

Blade Runner – um dispositivo para o estudo da construção do sujeito no século XXI.

Autora: Maria Auxiliadora Leite Costa¹

Resumo: O impulso da modernidade ocorrido graças a Revolução Industrial fez surgir no contexto da cultura um sujeito desapropriado de sua condição humana e mixado com o poder maquínico propiciado por ele mesmo. Esta crise do homem moderno é mostrada pelo cinema por meio do gênero de ficção científica, único capaz de materializar as determinantes do tempo e do espaço contidos no imaginário de uma cultura em ebulição. Trata-se da passagem da cultura de massa para a cultura das mídias que não deixa de assombrar ao ser humano contemporâneo que vê nela um grande espetáculo sem protagonismo.

Palavras – chaves: revoluções -cinema – sujeito – técnica e tecnologia.

Este estudo tratará das grandes transformações sociais ocorridas com o advento da Segunda Revolução Industrial que se concretizou através da reprodutibilidade técnica das artes, ofícios e produtos, destinados à grande massa (BENJAMIN, 1992: 77). Conforme o historiador Eric Hobsbawm (2003:49), a Revolução Industrial pode ser dividida em duas fases subseqüentes. A primeira Revolução Industrial, que ocorreu na Inglaterra de 1760, até meados do século XIX, na qual a energia a vapor foi a principal fonte de transformação da sociedade. E a segunda Revolução Industrial, que se prolongou até o final do século XIX, cujas transformações deram conta da descoberta e do uso em todos os setores da sociedade da energia elétrica.

Atropelados pelas mudanças sociais e econômicas o sujeito do século XIX teve que enfrentar alterações abruptas impostas pelas revoluções do seu tempo. Estas revoluções estão imbricadas com o avanço da economia, do

¹ Dora Costa - Docente da Graduação de Moda do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e do UNIFMU - São Paulo. Mestranda em Comunicação pela Universidade Paulista – UNIP. Especialista em Moda e Criação pela Faculdade Santa Marcelina e em estilo pela ESMOD - Ecole Supérieure des Arts e Techniques de La Mode, e graduada em Administração pela Universidade Católica de Pernambuco.

capitalismo e do progresso social. Este progresso social delineou uma nova forma de sociedade, de ocupação dos espaços urbanos, de convivência com os outros sujeitos no dia – a – dia, bem como, da adaptação deste aos inventos que proliferavam com uma rapidez espetacular. Esses progressos são reconhecidos como os atributos básicos nas ciências sociais, da construção de um sujeito estruturado em torno de uma sociedade de consumo, da reprodução em série, dos simulacros, da efemeridade e das tecnologias.

Partindo das revoluções industriais que colocaram o sujeito em contato com uma cultura dita mundializada, a linguagem cinematográfica foi considerada a primeira forma de arte industrializada. Neste sentido, os Estados Unidos através de Hollywood organizaram a arte cinematográfica numa lógica industrial baseada na otimização de todas as fases de fabricação de um produto segundo estratégias comerciais, direcionando o cinema para um mercado vasto de público transformando esta nova arte em mero produto industrializado. Além desse aspecto, o cinema também é reconhecido como uma linguagem universal e está inserida na vida cotidiana do sujeito objeto de análise deste artigo.

A imbricação da técnica e da ciência produziu o avanço tecnológico que substituiu o sujeito nas ações básicas do modo de fazer e de produzir, criando máquinas que ao mesmo tempo em que aliviam e melhoram suas condições de vida, não passam de um simulacro desse semblante humano projetado em estruturas de aço e nas próteses de silicone.

