



## O Declínio do Homem: identidade e imaginário em *Blade Runner*<sup>1</sup>

João Victor de Sousa CAVALCANTE<sup>2</sup>  
Riverson RIOS<sup>3</sup>  
Universidade Federal do Ceará

### Resumo

Lançado em 1982, o filme *Blade Runner, o caçador de andróides* pode ser considerado como uma síntese de valores de uma nova ordem cultural que despontava nas últimas décadas do século XX, e que refletiu significativamente em padrões e movimentos estéticos e sociais. O objetivo deste trabalho é compreender como se dá a construção de identidades sociais dentro do filme, de como o imaginário do “eu” e a alteridade são articulados, bem como estudar a estrutura estética e o discurso presentes na obra. Para tanto, é necessário compreender o movimento cyberpunk, ao qual o longa pertence, além de dialogar com teóricos que tratam da identidade na pós-modernidade (Hall; Maffesoli) e do Imaginário (Durand).

**Palavras-chave:** Cinema, Identidade, Imaginário, Blade Runner, Cyberpunk

### Introdução

*[...] não há nada mais perigoso para o homem que o surgimento de uma situação na qual ele encontra somente a si mesmo (Christoph Wulf).*

As transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas do século XX, promovidas pela corrida armamentista e científica da Guerra Fria, modificaram profundamente os hábitos culturais da humanidade, suscitando debates relativos ao multiculturalismo, à pós-modernidade, e à presença cada vez mais íntima da máquina na vida do homem.

É nesse contexto que a Ficção Científica, ao extrapolar a relação entre ciência e imaginário, reflete com um olhar quase profético esse espírito do tempo. Combinando

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – VI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Graduando em Comunicação Social - Jornalismo pelo ICA, UFC, email: joasc88@gmail.com

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do curso de Comunicação Social do ICA, UFC, email: riverson@ufc.br



elementos da cibernética e do movimento Punk, surge então o cyberpunk, nos anos 1980, dentro da chamada *new wave*, momento cultural marcado por efervescência cultural e por mudanças na estrutura social. Como um subgênero da Ficção Científica, o cyberpunk tratava de maneira apocalíptica o futuro e a relação homem-máquina. Dentre suas principais obras está o filme *Blade Runner, o caçador de andróides*, de 1982, considerado uma síntese de questões e valores dessa nova ordem cultural, marcada pela incerteza em relação ao futuro de caráter globalizante.

Compreendemos o quanto uma obra de ficção tem a dizer sobre essas questões, sobretudo sobre as condições do homem em relação às novas tecnologias e aos novos significados que as relações sociais adquiriam. Nesse contexto, buscamos analisar o filme à luz dessas perspectivas pós-modernas, sobretudo do conceito de identidade, que nas últimas décadas do século XX adquire caráter plural e multidimensional. Percebemos elementos nesse filme, bem como na estética proposta pelo cyberpunk, que nos possibilitam pensar na liquidez das relações humanas em tempos pós-modernos (ou contemporâneos).

Tomamos como centro da nossa análise, uma reflexão sobre a questão do imaginário e de como este se articula nos elementos fílmicos e narrativos propostos. Segundo Gilbert Durand (2010), “todo o pensamento humano é uma re-presentação, isto é, passa por articulações simbólicas” (p.41), de modo que percebemos que os processos de construção de identidade são também articulações sgnicas, e se desenrolam no campo do simbólico, ricamente articulado pelo universo de *Blade Runner*.

## **1 A estética da distopia: o cyberpunk**

O Cyberpunk surge no final dos anos 70, começo dos 80, como um subgênero da Ficção Científica, caracterizado por um olhar pessimista em relação a alta tecnologia, associando-a com baixo padrão de vida. Fundado na literatura, com "The Gernsback Continuum", de Gibson, em 1981, o estilo funde elementos do discurso e iconografia punk, com tecnologias da informação e com a cibernética. Não só um estilo do fazer ficcional, o cyberpunk reflete (e é reflexo) de todo um pensamento de contracultura, de crítica de valores, muito marcado por uma época de grandes transformações sociais.

