

ESPER MACHINE: A METALINGUAGEM EM BLADE RUNNER, DE RIDLEY SCOTT

Alfredo Luiz Paes de Oliveira SUPPIA
Mestrando em Multimeios - Instituto de
Artes da Unicamp

RESUMO

O cinema tem se mostrado terreno fértil para a metalinguagem desde seus primórdios. Isso talvez se dê, num primeiro momento, pelo próprio fato de o cinema ser uma manifestação híbrida de arte e técnica, de fotografia e movimento, de escrita e imagem. O diálogo entre a fotografia e o cinema já foi e continua sendo muito explorado, uma vez que a primeira se encontra no cerne do próprio dispositivo cinematográfico. Uma das mais famosas seqüências que abordam essa questão ocorreu no filme Blade Runner (1982), de Ridley Scott. Nesta, que ficou conhecida como a seqüência do "Esper Machine", fotografia e cinema se contaminam e se invadem mutuamente, não só numa curiosa digressão sobre a natureza das imagens, mas também num prenúncio das novas tecnologias do virtual.

Palavras-chave: Cinema. Fotografia. Metalinguagem. Comunicação. Pós-modernidade.

ABSTRACT

Since its the beginnings, the cinema has been fertile ground for metalanguage. This is probably there to the fact that the cinema is a hybrid manifestation of art and technique, photography and movement, writing and image. The dialogue

Alfredo Luiz Paes de Oliveira SUPPIA

*between photography and the cinema has been and is in the heart of the very cinematographic device. One of most famous sequences that focus this issue is in **Blade Runner** (1982), of Ridley Scott. In the sequence, which is know as "Esper Machine", photography and cinema overlap, not only in a curious digression about the nature of image but also as a prediction of virtual new technologies.*

Key-words: Cinema. Photography. Metalanguage. Communication. Post-Modernity.

Muito já se discutiu acerca do parentesco do cinema com a fotografia, haja vista o suporte do dispositivo cinematográfico tradicional, não-digital. Obviamente, o cinema está intimamente ligado à fotografia, desde as primeiras experiências de Jules-Marey e Muybridge. Diversos autores detêm-se sobre a relação entre as mídias fotográfica e cinematográfica, as quais partilham o mesmo suporte. Um dos textos mais famosos a respeito do assunto é "Ontologia da Imagem Fotográfica", no livro *O Que é o Cinema?*, de André Bazin. Nesse ensaio, o teórico francês vale-se da reafirmação do parentesco cinema-fotografia para reforçar sua tese de realismo cinematográfico. Mas a discussão sobre esse aspecto vai além dos teóricos e pode ser constatada numa infinidade de filmes, seja por meio da simples citação, da metalinguagem ou mesmo de experiências mais radicais e criativas, das quais um bom exemplo seria o *La Jetée*, de Chris Marker. Dentre os inúmeros filmes não tão radicais em termos estéticos, mas que também abordam, pelo menos ao nível do enredo, o tema da fotografia, estão *Blow-up*, de Michelangelo Antonioni, *Cortina de Fumaça*, de Wayne Wang, e o recente *Amnésia*, de Cristhopher Nolan, para citarmos apenas três exemplos. Em resumo, a fotografia não só como suporte do dispositivo cinematográfico, mas inserida "corporalmente" na narrativa, ou ao menos discutida em nível do enredo, é algo a que estamos razoavelmente habituados. Discutiremos nestas linhas apenas um caso bastante específico de citação metalingüística, ilustrado por uma seqüência das mais comentadas no âmbito da cinematografia de ficção científica: a investigação de uma foto em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, de Ridley Scott.

Nessa seqüência (que remete claramente ao *Blow-up*, de Antonioni), observamos uma curiosa "brincadeira" do cinema com a fotografia, a qual levanta questões interessantes no que se refere à reflexão em multimeios. Mas antes de a comentarmos, devemos esclarecer alguns aspectos do filme de Scott. Na *Los Angeles*, de 2019, uma divisão especial de policiais, denominados *blade runners*,

Esper Machine: a metalinguagem em *Blade Runner*, de Ridley Scott

tem como função executar replicantes, andróides virtualmente idênticos aos seres humanos, então considerados ilegais na Terra. A trama inicia-se com o assassinato do *blade runner* Holden, praticado pelo replicante Leon na sede da *Tyrell Corporation* (empresa responsável pela produção dos andróides), e a partir daí entrará em cena o personagem do *ex-blade runner* Deckard, re-convocado pela polícia para levar a cabo o extermínio de 4 replicantes rebelados, modelos Nexus-6, de última geração. Ao dar início a suas investigações, Deckard revistá o apartamento vazio de Leon e, vasculhando uma gaveta, encontra algumas fotografias que serão coletadas como provas para um exame posterior. Dentre as referidas fotografias está uma que chamará a atenção do investigador, a qual retrata um interior (provavelmente do próprio apartamento em revista), no qual se percebe um homem com o braço direito fletido sobre uma mesa, à esquerda da imagem, alguma mobília e objetos domésticos espalhados pelo espaço e, mais ao centro-direita, um espelho redondo fixo a uma parede.

