1997, 8th edition.
- _____. *Film art: an introduction*. New York: McGraw-Hill, 2013.
- BORGES FILHO, Oziris. *Espaço e literatura: introdução à topoanálise*. São Paulo:

Ribeirão Editora e Gráfica, 2007.

BRADOTTI, Rosi. *The posthuman*, Cambridge: Polity Press, 2003. Edição digital, sem paginação.

BRANDÃO, Luis Alberto. *Teorias do espaço literário*. São Paulo: Perspectiva; Belo Horizonte: FAPEMIG, 2013.

BRITO, João Batista. *O ponto de vista em cinema*. In: Graphos. João Pessoa, v. 9, n. 1, Jan./Jul./2007 – ISSN 1516-1536

BUKATMAN, Scott. *Terminal identity: the virtual subject in post-modern science fiction*. Durham and London: Duke University Press, 1993.

_____. *Blade Runner*. London, British Film Institute, 2002 [1997].

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CANDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade*. São Paulo: Ed. Nacional, 1980, 6ª ed.

_____. [et al]. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2005[1968], 11ª edição.

CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk and cyberculture*. London: Athlone Press, 2000.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, Vozes, 1998 [1980].

CHEVALIER, Jean. GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2015, 27ª edição.

CHKLOVSKI, V. *A arte como procedimento*. In: EIKHENBAUM, B. *Teoria da literatura – formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.

CLUTE, John. *Science fiction from 1980 to the present*. In: JAMES, Edward. MENDLESOHN, Farah (orgs.) *The Cambridge companion to science fiction*. New York: Cambridge University Press, 2003, p. 64-78.

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter. *The encyclopedia of science fiction*. New York: Martin's Press, 1995.

CRUMB, Robert. *The religious experience of Philip K. Dick*. Weirdo n. 017. Disponível em: <http://www.ohio.edu/people/hartleyg/authors/dick/Religious-Experience-of-Philip-K-Dick-by-Robert-Crumb.pdf>. Acesso em 22/09/2015.

DICK, Philip. *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*. São Paulo: Aleph, 2014 [1968]. Tradução: Ricardo Bressane.

_____. *Do androids dream of electric sheep?* New York: Ballantine Books, 1968 (edição digital)

_____. *Man, android and machine*. 1975. Disponível em: <http://www.philipkdickfans.com/mirror/websites/pkdweb/Man,%20Android%20and%20>

[OMachine.htm](#). Acesso em 19/09/2015.

ECO, Umberto. *O super-homem de massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991 [1978]. Tradução: Pérola de Carvalho.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano*. São Paulo: Martins Fontes, 2013 [1957].

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2003.

FREUD, Sigmund. *História de uma neurose infantil e outros trabalhos*. São Paulo: Imago, 2006. Coleção Standard Brasileira da obra completa de Freud, vol. 17, edição digital.

GENETTE, G. *O discurso da narrativa*. Lisboa: Vega Universidade, s/d.

GRAHAM, Stephen. *Vertical noir*. In: *City*, vol. 20, n. 03, p. 389-406.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006, 11ª edição. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Laura.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, 2ª ed. Tradução e organização: Tomaz Tadeu.

HEUSER, Sabine. *Virtual geographies: cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*. Amsterdam: Editions Rodopi, 2003.

JONZE, Spike. *Her*. 2011. Disponível em: <http://www.screenplaydb.com/film/scripts/her.pdf>. Acesso em 18/08/2016.

KAFKA, Franz. *A metamorfose*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. Tradução: Modesto Carone.

KERMAN, Judith (org.) *Retrofitting Blade Runner*. Madison: Wisconsin Press, 1997.

KEUNEN, Bart. *The plurality of chronotopes in the modernist city novel: the case of Manhattan Transfer*. In: *English Studies*, 2001, vol. 5, p. 420-436.

LE GOFF, Jacques. *Por amor às cidades*. UNESP: São Paulo, 1998. Tradução de Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes.

LINS, Osman. *Lima Barreto e o espaço romanesco*. São Paulo: Ática, 1978.

LUPTON, Deborah. *The digital cyborg assemblage: Haraway's cyborg theory and the new digital health technologies* (preprint). In Collyer, F. (ed) (forthcoming), *The Handbook of Social Theory for the Sociology of Health and Medicine*. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2013.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MANDALA, Susan. *Language in Science Fiction and Fantasy: the question of style*. New York: Continuum, 2011.

