



## BLADE RUNNER: REPRESENTAÇÕES PÓS-MODERNAS DO OLHAR E DAS APROXIMAÇÕES ENTRE O EU E O OUTRO NO CYBERPUNK

Robert Thomas Georg Wurmli – thomaswurmli@gmail.com

Rede Alfa de Ensino, ALFA, Cascavel, Paraná, Brasil

<https://orcid.org/0009-0003-9894-2791>

**RESUMO:** O seguinte artigo tem o objetivo de avaliar a forma como o *Cyberpunk* concebe a pós-modernidade, especialmente por meio de suas obras mais clássicas. Para isso, a proposição deste artigo se presta a averiguar a forma como o filme *Blade Runner* promulga debates relacionados à pós-modernidade, com vistas, especificamente, à análise das configurações das personagens e ao processo de rechaço ao *Outro*. Concebemos que o ensejo à alteridade passa, na pós-modernidade, pela análise e compreensão de obras do universo *cyberpunk* justamente por essas tratarem de sujeitos híbridos, perifêricos e, comumente, segregados nas representações artísticas a funções secundárias. Essas obras, dessa forma, encapsulam muitas das problemáticas e das formas de manutenção de preconceito ainda perceptíveis nas sociedades pós-modernas. Assim, objetiva-se fundamentar uma interpretação a respeito do filme *Blade Runner* como exemplo desse formato clássico para o gênero, a partir de uma premissa simples: como os olhares e as designações das personagens absorvem e sustentam debates a respeito de nossa forma de coexistência. As contribuições de Dyens (2000), Flisfeder (2021), Jameson (1995) e Zizek (1993) serão utilizadas como fomento a essa indagação.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Cyberpunk*; *Blade Runner*; alteridade; androides.

### 1 INTRODUÇÃO

**Figura 1** – Frame inicial de *Blade Runner* (1982) - 00:03:50



Fonte: Blade... (1991)

Uma figura no rol das cenas mais famosas do cinema mundial, a abertura de *Blade Runner*, filme de 1982, é icônica justamente por suas indefinições. A quem pertence o olho que vê a cidade a partir de uma posição privilegiada? Por que estamos assistindo a outra pessoa observar Los Angeles, no ano de 2019? Afinal, esse que olha é, de fato, uma pessoa ou não? Atentemos para o fato de que os olhos que

observam a cidade são o único destaque do corpo na imagem e essa será uma das definições para que o filme projete a dúvida sobre qual das personagens é a que inicia a película prestando atenção a Los Angeles. Mas, para além dessas questões, as quais logo abordaremos, o impacto maior dessa cena está na visão, ou melhor, no olhar, o qual será a perspectiva base para que o filme opere. Diferentemente do romance *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, *Blade Runner*, uma adaptação direta do livro de Philip K. Dick, acaba por subjetivar mais os conceitos relacionados ao androide, ao ciborgue, e ao que seria a existência, dando novos contornos à estética *cyberpunk* e inserindo uma obra que estava, basicamente, pautada nos anos 60, num rol de pesquisas mais promissor, a saber, aquele do final do século 20, em que os binarismos e os dualismos, embora ainda existissem em um ou outro aspecto científico, passavam a ser cada vez mais isolados ou substituídos por teorias mais plurais, menos positivistas.

A grande vitória do filme *Blade Runner* será conseguir trazer para uma versão cinematográfica o livro de Philip K. Dick sem alienar-se do material-base, manter boa parte da origem do romance, ao mesmo tempo em que novos contornos e novas abordagens são trazidos ao elemento cinematográfico. Dentre essas abordagens distintas, destacam-se exatamente o olhar como ferramenta de observação cinematográfica, haja vista que, por própria definição, o conceito de olhar pressupõe uma conotação mais subjetiva e menos empírica em relação aos objetos, além da superação dos dogmas iniciais relacionados ao gênero *cyberpunk*, o qual previa uma espécie de guerra infinita entre humanos e máquinas, ou melhor, entre nascidos e não nascidos, entre orgânicos e inorgânicos. Quanto a isso, pode-se argumentar que “novelist and film director meet in the attempt “to make you see”, the former through the mind; the latter through the eye”<sup>1</sup> (Cruz, 2014, p. 38), ou seja, o olhar assume caráter ambíguo já no próprio início do filme, pois opera enquanto questionamento a respeito de quem seria a personagem ao mesmo tempo em que, metalinguisticamente, indica a nós, espectadores, que é necessário observar, ver mais que analisar. No filme, essa guerra dualista e a dúvida essencial de se seria possível existir empatia em relação ao androide são substituídas por um questionamento muito mais existencial e, obviamente, muito mais subjetivo: é possível amar um ser não nascido? E se a resposta a essa pergunta for positiva, quais são as intermitências e consequências desse mundo em que é possível o relacionamento afetivo e amoroso entre humanos nascidos e seres híbridos?. Dessa forma, projetamos, a partir deste trabalho, uma tentativa de recuperação analítico-teórica do filme *Blade Runner*, há muito já avaliado, mas que ainda suscita debates relevantes e frutíferos a respeito de como os corpos e os seres se enxergam e se moldam/separam na pós-modernidade.

---

<sup>1</sup> Nossa tradução: o romancista e o realizador de cinema se encontram na tentativa de "fazer você ver", o primeiro através da mente; o segundo através do olho.

## 2 OLHARES, APROXIMAÇÕES NO GÊNERO *CYBERPUNK* – O CASO DE *BLADE RUNNER*

O filme atualiza o gênero *cyberpunk* ao passo em que instala novas perguntas a respeito da lógica de sobrevivência que passa a ser exercida na sociedade pós-moderna após os anos 80, na qual polaridades são diluídas, inclusive no âmbito das identidades, para darem lugar a multiplicidades e fluídas formas de representação. Em vez de uma análise cartesiana, muito comum às obras nos anos 60 e 70, há a discussão sobre como nós, de fato, identificamo-nos para além de “nortes e suís, lestes e oestes”. O advento da internet como sistema doméstico de conexão, a partir do final dos anos 80 e início dos anos 90 – tipicamente considerado como o carro-chefe do processo de globalização geopolítica, o qual acabou por apenas manter falhas sociopolíticas já existentes –, também promulgou a multiplicação e a irrigação de ideários a locais diferenciados, fornecendo subsídios para que as identidades dos sujeitos possam, hoje, ser mais trespassadas e variadas que as de décadas anteriores, não por terem sido criadas agora, mas por existirem oportunidades de discussão sobre elas. Isso significa dizer que o *cyberpunk*, enquanto processo artístico e estético, teve a necessidade de se revisar para assimilar esses horizontes e essas perspectivas que surgiam ao final do século XX, de modo a, novamente, presentificar o futuro no sentido de perceber quais seriam os problemas das próximas décadas e o que havia mudado do futuro distópico daqueles que viviam na década de 60 para aqueles que viviam na década de 80 e 90. Logo,

Let us maintain that cyberpunk is not only a representation of the identification of man and machine, that it is not only a discourse on interzones (and on hybridization) but that it is, in fact, an actual manifesto on entanglement. For cyberpunk, existence can only be understood in a sort of shared multiple territory in which biology, technology, and the cultural all interact. For cyberpunk, a living being is not defined by its individuality -- that is to say by the materiality of his physical and cognitive borders -- but by its ability to project and multiply himself<sup>2</sup> (Dyens, 2000, p. 4).