É pertinente lembrar que a atmosfera da fotografia (sua iluminação, disposição dos objetos, o foco e o espelho retratado) evoca a pintura de Vermeer ou ainda de van Eyck, segundo autores que analisaram a imagem em questão¹. A esta altura, cabe um parêntese para lembrar que a fotografia encontrada no apartamento de Leon representa um fragmento de memória do replicante, e quem tiver visto o filme de Scott irá observar a especial atenção que o diretor dispensa à questão da memória visual. Replicantes não têm passado; “nascem prontos”, para durar apenas quatro anos, são emocionalmente inexperientes e produzem incansavelmente um acervo de memórias visuais, as quais colecionam como um bem precioso, algo que os humaniza, afinal, que suporte mais adequado à coleção de lembranças fragmentárias que não a fotografia? Replicantes adoram suas preciosas fotos, e a memória visual lhes será algo recorrente em diversos momentos. “Eu vi coisas que vocês humanos não acreditariam”, exclama o replicante Roy Batty à determinada altura do filme. Conforme observa Elissa Marder, “Como memórias proféticas, fotografias transformam a realidade do tempo e existência em objetos tangíveis. Em *Blade Runner*, esses objetos planos tornam-se a prova cabal de que seu portador vive”² paradoxalmente, mas em consonância com a ambigüidade que permeia toda a sua estrutura.

O filme também irá insistentemente pôr à prova a noção da fotografia como testemunha de um fato, verdade ou realidade. Num denso ensaio, Marder relaciona fotografia e cinema tendo como objeto de estudo o filme de Ridley Scott, notadamente prolífico em debates sobre multimeios. A autora sustenta que, em *Blade Runner*, fotografias são usadas como instrumento de análise da mídia filmica, por meio de um sistemático desmembramento de seus elementos constitutivos. Marder também remete ao pensamento barthesiano ao comentar que

Alfredo Luiz Paes de Oliveira SUPPIA

(...) Enquanto fotografias falam sempre no pretérito perfeito (elas atestam o que Barthes chama o “isto-foi” do referente), o filme destrói o cordão que une a fotografia ao referente (bem como ao passado) pela superposição de imagens umas às outras na construção de um presente ficcional (o “assim-sendo”). E essa disjunção temporal tem a ver exclusivamente com o movimento. (...) Porque o filme, em termos materiais, é uma coletânea de fotografias dispostas em seqüência. Quando elas são postas num projetor, essas imagens mortas parecem assumir vida – elas se movem e falam. (...) Entretanto, é a inexorável “realidade” que nós aceitamos dessa imagens mortas que nos permite investir na ficcionalidade do filme. Uma vez que essas imagens são dispostas no tempo nós tentamos constituir um “presente” através delas.³

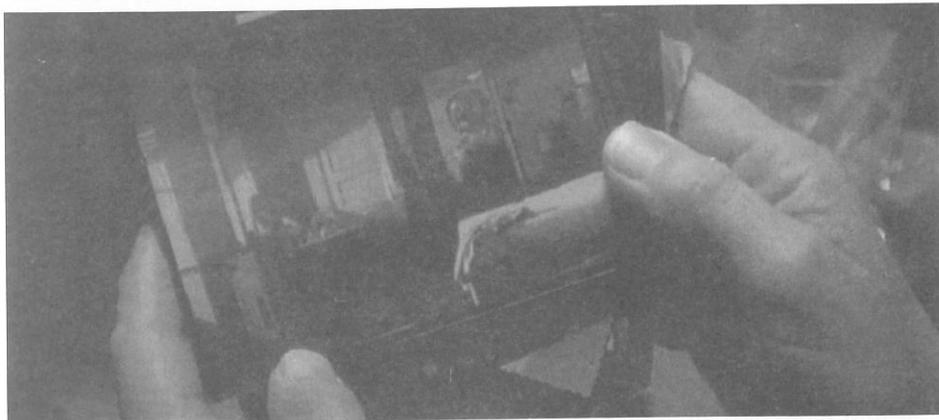


Foto encontrada no apartamento do replicante Leon: composição da imagem remete às pinturas dos holandeses van Eyck e Vermeer – este, suspeita-se hoje, pode ter utilizado os artifícios da câmara escura em sua arte. À esquerda, *The Marriage of Gian Arnolfini and Giovanna Cenami* (óleo sobre madeira,

