REVISTA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS | ISSN: 2447-0244
v. 5, n. 1, jan-jul, 2019.
Missões

BLADE RUNNER E AS LÁGRIMAS NA CHUVA: O CYBERPUNK NO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA COMO METÁFORA DO PRESENTE

BLADE RUNNER AND THE TEARS IN THE RAIN: THE CYBERPUNK IN CIENCE FICTION MOVIES AS A METAPHOR OF THE PRESENT

Recebido em 20/05/2018
Aceito em 11/112018

Leonardo Azzi Martins[1]
Lucas dos Santos Vieira[2]
Pedro Goularte Lara[3]
Charles Sidarta Machado Domingos[4]

Resumo: "*Blade Runner*, o caçador de andróides" (1982) é um filme de ficção científica que se passa no ano de 2019 em uma Los Angeles futurista caótica, perturbada e pessimista. O filme retrata um futuro distópico que modificou a maneira como os filmes de ficção científica vinham representando o futuro no cinema, sendo um precursor do gênero *cyberpunk*. Com isto, o objetivo desta pesquisa é analisar os elementos distópicos presentes no filme "*Blade Runner*" (1982) por meio do estabelecimento de relações com seu contexto histórico e suas projeções para o futuro. A película é hoje um dos mais cultuados filmes de ficção científica e inova ao trazer o gênero *cyberpunk* para o cinema enquanto contrapõe obras cinematográficas anteriores, em que se apresentava um futuro limpo, agradável e positivo, originando novas discussões acerca de um possível futuro caótico. A metodologia adotada para a execução desta pesquisa foi a partir do artigo de Marc Ferro "O filme: uma contra-análise da sociedade". Deste modo, executou-se uma contra-análise do filme, decompondo e analisando os elementos intra-fílmicos que fazem parte da construção da narrativa, de acordo com a relação Cinema-História com ênfase no aspecto distópico, destacando assim os componentes visíveis e não visíveis presentes no filme. Dessa forma, o presente artigo tem como propósito utilizar o universo *cyberpunk* e simbolismos apresentados em Blade Runner, a fim de adentrar em questões de como a distopia representa uma metáfora à pós-modernidade, demonstrando o contraste entre um avançado desenvolvimento tecnológico e uma ruptura da concepção de sociedade pensada na modernidade.

Palavras-chave: *Blade Runner*; Distopia; *Cyberpunk*; Guerra Fria.

Abstract: "Blade Runner" (1982) is a science fiction movie that represents a 2019 futuristic and chaotic Los Angeles, disturbed and pessimistic. The movie depicts a dystopia that modified the way that science fiction films has been representing the future in movies, being a precursor of *cyberpunk* genre. Considering that, the main objective of this research is to analyze the dystopian elements presents in "Blade Runner" (1982) movie by setting relations with its historical context and it's projections to the future. The movie is nowadays one of the most classic science fiction movies ever made and innovates bringing the cyberpunk to movie theaters while contrasting with other productions made before, that represented a clean, delightble and positive future, creating new discussions about a possible chaotic future. The methodology chosen to execute this research was about Marc Ferro paper named "*Analyse du film, analyse de societé*". Therefore, it was executed an counter analysis of the film,

[1] E-mail: leoazzim@gmail.com
[2] E-mail: vieira.lucas.lucas@gmail.com
[3] E-mail: pedro98lara@gmail.com
[4] E-mail: csmd@terra.com.br

decomposing and analyzing the intra-filmic elements that composes the narrative construction, according to the Cinema-History relation with emphasys in the dystopian aspect, so highlighting the visible and invisible components that are present in the cinematic production. In this way, the present paper has the purpose of utilize the cyberpunk universe and it's symbolisms shown in Blade Runner, in order to explore questions like how dystopia depicts a metaphor in post-modernity, demonstrating the contrast between an advanced technology development and the rupture of the society conception thought in modernity.

Keywords: Blade Runner; Dystopia; Cyberpunk; Cold War.

INTRODUÇÃO

O filme "*Blade Runner*, o caçador de andróides" é hoje um dos mais cultuados filmes de ficção científica de todos os tempos. Baseado na obra literária do norte-americano Philip K. Dick "*Do androids dream of electric sheep?*" e dirigido por Ridley Scott - que anteriormente dirigiu "*Alien*: o oitavo passageiro" (1979) -, *Blade Runner* de 1982 "modificou a maneira como os filmes de ficção científica vinham representando o futuro no cinema" (LUNARDELLI, 2009, p. 215). A história se passa no ano de 2019 em uma futurista cidade de Los Angeles: caótica, perturbada e pessimista. Inova trazendo o subgênero *cyberpunk* para o cinema de ficção científica enquanto contrapõe obras cinematográficas anteriores, nas quais se apresentava um futuro limpo, agradável e positivo, como visto em "2001 - Uma Odisséia no Espaço" (1968).

