

Sobre o fio da navalha: a estética e narrativa ambivalentes na construção do filme Blade Runner¹

Thiago Cardassi Sanches²

Resumo: Este trabalho é parte de uma discussão maior a respeito da imagem do pós-humano no filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), mas delimitamos o enfoque deste texto na análise de sua estrutura narrativa e de sua estética na intenção de observar a maneira como o filme elabora sentidos a partir do agenciamento de imagens. Para tanto, discorreremos sobre algumas características do cinema *noir* e traçamos paralelos de como estes elementos dão tônica à construção do espaço fílmico e das personagens em *Blade Runner*. Como conclusão, podemos observar que tanto a narrativa quanto a estética do filme convergem para a produção de sentidos muito próximos e que ambos constroem no interior da obra, uma atmosfera de ambivalência e equivocidade em torno da trama que borra as distinções entre a suposta "natureza" humana ou replicante de seus personagens.

Palavras-chave: *Blade Runner*; cinema; ficção científica; estética *noir*; *pós-humano*.

Abstract: This work is part of a wider discussion about the post-human image in the film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), but we delimited the focus of this text in the analysis of its narrative structure and its aesthetic intending to observe the way the movie elaborates meanings from the pictures assemblage. For this purpose, we describes some features of film noir and build a parallel of how these elements give tonic to the construction of filmic space and the characters in *Blade Runner*. As a conclusion, we can say that both the narrative and the aesthetics of the film converge towards the production of very close meanings and build inside the movie an atmosphere of ambivalence and equivocity around the plot that blurs the distinctions between the supposed human or replicant "nature" of the characters.

Keywords: *Blade Runner*; cinema; science fiction; noir aesthetic; post-human.

Introdução

Os componentes formais de um filme são responsáveis pela produção de significados tanto quanto seu aspecto narrativo. Por vezes estes elementos reforçam o sentido do enredo, outras vezes contam por si próprios uma história diferente. Mas pelo

¹ Trabalho apresentado no GT 3- Cinema no Delírio Contemporâneo, do Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem - ENCOI

² Mestrando em Comunicação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Especialista em Comunicação Popular e Comunitária (UEL). Bacharel em Turismo pela Faculdade Estadual de Ciências Econômicas de Apucarana (FECEA). Email: thiagocardassi@yahoo.com.br

fato de não serem elementos verbais, sua forma de expressão é capaz de permitir múltiplas interpretações, fazendo com que um filme seja sempre uma totalidade aberta. Em *Blade Runner* os elementos imagéticos e sua forma de agenciamento desempenham papel fundamental. Eles não apenas criam a ambientação misteriosa, sufocante, e ambígua onde a história se desenrola como também marcam a singularidade estética que tornou o filme uma obra de referência. São nos detalhes visuais de sua composição que podem ser encontradas pistas (como um bom filme *noir*) não discutidas no enredo. Aparentemente não conexas, ou pouco importantes, o agenciamento das imagens em *Blade Runner* acrescenta informações que não foram dadas na trama e corroboram no debate da relação entre humanos e máquinas inerente à obra.

A sensação de estranhamento produzida por *Blade Runner* se reflete na sua categorização enquanto gênero cinematográfico. Segundo Pucci Jr. (2006), trata-se de uma expressão de filme pós-moderno³ devido à dificuldade de enquadrá-lo em uma classificação consistente e pelo desconforto que gerou na crítica na época de sua estréia. Para o autor, um filme pós-moderno seria aquele que foge das categorias tradicionais cinematográficas: clássico, modernista, vanguardista, expressionista, surrealista, etc., nenhuma conseguindo abarcar a totalidade de suas especificidades. Assim, *Blade Runner* se apresenta como uma espécie de pastiche de outros gêneros como a ficção científica, o filme policial, o *thriller*, e cinema *neo-noir*. No entanto, o estilo *noir* se destaca diante dos demais como a maior referência na construção da narrativa e estética de *Blade Runner*, e por esta razão discutiremos as reverberações deste gênero que podem ser identificados na obra.