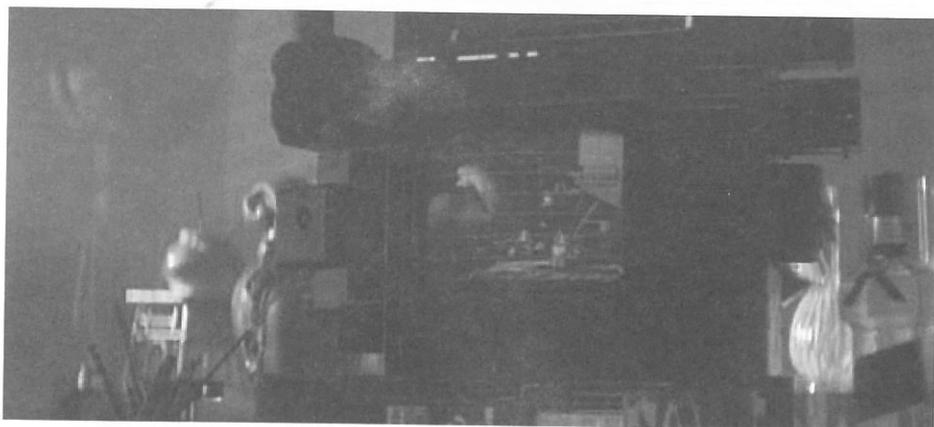


81.8 x 59.7 cm, National Gallery, London).

À direita, tela de Vermeer *A Girl Asleep* (87x76, 1657, New York, Metropolitan Museum).

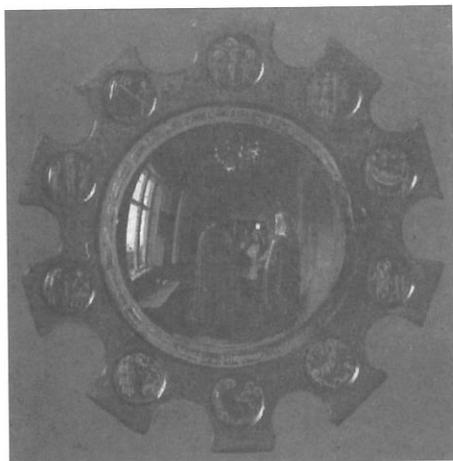
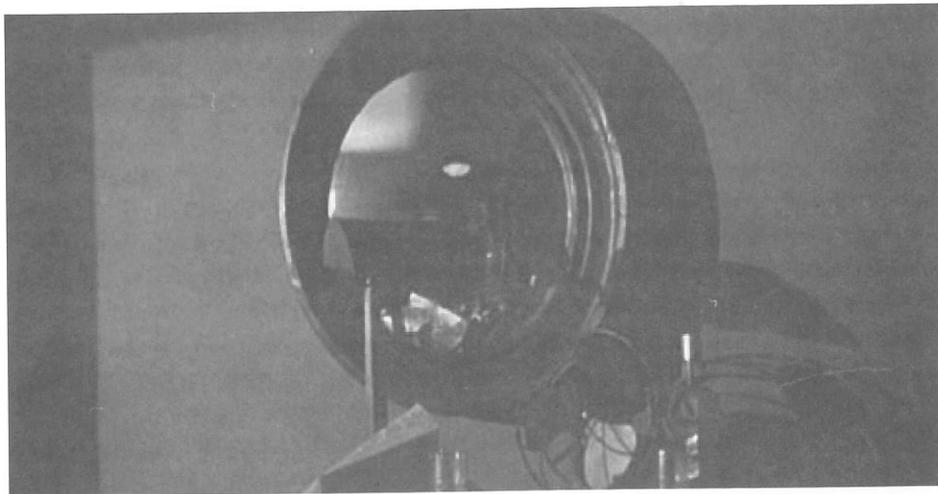
Esper Machine: a metalinguagem em *Blade Runner*, de Ridley Scott

