

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL –
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO

**A NARRATIVA MITOLÓGICA DE JOSEPH CAMPBELL
NO FILME *BLADE RUNNER***

ISAÍAS RIBEIRO

Porto Alegre, setembro de 2004.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL –
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO

**A NARRATIVA MITOLÓGICA DE JOSEPH CAMPBELL
NO FILME *BLADE RUNNER***

ISAÍAS RIBEIRO

Dissertação submetida como requisito
parcial para obtenção do título de
MESTRE EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO

Professora Orientadora: Dra. Marília Levacov

Porto Alegre, 17 de setembro de 2004.

À Cris.

Agradecimentos

À CAPES, pela bolsa que tornou esta dissertação possível.

À Professora Marília Levacov, por todo o apoio, dedicação, paciência e incentivo.

À Professora Nilda Jacks, por todo o apoio e atenção e pela oportunidade de trabalhar na pesquisa *“O campo da recepção e a produção brasileira na década de 1990”*.

Aos Professores André Guirland Vieira e Flávia Seligman, pelos preciosos conselhos e indicações na banca de qualificação.

À Cris, por todo incentivo e paciência.

A meus amigos, por estarem sempre presentes.

À meus pais, Cláudia, Livia, Jáder, Gabriel e Guido, a quem todos os agradecimentos jamais serão suficientes.

À todos os colegas de trabalho da pesquisa *“O campo da recepção e a produção brasileira na década de 1990”*, pelo aprendizado e convivência.

À Professora Eliana Antonini e a todos os colegas do GAPS, por uma convivência e um diálogo tão enriquecedores.

À todos os colegas do PPGCOM. Em especial à Sabrina, Rinaldo e Sean, pela amizade, incentivo e apoio.

À todos os professores e funcionários do PPGCOM, pela disponibilidade e incentivo.

“[...] dizia ainda Xenófanes: ‘Homero e Hesíodo atribuíam aos deuses tudo que para o homem é opróbrio e vergonha: roubo, adultério e fraudes recíprocas’ [...] Agora que os deuses estão démodés e que a epopéia foi substituída pelo cinema, são as máquinas que sofrem a antropomorfização e se tornam objeto da projeção dos vícios humanos: seu espelho e sua tela”.

MASSIMO CANEVACCI

Resumo

Esta pesquisa busca determinar se a película cinematográfica *Blade Runner* pode ser entendida como mito segundo a concepção de Joseph Campbell, bem como procura desvendar qual o significado do filme enquanto mito. Para o primeiro tópico, foi usado o método de análise textual, amparado no paradigma indiciário. Para o segundo tópico, foi feita uma comparação do Teste de Turing e do programa de conversação ELIZA, de Joseph Weizenbaum com *Blade Runner*. Nossa conclusão final remete à idéia da máquina como espelho simbólico do ser humano.

Abstract

This research aims to determine if the motion-picture *Blade Runner* can be understood as a myth on the conception of Joseph Campbell, as well it attempts to find out what is the meaning of the movie as a myth. To the first topic, we used the method of Textual Analysis supported by the Evidential Paradigm. To the second topic, we did a comparison of the Turing Test and the conversation computer program ELIZA by Joseph Weizenbaum with the movie *Blade Runner*. Our final conclusion refers to the Idea of the machine as a symbolical mirror of the human being.

SUMÁRIO

Dedicatória.....	02
Agradecimentos.....	03
Epígrafe.....	04
Resumo.....	05
Abstract.....	06
Sumário.....	07
INTRODUÇÃO.....	11
1 JUSTIFICATIVA/VALIDADE DO TRABALHO.....	21
1.1 Ligação com a comunicação.....	24
1.2 Ligação com o cinema.....	25
1.3 A razão da escolha de Blade Runner como objeto.....	27
1.4 Objetivo Geral.....	29
1.5 Objetivos Específicos.....	30
1.6 Hipótese.....	31

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	32
2.1 Narrativa.....	32
2.1.1 Narrativa filmica.....	42
2.2 Mito.....	46
2.2.1 Jung.....	49
2.2.2 Campbell e Jung.....	53
2.2.3 A linguagem simbólica.....	57
2.2.4 O mito do herói em Campbell.....	60
2.2.4.1 As etapas do mito do herói em Campbell.....	62
<u>2.2.4.1.1 Separação ou Partida.....</u>	<u>66</u>
A) O chamado à aventura.....	66
B) A negativa ao chamado.....	67
C) A ajuda sobrenatural.....	67
D) A passagem pelo primeiro umbral.....	68
E) O ventre da baleia.....	68
<u>2.2.4.1.2 Provas e vitórias da iniciação.....</u>	<u>69</u>
A) O caminho de provações.....	69
B) O encontro com a deusa.....	70
C) A mulher como tentação.....	70
D) A reconciliação com o pai.....	70
E) A apoteose.....	71
F) A última graça ou o prêmio final.....	72
<u>2.2.4.1.3 O Regresso e a reintegração à sociedade.....</u>	<u>72</u>

A) A negativa ao regresso.....	72
B) A fuga mágica.....	72
C) O resgate do mundo exterior.....	73
D) A passagem pelo umbral de regresso.....	73
E) A posse dos dois mundos.....	74
F) Liberdade para viver.....	74
2.3 Homens e máquinas.....	76
2.3.1 Limitações da reflexão pretendida.....	80
2.3.2 Uma brevíssima história da máquina na narrativa.....	82
2.3.3 O Teste de Turing.....	84
2.3.4 O ELIZA.....	85
3 METODOLOGIA	90
3.1 O paradigma indiciário.....	93
3.1.1 Morelli e Freud.....	95
3.2 Análise textual.....	99
3.3 A articulação de análise para <i>Blade Runner</i>	102
3.3.1 Decupagem.....	104
3.4 Limitações.....	105
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS	109
4.1 Análise do filme <i>Blade Runner</i> através do modelo de narrativa mitológica de mito do herói de Joseph Campbell.....	109
<u>4.1.1 Separação ou Partida</u>	109
A) O chamado à aventura.....	109

B) A negativa ao chamado.....	114
C) A ajuda sobrenatural.....	116
D) A passagem pelo primeiro umbral.....	118
E) O ventre da baleia.....	118
<u>4.1.2 Provas e vitórias da iniciação.....</u>	<u>123</u>
A) O caminho de provações.....	123
B) O encontro com a deusa.....	126
C) A mulher como tentação.....	130
D) A reconciliação com o pai.....	131
E) A apoteose.....	135
F) A última graça ou o prêmio final.....	136
<u>4.1.3 O Regresso e a reintegração à sociedade.....</u>	<u>137</u>
A) A negativa ao regresso.....	137
4.2 Reflexão sobre o significado de <i>Blade Runner</i>	138
4.2.1 O Teste de Turing e <i>Blade Runner</i>	138
4.2.2 O ELIZA e <i>Blade Runner</i>	142
5 CONCLUSÃO.....	145
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	151
MEIOS ELETRÔNICOS CONSULTADOS.....	159
VÍDEOS UTILIZADOS.....	161
ANEXOS.....	162

INTRODUÇÃO

Blade Runner – O Caçador de Andróides (RIDLEY SCOTT, 1982) é baseado no livro ***Do Androids Dream of Electric Sheep?***, de Philip K. Dick. Apesar de Ridley Scott não ter feito uma adaptação literal da obra de Dick, é possível vislumbrar algo em comum entre a película cinematográfica e a peça literária quando o próprio Philip K. Dick fala de “***Sheep***”¹:

Embora seja essencialmente um trabalho dramático, as ambigüidades morais e filosóficas com que (***Sheep***) lida são realmente muito profundas; ***Sheep*** veio do meu interesse no problema da diferenciação entre o ser humano autêntico da máquina reflexiva, que eu chamo de andróide. Em minha mente andróide é uma metáfora para pessoas que são fisiologicamente humanas, mas que se comportam de uma maneira não-humana (SAMMON, 1996, p. 16, tradução e parênteses nossos)².

A história do filme desenrola-se no ano de 2019, em uma escura, chuvosa e superpopulada Los Angeles. Nesta época, a Terra tornou-se um

¹ Nome abreviado que Philip K. Dick dá a ***Do Androids Dream of Electric Sheep?***

² Philip K. Dick deu esta declaração em entrevista concedida a Paul M. Sammon, em 1981, e incluída posteriormente no livro ***Future noir: the making of Blade Runner*** (1996), do mesmo Sammon. Para mais detalhes, ver a página 16 deste mesmo livro.

lugar difícil para viver e muitas pessoas mudaram-se para colônias interplanetárias. A engenharia genética chegou a um alto grau de desenvolvimento de sua tecnologia, tornando possível a realização de clonagem humana. Os chamados “andróides” ou “replicantes” são usados para atividades que o ser humano não mais quer realizar por si mesmo: prostituição, guerra e todo tipo de situações em que há perigo de vida. Os mais avançados (do tipo *nexus-6*) são cópias perfeitas do ser humano, dificilmente podendo ser distinguidas da matriz que os originou, sendo, inclusive, superiores em força e agilidade.

Criados pela *Tyrrel Corporation*, os *nexus-6* são tão perfeitos que desenvolvem emoções e iniciativa própria. Como medida de segurança, o fabricante limita a vida destes replicantes a quatro anos. Por causa dessa limitação, muitos *nexus-6* se rebelam.

Após uma revolta sangrenta em uma colônia interplanetária, replicantes são declarados ilegais na Terra, sob pena de execução. Os *blade runners*³ são policiais encarregados de encontrar e eliminar esses andróides. Rick Deckard, protagonista do filme, é um desses policiais. Após retirar-se da unidade *blade runner*, por questões pessoais (matar algo tão parecido com um ser humano é um problema para ele), Deckard é convocado novamente

³ Quando nos referimos ao filme, a expressão “*Blade Runner*” se encontrará em itálico com as iniciais maiúsculas. Nos demais casos, a grafia permanece em itálico com iniciais minúsculas.

por seu antigo chefe, Harry Bryant e encarregado de encontrar e matar quatro *nexus-6* que fugiram de uma colônia interplanetária para a Terra.

Sobreviventes de um grupo original de seis fugitivos⁴, este grupo de replicantes é liderado por Roy Batty, um modelo projetado para combate. Seguem-se Pris (par romântico de Roy), Zhora e Leon, que alveja o *blade runner* Dave Holden no início do filme (o que ocasiona a convocação de Deckard). O objetivo destes andróides, ao virem à Terra, será descoberto no final do filme: eles vieram pedir ao seu criador, Eldon Tyrrrel, presidente da *Tyrrrel Corporation*, que os comercializa nas colônias fora da Terra, que prolongue suas vidas.

Deckard tem auxiliares em sua missão: recebe ajuda de Rachael, *nexus-6* feita a partir do DNA da sobrinha de Eldon Tyrrrel, e de Gaff, designado por Bryant para acompanhá-lo. Rachael acaba por se tornar o par romântico de Deckard.

Além destes auxiliares, Deckard ainda possui em seu benefício uma aparelhagem de teste chamada *Voight-Kampff*, que mede a empatia (capacidade de colocar-se no lugar do outro, sentindo o que ele sentiria). Considerando que no filme dá-se a entender que a maioria dos replicantes (a

⁴ Bryant diz a Deckard que foram seis os fugitivos e que um morreu tentando invadir a *Tyrrrel Corporation*. Porém, no filme, contamos cinco replicantes ao total.

exceção de alguns *nexus-6*) é incapaz de sentir empatia em relação a outro ser qualquer, o *Voight-Kampff* distinguiria humanos de replicantes.

O teste consiste em um questionário pré-formulado, contendo perguntas que estimulam uma resposta emocional. A resposta emocional é medida pelo tempo de reação e resposta, pela dilatação capilar (referente à pressão sanguínea), pela reação de enrubescimento, pela flutuação da pupila e pela dilatação involuntária da íris, entre outras coisas. Se a reação emocional às perguntas estiver dentro do padrão, o indivíduo testado é humano.

É provável que o que torna os andróides vulneráveis ao teste seja seu período limitado de vida: eles têm pouco tempo para coletar experiências, o que faz com que sua possibilidade de identificação emocional com o padrão humano seja problemática. Nos *nexus-6*, essa deficiência é suprida pelo implante de memórias falsas, o que os deixa mais resistentes ao *Voight-Kampff*.

O grupo de Roy também tem um auxiliar. J. F. Sebastian é amigo de Eldon Tyrrel e projetista genético. É Sebastian quem abriga Roy e Pris em sua casa após Zhora e Leon terem sido mortos. Também é ele que leva Roy até seu criador, Tyrrel. Sebastian é portador de uma doença que ocasiona seu envelhecimento precoce. Esta enfermidade estabelece uma característica em comum de um humano com os replicantes, que possuem um período de

vida de apenas quatro anos. Roy e Pris ressaltam esse ponto em comum em *Blade Runner*, quando falam de “decrepitude acelerada”.

Blade Runner, apesar de ser produzido pela indústria cinematográfica americana, que geralmente possui uma orientação comercial, é uma obra repleta de questionamentos de ordem existencial.

Surgiu então a idéia de que talvez estes questionamentos estivessem além de uma marcação determinada de época, uma vez que as perguntas dos replicantes são as mesmas que o homem faz a si mesmo há séculos: quem sou, de onde vim e para onde vou?

Essas mesmas perguntas, em civilizações arcaicas, eram respondidas pelos mitos. Na Bíblia temos um exemplo claro na narrativa de como Deus criou o mundo.

Com base nesta reflexão, veio a idéia de que talvez a chave para entender *Blade Runner* estivesse na mitologia. Foi o trabalho de Joseph Campbell (1904-1987)⁵ que nos ajudou a começar a pensar dentro de uma concepção teórica, de maneira a transformar essa idéia inicial em uma proposta de estudo.

⁵ Campbell lecionou mitologia comparada por quarenta anos no Sarah Lawrence College (BAUZÁ, 1998, p. 151) e (CAMPBELL, 2001, p. 253). Seu livro, **O herói de mil faces**, é considerado uma obra clássica (BAUZÁ, 1998, p. 150). Ainda segundo Bauzá, ele é um dos pensadores que mais aprofundou a interpretação psicanalítica do mito do herói, baseado principalmente na obra de Carl Gustav Jung (BAUZÁ, 1998, p. 150).

Ao ler **O herói de mil faces**⁶, descobrimos que Campbell apresentava uma estrutura narrativa do mito do herói. Também neste livro, o autor descrevia a figura heróica como o homem ou a mulher que foi “capaz de combater e triunfar sobre suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou as formas humanas gerais, válidas e normais” (CAMPBELL, 2003, p. 26, tradução nossa). A definição do herói como alguém que busca “formas humanas gerais, válidas e normais” remeteu imediatamente à imagem de um processo de humanização, à jornada empreendida por Deckard e à humanização do replicante Roy Batty⁷.

Do pensamento de que a estrutura de mito do herói apresentada por Campbell, em **O herói de mil faces**, e *Blade Runner*, colocavam, ambos, a idéia de um processo de humanização, veio a idéia de que o trabalho deste teórico no ajudaria a saber se o filme poderia ser entendido como um mito.

No entanto, faltava ainda um elemento ao trabalho: saber qual o significado da película em questão, enquanto mito. Optamos por centrarmos nosso foco na temática da diferenciação entre máquina e homem. Partindo daí o *Imitation Game* de Alan Turing foi um dos nossos primeiros parâmetros de análise, na medida em que consistia precisamente em um teste que problematizava a o tópico da identificação da máquina por um ser humano.

⁶ Neste trabalho é utilizada uma edição em espanhol: **El héroe de las mil caras** (2003).

⁷ Falamos aqui da cena em Roy Batty salva Deckard e morre logo após. Não podemos deixar de pensar que, não apenas Roy se humaniza ao ser capaz de sentir compaixão (podendo haver empatia em seu cérebro replicante, o que o levaria a salvar seu caçador), mas também Deckard, ao compreender o gesto de seu, até então, adversário.

O programa de conversação ELIZA, de Joseph Weizenbaum encaixava-se na mesma categoria, uma vez que, era capaz de manter um diálogo com um ser humano.

Em relação ao objeto específico de nosso estudo, a versão de *Blade Runner* que escolhemos (das duas acessíveis no Brasil) para a análise foi a de 1982, primeira a ser oficialmente lançada nos cinemas. Houve uma razão lógica para esta escolha. A segunda versão, do diretor (de 1992), em função de algumas pequenas mudanças na história, se constitui em um filme completamente diferente.

Creemos que, por mais que essa versão fosse diferente, seria impossível vê-la sem tecer uma ligação com a primeira (de 1982). Como a intenção aqui não foi comparar estes dois diferentes cortes da película, e, considerando a impossibilidade de analisar a versão do diretor como uma obra única em si, a versão oficial foi preferida. Além disso, como vemos em vários pontos de ***Future noir: the making of Blade Runner***, de Paul Sammon (1996), a versão que primeiro cativou um grande número de fãs foi a oficial. O ponto principal para esta escolha, no entanto, foi o fato de que na versão oficial, o protagonista Rick Deckard, veículo de percepção (e identificação) do espectador dentro do filme, é humano, enquanto que na versão do diretor ele é replicante. O ponto de vista humano na análise mitológica de *Blade Runner* era fundamental, uma vez que havíamos optado por centrarmos nosso foco

de análise do significado da obra na temática da diferenciação entre máquina e homem.

Definidos estes parâmetros iniciais, estruturamos nosso estudo da seguinte maneira:

No primeiro capítulo, apresentamos a justificativa para realização deste estudo, abordando a ligação dele com as áreas da comunicação e do cinema e expondo mais detalhadamente a razão de adotarmos *Blade Runner* como objeto de estudo. Também neste capítulo expomos nossos objetivos, gerais e específicos, bem como colocamos nossa hipótese de trabalho.

No segundo capítulo está nossa revisão bibliográfica. Nela, consta o suporte teórico necessário para a realização deste estudo, que é composto de três partes:

A primeira abrange várias definições de narrativa, buscando chegar a um conceito genérico. Também aí, abordamos a narrativa fílmica.

A segunda trata do mito, principalmente segundo a concepção de Joseph Campbell. Também são vistos os conceitos da psicologia analítica de Carl Gustav Jung (uma vez que Campbell é fortemente influenciado por este teórico) e de linguagem simbólica, segundo Erich Fromm. A linguagem simbólica é trabalhada na consideração de que é através dela que o mito tem

sua expressão. Ao final desta parte, expomos a estrutura de narrativa mitológica de mito do herói de Joseph Campbell

Na terceira e última parte da revisão bibliográfica, consta uma base sobre qual refletimos sobre o significado de *Blade Runner*. Também aqui definimos inicialmente que tipo de reflexão pretendemos, apresentamos uma brevíssima história da máquina na narrativa e falamos com mais detalhe o Teste de Turing e o ELIZA.

No terceiro capítulo deste estudo apresentamos a metodologia usada. São definidos o paradigma indiciário e o método de análise textual. Abordamos também a articulação (destes dois elementos com outros instrumentos de pesquisa, como a decupagem) utilizada.

No quarto capítulo temos a análise dos resultados. Nesta parte executamos a análise que busca determinar se *Blade Runner* é um mito. Também aqui consta a reflexão sobre o significado do filme.

No quinto capítulo, apresentamos nossa conclusão e as referências bibliográficas.

Nos anexos consta a descrição do filme que foi executada para dar mais um suporte à nossa análise.

É importante citar que este trabalho não busca dar conta da definição de homem e de máquina, com vista no fato de esse é um assunto de proporções teóricas que fogem ao escopo deste trabalho.

Outra ressalva necessária refere-se ao fato de que muitas das limitações que este trabalho possui deveram-se ao tempo disponível para realizá-lo: a proposta teórica que abraçamos exigia constantemente um maior nível de detalhamento teórico e nem sempre foi possível atender a essa exigência plenamente e/ou no nível desejado. Fica, a partir daqui, a esperança de poder abordar essa proposta novamente em um futuro próximo, desta feita num trabalho de doutorado. Algumas das questões decorrentes dessas limitações ficam como propostas para futuras pesquisas.

Por fim, esperamos que o procedimento de análise filmica apresentado nesta dissertação tenha utilidade para o desenvolvimento de outros trabalhos acadêmicos, e que o embasamento teórico e a articulação metodológica deste estudo, sejam instrumentos proveitosos para outros pesquisadores. Desejamos também, se não for pedir demais, que, tanto quanto um possível material de estudo, este texto constitua-se numa leitura profícua e prazerosa.

1 JUSTIFICATIVA/VALIDADE DO TRABALHO

Diante desta proposta de trabalho poderia surgir a pergunta: por que trabalhar com mitologia – que remete a algo tão arcaico – para analisar um produto cultural contemporâneo?

Bassa e Freixas nos dão o início da resposta a essa pergunta ao afirmarem que:

É o nosso um século materialista, que sonha que sua redenção não chegará graças aos deuses, ou a heróis poderosos [...] Aos milagres da religião, às forças ocultas da magia, vem em substituição a razão científica [...] Como sempre, e por mais que a humanidade avance, parece que ela necessita encontrar soluções oníricas para seus problemas ideais. Porém, tanto em nossa sociedade como na pretérita, aqui ou em uma tribo africana, tudo se reduz a uma simples questão de fé (BASSA; FREIXAS, 1993, p. 31, tradução nossa).

O que os autores colocam é que, apesar de todo o avanço racional da humanidade, ainda necessitamos de fé, ainda que a sacralidade seja deslocada de uma divindade para o próprio homem, sob a forma da

racionalidade científica. Em outras palavras, o homem ainda perseguiria o caráter divino, ainda necessitaria de uma presença divina, mesmo que ele próprio seja esta presença.

É preciso evitar confusões: não se trata de uma defesa do misticismo. A imagem divina, como os próprios autores colocam, é uma “solução onírica” (BASSA; FREIXAS, 1993, p. 31, tradução nossa). Campbell já assinala que a origem dos símbolos da mitologia é a própria psique humana (2003, p. 11). A questão aqui, é que talvez, em seu avanço racional, o homem esqueça que possui em si um lado irracional, que fala uma língua que está além da lógica, e cuja satisfação depende de algo avesso à lógica (ou possuidor de uma lógica caótica, muito própria).

O que Bassa e Freixas colocam é que, por mais que se ignore conscientemente essa necessidade humana de crer, inconscientemente essa necessidade ainda está lá, revestindo o que há de mais lógico e científico com o caráter divino. Encontramos esse mesmo conflito em Descartes:

[...] pois nós dizemos que nós vemos a mesma cera se ela está presente, e não que nós julgamos que ela é a mesma porque tem a mesma cor e mesma forma: daonde eu quase gostaria de concluir que conhecemos a cera pela visão dos olhos e não pela inspeção única do espírito. Se, por acaso, eu olhasse através de uma janela para os homens que passam na rua, à vista dos quais eu não me impeço de dizer que vejo homens, do mesmo modo que digo que vejo a cera, e, no entanto, o que vejo eu através da janela? Apenas chapéus, casacos que podem cobrir máquinas artificiais que não se mexem senão por artifício. Mas eu julgo que são homens e assim

compreendo, pela capacidade única de julgar que reside em meu espírito, aquilo que creio ver com meus olhos⁸.

Descartes admite que apenas o que ele vê não serve para definir sua realidade. Ele necessita do julgamento de seu espírito. Mais do que isso (e esse é o ponto vital), ele necessita de sua visão e do julgamento de seu espírito para construir sua realidade em algo pleno: um sem o outro constituiriam algo incompleto. Em outras palavras, a totalidade do homem estaria no casamento harmônico da mais pura lógica com o mais puro caos e, tanto um como o outro, não tem outra origem que não o próprio homem. Não interessa aqui se Deus existe ou não, interessa que, de uma forma ou de outra, o homem necessita acreditar nele (seja ele Einstein ou Jeová): o universo carece de uma boa explicação e a fé se configura como um componente dessa explicação.

Ora, se essa “solução onírica” (BASSA; FREIXAS, 1993, p. 31, tradução nossa) nos acompanha sempre, então a realidade (e os produtos culturais que dela advêm) possuiria uma dimensão que só pode ser lida por ferramentas que tenham uma relação íntima a essa dimensão e sua linguagem simbólica: a mitologia.

⁸ DESCARTES, 1950, P. 96 - 97 apud FREITAS, 1996, p. 205.

1.1 Ligação com a comunicação

Neste âmbito, é necessário entender qual a relação que esta pesquisa tem com a comunicação.

Bem, em primeiro lugar, o objeto que nos propomos a analisar (o filme *Blade Runner*) é um material de comunicação, visto que o cinema é uma mídia, um canal de transmissão de uma mensagem, sendo a película cinematográfica, a mensagem em si.

No que diz respeito à ligação do mito com a ciência da comunicação é importante que lembremos de Roland Barthes quando este nos diz que “o mito é um sistema de comunicação, é uma mensagem [...] ele é um modo de significação, é uma forma” (BARTHES, 1985, p. 131).

O que Barthes nos diz é que o mito está inserido dentro da área da comunicação, referindo-se a ele, literalmente como uma mensagem. Sendo assim, uma análise de um material comunicativo como um filme através de uma lente mitológica não se situa, de maneira nenhuma fora da área da comunicação: trata-se de procurar entender uma mensagem dentro do ponto de vista de um tipo determinado de comunicação (o mito).

1.2 Ligação com o cinema

O cinema precisa ser visto aqui sob diversos pontos de vista. Primeiramente, ele é inegavelmente uma forma de comunicação como explicitam Francesco Casetti e Frederico Di Chio:

Comunicar significa converter algo em comum: conseguir que qualquer coisa, em nosso caso um texto, passe de um indivíduo ao outro; e conseguir que estes dois indivíduos, em nosso caso um emissor e um destinatário, compartilhem a mesma coisa [...] O filme, pois, como qualquer texto, se dedica a inscrever em si mesmo a comunicação em que se encontra encerrado, revelando de onde vem e aonde quer ir. O repetiremos: não é somente o objeto em sentido estrito da comunicação, mas também seu terreno; não somente o meio e a colocação em jogo, mas também o horizonte em que o emissor e o receptor se encontram para suas operações [...] em qualquer caso o texto, o filme, simula a situação comunicativa em que pretende colocar-se, e também quem o situa nesta imagem preventiva (1990, p. 219, grifos dos autores, tradução nossa).

Partindo dessa definição, é interessante atentar para Walter Benjamin quando ele nos diz que: “A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores” (1985, p. 198). Consideremos então que o cinema, na grande maioria das vezes, nos apresenta uma narrativa e que, uma quantidade imensa de filmes (provavelmente a maioria) fala sobre o homem e suas experiências no mundo (físicas, mentais, culturais, familiares, lisérgicas, etc). Temos aí então a película cinematográfica como a simulação de uma comunicação como nos fala a definição acima: o homem coloca em filme a impressão de algo por que passou, ou mesmo a fantasia de passar por uma determinada situação.

Mais importante que isso, no entanto, é que há uma transmissão de informação entre quem faz o filme e quem assiste. Para usar as palavras de Casetti e Di Chio, nesse processo de falar sobre a experiência algo “se converte em comum” (CASETTI; DI CHIO, 1990, p.219, tradução nossa). Ou seja, uma mensagem é compartilhada: existe comunicação.

Neste ponto, vale a pena considerarmos uma das definições de mito de Campbell, como algo que “diz o que a experiência é” (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 6). Temos aqui um ponto em comum inicial entre mito, narrativa e cinema. Há uma situação comunicativa nos três, uma troca de informação, de experiência.

O cinema pode ser visto mais claramente dentro de um viés mitológico nessa reflexão de Canevacci:

[...] dizia ainda Xenófanos: “Homero e Hesíodo atribuíam aos deuses tudo que para o homem é opróbrio e vergonha: roubo, adultério e fraudes recíprocas” [...] Agora que os deuses estão *démodés* e que a epopéia foi substituída pelo cinema, são as máquinas que sofrem a antropomorfização e se tornam objeto da projeção dos vícios humanos: seu espelho e sua tela (1988, p. 88).

O que o autor apresenta aqui é que aquilo de si que antes o homem projetava nas divindades dos mitos antigos, agora ele projeta na máquina: e o cinema seria o palco (ou pelo menos um deles) onde essa nova mitologia ganha vida. Esse ponto de vista é, de certa forma, compartilhado por Campbell, que diz que há “algo de mágico nos filmes. A pessoa que você vê

está ao mesmo tempo em outro lugar. Este é um atributo de Deus” (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 16). Esse “atributo mágico” de Campbell é explicado por Flávio Kothe: “Quando as luzes do cinema se apagam e o filme começa [...] cria-se um clima propício para as forças do inconsciente serem encenadas: libera-se a fantasia, soltam-se os fantasmas” (1994, p. 189).

Temos que o cinema então pode ser visto como narrativa, como mito (bem possivelmente, estruturado também em forma de narrativa) e como comunicação: como canal, como mensagem, como situação comunicativa, como sistema de significação, etc.

1.3 A razão da escolha de *Blade Runner* como objeto

É pertinente abordar, neste momento, o porque da escolha do filme *Blade Runner*. Nele, há questões freqüentemente também presentes nos mitos: há um poder criador da vida, há a relação entre criador e criatura e há, também uma busca de alguém pela própria identidade. Como o personagem Rick Deckard diz no final da versão de 1982⁹ de *Blade Runner*, as questões dos andróides eram as mesmas que as dos humanos: questionamentos como “quem sou?”, “de onde vim?” e “para onde vou?”.

⁹ A versão lançada em 1982 possuía uma narração em *off*, caracterizada como a voz do próprio Rick Deckard, protagonista do filme. Na versão do diretor de 1992 esta narração foi suprimida.

Ainda tratando sobre elementos míticos observados inicialmente em *Blade Runner*, temos novamente a questão da máquina configurada como divindade - que purga pecados e vícios do homem, bem como resguarda suas virtudes - já apresentada por Canevacci, também ressaltada por Miriam Freitas:

[...] nessa obra, o reduto da humanidade do homem aparece resguardado pelo replicante/andróide, pois que o homem perdeu contato com ela [...] A falibilidade do homem é substituída pela fé cega na competência da tecnologia, onde tudo é programável e que, eventualmente, poderá tornar-se o depositário único da humanidade do homem. É para esse universo programável e sob controle que retira o pensamento temeroso, acossado pela ansiedade diante do desconhecido (FREITAS, 1996, p. 211).