Suas características estéticas são fortemente marcadas por um visual pessimista, discurso lacônico e taciturno, com personagens vivendo em grandes cidades super



industrializadas, cosmopolitas, escuras, violentas. Amaral (2006) define a metrópole como o “útero necrosado” que dá origem aos personagens e às tramas do cyberpunk.

Ela (a metrópole) tem suas origens no romantismo gótico, no qual os autores decadentistas se inspiraram para buscar a atmosfera de pavor através das construções e edifícios, com o intuito de produzir um efeito no leitor. A cidade possui um papel fundamental servindo como uma identidade sombria, chuvosa e apavorante convertendo-se em distopia arquitetônica e metáfora para o ciberespaço; suas ruas como “veias sujas” e abertas para o crime e a desorganização. Um depósito de “outsiders” que participam do jogo entre as grandes corporações que dominam a tecnologia e os hackers que tentam subvertê-la (p.13).

Nesse mundo distópico (como o oposto de um mundo ideal, ou utópico), vivem homens e máquinas em conflitos com a supremacia da tecnologia sobre o elemento humano, ressignificando questões ancestrais do ser humano, como a relação com o transcendental (elemento sagrado), com o futuro, com o outro, e com a noção de si mesmo.

Essas imagens são reforçadas por ambientes escuros, remetendo ao movimento gótico na literatura e nas artes visuais. Nessas ruas e vielas sórdidas e sem iluminação e calor vivem criaturas com expressão similar. Homens com expressão robotizada, suja, sem esperança vivem nesses lugares em simbiose com máquinas que, cada vez mais, são humanizadas em funções e personalidade. Nesse ponto, é característico no cyberpunk essa relação do homem tornando-se máquina e a máquina tornando-se humana. O andróide, figura híbrida, de essência maquínica e aparência humana, é figura recorrente.

### *1.1 Blade Runner*

Dentro dessa linha, temos o longa-metragem *Blade Runner, o caçador de andróides*, lançado pelo diretor britânico Ridley Scott em 1982. A trama mostra um planeta Terra em um futuro próximo (2019), onde a colonização do espaço já estava em andamento, principalmente por conta da precariedade da vida no planeta. Poucas pessoas ficavam no escuro e úmido planeta natal, sendo que os mais ricos rumavam para as colônias espaciais. Nesse contexto, são criados os replicantes, uma qualidade de andróides tecnologicamente avançados, que eram usados para serviços diversos que iam desde atividades domésticas e de diversão, à exploração das colônias no espaço, como escravos, onde serviam aos exércitos em serviços de extremo risco.



A criação dos replicantes se dava mediante um processo que misturava clonagem humana, cibernética e robótica, com implantação de memórias e personalidades, que os tornavam extremamente semelhantes aos humanos, com o diferencial de serem mais fortes e resistentes. Assim como os seres humanos, os andróides também eram mortais, sendo que seu “prazo de validade” era mais curto. Em um período de quatro a cinco anos, seu corpos começam a falhar.

A trama tem início quando um grupo de replicantes, criados pela *Tyrell Corporation*, superiores em força e inteligência aos humanos, promovem uma revolta em uma das colônias do espaço e matam um grupo de humanos para voltar ao planeta. A partir desse momento, os replicantes passam a ser considerados ilegais na Terra, passíveis de morte imediata. Para localizá-los e exterminá-los, são criadas forças especiais, conhecidas como Blade Runners. O ex-blade runner, capitão Deckard (Harrison Ford), é obrigado a voltar às suas atividades, com a missão é caçar quatro *replicantes* excepcionalmente perigosos: Leon, Roy, Zhora e Pris.