Finalmente, algumas seqüências adiante no filme de Scott, chegamos ao objeto principal de nossa análise: a seqüência do *Esper Machine*⁴, como também ficou conhecida a passagem em questão. Deckard encontra-se agora sozinho em seu próprio apartamento, quando decide investigar a fotografia encontrada no esconderijo de Leon. Ele insere a foto num aparelho sobre uma TV, o *Esper Machine*, e automaticamente a imagem é reproduzida no vídeo. O *blade runner* inicia uma investigação minuciosa da fotografia, operando comandos vocais que obrigam o aparelho a ampliar determinadas regiões da imagem, rastrear outros espaços, mudar de ângulo, reduzir e reenquadrar repetidas vezes. Com esse artifício, Deckard literalmente disseca a fotografia, investigando cada região da imagem, cada vestígio suspeito, valendo-se até mesmo de uma segunda imagem presente na primeira: o reflexo no espelho circular. É nessa complexa investigação que o *blade runner* irá descobrir, após diversas ampliações, reenquadramentos e giros de ângulo, a imagem de um indivíduo até então ignorado na fotografia vista a olho nu: uma mulher com tatuagem no pescoço. Após centrar o foco sobre o rosto da mulher e ampliar consideravelmente a imagem, Deckard solicita uma cópia impressa em papel. Essa pista levará o *blade runner* a outro replicante e dará início efetivo à caçada nas ruas de Los Angeles. Sobre a seqüência do *Esper Machine*, Giuliana Bruno observa, oportunamente, que se trata do mesmo processo de investigação e detecção que vemos em *Blow Up* [filme de Antonioni]: a serialização da imagem estática, a fotografia, produz um novo significado, uma história, um texto filmico. A revelação do segredo é um efeito da seqüencialização, e conseqüente narrativização da imagem estática.⁵



A foto é inserida no *Esper Machine*, que reproduz a imagem esquadrihada no vídeo. Dispositivo é uma extensão tecnológica da visão humana, capaz de desbravar minúcias de um universo que flerta constantemente com o virtual. Conforme aponta Bukatman, a investigação criminalística ocorre *extra loco*, sendo a busca de pistas operada a partir de um terminal eletrônico. Além disso, o palco dessa mesma busca de pistas não deixa de ser um fragmento de memória externalizado: deparamo-nos com uma nova dimensão de relações entre o público e o privado, o real e o virtual

Alfredo Luiz Paes de Oliveira SUPPIA



O aparelho centra o foco e amplia a porção da fotografia referente ao espelho (*acima*). Imagem dentro da imagem endossa o caráter metalingüístico da seqüência e remete claramente à pintura de Jan van Eyck. À direita, detalhes do quadro *The Marriage of Giovanni Arnolfini and Giovanna Cenami* - imagem refletida no espelho revela a presença de mais dois indivíduos no espaço retratado pela pintura, sendo um deles o próprio van Eyck. “Jogo” de imagens ou “brincadeira” metalingüística, novos elementos são oferecidos ao espectador numa segunda imagem dentro da primeira, assim como na foto investigada em *Blade Runner*

Esper Machine: a metalinguagem em *Blade Runner*, de Ridley Scott



Ampliando ainda mais, o aparelho revela em detalhes a imagem refletida no espelho. A partir de então, tem início efetivo o processo de hiper-realização do dispositivo fotográfico, em que o próprio espectador do filme, pelo personagem Deckard, adentra o quadrilátero plano da fotografia. O espaço bidimensional ganha uma terceira dimensão, diluindo-se as fronteiras formais entre fotografia e cinema



A movimentação da imagem levada a cabo pelo *Esper Machine* remete ainda mais ao aparato cinematográfico. A figura de uma mulher pode agora ser vista. Deparamo-nos com uma forma radicalizada de *blow-up* fotográfico: a imagem revela um dado novo, antes ignorado. Segundo Marder, a imagem da mulher tatuada constitui uma metáfora para o espectador; trataria-se, na realidade, de uma imagem projetada pelo próprio Deckard, uma reconstrução de sua própria memória: "Realmente, a fotografia duplicada é a resposta visual do filme às questões 'Como pode ela não saber o que ela é?' [pergunta que Deckard faz a Tyrell, sobre Rachel] e 'Como posso saber se eu sou o que eu sou?'. Quando Deckard 'reconstrói' e 'relembra' a face de Zhora a partir da fotografia de um quarto vazio, ele não pode mais distanciar-se da imagem que ele cria do replicante que é o referente ausente para a fotografia. A fotografia não é mais um receptáculo vazio de um evento passado que assegura a seu portador que ele ainda vive. Todas as marcas de diferenciação que delinearíamos uma clara divisão entre sujeito e 'coisa', humano e replicante, fotografia e filme, são apagadas. Convém ressaltar que as observações de Marder não só potencializam a reflexão em torno das principais questões propostas pelo filme – a questão da origem, da inteligência artificial, da consciência, da simulação e da realidade –, mas também corroboram a tese de que o personagem Deckard é, ele próprio, um replicante, algo que num primeiro momento parece uma trivialidade narrativa, mas que, num exame profundo, se revela fundamental para a compreensão do discurso de *Blade Runner*⁷