Gênero Cinematográfico: o Cinema Neo-Noir e sua Estrutura Narrativa

Existe certa polêmica em torno do cinema *noir*, pois ele enquanto objeto artístico foi "o gênero que nunca existiu" (MASCARELLO, 2006, p.178). Isso porque a sua concepção como gênero cinematográfico é posterior a produção dos filmes que são categorizados como tal. Mascarello (2006) localiza a emergência deste movimento entre

³ O autor coloca ao lado de *Blade Runner*, filmes como: *O fundo do coração* (Francis F. Coppola, 1982), *Zelig* (Woody Allen, 1983), *Brazil, o filme* (Terry Gilliam, 1985) e *Veludo azul* (David Lynch, 1986), para exemplificar sua percepção de filme pós-moderno.

1940 e meados de 1950, mas considera que, na época em questão, nem indústria, nem crítica, nem público utilizaram o termo, nem tampouco o consideraram enquanto gênero. Essa atribuição só viria mais tarde com a crítica francesa, que se apropriou do rótulo *noir*, cunhado pelo crítico e cineasta Nino Frank em alusão à "Série Noire", coleção editada na França de histórias da literatura americana sobre crimes, policiais e detetives (conhecida como literatura *hard-boiled*).

Mas se o *noir* nunca existiu enquanto gênero (senão *a posteriori*), como explicar a explosão de filmes *neo-noir* ou *revival noir* ocorrida em meados de 1970, na qual se inclui *Blade Runner*?⁴ Para Mascarello (2006), não existe um cânone mais ou menos rígido que reúna os filmes *noir*, pois frequentemente eles não apresentam todas as características que definiriam um gênero. Mas, propõe que é possível entender o *noir* como uma categoria crítica que remete a algumas questões de narrativa e estilo. Quando algumas destas características aparecem em filmes posteriores à década de 50 falamos em referência *neo noir*. É essa referência responsável por produzir grande parte da ambientação pessimista, lúgubre e ambígua de *Blade Runner*. Desse modo, apresentaremos algumas características do estilo *noir* e em seguida exemplos de como elas se manifestam em nosso objeto de estudo.

Com relação aos elementos narrativos, o cinema *noir* apresenta o submundo do crime e o assassinato como temas recorrentes. A partir de então se inicia uma investigação realizada por um detetive ou policial que o leva a um labirinto de pistas e falsas acusações. É um mundo corrompido e traiçoeiro onde não se pode confiar em ninguém, muitas vezes nem mesmo no próprio protagonista. Aliás, não é raro que nestes filmes o protagonista seja um anti-herói. Geralmente um homem de meia idade entregue à descrença e que vai precisar aprender a lidar com aspectos obscuros de sua personalidade. Ao se envolver na trama, o protagonista será testado pelo meio e

⁴ Segundo Mascarello (2006), alguns exemplos de filmes considerados como *neo-noir* são: *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *Um lance no escuro* (Arthur Penn, 1975) e *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976), aos quais se seguiram, uma vez consolidado genericamente esse "neo-noir", outros como *Corpos ardentes* (Lawrence Kasdan, 1981), *Blade runner* (Ridley Scott, 1982), *Veludo azul* (David Lynch, 1986), *O mistério da viúva negra* (Bob Rafelson, 1987), *Jogo perverso* (Kathryn Bigelow, 1990), *Los Angeles: Cidade proibida* (Curtis Hanson, 1997), *Estrada perdida* (David Lynch, 1997) e o já citado *O homem que não estava lá* - para nomear apenas os de maior destaque. (No Brasil, *A dama do cine Shangai* e *Perfume de gardênia*, de Guilherme de Almeida Prado, 1987 e 1992; *Tolerância*, de Carlos Gerbase, 2000; e *Bellini e a esfinge*, de Roberto Santucci Filho, 2001.)