A caçada se desenvolve de maneira violenta, e à medida que os confrontos entre o capitão e os andróides ocorrem, percebemos rastros de humanidades nos replicantes. A questão da certeza da mortalidade, da ausência de criação, de memórias e afetividade são pontos importantes, que leva o telespectador a certa sensibilização em relação a eles. Contudo, seus comportamentos são extremistas, e são capazes de agir com intensa crueldade ao mesmo tempo em que choram e se desesperam com suas limitações de funcionamento. Um dos pontos interessantes na constituição dos personagens é a busca incessante por prolongar a vida, como numa tentativa de permanecer vivo, ou permanecer “humanizado”, mesmo concebendo a si mesmos como superiores.

## **2 Novos significados : o imaginário**

Considerando a estética e o discurso presentes no filme, podemos compreender como o imaginário cultural perpassa campos objetivos e subjetivos, construindo uma realidade social de valores e sentidos relativizados conforme a época, ressignificando simbolismos. Desse modo, a reconstrução de antigos mitos e de relações ente o homem e a sua metafísica são traduzidos por imagens e associações culturais no filme.



Durand (2010) define o imaginário como um “museu [...] de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas” (p.6). O autor compreende que o nosso arcabouço mítico, articulado de maneira sincrônica, reverbera em nossas práticas culturais e nas nossas produções artístico-ficcionais. Desse modo, a nova relação que encontramos com o elemento humano e transcendental das novas tecnologias nos provoca uma visita a esse imaginário sedimentado em nossa consciência coletiva, como um *ethos* social, em nossa cultura.

Desse modo, Durand vem nos falar que o imaginário surge como uma “ponte” entre o subjetivo e o objetivo, como um “sintoma” dos elementos sociais vigentes, as imagens produzidas pela estética revelam, em uma profundidade tão rica quanto a cultura humana pode gerar, valores, angústias e questionamentos sociais. Mais que respostas, nos voltamos ao imaginário em uma atitude questionadora, sintomática, por onde um corpo social pode atuar em termos de significado da própria tessitura psíquica de coletividade.

Qualquer manifestação da imagem representa uma espécie de intermediário entre um inconsciente coletivo e uma tomada de consciência ativa. Daí ela possuir um status de símbolo e constituir um modelo de pensamento indireto no qual um significante ativo remete a um significado obscuro (DURAND, 2010, p.36).

Dentro dessa perspectiva, encontramos em *Blade Runner* um constante conflito na relação entre homem e máquina, e em alguns episódios se metamorfoseando um no outro. O conflito, central no enredo, especula reflexões filosóficas sobre a condição do homem consigo mesmo e com os elementos transcendentais da sua vida, de modo que a tensão homem\replicante aparece como uma ressignificação da relação mitológica com os elementos sagrados.

No filme, essa relação é caótica, apocalíptica, bélica, com imagens muito recorrentes aos modos de apropriação do imaginário propostos pelo cyberpunk, onde o ser humano e sua criação científica (no caso, os ciborgues) atuam em relações de dependência quase simbiótica, mas nem por isso pacífica.

Para Felinto (2005), esses conflitos surgem nas “fantasias de hibridização”, onde o “corpo tanto pode desaparecer de cena como se converter em um híbrido humano-maquínico” (p.49). Ao transformar o maquínico em humano (ou pós-humano, no sentido de transcendental), o filme coloca em cheque antigos significados da própria superioridade do homem sobre outros seres, em detrimento da ciência. Em *Blade*



Runner, o discurso dos replicantes os mostra como o “próximo passo”, como uma evolução, ou novos deuses criados pela cultura para substituir os antigos, onde a relação entre criador e criatura se reverte em um misto de temor, ódio e admiração. Surgem, dessa forma, máquinas para servir e para, ao mesmo tempo, escravizar.

O perigo é que o pacto se torne forma de subserviência; em lugar de dominar sobre a tecnologia, seríamos por ela dominados. **Transformada em novo ídolo de adoração, a tecnologia e seu imaginário** espiritualizado nos ajudariam a construir um self divinizado, um self sem limites, múltiplo, perfeito. **Mas o universo não pode ser compartilhado por dois deuses de igual poder.** Se a tecnologia e o self transformam-se, ambos, em divindades, é preciso que um domine sobre o outro, como divindade maior, ou que ambos terminem por se fundir em um único deus híbrido (FELINTO, 2005, p.51) (Grifos meus).