Ao analisar a cena ao final do filme, em que o andróide Roy Batty salva a vida de seu caçador e expressa a angústia de ver suas lembranças perdidas como “lágrimas na chuva”, a autora aponta esse processo em que a máquina se torna o reduto da humanidade:

Ou seja: a consciência da experiência, o sofrimento do indivíduo único - as lágrimas - prestes a perderem-se, confundidas com o fenômeno natural impessoal - chuva. Nexus 6 (Roy Batty) expressa a penosa consciência da diluição de sua individualidade. Suas experiências únicas articulando a especificidade de sua alma reforçam a idéia do processo de humanização do replicante, pois esta é a angústia universal de cada indivíduo diante da aniquilação da morte: um fenômeno natural, impessoal (FREITAS, 1996, p. 214, parênteses e grifo nosso).

Freitas também assinala a presença de material mítico nessa cena. Para ela, a imagem da pomba branca que Roy Batty solta ao morrer é significativa, evocando “a antiga idéia de que a alma é um pássaro que voa para fora do corpo após a morte, idéia que fez com que muitas casas antigas

fossem construídas com uma pequena janela que possibilitasse a fuga do pássaro-alma no momento da morte” (FREITAS, 1996, p. 213).

Por último, mas não menos importante, vale assinalar uma afinidade entre o mito do herói em Campbell (modelo de análise que será usado nesta pesquisa) e o próprio filme *Blade Runner* (objeto desta pesquisa).

Segundo o autor (conforme já foi visto na introdução deste estudo), o herói é aquele que luta para alcançar formas humanas verdadeiras e dentro da normalidade (CAMPBELL, 2003, p. 26, tradução nossa). Essa busca empreendida pelo personagem heróico, pode perfeitamente ser entendida como uma forma de humanização. A afinidade está no fato de que em *Blade Runner* também apresenta um processo de humanização (do andróide Roy Batty). Essa incita ao questionamento que esta dissertação propõe: até que ponto *Blade Runner* pode ser visto dentro da mitologia, representada pelo trabalho de Campbell sobre o mito do herói.

1.4 Objetivo Geral

Verificar se o filme *Blade Runner* pode ser entendido como um mito do herói, segundo o modelo de Joseph Campbell e averiguar qual a mensagem do filme enquanto mito.

1.5 Objetivos Específicos

1. Realizar uma revisão bibliográfica de conceitos de narrativa, buscando um conceito que contemple, de forma genérica, os demais descritos.

2. Realizar uma revisão bibliográfica de conceitos de mito, dando prioridade ao conceito de Joseph Campbell.

3. Realizar uma revisão bibliográfica do conceito de linguagem simbólica de Erich Fromm.

4. Realizar uma revisão bibliográfica sintética da Psicologia Analítica de Jung.

5. Realizar uma revisão bibliográfica sobre a contraposição entre o homem e a máquina.

6. Verificar se o filme *Blade Runner* se encaixa no simbolismo do mito do herói, apresentado por Campbell: etapa por etapa.

7. Verificar as semelhanças entre a definição de mito de Campbell e o filme *Blade Runner*.

8. A partir da revisão bibliográfica sobre a contraposição entre homem e máquina, efetuar uma reflexão que busque o significado da mensagem de *Blade Runner* enquanto mito.

1.6 Hipótese

Todas as etapas do modelo de mito do herói de Joseph Campbell podem ser identificadas na versão original (1982) do filme *Blade Runner*.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Narrativa

Podemos encontrar a origem do pensamento ocidental sobre narrativa em Platão e Aristóteles, como bem assinala Lúcia Chiappini Moraes Leite (1997, p. 6). Nestes pensadores encontraremos a narrativa dentro de sistemas filosóficos amplos, direcionados para um questionamento maior: o homem, sua maneira de viver e conviver com o mundo e com seus semelhantes.

Platão diz que “[...] se o poeta não se ocultasse sob o nome de outrem, todo poema ou narrativa seriam isentos de qualquer imitação” e que existem três tipos de narrativa: uma “toda imitativa”, uma que “se faz em nome do poeta” e uma que seria o misto das duas anteriores (PLATÃO, 1970, p. 72).

Dentro de sua discussão sobre a “natureza e espécies da poesia”, Aristóteles coloca “meios, objetos e maneira” como as “três diferenças que distinguem a representação **(imitação)**” (Aristóteles, 1997, p. 19, 21, parênteses e grifo nosso).

Sobre os meios, o autor diz que:

Assim como alguns imitam muitas coisas figurando-as por meio de cores e traços (uns graças à arte; outros, à prática) e outros o fazem por meio da voz, assim também ocorre naquelas mencionadas artes; todas elas efetuam a imitação pelo ritmo, pela palavra e pela melodia, quer separados, quer combinados. Valem-se, por exemplo, apenas da melodia e ritmo a arte de tocar flauta e a da cítara, mais outras que porventura tenham a mesma propriedade [...] já a arte da dança recorre apenas ao ritmo, sem a melodia; sim, porque os bailarinos, por meio de gestos ritmados, imitam caracteres, emoções, ações [...] Artes há que se utilizam de todos os meios citados, quero dizer, do ritmo, da melodia, do metro [...] diferem por usarem umas de todos a um tempo, outras ora de uns, ora de outros. A essas diferenças das artes me refiro quando falo em **meios de imitação** (ARISTÓTELES, 1997, p. 19 – 20, grifo nosso)

Já em relação aos objetos, ele nos diz que:

Como aqueles que imitam pessoas em ação, estas são necessariamente ou boas ou más (pois os caracteres quase sempre se reduzem apenas a esses, baseando-se no vício ou na virtude a distinção de caráter), isto é, ou melhores do que somos, ou piores, ou então tais e quais, como fazem os pintores; Polignoto, por exemplo, melhorava os originais; Pausão os piorava; Dionísio pintava-os como eram. Evidentemente, cada uma das ditas imitações admitirá essas distinções e diferirão entre si por imitarem assim **objetos** diferentes (Aristóteles, 1997, p. 20, grifo nosso)

Por fim, ao falar das maneiras de representação de um objeto, Aristóteles diz que “podem-se às vezes representar pelos mesmos meios os mesmos objetos, seja narrando, quer pela boca duma personagem [...] quer

na primeira pessoa, sem mudá-la, seja deixando as personagens imitadas tudo fazer, agindo” (ARISTÓTELES, 1997, p. 21).

Segundo Lígia Leite, tanto em Platão como em Aristóteles, temos um jogo teórico entre imitação e narração. Em Platão, a imitação se encontraria reservada ao que corresponde à virtude (a esfera do intelecto), enquanto que aquilo que se configura em um mau exemplo (a esfera do desejo) deveria ser apenas narrado (1997, p. 7).

Em Aristóteles não haveria esta carga moral. A imitação seria uma maneira de revelar a forma pura das coisas, de diferenciar o homem dos outros animais, sendo por isso preferida em relação à narração (LEITE, 1997, p. 8). Em ambos os pensadores, a discussão central sobre narrativa parece girar em torno de como colocar uma história dentro de uma instância dinâmica (como contá-la).

Wallace Martin (1991) nos diz que as modernas teorias de narrativa configuram-se em três grupos: a narrativa poderia ser tratada como uma “seqüência de eventos”, como “um discurso produzido por um narrador”, ou como “um artefato verbal que é organizado e dotado de significado por seus leitores” (p. 82, tradução nossa).

David Bordwell (1985) nos dá outro panorama geral. O autor também apresenta três diferentes maneiras de tratar a narrativa:

A primeira seria como representação. Nesse caso a narrativa poderia apresentar o retrato de alguma realidade determinada, seja de forma literal ou simbólica. A análise do estilo de vida, do significado e das raízes culturais ou mesmo do engajamento político de um romance seriam exemplos desse enfoque (BORDWELL, 1985, p. XI).

A segunda seria tratar a narrativa como estrutura, como “um jeito peculiar de combinar as partes para fazer um todo” (BORDWELL, 1985, p. XI, tradução nossa). Bordwell inclui Vladimir Propp e Tzvetan Todorov e nessa linha. A consideração de variáveis (como a função de tipos diversos de personagens, o contexto que os envolve, os elementos que precipitam a ação na história, etc.) e como estas se combinam em um significado final específico em um filme ilustram essa linha.

A terceira seria considerar a narrativa enquanto processo, como “a atividade de selecionar, arranjar e apresentar o material da história em uma ordem que alcance um determinado efeito de percepção do tempo por parte do receptor” (BORDWELL, 1985, p. XI, tradução nossa). O questionamento sobre a razão de um filme de ação ter uma montagem rápida (cortes freqüentes em um curto espaço de tempo) seria um exemplo desse entendimento¹⁰.

¹⁰ Ver EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990. Em especial a parte sobre montagem (p. 77). Numa explicação rápida poder-se-ia dizer que cortes próximos criam a ilusão de uma passagem de tempo mais rápida.

Bordwell sinaliza ainda que estes três enfoques geralmente se cruzam. O autor exemplifica com a afirmação de que Lévi-Strauss exerce uma análise da estrutura do mito com a intenção de identificar funções de representação (1985, p. XI).

Na busca por outras definições encontramos no **Dicionário de teoria da narrativa** (LOPES; REIS, 1988, p. 66), que a narrativa pode ser entendida como “enunciado”, “como conjunto de conteúdos representados por este enunciado”, “como ato de relatar” e ainda como “termo de uma tríade de ‘universais’ (lírica, narrativa e drama)”.

Gérard Genette nos diz que se aceitarmos “por convenção, permanecer no domínio da expressão literária, definir-se-á sem dificuldade a narrativa como a representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, reais ou fictícios, por meio da linguagem, e mais particularmente da linguagem escrita” (1976, p. 255).

Todorov nos traz mais um elemento na afirmação de que:

[...] toda narrativa é uma escolha e uma construção; é um discurso e não uma série de acontecimentos [...] é movimento entre dois equilíbrios semelhantes mas não idênticos. No começo da narrativa, haverá sempre uma situação estável, as personagens formam uma configuração que pode ser móvel mas que conserva entretanto intactos certo número de traços fundamentais. Digamos, por exemplo, que uma criança vive no seio de sua família; ela participa de uma micro-sociedade que tem suas próprias leis. Em seguida, sobrevém algo que rompe a calma, que introduz um desequilíbrio (ou, se se quiser, um equilíbrio negativo); assim, a criança deixa, por uma razão ou por outra, sua casa. No fim da história, depois de ter

superado muitos obstáculos, a criança, crescida, reintegrará sua casa paterna. O equilíbrio é então restabelecido mas não é o mesmo do começo: a criança não é mais criança, é um adulto entre outros. A narrativa elementar comporta pois dois tipos de episódio: os que descrevem um estado de equilíbrio ou de desequilíbrio e os que descrevem a passagem de um a outro. Os primeiros se opõem aos segundos como o estático ao dinâmico, como a estabilidade à modificação, como o adjetivo ao verbo. Toda narrativa comporta esse esquema fundamental, se bem que seja difícil reconhecê-lo: podemos suprimir seu começo ou seu fim, intercalar digressões, outras narrativas, etc (TODOROV, 1970, p. 108, 162, 163).

Vemos nessa definição características do estruturalismo citado por Bordwell. Para Todorov a questão da narrativa gira em torno das componentes, do jogo entre os “equilíbrios”, entre o “estático” e o “dinâmico” que foram o “discurso”, a “construção” final.

Todorov se diz inspirado pelo formalismo russo (1970, p. 18), do qual Vladimir Propp é um dos grandes expoentes. Em seu **Morfologia do conto** (1992), Propp estuda cerca de uma centena de contos, estabelecendo uma estrutura comum a maioria deles, composta de trinta e uma “funções”. Para o autor as “funções representam os elementos fundamentais do conto, de que é formada a ação” (PROPP, 1992, p. 117). Enumeramos aqui as funções a título de ilustração¹¹, visando um melhor entendimento de em que consiste a estrutura de Propp:

Um dos membros da família afasta-se de casa [...] Ao herói impõe-se uma interdição [...] A interdição é transgredida [...] O agressor tenta obter informações [...] O agressor recebe informações sobre sua vítima [...] O agressor tenta enganar sua vítima para se apoderar dela ou dos seus bens [...] A vítima deixa-se enganar e ajuda assim o seu inimigo sem o saber [...] O agressor faz mal a um dos membros da

¹¹ Pedimos desculpas ao leitor por ainda assim a descrição ser longa. Não é possível reduzi-la mais, sob pena de perder o sentido original do trabalho do autor.

família ou prejudica-o [...] Falta qualquer coisa a um dos membros da família; um dos membros da família deseja possuir qualquer coisa [...] A notícia da malfeitoria ou da falta é divulgada, dirige-se ao herói um pedido ou uma ordem; este é enviado em expedição ou deixa-se que parta de sua livre vontade [...] O herói-que-demanda aceita ou decide agir [...] O herói deixa a casa [...] O herói passa por uma prova, um questionário, um ataque, etc., que o preparam para o recebimento de um objeto ou de um auxiliar mágico [...] O herói reage às ações do futuro doador [...] O objeto mágico é posto a disposição do herói [...] O herói é transportado, conduzido ou levado perto do local onde se encontra o objetivo de sua demanda [...] O herói e se agressor defrontam-se em combate [...] O herói recebe uma marca [...] O agressor é vencido [...] A malfeitoria inicial ou falta são reparadas [...] O herói volta [...] O herói é perseguido [...] O herói é socorrido [...] O herói chega incógnito a sua casa ou a outro país [...] Um falso herói faz valer pretensões falsas [...] Propõe-se ao herói uma tarefa difícil [...] A tarefa é cumprida [...] O herói é reconhecido [...] O falso herói ou o agressor, o mau, é desmascarado [...] O herói recebe uma nova aparência [...] O falso herói ou o agressor é punido [...] O herói casa-se e sobe ao trono (PROPP, 1992, p. 66 - 108).

Propp ainda ressalta que muitos contos acabam no momento da 22ª função (O herói é socorrido, é salvo de seus perseguidores), sem que, no entanto, isso chegue a constituir uma regra geral (PROPP, 1992, p. 102). Sobre a eventual falta de algumas das funções ele nos diz que nem “[...] todos os contos apresentam todas as funções, mas a falta de algumas delas não influencia a ordem de sucessão das outras. O seu conjunto constitui um sistema, uma composição. Este sistema é extremamente estável e difundido” (PROPP, 1992, p. 203).

Mais uma ressalva importante feita pelo autor é de que, embora os personagens apresentem características diferentes de conto para conto, estes “realizam os mesmos atos. O que determina a relação das constantes com as variáveis. As funções dos personagens representam as constantes, todo o resto pode variar” (PROPP, 1992, p. 202).

Uma consideração completamente diferente de narrativa pode ser encontrada no texto **O narrador – Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov** (1985), de Walter Benjamin.

De fato, para o autor, a experiência de vida ligada ao tema sobre o qual se está falando parece perpassar todos os níveis do que se poderia definir como uma narrativa. Como ele próprio diz: “A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores” (BENJAMIN, 1985, p. 198).

Benjamin aponta vários aspectos do que ele chama de “verdadeira narrativa”.

Um deles é o aspecto utilitário. Esse quê de utilidade é bem explicado pelo próprio autor quando diz que essa “utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida – de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos” (BENJAMIN, 1985, p. 200).

O “saber dar conselhos” subentende uma certa autoridade do narrador: a autoridade da experiência, do viver o tema na própria pele. O passar conhecimento sem essa autoridade parece se transmutar em meramente passar informação, sem o brilho da vivência pessoal, sem o valor de realidade que essa possui.

Considerando que experiência e vida estão intimamente ligadas, a mortalidade é um ponto fundamental para Benjamin. Também aí está a autoridade do narrador: “A morte é a sanção de tudo o que o narrador pode contar” (BENJAMIN, 1985, p. 208). A vida do narrador é também a vivência da cultura de seu tempo, não só a vivência cotidiana, mas também a vivência de um mundo que o rodeia. Há que considerar ainda que sem o conhecimento da morte, ao ignorar a existência desta, perde-se o conhecimento da vida. Por conseqüência, o valor da experiência que se narra esvazia-se: a limitação de nosso tempo de existência faz com que o que vivemos se torne precioso e único, nosso.

Wallace Martin faz uma consideração diferente sobre o ponto de vista de Benjamin sobre a mortalidade:

A convicção de que personagens são entidades estáticas pode vir somente após a leitura, quando a narrativa tira deles a possibilidade de um futuro e, por conseguinte, pode-se fixá-los em retrospecto. (Neste sentido, cada narrativa, como cada vida, termina em uma morte, como Walter Benjamin sugere em “O Narrador”) (MARTIN, 1991, p. 121, tradução nossa).

Talvez a palavra chave para definir a “verdadeira narrativa” em Benjamin seja “sabedoria”: a sabedoria da experiência. Aquele que tem a autoridade de dar conselhos úteis o faz amparado na sabedoria. Mesmo em se tratando de uma narrativa passada através de gerações, a sabedoria ficaria inalterada, na medida em que simplesmente se evite explicações, na

medida em que se respeite a integralidade do que é contado evitando interpretações ou explicações em anexo.

Se as idéias de Benjamin parecem um tanto abstratas, talvez seja de alguma ajuda relacioná-las com Platão e Aristóteles. Em Platão e Aristóteles temos um valor maior concedido à “imitação”. A narrativa de Walter Benjamin, na medida em que passa uma experiência vivida poderia também ser considerada uma “imitação do vivido”. Haveria, neste sentido, uma relação menor com Platão (a imitação reservada àquilo que é bom exemplo) e maior com Aristóteles (a imitação é reveladora de essências). O que parece claro é que se estabelece um mesmo jogo nos três pensadores: uma relação filosófica entre a maneira de contar uma história e a maneira de viver a vida.

É possível enfim, que a definição que melhor sintetize todas as vistas acima seja a que encontramos no livro **Ensaio sobre a análise fílmica** em que os autores nos dizem que é “a narrativa que permite que a história tome forma, pois a história enquanto tal não existe. É uma espécie de magma amorfo. Contá-la com palavras, oralmente ou por escrito, já é colocá-la em narrativa” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p. 41).

Por fim, é preciso lembrar de um elemento muito importante da narrativa: o personagem. Ao falar do personagem do romance, Antonio Candido tece uma consideração que, muito provavelmente, é válida para todos os outros tipos de personagem:

[...] quando toma um modelo na realidade, o autor sempre acrescenta a ele, no plano psicológico, a sua incógnita pessoal, graças à qual procura revelar a incógnita da pessoa copiada. Noutras palavras, o autor é obrigado a construir uma explicação que não corresponde ao mistério da pessoa viva, mas que é uma interpretação deste mistério (CANDIDO, 1976, p. 65).

Como diz o autor, uma das funções fundamentais da ficção (e aí questionamos se não o seria de toda narrativa) “é a de nos dar um conhecimento mais completo, mais coerente do que o conhecimento decepcionante e fragmentário que temos dos seres” (CANDIDO, 1976, p. 64). O que temos a partir daí, parece ser o personagem como uma interpretação da realidade, tanto quanto a narrativa pode sê-lo. O personagem também está relacionado com um mistério, com uma incógnita. Como assinala Candido, ele não é dono desse mistério, mas talvez nessa instância “mais completa e coerente” da ficção, de que fala o autor, ele proporcione um outro olhar sobre o que não é sabido. Sendo o personagem essa interpretação do real, esse outro olhar sobre as coisas, é possível que ele se constitua em um elemento indispensável à narrativa, na medida em que seria um veículo através do qual é possível penetrar nestas interpretações e nestes outros pontos de vista.

2.1.1 Narrativa filmica

O cinema aparece neste trabalho como material de análise, uma vez que o objeto de estudo em questão, o filme *Blade Runner*, é uma obra cinematográfica. Na bibliografia consultada, fomos guiados pela noção do

filme como uma espécie de texto (um texto visual), passível de leitura através de ferramentas adequadas.

Partindo do trabalho de Jesús García Jiménez, ao conceituar narrativa audiovisual, este autor nos diz que esta é:

A faculdade ou capacidade de que dispõem as imagens visuais e acústicas para contar histórias, isto é, para articular-se com outras imagens e elementos portadores de significação até o ponto de configurar discursos construtivos de texto, cujo significado são as histórias [...] É um termo genérico, que abarca suas espécies 'narrativa fílmica, radiofônica, televisiva, videográfica, infográfica', etc. Cada acepção particular remete a um sistema semiótico que impõe considerações específicas para a análise e construção dos textos narrativos (GARCIA JIMÉNEZ, 1993, p. 13, tradução nossa).

Vemos que Jiménez inclui o cinema (enquanto narrativa fílmica) dentro do conceito de narrativa audiovisual. Vale assinalar também que o autor refere-se a uma contínua articulação de imagens, que resulta em discursos construtivos de texto. O significado destes discursos seria a história (de um filme, por exemplo). Há ainda aí, menção à construção de textos narrativos.

Ao falar sobre a perspectiva analítica do texto narrativo, o autor coloca que:

A analítica narrativa observa e identifica, em um texto audiovisual dado, as unidades mínimas do sistema e do processo narrativo e reflete sobre seu comportamento funcional e interativo [...] Desde a perspectiva analítica, os relatos audiovisuais são textos, isto é, conjuntos finitos e analisáveis de signos com sentido narrativo. A analítica aspira ao adestramento na leitura ou a leitura-visão. Seu objeto específico como indagação sistemática é o estudo do sistema e do modelo narrativos. A analítica inclui um novo enfoque em que o sistemático, se se prefere o sistêmico, se refere ao modo mesmo de

organização do relato audiovisual (GARCIA JIMÉNEZ, 1993, p. 29, tradução nossa).

Aqui temos novamente referência a um texto audiovisual. A partir de uma certa instância analítica, Jiménez coloca este mesmo texto como legível e possuidor de um sentido narrativo. Em outras palavras, um texto que conta uma história.

Em relação à idéia do filme como um texto, encontramos uma concepção parecida em Gérard Betton, para quem o cinema, entre outras coisas é “uma escrita figurativa e ainda uma leitura, um meio de comunicar pensamento, veicular idéias e exprimir sentimentos” (BETTON, 1987, p. 1).

Nesta linha de pensamento, é importante destacar a reflexão de Rogério Ferrer Koff:

[...] quase sempre existem grandes livros por trás de grandes filmes. Não me refiro exatamente à tarefa reconstrutiva de adaptação de romances da literatura universal para as telas, mas principalmente às idéias que surgem para desvelar a rede de significados presentes em obras cinematográficas clássicas ou contemporâneas. É preciso reconhecer que a influência das referidas motivações teóricas muitas vezes não é consciente por parte de diretores ou roteiristas. Porém, de alguma forma, aqueles temas estão lá, em algum lugar no movimento de revelação/ocultação na trama de um filme, e nos permitem antever a complexidade tecida dentro dos limites possíveis da excitante tarefa da interpretação (KOFF, 2002, p. 19, grifos do autor).

Temos aqui também a idéia do cinema como algo que pode ser lido, a ser interpretado, algo que se baseia em idéias, nem sempre conscientes no momento do processo de criação/produção. Essas idéias nos

proporcionariam uma chave de compreensão do material fílmico: possibilitariam uma leitura.

No entanto, a concepção teórica que melhor caracteriza o filme como um texto vem de Jacques Aumont e Michel Marie. Ao descreverem o método de análise textual¹², em *Análisis del film* (1993), os autores apresentam o filme como um texto composto por uma combinação de códigos de linguagem cinematográfica (p. 100). É dito ainda que um código pode ser isolado e visto individualmente através da teoria, mas só funciona na simbiose com outros, fazendo parte de uma globalidade (de uma obra cinematográfica) (p. 99, 100).

A partir daí, teríamos o conceito de código como a chave para o acesso a uma diversidade de níveis de significação existentes dentro de um filme (p. 105). Códigos e níveis de significação apresentariam uma certa equivalência, na medida em que o exame de um código revela uma linha de significado (entre muitas possíveis) em uma obra.

Os autores apresentam como exemplo vários tipos de códigos, já utilizados em trabalhos de análise de filmes: narrativos, visuais (movimentos de câmera, composição da imagem), de montagem, sonoros, de decoração, de “olhares” (dos atores) e simbólico, entre muitos outros possíveis.

¹² Tratamos novamente da análise textual mais adiante, ao expormos a metodologia eleita para este estudo.

O que colocamos como ponto central aqui é que Aumont e Marie sugerem que estes códigos podem ser analisados através de um processo de leitura sistemática (p. 102). Na teoria dos autores, o texto fílmico é composto não somente de elementos técnicos e discursivos, mas até mesmo de elementos simbólicos.

Partindo do que dizem os autores citados sobre o cinema enquanto texto, consideremos então que é, de fato, difícil negar que os contextos, histórico, social e cultural se inscrevem em uma obra cinematográfica, o que equivale a dizer que estes mesmos contextos podem ser lidos no filme. Surge então a consideração de que se o cinema é permeável a fatores culturais, sociais e históricos, bem como a idéias teóricas diversas, é bem possível que ele abrigue em si um fator simbólico, ou por outro lado, possa ser lido pelo viés simbólico. Esse viés simbólico, linguagem corrente nos sonhos e nos mitos, é tratado com mais detalhe nas linhas seguintes.

2.2 Mito

Nos centramos nos conceitos de Joseph Campbell. No entanto não são desprezados conceitos paralelos a essa linha de pensamento aqui definida como principal. Em **O poder do mito** (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 32),

Campbell (em entrevista concedida a Bill Moyers¹³) designa quatro funções do mito.

A primeira seria a função “mística”. Neste caso “os mitos abrem o mundo para a dimensão do mistério, para a consciência do mistério que subjaz a todas as formas” (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 32). Dito de outra forma, a função mística diz respeito à revelação do aspecto sagrado do mundo e do que existe nele.

A segunda função seria a “cosmológica”. Esta função diz respeito ao mito como explicação do mundo. Como o próprio autor explica esta dimensão do mito seria:

[...] a dimensão da qual a ciência se ocupa – mostrando qual é a forma do universo, mas fazendo-o de uma tal maneira que o mistério, outra vez, se manifesta. Hoje, tendemos a pensar que os cientistas detêm todas as respostas. Mas os maiores entre eles dizem-nos: “Não, não temos todas as respostas. Podemos dizer-lhe como a coisa funciona, mas não o que é”. Você risca um fósforo – o que é fogo? Você pode me falar da oxidação, mas isso não me dirá nada (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 32).

A terceira função é a “sociológica”. Neste caso o mito legitima uma determinada ordem social. O autor nos diz que nesta função os mitos dizem respeito a “princípios éticos” às “leis da vida” como esta deveria ser na “sociedade ideal” (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 32). Resumindo, tratar-se-ia então do mito como cartilha moral de uma sociedade.

¹³ Como já foi dito antes, **O poder do mito** consiste na transcrição de uma entrevista com o autor, realizada por Bill Moyers, para uma rede de televisão americana.

A quarta função é a “pedagógica” que diz respeito a “como viver uma vida humana sob qualquer circunstância” (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 32). Aqui o mito se apresentaria como indicação do que potencialmente podemos experimentar em vida (p. 6), como uma indicação de caminhos possíveis.

Everardo Rocha nos dá uma definição de mito que caminha paralelamente ao que é exposto nestas quatro funções:

O mito é uma narrativa. É um discurso, uma fala. É uma forma de as sociedades espelharem suas contradições, exprimirem seus paradoxos, dúvidas e inquietações. Pode ser visto como uma possibilidade de se refletir sobre a existência, o cosmos, as situações de ‘estar no mundo’ ou as relações sociais (ROCHA, 1996, p. 7).

Já Wallace Martin apresenta uma compreensão mais ampla da teoria de Campbell. Ele diz que: “[...] Joseph Campbell argumenta que mitos, contos folclóricos populares, e mesmo sonhos, tomados de uma variedade de culturas, apresentam o mesmo modelo essencial, que ele chama de ‘monomito’[...]” (MARTIN, 1991, p. 88, tradução nossa). É aqui extremamente pertinente estabelecer a consideração de que, ao incluir o modelo de mito do herói de Campbell em suas considerações sobre as teorias da narrativa, Martin caracteriza este modelo também como um modelo de narrativa.

É importante assinalar que a base psicológica da teoria do “monomito” de Campbell tem suas bases psicológicas no trabalho de Carl Gustav Jung, como nos diz Teixeira (1979, p. 47). Sendo assim, é necessário que falemos

da psicologia analítica de Jung para dar segmento ao entendimento de mito de Campbell.

2.2.1 Jung

A psicologia analítica de Jung, inicialmente, pode ser explanada através de três conceitos como fundamentos básicos: o inconsciente coletivo, os arquétipos e a interpretação dos sonhos. É claro que seus estudos possuem uma articulação muito mais complexa: o que se pretende aqui é apenas uma exposição sintética de suas idéias, visando o que é especificamente relevante ao trabalho dissertativo proposto.

Começemos então pelo inconsciente coletivo, que pode ser definido como “certa disposição inata à formação de representações paralelas, ou bem, de estruturas universais idênticas da psique” (JUNG, 1977, p. 171, tradução nossa).

Estas “estruturas universais” são os arquétipos que podem ser entendidos mais detalhadamente como:

[...] fatores e motivos que coordenam elementos psíquicos no sentido de determinadas imagens (que devem ser denominadas arquetípicas) [...] Eles existem pré-conscientemente e formam provavelmente as dominantes estruturais da psique em si [...] os arquétipos representam o caso psíquico especial – tão familiar ao biólogo – do padrão de comportamento que confere a todos os seres vivos a sua índole específica. Assim como as manifestações desse plano biológico fundamental podem mudar, no curso do desenvolvimento, assim também as do arquétipo. Visto, no entanto, de maneira empírica, o

arquétipo jamais nasce dentro da esfera da vida orgânica; ele surge com a vida¹⁴.

Jung ainda diz que:

O arquétipo é, na realidade, uma tendência instintiva, tão marcada como o impulso das aves para fazer seu ninho ou o das formigas para se organizarem em colônias [...] É preciso que eu esclareça, aqui, a relação entre instinto e arquétipo. Chamamos instinto aos impulsos fisiológicos percebidos pelos sentidos. Mas, ao mesmo tempo, estes instintos podem também manifestar-se como fantasias e revelar, muitas vezes, a sua presença apenas através de imagens simbólicas. São estas as manifestações que chamo de arquétipos. A sua origem não é conhecida; e eles se repetem em qualquer época e em qualquer lugar do mundo – mesmo onde não é possível explicar sua transmissão por descendência direta ou por “fecundações cruzadas” resultantes da migração (JUNG, 1964, p. 69, grifo do autor).

Voltemos agora à definição de inconsciente coletivo. Liliane Frey-Rohn (1991, p. 126) nos diz, expressando uma idéia do próprio Jung (e citando as próprias palavras do autor), que o inconsciente coletivo seria a soma dos arquétipos com os instintos.