sucumbirá à corrupção do sistema ou resistirá a ela, sem nunca sabermos de antemão qual sua reação diante de um determinado encontro ou a um certo agenciamento em virtude do caráter ambivalente das personagens. Não é sem razão que o cinema *noir* ficou conhecido, em sua época, pela denúncia

[...] da corrupção dos valores éticos *cimentadores* do corpo social, bem como da brutalidade e hipocrisia das relações entre indivíduos, classes e instituições. Foi veículo, além disso, para a tematização (embora velada) das emergentes desconfiâncias entre o masculino e o feminino, causadas pela desestabilização dos papéis sexuais durante a guerra. Metaforicamente, o crime *noir* seria o destino de uma individualidade psíquica e socialmente desajustada, e, ao mesmo tempo, representaria a própria rede de poder ocasionadora de tal desestruturação. A caracterização eticamente ambivalente da quase totalidade dos personagens *noir*, o tom pessimista e fatalista, e a atmosfera cruel, paranóica e claustrofóbica dos filmes, seriam todos manifestação desse esquema metafórico de representação do crime como espaço simbólico para a problematização do pós-guerra (MASCARELLO, 2006, p.181).

Assim, em *Blade Runner*, o policial Deckard apresenta as características de um anti-herói frágil, niilista e derrotado. Um perfil distante dos protagonistas que Harrison Ford estava acostumado. O filme o apresenta já na condição de aposentado e completamente entregue ao caos urbano de uma Los Angeles futurista. Assim, como na maioria dos *noir*, Deckard transita por mundos de boêmia e decadência: bares, becos, danceterias, etc.. A corrupção é generalizada e transparece tanto no discurso do chefe de polícia, que o chantageia para que reassuma a função de exterminador de andróides, quanto em Tyrell, dono da megacorporação fabricante de replicantes, que desenvolve modelos cada vez mais aperfeiçoados para que possam burlar as leis internacionais de mercado e segurança que estipulam restrições na circulação de andróides na Terra.

Ao aceitar o cargo de *blade runner*, mesmo que contrariado, Deckard assume um posicionamento que desemboca em uma série de questionamentos morais e éticos. Por um lado, a moral vigente afirma que é aceitável e necessário eliminar os replicantes que estejam na Terra, pois eles seriam apenas máquinas sem vida que configuram um risco para os seres-humanos. Esse desprezo e banalização pela vida dos replicantes fica evidente quando Deckard descobre que Rachel é também um exemplar andróide e passa imediatamente a se referir a ela através do pronome *it*, que designa coisas e objetos, ao invés de *she*, como empregava até então. O conflito que faz Deckard repensar não apenas seu posicionamento com relação aos replicantes como também com

sua própria vida é o fato dele se apaixonar por Rachel e passar a perceber quanta vontade de viver os replicantes demonstravam, vontade esta que parece não transparecer em Deckard na primeira parte do filme. Nesse caso, o encontro que o anti-herói faz é com a potência de um amor não-convencional entre humano e replicante diante do qual ele deve resistir ou se entregar. Ao dizer sim para uma novo agenciamento afetivo, ou uma nova suavidade (ROLNIK, 2013), Deckard também assume um posicionamento ético para sua vida, que muito embora contraria a moral de sua sociedade, e que o fará pagar um preço ao final do filme: ele passará da situação de perseguidor para perseguido.

Deste modo, grande parte da atmosfera melancólica e pessimista de *Blade Runner* pode ser compreendida a partir dos elementos comuns encontrados na narrativa *neo-noir* na qual Ridley Scott o ambientou. Temas como a sociedade decadente, o poder paralelo desempenhado pela polícia corrupta, e o controle político-econômico exercido pelas grandes corporações ficam evidentes. Reviravoltas na trama, pistas que guiam o personagem através de um caminho confuso e obscuro, inversão de papéis, e enredo costurado e pouco explicativo, criam o ambiente de complexidade, mistério e imprecisão próprio da narrativa *noir*.