### 3 As identidades: perspectivas sociológicas

Podemos compreender o movimento *new wave* como uma estetização da chamada pós-modernidade (ou contemporaneidade) principalmente no tocante às relações entre homem e tecnologias de informação. O filme *Blade Runner* traz ao espectador uma metáfora do momento presente ao trazer um futuro caótico conflituoso, levantando uma série de discussões sobre o próprio espaço do ser humano no mundo.

Partindo desses elementos, é possível traçar um perfil do elemento humano mostrado no filme como um prognóstico de questões pertinentes ao homem pós-moderno, dentro de um mundo de relações liquefeitas e complexas. A relação humano-máquina, e o processo de robotização do homem concomitante ao de humanização da máquina presentes no longa servem como ferramenta de compreensão de um novo olhar antropológico da relação homem e sociedade.

Stuat Hall (2002) analisa a construção da ideia de identidade passando por três etapas mais significativas: o sujeito do Iluminismo, unificado, centrado, racional; o sujeito sociológico, fruto de um diálogo constante com o meio social; e, por fim, o sujeito pós-moderno, concebido no meio de “colapsos” culturais e institucionais, onde a identidade, ou o processo de identificação, torna-se mais conflituoso e problemático. Devemos tomar cuidado, contudo, que essas três definições de indivíduo são muito mais complexas e cambiantes, e que, de algum modo, dialogam entre si.



Para o sociólogo dos estudos culturais, com a segunda metade do século XX surge uma concepção de sujeito, bastante corrente na literatura e na crítica social da época, que tratava do homem metropolitano, solto em meio ao caos anônimo e industrializado da vida urbana, ele próprio anônimo e alienado: ”Encontramos, aqui, a figura do indivíduo isolado, exilado ou alienado, colocado contra o pano-de-fundo da multidão ou da metrópole anônima e impessoal” (p.32).

Esse olhar nos remete claramente ao sujeito da sociedade industrial, onde os laços tendem a ser menos afetivos ou cordiais e mais racionais, onde a experiência da modernidade, o advento de tecnologias mais acessíveis e da Globalização trazem um sujeito “cidadão do mundo”, ao mesmo tempo, cidadão de lugar nenhum. Desenraizado, esse homem vaga na metrópole, sem rosto, sem o sentimento de pertencimento, completamente *outsider*.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, **mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias** e tradições específicas e parecem “flutuar livremente” (HALL, 2002, p. 75) (Grifos meus).

O sociólogo francês Michel Maffesoli (2004) trata mais abertamente da questão da pós-modernidade e de suas relações com o imaginário e com a identidade, termo que vem sofrendo transformações conceituais, sendo substituído por “processos de identificação”, o que dialoga com o que Maffesoli chama de “enraizamento dinâmico”, que remete à ideia de processo, onde se observa a impermanência do que é aparente. Em outras palavras, essa identidade passa a ser multifacetada mediante múltiplos *processos* de identificação com grupos ou ideias, sendo esse caminho é efêmero e trilhado na superfície (ou nos “avatars” como o sociólogo menciona), onde as máscaras se alteram dinamicamente, não nos sendo possível falar de identidade no singular, mas sim no plural: identidades.

Para compor essas identidades humanas, Maffesoli aponta a existência do sentimento de pertencimento, principalmente ao grupo e ao lugar. Percebemos um movimento oposto ao cosmopolitismo da Globalização, com a formação de grupos (tribos) cada vez mais visíveis. O pensador reitera que “nesses momentos de efervescência cultural, os objetos, os corpos servem de mediação” (p.64). O corpo surge então como um indício de certo “parentesco” social.