Entendamos que, na medida em que vimos em Jung que os arquétipos surgem juntamente com a vida, eles são “estruturas – padrão” em nossa psique, assim como os instintos, que são (ainda segundo o autor) impulsos fisiológicos comuns a todos nós (porque todos possuímos instinto de sobrevivência, por exemplo). Atentemos também para quando Jung define na citação acima os arquétipos como possíveis “dominantes estruturais da

¹⁴ JUNG, 1948, p. 374 apud JACOBI, 1986, p. 37, 38.

psique” que “coordenam elementos psíquicos no sentido de determinadas imagens”¹⁵.

Temos aí então que os arquétipos são estruturas geradoras de imagens através das quais (entre infindáveis tipos de atividade possíveis), o instinto expressa a sua presença. Um exemplo simples seria o de sonharmos com alimento quando vamos dormir com fome: o instinto de sobrevivência (necessidade de alimento) se expressa em imagens dentro de nossos sonhos.

Nesse sentido, o inconsciente coletivo é a soma dos instintos com os arquétipos. No inconsciente coexistem instintos e arquétipos. Todos possuímos estes dois elementos. O inconsciente coletivo (em uma definição inicial) seria a expressão coletiva da soma deles, aquilo que temos em comum entre todos nós: algo como um universo psíquico em comum.

Ainda falando sobre esta questão na obra de Jung, a autora nos diz que, para este, o inconsciente coletivo era “não somente a fonte das pulsões e dos instintos, mas também a origem das formas básicas do pensar e sentir humanos: impulso criador e protoimagem coletiva” (FREY-ROHN, 1991, p. 126, tradução nossa). Vemos aí que o inconsciente coletivo não mantém uma relação apenas com a parte instintiva de nossa psique, mas também com nossa forma pensar e sentir. É pertinente ressaltar que isso não configura exatamente um padrão mecânico, visto que, assim como todos temos uma

¹⁵ JUNG, 1948, p. 374 apud JACOBI, 1986, p. 37 - 38

porção direcionada para o coletivo, também temos nossa parte voltada para aquilo que é de nossa esfera individual.

Por fim, a interpretação dos sonhos exerce papel fundamental na compreensão dos conteúdos inconscientes. Ao falar da importância dos sonhos Jung nos diz que:

Para benefício do equilíbrio mental e mesmo da saúde fisiológica, o consciente e o inconsciente devem estar completamente interligados, a fim de que possam se mover em linhas paralelas. Se se separam um do outro ou se “dissociam”, ocorrem distúrbios psicológicos. Neste particular, os símbolos oníricos são os mensageiros indispensáveis da parte instintiva da mente humana para a sua parte racional, e a sua interpretação enriquece a pobreza da nossa consciência fazendo-a compreender, novamente, a esquecida linguagem dos instintos (1964, p. 52).

Podemos encontrar uma definição mais objetiva quando ele diz que:

Na nossa vida consciente estamos expostos a todos os tipos de influência. As pessoas estimulam-nos ou deprimem-nos, ocorrências na vida profissional ou social desviam a nossa atenção. Todas estas influências podem levar-nos a caminhos opostos à nossa individualidade; e quer percebamos ou não o seu efeito, nossa consciência é perturbada e exposta, quase sem defesas, a estes incidentes. Isto ocorre em especial com pessoas de atitude mental extrovertida, que dão todo o relevo a objetos exteriores, ou com as que abrigam sentimentos de inferioridade e de dúvida envolvendo o mais íntimo da sua personalidade [...] A função geral dos sonhos é tentar restabelecer a nossa balança psicológica, produzindo um material onírico que reconstitui, de maneira sutil, o equilíbrio psíquico total. É ao que chamo função complementar (ou compensatória) dos sonhos na nossa constituição psíquica (JUNG, 1964, p. 49).

Outro ponto fundamental na teoria junguiana, cuja menção é necessária, é o processo de individuação. Jung nos diz que este processo consiste “na integração do inconsciente, isto é, na agregação de ‘consciente’ e

‘inconsciente’” (1977, p. 310, tradução nossa). Jolande Jacobi, interpretando o trabalho de Jung, nos diz que se trata de um “processo mais ou menos consciente de desenvolvimento psíquico, natural e dado a cada ser humano com vistas à ampliação da consciência e ao amadurecimento da personalidade” (1986, p. 102).

É preciso entender os conceitos aqui expostos como um todo articulado. Arquétipos e instintos são comuns a todos nós, o que configuraria um inconsciente coletivo. Na medida em temos uma parte de nossa psique que é individual (só nossa) é preciso que haja um processo de ajustamento constante entre “indivíduo” e “coletividade”. O inconsciente comunica-se com a consciência através de sonhos (que operam com uma linguagem simbólica). A interpretação (dos simbolismos) dos sonhos é a possibilidade de tornar conscientes os conteúdos que o inconsciente expressa. Da busca pelo entendimento e conscientização constantes surge a possibilidade de um ajustamento cada vez maior entre os valores coletivos e individuais da psique. A este processo denomina-se processo de individuação.

2.2.2 Campbell e Jung

Vemos algumas das raízes das idéias de Campbell quando Jung cita Abraham: “o mito é um vestígio da vida anímica infantil do povo, e o sonho é

o mito do indivíduo”¹⁶, e o complementa dizendo que “ se impõe de forma quase automática a conclusão de que a época que criou os mito pensava da mesma maneira que hoje o faz o sonho” (JUNG, 1977, p. 49, tradução nossa) e ainda ressalta que:

[...] É o mais adulto que produziu a humanidade primitiva. Aqueles antepassados do homem [...] de modo algum eram embriões, mas sim animais plenamente desenvolvidos, e assim também o homem que vivia e pensava no mito era uma realidade adulta e não uma criança de quatro anos. O mito, com efeito, não é um fantasma infantil, mas sim um importante requisito da vida primitiva (JUNG, 1977, p. 49, tradução nossa).

Ou seja, Jung concorda na relação entre mito e sonho, mas não crê que o mito advenha de uma mentalidade infantil. Ele crê de fato que, a linguagem dos mitos, que hoje para nós é simbólica, no tempo primitivo era uma linguagem adulta, corrente, uma realidade cultural.

Seguindo a partir dessa idéia, não se poderia reduzir o mito simplesmente ao produto de um dogma religioso, na medida em que ele já teria sido uma maneira de ver e entender o mundo.

A explicação para essa presença constante do mito e para sua própria origem vem nas palavras de Campbell quando este nos diz que “os símbolos da mitologia não são fabricados, não podem [...] ser inventados ou suprimidos permanentemente. São produtos espontâneos da psique e cada

¹⁶ ABRAHAM, 1909, p. 71 apud JUNG, 1977, p. 49, tradução nossa.

um leva dentro de si mesmo, intacta, a força germinal de sua fonte” (2003, p. 11, tradução nossa).

O que Campbell quer dizer é que o mito (assim como o sonho) é produto do inconsciente humano, que é algo comum a todos seres de nossa espécie. Não se trata de uma construção artificial, mas de algo que está intimamente ligado com nossa psique.

É interessante aqui explorar a conexão que Campbell faz entre mito e sonho:

[...] o sonho é uma experiência pessoal daquele profundo, escuro fundamento que dá suporte às nossas vidas conscientes, e o mito é o sonho da sociedade. O mito é o sonho público, e o sonho é o mito privado. Se o seu mito privado, seu sonho, coincide com o da sociedade, você está em bom acordo com seu grupo. Se não, a aventura o aguarda na densa floresta à sua frente (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 42).

O “escuro fundamento” ao qual Campbell se refere é o inconsciente “que dá suporte às nossas vidas conscientes”. O que o autor quer dizer é que se o inconsciente do indivíduo não está de acordo com o da sociedade, se o próprio indivíduo, enfim, não está adaptado ao seu meio, ele ainda terá um caminho a percorrer: o caminho de conhecimento que leva à adaptação a sua própria cultura, ou mesmo eventualmente a outra. Em síntese, a questão na comparação entre mito e sonho é a do equilíbrio entre indivíduo e coletividade. É quase uma obviedade: não podemos esperar que a sociedade

se anule só por pensarmos como pensamos (enquanto indivíduo), bem como não podemos nos anular diante do pensamento coletivo.

Em Ernst Cassirer temos uma consideração semelhante. Ele nos diz que o “aspecto fundamental do mito não é uma direção especial de pensamento, nem uma direção especial da imaginação humana. O mito é um produto da emoção, e seu fundamento emocional imbui todas as suas produções de sua própria cor específica” (CASSIRER, 1994, p. 137).

Para Cassirer, de fato, o pensamento do homem primitivo ainda está mergulhado naquela “camada inferior original”. Este autor defende que o mito é algo cujo princípio vital é dinâmico, pois o “homem primitivo não expressa seus sentimentos e emoções em meros símbolos abstratos, mas de maneira concreta e imediata” (CASSIRER, 1994, p. 132 - 133). A “expressão concreta e imediata” aqui coincide com o mito como uma realidade adulta, como um pensamento desenvolvido, dentro da obra de Jung. Nessa linha, a “camada inferior original” de Cassirer poderia ser entendida como o inconsciente (ainda que este talvez não tenha sido o pensamento original do autor).

Mircea Eliade também pode ser visto em uma linha de raciocínio paralela (mas não necessariamente idêntica) a estes dois autores quando diz que o mito fala somente do que “realmente ocorreu” (1998, p. 11). Para ele, nas sociedades antigas, o mito referia-se a uma “história verdadeira” (p. 7) e

não a uma lenda. Segundo Eliade, os mitos sempre narram a história de uma criação, de como “algo foi produzido e começou a ser” (p. 11, grifo do autor). Nessa linha, considerando a sociedade arcaica como um povo cuja linguagem estava muito mais próxima do inconsciente, o mito – a despeito de outras funções de ordem moral ou prática – talvez fosse contemplado de maneira semelhante a como contemplamos a história hoje.

2.2.3 A linguagem simbólica

Erich Fromm diz que o “o mito, como o sonho, apresenta uma estória desenrolando-se no tempo e no espaço, estória essa que exprime, em linguagem simbólica, idéias religiosas e filosóficas, experiências da alma em que reside o verdadeiro significado do mito” (FROMM, 1969, p. 144).

O entendimento de que os mitos se articulam em linguagem simbólica se afigura vital aqui. Sobre o que é exatamente linguagem simbólica, Fromm nos diz que:

A linguagem simbólica é aquela por meio da qual exprimimos experiências interiores como se fossem experiências sensoriais, como se fosse algo que estivéssemos fazendo ou que fosse feito com relação a nós no mundo dos objetos. A linguagem simbólica é uma língua onde o mundo exterior é um símbolo do mundo interior, um símbolo de nossas almas e de nossas mentes (FROMM, 1969, p. 20).

Essa definição fica mais clara quando o autor fala sobre as espécies de símbolos. Ele coloca que seriam basicamente três.

O primeiro tipo é o “convencional”. Sobre este Fromm nos diz que:

[...] é o mais conhecido dos três, posto que o empregamos na linguagem cotidiana. Se vemos a palavra “mesa” ou ouvimos o som “mesa”, as letras M-E-S-A representam outra coisa: representam o objeto chamado mesa, que nós vemos, tocamos e usamos. Qual é a conexão entre a palavra “mesa” e o objeto “mesa”? Existe alguma relação inerente entre eles? Evidentemente, não. O objeto mesa nada tem a ver com o som mesa, e a única razão pela qual a palavra simboliza o objeto é a convenção de dar a esse determinado objeto um determinado nome. Quando crianças, aprendemos essa ligação pela experiência reiterada de ouvir a palavra com referência ao objeto até formar-se uma associação duradoura de maneira a não termos de pensar para encontrar o nome certo (FROMM, 1969, p. 20, grifos do autor)

O autor ressalta que esta convenção se restringe à palavras. Ele se refere à instância das imagens e cita o exemplo de uma bandeira “que pode representar um país, e, no entanto não há ligação entre as cores específicas e o país representado” (FROMM, 1969, p. 21).

O Segundo tipo de símbolo, o “acidental” é assim explicado:

Suponhamos que alguém teve em certa cidade uma experiência dolorosa; ao ouvir o nome dessa cidade, facilmente ligará o nome a um estado de espírito deprimido, tal como o associaria a uma disposição alegre se a experiência tivesse sido agradável. Está claro nada existir de triste ou alegre na natureza da cidade: é a experiência individual ligada à cidade que a transforma em símbolo de um estado de ânimo [...] Ao contrário do símbolo convencional, o acidental não pode ser compartilhado por outra pessoa qualquer, salvo se relatarmos os acontecimentos ligados ao símbolo. Por essa razão, os símbolos acidentais raramente são utilizados em mitos, contos de fada, ou obras literárias escritas em linguagem simbólica, por não serem suscetíveis de compreensão, salvo se o escritor anexar um extenso comentário a cada símbolo empregado. Em sonhos, no entanto, os símbolos acidentais são comuns [...] (FROMM, 1969, p. 21 - 22).

O último tipo é o “universal” que é:

[...] aquele onde há uma relação intrínseca entre o símbolo e o que é representado por este [...] Ele tem suas raízes na experiência de afinidade entre uma emoção ou pensamento, de um lado, e uma experiência sensorial, do outro. Pode ser denominado universal por ser compartilhado por todos os homens [...] está implantado nas propriedades de nosso corpo, de nossos sentidos e de nossa mente, comum a todos os homens e, por conseguinte, não restritos a indivíduos ou grupos específicos [...] (FROMM, 1969, p. 22, 23, 24).

Em se tratando do símbolo universal é importante citar duas instâncias marcadas por Fromm.

A primeira seria a do significado realmente universal, compreensível por todos os seres humanos. Neste caso teríamos como exemplo o símbolo do fogo:

Ele (o fogo) muda constantemente, mexe-se todo o tempo, e no entanto há constância nele: permanece igual sem ser o mesmo. Quando usamos o fogo como símbolo, descrevemos a experiência interior caracterizada pelos elementos percebidos na experiência sensorial do fogo: o estado de espírito de energia, leveza, leveza, movimento, graça e regozijo (FROMM, 1969, p. 22 – 23, parênteses e grifo do autor).

A segunda seria a de uma diferença de significado do símbolo devido a “variação de seu significado real em algumas culturas” (FROMM, 1969, p. 24). Neste caso haveria “dialetos da linguagem simbólica universal, determinados pelas disparidades das condições naturais que levam certos símbolos a ter diferentes significados nas diversas regiões da Terra” (FROMM, 1969, p. 25).

Como exemplo é apresentado, entre outros, o caso do símbolo do sol:

[...] a função do sol, e conseqüentemente seu significado, é diferente nos países nórdicos e nos tropicais. Nos primeiros, onde a água é abundante, todo crescimento depende de suficiente luz solar: o sol é a força cálida, propiciadora de vida, protetora e amorosa. No Oriente Próximo, onde o calor do sol é bem possante, o sol é uma força perigosa e até ameaçadora, contra a qual o homem precisa proteger-se, enquanto a água é considerada a fonte de toda a vida e o principal fator de crescimento (FROMM, 1969, p. 24 - 25).

Mesmo havendo o caso de dialetos dentro de uma linguagem simbólica universal, ela continua sendo “universal” por não ser estabelecida por convenção (símbolo convencional), mas sim com base em uma experiência coletiva, de uma comunidade inserida em uma determinada cultura (diferentemente do símbolo acidental, baseado em uma experiência individual).

2.2.4 O mito do herói em Campbell

Em *El héroe de las mil caras - psicoanálisis del mito* (2003), Joseph Campbell trabalha com o mito do herói. Dentro da concepção do autor temos que este tipo de mito pode ser caracterizado como um tipo de “busca visionária” em que o herói abandona o mundo em que habita e se “encaminha na direção de algo mais profundo, mais distante ou mais alto. Então atinge aquilo que faltava à sua consciência, no mundo anteriormente habitado” (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 137).

Segundo Campbell, o herói é aquele que foi capaz de superar as próprias limitações e alcançar um sentido melhor de humanidade, integrado a uma normalidade (CAMPBELL, 2003, p. 26, tradução nossa).

Além dessa superação dos próprios limites, o herói também tem a tarefa de “voltar a nós transfigurado e ensinar as lições que aprendeu sobre a renovação da vida” (CAMPBELL, 2003, p. 26, tradução nossa).

O autor coloca ainda que existem dois tipos de proeza heróica. Uma envolve um ato de coragem, uma batalha, o ato de salvar uma vida. A outra é de cunho espiritual, onde o herói adquire o conhecimento de um nível superior da espiritualidade humana e retorna a seu lar com esse conhecimento (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 131).

Há neste formato de herói algo que se encontra muito próximo de uma realidade: a idéia de trilhar um caminho com o objetivo de superar as próprias limitações e tornar-se mais próximo do mundo (da realidade, mas não necessariamente a da coletividade). Que o conhecimento que se adquire neste caminho tenha de ser repartido na volta ao lar só evidencia o caráter pedagógico do mito: o conselho dentro da narrativa de Benjamin, novamente.

O interessante aqui é que este processo de aproximação do verdadeiro espírito do mundo pode ser entendido como um processo de humanização (a proeza espiritual). Por isto este formato de mito se mostra tão pertinente. Em

Blade Runner, indiscutivelmente, a verdadeira humanidade é uma das pautas.

2.2.4.1 As etapas do mito do herói em Campbell

Em *El heróe de las mil caras* (2003), Joseph Campbell trabalha em uma visão esquemática da jornada de herói, refletindo sobre a essência deste tipo de mito:

O caminho comum da aventura mitológica do herói é a magnificação da fórmula representada nos ritos de iniciação: separação-iniciação-retorno [...] O herói inicia sua aventura desde o mundo de todos os dias até uma região de prodígios sobrenaturais, enfrenta forças fabulosas e ganha uma vitória decisiva; o herói regressa de sua misteriosa aventura com a força de outorgar dons a seus irmãos [...] uma separação do mundo, a penetração em alguma fonte de poder, e um regresso à vida, para viver-la com mais sentido (CAMPBELL, 2003, p. 35, 39, 40, primeiro grifo do autor, demais grifos nossos, tradução nossa).

Este “caminho comum da aventura mitológica do herói” é descrito por Campbell em uma estrutura narrativa composta de 3 estágios¹⁷: “Separação ou Partida” (p. 53 - 93), “Provas e vitórias da iniciação” (p. 94 - 178) e “O Regresso e a reintegração à sociedade” (p. 179 - 222). Cada um destes estágios apresenta subdivisões, que descrevem detalhadamente a aventura heróica.

¹⁷ Traduzimos do espanhol para o português os nomes das divisões internas da estrutura narrativa de Campbell, bem como os nomes das etapas dessa mesma estrutura com vista a facilitar a compreensão.

Lembremos aqui que o mito do herói, como a maioria dos mitos, é simbólico em relação a algo. Como vimos anteriormente (na descrição das quatro funções do mito de Campbell), a história contada em um mito pode destinar-se a revelar o aspecto divino do mundo, a explicar a origem deste, a legitimar uma determinada ordem social ou mesmo a apontar possíveis caminhos para uma vida plena: de uma maneira ou de outra o mito carrega em si um significado que transcende o de uma simples história. É neste sentido simbólico que tomamos o modelo que está sendo descrito.

Descrevemos a seguir os três estágios da estrutura de mito do herói de Campbell. Mais adiante, após a exposição destes estágios, tratamos das subdivisões que estes apresentam.

Na “separação” ou “partida”, temos ao começo da jornada do herói, é o momento em que ele se separa do mundo que habita para começar a trilhar seu caminho. Acontece algum acidente que revela ao herói um mundo novo. Esvazia-se o significado do mundo conhecido. Surge um mensageiro que aponta um novo caminho. Se o herói souber compreender a convocação que lhe é feita e não se deixar levar pelas aparências ele segue por esta nova trilha. É natural que haja hesitação, ou mesmo uma negativa definitiva ao chamado, o que encerra a aventura.

Caso seja aceito o desafio, o caminho proporciona uma espécie de ajuda sobrenatural àquele que o percorre, sob a forma de amuletos e/ou

conselhos. Há o encontro com o guardião do primeiro umbral, que guarda o portão do novo mundo. Ainda que este guardião proteja o aventureiro dos perigos de seu caminho, ele deve ser confrontado, pois esta mesma proteção impede que o objetivo final seja alcançado.

Ao final, o herói sofre uma espécie de morte simbólica: morre para o mundo antigo e renasce renovado para o novo mundo que se descortina a sua frente.

Este estágio possui cinco subdivisões: O chamado à aventura; A negativa ao chamado; A ajuda sobrenatural; A passagem pelo primeiro umbral; O ventre da baleia.

Nas “provas e vitórias da iniciação” o herói enfrenta as provas do caminho que lhe permitirão (caso as vença) o acesso a novos conhecimentos. Aqui, os amuletos e conselhos recebidos anteriormente têm sua utilidade. A figura feminina aparece de duas formas. Como tentação, cuja recusa exprime a convicção de permanecer na trilha iniciada. E como portadora do conhecimento, que premia aquele capaz de superar os desafios, estimulando-o a abandonar suas travas.

Também neste estágio, há a confrontação com uma figura antagônica, de caráter paterno, que submete o aventureiro a nova série de provas que, se vencidas proporcionam uma espécie de iluminação: uma nova compreensão

do mundo, além das dualidades opostas, do bem e do mal, do amor e do ódio. O prêmio final também pode vir sob a forma de algum tipo de elixir ou objeto mágico.

Nas “provas e vitórias da iniciação” temos seis subdivisões: O caminho de proações; O encontro com a deusa; A mulher como tentação; A reconciliação com o pai; A apoteose; A última graça ou o prêmio final.

No “regresso e a reintegração à sociedade” é o momento em que o herói, de posse de novos conhecimentos, enfrenta as dificuldades de se reintegrar a sua comunidade original e de passar os conhecimentos que adquiriu. Por vezes é necessário que o mundo exterior (aquele que foi abandonado) venha em seu resgate. Noutras, é necessário algum tipo de artifício mágico para operar a fuga do mundo de conhecimento (em que o herói penetra no início da aventura). Há ainda a possibilidade de que haja a recusa a retornar ao mundo exterior.

Ao retornar a figura heróica ainda enfrenta todos os percalços da tarefa de ensinar o que aprendeu àqueles que não tiveram a sua vivência prática. Superados todos estes problemas o herói se torna possuidor do conhecimento dos dois mundos (espiritual e físico), liberta-se da ansiedade física em relação ao resultado de suas ações (do medo) e encontra-se finalmente livre para viver, na compreensão de que nada finda realmente, apenas se renova constantemente.

Neste terceiro e último estágio há seis subdivisões: A negativa ao regresso; A fuga mágica; O resgate do mundo exterior; A passagem pelo umbral de regresso; A posse dos dois mundos; Liberdade para viver.

Vistos os três estágios do mito do herói em Campbell, apresentamos a seguir as etapas em que cada um destes estágios se divide. Estas etapas serão apresentadas aqui, de maneira sucinta, visando dar uma idéia objetiva da proposta do autor. Os nomes de cada etapa serão expostos em tradução livre do espanhol, de maneira a facilitar o entendimento.

2.2.4.1.1 Separação ou Partida

A) O chamado à aventura

Por um erro, um acidente, um acontecimento inesperado, um novo mundo é revelado ao herói. Um mundo até então fora de seu conhecimento. Subitamente, ele se acha exposto às forças além de sua compreensão. A possibilidade de um novo destino se abre e o universo conhecido, de repente, se vê esvaziado de significado.

Neste estágio, geralmente aparece um arauto, alguém que faz as vezes de guia do destino. A primeira vista seu aspecto é repugnante. No entanto, no momento em que o “convocado” se dispõe a segui-lo, o arauto se revela como aquele que abre as portas do novo mundo, aquele que indica o

caminho da sabedoria. Superar as aparências (o medo) e buscar a fundo o que o novo mundo revela é a primeira provação.

Campbell refere-se a esta etapa como uma espécie de crise (2003, p. 54). Não é uma decisão fácil ao herói aceitar o chamado que recebe. A questão é que depois de recebe-lo, sua vida já não é mais a mesma.

B) A negativa ao chamado

A negativa ao chamado pode ser definitiva – e neste caso a aventura do herói se encerra aqui – ou apenas uma hesitação temporária. No segundo caso, Campbell menciona que a “introversão voluntária, de fato, é um dos recursos clássicos do gênio criador e pode ser empregada como um recurso deliberado” (2003, p. 66, tradução nossa). Em outras palavras, a hesitação temporária pode ser vista como um processo de entendimento, o processo de incubação de uma nova percepção do chamado ou mesmo o tempo necessário para a liberação das amarras ao mundo conhecido.

C) A ajuda sobrenatural

Após atender o chamado, o primeiro encontro do herói é com uma figura protetora que lhe proporcionará amuletos e/ou conselhos para enfrentar os desafios que ainda estão por vir. Esta figura, segundo Campbell, representa “a força protetora e benigna do destino” (CAMPBELL, 2003, p. 72,

tradução nossa). Este ente que vem em auxílio ao herói pode ser entendido como uma espécie de mentor ou sacerdote iniciador. O autor ainda ressalta que, mesmo para aqueles que recusaram o chamado, essa figura pode aparecer (como vimos no item anterior, a recusa, às vezes, trata-se de uma introversão temporária) para apontar o caminho. O próprio chamado, de fato, é um anúncio da aproximação desta figura.

D) A passagem pelo primeiro umbral

Com a ajuda sobrenatural do destino, o herói chega ao “guardião do umbral”. O guardião tem dois aspectos: um protetor e um destruidor. Além dos limites guardados por ele estão os perigos da jornada. O guardião protege (dos perigos futuros da jornada) quando evita a passagem, mas esta proteção deve ser recusada, pois impede que o objetivo final seja alcançado. Somente enfrentando o aspecto agressivo deste guardião, pode-se passar a um novo trecho do caminho.

E) O ventre da baleia

O ventre da baleia é uma imagem simbólica para a renovação da vida. Após passar pelo umbral, o herói é tragado pelo desconhecido e dá a impressão de estar morto. Trata-se de uma morte simbólica: o herói “morre para o tempo e regressa ao Ventre do Mundo, ao Umbigo do Mundo, ao paraíso terreno” (CAMPBELL, 2003, p. 90, tradução nossa). Campbell

compara esse movimento ao primeiro passo de um fiel dentro do templo. O autor ainda menciona que uma imagem equivalente ao ventre da baleia seria a do “templo interior” (CAMPBELL, 2003, p. 89, tradução nossa). Em síntese, este é o momento em que o antigo “eu” do herói é aniquilado, completando-se o processo de partida/separação do mundo antigo. O herói renasce então, transformado, para seu novo destino.

2.2.4.1.2 Provas e vitórias da iniciação

A) O caminho de provações

Nesta etapa, o herói passa por uma série de provações e os conselhos e amuletos proporcionados pelo sacerdote iniciador mostram sua utilidade. Este é um estágio de desafios, de “purificação do eu” (CAMPBELL, 2003, p. 97, tradução nossa), de “purgação” e de “renúncia” (CAMPBELL, 2003, p. 101, tradução nossa).

A importância desta etapa é explicada por Campbell: na medida em que as crenças e a herança cultural não correspondem aos problemas reais do mundo, em que o que pensamos que a vida é não corresponde à realidade (CAMPBELL, 2003, p. 100, 115), essas provações funcionam como uma espécie de “ajuste à realidade”. Através das provações (purgação), o herói vai se despidendo (renúncia) das crenças irreais, do supérfluo.

B) O encontro com a deusa

Para Campbell, a mulher representa a plenitude do conhecimento (CAMPBELL, 2003, p. 110). O herói é o que busca conhecimento (p. 110). Se o herói estiver preparado, se passar por esta etapa, ele receberá o dom do amor: a união do conhecimento com aquele que o busca. O princípio feminino aqui (a deusa), pode ser entendido como um personagem feminino a quem, passadas as devidas provações, o herói se une. Esse princípio feminino atrai, guia e estimula o herói a romper suas travas (p. 110).

C) A mulher como tentação

O princípio feminino, neste caso, aparece em forma de provação. Se o herói é capaz de resistir à tentação (da carne, de uma paixão arrebatadora que leva para fora do caminho, etc.) ele se mostra digno de continuar no caminho. Talvez este estágio possa também ser entendido como uma prova de convicção aos ideais do herói.

D) A reconciliação com o pai

Neste estágio temos uma figura que pode ser entendida como paterna ou antagonista. Essa figura submete o herói a uma série de testes, que visam avaliar sua preparação para lidar com os dons oferecidos pela jornada. Novamente há um aspecto protetor e um destruidor.

O protetor se manifesta nos testes, uma vez que “quando os papéis da vida são assumidos pelos imprópriamente iniciados, sobrevém o caos” (CAMPBELL, 2003, p. 127, tradução nossa). O dom concedido àquele que está despreparado pode, inclusive, resultar na morte, na aniquilação definitiva (o caso de Ícaro, por exemplo). Por isso o teste pode ser uma espécie de proteção.

O aspecto destruidor se manifesta na dureza dos testes, no aspecto ameaçador, no medo que o herói carrega – que o afasta da realidade. Neste estágio, Campbell ressalta que o herói pode fazer uso dos conhecimentos ganhos na união com o princípio feminino: a fé nesse princípio proporciona segurança durante os desafios (CAMPBELL, 2003, p. 123).

Superadas as provas, o herói conquista a realidade da figura paterna/antagônica e os dons daí advindos, bem como o entendimento de que os princípios masculino e feminino, refletem um ao outro, se constituem na mesma coisa, configuram uma totalidade (CAMPBELL, 2003, p. 123).

E) A apoteose

O próprio nome deste estágio revela seu significado. Aqui se opera uma espécie de iluminação. Há a superação da dualidade “amor e ódio” e a ascendência a uma compreensão superior.

F) A última graça ou o prêmio final

Neste estágio, geralmente se obtém o acesso a algum tipo de elixir, algum poder especial, a imortalidade ou o acesso à esfera imortal, ou mesmo um conhecimento de uma elevada esfera espiritual. É o último dom obtido: o poder de renovação da vida.

2.2.4.1.3 O Regresso e a reintegração à sociedade

A) A negativa ao regresso

Terminada a sua missão, o herói deve regressar a sua comunidade original, de modo a comunicar os conhecimentos adquiridos, dividir com os seus o prêmio de sua provação. Muitos, no entanto, são os que não regressam. Uns permanecem para sempre na esfera superior a que ascenderam, outros se retiram do mundo em isolamento e, há ainda aqueles que duvidam da possibilidade do novo saber ser comunicado. O propósito coletivo da missão heróica se vê frustrado.