Formas de Expressão da Estética *Noir*

Mas por outro lado, se afirmamos *Blade Runner* enquanto uma referência *neo-noir*, não é apenas por causa de sua narrativa, mas principalmente em razão de sua forma estética. Para Janey Place e Lowell Peterson (2006), a principal característica que consagrou o *noir* e o diferenciou diante dos demais movimentos cinematográficos não foram as temáticas trabalhadas, mas o seu estilo visual singular, construído por meio da iluminação pouco convencional. Segundo os autores, a luz *noir* é produzida em *low-key*⁵ (pouca claridade), por apenas um foco direcionado de luz. Sem a composição das

⁵ É comum a utilização de três fontes de luz para dar naturalidade a uma cena: a luz principal (key light), a luz de preenchimento (fill light), e a contra-luz (back light). A luz principal é uma fonte primária de iluminação direcionada para o personagem, do alto e de um dos lados da câmera. Geralmente é uma luz dura que projeta sombras proeminentes. A luz de preenchimento é uma fonte difusa que é colocada do outro lado da luz principal de forma a suavizar o contraste claro-escuro. Já a contra-luz é situada da

luzes auxiliares obtém-se uma imagem na qual o contraste entre claro e escuro é demasiadamente acentuado, conferindo um tom dramático ou sinistro à cena.

Em Blade Runner a iluminação, quase sempre artificial, não permite que os personagens se revelem por completo. A luz tem pouca ou nenhuma difusão e ilumina parcialmente os personagens em ângulos de 45 graus, 90 (kick light), ou 180 graus (posicionada praticamente em frente à câmera), tendo como efeito rostos esquadrihados e bipartidos, que sugerem atitudes e comportamentos de ambiguidade e incerteza. Os recortes e divisões formados pelas sombras projetadas nos personagens alteram-se com pequenas mudanças na direção de seus rostos, fazendo também com que a relação de suas partes duras (preenchidas por sombras) e suas partes macias (zonas iluminadas) modifique a maneira de expressão de seus afetos (DELEUZE, 1985).

Assim, nunca temos certeza das intenções e pensamentos dos personagens, pois a expressão reflexiva de um rosto é frequentemente arbitrária, pois só podemos saber o que ele pensa quando um plano de rosto é precedido (ou antecedido) por uma outra imagem, na qual dá-se a entender essa relação. "[...] é preciso esperar, e o vínculo parece apenas associativo" (DELEUZE, 1985, p.117), fato que pouco acontece em Blade Runner, pois esse tipo de associação dificilmente acontece, deixando o espectador em dúvida sobre a "natureza" dos afetos que experimentam os personagens em cada cena.



direção diametralmente oposta da luz principal e serve para iluminar o contorno e "descolar" o ator do fundo do cenário, dando profundidade à cena.

Figura 1: Iluminação dura posicionada em 45 graus divide o rosto da replicante Pris em dois. Quase todos os personagens do filme recebem esse tipo de iluminação. Ela é boa? Ou ela é má? Efeito de ambiguidade produzida pela luz (01:20:08).



Figura 2: Iluminação dura posicionada em 90 graus (kick light) produz um efeito de contorno na imagem de Rachel. Ela está na escuridão (01:04:46).



Figura 3: A iluminação intensa que vem de fora do cenário é uma constante em Blade Runner. Com a luz em 180 graus, voltada contra a câmera, os personagens tornam-se distinguíveis apenas pela silhueta (01:35:27).

Ainda com relação aos usos da iluminação em Blade Runner, é possível perceber que a forma de distribuição da luz nos cenários permite uma analogia com a mecânica de luz e sombra do cinema expressionista, embora guardando suas devidas proporções e singularidades. Em diversos momentos Blade Runner recria esse jogo de sombras próprios do movimento expressionista no qual, segundo Deleuze (1985, p.69), tudo se insere em uma obscura vida pantanosa, onde personagens, objetos e cenários são retalhados por cortes de sombra ou ocultados nas brumas. Desta maneira, os substancias naturais ou artificiais perdem suas diferenças, mergulhamos em uma dimensão da "*vida não orgânica das coisas*" na qual um muro, utensílio, móvel ou casa apresentam uma

vida e movimentos próprios que se insinuam e espreitam ou personagens. Nesta lógica, o inumano ganhou vida assim como o humano perdeu seu aspecto orgânico.