Primeiramente, observemos como a citação do autor se correlaciona à análise que está sendo feita a respeito do filme *Blade Runner*. Quando o autor menciona que o *cyberpunk* não é apenas uma identificação de homem versus máquina ou de homem e máquina, que ele não representa apenas um discurso de hibridação, mas que, de fato, ele se sustenta enquanto manifesto da vida pós-moderna e do que ela poderia vir a se tornar, caso superássemos as amarras do sistema econômico capitalista e suas imposições sobre os corpos e os olhares. Notamos que, dessa forma, o gênero precisa de inevitáveis adequações para continuar a ser relevante em um aspecto sociopolítico e para permanecer como expressão máxima pós-

---

<sup>2</sup> Nossa tradução: Defendamos que o *cyberpunk* não é apenas uma representação da identificação do homem e da máquina, que não é apenas um discurso sobre as interzonas (e sobre a hibridação), mas que é, de fato, um verdadeiro manifesto sobre o emaranhamento. Para o *cyberpunk*, a existência só pode ser entendida numa espécie de território múltiplo compartilhado, no qual a biologia, a tecnologia e a cultura interagem. Para o *cyberpunk*, um ser vivo não se define pela sua individualidade - ou seja, pela materialidade das suas fronteiras físicas e cognitivas - mas pela sua capacidade de se projetar e multiplicar.

moderna, como Jameson (1985) aponta. No que concerne a *Blade Runner*, especificamente, as palavras do crítico, quando ele menciona que o *cyberpunk* aponta para indivíduos que não são mais são descritos por suas individualidades, uma vez que essas estariam, invariavelmente, presas a dualismos do eu versus você, eu versus os outros, mas por projeções múltiplas do ser, pela capacidade enquanto sujeito híbrido de tudo e enquanto ser capaz de alteridade sobre todas as formas de consciência. Multiplicação aqui, dessa maneira, assume muito mais um sentido de poder se reconhecer no outro, seja ele quem for – e o ciborgue/androide agora passa a ter status de quem também, não mais de que – e, possivelmente, até se reproduzir. No entanto, o debate sobre reprodução será mais importante para a próxima seção da pesquisa, por isso, atenhamo-nos ao filme *Blade Runner* em si.

A título de contextualização, também mantendo o padrão do trecho anterior, façamos uma breve sinopse do filme, para que, assim, possamos retornar a dúvida inicial desse trecho, relacionada ao olho do primeiro frame do filme. *Blade Runner* se passa em um futuro, logicamente distópico, no ano de 2019, na cidade de Los Angeles, em que a tecnologia e a robótica avançada permitiram a criação de seres conhecidos como replicantes, da classe Nexus-6, androides idênticos aos humanos em aparência e capacidades físicas. No entanto, esses replicantes foram proibidos na Terra – no filme, sua proibição na Terra é total e eles estão presos às colônias espaciais, nas quais são forçados a trabalharem e lutarem entre si para os benefícios das grandes empresas, dos conglomerados e dos estados capitalistas em si – e, se encontrados, são caçados e "aposentados" por Blade Runners, agentes especializados em sua eliminação. As mudanças até esse ponto são sutis e cumprem propósitos mais estéticos para o filme do que necessariamente narrativos.

O protagonista do filme é Rick Deckard (interpretado por Harrison Ford), um ex-Blade Runner que é persuadido a voltar ao serviço para caçar quatro replicantes rebeldes que fugiram de uma colônia espacial em busca de seu criador, o magnata Tyrell, dono da tecnologia responsável pela criação dos androides. Nesse ponto, vê-se uma mudança mais específica e importante para a narrativa feita pelo filme: os androides Nexus-6 têm um limite de sobrevivência máximo de 4 anos. Isso teria sido propositalmente formulado por Tyrell como uma espécie de salvaguarda contra os androides, pois, sabendo que essa nova classe de replicantes teria capacidades físicas e cognitivas iguais – senão superiores – às humanas e temendo o despertar da consciência dos Nexus, Tyrell força-lhes um prazo de validade, por assim dizer, bastante diminuto, o qual evitaria uma revolução possível ou, mesmo que essa ocorresse, seus efeitos seriam dirimidos pela baixa expectativa de vida dos Nexus, fato que, inclusive, faria muitos nem buscarem independência.

Deckard tem a tarefa de aposentar os replicantes: Roy Batty (interpretado por Rutger Hauer), Pris (interpretada por Daryl Hannah), Zhora (interpretada por Joanna Cassidy) e Leon (interpretado por Brion James). Enquanto Deckard procura os replicantes, ele se depara com questões complexas sobre a

natureza da humanidade, identidade e moralidade, da mesma forma que no romance original. Ao longo da narrativa, no entanto, o filme explora as batalhas existenciais dos replicantes, que desejam uma vida mais longa e lutam por sua própria sobrevivência. Deckard, além disso, desenvolverá uma relação ambígua com Rachael (interpretada por Sean Young), uma replicante de classe avançada – no filme, nunca é explicitada a classe ou o tipo de Nexus que Rachael é, a única androide feita da série Nexus-7, que acredita ser humana, sendo revelado somente em *Blade Runner 2049*, filme o qual analisaremos mais tarde. No final da película, Rachael e Deckard fugirão juntos, buscando escapar, ambos, do sistema e das obrigações que lhes foram impostas. Ao mesmo tempo, vivem um relacionamento amoroso, no qual não há mais necessidade do debate sobre se um ser é ou não orgânico. Dirigido por Ridley Scott, *Blade Runner* se destacou por sua atmosfera *neonoir*, estética futurista e reflexões filosóficas sobre o significado da vida e o que nos torna humanos, muito embora tenha amargado um descaso dos espectadores, uma vez que não teve sucesso em bilheteria. Somente nas décadas seguintes o filme se tornaria um marco na ficção científica e passaria a influenciar a cultura pop, fazendo com que hoje o filme tenha *status* de um clássico cult do gênero, bem como o principal responsável por eclodir o interesse pelo *cyberpunk* que seguiria na arte pós-moderna.

Sabendo agora da premissa básica do filme, pode-se partir novamente para o questionamento de qual é o olho ou que lhe representaria no frame inicial do filme. De forma básica, podemos assumir que aquele olho e a falta de uma resposta a respeito de quem é a personagem que o tem são partes essenciais do que *Blade Runner* tenta ser enquanto filme, uma obra que fornece poucas respostas, justamente porque as perguntas e as dúvidas, as aproximações e os olhares subjetivos sobre a realidade seriam infinitamente mais interessantes do que determinantes. De forma análoga, a cena também reitera a máxima do “olho que tudo vê” e, nesse sentido, sustenta uma crítica sobre a sociedade atual. A cidade pós-moderna em seu infinito espraiamento e com sua tendência à verticalização, as chamas, a tecnologia, as luzes e o abandono completo de locais de interação e socialização representam justamente o que a distopia pós-moderna quer representar sobre o mundo atual. Façamos conjecturas: se o olho que observa a cidade é o de Rachael, ela acaba de nascer, provavelmente dentro do prédio oficial e principal das empresas Tyrell e, assim, ela, protótipo de uma nova classe de Nexus e um novo ser em si, nasce já dominada por um mundo em que nada soa positivo ou parece benéfico. Não há direito à empatia na cena, não há alteridade nos prédios e nas chamas infinitas, há apenas o progresso tecnológico e mercadológico e é a isso que ela serve.

Se, por outro lado, o olho pertencer a Roy Batty, teríamos outra possibilidade de análise, tão negativa e pessimista quanto a primeira. Afinal de contas, estaríamos, portanto, vendo um androide que, sabendo da sua mortalidade e buscando encontrar-se com o seu criador, essa espécie de deus capitalista, tecnológico e pós-moderno, ao chegar à Terra, planeta que lhe é proibido por definição, veria que esse

espaço em nada difere daquilo que ele conhece nas colônias: pobreza, miséria, desigualdade e a rejeição como regras de um jogo perverso. Não obstante, a condição de pária social que é dada a Roy, visto que ele sabe que há um prêmio em relação à sua captura, aliada a esse primeiro contato com o mundo verdadeiramente humano, dificilmente forneceria subsídios para que a personagem pudesse observar o mundo ao seu redor e imaginar um resultado satisfatório para a busca que veio fazer na Terra. Da mesma forma que Rachael, quaisquer oportunidades de imaginarmos a visão nessa primeira cena se tornam obscurecidas pela realidade distópica que se forma para quem habita esse sistema, de modo a fornecer o aspecto *neonoir*, típico das obras do *cyberpunk*, ao mesmo tempo em que subjetiva e dilata as possibilidades de leitura.