O desenvolvimento tecnocientífico das revoluções reestruturou o sujeito surgindo o sujeito maquínico da era moderna. A ciência e a filosofia conceberam homens, animais e máquinas como seres de naturezas distintas, que não podiam se misturar. Porém, o desenvolvimento tecnológico criou artefatos e maquinários suficientemente capazes de operar em um sistema antes de domínio do humano, as máquinas que são de última geração são providas de organização, interagem com o ambiente e executam tarefas cognitivas, habilidades até então reservadas ao humano. Por sua vez, os avanços científicos promoveram interações entre moléculas e elementos genético, produzindo uma maquinação do humano biológico. Além dessa

maquinação do humano e humanização das máquinas, a inteligência artificial, as biotecnologias e a engenharia genética produzem próteses, implantes, tecnologias que tornam ambíguas as diferenças entre natural e artificial, pensante e não-pensante, orgânico e maquínico (Oliveira, 2004).

Frente aos novos caminhos impostos pela tecnologia, o sujeito do século XXI encontra-se desapropriado de suas funções, desterritorializado, sente-se perdido em meio às transformações que ele mesmo idealizou: a substituição do humano pelas máquinas. Essa inversão de papéis, onde a máquina ocupa o lugar do humano e quando esse mesmo ser humano pode reconstituir-se através da manipulação científica, acaba constituindo o que vem a ser chamado de crise de identidade, pois o sujeito vê sua essência decodificada através da manipulação genética (SANTAELLA: 2004, 31).

Durante o século XIX e o século XX, esse sujeito passa a ser comparado com outros modelos de sujeito humano que ele próprio ajudou a construir. O sujeito é confrontado com a capacidade que ele mesmo tem de reinventar-se e de criar novos elementos constitutivos do seu corpo colocando em xeque a condição do humano. Esse sujeito que pensava ser o centro do universo no século XIX chega ao século XXI fragmentado, em desconstrução, em crise, descortina-se no outro, no estar no mundo com outros, outros que podem não ser tão humanos quanto pensam que são (ibidem, 16). É através das técnicas e dos artefatos tecnológico que esse sujeito se vê transformado, modificado, descorporificado, hibridizado, é um sujeito à procura do seu eu, da sua representação como corpo e rosto que é.

Esse sujeito se descobre capaz de criar, de fabricar, de produzir, de traçar o seu próprio destino, descobre – se como o centro do mundo. Ele é o centro, não mais a natureza, não mais Deus, o sujeito humano é o senhor do seu próprio caminho. Seu mundo passa a ser construído pela sua capacidade de inventar e tornar real aquilo que imagina. Seu mundo é o do trabalho, da produção de coisas, do artificial (ARENDDT, 2004: 15). Um mundo que pode ser construído tecnicamente perfeito, sem limites, nem barreiras para realização de todos os seus desejos. Esse sujeito aprende que é necessário inovar para sobreviver, construir para desconstruir, este é um dos grandes paradigmas do

sujeito do século XIX, é a incerteza, a agitação que o move para frente. O sujeito do século XIX e do século XX aprende que para estar de acordo com o seu tempo é preciso querer mudar, mais do que isso é preciso aspirar à mudança em todos os aspectos de sua vida, tanto social quanto pessoal (BERMAN, 2003:109). É o sujeito construído dentro de uma sociedade de consumo, sociedade que se forma para se renovar destruindo o que está pronto: tudo é feito para ser refeito, das roupas ao pensamento, tudo tem que ser despedaçado, fragmentado para ser reestruturado velozmente. Um sujeito criado em meio às máquinas com semblantes cada vez mais desumanizados, um sujeito sem raízes, autômato a partir das suas próprias ações, um sujeito desterritorializado, indiferente, perdido num mundo onde tudo pode ser ficção.

Assim o tema das criaturas construídas à imagem do homem passa a ser abordado por um conjunto de linguagens, que recorrem tanto à literatura, à religião ou à arte, bem como à linguagem da ciência e da técnica. Cada época introduz a sua solução para a construção dessas criaturas. Na modernidade será, assim, sucessivamente assumida pela magia, pela mecânica, pela automação, pela informática, pela biologia (BRETON, 1995: 15-17).