Deckard solicita uma cópia impressa da ampliação. De posse da nova pista, o *blade runner* irá à caça de um novo suspeito nas ruas de Los Angeles. Com base em uma investigação virtualizada, operada a partir de um terminal eletrônico e na qual um fragmento de memória é externalizado e dissecado, obtêm-se subsídios para um procedimento policial real. As esferas pública e privada sofrem um rearranjo, assim como as concepções de real e virtual, particular e coletivo. Elissa Murder observa que, seguindo o caminho inverso de *Blow-up*, em que a fotografia funciona como “memória” de um assassinato que realmente aconteceu, *Blade Runner* apresenta a fotografia em questão como memória de um crime ainda por acontecer⁸

Primeiramente, podemos observar na seqüência relatada a descrição que Ridley Scott faz de um mundo largamente baseado nas tecnologias da informação e nos dispositivos ampliadores do potencial dos sentidos. O *Esper Machine*, aparelho “dissecador” de imagens, nada mais é do que uma extensão tecnológica da visão humana, que amplia consideravelmente o poder do sentido em questão, transportando o homem a outro patamar de realidade, renderizado, virtual. A fotografia investigada por Deckard por meio de seu aparelho miraculoso extrapola seu caráter ordinário, de imagem estática e bidimensional. Ele penetra a imagem, que se torna agora dinâmica e tridimensional, graças ao rastreio operado pelo aparelho. Deparamo-nos com uma hiper-realização do dispositivo fotográfico; o olhar adentra o espaço e passeia por entre a imagem que, a partir de então, pode revelar segredos inusitados (*blow-up*). Em decorrência dessa hiper-realização, a fotografia ganha um curioso caráter cinematográfico, à medida em que o aparelho que esquadrinha a imagem vasculha todos os seus meandros, aproximando-se, afastando-se e experimentando novos enquadramentos. O *travelling* na superfície da imagem estática lhe confere esse caráter cinematográfico, não só enquanto fenômeno observado, mas enquanto *modus operandi*. À imagem congelada da fotografia é conferida uma temporalidade que a aproxima do cinema. Scott Bukatman comenta a passagem de maneira bastante esclarecedora:

Esper Machine: a metalinguagem em *Blade Runner*, de Ridley Scott

*Através da ampliação da foto em computador, a imagem é penetrada. Esse objeto inerte, um mero traço do passado, torna-se multidimensional e é repentinamente possuído pela presentificação do cinema. Deckard opera comandos como um diretor de cinema (enquadre à direita...afaste...aproxime...) e ao momento congelado da fotografia é conferida uma nova temporalidade. Uma grade de coordenadas é superposta à imagem, orientando os movimentos do detetive ao longo do terreno da memória externalizada. O clichê da busca por pistas num determinado cômodo ocorre agora a partir de um terminal. A tela, fronteira que separa as realidades eletrônica e física, torna-se permeável; o espaço por detrás dela, tangível. A referida seqüência antecipa as narrativas de *Tron* e *Neuromancer*, nas quais o homem está mais fisicamente inserido no ciberespaço. Também representa, com sua fantasia de controle da imagem, a mais hipnótica meditação sobre o poder do cinema⁹.*

Já Elissa Marder faz a seguinte advertência em relação ao procedimento miraculoso descrito na seqüência em questão:

(...) Em outras palavras, o aparato tecnológico que permite Deckard mudar a perspectiva de uma imagem fotográfica plana, encontrando uma figura escondida numa "reentrância" do quadro é literalmente impensável, mesmo num "paraíso" da tecnologia. Isso porque uma fotografia plana e "morta" – um traço de um testamento para um evento passado – não pode mudar perspectivas após o fato e permanecer o que chamamos fotografia. A máquina irrompe as fronteiras temporal e espacial do objeto fotográfico. Com a ajuda desse aparato, a fotografia deixa de ser uma fotografia – a imagem do passado é suplementada por imagens presentes aperfeiçoadas pelo movimento e refinada perspectiva¹⁰.