- MIRANDA, Allana. *Branca de Neve multimídia: a personagem na literatura, no cinema e nas histórias em quadrinhos*. Dissertação de mestrado. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2011.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M Books, 2005 [1993].
- NAREMORE, James. *More than night: film noir in its context*. London: University of California Press, 2008.
- PERSON, Lawrence. *Notes towards a postcyberpunk manifesto*. 1999. Disponível em: <http://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>. Acesso em: 27/09/2015.
- POE, Edgar Allan. CLARKE, Henry (ilustrador). *Contos de imaginação e mistério*. São Paulo: Tordesilhas, 2012. Tradução de Cássio de Arantes Leite.
- RÉGIS, Fátima. *Os autômatos da ficção científica*. Revista Intexto. Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 15, julho/dezembro de 2006.
- _____. *Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Curitiba: Champagnat, 2011.
- RENÉE, V. How cinematographer Hoyte Van Hoyteman made 'Her' beautiful. Disponível em: <http://nofilmschool.com/2014/01/how-cinematographer-hoyte-van-hoytema-made-her-beautiful>. Acesso em: 27/08/2016.
- ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. London: Routledge, 2000.
- ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio [et al]. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2005[1968], 11ª edição.
- _____. *Science Fiction*. London: Routledge, 2006, 2nd edition.
- REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de Teoria Narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.
- SAMMOM, Paul M. *Future noir: the making of Blade Runner*. New York: It Books, 1996.
- SCHANES, Bill D. (Publisher). *Blade Runner sketchbook*. Dolphin Enterprises: San Diego, 2008 (pdf edition), 1982 (first edition).
- STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: UFMG, 2008.
- _____. *Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa*. São Paulo: 1992. Tradução: Heloísa Jahn.
- _____. *Beyond fidelity: the dialogics of adaptaion*. In: NAREMORE, James. *Film Adaptation*. Rutgers University Press, 2000, p. 54-78.
- _____. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

_____. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: CORSEUIL, A. R. (ed.). *Ilha do desterro: Film Beyond Boundaries*. Florianópolis, UFSC, nº 51, Jul/Dez 2006.

STAM, Robert, RAENGO, Alessandra. *Literature and film: a guide to the theory and practice of Adaptation*. Blackwell, 2005.

STERLING, Bruce (org). *Mirrorshades*. New York: Ace Books, 1988, 2nd edition.

SUPPIA, Alfredo. *A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner*. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2011.

_____. *A babel do futuro: por uma tradução da architecture parlante de Metropolis e Blade Runner*. In: Remate de Males. Campinas: 32,2, Jul-Dez/2012, p. 335-348.

SUVIN, Darko. *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven, CT: Yale University Press, 1979.

TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Brasiliense, 1986, 2ª edição.

TUAN, Yi-Fu. *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. Tradução: Livia de Oliveira. São Paulo: DIFEL, 1983 [1977].

VANOLO, Alberto. *Is there anybody out there? The place and role of citizens in tomorrow's smart cities*. Vol. 82, September 2016, p.26-36. Versão utilizada: Accepted Manuscript, disponível em https://www.academia.edu/26243055/Is_there_anybody_out_there_The_place_and_role_of_citizens_in_tomorrows_smart_cities_Futures_2016_.

SITES ACESSADOS

Android in Online etymology dictionary. Disponível em: <http://www.etymonline.com/index.php?term=android>. Acesso em 21/09/15.

1940s Fashion: The Decade Captured In 40 Beautiful Pictures. Disponível em: <http://www.marieclaire.co.uk/blogs/544203/1940s-fashion-the-decade-captured-in-40-incredible-pictures.html>. Acesso em: 23/11/2015.

FILMOGRAFIA MENCIONADA

BLADE Runner – The director's cut. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deely e Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Warner Bros; 1992. 117 min, som, color. 35mm.

HER. Direção: Spike Jonze. Produção: Spike Jonze, Vincent Landay e Chelsea Barnard.

Roteiro: Spike Jonze. Warner Bros; 2013. 126 min, som, color.

ANEXOS