B) A fuga mágica

Se o regresso do herói está implícito no dom divino que ele obteve, o caminho de volta será abençoado pelas forças sobrenaturais. No entanto, se o dom foi obtido pela oposição ao seu guardião, ou se o regresso cria

ressentimento nos seres sobrenaturais, será preciso empreender uma fuga. Essa fuga geralmente se caracteriza em uma movimentada perseguição, em que o herói usa da esperteza e de truques mágicos (dele ou de aliados) para retardar o perseguidor. Essa fuga nem sempre é bem sucedida.

C) O resgate do mundo exterior

Por vezes o herói não consegue regressar, seja por desejo próprio, seja por influência alheia. Neste caso, ocorre que, algumas vezes o mundo externo, o mundo dos homens vem em seu resgate. Aqui começa a se operar um processo inverso ao da partida: é preciso deixar o mundo superior e retornar ao mundo dos homens: pode-se definir isso, grosso modo, como um processo de readaptação.

D) A passagem pelo umbral de regresso

O herói transcendeu o conhecimento fundamentado em pares de opostos (sim e não, amor e ódio), ele conhece a multiplicidade. Surge o conflito: como ensinar a multiplicidade àqueles que ainda pensam por opostos? Por que tentar aquilo em que tantos outros já falharam antes? “Como representar em uma superfície de duas dimensões uma forma tridimensional, ou em uma imagem tridimensional, um significado multidimensional?” (CAMPBELL, 2003, p. 201, tradução nossa). O desafio do herói nesse estágio é aceitar o mundo físico em suas limitações.

E) A posse dos dois mundos

Este é o dom do herói vitorioso. Ele transita entre os dois mundos: espiritual e físico, sem que as concepções de um mundo contaminem as do outro. Ele possui o entendimento desses dois mundos. Trazendo o entendimento do mundo esquecido do espírito para o mundo físico, ele os unifica.

F) Liberdade para viver

Confiando na dimensão espiritual, o herói, o possuidor do conhecimento, liberta-se da ansiedade física pelo resultado de suas ações. Assim ele se encontra livre para viver. O herói, ao fim de sua jornada, é assim chamado não pelos seus feitos passados, mas pelo presente, pelo uso que faz de seu conhecimento, pelo entendimento de que nada finda de fato, mas sim continua em constante transformação (CAMPBELL, 2003, p. 222).

Pois bem, após a exposição da visão de Joseph Campbell da aventura do herói vale tecer algumas considerações. Primeiramente, o próprio autor chama a atenção para o fato de que:

As alterações levadas a cabo na escala do monomito desafiam toda descrição. Muitas histórias isolam ou aumentam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo (o motivo da prova, o motivo da fuga, o rapto da desposada), outras reúnem um grupo de ciclos independentes em uma série só (como na Odisséia). Caracteres ou episódios diferentes podem fundir-se ou um só elemento pode

multiplicar-se e reaparecer com várias alterações (CAMPBELL, 2003, p. 225, grifo do autor, tradução nossa).

O autor aqui chama a atenção para o fato de que nem sempre os mitos apresentam-se em uma forma linear, passível de uma esquematização como a que foi recém apresentada.

Há que considerar-se também que na descrição do modelo que temos acima, Campbell toca na questão de que o herói tem de morrer (simbolicamente) para o mundo que lhe é conhecido, para então renascer renovado. Vemos também, que às vezes o herói necessita superar o medo, bem como a concepção dual da vida (o mundo entendido segundo o par de opostos **bem** e **mal**).

Em um certo sentido, talvez seja possível entender a jornada do herói como uma jornada de conhecimento, na qual o prêmio final é a consciência. O herói se vê inserido em um sistema de forças diferente do comum. Neste novo sistema não existem escolhas pré-estabelecidas, é preciso desbravar, arcar com o preço das próprias decisões, sem uma idéia **exata** das conseqüências. Ao invés da inércia de seu antigo mundo (em que ele apenas acompanha a maré), o herói se vê implicado diretamente, sem subterfúgios ou intermediários, no processo de sua vida. Ele é responsável pelo seu próprio destino.

Embora isso implique a possibilidade de fracasso, daí também surge a possibilidade de um conhecimento novo, fruto da vivência. Do conhecimento ganho no exercício de viver surge uma luz de consciência, na medida em que aquilo que foi aprendido não foi contado, foi parte da história de uma existência.

Sendo assim, quando enunciamos a hipótese de que *Blade Runner* é um mito do herói segundo Joseph Campbell, de que há uma afinidade total entre o modelo do autor e o filme, nossa questão é também saber se Deckard desvenda seus próprios caminhos e constrói seu próprio aprendizado, longe de um mundo protegido, fora de um casulo. Ou seja, através da investigação teórica, buscamos descobrir uma outra história, que talvez esteja escondida dentro de *Blade Runner*. Uma jornada de conhecimento dentro da narrativa sobre um caçador e sua relação com o objeto de seu ofício (a caça): os andróides.

2.3 Homens e máquinas

Ao construirmos esta parte da revisão bibliográfica, tínhamos como objetivo construir uma base para uma reflexão posterior (feita no capítulo 4) sobre o significado do filme *Blade Runner* enquanto mito.

A primeira dúvida que surgiu foi: como direcionar esta reflexão? Havia a necessidade de parâmetros teóricos que definissem através de qual aspecto

teórico pensaríamos o significado da película: na medida em que seria impossível chegar a algum lugar pela simples especulação sobre a obra no seu todo (com todas as discussões que ela abarca).

A primeira opção que cogitamos foi a de versar sobre como são definidos o ser humano e a máquina na teoria científica. A partir daí, nossa intenção seria pensar que diferenças entre os dois poderiam ser apontadas no filme. No entanto, logo constatamos que essa era uma tarefa impossível dentro deste trabalho: o tema da a diferença entre homem e máquina, por si só já constituiria-se em um trabalho bem maior do que uma dissertação de mestrado, sem sequer chegar perto de ter suas possibilidades de análise esgotadas.

A ausência de um direcionamento para a reflexão que tencionávamos fazer começou a ser solucionada a partir de Canevacci, que colocava a questão da máquina como espelho de alguns aspectos do homem. Mais importante que isso: o autor localizava no cinema essa antropomorfização da máquina (1988, p. 88). Partindo daí, tínhamos a opção de pensar o filme pela via da tecnologia. Nossa dúvida agora era: até que ponto isso poderia ser feito em *Blade Runner*. A resposta a este questionamento foi encontrada nas reflexões de Miriam Gomes de Freitas sobre esta obra cinematográfica.

A autora falava sobre a questão da própria tecnologia como depositária da humanidade (FREITAS, 1996, p. 211). Isso reforçou nossa idéia de que a

via da tecnologia poderia dizer-nos muitos sobre o significado do filme. Ainda faltava saber como caminho tecnológico constituiria-se como uma base para reflexão, na prática. André Lemos apontou-nos uma solução:

O corpo pós-moderno é superfície de escrita de vários textos: ideológico (o corpo inscrito no fluxo das modas), epistemológico (corpo cínico, travestido), semiótico (o corpo como signo flutuante), tecnológico (os media, as redes telemáticas, as nanopróteses), econômico (corpo desejo de consumo) e político (corpo nas massas) [...] Ele é, assim, “scaneado”, interpretado enquanto sistema de processamento de informação, sendo, ao mesmo tempo, carne e informação (LEMOS, 2002, p. 180, grifo do autor).

Lemos trazia a concepção do corpo como superfície de escrita, de um tipo de simbiose simbólica entre carne e informação. O autor ainda referia-se a *Blade Runner* como um dos filmes que “enriqueceram nosso imaginário com as possibilidades de simbiose entre o corpo humano e as máquinas” (LEMOS, 2002, p. 182).

A idéia de Lemos do corpo como superfície de um texto tinha muita afinidade com os replicantes de *Blade Runner*, na medida em que o próprio corpo deles (organicamente igual ao do ser humano, exceto pela sua longevidade e pela maneira como é gerado) parecia-se constituir em um texto simbólico sobre “[...] as possibilidades de simbiose entre o corpo humano e as máquinas” (LEMOS, 2002, p.182). Considerando o que foi visto anteriormente em Miriam Freitas, esta simbiose teria um caráter muito amplo, pois a máquina seria a depositária da humanidade no filme: o substrato físico (carne) e o conceitual (humanidade) do homem

encontrariam-se materializados na máquina (na obra cinematográfica em questão).

Partindo daí, estabelecemos que nossa questão era tentar entender os replicantes do filme, bem como a dificuldade de diferenciação deles em relação aos seres humanos. De modo a operar esta tentativa de entendimento pela via da tecnologia adotamos dois parâmetros de comparação:

O primeiro é um teste proposto pelo matemático Alan Turing, chamado *The Imitation Game*, também conhecido como ‘Teste de Turing’. O segundo é o programa ELIZA, de autoria de Joseph Weizenbaum. Escolhemos estes dois casos, na medida que, em ambos, a problemática da diferenciação entre máquina e homem está presente.

Nosso propósito é comparar estes dois casos com os replicantes do filme. Também interessa-nos estabelecer uma relação do Teste de Turing com o teste de empatia *Voight – Kampff* apresentado em *Blade Runner*.

Também é citado o programa “Cybelle” de Alex Primo e Luciano Coelho pela relevância que possui dentre os diversos softwares de conversação atualmente existentes: ele é o primeiro de seu gênero que opera com a língua portuguesa, bem como é o primeiro a ser feito no Brasil (COELHO; PRIMO, 2001, não paginado).

Apresentamos em detalhes os procedimentos do Teste de Turing e do programa ELIZA, assim como falamos também do Cybelle, posteriormente. Antes disso, julgamos necessário determinar algumas limitações da reflexão que pretendemos. Também consideramos pertinente apresentar um pequeno resumo da história da máquina na narrativa.

2.3.1 Limitações da reflexão pretendida

Estabelecemos aqui algumas limitações, referentes tanto à reflexão que efetuamos posteriormente (na análise dos resultados), como a esta revisão bibliográfica que lhe dá suporte.

Primeiramente, consideramos os replicantes de *Blade Runner* como uma materialização da concepção de máquina: uma metáfora da tecnologia¹⁸. Consideramos então, dentro da designação genérica ‘máquina’ os artefatos tecnológicos citados aqui: desde o programa de computador utilizado no Teste de Turing até o software ELIZA. Isso deve-se ao fato de que tentamos estabelecer uma analogia simbólica entre estes artefatos e os replicantes do filme. Também dentro dessa designação genérica, incluímos outras designações de artefatos tecnológicos: ‘robô’, ‘andróide’, ‘ciborg’, ‘autômato’, etc.

¹⁸ Bem como Deckard pode ser entendido como a materialização da concepção de ser humano: uma metáfora da humanidade (enquanto condição de existência). É pertinente

O software Cybelle também é considerado dentro dessa designação de ‘máquina’. Não o incluímos na analogia com o filme por uma opção estratégica da pesquisa: O ELIZA foi um programa pioneiro em seu gênero e configurava-se como uma temática obrigatória. Tememos que, ao incluir o Cybelle, estivéssemos nos repetindo (bem como, tornando o texto confuso para o leitor), na medida em que ele é semelhante ao ELIZA.

Como o que buscamos é uma reflexão sobre o significado de uma obra cinematográfica, optamos por não adotar nenhuma estruturação sistemática nesta parte da revisão bibliográfica. Em outras palavras, falar de homens e máquinas implicaria em estabelecer uma definição de cada um deles. Como já referimos anteriormente, esta é uma tarefa que não pode ser cumprida em uma dissertação de mestrado.

Reconhecemos também que a interface aqui proposta com entre a película cinematográfica que estamos analisando e o Teste de Turing, por si só, é material para muitos trabalhos acadêmicos. No que se refere à interface com o ELIZA não é diferente. No entanto, em vista da importância dessas interfaces propostas para a reflexão que tencionamos fazer sobre o significado de *Blade Runner*, tomamos a liberdade de levar-las a termo de forma mais breve.

ressaltar que há vários outros personagens humanos no filme, mas é Rick Deckard que serve de contraponto direto da máquina (Roy).

Não temos a intenção de esgotar o tema da diferenciação entre homem e máquina. Também não tencionamos dar conta das definições do ser humano e da máquina, pois esta é uma atribuição para mais de uma vida: mesmo depois de milhares de anos de história, o homem ainda não tem uma definição teórica que seja completa o suficiente para conceituá-lo.

Tanto em relação ao homem quanto à máquina, também não temos a intenção de abordar as temáticas seguintes: relação da identidade com a memória, desenvolvimento do Self, o pós-humano, a memória como narrativa, inteligência narrativa e vida artificial.

2.3.2 Uma brevíssima história da máquina na narrativa

Retiramos os dados deste pequeno histórico do artigo **Vida artificial e os desafios para as fronteiras entre humanos e máquinas: um olhar da ficção científica** (2002)¹⁹, de Fátima Cristina Régis Martins de Oliveira.

A autora busca as raízes da criação da vida artificial na Antiguidade, citando como primeiro artefato capaz de gerar o próprio funcionamento o relógio egípcio Clepsidra, movido à água.

¹⁹ Nesse artigo são citados tanto artefatos que existiram historicamente, como outros que figuram apenas em narrativas de ficção. Partindo do pensamento de que a história da máquina na narrativa é construída tanto a partir de dados da ficção, como da realidade, optamos por não excluir nem um, nem outro. Há ainda que assinalar que a autora é muito

A linha do tempo segue até o século 1 D.C., onde Hero de Alexandria escreve um tratado em que eram descritos dispositivos em forma de animais e seres humanos que utilizavam princípios pneumáticos para obter movimento.

Em 850 D.C. é inventada a técnica de escapamento mecânico, que faz avançar a tecnologia dos relógios mecânicos: esta técnica envolvia engrenagens internas.

No século 18 D.C. um francês chamado Jacques de Vaucanson teria inventado um pato artificial que bebia, comia, grasnava e digería sua comida entre outras semelhanças com um pato autêntico.

Remetendo à mitologia, Oliveira cita dois casos. O primeiro do escultor lendário da Grécia Antiga, Pigmalião: tocada pela paixão deste por uma de suas esculturas, a deusa Afrodite teria transformado a obra em mulher. O segundo, do Golem moldado em barro, e animado pelo rabino Yehuda Lowe, em 1580, com o objetivo de livrar os judeus de seus perseguidores.

No histórico da autora, o romance **Frankenstein, ou o Prometeu moderno** (1817), de Mary Shelley, aparece como a primeira obra em que a matéria ganha vida através de procedimentos científicos.

vaga em relação à data (e, algumas vezes em relação ao princípio de funcionamento) em que foram criados os artefatos citados em seu artigo.

Oliveira aponta a peça de teatro **R.U.R (Rossum's Universal Robots)**, do escritor tcheco Karel Capek, como a obra que introduziu o sentido atualmente conhecido do termo 'robô' em praticamente todas as línguas: o de um mecanismo que realiza trabalhos e movimentos a semelhança do homem. A peça teria sido escrita em 1920 e encenada em 1921, em Praga. A autora ainda nos diz que 'robô' viria do tcheco '*robota*' e significaria 'trabalho forçado ou escravo'. A palavra tcheca '*robotnik*' significaria 'servo' ou 'escravo'.

Ainda segundo a autora, o termo 'robótica' teria sido usado pela primeira vez por Isaac Asimov na história **Impasse**, de 1942. O **Oxford English Dictionary** teria atribuído a invenção da palavra a Asimov.

2.3.3 O Teste de Turing

Alan Turing era matemático e, é também considerado um dos primeiros, bem como um dos mais importantes, cientistas da área de computação, no mundo (CHILDERS; SCHANK, 1984, p. 58). Em um artigo publicado em 1950, intitulado **Computing Machinery and Intelligence**, Turing propôs o seguinte jogo denominado *The Imitation Game*:

Suponhamos que nós temos uma pessoa, uma máquina, e um interrogador. O interrogador está em uma sala separada da outra pessoa e da máquina. O objetivo do jogo é que o interrogador determine qual dos outros dois é a pessoa, e qual é a máquina. O interrogador conhece a outra pessoa e a máquina (apenas) pelas denominações 'X' e 'Y' – mas, ao menos no início do jogo, não sabe

qual dos dois é 'X' – e, ao final do jogo determina 'X é a pessoa e Y é a máquina' ou 'X é a máquina e Y é a pessoa'. O interrogador pode colocar questões do seguinte tipo para a pessoa e para a máquina: “X me contará se X joga xadrez?” Aquele, entre a máquina e a pessoa, que é denominado 'X' deve responder as mensagens que são endereçadas à 'X'. O objetivo da máquina é tentar levar o interrogador à conclusão errônea de que a máquina é a outra pessoa; o objetivo da outra pessoa é tentar ajudar o interrogador a identificar corretamente a máquina (STANFORD, 2003, paginação irregular²⁰, parênteses e grifo nossos, tradução nossa)

Este teste era realizado via teletipo: numa comparação genérica, uma espécie de chat dentro de uma rede interna. O objetivo da máquina era tornar-se indistinguível do homem.

Turing considerava uma imitação bem-sucedida como uma espécie de teste para a inteligência do computador, sem que isso significasse para ele que a máquina estivesse pensando (CHILDERS; SCHANK, 1984, p. 58 – 59).

É pertinente observar que o Teste de Turing tem duas faces. Em uma delas está a máquina imitando o homem. Em outra está a questão da identificação da máquina pelo ser humano. Vemos aí que a questão não está tanto em uma certa 'inteligência' da máquina, mas também na percepção do interrogador que participa do teste: afinal, talvez seja a capacidade deste de reconhecer um ser humano que determine a identificação correta da máquina.

²⁰ Não foi possível determinar a paginação correta no documento *online* de onde retiramos esta definição.

2.3.4 O ELIZA

Ao falar de como a memória é um fator importante no simples ato de uma pessoa falar com outra, Roger Schank cita o programa de computador ELIZA, de autoria de Joseph Weizenbaum. O ELIZA usa as declarações da pessoa com quem conversa para manter o diálogo. Estas declarações são usadas na formulação de perguntas específicas para a pessoa que está engajada no colóquio com a máquina. Vejamos um exemplo prático da ação do programa:

Paciente: Os homens são todos iguais.

Computador: De que maneira?

Paciente: Eles estão sempre nos incomodando com uma coisa ou outra.

Computador: Você pode pensar em um exemplo específico?

Paciente: Bem, meu namorado me fez vir aqui.

Computador: Seu namorado a fez vir aqui?

Paciente: Ele diz que eu estou deprimida na maior parte do tempo.

Computador: Eu sinto muito por ouvir que você está deprimida.

Paciente: É verdade. Eu estou infeliz.

Computador: Você acha que vir aqui vai ajudá-la a não ficar infeliz?

Paciente: Eu preciso de alguma ajuda. Isso é certo.

Computador: O que significaria para você se você conseguisse alguma ajuda?

Paciente: Talvez eu pudesse aprender a me dar bem com minha mãe.

Computador: Conte-me mais sobre sua família.

Paciente: Minha mãe toma conta de mim.

Computador: Quem mais em sua família toma conta de você?

Paciente: Meu pai.

Computador: Seu pai?

Paciente: Você é como meu pai em algumas coisas.

Computador: Que semelhança você vê?

Paciente: Você não é muito agressivo, mas eu creio que você não quer que eu perceba isto.

Computador: O que faz você pensar que eu não sou muito agressivo?

Paciente: Você não discute comigo.

Computador: Por que você pensa que eu não discuto com você?

Paciente: Você tem medo de mim.

Computador: Dá algum prazer a você acreditar que eu tenho medo de você?

Paciente: Meu pai tem medo de todo mundo.

Computador: O que mais vem a sua mente quando você pensa no seu pai?

Paciente: Intimidações.

Computador: Isso tem alguma coisa a ver com o fato de que seu namorado a fez vir aqui? (SCHANK, 1990, p. 17-18, tradução nossa).

A partir desta conversação em que participa o programa de Weizenbaum, Roger Schank tece várias considerações. Primeiramente, ele diz que o ELIZA parece inteligente por que, quando de suas participações no diálogo, ele remete às declarações feitas pela pessoa com quem ele conversa. Neste sentido, o autor diz que são comentários relevantes da parte com quem mantemos uma interação que fazem diferença. A partir deles, estaríamos prontos a julgar que a outra parte da interação (máquina ou homem) é inteligente, capaz de entender o que dizemos: até que tivéssemos alguma razão para duvidar disto (SCHANK, 1990, p. 18).

Uma tentativa de síntese desta questão seria a de que o que se estabelece neste caso é uma 'ilusão de compreensão'. Em outras palavras, quando a outra parte de um diálogo retoma o que havíamos dito antes, isso indica que ela lembra do que falamos, o que, por sua vez, denuncia que ela estava prestando atenção: talvez tentando compreender o que sentimos.

Schank ainda vai comentar que talvez isso aconteça porque usamos muito a memória em uma conversação. O autor ainda estabelece uma relação disso com um processo em que entendemos as coisas pela comparação de nossas experiências passadas com o estamos vendo e ouvindo (1990, p. 19).

O ELIZA traz novamente a questão da diferenciação entre máquina e ser humano. Mais que isso: mostra como podem ser frágeis as bases a partir das quais definimos a humanidade. Esse mesmo questionamento é levantado por um programa mais atual, feito no Brasil:

Por volta de 1998, durante seu doutorado em Informática na Educação, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Alex Primo constatou de que não havia nenhum programa de conversação em português na Internet (bem não havia nenhum software deste tipo feito no Brasil). Dessa percepção nasceu o chatterbot Cybelle²¹ (COELHO; PRIMO, 2001, não paginado).

Além de ser o primeiro programa de seu gênero a operar com a língua portuguesa, Cybelle é importante pelo questionamento que apresenta:

Há uma certa ‘personalidade’ neste software de conversação que aponta para um questionamento filosófico. Segundo Coelho e Primo, Cybelle “sonha, em vão, ser mais humana”. Durante o diálogo, o próprio programa faz referência a um desejo de ganhar um substrato físico, que lhe permita sair do ambiente “frio” da Internet. (2001, não paginado).

²¹ ‘Bot’ seria uma abreviação de ‘robot’ e ‘chatter’ faz referência à conversação. Alex Primo é o idealizador do projeto Cybelle e Luciano Coelho é o responsável pela programação do software. Ver: COELHO, Luciano; PRIMO, Alex. **Cybelle**. Website do Chatterbot Cybelle. ©2001. Disponível em: <http://cybelle.cjb.net>. Acesso em: 14 set. 2004.

Cybelle não compreende a linguagem, apenas reage a ela, (dentro do que a programação de seu cérebro eletrônico possibilita) (COELHO; PRIMO, 2001, não paginado). A questão é que, é bem possível que a própria humanidade já tenha passado por este estágio: reagir a estímulos, sem que fosse possível a compreensão exata daquilo que gerou estes estímulos. Não queremos dizer com isso que o avanço da tecnologia levará, um dia, a máquina ao mesmo grau de consciência do homem, assim como não negamos essa possibilidade. O ponto em que queremos tocar é que, como o ELIZA, Cybelle nos faz pensar, novamente, sobre o que nos define enquanto seres humanos.

3 METODOLOGIA

Duas questões-chave estabeleceram-se nesta pesquisa. A primeira era se *Blade Runner* podia ser entendido como um mito do herói. Uma vez confirmada a existência desse elemento mítico no filme, tínhamos pela frente o segundo questionamento: qual a mensagem do filme enquanto mito?

O modelo de mito do herói de Joseph Campbell (2003) foi o ponto de partida. Baseados nesse pressuposto, construímos uma revisão bibliográfica tendo como base os conceitos de narrativa e de mito, na certeza de que o que Campbell propunha era não só um tipo de estrutura básica de mito do herói, como também um modelo narrativo. Encontramos a confirmação dessas considerações em Wallace Martin, que refere-se à estrutura de Campbell como “*skeletal summary of the story*” (1991, p. 88).

Como já foi visto anteriormente, na revisão bibliográfica, Campbell constrói (a partir de conceitos de Jung) seu modelo narrativo-mítico como

algo de natureza simbólica: a estrutura do autor, enquanto simbolismo, compreenderia a grande maioria das variações possíveis dentro daquilo que pode ser considerado um mito do herói.

Isso levou-nos à idéia de que, aplicando a estrutura simbólica de Campbell em *Blade Runner* poderíamos obter a confirmação da existência de um elemento mítico dentro do filme. Tendo isso definido, qualquer metodologia quantitativa estava excluída, uma vez que começávamos a lidar com simbologia.

Era preciso optar por uma metodologia qualitativa, na medida em que grande parte da análise a ser feita dependeria mais de um trabalho de interpretação de significados ocultos (ou ao menos velados). A objetivação através de indicadores numéricos, ou mesmo a determinação de algum elemento qualitativo através de instrumentos quantitativos mostravam-se insuficientes ou inadequados para realizar o que era proposto pelo estudo: sempre tivemos a firme convicção de que um mito, enquanto construção simbólica, seria melhor decifrado através de uma interpretação simbólica. Corbin e Strauss foram decisivos aqui na medida em que definem o que é uma pesquisa qualitativa e por quais razões deve-se optar por ela:

Pelo termo pesquisa qualitativa nós entendemos qualquer tipo de pesquisa que produz resultados que não foram obtidos através de procedimentos estatísticos ou outros meios de quantificação [...] um procedimento analítico não-matemático que resulta em achados derivados de dados reunidos por uma variedade de meios. Estes incluem observações e entrevistas, mas podem incluir também

documentos, livros, videotapes, e mesmo dados que tenham sido quantificados para outros propósitos como os de um censo [...] Há muitas razões válidas para fazer pesquisa qualitativa. Uma razão é a convicção do pesquisador baseado em experiência de pesquisa. Também alguns pesquisadores vêm de uma disciplina científica, como a antropologia, ou aderem a uma orientação filosófica, como a fenomenologia, ambas as quais tradicionalmente advogam o uso de métodos qualitativos para reunião e análise de dados, cujo uso tem dado resultados satisfatórios. Outra razão é a natureza do problema de pesquisa. Algumas áreas de estudo naturalmente prestam-se mais para tipos qualitativos de pesquisa, por exemplo, pesquisas que tentam descobrir a natureza das experiências das pessoas com um fenômeno, como enfermidade, conversão religiosa, ou vício. Métodos qualitativos podem ser usados para descobrir e entender o que repousa atrás de qualquer fenômeno sobre o qual pouco se sabe. Podem ser usados para obter novos e originais pontos de vista em coisas sobre as quais já há um conhecimento considerável. Métodos qualitativos também podem revelar detalhes intrincados do fenômeno, aos quais é muito difícil chegar com métodos quantitativos (CORBIN; STRAUSS, 1990, p. 17 – 19, primeiro grifo dos autores, demais grifos nossos, tradução nossa).

Ao referirmo-nos anteriormente à pertinência de uma interpretação simbólica do mito, tomamos como ponto inicial de nosso raciocínio o que Corbin e Strauss colocam na citação acima: a idéia de que a natureza do problema de pesquisa é determinante na escolha da metodologia e de que certos detalhes do objeto de estudo (“fenômeno” na terminologia dos autores) são complexos demais para serem examinados quantitativamente.

Nas duas últimas décadas, aceleram-se as transformações no campo da pesquisa qualitativa, havendo uma nítida inclinação em direção às interpretações narrativas do que é observado: “*They define the worldview of the researcher-as-interpretative-bricoleur*” (DENZIN; LINCOLN, 2003, p. 245).

Definido o estudo como de ordem qualitativa, ainda havia uma grande lacuna metodológica a preencher: existia a necessidade de um paradigma e

de métodos específicos de pesquisa que fossem adequados ao problema em questão. Em outras palavras, era preciso achar uma articulação metodológica que desse suporte à análise simbólica do filme *Blade Runner*. Apenas a estrutura narrativa de mito do herói de Joseph Campbell não configurava um método, não correspondia ao aparato metodológico necessário.

Na busca dessa articulação metodológica tivemos como orientação uma hierarquia determinada:

Questões de métodos são secundárias às questões de paradigma, que nós definimos como o sistema básico de crenças, ou a visão de mundo, que guia o pesquisador não apenas em questões metodológicas mas em modos ontológicos e epistemológicos (GUBA;LINCOLN, 1994, p. 105).

3.1 O paradigma indiciário

Uma das propostas para preencher lacuna foi apresentada por Carlo Ginzburg. Em seu texto **Sinais: raízes de um paradigma indiciário** (1989), o autor descreve esse paradigma dizendo que ele seria caracterizado por “uma atitude orientada para a análise de casos individuais, reconstruíveis somente através de pistas, sintomas, indícios” (p. 154).

O autor reconstrói a história (e a evolução) desse “modelo epistemológico” (p. 143) desde a Mesopotâmia do terceiro milênio antes de Cristo até, aproximadamente, o fim do século dezenove. No entanto, o ponto

pertinente para nosso estudo é que Ginzburg sugere que a verdadeira raiz do paradigma indiciário está em uma espécie de intuição (p. 179). Ele diz-nos que por trás desse modelo de pensamento “entrevê-se o gesto talvez mais antigo da história intelectual do gênero humano: o do caçador agachado na lama, que escruta as pistas da presa” (p. 154).

De fato, no texto supracitado, Ginzburg refere-se mais de uma vez à imagem do caçador que, a partir de indícios (rastros, fezes, ramos quebrados, etc.) reconstrói “as formas e movimentos das presas invisíveis” (p. 151), buscando definir um tipo de raciocínio que tem laços estreitos com a atividade do inconsciente, que é natural do homem enquanto animal (p. 179), independentemente da formação (educação familiar e escolar, comunidade a que se pertence) ou nicho cultural.

O que o autor parece querer indicar é contraposição entre “racional” e “irracional” é problemática, na medida em que esse paradigma “intuitivo” é “amplamente operante” (p. 143). O que parece ser sugerido é que essa contraposição de fato não existe, que a intuição e a razão são linhas que não apenas se cruzam, mas se confundem.

Não pretendemos tomar aqui o questionamento do autor a fundo: elucidar a possível falibilidade da oposição entre racionalismo e irracionalismo é uma tarefa maior do que aquilo que um pesquisador pode fazer em sua vida inteira. O que é importante para nossa pesquisa está em

como o paradigma indiciário está presente no procedimento científico e em que medida ele configura-se em uma estrutura metodológica adequada e eficiente para o trabalho que estamos desenvolvendo. É então chegado o momento de entender em que o paradigma indiciário, bem como os métodos dele descendentes, consistem na prática.