Finalmente, no caso de o olho que está observando a cidade ser o de Deckard, poucas alterações quanto ao aspecto negativo de leitura dessa cena podem ser feitas. Teríamos, nesse caso específico, um detective humano, ou que, pelo menos, se julga humano buscando se desvencilhar do trabalho que tem justamente pelo peso moral e filosófico que continuamente aposentar andróides traria. Mesmo no caso de ser bem-sucedido em se livrar do trabalho de Blade Runner, poucas alterações aconteceriam de fato na vida de Deckard: ele continuaria vivendo na Terra sem quaisquer benesses sociais, ele continuaria sem o direito de poder ir às colônias, por essas serem reservadas somente aos mais ricos, ele ainda não teria independência suficiente para poder viver como quisesse, visto que tudo naquele universo é um jogo de interesses e, para além de tudo isso, na versão fílmica, ele, que é solteiro, continuaria isolado e afastado de quaisquer convívios sociais ou do apego afetivo com outros. De todo modo, esse olhar teria uma função muito menos de embasbacamento com a cena e a paisagem e muito mais de desgosto e desapego para com o futuro próximo.

Assim, devemos perceber que, em meio às certezas do roteiro e das personagens, perpetuam-se não-ditos, sugeridos e incertos que são trazidos à tona justamente pelos olhares do filme, pela capacidade de a imagem suscitar outras formas de representação que, por vezes, as obras em texto escrito simplesmente não conseguem fazer. Sobre as três personagens citadas, cabe, ainda, observar que

Roy Batty, the leader of the rogue gang of replicants knows that he is a replicant. Rachael, a prototype of a newer model of replicant, appears to know that she is a replicant but struggles to acknowledge this knowledge. She knows but does not believe. Deckard, the Blade Runner, we might, then assume, knows he is not a replicant. A key driver of the film, however, is the uncertainty of this knowledge<sup>3</sup> (Neill, 2021, p. 3).

---

<sup>3</sup> Nossa tradução: Roy Batty, o líder do bando de replicantes fugitivos, sabe que é um replicante. Rachael, um protótipo de um modelo mais recente de replicante, parece saber que é uma replicante, mas luta para reconhecer esse conhecimento. Ela sabe, mas não acredita. Deckard, o Blade Runner, poderíamos, então, assumir que sabe que não é um replicante. No entanto, um fator chave do filme é a incerteza deste conhecimento

Voltemos a frisar o seguinte fato: a evolução de *Blade Runner* em relação ao romance no qual foi baseado está no fato de que o filme aponta para menos respostas óbvias, deixa as situações mais implícitas, sugere novos olhares e, principalmente, assume o caráter de incerteza que permeia a pós-modernidade como uma de suas regras de execução. Ora, antes mesmo de analisarmos a menção de Neill, devemos lembrar que o filme já passou por várias mudanças em relação a seu lançamento original nos cinemas. São hoje mais de 5 versões diferentes do filme e, embora as mudanças em algumas dessas versões não sejam tão drásticas a ponto de tornarem a obra incompreensível ou totalmente diferente da original, elas também permitem a observação de que, enquanto obra, o filme nunca foi finito. Na versão do diretor – ele que, até hoje, ainda defende essa ideia –, por exemplo, em uma cena onírica, é tornada implícita a noção de que Deckard também seria um replicante, o qual nunca teria se dado conta disso. Essas versões, que mais prestam às fofocas sobre o filme ou aos curiosos interessados em esmiuçar as diferentes versões, mesmo assim, ainda suscitam algumas análises a respeito da incerteza enquanto elemento estético essencial à produção das obras *cyberpunk* das últimas décadas, em especial.

Para renovar o gênero, é necessário focar nos questionamentos centrais dele, a saber, identidade, existência, crítica ao capitalismo e lugar de comunhão com o próximo, mais que se ater à beleza de seus cenários ou à cosmovisão de futuro que é projetada neles. Quando lembramos que o público geral, obnubilado por uma indústria cinematográfica pouco preocupada em lançar obras críticas, tem se importado mais com o neon dos filmes ou com qual versão é a mais “correta” de *Blade Runner*, é que percebemos como houve um esquecimento do ideário de debate e crítica que permeia o gênero desde seu lema, *High tech, low life*. O ponto em debate é que, independentemente de qual versão possa ser considerada a mais apropriada ou mais próxima do que você gostaria em relação à obra, todas elas abordam satisfatoriamente a necessidade de repensarmos os processos de aproximação e de encontro entre indivíduos e sujeitos na era pós-moderna, atravessados por discursos e práticas sociopolíticas que inibem a socialização, inviabilizam a empatia e destroem a chance de alteridade.

Nesse sentido, novamente, o olhar desponta como elemento fundamental à compreensão de *Blade Runner*. O filme se propõe a fornecer nuances constantemente, fugindo de definições e evitando ficar preso aos próprios clichês que o *cyberpunk* passa a ter após o sucesso do gênero. O olhar, enquanto matéria pulsante, encaminha o debate a respeito de alteridade na era pós-moderna a níveis menos concretos, e as três personagens centrais representam justamente essa diferente disposição para com a ficção científica.

A relação entre Rachael, por exemplo, é complexa e fundamental para a narrativa do filme. Criada pela Tyrell Corporation para ser mais humana e menos suscetível à detecção, nem tem ciência de ser replicante até encontrar o caçador de androides pela primeira vez. Mais além, é a única daquela geração de modelos – Tyrell a dotou de memórias falsas e a fez acreditar que teve uma infância e uma vida inteira, quando, na realidade, ela foi criada como uma adulta recentemente – exemplar de sua solidão no mundo

e de sua falta de espaços de representação e significação. Deckard, por sua vez, inicialmente, trata Rachael apenas como um replicante comum, ou seja, sem quaisquer sinais de empatia ou boa-vontade para com ela. De fato, o primeiro encontro entre eles ocorre após um companheiro de Deckard ter sido morto por um dos Nexus-6 fugitivos durante um teste de Voight-Kampff, o que obriga o ex-aposentado Deckard a voltar ao trabalho e a realizar o teste na sede da empresa Tyrell, para alinhar os procedimentos quanto aos androides fugitivos.

A linha entre humanos e replicantes, que já era borrada, torna-se ainda mais subjetiva durante o teste, levando Deckard a questionar sua própria humanidade quando percebe ser incapaz de discernir Rachael como humana ou máquina e ao notar seus padrões emocionais e de resposta, os quais em nada pareciam com aqueles que ele havia notado em testes anteriores com seres híbridos. A complexidade emocional de Rachael, que se mostra indisposta ao questionário de Deckard, também adiciona camadas de profundidade à trama. E é nesse momento que o olhar se torna relevante mais uma vez, dado que as personagens androides, no filme, são continuamente colocadas em cena com brilhos em seus olhos, como se os arredores iluminados fossem refletidos em suas pupilas. Observemos isso na cena do interrogatório de Rachael:

**Figura 2** – Contato inicial de Deckard com Rachael, antes de ele a interrogar - 00:20:05



Fonte: Blade... (1991)

Esse brilho central nos olhos aponta para a criação inorgânica de Rachael – mesmo que não saibamos, durante o filme, se as personagens conseguem perceber esse olhar também –, além de, inconscientemente, separá-la de nós, espectadores. Esse estranhamento é fundamental à narrativa, visto que, enquanto reflexo da cultura pós-moderna, não são apenas as personagens do filme que devem questionar seus próprios juízos de valor e suas moralidades, mas, principalmente, nós, sujeitos sócio-histórica e materialmente delimitados, que precisamos avaliar até que ponto estaríamos dispostos a procurar entender o lado de outrem, mesmo que esse não seja um sujeito nascido. Mais além, o *chiaroscuro* da cena aponta para o dualismo sendo projetado no momento: homem contra mulher, nascido contra



criado, investigador contra testemunha, natural contra maquínico. Se, desde o barroco, esses jogos de luz já são típicos testemunhos dos paradoxos e das ambiguidades morais pelas quais passamos rotineiramente, no filme, elas também atuam com vistas à absorção de um embate que se estabelece não só no mundo explícito, mas também no olhar implícito. Mais que isso, a própria focalização de Rachael no quadrante direito da imagem dá sinais de uma projeção dualista sendo formada. Mesmo que a cena possa assim ter sido filmada somente para obedecer às normas de continuidade e não alienar o espectador da experiência fílmica, isso em nada altera o fato de que, se em metade do quadro, há ela, na escuridão, na outra metade há o vazio, o não-dito, na luz. As sugestões apontam para uma cinematografia que dialoga com o objetivo temático do roteiro e que auxiliam para o fomento de uma obra que já não mais obedece à polarização inicial do *cyberpunk*, mas que, também, ainda não se desfaz completamente de aspectos duais e binários para sua composição.