A fotografia pertencente ao replicante Leon, ampliada no vídeo e investigada por meio de *travellings*, *zooms* e reenquadramentos, tudo isso relatado numa seqüência filmica exposta ao espectador, põe em colóquio fotografia, vídeo e cinema, explicitando inter-relações entre diferentes suportes midiáticos. O filme de Ridley Scott, conforme atesta a referida seqüência, é portador de um denso discurso relativo às simulações e simulacros tão caros à pós-modernidade. O universo de *Blade Runner* é altamente simulado e ambíguo, largamente baseado em "tecnologias como extensão do homem" (convém remeter a MacLuhan), as únicas capazes de, ainda que fragilmente, distingüir a natureza do artifício, ou mesmo definir o que é o real naquele futuro distópico. As fotografias colecionadas pelos replicantes, como podemos constatar na personagem Rachel, são como que uma caução de sua própria existência. A memória visual e sua materialidade

momentânea, a foto, “constróem” a identidade de objetos técnicos que almejam *status* humano - Marder observa que “(...) Assim como fotografias, replicantes são mecanicamente reproduzidos, e sua semelhança conosco é medida e prova de uma humanidade que uma vez houve, mas não há mais.”¹¹ Em investigação da realidade, do que é natural em oposição ao fabricado, chega ao nível microscópico, conforme observamos na seqüência em que uma mulher asiática atesta a artificialidade de uma escama de cobra, examinando-a ao microscópio eletrônico, por meio do qual pode constatar o “número de série do fabricante”. Na Los Angeles de 2019, também se distingue um ser humano de um replicante por meio de um aparato: o teste Voight-Kampf.

A propósito do teste Voight-Kampf, convém retomar alguns aspectos referentes à relação entre fotografia, identidade e história. Logo no início do filme, numa espécie de prelúdio de toda a ação, o replicante Leon é submetido ao teste pelo *blade runner* Holden - até então não é dada ao espectador nenhuma explicação do que está ocorrendo. Conforme será explicado algumas seqüências depois, o teste consiste num esquema de perguntas cujo objetivo é motivar uma resposta empática do indivíduo submetido – enrubecimento, flutuação da pupila, dilatação da íris. A rigor, replicantes não têm emoções, nem mesmo uma história pela qual pudéssemos evocar a figura freudiana do “romance pessoal de cada um”; portanto, a rigor, replicantes não são capazes de demonstrar empatia. Mas o que mais nos interessa é a natureza das perguntas com vistas a motivar uma resposta empática; durante a inquisição do replicante Leon, a pergunta formulada por Holden, definitiva para o desfecho da seqüência é: “diga-me, em poucas palavras, tudo que você se lembra de bom em relação à sua mãe”. Ora, uma vez que foram “manufaturados”, replicantes desconhecem o significado da palavra mãe, especialmente como elemento fundamental da própria história pessoal de cada um, tal como propõe Barthes em suas reflexões sobre a fotografia e, especialmente, a fotografia de sua própria mãe. Em contrapartida, a replicante Rachel, dotada de memórias “falsas”, procura atestar a verdade e o direito da sua existência por meio de uma fotografia virtualmente sua, quando pequena, abraçada pela sua mãe. “Veja, essa sou eu com minha mãe!”, exclama Rachel, exibindo a Deckard a imagem que, ontologicamente, comprovaria a veracidade de sua existência. Giuliana Bruno faz um diagnóstico muito esclarecedor de toda essa questão em *Blade Runner* ao afirmar que

A mãe é necessária ao clamor por uma história, à afirmação de uma identidade no decorrer do tempo. (...) Aquela fotografia [de posse de Rachel, na qual se vê uma mulher e uma criança] representa o traço de uma origem e, logo, uma identidade pessoal, a prova de ter

Esper Machine: a metalinguagem em *Blade Runner*, de Ridley Scott

*existido e portanto ter o direito a existir. (...) Uma ligação teórica é estabelecida em **Blade Runner**, entre fotografia, mãe e história. É a conexão também encontrada nos escritos de Barthes sobre a fotografia. Em **A Câmara Clara**, reflexões sobre a fotografia são centradas na figura da mãe, à medida em que esta se relaciona com toda a questão da história. A fotografia e a mãe são o elo perdido entre passado, presente e futuro.¹²*

Mas aqui nos defrontamos com uma “distração” também prevista no pensamento barthesiano: o referente da imagem fotográfica, algo real, é costumeiramente tomado por algo vivo. Daí muito da “força de verdade” inerente à fotografia, e de seu poder de atestar aos replicantes a verdade de suas próprias existências.



A foto de Rachel: prova da natureza humana revela-se uma fraude; as lembranças da replicante não passam de “implantes de memória”. Se as fotografias de Leon fazem parte de seu acervo de memórias, a despeito de sua materialidade e disponibilidade no plano real, no caso da replicante Rachel a manipulação do particular vai ainda mais longe: seus implantes de memória, um experimento da Tyrell Corp. com vistas a amortizar a inexperiência emocional de seres com existência pré-determinada, bem como a aperfeiçoar a semelhança entre andróides e humanos - “mais humano que um humano, esse é o nosso lema”, menciona o megaempresário Eldon Tyrell - desmoronam as fronteiras entre público e privado. Suas memórias são de outro indivíduo, suas supostas experiências são de conhecimento comum. Provavelmente assim como o unicórnio da mente de Deckard, reproduzido em *origami* pelo personagem Gaff. Conforme observa Adélia de Meneses, “(...) Passado e presente se superpõem: na vida de um replicante, por falta de tempo (foram ‘ativados’ já adultos) o passado tem que ser criado junto com a experiência do presente”¹³