Além disso, a própria noção de espaço e de memória são fundamentais para a formação dessas identidades, da noção que o indivíduo tem de si em relação aos outros. No pensamento de Maffesoli compartilhamos história “por que existe espaço a compartilhar” (p.67). Dessa maneira, o espaço, a memória, a história (tempo) dialogam com o habitante (o sujeito), em uma formação de significados que se perpetuam durante as gerações, cuja formação é individual (subjetiva), mas também coletiva (objetiva)<sup>4</sup>.

Um terceiro ponto que observamos nas ideias de Maffesoli é a questão da “teatralidade”, ou da alteridade. O eu (self), unidade indivisível, consciente, autogestora só existe em detrimento de um outro que induz a um conflito, o embate da diferença, mas também a uma harmonia, dada pelo reconhecimento como semelhante.

Só somos alguém ou alguma coisa **porque o outro nos reconhece como tal**. Assim, a consciência da pessoa é determinada pela comunidade. [...] A pessoa, no seu aspecto plural, só adquire sentido no contexto comunitário (p.133) (Grifos meus).

### 3.1 O declínio do homem

Visto isso, passamos a uma análise do papel do sujeito dentro do filme *Blade Runner*. São poucos os personagens humanos que têm destaque na trama, e todos são mostrados corroídos por uma melancolia muito forte: os olhares, as roupas escuras, as cenas externas sempre sob chuva ou à noite nos remetem à solidão e a uma desolação de que o planeta Terra é vítima. A sensação de abandono também é forte nos diálogos, estes quase sempre curtos, frios e com tons de despedida.

A noção de pátria, de lugar e identificação é posta em cheque com esses homens e mulheres sem rosto ou expressão que surgem como pano de fundo, formando uma simbiose com o cenário, a metrópole suja, úmida e fumacenta, que parece ser a única coisa que vive, de fato, nesse ambiente. O personagem central, Rick Deckard (ex caçador de andróides) demonstra um afastamento consciente do convívio humano. Percebemos, portanto, uma metáfora do declínio das relações humanas. O “outro”, tão precioso para a definição do “eu”, está afastado, quase intocável, impossibilitando o processo de identificação.

---

<sup>4</sup> “O sujeito já não é senhor de sua história, ele ‘se corresponde’ com forças, necessidades, ‘intimações’ objetivas, que o enraízam numa comunidade de destino” (MAFFESOLI, 2004, p.70).



Em um futuro não tão distante, o longa expõe um planeta onde governos e nações inexistem e dão lugar a cidades cosmopolitas, niilistas, onde língua, religião e outros traços culturais que carregamos são dispersos em meio ao caos urbano, onde ruínas de antigas construções convivem com o neon das tecnologias de ponta. *Blade Runner* problematiza o ser humano como algo obsoleto, que resiste a duras penas a sua extinção e as suas imperfeições. Para transcender essas falhas, a vida é criada em laboratórios, com a precisão da clonagem, mas cientificamente melhorada. É nesse “brincar de deus”, que o homem na trama encontra seu outro.

Trilhando o caminho inverso, os replicantes, compartilham vicissitudes semelhantes: feitos à imagem e semelhança de seus criadores, eles surgem como um passo além, uma transcendência do humano. Sem consciência de sua origem maquínica, eles possuem memórias implantadas que lhes dão a ideia de passado, de uma história compartilhada. Contudo, nos quando banidos da Terra, lhes é despertada a consciência de um produto clandestino e descartado, com tempo de uso restrito. Assim, os replicantes tão perfeitos em seus corpos clonados, também se vêem sem laços, sem um lugar simbólico no mundo, do mesmo modo que os humanos.

Vemos, na melancolia dos personagens centrais, uma aproximação bastante ambígua: ilegais no planeta, os andróides passam a ser alvo de caça, inimigos naturais dos habitantes, ao passo que são feitos a partir deles, e carregam uma relação de parentesco e semelhança muito fortes. O encontro entre estes irmãos provoca uma crise de alteridade muito forte, muito bem representada nas cenas finais do filme, quando o caçador Deckard enfrenta o replicante Roy. Os dois travam sua luta em um prédio abandonado, de arquitetura antiga, sob forte chuva: é nesse conflito que os dois se aproximam.