É importante, ainda, apontar para o fato de que Rachael carece, especialmente quando passa pelo teste de Voight-Kampff, de quaisquer elementos de independência, soberania sobre o próprio corpo e capacidade de discernimento sobre suas decisões. Ao não saber ser uma replicante, uma vez que Tyrell, dono da empresa, jamais havia lhe contado a respeito de sua criação, Rachael opera exatamente da maneira esperada: é obediente, crê no seu “trabalho” e acredita ser alguém. Somente após o interrogatório Rachael experienciará o choque com a realidade de sua condição e passará a questionar seus arredores, social e filosoficamente. Isso aponta para uma fundamental e profunda ironia existencial da personagem: enquanto acredita ser humana, ela age maquínicamente, exatamente como Deckard o faz para sobreviver e da exata forma que a corporação gostaria que ela fosse. Ao descobrir ser uma Nexus-6, Rachael passará a exercer sucessivamente mais domínio sobre si mesma, tornando-se mais “viva”, com o perdão da obviedade, e mais disposta a entender não somente o que ela é, mas os outros também. A partir desse ponto, o relacionamento entre Deckard e Rachael se estabelecerá de maneira mais íntima. Assim,

In the conception of the original film, we attain freedom at the moment we discover our replicant status and take stock of the profundity of our immersion in the structures of ideology. The film also shows replicants without any false memories, like Roy Batty (Rutger Hauer) and Pris (Daryl Hannah), who are able to revolt because they have the form of subjectivity without any content that would tie them to their identity as slaves. They attain freedom when they confront the void of their identity<sup>4</sup> (McGowan, 2021, p. 56).

---

<sup>4</sup> Nossa tradução: Na concepção do filme original, atingimos a liberdade no momento em que descobrimos o nosso estatuto de replicantes e fazemos um balanço da profundidade da nossa imersão nas estruturas da ideologia. O filme também mostra replicantes sem falsas memórias, como Roy Batty (Rutger Hauer) e Pris (Daryl Hannah), que são capazes de se revoltar porque têm a forma da subjetividade sem qualquer conteúdo que os prenda à sua identidade de escravos. Eles alcançam a liberdade quando confrontam o vazio da sua identidade.

Somente a descoberta da natureza de Rachael pode fazê-la livre. Até então, a escravidão forçada e mascarada ao sistema e às regras de um jogo que ela desconhece são as únicas possibilidades de atuação para a personagem. Como pontuado pelo autor, a liberdade está, também, alinhada ao conceito de ser um sujeito criado. O livre-arbítrio à Rachael lhe será garantido somente quando ela, verdadeiramente, perceber não ser humana – no sentido de nascida e crescida organicamente – e compreender as facetas da condição em que está. O olhar de estranhamento, tão comum ao filme e reflexo da tentativa de projeção dos andróides como seres outremizados, aos quais não se dá dignamente o direito à existência e, muito menos, à alteridade, é a pista para que identifiquemos, em Rachael, alguém que ainda não está em um nível de autocompreensão suficiente para que possa ganhar liberdade. Novamente, de acordo com o autor, a revolta é consequência direta do confronto do ser com o vazio que lhe cerca e, para que possa haver independência, no caso de Rachael, deve haver o violento confrontamento da personagem com sua natureza. Esse “movimento de revolta apoia-se ao mesmo tempo na recusa categórica de uma intromissão julgada intolerável e na certeza confusa de um direito efetivo ou, mais exatamente, na impressão do revoltado de que ele ‘tem o direito de...’” (Camus, 2017, p. 23), intromissão essa percebida na própria formação cognitiva, social e corporal de Rachael, a qual nem sabe, inicialmente, quem é, e na posterior resolução ao confronto com sua identidade, com seus arredores e com a realidade na qual foi introjetada, visto que “a revolta não ocorre sem o sentimento de que, de alguma forma e em algum lugar, se tem razão” (Camus, 2017, p. 23). Essa razão será o fundamento para que Rachael adquira seu *status* de individualidade e deixe de ser mero objeto nas mãos da grande indústria capitalista, representada pelos Tyrell.

Ainda a respeito da tomada de consciência feita pela personagem e como isso a afastará sucessivamente de ser um simples ciborgue, percebemos como, no caso de *Blade Runner*, ser um andróide em nada prejudica a sua possibilidade humanística de reconhecer-se e fazer parte de uma sociedade, em processo de empatia e comunhão. O próprio crítico menciona que os andróides os quais não tiveram memórias implantadas, no romance, anteciparam seus alavancas de autoconsciência e, conseqüentemente, passaram pela revolta – se fundamentarmos a perspectiva da revolta por Camus, essa seria inerente a qualquer ser senciente – mais cedo que Rachael, quem, por ser pseudo-humanizada por meio de memórias falsas e um passado criado, não consegue factualmente exercer sua individualidade. Essa subjetividade, necessária à construção do eu e fundamental para a alteridade, é garantida a ela somente e justamente após descobrir ser uma Nexus, pois isso mostrará a ela sua *raison d'être*: um sujeito, não-nascido, em construção, capaz de buscar autonomia sobre o próprio corpo e exercer aspectos de maturidade e independência em suas decisões. Assim, podemos conceber que

[...] it is only when, at the level of the enunciated content, I assume my replicant-status, that, at the level of enunciation, I become a truly human subject. 'I am a replicant' is the statement of the subject in its purest—the same as in Althusser's theory of ideology where the statement 'I am in ideology' is the only way for me to truly avoid the vicious circle of ideology<sup>5</sup> (Zizek, 1993, p. 41).

Zizek é central na análise de que a ideologia – conceito, aqui, tomado no amplo senso, da mesma forma que o filósofo o faz – corrompe o indivíduo de tal forma que somente o choque será capaz de confrontar o ser com quem ele é e, por conseguinte, com quem os outros são ou podem vir a ser. Enquanto conteúdo enunciado, Rachael tem de ser interrogada, confrontada, descobrir sua real origem para, somente então, tornar-se um “sujeito humano factual”, com as palavras do filósofo. A definição de sua condição, recebida passivamente, ainda não é suficiente para que ela possa tomar forma de si. É necessário entender-se como tal para exercer a potencialidade do ser. Assim, Rachael passa a distanciar-se daquela “coisa com olhos estranhos”, como inicialmente exposta, para tornar-se alguém, capaz de explicitar sua origem e, portanto, de definir-se materialmente. É a isso que se refere Zizek quando assume que o vicioso caminho da ideologia somente pode ser evitado a partir da explicitação dessa como força motriz de dominação sobre os indivíduos. Ora, se hoje já somos dominados em inúmeras esferas pela influência do capitalismo, é de se esperar que as obras do *cyberpunk* observem isso e utilizem dessa marca de nossa época como princípio crítico de suas obras. A título de demonstração, que se perceba como Rachael é tão ideologicamente dominada pelas estruturas de poder a seu redor que “the name itself means ‘ewe’ in Hebrew, making her the very ‘electric sheep’ of the title of Dick’s original novel on which Blade Runner was based: Do Androids Dream of Electric Sheep?”<sup>6</sup> (Bristow, 2021, p. 93). Destarte, a personagem passa despercebida por muitos dos aspectos que compõem sua dominação, tornando-a objeto dentro do sistema capitalista em que vive e objetificando-a, também, na própria impossibilidade de definição enquanto ser. Uma ovelha, figurativa e definitivamente. Um nome cuja origem a coloca como objeto ou, no mínimo, partindo da premissa judaico-cristã ocidental, como animal de sacrifício. A posteriori, a simbologia ainda será mantida, visto que ela passará a ser uma “ovelha desgarrada” ao buscar sua identidade, fugindo de seu criador, rechaçando seu passado criado e adentrando o campo ideológico da empatia e, mais além, da alteridade.