3.1.1 Morelli e Freud

Ginzburg (1989) fala de uma série de artigos publicada entre 1874 e 1876, de autoria de Giovanni Morelli²², em que era proposto um novo método para a atribuição da autoria de quadros antigos (os artigos referiam-se mais especificamente à pintura italiana). Temos aqui uma idéia sintética de em que consistia este método:

Os museus, dizia Morelli, estão cheios de quadros atribuídos de maneira incorreta. Mas devolver cada quadro ao seu verdadeiro autor é difícil: muitíssimas vezes encontramos frente a obras não-assinadas, talvez repintadas ou num mau estado de conservação. Nessas condições, é indispensável poder distinguir os originais das cópias. Para tanto, porém (dizia Morelli), é preciso não se basear, como normalmente se faz, em características mais vistosas, portanto mais facilmente imitáveis, dos quadros: os olhos erguidos para o céu dos personagens de Perugino, o sorriso dos de Leonardo, e assim por diante. Pelo contrário, é necessário examinar os pormenores mais negligenciáveis, e menos influenciados pelas características da escola a que o pintor pertencia: os lóbulos das orelhas, as unhas, as formas dos dedos das mãos e dos pés. Dessa maneira, Morelli descobriu, e escrupulosamente catalogou, a forma de orelha própria de Botticelli, a de Cosmè Tura e assim por diante: traços presentes nos originais, mas não nas cópias. Com esse método, propôs dezenas e dezenas de novas atribuições em alguns dos principais museus da Europa. Frequentemente tratava-se de atribuições sensacionais: numa Vênus

²² Morelli publicou essa série de artigos sob o pseudônimo de Ivan Lermolieff e traduziu-os para o alemão sob outro pseudônimo: Johannes Schwarze. Ver: GINZBURG, Carlo. **Sinais: raízes de um paradigma indiciário.** In: GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história.** São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 143 – 144.

deitada conservada na galeria de Dresden, que passava por uma cópia de uma pintura perdida de Ticiano feita por Sassoferrato, Morelli identificou uma das pouquíssimas obras seguramente autógrafas de Giorgione (GINZBURG, 1989, p. 144).

É importante entendermos aqui o ponto central do método de Morelli e a sua ligação com o paradigma indiciário. Buscando determinar a autoria verdadeira das pinturas que examinava²³, este teórico procurava por indícios negligenciados pela maioria: ele teve o *insight* de que o que caracterizava a obra de um pintor não estava na sua educação formal (que ele teria em comum com seus contemporâneos), mas sim nos detalhes que não eram determinados por esta.

Ginzburg explica mais profundamente o método em questão quando diz que “esses dados marginais (detalhes, indícios), para Morelli, eram reveladores porque constituíam os momentos em que o controle do artista, ligado à tradição cultural, distendia-se para dar lugar a traços puramente individuais, ‘que lhe escapam sem que ele se dê conta’²⁴”. Ginzburg ainda acrescenta que “mais do que a alusão, não excepcional naquela época, a uma atividade inconsciente, impressiona a identificação do núcleo íntimo da individualidade artística com os elementos subtraídos ao controle da consciência” (GINZBURG, 1989, p. 150, grifo e parênteses nossos).

²³ E cada pintura era um caso individual, visto que Morelli catalogava formas características na pintura de cada artista, como recém vimos.

²⁴ Aqui Ginzburg cita diretamente a obra de Morelli. Reproduzimos a referência bibliográfica aqui: “Cf. Morelli (I. Lermolieff), *Della pittura italiana*, cit., p.71”. Essa referência consta em: GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 263.

A ligação com o inconsciente no texto de Ginzburg não acaba aí. Segundo o autor, o método de Giovanni Morelli teria tido parte importante na “cristalização da psicanálise”, ao representar para Sigmund Freud uma nova proposta:

“[...] a proposta de um método interpretativo centrado sobre os resíduos, sobre os dados marginais, considerados reveladores [...] pormenores normalmente considerados sem importância, ou até triviais [...] forneciam a chave para aceder aos produtos mais elevados do espírito humano” (GINZBURG, 1989, p. 149 – 150).

Baseado em outros autores²⁵, Carlo Ginzburg ainda vai tecer relações do método de Morelli com o personagem Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle, na medida em que o conhecedor de arte seria “comparável ao detetive que descobre o autor do crime (do quadro) baseado em indícios imperceptíveis para a maioria” (GINZBURG, 1989, p. 145).

É oportuno citar aqui como essa idéia de um tipo de raciocínio ligado ao inconsciente de forma próxima aparece no pensamento de outros autores. Carl Gustav Jung diz que:

Encontramos exemplos disso em nossa vida cotidiana, onde às vezes os dilemas são solucionados pelas mais surpreendentes e novas proposições. Muitos artistas, filósofos e mesmos cientistas devem suas melhores idéias a inspirações nascidas de súbito do inconsciente. A capacidade de alcançar um veio particularmente rico deste material e transformá-lo de maneira eficaz em filosofia, em literatura, em música ou em descobertas científicas é o que comumente chamamos genialidade (JUNG, 1964, p. 38).

O semiólogo Charles Sanders Peirce também faz referência a este pensamento “intuitivo”:

Pense-se nos trilhões e trilhões de hipóteses que se poderiam formular e das quais apenas uma é verdadeira: todavia, após duas ou três, no máximo uma dúzia de conjecturas, o físico dá, bastante aproximadamente, com a hipótese correta [...] Seja como for que o homem tenha adquirido sua faculdade de adivinhar os caminhos da Natureza, certamente não o foi através de uma lógica crítica e autocontrolada. Mesmo agora ele não consegue dar uma razão precisa para suas melhores conjecturas. Parece-me que a formulação mais clara que podemos fazer a respeito da situação lógica – a mais livre de toda mescla questionável de elementos – consiste em dizer que o homem tem uma certa Intuição (*Insight*) [...] Esta Faculdade pertence, ao mesmo tempo, à natureza geral do Instinto, assemelhando-se aos instintos dos animais, na medida em que estes ultrapassam os poderes gerais de nossa razão e pelo fato de nos dirigir como se possuíssemos fatos situados inteiramente além do alcance de nossos sentidos. Assemelha-se também ao instinto em virtude de sua pequena susceptibilidade ao erro, pois, embora esteja mais freqüentemente errado do que certo, a freqüência relativa com que está certo é, no conjunto, a coisa mais maravilhosa de nossa constituição (PEIRCE, 1995, p. 220 – 221, parênteses e grifo do autor).

Vale ainda assinalar que Ginzburg, no processo de descrever o paradigma indiciário, falando de uma “tendência fundamental de inferir as causas a partir dos efeitos”, cita Peirce em suas notas de referência (GINZBURG, 1989, p. 153). Somemos a tudo isso, que Ginzburg tece relações (documentadas²⁶) entre Freud e o método indiciário de Morelli. Temos aí então, uma pequena noção do alcance que o modelo epistemológico indiciário tem.

²⁵ Wind e Castelnovo. Ver as referências de números dois e sete em: GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais:** morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 260, 261.

²⁶ Ver texto e notas de referência de: GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais:** morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

Examinando o que vimos até agora então, talvez seja possível concluir que o paradigma indiciário (bem como os métodos a ele afiliados) apresenta a sua eficiência exatamente por centrar-se em detalhes espontâneos, naquilo que é involuntário. Se muitas vezes as conclusões que tiramos a partir de uma construção cultural podem ser enganosas, analisando aquilo que escapa a essa mesma construção (aquilo seria produto do inconsciente, fora do controle da consciência), talvez tenhamos um resultado mais próximo da realidade.

3.2 Análise textual

O paradigma indiciário veio a dar mais fundamento ao intento dessa pesquisa. Na medida em que estamos analisando um caso individual²⁷, o filme *Blade Runner*, e que buscamos indícios de elementos do mito do herói neste filme, o intento de nosso estudo obteve um casamento perfeito com o modelo epistemológico citado.

A partir deste momento então, foi preciso preencher uma outra lacuna na metodologia. Definido o paradigma, era preciso definir os métodos. O modelo de narrativa mitológica de mito do herói de Campbell era a chave para identificar o elemento mítico no filme, mas precisava de uma

²⁷ Vale acrescentar aqui que não adotamos o método de estudo de caso pelo fato de o paradigma indiciário apresentar-se mais adequado à uma análise simbólica.

metodologia de análise que lhe desse amparo: sozinho, o modelo de Campbell não configurava um método.

Começamos a construir essa metodologia de análise a partir de Jacques Aumont e Michel Marie. Em *Análisis del film* (1993) os autores partem do estruturalismo para descrever o método de “análise textual”. No contexto deste método, o filme aparece como um texto composto por uma combinação de códigos de linguagem cinematográfica (p. 100). Um código pode ser isolado e visto individualmente através da teoria, mas só funciona na simbiose com outros, fazendo parte de uma globalidade (de uma obra cinematográfica) (p. 99, 100).

O conceito de código é a chave para o acesso a uma diversidade de níveis de significação existentes dentro de um filme (p. 105), sendo que alguns códigos são mais importantes do que outros²⁸ (p. 100). Códigos e níveis de significação apresentam uma certa equivalência, na medida em que o exame de um código revela uma linha de significado (entre muitas possíveis) em uma obra.

Segundo o que vemos em Aumont e Marie, o código surge como uma chave fundamental para a análise textual porque ele representa um tipo de

²⁸ Quando os autores falam que alguns códigos são mais importantes que outros, cremos que eles referem-se a níveis básicos de significação, àquilo que, presente na obra, diz-nos que estamos assistindo a um filme e não a uma telenovela: em outras palavras o que caracteriza o gênero cinematográfico. Aumont e Marie citam o código de movimento analógico como um exemplo.

“linguagem”²⁹. A combinação de vários tipos de “linguagens” resulta no filme. Os autores apresentam como exemplo vários tipos de códigos, já utilizados em trabalhos de análise de filmes: narrativos, visuais (movimentos de câmera, composição da imagem), de montagem, sonoros, de decoração, de “olhares” (dos atores) e simbólico, entre muitos outros possíveis.

Aumont e Marie citam vários trabalhos que (para eles) caracterizam-se como análise textual. Alguns versam sobre obras literárias, mas a grande maioria trata de obras cinematográficas. Dentre os autores desses trabalhos de análise, destacam-se Christian Metz, Roland Barthes e Thierry Kuntzel.

A partir destes trabalhos citados, Aumont e Marie vão descrevendo as possibilidades da análise textual. De fato, não é apresentada uma estrutura explícita de análise, porque o método baseia-se no exame do significado que os códigos geram na obra específica que é objeto da análise: a grande maioria dos trabalhos citados toma apenas um filme como objeto de análise. Os autores falam-nos mais:

Se a análise textual pode ser objeto de uma má utilização, será menos por uma excessiva formalização que por uma falsa simplicidade de seus princípios. Porém, o certo é que todas suas características podem sempre converter-se em algo “positivo”, se alguém se dá o trabalho de fazê-lo. Se a metáfora da dissecação é muito pouco agradável, como compensação há que se reconhecer a virtude perscrutadora, a produtiva miopia e, às vezes, a verdadeira iluminação do interior que caracterizam sempre à análise [...] De uma maneira mais fundamental, tanto a semiologia como a análise textual têm nos comunicado a idéia de que um texto compõem-se de

²⁹ Embora os autores ressaltem que só a combinação dos códigos (uma vez que eles não funcionam isoladamente) produz algo semelhante a uma linguagem.

cadeias, de redes de significados que podem ser internos ou externos ao cinema: em resumo, que a análise nada tem a ver com um filmico ou um cinematográfico entendidos unicamente em sua “pureza”, mas sim, mais exatamente com o simbólico (1993, p. 125 – 126, grifos dos autores, tradução nossa).

Aumont e Marie ainda mencionam que não existe uma estratégia universal de aplicação da análise textual (p. 122). O que surge do texto dos autores é que a estratégia a ser adotada depende do filme que vai ser analisado e do nível (ou níveis) de significação que pretende-se elucidar (do, ou dos códigos que serão examinados). Também é sugerido que, caso analise-se um filme inteiro, é aconselhável decompô-lo em partes, analisando individualmente cada fragmento em relação ao código (ou códigos) elegido.

Por fim, se fosse possível sintetizar em que a análise textual consiste, talvez houvesse uma definição próxima na afirmação de que este método consiste em uma leitura sistemática dos elementos que compõem um texto filmico (p. 102). Neste sentido, não é possível ignorar que a grande maioria dos filmes está aberta a muitas leituras e que é muito difícil (se não impossível) estabelecer uma leitura definitiva de qualquer obra.

3.3 A articulação de análise para *Blade Runner*

A partir do paradigma indiciário e do método de análise textual procuramos buscar indícios de um código (um nível de significação) mitológico em *Blade Runner*.

O modelo de narrativa mitológica de mito do herói de Joseph Campbell, que apresentamos na revisão bibliográfica, veio a completar mais uma lacuna de nossa articulação metodológica. Subordinado à análise textual, este modelo permitiu sistematizar a leitura simbólica do texto fílmico: pois guiou a leitura. Essa estrutura também representa (neste estudo) o código mitológico que buscamos, na medida que representa um certo tipo de mito: o mito do herói.

Em outras palavras, verificando a afinidade do esquema de Campbell com o filme *Blade Runner*, foi possível saber até que este texto fílmico apresentava elementos de simbolismo mítico. Embasamo-nos principalmente em Campbell que define este esquema como o “caminho comum da aventura mitológica do herói” (2003, p. 35, tradução nossa), em Wallace Martin que ressalta a universalidade deste modelo (1991, p. 88) e em Anne Goliot-Lété e Francis Vanoye, que legitimam a análise simbólica (1994, p. 61 – 62).

Após a análise segundo o modelo de Campbell, realizamos uma reflexão sobre a contraposição entre homem e máquina retratada no filme. Esta reflexão foi feita a partir do último item da revisão bibliográfica (2.3 – Homens e máquinas), que trata da diferenciação entre homem e máquina: tentamos usar o Teste de Turing e o programa ELIZA como instrumentos que possibilitassem um entendimento do significado mitológico de *Blade Runner*: ou seja, entender qual a mensagem da obra enquanto mito.

3.3.1 Decupagem

Aumont e Marie (1993) referem-se à decupagem como “uma descrição do filme em seu estado final” (p. 57, tradução nossa). Eles colocam que o papel desta descrição é ajudar na construção da análise em processo. Porém, ressaltam que, quando da análise, deve-se analisar o próprio filme e não sua transcrição. É no filme que vai ser feita a busca do que a análise necessita (p. 53).

Os autores ainda dizem que não existem modelos obrigatórios de decupagem (p. 58) e que esta deve ser estruturada com os elementos que aquele que faz a análise escolheu como necessários ao seu trabalho (p. 57).

A partir daí realizamos uma descrição de *Blade Runner*³⁰. O filme foi dividido em vinte e nove atos. Não houve um critério específico para esta divisão. Apenas buscamos delimitar blocos narrativos fechados, de modo a facilitar ao leitor localizar (na película) as seqüências referidas no decorrer da análise.

A idéia foi de que esta descrição funcionasse como um guia para análise: localizando no filme as seqüências citadas no processo analítico. Ou seja: durante a análise, cada vez que foi feita referência a uma seqüência do filme, foi citado o ato em que esta seqüência está localizada.

A descrição procurou contemplar todas as seqüências de ação e a grande maioria dos diálogos. Não foi realizada uma transcrição literal dos diálogos: operamos também uma descrição deles.

Adotamos este procedimento na consideração de que esta descrição tem como atribuição apenas funcionar como um mapa para a análise e que o filme aqui é o material de referência por excelência (é ele que vai ser examinado), mesmo porque nenhuma descrição daria conta do detalhamento (visual, cênico, etc.) que *Blade Runner* apresenta.

Por último, utilizamos esta descrição tanto ao examinar o filme segundo o modelo de narrativa mitológica de Campbell, como na reflexão final, sobre o significado da obra cinematográfica.

3.4 Limitações

Como toda proposta de estudo, esta também possui suas limitações, principalmente de ordem teórica.

1. O objeto de estudo desta pesquisa se constitui na primeira versão lançada nos cinemas do filme *Blade Runner* (1982). Esta pesquisa não visa analisar nenhuma outra versão deste filme, bem como nenhum material relacionado a qualquer versão do filme (incluídos aí documentários, livros,

³⁰ Esta descrição encontra-se em anexo a este trabalho.

matérias na imprensa, etc.). Este tipo de material, no entanto, pode vir a ser usado para enriquecer a análise da versão escolhida.

2. O enfoque teórico aqui utilizado para a análise de *Blade Runner*, como foi dito anteriormente, é o da mitologia, através do modelo (narrativa mitológica) de mito do herói proposto por Joseph Campbell em seu livro ***El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*** (2003). O referido modelo se constitui em uma estrutura de interpretação simbólica, com raízes não só na mitologia, mas também na psicologia Junguiana. Os autores que não são da mesma corrente teórica que Campbell são citados com a finalidade de fornecer um contraponto ou colaboram no delineamento de algum conceito necessário ao desenvolvimento do trabalho. Centramos o interesse desta proposta de trabalho especificamente na estrutura de narrativa mitológica apresentada pelo autor, apesar de serem abordados outros aspectos da figura heróica na obra citada.

3. A definição do conceito de narrativa apresentada neste projeto é embasada no fato de que o modelo de mito de herói de Campbell, enquanto referente à narrativa mitológica é, antes de tudo, um modelo de narrativa.

4. No tocante ao enfoque teórico principal (referente à análise em si), não visamos estabelecer qualquer relação íntima com as teorias da Pós-Modernidade, da Cultura e da Recepção. Tampouco pretende-se uma

aproximação às teorias da informação e cibernética. Também não é nossa proposta efetuar qualquer tipo de análise semiótica.

5. São usados aqui autores que versam sobre teoria cinematográfica. No entanto, é necessário dizer que não é nosso intento qualquer tipo de análise relacionado diretamente à técnica cinematográfica: análise de planos ou da montagem (edição) da película, por exemplo.

6. Não tencionamos tecer quaisquer considerações históricas sobre cinema. Também não será feita nenhuma referência histórica às mitologias grega, romana e mitologias orientais em geral. Consideramos que uma referência histórica aqui, de pouca utilidade seria, visto que tal referência não possuiria nenhuma relação direta de utilidade com o tema tratado. Também estabelecemos esta delimitação na consideração de que outros trabalhos já versaram exaustivamente sobre o tema, de maneira que pouco contribuiríamos neste setor.

7. Este trabalho não visa fazer um levantamento de todas as obras relacionadas ao tema da mitologia e do mito do herói.

8. As fontes bibliográficas aqui apresentadas encontram-se nos idiomas português, espanhol e inglês pela razão de a bibliografia de principal interesse encontrar-se nestes idiomas e por falta de tempo hábil para

adquirir a proficiência necessária em outra língua estrangeira para uma leitura (e interpretação) plena e confiável.

9. Optamos por considerar Deckard como o herói de *Blade Runner*. No entanto, outra análise da narrativa mitológica de mito do herói poderia ser feita no filme, considerando o replicante Roy Batty como herói, uma vez que, inicialmente, parece ser este personagem que resgata a humanidade no filme. Essa possibilidade de enfoque fica aqui como sugestão para futuros trabalhos.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A partir do que foi exposto na revisão bibliográfica e na metodologia, damos seguimento à interpretação do filme *Blade Runner*. Primeiramente executamos a interpretação através do modelo de narrativa mitológica de mito do herói de Joseph Campbell. Posteriormente, apresentamos a reflexão sobre o significado do filme enquanto mito.

4.1 Análise do filme *Blade Runner* através do modelo de narrativa mitológica de mito do herói de Joseph Campbell

4.1.1 Separação ou Partida

A) O chamado à aventura

O chamado à aventura, que Rick Deckard recebe, soa como uma convocação para o confronto com velhas questões, ainda pendentes. O

“horizonte familiar de sua vida” parece configurar-se em uma constante fuga de um conflito interior (CAMPBELL, 2003, p. 55, tradução nossa). A esfera do desconhecido, em que abrem-se novas possibilidades, toma forma então em uma caminhada para a resolução deste conflito. Vejamos então, em que consiste este embate interior que atormenta este herói.

No decorrer do filme descobriremos que Deckard havia sido *blade runner* (Ato 2), até se demitir (Ato3), porque não agüentava mais matar (Ato 5). A partir daí poderíamos pensar que ele não identifica os replicantes como engenhos mecânicos, aparatos destinados a cumprir tarefas, e sim como seres vivos, na medida em que matá-los é um problema para ele.

A questão é que, em outros momentos, Deckard apresenta uma opinião completamente oposta. Vê-se que o personagem está ambivalente em relação a isso. Quando conversa com Rachael pela primeira vez (Ato 6), ele refere-se aos replicantes como máquinas que, como quaisquer outras, podem constituir-se em um benefício ou em um risco.

Some-se a isso que sua ex-mulher o chamava de “sushi” (ou conforme o próprio Deckard “peixe frio”): o que nos faz pensar que ela se referia a ele como uma pessoa fria e crua (Ato 2).

Temos aí o conflito do personagem. Replicantes e seres humanos são formas de vida. Deckard não questiona a diferenciação estabelecida entre os

dois pela sociedade em que vive: pois ele mata em nome dessa diferenciação. Quando diz que “não há anúncios para matadores no jornal” (Ato 2) seu conflito é denunciado. Ele associa sua antiga atividade com a de um assassino e não com a de alguém que zela pela lei. O fato de ele ainda mencionar isso, mesmo depois de abandonar o ofício de *blade runner*, parece indicar que algo ainda o incomoda, que este conflito não está resolvido inteiramente, que a ambivalência ainda o domina.

Em *Blade Runner* então, a oportunidade que Deckard tem para resolver sua problemática surge não através de uma jornada ao desconhecido, mas em uma volta ao confronto com aquilo que o perturba.

Um incidente inesperado é que irá precipitar esse confronto. Deve-se ao fato de Holden ter sido ferido por Leon (Ato 1), que Deckard será chamado por Bryant (Atos 2 e 3) para encontrar e eliminar quatro replicantes fugitivos.

Neste momento, então, chegamos à figura do arauto. É esta a figura que coloca o mundo conhecido do herói em jogo, que gera a crise que impele o herói à sua jornada (conforme vimos na revisão bibliográfica, partição 2.2.4.1.1-A). Um personagem encaixa-se nesta definição: Gaff.

É ele quem aparece para levar Deckard até Bryant (Ato 2): Gaff age como o mensageiro de uma convocação. Indiretamente, ele está levando

Deckard à missão de encontrar e eliminar os quatro replicantes fugitivos (atos 3 e 4). Essencialmente, Gaff pode ser entendido como um arauto porque aponta para o herói o caminho de sua aventura, coloca-o na trilha do confronto com o desconhecido.

É pertinente notar que Campbell coloca que o arauto pode aparecer como uma figura velada, envolta em mistério (2003, p. 56). Gaff também condiz com esta descrição. Seu aspecto, a língua híbrida que ele fala (Ato 2) e seus origamis (Atos 3, 7 e 28) dão a ele um caráter enigmático: não é possível saber muito a seu respeito, o que ele esconde.

Os origamis do personagem também podem ser entendidos como um elemento simbólico no filme. Inicialmente, identificamos dois significados possíveis para as dobraduras de papel de Gaff.

O origami parte de uma matéria banal e inerte, o papel, para ser dobrado em diferentes formas: um dragão, uma flor, um barco, um avião. O mesmo material toma diferentes formas nas mãos de um dobrador treinado. Assim talvez o material biológico, igual em humanos e replicantes, pode ser ‘dobrado’, combinado, de modos diferentes. A dobradura de papel poderia ser entendida como uma metáfora de como a ideologia da sociedade de *Blade Runner* manipula a vida de humanos e replicantes. Talvez possamos entender Eldon Tyrrel como o ‘dobrador’, a personificação dessa ideologia.

Em outro sentido, o origami parece ser parte da ação de Gaff, enquanto arauto, no filme. Esta influência (através do simbolismo do origami) aparece três vezes no filme.

Quando Bryant ordena a Deckard que assuma a missão de achar e eliminar quatro replicantes fugitivos, o *blade runner* se recusa (Ato 3). No momento desta recusa, Bryant dá a entender que a opção da recusa não existe. Vemos Gaff colocar um origami de galinha sobre uma mesa próxima à cadeira em que está sentado.

É provável que este origami seja uma mensagem velada do arauto para Deckard, apontando uma covardia deste em assumir a missão. Também poderíamos entender a galinha de outro modo. O argumento de Bryant para que sua ordem seja cumprida é que “é melhor ser o matador do que a vítima” (Ato 5). Lembremos que galinhas são criadas para, um dia, serem abatidas. Talvez isso tenha relação com a afirmação de polícia de que “quem não é tira, é gente pequena” (Ato 3). “Gente pequena” e galinhas parecem ter um ponto em comum no texto do filme: ambas não têm controle de seus destinos, suas vidas estão nas mãos de alguém que, bem provavelmente, não se importa com elas. Desta maneira, Gaff estaria reafirmando as palavras de Bryant, ao mesmo tempo em que impele Deckard à aceitar as ordens que são dadas a ele.

Vemos outra mensagem velada de Gaff quando ele e o *blade runner* estão investigando o quarto de hotel de Leon (Ato 7). Gaff coloca um homem feito de palitos de fósforo sobre uma mesa. A parte inflamável do palito corresponde à cabeça. Ao que parece Gaff está sugerindo que Deckard não tem controle de si mesmo (é ‘cabeça quente’), que não é possuidor da frieza necessária para o trabalho que executa. Isso também pode ser entendido como um desafio, na medida em que provocaria o herói, desafiando-o a continuar em sua missão. O desafio seria evidenciar o controle de si mesmo, pelo movimento de dar continuidade à missão.

O terceiro momento em que um origami de Gaff aparece localiza-se no fim do filme. Trataremos dele na leitura simbólica da etapa da apoteose.

Como vimos até agora, Deckard mostra-se hesitante diante do chamado que é feito a ele. No item seguinte, buscamos saber se este chamado é atendido.

B) A negativa ao chamado

Há apenas uma recusa explícita de Deckard ao chamado à aventura. Vemos essa negativa quando Bryant diz que quer que ele assuma a missão de caçar os quatro replicantes fugitivos (Ato 3).

Deckard não quer aceitar a missão. Diz que já havia demitido-se uma vez e que, naquele momento, estava se demitindo novamente. Bryant dá a entender que, se ele não for o matador, será a vítima (Atos 3 e 5). Considerando-se sem opções, o *blade runner* concorda em fazer o que Bryant lhe ordena, apesar de ainda mencionar que, se não desse conta da missão, desistiria (Ato 5). No entanto, o que vemos no decorrer do filme é que ele leva o encargo de eliminar os quatro replicantes até o fim.

Vimos anteriormente que o conflito dele parece estar em evitar questionar-se sobre a diferenciação entre humanos e replicantes. Essa diferenciação imposta pela sociedade, no filme *Blade Runner*, implica em que os andróides são considerados como inferiores ao ser humano: seriam apenas escravos, máquinas que cumprem funções, objetos, e não uma forma de vida: digna de direitos e de respeito.

A atitude ambivalente de Deckard, ao fugir de um questionamento destes valores, implica em uma aceitação deles. Entretanto, a partir do momento em que ele aceita a missão que lhe é imposta, um primeiro passo é dado no sentido de cessar o movimento de fuga e começar a confrontar o que o atormenta.

Neste primeiro momento, o pêndulo da ambivalência de Deckard pende para a versão 'socialmente aceita' do conflito: ao matar os replicantes, ele também legitima estes mesmos valores de que falamos. Em outras palavras,

seu questionamento não parece dar frutos, pois ao invés de ignorar uma ideologia absurda, ele parece conformar-se (por mais que isso o atormente).

A dúvida que retomaremos nas próximas etapas da análise é a seguinte: até que ponto Deckard rompe as amarras com sua atitude passiva diante do que julga errado, na medida em que cumpre sua missão até o fim?

O fato de que Leon e Roy (Atos 20 e 27) não morrem pelas suas mãos faz alguma diferença? Sua atitude de poupar Rachael (Ato 21) faz com ele siga em direção a uma solução de sua problemática?

C) A ajuda sobrenatural

Nesta etapa, o herói encontra uma figura protetora, que pode ser entendido como uma espécie de mentor, ou sacerdote iniciador e que lhe proporcionará amuletos e/ou conselhos para enfrentar os desafios que ainda estão por vir.

Quem mais aproxima-se de um mentor em *Blade Runner* é Bryant. O chefe de polícia prepara-o para o desafio que ele irá enfrentar, dando-lhe informações sobre os *nexus* – 6. Bryant não aponta o caminho da humanidade para Deckard, muito pelo contrário: ele tem uma posição quase racista em relação aos replicantes. Isto fica evidente pela maneira como refere-se – e bem provavelmente, pelo jeito como pensa – sobre eles (Ato 3).

A ironia, no entanto, é que ao dar informações a Deckard, Bryant também inspira questionamentos no *blade runner*. Por exemplo, quando ambos estão olhando a ficha de cada um dos andróides fugitivos (Ato 4), Deckard pergunta por que motivo estes voltavam à Terra e o que eles queriam da *Tyrrel Corporation*. Bryant diz que descobrir isso é, precisamente, no que consiste o trabalho de Deckard e manda-o ir à companhia que fabrica os andróides para fazer um teste de empatia em um *nexus – 6* (Rachael).

Dito de outra maneira, é Bryant afinal quem impulsiona Deckard a entender os replicantes. É também por força da influência de Bryant que Deckard irá conhecer Rachael, a replicante que vai ter um papel fundamental na jornada do *blade runner*, aproximando-o afetivamente daqueles que ele caça (Atos 21 e 28) ou mesmo salvando sua vida (Ato 20) e fazendo o pêndulo interno de Deckard oscilar outra vez, agora em direção aos replicantes e à condenação implícita da visão socialmente aceita que deles existe. Lembremos também que o próprio chamado à aventura (conforme vimos na revisão bibliográfica, partição 2.2.4.1.1-C) já anuncia o aparecimento posterior desta figura que faz o papel de um mentor. Em *Blade Runner*, Gaff (o arauto) vai buscar Deckard para levá-lo até Bryant.