Um dos maiores destaques do filme é o seu clima distópico e o modo como este clima hostil o permeia. Nos anos 1970 os filmes de ficção científica tornaram-se mais presentes, sendo que grande parte destes retratam um futuro com poluição irreversível, superpopulação, violência extrema, sistemas autoritários e formas de exploração - um futuro definido como distópico. O que torna *Blade Runner* ainda mais interessante é justamente a exploração desta retórica quando combinada com as influências do cinema *noir*. A temática de filme *noir* policial introduz um mundo sombrio repleto de repertórios simbólicos e metáforas.

A escolha deste tema se deu, inicialmente, pela profundidade metafórica do filme, dando-se início a debates e questionamentos acerca dos temas que apresenta. Em meio a estas discussões, realizou-se a concepção desta pesquisa. Um grande fator que influenciou nesta decisão foi o grande interesse na área do cinema, especialmente do gênero de ficção científica, e este fato contribuiu para que a pesquisa encaminhasse a questionamentos e discussões em relação ao contexto em que o filme estava inserido, o que acabou estabelecendo relações com a área da História.

A sociedade imaginada por "*Blade Runner*" não corresponde a uma mera previsão

assertiva, mas sim aos anseios da época e lugar que foi produzido: 1982, Estados Unidos da América. Assim, com essas bases já formadas, a pesquisa foi ampliada para novas áreas, buscando uma maior compreensão e aprofundamento sobre o assunto e determinando um propósito de adentrar em questões como o surgimento das histórias de ficção científica distópicas e as abordagens sobre a Nova Guerra Fria, levando em conta como esses marcos afetam o meio cinematográfico de seu tempo e quais são os seus impactos.Em meio ao grande sucesso de clássicos filmes de ficção científica, como "2001, Uma Odisséia no Espaço" (1968), de Stanley Kubrick e "Guerra nas Estrelas" (1977), de George Lucas, "*Blade Runner*" inaugurou uma nova era de histórias de ficção científica na cultura *pop*, o movimento *cyberpunk*, gerando o que temos hoje em "*Neuromancer"* (1984), de William Gibson, "*Ghost in the Shell*" (1995), de Masamune Shirow, e o estrondoso sucesso de "*Matrix*" (1999), das irmãs Wachowski. Deste modo, o gênero de ficção científica sobrevive até hoje em seus mais diversos subgêneros cinematográficos e enredos. Assim como estes filmes retrataram as problemáticas contextualizadas pela Guerra Fria, a queda das utopias, o final do século XX e início do século XXI, "*Blade Runner*" é marcado por uma nova e complexa condição do pensamento humano: a pós-modernidade.

A RUPTURA UTÓPICA NO SÉCULO XX E O CONFLITO NA NOVA GUERRA FRIA

O cinema por muitos anos não foi considerado como uma fonte histórica, pois fora desprezado por historiadores e "pessoas instruídas" com a justificativa de que servia para pessoas "sem instrução" e que a imagem não possuía identidade nem poderia ser citada de forma textual. Somente após a elaboração de um primeiro método de análise sobre filmes e suas estruturas, realizado pelo historiador francês Marc Ferro, que o cinema começa a receber um maior destaque como fonte histórica, inaugurando então a área "sócio-histórica cinematográfica" a partir desta relação Cinema-História (QUINSANI, 2015, p. 18).

Em "*Historia contemporánea y cine*", Ferro classifica os tipos de desenvolvimento da História e seus funcionamentos em quatro âmbitos: a História-memória, a História (acadêmica), a História experimental e a História-ficção. Segundo Quinsani, em sua tese "A revolução em película: a relação cinema-história e a transformação do paradigma historiográfico", estas classificações são descritas das seguintes formas: a História-memória é desenvolvida de forma a acumular informações para posterior seleção e análise; a História - que é a história acadêmica - seleciona suas informações através de uma hierarquia, quantidade e possibilidade de relações; a História experimental é procedida na seleção de informações

conforme a demanda, sem a tutela de instituições acadêmicas; e a História-ficção - onde a produção cinematográfica é representada - tem como princípio a seleção de informações através dos elementos estético-dramáticos do filme, podendo interrelacionar-se com elementos cronológicos como forma de ordenação.