Outro elemento fundamental na construção do estilo *noir* é o posicionamento das câmeras. A *mise-en-scène* é composta de maneira a desorientar o espectador, aproximando-o do próprio sentimento de desorientação que experimentam os personagens. Deste modo, as câmeras apresentam angulações incômodas, pouco naturais, enquadrando os atores de forma irregular no cenário. O resultado é um mundo instável e pouco seguro, sempre ameaçando a se transformar drasticamente a qualquer momento (PLACE; PETERSON, 2006), que converge para essa dimensão da *vida não orgânica das coisas*, pois em *Blade Runner*, as fronteiras entre o orgânico e o inorgânico são demasiadamente frágeis e imprecisas.

No filme, também é comum a utilização de quadros internos como portas, janelas, escadas, grades, que limitam a movimentação dos personagens e os separam do mundo exterior, criando um efeito claustrofóbico de "quadro dentro do quadro" que causa um desconforto proposital. Para Deleuze (1985), o enquadramento é uma limitação dos conjuntos de uma imagem e que determina um sistema relativamente fechado. Podem existir dentro de um enquadramento sucessivos quadros diferentes. "As portas, as janelas, os guichês, as lucarnas, as janelas dos carros, os espelhos são outros tantos quadros dentro do quadro" (DELEUZE, 1985, p.25). Em *Blade Runner*, essas fragmentações do quadro são empregadas com frequência e desenham sistemas fechados que ora limitam, separam e esquadrinham personagens, ora apontam para outras realidades possíveis ou imaginárias.



Figura 4: É enorme a quantidade de portas, janelas, e outros tipos de enquadramento que aparecem em Blade Runner. Os personagens estão sempre entrando ou saindo de algum lugar. Nesta cena, Pris e J.F. Sebastian estão isolados por dois quadros. Eles pertencem a mundos diferentes (00:41:18).



Figuras 5, 6, e 7. Monitores, fotografias, grades e barras paralelas também funcionam como quadros que separam o ambiente do personagem de outras realidades.

Assistindo Blade Runner, temos a incomoda impressão de que a câmera está posicionada "no lugar errado". Os ângulos não possuem uma perspectiva natural, estando quase sempre executados em plongées ou contraplongées. De acordo com Place e Peterson (2006), o enquadramento arquetípico do *noir* é o plano geral em plongée, uma angulação opressora e fatalista que faz com que o personagem pareça um alvo vulnerável, como um rato em uma armadilha. Esse tipo de enquadramento está presente em algumas cenas de Blade Runner, principalmente nas "externas" da cidade, conferindo uma ambientação hostil e ameaçadora da metrópole. Os personagens são comprimidos pela arquitetura imponente e labiríntica e pelas ruas sombrias e pouco amistosas de uma Los Angeles hipotética.



Figura 8: Plano geral em plongée, o enquadramento *noir* por excelência. Nesta cena estão presentes vários temas *noir*: detetive, cigarro, janelas, ponto isolado de iluminação, espaço labiríntico. Em poucos instantes o agente Holden será presa de do replicante Leon.



Figura 9: São comuns as "externas" em plongée. A impressão é que há sempre alguém observando os personagens.