Aqui vemos uma outra face possível da jornada de Deckard. A parte o fato de sua missão consistir em levar a morte a um grupo de seres vivos, vale atentar em que o conhecimento que o *blade runner* ganha, chega a operar

uma mudança em sua atitude. É pertinente perguntar até que ponto o herói aprende o caminho da humanidade e em que medida isso o redime.

D) A passagem pelo primeiro umbral

Não foi possível encontrar em *Blade Runner* nenhum momento que correspondesse à passagem pelo umbral, bem como nenhum personagem que equivalesse ao guardião do umbral.

Não parece haver nenhum momento em que Deckard confronte alguém com os aspectos da proteção e da destruição. Por nossa análise do filme o *blade runner* também não atravessa o umbral e, talvez por isso, não confronte-se com o guardião, do portão do mundo que lhe é desconhecido.

Falando mais claramente, Deckard aparentemente não confronta nenhum personagem em função de uma possível busca pela humanidade. Quando dos confrontos com Zhora (Ato 17 e 18), Leon (Ato 20), Pris (Ato 26) e Roy (Ato 27), Deckard parece estar fazendo apenas o que lhe mandam, sem questionar.

E) O ventre da baleia

Este é o momento em que o antigo “eu” do herói é aniquilado (conforme vimos na revisão bibliográfica, partição 2.2.4.1.1-E). Trata-se de uma morte

simbólica, após a qual a figura heróica renasce renovada para seu novo destino.

É provável que o único momento em que Deckard parece sofrer uma morte simbólica, reconsiderando suas convicções sobre os replicantes (e sobre seu ofício de caçá-los) encontre-se em seu confronto com Roy (Ato 27). Ainda que não seja possível saber em que grau o combate com Roy transforma este herói, (pois após este acontecimento, Deckard foge de Los Angeles com Rachel), este é o momento decisivo na evolução da narrativa do filme, em que o herói é ‘transformado’ e, ao fazer isso renega as normas humanas daquela sociedade.

De fato, nesta seqüência Deckard quase morre. É precisamente por Roy salvar a vida do *blade runner* e dividir com este suas recordações mais fantásticas, no último momento de sua vida, que alguma transformação pareça operar-se em Deckard, após a morte de Roy, ele reconhece que, no fim, o replicante só queria as mesmas respostas que todo ser humano quer (Ato 27). Em outras palavras: Deckard questiona no que o replicante era tão diferente dos seres humanos, pois aparenta ter os mesmos anseios que eles?

Também neste momento, Deckard parece perceber que Roy tinha tanto amor à vida que isso o impelia até mesmo a salvar a de seu próprio executor. Talvez aí o *blade runner* considere que só um ser vivo pode entender o que

significa a morte e que o ato (de amor à vida) do replicante mostra que ele possuía este entendimento.

Relembrando o momento exato em que Roy salva a vida de Deckard (Ato 27), o replicante olha para o *blade runner*, que tenta desesperadamente evitar a própria morte, e diz: “uma experiência e tanto viver com medo. É isso que é ser um escravo”. Este é um dos saberes que Roy passa a Deckard. É provável que o que o replicante quer dizer ao seu executor é que aquele que vive com medo e não questiona o que lhe é imposto é um escravo: em outras palavras, seria preciso ter coragem para alcançar a liberdade.

Por conseguinte, Deckard, ainda que aparentemente livre, pode ser considerado um escravo, pois, até aquele momento temeu as normas sociais e as aceitou, mesmo estando ambivalente.

Já a trajetória de Roy parece evidenciar o oposto. O replicante se revolta contra o que é imposto a ele. Não parece haver sinal de conformismo nele. Para entender em que consiste a coragem de contestar deste personagem precisamos refletir sobre o que exatamente é contestado.

Primeiramente, temos de considerar que o limite de quatro anos de vida dos replicantes, por si só já os diferencia dos seres humanos: pois trata-se de um mecanismo de segurança (Atos 4 e 6). Há ainda outras diferenciações.

Cada andróide tem uma função determinada e todos são proibidos de viver no planeta Terra³¹.

Roy revolta-se contra todas essas diferenciações. Foge de uma colônia interplanetária com seu grupo e vêm para Terra (Ato 4). Em outras palavras, sua fuga implica em deixar de executar uma função, deixar de servir. Vir à Terra é também uma contestação, na medida em que, sendo ele um replicante, é um ato ilegal.

No entanto, a maior de todas as contestações está no fato de Roy querer viver mais do que quatro anos (Atos 9 e 24). Este desejo vai contra a diferenciação entre humanos e replicantes que já vimos anteriormente. O anseio pela extensão do período de vida constitui-se em uma revolta contra a sociedade que limita este período.

O contraponto a isto parece ser J. F. Sebastian, que, apesar de humano, sofre de envelhecimento prematuro (Atos 22 e 23). Então o tempo de vida, de humanos e andróides, torna-se relativo: Sebastian, engenheiro genético da *Tyrrel Corporation* (Atos 12 e 23), sofre do mesmo mal que a companhia em que ele trabalha causa aos replicantes – decrepitude acelerada (Ato 23).

³¹ Ver o contexto da história, na descrição do filme, que encontra-se em anexo.

Roy leva sua revolta (contra a ideologia que é relativizada pelo personagem de Sebastian) às últimas conseqüências, matando Eldon Tyrrel quando este frustra todas as expectativas do replicante de obter mais vida (Ato 24). Consideremos que Tyrrel pode ser encarado como a materialização dos valores ideológicos que determinam a diferenciação de que temos falado: é ele que fabrica os replicantes e determina a limitação da vida deles.

O ato de matar Tyrrel, talvez signifique, simbolicamente, a renúncia do replicante a uma sociedade que não responde aos seus anseios: que nega a ele o direito à vida.

A coragem de Roy parece residir aí: ele renega uma ideologia que não responde aos seus anseios, que o escraviza. No caso dele, continuar com medo contestar significaria a continuidade de sua escravidão.

É preciso lembrar também que, ainda quando salva a vida de Deckard (Ato 27), o replicante contesta o sistema que o escraviza: ele evita a morte de um ser humano como o faria por um dos seus (por um andróide).

Neste sentido é oportuno pensar novamente no que consiste a escravidão de Deckard. A sociedade ordena ao *blade runner* que mate. É possível que Bryant torne-se a personificação dessa sociedade quando diz ao herói que é melhor ser o matador do que a vítima (Atos 3 e 5). Antes da ameaça velada de Bryant, é o medo diante dela que parece escravizar.

Mesmo que, inicialmente, esteja ambivalente em relação ao que é ordenado a ele, Deckard não parece esboçar uma contestação real. Sua dúvida não vai contra nada: a ausência de uma atitude converte-se em uma aceitação. Só será possível observar uma transformação no personagem quando ele se nega a continuar fazendo o que lhe é ordenado.

Sendo assim, sua fuga de Los Angeles (Ato 29) assinalaria uma morte simbólica e um renascimento de um herói renovado. Morre aquele que se conformava por medo, para que nasça o que irá contestar.

Em relação à metáfora do “ventre da baleia”, poderíamos achar uma semelhança longínqua entre o prédio, dentro do qual se passa boa parte do combate entre replicante e *blade runner*, e o interior de uma baleia. A construção apresenta um aspecto arruinado, escuro e repleto de água, devido à chuva que cai do lado de fora. Em vários pontos há tábuas expostas em meio ao concreto, a semelhança de um esqueleto à mostra.

4.1.2 Provas e vitórias da iniciação

A) O caminho de provações

As provações desta etapa funcionam como uma espécie de “ajuste à realidade”. Através dessas provações o herói vai despindo-se das crenças

irreais que tem sobre a vida. Trata-se de um processo de purgação e renúncia das crenças antigas, em prol de uma percepção mais clara da vida.

Deckard vai passar por esse processo em seus embates com os replicantes. Não parece ser tanto o enfrentamento físico que marca estes confrontos com o significado de uma provação, mas sim o efeito psicológico deles no *blade runner*.

Após executar Zhora, Deckard diz que o relatório policial informaria a “retirada” de uma replicante, mas que ele não podia deixar de sentir por atirar em uma mulher pelas costas (Ato 18). Ele já havia dito que replicantes e *blade runners* não deviam ter sentimentos (Ato 11) e após matar Zhora (Ato 18) ele repete a mesma lamentação: lamenta ter sentimentos naquele momento.

Ao dizer “‘Aquilo’ de novo: sentimentos. Por ela. Por Rachael” (Ato 18), Deckard parece associar a culpa que sente pela morte de Zhora com uma culpa em relação a Rachael. Da maneira como ele expressa suas emoções naquele momento, entendemos que, para ele, as duas estão ligadas de alguma maneira. Possivelmente, o que passa pela cabeça de Deckard é o questionamento de como é possível que ele tenha sentimentos por Rachael e Zhora, se as duas são replicantes: ou seja, objetos de seu trabalho, ‘coisas’.

Até aqui o *blade runner* parecia não conseguir aceitar que possue sentimentos (remorso, culpa, amor) em relação aos andróides. O confronto com Zhora e a morte dela pelas suas mãos fazem com que ele sinta clara empatia por aqueles que caça e, de repente, suas crenças antigas já não são tão firmes: a realidade de suas emoções começa a ficar mais palpável que suas ilusões.

Talvez possamos identificar Rachael e Zhora como a materialização da ambivalência de Deckard em relação aos replicantes: ele acha que ele não estão vivos, que são máquinas (Zhora) mas, ao mesmo tempo, contraditoriamente (ambivalentemente), ama profundamente uma delas (Rachael). Reconhece em Rachael o direito à vida e à dignidade, que não havia dado à Zhora, a ‘replicante porém mulher’ que ele mata ‘pelas costas’.

Quando Leon ataca Deckard e está a ponto de matá-lo, quem salva a vida do herói é Rachael: uma replicante (Ato 20). Momentos depois (Ato 21), Deckard diz que não caçaria Rachael, porque devia a ela sua própria vida. Se seguisse sua conduta profissional, se continuasse a pensar nela como apenas uma replicante, ele acabaria por matá-la. No entanto, o sentimento de gratidão (e provavelmente, de amor) que ele dedica a ela é mais sólido do que uma diferenciação social imposta externamente, entre homem e andróide.

Por fim, Roy salva a vida de Deckard (Ato 27) e divide seus últimos momentos (e todo o valor das recordações que têm de seus quatro anos de vida) com ele. Deckard lamenta não poder ter feito nada além de assistir a morte de Roy. Também admite que o replicante queria o que todos seres humanos querem: portanto, sente-se justificado a considerá-los em um parâmetro de igualdade.

B) O encontro com a deusa

Lembremos que, para Campbell, a mulher representa a plenitude do conhecimento (2003, p. 110) e o herói é aquele que busca conhecimento (p. 110). Segundo o autor, o princípio feminino atrai, guia e estimula o herói a romper suas travas (p. 110). Passadas as provações do caminho, é a este princípio feminino (sob a forma de personagem) que a figura heróica possivelmente se unirá.

Em *Blade Runner* é Rachael que personifica este princípio feminino. O relacionamento que Deckard estabelece com a replicante faz com que ele questione constantemente suas convicções. Vemos isto em diversos momentos do filme, como é explicado a seguir:

Na cena em que Deckard demonstra a Rachael que as memórias dela são implantes (Ato 10), ele trata-a inicialmente de uma maneira dura, destruindo todas as esperanças dela de não ser uma replicante. Ao ver que

ela começa a chorar, ele passa a ser mais afável, mostrando claramente que está com remorso, que sente-se culpado por comportar-se assim. Dito de outra maneira, no começo ele interage com ela na suposição de que ela é um andróide. Quando vê que feriu seus sentimentos, passa espontaneamente a tratá-la como o faria com um ser humano.

Quando Deckard encontra Rachael pela primeira vez, na *Tyrrel Corporation* (Ato 6), ela comenta que ele parece não ver o serviço da corporação como um benefício. Deckard diz que replicantes, como qualquer outra máquina, podem ser um benefício ou um risco. E acrescenta que, enquanto eles fossem um benefício, não seriam assunto dele.

Rachael então pergunta a Deckard se ele já havia executado um humano por engano. Ele diz que não. Ela observa que, na posição dele, haveria esse risco.

Para entender o que Rachael quer dizer neste momento, temos que lembrar que ela ainda acha que é humana. Pois bem, como um ser humano, talvez ela queira ter certeza de que os homens que diferenciam-na dos replicantes são confiáveis. A consideração fria de Deckard sobre os replicantes (“como qualquer outra máquina, eles podem ser um benefício ou um risco”) talvez faça com que ela não confie nele: pois se é tão fácil para ele matar os andróides (que, exceto pela maneira como são gerados e pelo tempo de vida, são iguais ao ser humano), o que o impediria de matar um ser

humano? Talvez Rachael esperasse que ele não estivesse tão certo de suas posições, que o trabalho que ele faz não parecesse tão fácil (para ele mesmo). Talvez ela julgue Deckard muito frio: e lembremos que a ex-mulher do *blade runner* chamava-o de “peixe frio” (Ato 2).

Quando Rachael pergunta a Deckard se ele já havia executado um ser humano por engano, ela possivelmente está sendo irônica. Talvez ela esteja questionando a capacidade dele de diferenciar um replicante de um ser humano. Não esqueçamos que o critério (do teste *Voight – Kampff*) para diferenciar humanos de andróides é a empatia (capacidade de colocar-se no lugar do outro, compaixão). É provável que Rachael ache que, para alguém que potencialmente têm tantas vidas nas próprias mãos, ele é confiante demais, frio demais: e o que impediria um homem tão frio de, num julgamento errôneo, matar um ser humano? E, afinal de contas, um homem tão frio se importaria se isso acontecesse?

Em outro momento, depois que Rachael mata Leon, salvando a vida de Deckard (Ato 20), ambos conversam no apartamento dele (Ato 21). Ele pergunta se ela está tremendo, diz que ele também e que faz parte do negócio. Rachael (que já sabe ser uma replicante) diz que não está no negócio, mas sim que ela é o negócio.

Vemos aí que, novamente, Rachael questiona a frieza de Deckard. Ela lembra a Deckard que matar não é apenas um ‘negócio’, principalmente

porque ela é o ‘negócio’. É ela que pode ser morta e, por isso, ela pode julgar melhor. Ela evidencia o fato de que Deckard trata os replicantes como uma coisa, um objeto: ela é a ‘coisa’, o ‘negócio’. Se pudesse expressar tudo isso explicitamente, em uma frase, talvez ela dissesse: “Não faça parecer tão simples o ato de matar alguém como eu”.

Vale considerar ainda que os tremores que Deckard sente após matar um replicante são indícios de alguma emoção nele. O que ele faz diante desses sintomas é tentar banalizá-los, ignorá-los: “parte do negócio”. É pertinente lembrar que um pouco após essa conversação com Deckard, Rachael pergunte se ele já aplicara o *Voight – Kampff* nele mesmo (Ato 21), embora não fique claro (no contexto dessa cena) o que ela espera disso: saber se ele tem alguma empatia (se ele é tão frio quanto parece), ou mesmo se ele é um replicante.

O que vemos em todas essas cenas do filme é que Rachael, de certa maneira, guia Deckard. Ela mostra a ele que replicantes não são apenas máquinas. Em cada um desses instantes do filme podemos observar que Rachael ensina Deckard a tratá-la como um ser humano e, ao mesmo tempo, faz com que ele porte-se como um, no sentido filosófico e ético do termo.

No fim de *Blade Runner*, é a este princípio feminino que Deckard irá unir-se, embora ele mesmo observe que não sabe quanto tempo terá com ela (Ato 29).

C) A mulher como tentação

Nesta instância, o princípio feminino constitui-se em uma provação, onde a convicção e a persistência do herói em relação aos seus ideais são testadas. Geralmente, o herói tem de resistir a algum tipo de tentação.

Em *Blade Runner* parece haver apenas um momento em que uma figura feminina tenta Deckard: a cena em que ele conversa com Zhora no camarim dela (Ato 17).

Por força de seu ofício (ela trabalha como dançarina no bar de Taffey Lewis), Zhora está seminua no início da cena. Ela aparenta pensar que Deckard é algum tipo de pervertido, que está identificando-se como integrante de um “comitê de abusos morais” (Ato 17) para vê-la despida.

Ao final da cena, ela pede a Deckard que seque suas costas. Como vemos logo em seguida, isso era apenas um artifício para tentar matá-lo. Aparentemente, em algum momento, Zhora intui que ele viera executá-la.

Ainda que ela o tente, isso não assemelha-se a um tipo de provação para o herói. O conflito de Deckard nada tem a ver com uma exigência de castidade. Neste caso, resistir a uma tentação da carne teria apenas evitado que ele fosse machucado pelos golpes de Zhora. E, de fato, não sabemos se ele aceita secar as costas dela porque sente-se tentado, ou porque quer continuar a dissimular sua identidade (de *blade runner*).

D) A reconciliação com o pai

Aqui o herói confronta uma figura que pode ser entendida como paterna ou antagonista. Essa figura submete o herói a uma série de testes, que visam avaliar sua preparação para lidar com os dons oferecidos pela jornada. À semelhança do guardião do umbral, este personagem de caráter antagonista possui um aspecto protetor e um destruidor. Em *Blade Runner* essa figura toma forma no replicante Roy Batty.

Em um certo sentido, Roy é o oposto de Deckard. Enquanto o *blade runner*, apesar de humano, insiste em ignorar suas emoções e tenta adotar um temperamento frio por força de seu ofício, Roy, apesar de 'replicante', parece ser completamente emocional: capaz de ser mortífero em um momento e completamente infantil em outro. Esta, de fato, é uma das ironias do filme, que tem caráter simbólico: o humano é frio como uma 'máquina', o andróide é intenso e passional como um 'humano'. A seguir,

citamos alguns momentos de *Blade Runner* em que este caráter intenso e passional aparece.

Após ter frustrado todas as esperanças de extensão de vida de Roy, Eldon Tyrrel tenta “consolá-lo”, exaltando a grandiosidade da curta existência de Roy (Ato 24). O replicante diz que fez coisas duvidosas e, neste momento, porta-se como uma criança arrependida diante do pai, com a cabeça baixa, falando com a voz entrecortada. Apenas alguns instantes depois, ele beija Tyrrel afetuosamente e mata-o. Enquanto afunda os olhos de Tyrrel com os próprios dedos, parece haver uma expressão de ódio em seu rosto.

Possivelmente há um simbolismo neste ato de matar afundando os olhos. Em Cooper vemos que, entre outros significados, o olho simboliza a “Onisciência; a divindade que tudo vê” (2002, p. 133, tradução nossa). Lembremos que é Tyrrel quem dá vida aos replicantes e que, em certo momento, Roy refere-se a ele como “o criador” (Ato 24). A partir daí, temos que o presidente da *Tyrrel Corporation* é uma espécie de deus, na medida em que tem o poder de criar vida. Dessa maneira, quando Roy afunda os olhos dele, está mutilando um signo de divindade, o signo do poder de um deus.

Isso também evidencia o caráter sensível de Roy: a maneira como mata seu criador é envolta em um caráter sagrado. Mesmo que essa execução seja um ato de ódio, parece existir um certo protocolo que é observado: em outras

palavras, matar um deus como se fosse um homem comum soaria como um ato indigno.

Em outra cena, após ter descoberto que Roy e Pris são *nexus* – 6, Sebastian pede a eles que mostrem alguma coisa (Ato 23). Roy, falando em um tom de quem foi ofendido diz que eles (ele e Pris) são seres vivos, não máquinas. Na mesma cena, para convencer Sebastian a levá-lo até Eldon Tyrrel, Roy brinca como uma criança, com dois olhos de vidro.

Na ocasião em que conta a Pris que Leon e Zhora estão mortos (Ato 22), sua expressão é a de uma criança triste e desamparada.

O embate com Deckard parece ser uma espécie de jogo para o Roy (Ato 27). Em certos momentos ele age como se estivesse em uma brincadeira de “pega-pega” com Deckard, chegando a fazer uma contagem: “four, five: try to stay alive (...) six, seven: go to hell or go to heaven”. Em outro momento (Ato 27), após Deckard bater nele com um cano, Roy diz, ironicamente, que este ato foi irracional da parte dele “sem mencionar a falta de espírito esportivo”.

É importante notar que, em um momento do combate, Roy sente que sua morte se aproxima (Ato 27). Sua mão começa a fechar e ele, em desespero, exclama: “Deckard... ainda... não”. Essa fala do replicante dá a entender que ele tem de concluir alguma coisa com o *blade runner* antes de

morrer: talvez sinta que ainda não puniu seu adversário pela morte de seus companheiros da maneira adequada.

Lembremos do que vimos na revisão bibliográfica (partição 2.2.4.1.2-D): o antagonista do herói submete este a uma série de testes, para avaliar a preparação dele para lidar com os dons oferecidos pela jornada: pois estes dons podem ser mortais para aqueles que não estão capacitados a recebê-los. Simbolicamente, talvez Roy (enquanto antagonista do herói) não tenha aplicado todos os testes necessários: o que acarretaria dizer que, neste momento, ele ainda não havia cumprido plenamente sua função.

Há outro ponto que deve ser notado quando Roy começa a contar suas lembranças para Deckard, após salvá-lo. O replicante trata seu adversário em um tom amigável (Ato 27). Ele começa seu relato dizendo “eu vi coisas que vocês humanos não acreditariam” em um tom de quem encontra um amigo próximo e diz “você não vai acreditar no que me aconteceu hoje”. Isso assemelha-se muito ao caráter paterno da figura antagonista do herói (conforme vimos na revisão bibliográfica, partição 2.2.4.1.2-D). A violência dos testes dá lugar a um tratamento protetor: as memórias que são contadas seriam o último ensinamento.

É importante notar na cena do combate com Deckard (Ato 27), que embora Roy tenha um aspecto destruidor ao início, é seu aspecto protetor que prevalece ao fim. O replicante não apenas salva a vida de Deckard, mas

também indica uma direção melhor para ela. As palavras de Roy antes da morte parecem inspirar um novo conceito de humanidade em Deckard.

E) A apoteose

Ao final de *Blade Runner*, Deckard parece resolver seu conflito³². Quando reconhece que o replicante Roy apenas queria as mesmas coisas que todo ser humano quer (Ato 27), Deckard parece resgatar uma certa dimensão de humanidade. Ele reconhece que a diferenciação imposta pela sociedade, entre humanos e replicantes não corresponde à realidade.

Essa sua compreensão vai ser coroada quando ele volta a seu apartamento, procurando por Rachael (Ato 28). Quando constata que ela está viva, ele beija-a aliviado. Percebemos aí que ele estava preocupado com ela. Apesar de ela ser uma replicante ele sente e expressa amorosamente seus sentimentos por ela.

Quando Deckard pergunta a Rachael se ela o ama e confia nele, vemos o sinal mais claro da mudança. Ele faz uma referência a existência de amor e confiança entre os dois: isso denuncia que estas duas instâncias de relacionamento são possíveis com Rachael (uma replicante).

³² O que não significa que ele tenha cumprido o propósito de sua aventura heróica, como veremos mais adiante no estágio “O regresso e a reintegração à sociedade”.

Outro possível indicativo de que Deckard solucionou seu conflito está no origami em forma de unicórnio, que Gaff deixa em sua porta (Ato 28). Vemos em Cooper, que o unicórnio, enquanto símbolo, aponta para um aspecto de pureza, de “perfeição do bem” (2002, p. 181, tradução nossa).

No caso do *blade runner*, é possível que este aspecto de pureza esteja relacionado com a resolução de uma problemática. O herói não se encontra mais ambivalente em relação aos replicantes: identifica-os como seres vivos.

Lembremos que Gaff devolve a arma que Deckard havia perdido no combate com Roy (Ato 27). Isso parece indicar que ele estava seguindo o *blade runner*: pois sabia que a pistola havia sido perdida e onde ela estava. Neste sentido, com o origami de unicórnio, simbolizaria também um reconhecimento de Gaff (enquanto arauto) do feito do herói.

F) A última graça ou o prêmio final

Em *Blade Runner* esta etapa equivale à anterior. Deckard não obtém nenhum tipo de elixir, mas sim um conhecimento de ordem espiritual. Sua visão do mundo em que vive foi renovada pelas provações pelas quais passou.

Talvez seu prêmio final esteja na união com o princípio feminino que Rachael representa, apesar de Deckard não saber quanto tempo essa união irá durar (Ato 29).

4.1.3 O Regresso e a reintegração à sociedade

A) A negativa ao regresso

Em *Blade Runner* o propósito coletivo da aventura heróica de Deckard vê-se frustrado. Deckard não retorna para comunicar os conhecimentos adquiridos, mas sim foge com Rachael para alguma região distante de Los Angeles (Atos 28 e 29).

É difícil conceber em que constituiria-se um regresso e reintegração de Deckard. De fato, não é possível dizer que há uma negativa clara ao regresso, mas apenas que o filme deixa esta parte em aberto: não sabemos o que Deckard vai fazer dali para adiante.

Em termos simbólicos, talvez isso signifique que para a humanidade (aqueles para os quais deveria retornar com o novo conhecimento adquirido) o mesmo conflito que Deckard possuía continua em suspenso, sem uma solução definitiva.

4.2 Reflexão sobre o significado de *Blade Runner*

Partimos aqui para uma reflexão sobre o significado do filme *Blade Runner*, usando o que foi exposto no item 2.3 (homens e máquinas) da revisão bibliográfica.

4.2.1 O Teste de Turing e *Blade Runner*

Como já foi assinalado anteriormente, na análise dos resultados (a reconciliação com o pai, partição 4.1.2-D), uma das grandes ironias de *Blade Runner* está numa inversão dos conceitos que temos normalmente sobre homens e máquinas. Dentro dessa concepção ‘normal’ as máquinas seriam frias, regidas pela lógica pura, despidas de qualquer conteúdo emocional. O ser humano seria passional, governado pelas emoções. No filme a inversão de valores opera-se nos personagens Rick Deckard e Roy Batty, que consideramos como metáforas, respectivamente, do ser humano e da máquina³³:

Deckard, o ser humano, esforça-se para ignorar suas próprias emoções. Seu ofício (matador) exige que ele, de fato, porte-se como uma máquina, cumprindo ordens sem questionar: uma ferramenta da ideologia de uma

³³ Essas metáforas são determinantes no significado do filme, na medida em que esses personagens são de grande importância para o significado do filme, como vemos ao final desta partição da análise do resultados (4.2.1 – O Teste de Turing e *Blade Runner*), na seguinte (4.2.2 – O ELIZA e *Blade Runner*) e na conclusão final deste estudo.

sociedade. Roy Batty, o replicante (a máquina) é passional, guiado pelas emoções, pela busca de liberdade.

Após assistir *Blade Runner*, é muito provável que o espectador pergunte a si mesmo quem, afinal de contas, é a máquina.

Em parâmetros diferentes do filme, no Teste de Turing (revisão bibliográfica, partição 2.3.3) temos a mesma questão. Há um interrogador que, entre dois elementos ocultos, busca distinguir qual é o ser humano e qual é a máquina. Na exposição do procedimento do teste vimos que o papel da máquina é levar o interrogador à uma conclusão errônea: identificando a máquina como ser humano. Vimos também que, a função do outro elemento oculto (um ser humano) é ajudar o interrogador a identificar corretamente a máquina.

Turing chamou este teste de *Imitation Game*. Trata-se então, não somente de um teste, mas de uma espécie de jogo. Poderia-se dizer que em *Blade Runner* também há um pouco deste jogo. É possível que nós, os espectadores, sejamos o interrogador. A diferença é que talvez não interroguemos um ente exterior, mas sim direcionemos o questionamento para nosso interior. O filme abre a possibilidade desse jogo, cria um espaço para esta interrogação.

O replicante Batty chora diante do corpo inerte de sua amada e lhe dá dignidade na hora da morte, colocando a língua dela para dentro da boca com um beijo. Passa o sangue dela em seu rosto, como que para guardar um pouco do ser amado que se foi (Ato 27). O humano Deckard mata uma ‘replicante, porém mulher’ pelas costas (Ato 18).

Diferentemente do jogo de Turing, talvez a máquina do filme não tente confundir o interrogador (nós, espectadores), mas sim apontar os erros de julgamento do ser humano sobre sua atitude perante a vida. No último momento, o replicante parece entender que um ser vivo merece respeito e dignidade, salvando a vida do ser humano que nega a ele estes mesmos direitos (Ato 27). Deckard e Roy matam. No entanto, é possível que o primeiro o faça por medo (das conseqüências de desobedecer a ordens), e o segundo, pela própria sobrevivência.

Nesse jogo do filme, parece ser o homem quem confunde o interrogador: um homem que procura anúncios para matadores no jornal, como se este fosse um emprego como qualquer outro (Ato 2).

Existe em *Blade Runner* uma outra possibilidade de analogia com o Teste de Turing: o teste de empatia *Voight – Kampff*. Este teste consiste em um questionário pré-formulado, contendo perguntas que estimulam uma resposta emocional. A resposta emocional é medida pelo tempo de reação e resposta, pela dilatação capilar (referente à pressão sanguínea), pela reação

de enrubescimento, pela flutuação da pupila e pela dilatação involuntária da íris, entre outras coisas. Se a reação emocional às perguntas estiver dentro do padrão, o indivíduo testado é humano.

Como no Teste de Turing, há um interrogador. Porém, no *Voight – Kampff*, há somente um elemento interrogado. Além disso, no teste de empatia, o que está oculto é a natureza de quem é testado: a entidade mecânica é mascarada por uma constituição quase idêntica a do ser humano.

O teste do filme, de fato, parece ser a materialização do questionamento sobre a humanidade. Assim como nós (espectadores) podemos ser levados a fazer (ao assistir a película), o *Voight – Kampff* procura uma resposta emocional no elemento testado. Em outras palavras, é como se a busca de uma reação emocional fosse o parâmetro que *Blade Runner* fornece para o questionamento sobre (e para a procura pela) a verdadeira humanidade.

É irônico que o grande olho que aparece na tela do teste não observa, mas sim é observado. O interrogador, bem como os espectadores do filme, procuram, dentro do olhar da máquina, um sinal de emoção, talvez porque esta tenha, como diz Freitas, tornado-se a “depositária única da humanidade” (FREITAS, 1996, p. 211).

4.2.2 O ELIZA e *Blade Runner*

Ao falar sobre o ELIZA (conforme a revisão bibliográfica, partição 2.3.4), Roger Schank ressalta a importância da memória como parâmetro de comparação e entendimento do que vivemos.

Em *Blade Runner*, Eldon Tyrrel fala que os implantes de memórias dão uma base para as emoções dos replicantes, suprimindo a carência de experiências deles (Ato 6). Considerando o que diz Schank, os replicantes seriam iguais ao ser humano na maneira de pensar, na medida em que também precisariam das recordações para tecer seus julgamentos, para “terem uma base para suas emoções”.