Mais além, o olhar sobre e feito por Rachael precisa ser alterado para que ela construa espaço no mundo e reconheça a sua humanidade, afinal. Isso também pressupõe uma quebra de ilusões básicas,

---

<sup>5</sup> Nossa tradução: é apenas quando, ao nível do conteúdo enunciado, assumo o meu status de replicante, que, ao nível da enunciação, torno-me um sujeito verdadeiramente humano. "Eu sou um replicante" é a afirmação do sujeito no seu estado mais puro - o mesmo que na teoria da ideologia de Althusser, na qual a afirmação "Eu estou na ideologia" é a única forma de eu evitar verdadeiramente o círculo vicioso da ideologia.

<sup>6</sup> Nossa tradução: o próprio nome significa "ovelha" em hebraico, o que faz dela a "ovelha elétrica" do título do romance original de Dick, no qual Blade Runner foi baseado: *androides sonham com ovelhas elétricas?*

seguidas pelas personagens do filme constantemente para tentarem justificar seus espaços de representação e de existência. Nesse sentido,

In the original film, Deckard tells Rachel that she is a Replicant. Rachel responds by showing him photographs — “objective evidence” — of her childhood, of her childhood memories. These photographs represent elements of her personhood measured in memories; but they are memories in object form. Deckard tells her that these memories are in fact fake, that they are images of Tyrell’s niece. Rachel’s memories, that element of herself that made her “human,” actually belong to someone else. It’s this fact that subtracts for her the essence of her personhood; afterwards she devolves into a kind of substanceless subjectivity. It’s this fact that, in a sense, drags her down from the highest to the lowest; it is her process of proletarianization, so to speak. Her photographs, on the one hand serve as objectal correlates to the fundamental fantasy that supports her existence as human. But, on the other hand, the film shows that even the objective evidence of her personhood is without guarantee. It is not the object, but her experience as substanceless that transforms her into a subject. She is “hystericized” (in the Lacanian sense) at the moment of the failure of her fundamental fantasy, forcing her into a position of questioning her identity in the eyes of the big Other<sup>7</sup> (Flisfeder, 2021, p. 127).

Utilizamos da interpretação feita por Flisfeder justamente por ela corroborar a lógica de que a humanidade e a existência não estão restritas aos elementos materiais, aos objetos e aos sistemas físicos de conexão. Rachael não é mais humana porque tem forma humana, porque tem fotos de sua suposta infância ou porque age como se esperaria que um ser humano nascido e orgânico agiria. Essas conjecturas apenas a mantém separada de si e convenientemente associada às conjecturas de controle que lhe sustentam e lhe comandam. Como o autor almeja, é na sua “subjetividade sem substância”, decorrente do processo de perda, que lhe garantirá uma existência. Entendemos o sem substância aqui como positivo porque, veja bem, ela agora tem subjetividade, mesmo que essa ainda não tenha substância. Anteriormente ao confronto com sua criação, Rachael era absolutamente objetiva: tinha carne, tinha fotos, tinha memória, era um clichê. Não existia, apenas era. A negação da subjetividade é ferramenta inerente da estrutura do capital para a manutenção dos seres à deriva, absorvidos pelo sistema e incapazes de agir contra os grilhões aos quais estão presos. Evidências físicas de existência são maleáveis nessa lógica e, no caso de *Blade Runner*, inclusive são utilizadas com o propósito de docilizar os indivíduos no

---

<sup>7</sup> Nossa tradução: No filme original, Deckard conta a Rachael que ela é uma Replicante. Rachael responde mostrando-lhe fotografias - "provas objetivas" - da sua infância, das suas memórias de infância. Estas fotografias representam elementos da sua personalidade medidos em memórias; mas são memórias em forma de objeto. Deckard diz-lhe que essas memórias são, de fato, falsas, que são imagens da sobrinha de Tyrell. As memórias de Rachael, esse elemento de si própria que a tornou "humana", pertencem de fato a outra pessoa. É este fato que lhe subtrai a essência da sua personalidade; depois disso, ela retorna a uma espécie de subjetividade sem substância. É este elemento que, de certa forma, arrasta-a do mais alto para o mais baixo; é o seu processo de proletarianização, por assim dizer. As suas fotografias, por um lado, servem de correlatos objetivos à fantasia fundamental que sustenta a sua existência como humana. Mas, por outro lado, o filme mostra que mesmo a evidência objetiva da sua personalidade não está garantida. Não é o objeto, mas a sua experiência como sem substância que a transforma em sujeito. Ela é "histerizada" (no sentido laciano) no momento do fracasso da sua fantasia fundamental, forçando-a a uma posição de questionamento da sua identidade aos olhos do grande Outro.

que concerne a suas identidades. Esse grande Outro de quem Flisfeder fala é exatamente o elemento principal do choque de Rachael: para se tornar um ser, ela deve passar pelo estranhamento de si, rejeição de si e, após isso, pela empatia e eventual alteridade por sua própria existência. Nesse sentido, como mencionado anteriormente, o filme opera de modo distinto ao romance no qual foi baseado, ao subjetivar mais os níveis de análise sobre o androide e, também, sobre a alteridade enquanto conceito.

Gostamos muito da ideia de Flisfeder de que Rachael passa por um processo de “proletarização”, visto que, ao mesmo tempo, o emprego do termo estabelece a personagem e a obra no campo das críticas pós-modernas ao capital, efetuadas com constância dentro do *cyberpunk*, e assume a desindividualização como paradoxal e psicanalítico caminho para a individualização em si. Quanto ao primeiro, como já debatemos durante o texto, os corpos mais sujeitos ao olhar preconceituoso e distante do capitalismo são aqueles mais subalternizados, mais afastados dos centros econômicos tradicionais, seja por suas formas, por suas classes sociais, por suas sexualidades, por suas origens inorgânicas. Mas, para além disso, Rachael ainda deve entender que, para ser alguém, ela deve sair da torre de marfim social e pseudoexistencial em que está. Ela vive, de fato, em uma torre, pertencente ao bilionário Tyrell, isolada do restante do mundo e dos outros. Muito embora sua vida lá seja restrita à comodidade do magnata e à manutenção de seu *status* enquanto androide ainda não desperto sobre si, ela goza da “ignorância enquanto benção” a qual já percebemos em obras do gênero anteriormente. Há certa calma e estabelecimento nessa condição. Ao descobrir-se enquanto Nexus, no entanto, Rachael passa a ser ninguém: mais um híbrido à disposição dos mestres. Mas é exatamente aí que são abertas também as possibilidades para que Rachael se construa enquanto sujeito: uma substância que será formada para a subjetividade a qual ela já tem. A queda de Rachael para o campo dos comuns, dos quaisquer, dos proletários, é fulcral a sua reabilitação e formulação como sujeito no filme. Sua fundamental fantasia, a saber, a de ser alguém vivo e orgânico, com memórias próprias, ao ser forçosamente retirada de si, permite que Rachael, de fato, torne-se alguém. Nesse jogo múltiplo e ambíguo de aproximações e rejeições do eu quanto ao Outro é que o filme fornece ferramentas para que vejamos como a queda é reestruturante para as personagens e a forma de elas enxergarem o mundo.