“Criaturas” artificiais, híbridos, seres da ficção científica sempre estiveram presentes na cultura Ocidental, desde suas raízes até os dias de hoje. Existe um desejo de se capturar e compreender o humano imitando-o, representando-o e fabricando cópias através de dispositivos artificiais. Simulacros sem alma ou consciência, um eterno errante que, precisamente pela sua condição, não cessa de aparecer, de se apresentar ante o olhar aterrorizado dos indivíduos. O robô, o sonâmbulo, o replicante são algumas representações do simulacro corpóreo que está em apreciação neste estudo.

Criaturas nefastas e monstruosas corporificam os medos e as esperanças da sociedade de cada época, retratando em imagens e mitos, a própria idéia do progresso de ciência, elementos estes que são característicos

dessa projeção do ser humano que começa a povoar o imaginário dos indivíduos.

A concepção profética de um sujeito demoníaco dotado de poder ou desumanizado pela ciência adquire relevância quando estes mesmos elementos, antes imaginados tornam – se realidade através do espaço e do tempo ficcionais. Dentro deste contexto, o cinema é capaz de evidenciar misteriosamente estes determinantes mostrando o simulacro daquilo que um dia poderá ser a realidade cotidiana daquele sujeito (MORIN, 2005:13). Simulacro que surge como paradigma em um mundo manipulado pela técnica, pela ciência, numa sociedade que se move por meio de modelos e nas quais tudo pode ser simulado.

O filósofo francês Jean Baudrillard, popularizou nos meios acadêmicos o termo *simulacro*, como sendo uma realidade para além da realidade, que, apreendida por todos no cotidiano, transforma tudo, do mais próximo ao mais distante, em uma noção de verdade vivida, mesmo que não diretamente. São considerados simulacros todo tipo de estereótipo, de modelo, cujo significado funciona por si só, sem a necessidade de um referente físico ou factual. São signos ou imagens com sentidos próprios, produzindo realidades autônomas além da realidade de fato. Com o avanço das Tecnologias de Comunicação, podemos hoje “viver” situações que, num plano de verdade mais palpável, não existem, ou melhor, são medidas de tal modo que o que existe é apenas a versão, o modelo, ou o simulacro. A própria ficção de nossa época utiliza-se da metalinguagem dos simulacros para construir mundos imaginários onde tudo que “existe”, na verdade, não existe.

Quebrando o paradigma cinematográfico do cinema moderno, **Blade Runner - o caçador de andróides** (1982), de Ridley Scott surge como uma obra considerada pós-moderna². Neste filme, os aspectos abordados

² Pós-modernidade – conjunto de mudanças sociais culturais profundas que tiveram início a partir da metade do século XX, neste conjunto pode-se incluir avanço tecnocientífico envolvendo as telecomunicações e o poder da informática, bem como a biotecnologia e o

expressam a falência do urbanismo moderno e da era da máquina. A realidade do final do século XX não correspondeu às utopias imaginadas pelas Revoluções Industriais. **Blade Runner** (1982) é um retrato do mundo contemporâneo, que exprime os extremos de uma sociedade de alta-tecnologia convivendo com velhas estruturas modernas que lutam por sua sobrevivência, mas que ainda permitem o uso de espaços de convívio humano. Blade Runner traz para a tela um futuro sombrio proporcionado pelo avanço da engenharia genética, onde a ordem industrial moderna cedeu lugar para novos princípios de organização estruturados em torno do conhecimento. Além desses aspectos o diretor Ridley Scott busca expressar através de códigos de diversas naturezas a confusão babilônica nas ruas de Los Angeles, integrando diversos elementos arquitetônicos, detalhes do vestuário e símbolos de diferentes culturas e eras. É essa mescla cultural, intensificada pelos novos meios de comunicação que conferem a Blade Runner seu caráter pós-moderno.