É pertinente aqui abordar a semelhança do modo de funcionamento do ELIZA com o de humanos e replicantes: ele usa aquilo que grava (memória) para manter a conversação com uma pessoa. Em outras palavras, a memória é parte fundamental dentro do julgamento lógico que o programa faz para determinar sua próxima ação (sua próxima participação no diálogo).

Schank ainda vai dizer que “que nosso conhecimento do mundo é mais ou menos equivalente ao conjunto de experiências que tivemos”, e que a única maneira de podermos comunicar estas experiências é contando histórias (1990, p. 12, tradução nossa). O que temos que considerar aqui é

que estas histórias são contadas a partir da memória do que experimentamos.

Em *Blade Runner*, Roy, antes de morrer, conta uma história a Deckard, compartilhando suas memórias com aquele que viera matá-lo (Ato 27). O replicante vai dizer a seu caçador que lamenta ver os momentos de sua vida “perdidos no tempo como lágrimas na chuva”.

Segundo a interpretação de Freitas, a humanização do replicante, passaria pelo reconhecimento do valor das próprias experiências, da própria existência: das próprias memórias (FREITAS, 1996, p. 214).

No exemplo da conversação de uma pessoa com o ELIZA (revisão bibliográfica, partição 2.3.4) é possível notar que o computador poderia passar por um ser humano. No entanto, o ponto mais importante é que, conforme diz Schank, o que faz que este programa de computador pareça inteligente é que ele remete (durante o diálogo) às declarações da pessoa que conversa com ele (SCHANK, 1990, p. 18). Em outras palavras, poderia-se dizer que o ELIZA reflete a pessoa com quem mantém uma interação, na medida em que apenas devolve, sob forma de questão, o que ela já havia dito. Isso nos faz pensar novamente na máquina depositária da humanidade (FREITAS, 1996, p. 211): embora o ELIZA esteja apenas executando automaticamente uma tarefa, ele parece, simbolicamente, tornar-se um espelho em potencial para aquele que interage com ele.

Uma nova ironia aparece no fato de que talvez haja uma grande semelhança entre a pessoa que olha no monitor de um computador ao dialogar com o ELIZA, e o *blade runner* que examina o glóbulo ocular do replicante na tela da aparelhagem do *Voight - Kampff*: ambos olham nos olhos da máquina.

CONCLUSÃO

Quando o replicante Roy Batty lamenta que suas lembranças se perderão no tempo “como lágrimas na chuva” (Ato 27), é possível perceber uma afinidade com as seguintes palavras de Roger C. Schank: “tudo o que temos são experiências, mas tudo que efetivamente podemos contar para os outros são histórias” (1990, p. 12, tradução nossa).

Joseph Campbell diz que uma das funções básicas do mito é indicar caminhos possíveis para a vida, dando uma idéia do que potencialmente pode ser experimentado (CAMPBELL; MOYERS, 1999, p. 6, 32). Vimos em Fromm (revisão bibliográfica, partição 2.2.3) que o mito expressa essa indicação através de uma linguagem simbólica.

É importante notar que Campbell e Schank concordam em um ponto crucial: a passagem de conhecimento (experiências ou indicações) através de histórias, de narrativas.

Ao aplicarmos o modelo de mito do herói de Campbell em *Blade Runner* (análise dos resultados, partição 4.1) vimos que Deckard cumpre todos os estágios da aventura heróica, exceto a parte do regresso (revisão bibliográfica, partição 4.1.3-A). No entanto, isso não significa necessariamente que o filme não seja um mito. Consideramos mais provável que esta negativa ao regresso faça parte do sentido do mito. Nessa recusa ao regresso há pelo menos dois significados possíveis:

O primeiro seria de que, quando o herói não regressa, o conhecimento que ele adquiriu não é compartilhado com ninguém. O segundo seria de que a narrativa fica em aberto e que esta é apenas uma hesitação temporária do herói.

Considerando ambas as possibilidades, constatamos que *Blade Runner* parece retratar uma indefinição do ser humano em relação à própria humanidade: Deckard não parece decidir, ao fim do filme, o que irá fazer com o aprendizado que teve com Roy (Ato 27). O caminho perdido da valorização da vida que Deckard e Roy resgatam não é revelado para os outros: sejam eles humanos ou replicantes. No entanto, é fundamental assinalar que o *blade runner* dá um passo importante nesse caminho ao ficar com Rachael: seu compromisso com ela talvez seja um compromisso com o futuro.

De fato, a parte de isso ser material para um outro estudo, é Roy quem efetua o regresso heróico: antes de morrer ele compartilha sua humanidade recém descoberta com a única pessoa disponível: aquele que viera matá-lo.

Ao compararmos *Blade Runner* com o Teste de Turing e com o ELIZA foi possível ver, além dessa indefinição da humanidade, qual parece ser a mensagem do filme:

A máquina torna-se um reflexo do ser humano. É também ela que acaba por apontar as falhas do homem. É o replicante Roy Batty que irá conceder a dignidade e o respeito à vida de Deckard ao salvá-lo da morte. Dignidade e respeito que, até então, lhe haviam sido negados por aquele que ele salva.

Há que se considerar ainda alguns pontos no que diz respeito à nossa interpretação de *Blade Runner* segundo o modelo de Joseph Campbell. Sob um outro ponto e vista, esta análise poderia ser diferente:

Neste momento pós-moderno e fragmentado em que vivemos, talvez a linearidade dos eventos, existente no modelo de mito do herói de Campbell, não seja necessária, ou mesmo possível.

Neste sentido o encontro com Bryant (Atos 3 e 4) poderia ser visto como a passagem pelo umbral³⁴. O chefe de Deckard tomaria a forma do guardião do umbral dentro da consideração de que ele impede o herói de seguir o seu caminho: como capitão de polícia seu interesse não está na humanização do herói, mas sim em manter a ordem e resguardar os valores estabelecidos pela sociedade.

A claustrofóbica Los Angeles de *Blade Runner* também poderia ser vista como equivalente à figura mitológica do ventre da baleia³⁵. Na medida em que, no início do filme, Deckard já parece estar em conflito em relação aos critérios que definem a humanidade (ele compara seu ofício ao de um assassino (Ato 2)), este herói poderia já ter sofrido sua morte simbólica. Neste caso, ele estaria em um estado de adormecimento, de incubação do renascimento que renovará suas concepções sobre o mundo que o rodeia.

É de muita importância assinalar que, se em alguns momentos esta pesquisa parece apresentar um texto repetitivo, isso deve-se à nossa preocupação em que o embasamento teórico e a metodologia estivessem adequadamente estruturados para que o processo de análise fosse coerente e bem executado.

³⁴ Para repensar a análise, ver: revisão bibliográfica (partição 2.2.4.1.1-D) e análise dos resultados (partições 4.1.1-A, 4.1.1-B e 4.1.1-D).

³⁵ Para repensar a análise, ver: Sinopse em anexo (Abertura); revisão bibliográfica (partição 2.2.4.1.1-E) e análise dos resultados (partições 4.1.1-A, 4.1.1-B e 4.1.1-E).

Fundamental também é ressaltar que as conclusões a que chegamos nesta dissertação ainda precisam ser testadas em outros estudos: é preciso que muito seja investigado até que as temáticas de *Blade Runner* sejam esgotadas. Nesse sentido, ficam algumas sugestões para futuros estudos:

Analisar *Blade Runner* através da estrutura de mito do herói de Campbell, considerando o replicante Roy Batty como herói.

Examinar mais profundamente as interfaces entre o Teste de Turing e o teste de empatia *Voight – Kampff* de *Blade Runner*.

Realizar uma análise mais contundente sobre as interfaces entre o ELIZA e o filme *Blade Runner*.

Discutir a questão da aura, realizando um estudo de caso de *Blade Runner*: até que ponto um filme reprodutível por meios técnicos pode guardar um elemento inefável, de caráter particular para cada espectador. No tocante a esta proposta, talvez a área das pesquisas de recepção também pudesse proporcionar elementos inovadores.

Por fim, julgamos relevante uma última reflexão sobre o significado de *Blade Runner*. Vimos na revisão bibliográfica (partição 2.3.2: uma brevíssima história da máquina na narrativa) que o vocábulo tcheco que dá origem à palavra ‘robô’ significa “trabalho escravo”. Vimos também que o replicante

Roy Batty fala no filme sobre o quanto o medo é determinante na submissão de alguém a escravidão (Ato 27): temos aí uma relação estabelecida entre a máquina e a escravidão.

Pensemos agora que o protagonista do filme, Rick Deckard, inicialmente, é frio 'como uma máquina' (análise dos resultados, partição 4.1.2-D).

A partir daí então, propomos um questionamento, que serviria para uma reflexão individual, ou mesmo como uma sugestão para futuros estudos:

Conforme sugere Freitas, ao analisar *Blade Runner* (1996, p. 211), não estaria a humanidade escravizando a si mesma através da tecnologia, por medo do desconhecido? Talvez seja pertinente pensar se o homem não está se tornando (metaforicamente) uma máquina 'fria', que apenas processa informação sem contestar. De igual importância seria considerar, nesse movimento de reflexão, até que ponto os meios tecnológicos teriam papel determinante nessa 'escravização': não estaria a humanidade pervertendo estes meios de que faz uso?

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ARISTÓTELES. Poética. In: ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. **A poética clássica**. São Paulo: Cultrix, 1997.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Análisis del film**. 2. ed. Barcelona: Paidós, 1993.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 6. ed. São Paulo: Difel, 1985.

BASSA, Joan; FREIXAS, Ramon. **El cine de ciencia ficción: una aproximación**. Barcelona: Paidós, 1993.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George (orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.

BAUZÁ, Hugo Francisco. **El mito del héroe: Morfología y semántica de la figura heroica**. México: Fondo de Cultura Económica, 1998.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985 [©1936].

BETTON, Gerard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. 2. ed. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito**. 17. ed. São Paulo: Palas Athena, 1999.

CAMPBELL, Joseph (org.). **Mitos, sonhos e religião: nas artes, na filosofia e na vida contemporânea**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CAMPBELL, Joseph. **El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2003 [D.R.©1959].

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio; GOMES, Paulo Emilio Salles; PRADO, Décio de Almeida; ROSENFELD, Anatol. **A personagem de ficção**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia do cinema**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Frederico. **Como analisar un film**. Barcelona: Paidós Ibérica, 1990.

CASSIRER, Ernst. **Ensaio sobre o homem**: introdução a uma filosofia da cultura humana. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

CHILDERS, Peter; SCHANK, Roger C. **The cognitive computer**: on language, learning, and artificial intelligence. [S.I.]: Addison-Wesley Publishing Company, 1984.

COOPER, J.C. **Diccionario de símbolos**. 2. ed. México: Ediciones G. Gili, 2002.

CORBIN, Juliet; STRAUSS, Anselm. **Basics of qualitative research**: grounded teory procedures and techniques. Newbury Park, California: Sage, 1990.

DENZIN, N; LINCOLN, Y. Paradigms and perspectives in transition. In: DENZIN, N; LINCOLN, Y. **The landscape of qualitative research, theories and issues**. Thousand Oaks: Sage Publications, 2003.

DICK, Philip K. **O caçador de andróides**. 4. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FREITAS, Miriam Gomes de. Psiquê e soma: duas ordens de razão. In: ABROMOVICH, Milton; SCHMOEDECKE, A. A. **Gastroenterologia e suas relações**. Porto Alegre: Editora da Universidade/ UFRGS, 1996.

FREY-ROHN, Liliane. **De Freud a Jung**. México: Fondo de Cultura Económica, 1991.

FROMM, Erich. **A linguagem esquecida**: uma introdução ao entendimento dos sonhos, contos de fada e mitos. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas Técnicas para o trabalho Científico, que todo mundo pode saber, inclusive você**: Explicação das Normas da ABNT. 7. ed. Porto Alegre: [s.n.], 1999.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. **Narrativa audiovisual**. Madrid: Cátedra, 1993.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. **La imagen narrativa**. Madrid: Paraninfo, 1995.

GENETTE, Gérard. Fronteiras da narrativa. In: MENDONÇA, Antônio Sérgio Lima; NEVES, Luiz Felipe Baeta (orgs.). **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

GUBA, E.; LINCOLN, Y. Competing paradigms in qualitative research. In: DENZIN, N.; LINCOLN, Y (Editors). **Handbook of qualitative research**. Thousand Oaks: Sage Publications, 1994.

KOTHE, Flávio Rene. **A narrativa trivial**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo, símbolo na psicologia de C.G. Jung**. São Paulo: Cultrix, 1986.

JUNG, Carl Gustav. **Memórias, sonhos, reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1961.

JUNG, Carl Gustav; VON FRANZ, Marie-Louise (orgs.). **O homem e seus símbolos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

JUNG, Carl Gustav. **Símbolos de transformacion**. Buenos Aires: Paidós, 1977 [©1962].

KOFF, Rogério Ferrer. **Pensando com o cinema: uma aventura interdisciplinar**. Santa Maria: FACOS/UFSM, 2002.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo**. 8. ed. São Paulo: Ática, 1997.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVI - STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1970.

LOPES, Ana Cristina M.; REIS, Carlos. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

MARTIN, Wallace. **Recent theories of narrative**. New York: Cornell University Press, 1991 (©1986).

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1995.

PLATÃO. **A república**. São Paulo: Hemus, 1970.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto**. 3. ed. Lisboa: Vega, 1992.

ROCHA, Everardo P. **O que é mito**. São Paulo: Brasiliense, 1996 (©1985).

SAMMON, Paul M. **Future noir: the making of Blade Runner**. New York: Harper Paperbacks, 1996.

SCHANK, Roger C. **Tell me a story: a new look at real and artificial memory**. New York: Macmillan Publishing Company, 1990.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1970.

TEIXEIRA, Cristina Maria. **Malcolm Lowry's *Under the volcano*: a study of myth and symbol**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina. Departamento de Língua e Literatura Estrangeira. Programa de Pós – Graduação em Inglês e Literatura Correspondente, Florianópolis, 1979.

VON FRANZ, Marie-Louise. **A interpretação dos contos de fada**. São Paulo: Paulinas: 1990.

MEIOS ELETRÔNICOS CONSULTADOS

COELHO, Luciano; PRIMO, Alex. **Cybelle**. Website do Chatterbot Cybelle. ©2001. Disponível em: <http://cybelle.cjb.net>. Acesso em: 14 set. 2004.

HODGES, Andrew. **Alan Turing and the Turing Test**. In: The Alan Turing Home Page. 2002. Disponível em: <<http://www.turing.org.uk/publications/testbook.html>>. Acesso em: 08 set. 2004.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Régis Martins de. Vida artificial e os desafios para as fronteiras entre humanos e máquinas: um olhar da ficção científica. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25, 2002, Salvador. **1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/2002/np08/>>

NP8OLIVEIRA.pdf.>. Acesso em: 02 set. 2004.³⁶

STANFORD Encyclopedia of Philosophy. Enciclopédia *online*. **The Turing Test**. 2003³⁷. Disponível em: <<http://plato.stanford.edu/cgi-bin/encyclopedia/archinfo.cgi?entry=turing-test>>. Acesso em: 08 set. 2004.

³⁶ Na página consultada há a referência de dois eventos: “**XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002**” e “**XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002**”. Como não é possível saber com certeza em qual dos dois eventos o trabalho foi apresentado, consideramos que o segundo está subordinado ao primeiro. Também consideramos que o núcleo de pesquisa, onde o trabalho foi apresentado, está subordinado ao segundo evento. A partir daí tentamos adequar estas informações ao que diz a ABNT na **NBR 6023 (AGO 2002) – Informação e documentação – Referências – Elaboração**.

VÍDEOS UTILIZADOS

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley.

Elenco: Harrison Ford (Rick Deckard); Rutger Hauer (Roy Batty); Sean Young (Rachael); Edward James Olmos (Gaff); M. Emmet Walsh (Capitão de Polícia Bryant); Daryl Hannah (Pris); William Sanderson (J. F. Sebastian); Brion James (Leon); Joe Turkel (Eldon Tyrrel); Joanna Cassidy (Zhora); James Hong (Chew); Morgan Paull (Dave Holden); Kevin Thompson (Bear); John Edward Allen (Bear); Hy Pike (Taffey Lewis) e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. Los Angeles: Warner Brothers, c1982. 1 videocassete (118 min), NTSC, color. Produzido por Warner Video Home. Baseado na novela “Do androids dream of eletric sheep?” de Philip K. Dick.

³⁷ Para a referência adotamos a data (ano) da última atualização, que é a única que foi possível encontrar no site: 09 de abril de 2003.

ANEXOS

***BLADE RUNNER* – DESCRIÇÃO DO FILME**

O contexto da história

A história de *Blade Runner* desenrola-se no ano de 2019, no cenário caótico de uma escura, chuvosa e superpopulada Los Angeles. Muitos são os que optam por deixar seu planeta natal em busca de uma nova vida em colônias interplanetárias. Os que ficam na Terra o fazem, ou por opção individual, ou por não terem passado no exame médico para a imigração.

Graças a um alto grau de desenvolvimento das tecnologias de manipulação genética, a clonagem humana é uma realidade. Utilizados principalmente nas colônias fora da Terra, os chamados “andróides” ou “replicantes” tomam a linha de frente em todo tipo de atividade perigosa ou degradante, como guerra e prostituição. Iguais em inteligência e superiores em força e agilidade, os mais avançados (do tipo *nexus-6*) são cópias perfeitas do ser humano, dificilmente podendo ser distinguidos da matriz que os originou.

Criados pela *Tyrrel Corporation*, os *nexus-6* são tão perfeitos que desenvolvem emoções e iniciativa própria. Como medida de segurança, o fabricante limita a vida destes replicantes a quatro anos. Por causa dessa limitação, muitos *nexus-6* se rebelam.

Após uma revolta sangrenta em uma colônia interplanetária, replicantes são declarados ilegais na Terra, sob pena de execução. Os *blade runners* são policiais encarregados de encontrá-los e eliminá-los. Como ajuda na identificação dos replicantes, os *blade runners* contam com uma aparelhagem de teste chamada *Voight – Kampff*.

O argumento do filme

Na Los Angeles de 2019, quatro replicantes (Leon, Pris, Roy Batty e Zhora) *Nexus – 6* fogem de uma colônia interplanetária e tentam invadir a *Tyrrel Corporation*, empresa responsável por sua fabricação. Seu objetivo é requisitar da *Tyrrel* a extensão de seu período de vida, limitado a apenas quatro anos.

O *blade runner* Rick Deckard é encarregado de encontrar e eliminar os quatro fugitivos. No decorrer de sua missão, Deckard encontra colaboração em Bryant (seu chefe), Gaff (a primeira vista, um auxiliar de Bryant), Eldon Tyrrel (presidente da *Tyrrel Corporation*, fabricante dos replicantes) e na replicante Rachael (por quem Deckard se apaixona), bem como se confronta

com Zhora, Leon, Pris e Roy (líder do grupo de replicantes rebeldes). Ao custo da própria vida, J.F. Sebastian (que acolhe Pris e Roy em sua casa) e Chew (o fabricante dos olhos dos *Nexus - 6*) estão entre aqueles que encaminham o grupo de Roy a seu destino.

O embate com seus oponentes e o relacionamento com Rachael semeiam dúvidas em Deckard sobre a verdadeira humanidade e traçam seu caminho de descoberta até o confronto final.

Os personagens principais

Rick Deckard: *blade runner* encarregado de encontrar e eliminar os quatro replicantes rebeldes.

Dave Holden: *blade runner* ferido por Leon no início do filme.

Capitão Bryant: chefe de Deckard, que ordena a busca dos replicantes fugitivos.

Gaff: auxiliar de Deckard em sua investigação para descobrir o paradeiro dos replicantes

Rachael: replicante por quem Deckard se apaixona.

Eldon Tyrrel: presidente da *Tyrrel Corporation*, que fabrica os replicantes *nexus - 6*.

Roy Batty: líder dos replicantes revoltosos.

Pris: replicante namorada de Roy.

Leon: replicante que dispara no *blade runner* Dave Holden ao ser submetido ao teste *Voight - Kampff*, logo no início do filme.

Zhora: replicante morta por Rick Deckard após perseguição que inicia no bar de Taffey Lewis.

J.F. Sebastian: abriga os replicantes Pris e Roy e possibilita a Roy o acesso a Eldon Tyrrel.

Taffey Lewis: dono do bar onde Zhora esconde-se trabalhando como dançarina.

Abdul Ben-Hassan: fabricante da serpente sintética que Zhora usa em seu show, no bar de Taffey Lewis.

Bear e Kaiser: amigos que Sebastian “fez” através de manipulação genética.

Abertura

Após os créditos iniciais, surge a paisagem escura e caótica da Los Angeles de 2019. Grandes torres expõem grandes nuvens flamejantes de gás. Há uma profusão de grandes edifícios iluminados. Veículos aéreos cruzam o céu ruidosamente. Vemos mais de perto um prédio todo iluminado, em forma de pirâmide, depois um grande olho azul, onde pode ser visto o reflexo das grandes torres expelindo chamas. Depois há uma aproximação de uma das janelas da pirâmide. Novamente o olho. Depois, já dentro da sala correspondente à janela, há um homem de costas, fumando. Um auto-falante anuncia o nome de Leon Kowalski.

Ato 1

O *blade runner* Dave Holden recebe Leon e prepara a aparelhagem do teste *Voight – Kampff*. Leon pergunta se trata-se de um teste de Q.I. e diz que já fizera um no mesmo ano. Holden fala que o tempo de reação é importante (para o teste) e que Leon deve responder o mais rápido possível. Holden menciona um endereço. Leon diz ser do hotel em que ele mora, acrescentando que não é de luxo. Enquanto que Holden tenta seguir o procedimento do teste, Leon mostra-se curioso sobre o tipo de teste a que está sendo submetido, bem como evasivo em relação ao mesmo, interrompendo a fala do *blade runner* repetidamente.

O replicante quer saber freqüentemente se já está sendo testado. Holden descreve a seguinte situação: Leon está caminhando em um deserto, encontra um cágado e o vira com as pernas para cima. O cágado luta desesperadamente para virar o corpo, libertar-se. Leon não ajuda o cágado. Holden pergunta por que Leon não ajuda.

Leon interrompe a história várias vezes, pergunta em qual deserto está (o que Holden diz não importar), questiona se as perguntas eram feitas pelo próprio *blade runner* ou preparadas para ele (Holden não responde). Seu temperamento se torna agitado, ele está visivelmente perturbado pela história (diz “como assim eu não ajudo?” ao que Holden responde “Você não ajuda!”).

Holden, em tom conciliador, diz que são apenas perguntas e que elas são preparadas para ele, que o teste visa provocar uma resposta emocional. Pergunta se podem continuar. Leon balança a cabeça afirmativamente.

Holden pede a Leon que descreva as boas lembranças que tem da própria mãe. O replicante diz que vai falar sobre sua mãe e atira repetidamente em Holden, que ainda pode ser visto tentando (inutilmente) sacar sua arma após receber vários disparos.

Ato 2

Em meio a uma rua movimentada, vemos Deckard lendo um jornal. Ele (em narração “em off”) diz que não há anúncios para matadores no jornal e que essa era sua profissão: “ex-tira, ex-*blade runner*, ex-matador”. Em certo momento podemos ver seu olhar para uma espécie de “dirigível” ou “painel publicitário flutuante” que anuncia em seus alto-falantes as vantagens da imigração para as colônias fora da Terra.

Deckard atravessa a rua até uma pequena banca de comida japonesa onde faz um pedido. Há uma pequena discussão com o velho oriental que o atende sobre a quantidade de alimento que fora pedida. Após ser servido, o *blade runner* comenta (narração “em off”) que sua mulher o chamava de “sushi” e acrescenta “peixe frio”.

Quando Deckard senta para comer, surge Gaff em suas costas. Gaff fala em uma língua confusa. Deckard finge não conhecê-la e usa o velho oriental como intérprete, ignorando Gaff até que o nome de Bryant é mencionado.

Deckard aceita acompanhar Gaff embarcando no carro aéreo da polícia. Enquanto voam para o Departamento de Polícia de Los Angeles, Deckard diz (narração “em off”) que a língua que Gaff fala é um dialeto das ruas, mistura de várias línguas. Fala que sabia a língua (“como todo bom tira”), mas que não quis fazer a tarefa de Gaff fácil.

Ato 3

O Capitão Bryant recebe Deckard, servindo-lhe uma bebida (na verdade serve dois copos, mas não bebe nenhum). Informa a Deckard que quatro andróides fugiram de uma colônia fora da Terra e que quer que ele os ache e os elimine. Bryant usa uma gíria pejorativa para designar os replicantes. Deckard comenta a gíria, dando a entender que ela expressa um tipo de discriminação.

Deckard sugere que a tarefa seja dada a Dave Holden. Bryant diz que já o fez e que Holden está no hospital, respirando por aparelhos (após o encontro com Leon). Deckard faz menção de se retirar, dizendo que já havia se demitido uma vez e que agora estava fazendo-o novamente. Bryant fala que se Deckard “não é tira, é gente pequena”. Gaff põe sobre a mesa ao lado de sua cadeira um origami em forma de galinha. Deckard, sem opções, aceita a tarefa.

Ato 4

Bryant diz que os andróides fugitivos tentaram invadir a Tyrrel Corporation e que um foi eletrocutado enquanto que os outros escaparam. Depois apresenta (em uma espécie de computador) a ficha dos replicantes fugitivos restantes (Leon, Pris, Roy e Zhora). Fala que eles são do tipo *nexus* – 6, e que, apesar de projetados para imitar o ser humano em tudo exceto

nas emoções, após um tempo desenvolvem emoções próprias. O mecanismo de segurança para esta alteração é um período de vida limitado de quatro anos. Menciona que é provável que o líder seja Roy.

Bryant acrescenta que mandou Holden aplicar testes (*Voight-Kampff*) nos novos empregados da *Tyrrel Corporation* imaginando que os replicantes em questão tentariam infiltrar-se como funcionários. Deckard pergunta o que os andróides querem da *Tyrrel Corporation*. Bryant responde que saber isso é exatamente o trabalho de Deckard. Bryant diz que há um *nexus - 6* na *Tyrrel Corporation* e que Deckard deve ir lá testá-lo.

Ato 5

Gaff leva Deckard a *Tyrrel Corporation*. Enquanto voam entre outros carros aéreos, Deckard (narração “em off”) diz que havia se demitido antes porque não suportava mais matar. Que, se não conseguisse completar a missão, desistiria e que Gaff não seria empecilho, uma vez que ele provavelmente devia estar louco por uma promoção.

Diz ainda que, de qualquer maneira, preferia ser o matador do que a vítima e que foi isso que Bryant quis dizer quando falou de gente pequena. Eles aproximam-se da pirâmide da *Tyrrel Corporation* e pousam o carro aéreo nela.

Ato 6

Em uma sala ampla, vemos uma coruja que voa até seu poleiro. Rachael aparece e pergunta se Deckard gostou do pássaro. Ele pergunta se é artificial. Ela contesta que sim. Ele observa que deve ser muito cara. Ela confirma.

Rachael comenta que Deckard parece não ver o serviço da *Tyrrel Corporation* como um benefício. Ele diz que replicantes, como qualquer outra máquina, podem ser um benefício ou um risco e acrescenta, que se eles forem um benefício, então não é problema dele. Rachael pergunta a Deckard se ele já havia eliminado um humano por engano. Ele responde que não. Ela observa que, na posição dele, haveria esse risco.

Eldon Tyrrel aparece interrompendo a conversa. Ele pergunta se trata-se de um teste de empatia. Cita alguns dos fatores de medição do teste: dilatação capilar, reação de enrubescimento, flutuação da pupila e dilatação involuntária da íris. Deckard responde que o nome abreviado é *Voight – Kampff*. Tyrrel pede uma demonstração, diz que quer ver um “negativo” antes de um “positivo”. Deckard pergunta se ele (Tyrrel) é que vai ser testado. Tyrrel diz que será Rachael.

Tem-se a impressão de que a duração do teste é muito longa (o que é sugerido por uma fusão de imagens). Quando Deckard descreve uma peça

em que é encenado um banquete. No cardápio há ostras cruas e carne de cachorro cozida, Rachael fica sem resposta. O teste termina. Tyrrel pede que Rachael retire-se.

Tyrrel pergunta quantas perguntas são necessárias para identificar um replicante. Deckard responde que são cerca de vinte ou trinta. Tyrrel observa que Deckard fez mais de cem a Rachael. Deckard diz que ela não sabe e pergunta (espantado) como isso é possível. Tyrrel explica que o limite de quatro anos de vida deixa muito pouco tempo aos replicantes para recolher as mesmas experiências que um humano. Diz que dando um passado a eles cria uma base para suas emoções, o que possibilita controlá-los melhor. Com ar de surpresa, Deckard constata que Tyrrel está falando de implantes de memória.

Deckard e Gaff deixam a *Tyrrel Corporation*.

Ato 7

Ainda no carro aéreo, com Gaff, Deckard ouve o endereço que Leon menciona durante seu teste (o endereço do hotel em que ele vivia) e ambos se dirigem para lá.

Já no quarto de hotel de Leon, Deckard descobre fotos na gaveta de uma cômoda e algo que se assemelha a uma escama na banheira (em

narração “em off”, ele comenta que replicantes não têm escamas, bem como não têm família para terem “fotos de família”). Vemos Leon na rua, observando os dois. Gaff coloca um homem feito de palitos de fósforo sobre uma mesa, sendo que a parte inflamável do fósforo corresponde à cabeça.

Ato 8

Roy pergunta a Leon se ele pegou suas fotos. Leon diz que havia alguém em seu quarto de hotel. Leon confirma com a cabeça. Roy pergunta se eram policiais. O silêncio instala-se entre os dois.

Ato 9

Leon e Roy vão ao laboratório de Chew, o fabricante dos olhos dos replicantes. O laboratório é refrigerado. Leon arranca o casaco de Chew, deixando-o exposto ao frio. Roy pergunta ao fabricante de olhos sobre as datas de ativação e sobre longevidade (provavelmente referindo-se ao seu grupo). Chew diz não saber, diz que Eldon Tyrrel sabe. Roy diz que o acesso a Eldon Tyrrel não é fácil. Chew diz que J. F. Sebastian levaria Roy a Tyrrel.