Essa queda, aliás, ocupa simbologias próprias durante o filme e opera como elemento basilar para a construção das imagens. Se Lúcifer caiu, Dante desceu. Se Ícaro caiu, Orfeu desceu. Se Roy caiu, Rachael desceu – pelo menos até a cena final de Roy, a qual logo analisaremos. É necessário perceber, nessas analogias, as sutis diferenças entre os dois símbolos. Quem desce aprende ou passa por uma transformação, mesmo que seu destino continue traçado ou negativedo. Já, na queda, dificilmente há a chance para aprendizagem e, portanto, para a possível redenção ou, ainda que mínima, compreensão dos procedimentos que levaram um ser a estar em tal situação. Rachael desce de sua torre de marfim, metafórica e física, para se unir aos comuns, aos dejetos do sistema capitalista, quando compreende ser

apenas outra replicante. Esse descenso, logo, permite a ela não somente compreender quem é, como também projetar aspectos de empatia àqueles a sua volta. Dessa empatia surge a chance da alteridade. Nesse sentido, mais uma vez, o que se observa em *Blade Runner* é a transformação do gênero *Cyberpunk* em algo mais complexo, mais subjetivado e menos voltado a separações entre o eu e o Outro, como fora observado nas primeiras décadas de existência dessa forma de produção.

A propósito, ainda, do símbolo da queda e da figura de Roy Batty, situemos duas instâncias nas quais se percebe esse caráter dicotômico dele quanto ao comportamento de Rachael. Roy é, como proposto por Žižek, “the subject who knows he is a replicant”<sup>8</sup> (1993, p. 40), ou seja, aquele que, “knows in full, closing the gap in the subject and standing for an impossible totality, a psychotic structure where there is no repression of knowledge, nothing is unknowable (not even mortality), and the unconscious is foreclosed”<sup>9</sup> (Tyrer, 2021, p. 22). Se retornarmos ao conceito de totalidade proposto por Lévinas (1980), perceberemos que justamente a infinitude da totalidade é o que a torna impossível, como proposto por Tyrer. Quanto a *Blade Runner* e a personagem de Roy, o que se observa é a queda de alguém que, justamente por saber ser replicante, adota medidas tão maquínicas quanto as esperadas de si para escapar a seus captores/mestres. Não há uma repressão do conhecimento no sentido em que ele detém completo domínio de suas faculdades, de sua origem inorgânica, de sua força e, também e principalmente, de seu escasso tempo de vida: 4 anos. No entanto, todos esses saberes logram a ele a falsa noção de sapiência e de poder sobre si, falha essa que o leva à queda e à inaptidão à alteridade. Logo, sua rebelião contra a humanidade opera muito mais como método de busca por uma identidade e um propósito do que, de fato, uma individualização consciente de si quanto ao Outro.

Ele, assim, torna-se um arquétipo de mártir judaico-cristão, aquele que deve se sacrificar pelos seus ideais e, se possível, para o bem dos outros – androides –, ao passo em que esse almejar apenas lhe compete um outro destino pré-definido, destituído de quaisquer escolhas ou subjetividades, muito similar ao que ele já estava acostumado enquanto fora mero escravo replicante dos humanos nas guerras próximas às colônias espaciais. Sua pretensão impossível de ter certeza – infinita – de quem é justamente o torna vulnerável e incapaz de exercer, por boa parte da obra, qualquer tipo de pensamento de alteridade àqueles que não são ele, em particular, aos humanos. Mesmo no que tange aos seus colegas replicantes, ver-se-á um uso militarizado e estratégico deles como bodes expiatórios ou ferramentas para que ele consiga o que deseja: encontrar seu criador, Tyrell. No percalço dessa busca, mais uma vez é possível observar a autoconsciência de Roy em relação a quem é e qual o percurso que procura seguir, mesmo que esse jamais o leve à plenitude ou à paz. Mais que isso, Roy sabe, claramente, como o símbolo da

---

<sup>8</sup> Nossa tradução: o sujeito que sabe que é um replicante.

<sup>9</sup> Nossa tradução: sabe plenamente, fechando a lacuna do sujeito e representando uma totalidade impossível, uma estrutura psicótica onde não há repressão do saber, nada é incognoscível (nem mesmo a mortalidade), e o inconsciente é excluído.

queda é o que rege suas ações. Assumimos isso porque, ao localizar o laboratório de Dr. Chew, personagem responsável por criar os olhos dos Nexus-6, com o objetivo de interrogá-lo a respeito de como seria impossível infiltrar a mansão/corporação de Tyrell, Roy faz menção a um trecho de William Blake, no poema *America: a prophecy*, no entanto, utiliza a citação de forma equivocada. O replicante, face a face com Dr. Chew, afirma que "Fiery the angels fell; deep thunder rolled around their shores; burning with the fires of Orc"<sup>10</sup>. O que salta aos olhos deriva do fato de que, no original, William Blake empregou o verbo *rise* para os anjos, cuja tradução seria ascender/levantar. Ao substituir o verbo ascender pelo verbo cair, Roy automaticamente aponta para a sapiência de sua condição: um replicante sem opções, fadado ao fracasso e ao esquecimento, o qual tem pouquíssimo tempo para encontrar seu criador, de quem provavelmente não tirará satisfatórias respostas. Além disso, a menção opera em outros níveis de representação, no sentido em que mantém a temática da queda – notamos, em especial, ser a queda de justamente um anjo a retratada no trecho – e da cosmogonia tipicamente atrelada ao sistema judaico-cristão, ao mesmo tempo em que critica, ainda que veladamente, o capitalismo, posto que *America: a prophecy* é um poema em que Blake avalia como negativo o futuro humano, econômico e social do que estava se tornando a América, representada particularmente pelos Estados Unidos. Pontos unidos, tem-se, em Roy e sua adaptação poética de Blake, um elemento fulcral de análise sobre sua derrocada.

Desse modo, diferentemente de Rachael, cujo percurso figurativo e simbólico projeta uma descida e posterior descoberta de sua individualidade, Roy é fundamentado pela convicção de sua busca, a qual lhe impossibilita a chance da alteridade. A abrupta queda/certeza no lugar da subjetiva descida/descoberta. Ao findar de sua jornada, Roy encontrará Tyrell em sua mansão/sede, debaterá com ele a respeito de sua existência, não encontrará respostas ou alternativas para frear sua rápida degeneração após 4 anos de criação e terminará por matar o criador/pai. Além da perene e clara alegoria à mitologia judaico-cristã, o que resta é a desolada face de um sujeito que nunca chegou a ser, que não encontrou alteridade e comunhão em sua existência e que, enquanto mero objeto/escravo dos outros, viu nessa atitude sua condição *sine qua non*. Esse elemento é perceptível na própria construção da cena em que Roy mata Tyrell, na qual o androide permanece outremizado para nós, impossível de ser reconhecido e, assim, permanentemente deslocado de sua chance de significação. Na cena, vê-se:

---

<sup>10</sup> Nossa tradução: Ardentes os anjos caíram; trovões profundos rolaram em torno de suas margens; queimando com os fogos de Orc.

**Figura 3** – Roy Batty, ao encontrar Tyrell, na sede da corporação - 01:23:50



Fonte: Blade... (1991)

Especial atenção deve ser dada ao enquadramento, à fotografia e à iluminação da cena como um todo. Quanto ao primeiro elemento destacado, notemos o caráter central que Roy assume na cena, visto esse ser o momento derradeiro de confronto e (in)definição dele: o encontro com um pai/criador ausente, alheio e averso à criação. Mais que o suor e as olheiras – elementos visuais que poderiam, inclusive, fazer com que nós, espectadores, tivéssemos mais empatia com ele, dado serem processos orgânicos de cansaço, stress e fadiga muito comuns aos humanos – no rosto de Roy, o que realmente chama a atenção são seus olhos. Os mesmíssimos olhos de Rachael na primeira vez em que a vemos. A diferença, no entanto, está exatamente no momento: enquanto Rachael nos é estranha em um *primeiro* momento, Roy nos é estranho a *todo* momento. Sua identidade inorgânica, sua existência enquanto androide não lhe escapam e amalgamam, em si, as intrínsecas dificuldades da personagem em lidar consigo mesmo e com aqueles ao seu redor. O mundo existe como extensão do eu e, assim, o enquadramento e meia posição delimita essa afirmação da personagem.