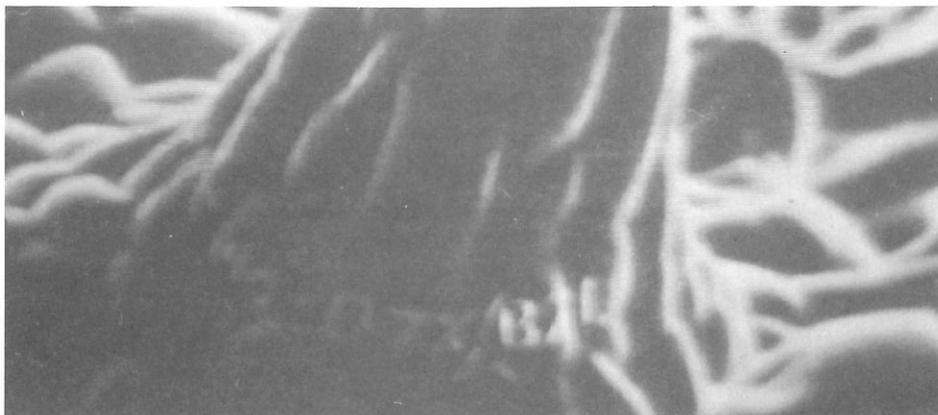


Imagem da escama de cobra ampliada no microscópio eletrônico: impressão do número de série do fabricante, quase em nível molecular, suscita um novo patamar de realidade. O artifício já é capaz de forjar plenamente a natureza e começa-se a por em cheque a própria concepção de real, num universo no qual a imagem é passível de assumir o caráter de verdade absoluta, ou ao menos a única verdade possível

Se tentássemos resumir, grosseiramente, os questionamentos propostos por *Blade Runner*, poderíamos dizer que o filme trata, essencialmente, da desconstrução do sujeito, ou desintegração do *self*, numa sociedade pós-industrial sob processo de “desreferencialização”. Ao tratar desse “mínimo denominador comum”, o filme aborda questões centrais no que respeita ao debate em torno da pós-modernidade e, a partir dessa noção, justifica-se o aporte estético - o da “lógica do pastiche” -, e narrativo - de desconstrução dos “metarrelatos” - do filme de Scott. Daí a recorrência à fotografia, às questões de origem, às tecnologias da informação e à própria figura dos replicantes, simulacros do humano que perderam o elo com seu referente.

Conforme aponta oportunamente Bukatman, *Blade Runner* levará às telas uma discussão em torno das tecnologias da informação, simulacros e virtualidade que já não é totalmente inédita¹⁴, mas sem dúvida alguma irá preparar terreno para novas incursões nesse campo, tanto na literatura quanto no próprio cinema, como *Tron*, (1985), e os mais recentes *Estranhos Prazeres* (1995), de Kathryn Bigelow, *Cidade das Sombras* (1998), de Alexander Proyas e *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowsky, para citarmos apenas as produções hollywoodianas do gênero da ficção científica. Na Europa, também foram realizados alguns filmes centrados na questão da simulação nos últimos anos e, do Canadá, não podemos nos esquecer de *Videodrome* (1983), uma das obras mais polêmicas do veterano no assunto David Cronenberg. Todos esses filmes não deixam de discutir, numa perspectiva mais geral, a proposta apresentada em *Blade Runner*, e talvez os filmes que mais a fundo tenham penetrado no universo do virtual (enquanto temática)

Esper Machine: a metalinguagem em *Blade Runner*, de Ridley Scott

tenham sido mesmo o *Matrix* dos Wachovsky, ou *eXistenZ* (1999), de Cronenberg.

Embora não seja do escopo deste breve artigo discutir o tema da virtualidade no cinema como um todo, algo impossível de ser logrado em poucas páginas, devemos lembrar que a “brincadeira” metalingüística apresentada pela seqüência do *Esper Machine*, em *Blade Runner*, é bastante ilustrativa não só da reflexão em multimeios, envolvendo especialmente as mídias fotográfica e cinemática, mas também constitui-se uma espécie de discurso embrionário relativo às discussões sobre a potência da imagem na pós-modernidade. Dessa forma, a referida seqüência extrapola a mera citação ao dispositivo fotográfico, adentrando efetivamente no terreno da metalinguagem e levantando algumas das mais pertinentes questões relativas ao virtual, as quais serão retomadas em inúmeras realizações posteriores. Sem dúvida alguma, a seqüência analisada concentra, de maneira nada ingênua, todo um discurso referente à potência da imagem, às inter-relações midiáticas e ao impacto das tecnologias da informação nas sociedades humanas dos anos 80 e 90.