Nesse ponto podemos observar com mais clareza a questão da impermanência e da situação *outsider* vivida por esses personagens. A alteridade, compreendida como o contato com o outro, contato necessário para a constituição da identidade, acontece mediante o reconhecimento do outro e é sempre conflituosa.

Dentro do vazio da metrópole, os dois, homem e máquina, se encontram em meio a um mesmo processo: Deckard, homem, vítima de uma solidão degenerada, vai tornando-se um autômato, endurecendo seus sentimentos, tornando-se máquina; Roy, produto de um laboratório, ao ter ciência da precariedade de sua existência, humaniza-se no medo, na vaidade e no desespero da perda. Desse modo, o desenrolar do enredo vai levando os personagens a um declínio da essência, o homem perde a batalha, tornando-



se obsoleto, diante do caos de uma vida liquefeita, automatizada, mediada pelas altas tecnologias.

Outro ponto que ilustra bem essa falta de “solo”, de espaço a ser compartilhado, de espaço a pertencer, é a questão da própria colonização do espaço. Aos poucos, os homens vão perdendo a noção de terra (terra como uma espécie de mãe), sendo filhos apenas do “útero necrosado” da metrópole pós-moderna, onde impera a esterilidade feita em laboratório.

A questão da memória e dos símbolos perdidos é levantada com mais desesperança no final da trama, com pessimismo e saudosismo, mostrando, finalmente, os heróis dentro de seu desespero, e da angústia do não reconhecimento: da não existência simbólica. Roy, resignado com sua condição mortal, fala, com um pássaro branco na mão, sob a chuva, que poderia se confundir com lágrimas: *Todos esses momentos se perderão no tempo como lágrimas na chuva. Hora de morrer.*<sup>5</sup>

### **Considerações Finais**

Novos significados vão tomando forma a cada nova leitura do filme *Blade Runner*, o caráter aberto das obras contemporâneas e a multiplicidade de questões suscitadas direcionam o nosso olhar e nossa compreensão para experiências estéticas diversas. Percebemos, no entanto, que as angústias humanas estão sempre presentes, sempre re-presentadas e articuladas pelo imaginário da cultura e das obras de ficção. A alteridade e a construção do “eu”, entendidos como processos dinâmicos e contínuos, sempre estarão na ordem do dia.

Esse caminho antropológico realizado pelos personagens do longa, sobretudo Deckard e Roy, são traduções importantes de valores e significados da coletividade. Compreender os elementos fílmicos e narrativos, bem como as condições em que a obra foi desenvolvida é, portanto, fundamental para permitir essa “ponte” para uma compreensão maior entre a o tecnológico e o simbólico, ambos articulados sincronicamente dentro de um filme.

Dentro dessa perspectiva, podemos entender um filme (ou uma obra de arte de qualquer natureza) como um ponto de convergência dialógico da cultura, um espelho

---

<sup>5</sup> No original, em inglês: “I’ve seen things you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die”.



imagético, que dialoga constantemente com o meio, com o autor e com o leitor, possibilitando sempre novas construções e olhares.

### Referências Bibliográficas

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas**: Para uma genealogia do cyberpunk. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2005. Disponível em [www.compos.br](http://www.compos.br), acesso em maio de 2011.

BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica. *IN*: LIMA, Luís Costa (org). **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.

BRANDÃO, A.C. & DUARTE, M.F. **Movimentos Culturais de Juventude**. São Paulo: Editora Moderna, 1990.

DURAND, Gilberto. **O Imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Editora Difel, 2010.

FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas**: ensaios sobre o Imaginário da Cibercultura. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

HALL, Stuart. **Da Diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

\_\_\_\_\_. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **O Ritmo da vida**: reflexões sobre o imaginário pós-moderno. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

WULF, Christoph; MORIN, Edgar. **Planeta, a aventura desconhecida**. São Paulo: Editora Unesp, 2002.