Quanto à fotografia/cinematografia, noto uma justaposição entre o poema alterado de Blake, o qual Roy cita anteriormente ao filme, com o momento da morte de Tyrell. Assim, percebamos como “ardentes os anjos caíram” é figurativa e simbolicamente transformado nas chamas metafóricas das velas e das luzes em segundo plano da imagem, como o símbolo do fogo e das chamas é transmutado à aura de raiva/insatisfação de Roy. Assim, pressupõe-se que

O que o fogo iluminou conserva uma cor indelével. O que o fogo acariciou, amou, adorou, guarda lembranças e perde a inocência. Em gíria, *flambé* (chamuscado) é sinônimo de perdido, para não empregar uma palavra grosseira carregada de sexualidade. Pelo fogo tudo muda. Quando se quer que tudo mude, chama-se o fogo. O primeiro fenômeno não é somente o fenômeno do fogo contemplado em hora ociosa, em sua vida e em seu esplendor; é o fenômeno pelo fogo. O fenômeno pelo fogo é o mais sensível de todos; é o que se deve vigiar melhor (Bachelard, 1994, p. 86).



Roy, na cena, encapsula suficientemente a percepção de Bachelard quanto ao fogo. Sem inocência, consumido pelas chamas de sua queda, sem rumo e, após o confronto com Tyrell, sem quaisquer respostas ou alternativas, a personagem do replicante é um ser alterado. Destituído da chance de subjetividade, as chamas internas são exteriorizadas na composição da imagem, auxiliando o processo de estranhamento contra Roy e, também, o fenômeno de vigilância perpétua em que está o androide. Sem descanso, sem saída, o fenômeno em si. Tyrell ainda dirá a ele, antes de ser morto, que “the light that burns twice as bright burns half as long - and you have burned so very, very brightly, Roy”<sup>11</sup>. Arquétipo de sua condição, Roy ainda escuta, como palavras finais de seu criador, palavras agrídoces, senão irônicas, que o Nexus-6 foi o mais aguerrido e combativo de seu tipo e, justamente por ter o sido, estaria prestes a findar-se. Novamente, o que se observa é uma tendência à incompreensão e à incapacidade de lidar com o Outro na personagem de Roy, muito diferente daquilo que ocorre com o arco de Rachael durante o filme. A queda, atrelada à chama, extremiza o replicante e o inibe de projeções mais ambíguas – e, por isso, potencialmente mais ricas – quanto à vida e à existência.

Para além disso, o terceiro e último elemento elencado por nós durante a análise dessa cena concerne à iluminação dela. Os tons amarelados e o intenso contraste de luzes sugerem um *chiaroscuro* similar ao observável no primeiro encontro com Rachael e, portanto, condizente com a temática e sugestibilidade do filme em si. Ademais, percebamos como o ponto principal de luz figura à esquerda de Roy, ponto esse que inclusive projeta as sombras sobre seu rosto, enquanto, ao fundo, à direita, tem-se luzes desfocadas e descentralizadas quanto ao primeiro plano. Esse ponto separa em dois o rosto de Roy, de modo a sugerir, ainda que figurativamente, o embate da personagem entre suas convicções e seus sentimentos, a saber, o desejo de vingança contra o criador e a estranha vontade de sobrevivência que se mesclam constantemente. Mais que isso, as luzes desfocadas ao fundo dão uma impressão angelical a Roy, elemento que retoma a noção de “anjo caído” que circunda a personagem durante o filme.

Assim,

The replicants' disobedience alludes to both Satan's and Adam's Fall. It is illustrated visually when Roy descends in the glassy elevator at Tyrell Corp. after having killed his “father”. He looks at the sky, and for the first time in the film, the viewer can see the stars. This shot establishes a connection between Roy's descent in a starry elevator coming down “from the sky” and his condition of a fallen angel<sup>12</sup> (Cruz, 2014, p. 69).

---

<sup>11</sup> Nossa tradução: A luz que arde/queima duas vezes mais forte arde/queima por metade do tempo - e você ardeu/queimou muito, muito fortemente, Roy.

<sup>12</sup> Nossa tradução: A desobediência dos replicantes alude tanto à queda de Satanás como à de Adão. Isso é ilustrado visualmente quando Roy desce no elevador de vidro da Tyrell Corp. depois de ter matado seu “pai”. Ele olha para o céu e, pela primeira vez no filme, o espectador pode ver as estrelas. Este quadro estabelece uma ligação entre a descida de Roy num elevador estrelado que desce “do céu” e a sua condição de anjo caído.

A queda de Roy e a simbologia imagética relacionada ao fogo fazem da personagem um sujeito tragicamente preso a sua condição, sem possibilidade para a interior análise de quem ele seria ou para que propósito existencial fundamental suas atitudes estariam seguindo. A iluminação, finalmente, também projeta na cena um espelho disforme do maquínico que impele Roy a agir. A morte do pai/criador também atua no processo de fomentar Roy como um ser à deriva, sem perspectiva concreta de existência e, principalmente, sem linhagem, sem ancestralidade, visto que o único elo possível com seu passado, aquilo que poderia ser considerado sua família, é morto por ele mesmo. Como Cruz argumenta, a queda de Roy, metafórica e física, a descida ao abismo representa justamente essa imagética pela qual a personagem é outremizada e tornada desviante, indigna de redenção e incapaz de alteridade. Com o apelo imagético que se observara na cena anterior, aliado ao conjunto narrativo pelo qual passa Roy, fazem dele um ser trágico, em aspectos, muito similar a Deckard ou a Rachael, mas jamais igual, dado que sua capacidade de examinar a si e a sua subjetividade não são exercícios formulados por ele. Estabeleçamos uma comparação, por exemplo, entre a cena em que Roy mata seu pai/criador, Tyrell, com a cena em que uma coruja artificial é apresentada, logo ao início do filme, ao espectador.

**Figura 4** – Coruja artificial no escritório de Tyrell - 01:26:44



Fonte: Blade... (1991)

Os mesmos olhos inorgânicos, a mesma iluminação amarelada, a mesma dicotomia entre lados do rosto. Roy, ao assassinar Tyrell, permanece nada mais que um animal empoleirado, símbolo de seu “destino”. Exatamente quando o replicante pensa ter dado cabo à parte negativa de sua criação é que ele se descobre, mais do que nunca, preso a seus preceitos originais. O animal empoleirado, inexistente na natureza destruída do futuro *Cyberpunk*, símbolo do monopólio do capital sobre a vida e a morte, tem a mesma função que o androide assassino – outro símbolo do poder e status do capital –, criado justamente para isso, que, revoltoso contra o criador, termina por assassiná-lo. Ambos, tragicamente, servem aos mesmos propósitos e cumprem as mesmas sinas. Assim, o paralelo traçado na cinematografia do filme para unir as figuras da coruja e de Roy.

Mesmo assim, para sermos justos com a personagem, após o extermínio de seu pai/criador, Roy parece passar por uma mudança existencial. Em seus momentos finais de existência, ele ainda verá a última das replicantes com quem veio à Terra, Pris, ser morta brutalmente por Deckard, que encontrara o refúgio de ambos durante sua investigação. Em uma cena longa, a batalha final entre Deckard e Roy passa de uma cena típica de ação *neonoir* para um exercício íntimo de autoconsciência, compaixão e alteridade. Enquanto Roy, enlutado pela morte de Pris, confuso pelo assassinio de seu pai/criador e entristecido pelo fim de sua própria vida, chora e ri ao enfrentar Deckard, o caçador de androides apenas teme perder sua vida naquele momento. A luta entre ambos, simbolicamente, passará do espaço fechado ao aberto quando os dois saírem dos quartos e dos apartamentos em que estão para irem aos telhados dos prédios, durante uma chuva torrencial, e continuarem a lutar a “céu aberto”. Nesse processo, Deckard perderá o embate e acabará por ficar pendurado, sem forças, a um parapente. Roy se aproximará e, paradoxalmente, no lugar de deixá-lo à própria sorte ou de ativamente matá-lo, salva o detetive. Na cena em que se segue, explicita seu monólogo final e morre em meio à chuva, deixando uma pomba escapar-lhe da mão, essa que segurara durante a última sequência.