O cinema possui capacidade de explorar angulações insólitas se comparadas com a percepção humana, ele é capaz de mostrar pontos de vista não-humanos como que rente ou chão, de cima para baixo, somente os pés ou as mãos, close nos olhos, enquadramentos e imagens impossíveis de um olhar humano reproduzir e montar como no cinema. Geralmente os ângulos de enquadramento são justificáveis e se valem de regras pragmáticas que explicam seus usos e se revelam "[...] normais ou regulares, seja do ponto de vista de um conjunto mais amplo que compreende o primeiro, seja do ponto de vista de um elemento inicialmente despercebido, não dado, do primeiro conjunto" (DELEUZE, 1985, p.26). No entanto, estes movimentos e angulações podem ser utilizados de forma paradoxal para criar um efeito proposital de "desenquadramento" com o intuito de criar "[...] pontos de vista anormais que não se confundem com uma perspectiva oblíqua [...] e remetem a uma outra dimensão da imagem" (DELEUZE, 1985, p.26) e , portanto, a uma outra forma de percepção do mundo, que insistimos, não humana.

Considerações finais

A partir das considerações expostas, ficam evidentes as referências do cinema *noir* e do movimento expressionista empregadas em *Blade Runner*. Argumentamos que essas opções não constituem meramente um esteticismo vazio ou desproposital. Muito pelo contrário, o filme faz uso destas estruturas narrativas e estéticas justamente por causa dos efeitos e sensações que ele deseja produzir no espectador. Assim, tanto a narrativa, quanto a estrutura formal da obra, com suas angulações, enquadramentos e montagem, devem tributo ao estilo *noir* e exprimem dele os efeitos desejados sobre os quais discorreremos.

O enredo de *Blade Runner* é pontuado por questões que discutem a equivocidade da "natureza" de humanos e replicantes, discussão que não apenas guia a trama como determinam as ações e comportamentos dos personagens. Através desta análise concluímos que essa questão não está presente apenas na narrativa da obra como também transparece em toda a organização estrutural de sua filmagem e montagem. Assim, ângulos, enquadramentos e montagem são pensados para chegar à mesma problemática do enredo e concluir que existe um hiato entre as definições do que é humano e do que é inumano, e todas as coisas e seres encontram-se paradoxalmente habitando no preenchimento deste hiato. Uma zona de indiscernibilidade é, portanto, construída no interior da obra, onde todas as coisas são arremessadas, e perdem seu caráter "naturalizado" de humanidade.

A partir destas observações podemos pensar que a narrativa e estética do filme usam de recursos diferentes (discurso e imagem, respectivamente) para chegarem em posicionamentos semelhantes com relação à este questionamento. Os sentidos produzidos convergem para a construção de uma atmosfera de ambivalência que borra as distinções e fronteiras entre humanos e replicantes. Porém, de uma perspectiva ampliada, podemos pensar que essa dissolução de fronteiras se estende também para qualquer dicotomia que pretenda polarizar a discussão entre seres humanos e inumanos. *Blade Runner* revela, desta forma, uma mudança radical de perspectiva de entendimento de humanidade, e sugere uma implosão deste conceito em favor de uma sensibilidade expandida de vida que compreende que a subjetividade é produzida por agenciamentos complexos entre todos os tipos de seres, questão que aponta para uma nova percepção pós-humana do mundo. Mas essa já é outra história...

Referencias

BLADE Runner: The final cut. Direção Ridley Scott. Produção Michael Deelay. Roteiro Hampton Fancher; David Peoples. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Música Vangelis. Los Angeles: Warner Bros Pictures, 2007. 1 DVD (117 min), widescreen, color. Baseado na novela “Do androids dream of electric sheep?” de Philip K. Dick. ISBN 1-4198-5004-0.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. Trad. Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985. 267 p.

PLACE, Janey; LOWELL, Peterson. Some Visual Motifs of Film Noir. In: SILVER; Alain; URSINI, James (orgs.). *Film noir reader*. New York: Limelight, 2006. ISBN: 0-87910-197-0.

PUCCI, Jr. Renato Luiz. Cinema pós-moderno. In: MASCARELLO, Fernando. *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papyrus, 2006. p.361-378. (coleção Campo Imagético). ISBN 85-308-0818-5.

ROLNIK, Suely. Uma nova suavidade? In: GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. p.342-349. ISBN 978-85-326-1039-3.