Ato 10

Inicialmente vemos Deckard em seu carro, ouvindo a gravação do teste *Voight – Kampff* de Leon. O som do disparo de Leon em Holden ecoa dentro do túnel em que Deckard está guiando.

Chegando em casa, Deckard encontra Rachael lá. Ele diz para ela falar com Eldon Tyrrel. Ela diz que Tyrrel não a veria. Ele a deixa entrar. Rachael diz a Deckard que ele acha que ela é uma replicante. Depois ela lhe estende uma foto, que seria dela com a mãe. Deckard pergunta se ela lembra de quando fora brincar de médico com o irmão. Após, pergunta se ela lembra da aranha em um arbusto no quintal, cujo ovo chocou (e então Rachael completa a fala dele) e do qual saíram vários filhotes que devoraram a mãe.

Deckard lhe diz que suas memórias são implantes. Que estas memórias são de outra pessoa, provavelmente da sobrinha de Eldon Tyrrel. Rachael começa a chorar. Deckard volta atrás, diz que tudo foi uma brincadeira sem graça, que ela não é uma replicante. Vendo que não conseguira remediar suas palavras anteriores, ele oferece um drinque a Rachael. Enquanto ele está na cozinha, vemo-la olhando a foto (que deveria ser dela com a mãe) e depois a jogando fora e indo embora.

Ato 11

Deckard apanha a foto que Rachael jogou fora. Comenta (narração “em off”) que Tyrrel fizera um bom trabalho em Rachael: uma foto com uma família que ela nunca teve. Diz ainda que replicantes não deveriam ter sentimentos, assim como *blade runners* (ele pergunta-se “o que está havendo com ele”).

Deckard acrescenta que as fotos de Leon também deviam ser falsas e questiona-se sobre o papel delas (das fotos), se atendiam a necessidade de memórias dos replicantes.

Ato 12

Vemos Pris caminhando na rua. Ela esconde-se em um monte de lixo. J.F. Sebastian chega em um caminhão. Ele aproxima-se da porta de seu prédio, procurando as chaves em sua bolsa e deixa-as cair. Neste momento, Pris, assustada, foge derrubando Sebastian e acaba chocando-se com o caminhão, quebrando um dos vidros. Sebastian chama-a, dizendo que ela esqueceu a bolsa. Ela diz que se perdeu. Sebastian diz que não vai fazer mal a Pris. Eles se apresentam.

Sebastian pergunta para onde ela vai, se vai para casa. Pris diz que não tem casa. Comenta (em tom amigável) que ambos levaram um belo susto.

Ambos riem em concordância. Ela diz que está com fome. Ele diz que tem comida em casa e convida-a para entrar. Pris menciona que estava esperando que ele a convidasse.

Quando Sebastian dá as costas a Pris, vemos uma expressão ameaçadora no rosto dela. Eles entram no prédio, pegam o elevador. Sebastian diz que somente ele mora em seu edifício. Ela comenta que ele deve se sentir só. Sebastian diz que não, que ele “faz amigos”, que é uma espécie de hobby para ele. Ele diz que é engenheiro genético e pergunta se ela sabe o que é isso. Pris responde que não sabe.

Eles entram no apartamento e são recebidos por dois “bonecos”: Bear, uma espécie de urso pequeno, e por Kaiser, um homenzinho narigudo. Ambos estão vestindo roupas que assemelham-se a fardas, o que os faz parecer uma espécie de brinquedo (como soldadinhos de chumbo). Kaiser esbarra na parede ao se retirar o que faz Pris sorrir. Sebastian diz que estes são seus amigos e que ele os fez.

Sebastian pergunta ainda pela família de Pris. Ela responde que é uma espécie de órfã. Ele pergunta se ela não tem amigos, ao que ela responde que sim, mas que precisa encontrá-los e dizer a eles onde ela está.

Sebastian pede que Pris lhe dê suas coisas, comenta que tudo está ensopado.

Ato 13

Vemos Deckard sentado em frente ao seu piano, com a cabeça apoiada sobre o teclado, dedilhando preguiçosamente as teclas. Olhando as próprias fotos (de família, presume-se) sobre o piano, Deckard tem o impulso de examinar as de Leon. Manipulando uma delas em uma espécie de computador, Deckard descobre (“escondida” na foto) uma mulher com uma tatuagem no pescoço. Ele pede uma cópia impressa à máquina. Depois olha a impressão e, em seguida, a escama que retirara da banheira no quarto de hotel de Leon.

Ato 14

Em uma espécie de mercado de rua de animais sintéticos, Deckard vai à banca de uma oriental e pede que ela analise a escama, perguntando a ela se é de peixe. Ela coloca em uma espécie de microscópio eletrônico e aumenta até visualizar o número de série (que ela repete à Deckard). Diz tratar-se de escama de cobra e indica a Deckard aonde encontrar o fabricante, Abdull Ben Hassan.

Deckard vai à banca de Hassan. Deckard cita o tipo de serpente sintética que identificara a pouco. Pergunta a Hassan se ele fabrica essa serpente e a quem vende. Hassan mostra-se evasivo. Deckard pega-o pelo

colarinho. Hassan diz que vendeu a serpente a Taffey Lewis e indica o endereço do bar deste.

Ato 15

Deckard mostra o distintivo no balcão do bar e pergunta por Taffey Lewis. Encontrando Taffey, ele identifica-se novamente e pergunta se Taffey costuma comprar serpentes de um egípcio. Taffey responde que sempre. Deckard mostra a foto da mulher com a tatuagem no pescoço e pergunta se Taffey a conhece. Taffey diz que nunca a viu e diz para Deckard ir embora. Deckard pergunta se o alvará de Taffey está em ordem. Taffey oferece uma bebida por conta da casa.

Ato 16

Enquanto bebe, Deckard observa a foto que Rachael acreditava ser dela com a mãe e foto da mulher com a tatuagem no pescoço (uma cópia impressa do que ele vira no computador). Atrás da foto de Rachael descobre um número de videofone. Aparentando estar bêbado, ele videofona para Rachael e lhe convida para vir encontrá-lo. Após uma primeira recusa e a insistência de Deckard, ela desliga o videofone.

Ato 17

No bar de Taffey Lewis, Deckard assiste a um show em que há uma mulher (Zhora) e uma serpente. Ele espera no corredor, perto do camarim dela.

Quando Zhora aparece, Deckard dissimula a própria identidade (ele inclusive altera a própria voz), dizendo ser da Federação dos Artistas. Ao entrar no camarim dela, Deckard diz que na verdade ele é do Comitê de Abusos Morais. Ele fala que existem denúncias referentes à gerência (do bar de Taffey Lewis) e pergunta se Zhora teve de fazer qualquer coisa imoral por seu emprego. Ela ri (considere-se que seu trabalho consiste em fazer um show erótico com uma cobra). Deckard pede para checar o camarim em busca de buracos por onde alguém pudesse estar espiando Zhora: presume-se que ele esteja buscando indícios claros de que Zhora é uma replicante.

Zhora vai tomar banho enquanto Deckard averigua o camarim. Neste meio tempo ele procura manter seu “disfarce”, seguindo com a conversação que tivera com Zhora até então. Ele acha um adereço (algo que parece ser feito de lantejoulas, que Zhora provavelmente usa no seu show) que já havia visto ao examinar a foto de Leon no computador. Depois examina a serpente, toca-a com cuidado. Pergunta a Zhora se a serpente é “real” (se não é

sintética). Ela diz (enquanto se veste) que se pudesse comprar uma serpente verdadeira não estaria trabalhando ali.

Zhora sai do banho. Pergunta a Deckard (ironicamente) a quem ela deveria recorrer se alguém tentasse abusar dela. Deckard diz que ela deve recorrer a ele. Ela pede a ele para secá-la. Quando ele vai fazê-lo, ela lhe acerta um golpe. Quando Zhora está a ponto de estrangular Deckard com a própria gravata dele, um grupo de pessoas (ao que parece, artistas, que também trabalham no bar de Taffey Lewis) invade o camarim. Ela foge.

Ato 18

Deckard persegue Zhora pelas ruas de Los Angeles. Quando finalmente a encontra, ela foge, quebrando várias vidraças em seu caminho. Deckard acerta dois disparos em Zhora. Ela ainda atravessa algumas vidraças, até que finalmente cai.

Deckard aproxima-se do corpo. Vemos Leon ao longe, observando com uma expressão de desamparo, de quem está chocada, abalada. Deckard diz (narração “em off”) que o relatório informaria a retirada (execução) de um replicante, mas que ele não podia deixar de sentir por atirar em uma mulher pelas costas. Ele lamenta sentir isto de novo, sentimentos por Rachael: na verdade empatia pelos replicantes, visto que Rachael e Zhora são ambas replicantes e que Deckard já havia censurado a si mesmo por isso em um

momento anterior (“replicantes não deveriam ter sentimentos, tampouco *blade runners*”, diz ele).

Deckard identifica-se a um grupo de policiais. Vemos novamente Leon ao longe, com a mesma expressão. Um grupo de curiosos cresce ao redor do corpo de Zhora.

Ato 19

Um veículo aéreo da polícia diz a multidão para afastar-se. Visivelmente perturbado, Deckard caminha até um bar e compra uma garrafa de bebida. Gaff aproxima-se por trás dele e bate com uma bengala em suas costas, pronuncia o nome de Bryant.

Deckard acompanha Gaff até um veículo aéreo da polícia que está parado na rua, de dentro do qual sai Bryant. Este menciona que Deckard está tão horrível quanto a andróide morta na rua. Deckard diz que vai para casa. Bryant fala a Gaff para aprender com Deckard, que este é um grande matador.

Bryant ainda lembra a Deckard que ainda faltam quatro replicantes. Deckard (surpreso) diz que são três. Bryant fala que Rachael foi somada a lista de fugitivos depois de ter sumido da *Tyrrel Corporation* e diz que o desaparecimento tem relação com um implante cerebral.

Bryant então chama Gaff para ir embora e diz para Deckard “beber uma por ele”.

Ato 20

Deckard divisa Rachael no meio da multidão e vai atrás dela. Subitamente ele é retido. Há surpresa em seu rosto e ele pronuncia o nome de Leon. Deckard tenta golpeá-lo, mas Leon parece ser muito mais forte.

Leon pergunta quantos anos têm. Deckard diz que não sabe. Ele segura e chacoalha Deckard de um lado para o outro, como um boneco, enquanto ambos falam. Leon diz sua data de ativação e pergunta quanto tempo de vida tem. Deckard diz que são quatro anos. Deckard tenta sacar a arma e Leon joga-a longe. Depois diz que ainda é mais do que Deckard vai viver (em referência aos quatro anos de vida que o *blade runner* falara que Leon tinha).

Leon comenta com Deckard (em tom de interrogação retórica) que é doloroso viver com medo. Depois acrescenta (enquanto continua a espancar Deckard) que não há nada pior do que uma coceira que não se pode coçar. O *blade runner* concorda.

Deckard parece desmaiar. Leon o estapeia e diz “acorde! Hora de morrer!”. Quando Leon aproxima os dedos dos olhos de Deckard, vemos a

cabeça de Leon ser atingida por um disparo. Rachael está parada no meio da rua, com a pistola de Deckard em punho.

Ato 21

Deckard e Rachael estão na casa dele. Ele bebe perto dela. Ela está próxima a uma janela, a cabeça baixa. Vemos os sangue de sua boca (resultado do encontro com Leon) misturar-se à bebida. Ele pergunta se ela está tremendo, diz que ele também, que faz parte do negócio. Rachael fala que ela não está no negócio, mas sim que ela é o negócio.

Deckard vai para o que parece ser o banheiro de sua casa. Tira o paletó e a camisa. Começa a lavar o rosto, a cabeça, engole um pouco de água e vemos sangue nela quando a cospe.

Rachael aproxima-se, pergunta se ele a perseguiria caso ela fugisse para o Norte. Ele diz que não, porque deve uma a ela, mas que outro o faria em seu lugar.

Rachael pergunta se Deckard viu os arquivos dela, inquire sobre a sua data de ativação e sobre sua longevidade. Ele diz que os arquivos são confidenciais. Ela retruca que ele é um policial. Ele diz que não chegou a vê-los.

Rachael questiona Deckard se ele já aplicou o *Voight – Kampff* em si mesmo. Ela procura-o e o encontra adormecido em seu sofá.

Rachael aproxima-se do piano, observa por um momento as fotos de Deckard. Senta-se e toca o instrumento por alguns instantes. Deckard acorda. Rachael solta o cabelo. Ele aproxima-se e senta ao lado dela, dizendo que sonhou música. Ela recomeça a tocar. Menciona que não sabia que tocava, que se lembra das aulas, mas não sabe se foi ela que as teve ou a sobrinha de Eldon Tyrrel. Deckard fala que ela toca belamente.

Ele beija-a no rosto e quando vai beijá-la na boca, ela foge. Deckard impede que ela vá embora. Coloca-a contra as persianas de uma janela e beija-a na boca. Ela diz que não tem memória. Deckard diz a Rachael para pedir que ele a beije. Ela o faz. Ele então diz a Rachael para ela dizer que o quer. Ela diz. Ele fala para ela repetir. Ela repete e pede que ele a abrace.

Ato 22

Vemos um grande telão publicitário em destaque na paisagem noturna da Los Angeles de 2019. A seguir temos Pris pintando o contorno de seus olhos de preto. Sua roupa assemelha-se a um tipo de lingerie.

Sebastian dorme em uma cadeira, no que parece ser seu “gabinete” de trabalho. Pris o rodeia, cheira ele. Depois olha em um aparelho (não é

possível saber se ela olha algo no aparelho, ou apenas seu reflexo na tela deste).

Sebastian acorda e pergunta o que ela está fazendo. Ela fala que está apenas olhando e pede a opinião dele sobre sua roupa e sua maquiagem. Ele diz que ela está melhor e diante da insatisfação dela com a opinião, arremeda, comentando que ela está bonita. Durante todo este diálogo, Kaiser (um dos “amigos” de Sebastian) olha ambos com uma expressão assustada. Vemos Roy chegando no corredor do prédio de Sebastian.

Pris indaga a idade de Sebastian. Ele responde que tem vinte e cinco anos. Diante do questionamento dela sobre o que há de errado com ele (visto que ele aparenta muito mais idade), Sebastian explica que possui uma doença que faz com que suas glândulas cresçam muito rápido. Pris pergunta se é por isso que ele ainda está na Terra. Ele diz que não passou no exame médico e acrescenta (enquanto acaricia Kaiser) que gosta de onde está (referindo-se à sua própria casa).

Pris fala que gosta de Sebastian do jeito que ele é e, logo em seguida, cumprimenta Roy. Sebastian vira-se, surpreso. Roy comenta quantos bons brinquedos há ali. Pris apresenta os dois. Roy diz que gosta dos que ficam (na Terra) e pergunta se Sebastian mora sozinho (Sebastian confirma).

Pris e Roy beijam-se. Sebastian (incomodado) retira-se interrompendo os dois, anunciando que vai fazer café.

Roy diz a Pris que Leon e Zhora estão mortos. Pris pergunta (mas como que afirmando) se eles dois também vão morrer. Roy diz que não.

Ato 23

Vemos um recipiente em que há batatas fervendo na água. Roy passeia entre os brinquedos de Sebastian, aproxima-se de um tabuleiro de xadrez e tenta uma jogada. Sebastian adverte a ele sobre a contrapartida da jogada.

Enquanto estuda o tabuleiro, Roy pergunta a Sebastian por que ele os olha (olha Roy e Pris). Sebastian diz que eles são diferentes, perfeitos e pergunta de que geração eles são. Roy responde que eles são *nexus* – 6. Sebastian diz que já sabia, que trabalha na *Tyrrel Corporation* e que há um “pouco dele” nos dois.

Sebastian pede que eles mostrem alguma coisa. Roy diz que eles não são máquinas, são seres. Pris mergulha a mão na água fervente onde as batatas fervem, pega uma e joga para Sebastian, que a deixa cair por causa do calor.

Roy menciona que ele e Pris têm um problema em comum com Sebastian. Este questiona do que se trata. Pris responde que é “decrepitude acelerada”. Sebastian diz que não pode ajudar porque biomecânica não é sua área (enquanto engenheiro genético). Roy fala que se eles não descobrirem logo uma solução, Pris terá pouco tempo (ele adota uma expressão facial dramática e teatral ao mesmo tempo).

Roy volta ao tabuleiro de xadrez e pergunta se o oponente de Sebastian é bom. Sebastian diz que venceu Eldon Tyrrel apenas uma vez no xadrez, diz que ele é um gênio, que foi ele que projetou Roy e Pris.

Sebastian diz que vai consultar Eldon Tyrrel sobre o problema de Roy e Pris. Roy diz que precisa falar com Tyrrel pessoalmente, que sabe que isso é muito difícil e pede a ajuda de Sebastian. Sebastian lamenta não poder ajudar. Pris, sentada na mesa abraça Sebastian por trás, com os braços e as pernas e diz que ele é o único amigo que eles têm, que nenhum outro ser humano os teria acolhido. Roy (brincando com dois grandes olhos de vidro sobre os seus próprios) diz que foi muito bom que Sebastian os tivesse encontrado.

Sebastian sai da sala com uma expressão atormentada. Roy e Pris sorriem um para o outro.

Ato 24

Vemos a pirâmide da *Tyrrel Corporation*. Roy e Sebastian estão em um dos elevadores que está subindo. Vemos a coruja de Eldon Tyrrel (que aparecera antes, quando Deckard aplicara o teste de empatia em Rachael) sobre um poleiro. Tyrrel está na cama, analisando negociações de ações. Um alto-falante anuncia Sebastian. Surpreso, Eldon Tyrrel pergunta o que Sebastian quer. Sebastian pronuncia uma jogada de xadrez. Tyrrel vai até o tabuleiro, reclamando do ridículo da situação, executa a jogada de Sebastian e faz a contra – jogada. Então pergunta a Sebastian o que há de excepcional.

Roy cochicha (para não denunciar sua presença) no ouvido de Sebastian uma jogada decisiva, que lhe dá a vitória. Sebastian a repete para Eldon Tyrrel. Tyrrel, novamente surpreso, libera a entrada de Sebastian. O elevador sobe até o alto da pirâmide. Vemos novamente a coruja, agora bem mais de perto, com foco em seus olhos brilhantes.

Sebastian entra e diz que trouxe um amigo. Vendo Roy, Eldon Tyrrel diz estar surpreso por ele não ter vindo antes. Roy diz que é difícil encontrar o criador. Tyrrel pergunta o em que pode ajudar. Roy pergunta se o criador conserta o que faz. Tyrrel questiona se Roy gostaria de ser modificado. Roy (pedindo a Sebastian que fique onde está) diz que pensou em algo mais radical. Tyrrel indaga sobre a natureza do problema. O replicante diz que

trata-se de morte. Eldon Tyrrel receia que isto esteja fora de sua jurisdição. Roy diz que quer mais vida.

Roy coloca em discussão várias possibilidades de extensão de sua vida. Todas elas são frustradas por Eldon Tyrrel, que diz que o melhor foi feito com Roy. O replicante retruca que não foi feito para durar. Tyrrel diz que a luz que brilha demais consome-se rápido e que o replicante brilhou muito. Este responde que fez coisas duvidosas. Tyrrel observa que também coisas extraordinárias. Roy acrescenta que nenhum de seus atos seria suficiente a ponto de impedir Eldon Tyrrel de entrar no céu, depois beija-o na boca e coloca os dedos sobre os olhos dele, pressionando até matá-lo. Então deixa o corpo de Tyrrel cair e vira-se.

Sebastian está parado, com uma expressão de pavor. Ele foge. Roy vai atrás dele. Depois vemos Roy descendo sozinho no elevador. Vemos o céu estrelado afastando-se conforme o elevador desce. Roy aparece novamente e há em seu rosto uma expressão estranha (talvez de cunho diabólico).

Ato 25

Temos a visão de dentro de um carro em deslocamento dentro de um túnel. Sirenes ecoam por todo lado. Vemos Deckard dentro do carro. Depois há um grupo de pessoas andando na chuva. Eles vestem roupas estranhas,

a maioria é de baixa estatura e todos falam um dialeto irreconhecível. Ao fundo vemos o carro de Deckard parado.

Dentro do carro vemos Deckard sendo informado por Bryant (possivelmente por videofone, não é possível determinar porque só ouvimos a voz de Bryant) de que o corpo encontrado com o de Eldon Tyrrel é de Sebastian. Bryant dá o endereço de Sebastian e diz a Deckard para ir até lá.

Um veículo aéreo da polícia aproxima-se. O grupo de pessoas visto anteriormente esconde-se. Pelo alto-falante, o veículo avisa que aquela é uma área interdita e pergunta a Deckard o que ele faz ali. Segue-se uma breve discussão e depois Deckard identifica-se. A viatura vai embora.

Deckard videofona para a casa de Sebastian. Pris atende. Deckard identifica-se como um velho amigo de Sebastian e pergunta se ele está. Pris desliga.

Deckard ouve um barulho no teto de seu carro. Olha para cima e arranca. Algumas pessoas (do grupo que aparece andando na chuva, no início do ato) caem do teto do carro. Eles arrancaram algo do teto do carro e brigam pelo objeto.

Ato 26

Deckard pára o carro em frente ao prédio de Sebastian. Sai do carro. Vemos Pris colocar um véu sobre a cabeça.

Deckard entra no edifício e sobe as escadas cautelosamente. O trajeto de Deckard da entrada do prédio, até a porta do apartamento de Sebastian é entrecortado por closes do rosto de Pris, como se ela já tivesse pressentido a presença do *blade runner*.

Deckard entra e é recebido por Kaiser (que age como se fosse Sebastian que tivesse chegado). Há uma sala repleta de bonecos feitos por Sebastian e Pris disfarçou-se como um deles (está imóvel, com uma roupa branca e um véu sobre a cabeça). Quando Deckard aproxima-se dela Pris lança-o longe e ataca-o em seguida. Ela prende entre a cabeça dele e o espanca, larga-o e prepara-se para um novo ataque. Antes que Pris tenha tempo de alcançá-lo, Deckard pega sua arma e dispara nela, que (ferida) fica debatendo-se no chão. Deckard dá o tiro de misericórdia e o último grito de Pris ecoa por todo o prédio. Cambaleando, Deckard recompõe-se e olha o cadáver. O elevador pára no andar do apartamento de Sebastian. Deckard parece perceber isso. Roy sai do elevador, caminhando devagar, como se já tivesse intuído a presença de alguém estranho.

Ato 27

Deckard esconde-se, vigiando junto a um corredor do apartamento de Sebastian. Roy chega e vê o cadáver de Pris, depois olha para o lado, como se sentisse que Deckard ainda está ali. O *blade runner* o espera, tremendo.

Roy vira o rosto de Pris com a mão e vemos que a língua dela está para fora da boca. Com um beijo, ele coloca a língua dela para dentro da boca, como que dando dignidade ao corpo dela na hora da morte.

Depois, Roy atravessa o corredor em que Deckard o espera. Este dispara, mas Roy esquiva-se do tiro. Vemos então, Deckard ouvindo a voz de Roy (sem que seja possível saber onde o replicante está). Roy fala que não se atira em um adversário desarmado, que achava que Deckard fosse bom e pergunta, se afinal não é ele (o *blade runner*) o homem bom (o que na verdade parece ser uma pergunta retórica).

Temos um close da arma de Deckard próxima a uma parede. Novamente a voz de Roy é ouvida, dizendo ao adversário para ele mostrar do que é feito. A mão do replicante atravessa a parede e agarra a mão de Deckard em que está a arma.

Roy pergunta a Deckard se ele está orgulhoso de si mesmo. Retira a arma da mão. Quebra um dedo e diz “este é por Zhora”, quebra outro dedo e

fala “este é por Pris” para depois recolocar a arma na mão. Roy diz que está bem ali e que basta atirar reto para acertá-lo. Deckard dispara e o replicante esquiva-se novamente, para depois dizer que ao que parece “reto não foi bom o suficiente”. Roy diz que vai dar alguns segundos a Deckard antes de ir atrás dele e vemos que o tiro atingiu apenas de raspão seu ouvido.

Deckard foge. Roy agora está novamente próximo ao cadáver de Pris, chorando, dizendo o nome dela. Ele passa os dedos no ferimento no estômago dela e depois passa-os no próprio rosto, manchando-se de sangue. Deckard segue fugindo através dos cômodos do apartamento. Roy uiva como um lobo lamentando a morte de sua companheira. Deckard pára por um momento e recoloca os dedos deslocados no lugar, urrando de dor ao fazê-lo.

Roy anuncia que está indo. Sem saber para onde ir, Deckard começa a escalar uma parede. Vemos o replicante chegando e a arma de Deckard cai enquanto ele sobe pela parede. Roy corre pelos cômodos do apartamento, rindo histericamente, pára em uma grade e diz a Deckard que pode vê-lo. Depois segue uivando (agora como um lobo a atormentar sua caça).

Deckard atravessa um buraco no teto. Vemos a mão de Roy fechando-se (ele está morrendo) e ele diz “Deckard... ainda não”. O replicante procura a sua volta até achar um prego que ele retira de uma tábua podre e crava na mão, gemendo de dor.

Deckard parece estar no andar de cima. Ele faz uma pequena atadura nos dedos machucados. Roy atravessa a parede em frente a Deckard e diz a este que é melhor ele se mexer ou vai ser morto. O *blade runner* arranca um cano da parede atrás de si. Roy retira a cabeça da parede e entra na sala. Deckard acerta-o com o cano. Roy segura a outra ponta do objeto e exultante exclama “Ótimo! Este é o espírito!” (para Roy a situação parece ser uma brincadeira, um jogo de gato e rato).

Deckard foge novamente, atravessando duas paredes de madeira, até ver-se quase do lado de fora do prédio. Ele começa a escalar em direção ao terraço. Roy uiva e aparece na janela, ao lado de Deckard.

Roy (sorrindo) diz que o último golpe doeu e que foi algo irracional da parte de Deckard, que foi falta de espírito esportivo. Deckard continua subindo em direção ao teto do prédio. Roy pergunta aonde ele está indo, fecha os olhos, deixa a própria cabeça ser molhada pela chuva que cai incessantemente e some dentro do prédio.

Com dificuldade, Deckard alcança o terraço (vemos Roy vindo por dentro do prédio). Ele cambaleia, procurando uma rota de fuga. Corre em direção a um dos lados do prédio. Roy surge em sua frente. Deckard muda de idéia e salta para o prédio vizinho. No entanto, seu salto é curto demais: ele fica pendurado, agarrado a uma viga. Roy (que segura uma pomba branca em uma das mãos) observa-o de longe.

Deckard agarra-se em desespero à viga. Roy vira-se e, segurando a pomba junto ao peito, adota uma posição pensativa. Então vira-se novamente e salta ele também para o prédio vizinho, passando sobre Deckard.

O replicante olha Deckard de perto e diz “Uma experiência e tanto viver com medo. É isso que é ser um escravo”. Quando o *blade runner* está a ponto de cair, Roy agarra-o pelo braço (com apenas uma das mãos) e coloca-o em um lugar seguro. Depois senta-se em frente a Deckard e diz a ele que viu coisas que os humanos não acreditariam. Conta algumas de suas lembranças e lamenta por elas “perderem-se no tempo como lágrimas na chuva” no momento de sua morte. Deckard olha-o impressionado. Roy olha para Deckard. Fala que é hora de morrer e sorri, abaixando a cabeça. A pomba que Roy tivera nas mãos até então alça vôo em direção ao céu.

Deckard (narração “em off”) diz que não sabe por quê Roy o salvou. Cogita que, no fim, talvez ele amasse a vida mais do que nunca, não apenas a própria, mas a de qualquer um: até mesmo a de seu adversário. O *blade runner* reflete que o replicante só queria as mesmas respostas que todos querem: “De onde vim? Para onde vou? Quanto tempo viverei?”. Deckard menciona ainda que, tudo o que ele podia fazer era ficar ali sentado, vendo-o morrer.

Ouvimos a voz de Gaff ao fundo, dizendo a Deckard que ele fez um trabalho e tanto. Gaff diz que parece ter terminado (a caçada pelos replicantes). Deckard confirma.

Gaff joga a arma de Deckard para ele (o que sugere que Gaff esteve seguindo Deckard todo o tempo), depois vira-se e vai caminhando em direção ao seu veículo aéreo. Então vira-se de novo e diz “É uma pena que ela não vá viver! Mas quem vive!”.

Ato 28

Vemos Deckard chegar em sua casa. Arma em punho. Ele chama Rachael. Vemos um cômodo do apartamento. Um lençol branco sobre a cama aparece em destaque. Deckard surge ao fundo. Ele aproxima-se da cama e puxa o lençol com o cano da arma. O rosto de Rachael aparece. Deckard aproxima seu rosto do dela. Averigua se ela está viva. Vendo que sim ele beija-a aliviado. Ela acorda. Deckard pergunta a Rachael se ela o ama. Ela diz que sim. Ele indaga se ela confia nele. Ela confirma. Deckard beija-a novamente.

Vemos Deckard abrindo a porta do apartamento com a arma em punho. Ele escolta a saída de Rachael. Chama-a até a porta e a diz para parar, verificando se é seguro irem adiante. Ele averigua o corredor do prédio e chama-a novamente.

Quando Rachael passa pelo corredor, em direção ao elevador, ela pisa sobre um objeto de papel no chão. Deckard volta-se, pega o papel na mão e o observa. O objeto aparece em close e vemos que trata-se de um origami de unicórnio. Ouvimos as palavras de Gaff ao fundo: “É uma pena que ela não vá viver! Mas quem vive?”.

Pensativo, Deckard faz um gesto afirmativo com a cabeça, como se tivesse entendido algo subitamente. Ele entra no elevador, onde Rachael o espera e a porta fecha-se.

Ato 29

Temos uma vista de cima de uma paisagem montanhosa. Vemos Deckard e ele parece estar dentro de um veículo aéreo. Ele fala (narração “em off”) que Gaff havia estado lá e havia poupado Rachael. Diz que Gaff pensara que Rachael teria apenas quatro anos como os outros replicantes (então, vemos Rachael ao lado de Deckard). Deckard diz que Gaff estava errado, que Tyrrel havia dito que Rachael era especial, “sem prazo final”.

Deckard menciona ainda que não sabia quanto tempo ele e Rachael teriam juntos, mas que, afinal, quem sabe (quanto tempo viverá, quanto tempo terá com seu companheiro)?

Vemos novamente a paisagem montanhosa, como se Deckard e Rachael estivessem voando sobre ela em seu veículo. Aparecem os créditos finais.