NOTAS

⁽¹⁾ Cf. BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*. BFI Modern Classics, p. 46.

⁽²⁾ MARDER, Elissa. “Blade Runner’s Moving Still”, in *Camera Obscura*, p. 96.

⁽³⁾ *Op. cit.*, p. 95-7.

⁽⁴⁾ *Esper Machine* é o nome dado ao dispositivo que amplia a fotografia e opera a investigação da mesma, no apartamento de Deckard, sob o comando vocal do *blade runner*. Embora esse nome não seja explicitado no filme, consta em notas de produção, e vários autores denominam a seqüência da investigação da fotografia a partir do nome do referido aparelho, o que pode ser conferido em textos como os de Scott Bukatman, Paul Sammon, ou em sites especializados no filme, como www.bladezone.com.

⁽⁵⁾ BRUNO, Giuliana. “Ramble City: Postmodernism and Blade Runner”, in *October*, p. 73.

⁽⁶⁾ MARDER, Elissa. “Blade Runner’s Moving Still”, in *Camera Obscura*, p. 104.

⁽⁷⁾ Aqui podemos fazer um pequeno desvio para tratarmos de uma dúvida que sempre pairou sobre as discussões em torno de *Blade Runner*. É sabido que Ridley Scott procurou imprimir um caráter fortemente ambíguo a seu filme, tornando-o passível de diferentes leituras – talvez esse o ponto mais atraente da narrativa. Recentemente, o diretor admitiu ter trabalhado desde o princípio com a perspectiva de Deckard ser mesmo um replicante. A título de curiosidade, para alguns cinéfilos e estudiosos de *Blade Runner* Deckard é um replicante, na verdade um dos Nexus-6 amotinados, capturados e “reprogramado” com implantes de memória (a exemplo de Rachel), enquanto os verdadeiros *blade runners* seriam Holden, ou ainda Gaff. Embora tal conjectura nos traga o sério risco de uma interpretação excessivamente pessoal e subjetiva, a mesma não deixa de ser sugerida em detalhes como o diálogo entre Bryant e Deckard (em que o comissário menciona um número que não confere com o dos replicantes a serem perseguidos), a estranha luminosidade das pupilas de Deckard numa rápida passagem do filme (índice da natureza artificial), o fato de Roy Batty já conhecer o nome de Deckard, a intrigante fala de Gaff “você fez realmente um trabalho de homem” e, finalmente, o “sonho do unicórnio”, ligado às seqüências finais envolvendo o *origami*.

- ⁽⁸⁾ MARDER, Elissa. "Blade Runner's Moving Still", in *Camera Obscura*, p. 103.
- ⁽⁹⁾ BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*. BFI Modern Classics, pp. 46-7.
- ⁽¹⁰⁾ MARDER, Elissa. "Blade Runner's Moving Still", in *Camera Obscura*, p. 102.
- ⁽¹¹⁾ *Op. cit.*, p. 97.
- ⁽¹²⁾ BRUNO, Giuliana. "Ramble City: Postmodernism and Blade Runner", in *October*, p. 71.
- ⁽¹³⁾ MENESES, Adélia Bezerra de. "Blade Runner somos todos nós", in *Do Poder da Palavra*, p. 129.
- ⁽¹⁴⁾ Se fizéssemos um retrospecto da abordagem do tema do simulacro no cinema, talvez precisássemos remontar a seus primórdios, passando obrigatoriamente pelo *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, e não nos esquecendo de que tal tema constitui um caráter inerente ao próprio fenômeno cinematográfico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- BRUNO, Giuliana. "Ramble City: Postmodernism and Blade Runner", in *October*, nº 41, 1987
- BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*. London: BFI Modern Classics, 1997.
- KERMANN, Judith. *Retrofitting Blade Runner – Issues in Ridley Scott's Blade Runner an Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Bowling Green: Bowling Green State University Press, 2ª ed., 1997.
- MARDER, Elissa. "Blade Runner's Moving Still", in *Camera Obscura*, nº 27, 1991.
- MENESES, Adélia Bezerra de. "Blade Runner somos todos nós", in *Do Poder da Palavra – Ensaios sobre literatura e psicanálise*. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1995.
- SAMMON, Paul. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: Harper Prism, 1996.
- SAMMON, Paul. *Ridley Scott – The Making of his Movies*. London: Orion, 1999.