Referências bibliográficas

ARENDT, Hanna. **A condição humana**. Trad. Roberto Raposo. 10ª. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Trad. Maria Lúcia Moita; Maria Amélia Cruz; Manuel Alberto. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

BRAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BRETON, Philippe. **À imagem do homem – do Golem às criaturas virtuais**. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Trad. Adail Ubirajara Sobral Maria Stela Gonçalves. 13ª ed. São Paulo: 1992.

HOBBSAWM, Eric J. **A era do capital, 1848-1875**. Trad. Luciano Costa Neto. 10ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

_____. **A era das revoluções – Europa 1789 – 1848**. Trad. Maria Tereza Lopes Teixeira; Marcos Penchel. 17ª ed. São Paulo: 2003.

surgimento de técnicas que produzem próteses, implantes e outras tecnologias invasivas que modificam o corpo.

- LYON, David. **Pós-modernidade**. São Paulo: Paulus, 1998.
- MORIN, Edgar. **El cine o el hombre imaginário**. Barcelona: Paidós, 2001.
- _____. **Cultura de massas no século XX – Neurose**. Trad. Maura Ribeiro Sardinha. 9º ed. São Paulo: Forense Universitária, 2005. V.1
- MÜLER, Jürgen. **Cine de los ochenta**. Barcelona: Taschen, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.
- _____. **Culturas e artes do pós-humano – Da cultura das mídias a cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. **Corpo e comunicação – sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.
- SINGER, Isaac Bashevis. **O Golem**. Perspectiva: São Paulo, 1992.
- VIVEIROS, Paulo. **A imagem do cinema – história, teoria e estética**. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2003.

Sites

www.brasilecola.com/geografia/global-recente.php em 18.01.2006.

www.comciencia.br/reportagens. Fátima Régis de Oliveira. **A ficção científica e a questão da subjetividade homem-máquina** em 19.08.2006

Blade Runner – o caçador de andróides (1982).

Sinopse: No início do século XXI, uma grande corporação através engenharia genética desenvolve seres quase humanos que são mais fortes e ágeis, tão ou mais inteligentes do que o ser humano. São conhecidos como replicantes e utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas. Mas, quando um grupo dos robôs mais evoluídos provoca um motim, em uma colônia fora da Terra, este incidente faz os replicantes serem considerados ilegais na Terra, sob pena de morte. A partir de então, policiais de um esquadrão de elite, conhecidos como Blade Runner, têm ordem de atirar para matar em replicantes encontrados na Terra, mas tal ato não é chamado de execução e sim de remoção. Em Los Angeles, no ano de 2019, cinco replicantes chegam a terra, um ex-Blade Runner (Harrison Ford) é encarregado de caçá-los.

Elenco

[Harrison Ford](#) (Deckard)
[Rutger Hauer](#) (Roy Batty)
[Sean Young](#) (Rachael)
 Edward James Olmos (Gaff)
 M. Emmet Walsh (Capitão Bryant)

Ficha Técnica *Título Original:* Blade Runner

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 118 minutos

<p>Daryl Hannah (Pris) William Sanderson (J.F. Sebastian) Brion James (Leon) Joe Turzell (Tyrell) Joanna Cassidy (Zhora) James Hong (Hannibal Crew) Morgan Paull (Holden)</p>	<p><i>Ano de Lançamento (EUA):</i> 1982 <i>Estúdio:</i> The Ladd Company <i>Distribuição:</i> Columbia TriStar / Warner Bros. <i>Direção:</i> Ridley Scott <i>Roteiro:</i> Hampton Francker e David Webb Peoples, baseado em livro de Philip K. Dick <i>Produção:</i> Michael Deeley <i>Música:</i> Vangelis <i>Direção de Fotografia:</i> Jordan Cronenweth <i>Desenho de Produção:</i> Peter J. Hampton e Lawrence G. Paull <i>Direção de Arte:</i> David L. Snyder <i>Figurino:</i> Michael Kaplan e Charles Node <i>Edição:</i> Marsha Nakashima <i>Efeitos Especiais:</i> Dream Quest Images</p>
---	--