Em seu discurso – que, aliás, foi alterado do roteiro original pelo ator que interpretou Roy, Rutger Hauer, tornando aquela cena uma das mais famosas do *Cyberpunk* –, o replicante diz ao caçador: “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 Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain... Time to die”<sup>13</sup>. De forma surpreendente e derradeira, Roy prova sua subjetividade, aquela da qual havia fugido durante sua vida inteira. De soldado inorgânico em guerras estelares para um assassino infiltrado destituído de compaixão, Roy, em seu momento final e no salvar de Deckard, prova a capacidade inerente à alteridade que há naqueles que se derem ao trabalho de permitir outros olhares sobre suas vidas e existências. Mais que um mero androide, o replicante assume um caráter humanizado ao compartilhar com aquele que fora seu algoz há instantes toda a importância da memória e da experiência subjetiva na construção do ser. As cenas que vira, os horizontes que experienciara, os medos e afetos que sentira, todos seriam perdidos no exato segundo de sua morte. No confronto com sua mortalidade, Roy estabelece a chance de comunicação e compreensão do Outro. Existir e ser significam experienciar simbolicamente os processos de existência, tentando dar a eles algum sistema de significação. O mesmo medo que Deckard sente de morrer caindo do parapente é o receio que Roy tem em deixar de existir e, naquele momento, ambas as personagens são capazes de compreender isso. A ambígua menção às lágrimas na chuva adiciona caracteres de significação e ironia ao monólogo, visto que a morte –

---

<sup>13</sup> Nossa tradução: Eu vi coisas que vocês não acreditariam... Naves de ataque em chamas ao largo do ombro de Orion... Vi raios C brilhando no escuro perto do Portão Tannhäuser. Todos esses momentos vão se perder no tempo, como lágrimas na chuva... É hora de morrer.

esquecível ao restante do mundo – de Roy e seu medo em deixar de existir são, fundamentalmente, iguais a qualquer lágrima durante a chuva: imperceptíveis.

**Figura 5** – Cena final de Roy Batty, posterior a seu monólogo - 01:48:07



Fonte: Blade... (1991)

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Contreras-Koterbay (2021, p. 182), “in the 1980s, Roy Batty’s death in *Blade Runner* wasn’t a source of anxiety. As an outsider — not just as a replicant but as a replicant who hijacked an off-world shuttle to kill his Father — Batty remains an Other<sup>14</sup>. Gostaria de imaginar que esse não é mais o caso, mais de 40 anos após o lançamento do filme. Acredito que, a cada revisão do filme, nós, sujeitos inculcados dentro do pós-modernismo, seremos capazes de perceber que Roy tem aspectos muito próximos de comportamento aos nossos, ainda que esses sejam quase que exclusivamente relacionados aos aspectos negativos pelos quais operamos. Se os olhares e as aproximações iniciaram essa seção do trabalho, ambos fecham ela também: o exercício de alteridade a que se presta a arte pós-moderna, no caso específico, o *Cyberpunk*, traz à tona a necessidade de reinvenção e reformulação paradigmática constante. Diferentemente do próprio livro que o originou, *Blade Runner* já demonstra uma tendência maior à subjetividade e, assim, à investigação a respeito de o que são os anseios e as vertigens do sujeito pós-moderno em uma era absolutamente tecnológica, virtualizada e capitalizada. Do trágico à redenção amorosa, a obra questiona a própria forma como os corpos eram encarados durante a década de 80 e no final do período da Guerra Fria; agora, serve como laboratório para que encaremos como podemos entender e avaliar aqueles diferentes a nós dentro de uma esfera qualquer de socialização.

---

<sup>14</sup> Nossa tradução: Nos anos 80, a morte de Roy Batty em *Blade Runner* não era uma fonte de ansiedade. Como um estranho - não apenas como um replicante, mas como um replicante que sequestrou uma nave extraterrestre para matar o seu pai - Batty continua a ser um Outro.

## REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. *A Psicanálise do Fogo*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- BLADE Runner The director's Cut. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deely e Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Warner Bros; 1991. 1 filme (117 min), som, color. 35 mm.
- BRISTOW, Daniel. 'To Be Homesick with No Place to Go': The Phantom of the *Sinhome* and the Joi of Sex. In: NEILL, Calum (org.). *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049*. Cham: Palgrave Macmillan, 2021, p. 83-102.
- CAMUS, Albert. *O homem revoltado*. Tradução de Valerie Rumjanek. Rio de Janeiro: BestBolso, 2017.
- CONTRERAS-KOTERBAY, Scott. In Anxious Anticipation of Our Imminent Obsolescence. In: NEILL, Calum (org.). *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049*. Cham: Palgrave Macmillan, 2021, p. 167-188.
- CRUZ, Décio Torres. *Postmodern metanarratives: Blade Runner and literature in the age of image*. 1. ed. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.
- DYENS, Ollivier. *Cyberpunk, Technoculture and the Post-Biological Self*. CLCWeb: Comparative Literature and Culture: a WWWeb Journal, 2000, p. 01-10.
- FLISFEDER, Matthew. Object Oriented Subjectivity: Capitalism and Desire in *Blade Runner 2049*. In: NEILL, Calum (org.). *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049*. Cham: Palgrave Macmillan, 2021, p. 121-138.
- JAMESON, Fredric. *Pós-Modernidade e Sociedade de Consumo*. Novos Estudos CEBRAP: São Paulo. n. 12, p. 16-26, 1985.
- LÉVINAS, Emmanuel. *Totalidade e infinito*. Tradução de José Pinto Ribeiro. Lisboa: Edições 70, 1980.
- McGOWAN, Todd. Between the Capitalist and the Cop: The Path of Revolution in *Blade Runner 2049*. In: NEILL, Calum (org.). *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049*. Cham: Palgrave Macmillan, 2021, p. 53-82.
- NEILL, Calum. From Voight-Kampff to Baseline Test: By Way of an Introduction. In: NEILL, Calum (org.). *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049*. Cham: Palgrave Macmillan, 2021, p. 1-11.
- TYRER, Ben. Do Filminds Dream of Celluloid Sheep? Lacan, Filmosophy and *Blade Runner 2049*. In: NEILL, Calum (org.). *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049*. Cham: Palgrave Macmillan, 2021, p. 13-40.
- ZIZEK, Slavoj. *Tarrying With the Negative: Kant, Hegel and the Critique of Ideology*. Durham: Duke University Press, 1993.

***Title***

Blade Runner: postmodern representations of the gaze and the approximations between the self and the Other in Cyberpunk.

***Abstract***

The aim of this article is to evaluate how Cyberpunk conceives of postmodernity, especially through its most classic works. To this end, the purpose of this article is to investigate the way in which the film Blade Runner promotes debates related to postmodernity, specifically with a view to analyzing the configurations of the characters and the process of rejecting the Other. We believe that, in post-modernity, the opportunity for alterity lies in the analysis and understanding of works from the cyberpunk universe, precisely because they deal with hybrid, peripheralized subjects who are commonly segregated in artistic representations to secondary roles. In this way, these works encapsulate many of the problems and forms of prejudice that are still perceived in post-modern societies. The aim here is to provide a basis for an interpretation of the film Blade Runner as an example of this classic format for the genre, based on a simple premise: how the gazes and designations of the characters absorb and sustain debates about our way of coexisting. The contributions of Dyens (2000), Flisfeder (2021), Jameson (1995) and Žižek (1993) will be used to further this inquiry.

***Keywords***

Cyberpunk; *Blade Runner*; alterity; androids.

---

Recebido em: 04/09/2024

Aceito em: 11/11/2024