A metodologia adotada para a execução desta pesquisa foi a partir do artigo de Marc Ferro "O filme: uma contra-análise da sociedade". Segundo Ferro, para a realização da análise de um filme é preciso utilizar todos os pontos que fazem parte desta obra (o que ele chama de substâncias), dissecando partes como a narrativa, o cenário e o texto; também adota como necessário analisar os elementos que não compõem o filme, devendo-se compreender a realidade que aquela obra está representando. Uma análise mais profunda pode trazer à tona explicações para algumas atitudes não compreendidas anteriormente sobre o filme, como uma crítica negativa, podendo muitas vezes ser algo que o autor colocou em sua obra de modo consciente ou inconsciente, transmitindo argumentos críticos sem o fazer explicitamente.

No artigo, Ferro realiza a análise do filme "*Dura Lex*", filme russo de 1925, e a partir disso traz um conceito de esquema explicativo. Neste esquema, segundo Quinsani, traz como princípio a ideologia - sendo esta um "conjunto de representações, práticas e comportamentos processados consciente ou inconscientemente" (QUINSANI, 2015, p. 100) - como fundamental para o conteúdo entre o real e a ficção. O ponto de partida deste processo é o conteúdo aparente, que faz a relação entre a imagem da realidade e a ficção. A crítica e a relação destes elementos com outras fontes das ciências humanas conduzem o processo ao conteúdo latente e à realidade social não-visível, foco da contra-análise, sendo esta última composta de forma consciente ou inconsciente.

O contexto escolhido para fundamento da análise é o filme "*Blade Runner*, o caçador de andróides" e seu cenário *cyberpunk*. Desse modo, planeja-se executar uma contra-análise completa do filme de acordo com a relação Cinema-História[2], buscando contemplar ao máximo os detalhes da obra, com ênfase no aspecto distópico aparente.

Com isto, o artigo propõe três partes. A primeira, denominada "A ruptura utópica no século XX e o conflito na Nova Guerra Fria", onde será abordado o contexto histórico da Nova Guerra Fria em contraste com as concepções utópicas de mundo ao longo de todo o século XX.

A segunda parte, denominada "A distopia no cinema de ficção científica como crítica social", será construída na análise da relação do cinema de ficção científica com a distopia. Serão analisados as principais obras do gênero que contribuíram para o surgimento deste

segmento, alinhando-os com seu contexto histórico.

A terceira parte, denominada "O retrato da sociedade distópica de "*Blade Runner*, o caçador de andróides", é composto pela análise fílmica, utilizando o método da contra-análise proposto por Marc Ferro, analisando os elementos aparentes e não-aparentes, tais como os que são explicitados e os que são contextuais e interpretativos, contidos no filme, estabelecendo relações entre o contexto real e a ficção.

Segundo Ortiz, "é importante lembrar que todo filme é uma forma de arte que, inevitavelmente, retrata muito da época em que foi produzido, ainda que a trama ocorra no passado ou no futuro, baseada em fatos reais ou fictícios" (ORTIZ, 2012, p. 121). Assim, faz-se necessário analisar os elementos e articulações da conjunção histórica durante a produção e estreia de "*Blade Runner"* (1982) como uma distopia de ficção científica, em meio a emergência de uma Segunda Guerra Fria, conflito no qual o mundo encontra-se em estado de 'destruição mútua inevitável'.

A Guerra Fria, em suas peculiaridades, tem como essência um "constante confronto das duas superpotências que emergiram da Segunda Guerra Mundial": os EUA e a URSS (HOBSBAWM, 1995, p. 223). Apesar desta constância, a Guerra Fria não é formada por um período homogêneo, sendo então dividida em duas principais fases. Diferentemente da Primeira e Segunda Guerra Mundial, foi uma guerra feita sem batalhas - mas feita da disputa pela batalha. Eric Hobsbawm, em *Era dos extremos: o Breve Século XX*, afirma que o fim dos impérios colonialistas era previsível, e a orientação dos emergentes Estados pós-coloniais não era clara dentro da conjuntura bipolar. Foi neste ponto que a URSS e os EUA competem, em busca de apoio e influência onde o conflito armado era provável (HOBSBAWM, 1995, p. 225).

No início da década de 1960, um alinhamento de estabilidade internacional começa a surgir no momento em que grande parte destes Estados pós-coloniais estavam fora do campo soviético, e a partir da aceitação de uma distribuição desigual do mundo entre as duas superpotências (HOBSBAWM, 1995, p. 240). Nikita Kruschev (governo de 1958-64) estabeleceu uma era pós-Stalin na URSS baseando-se em uma reforma de coexistência pacífica. O resultado prático desta conjuntura - apesar de fortes contradições como a corrida espacial - foi uma estabilização do sistema internacional, a partir de um relativo acordo entre as superpotências creditado em grande parte à Kruschev. Contudo, com a crise do petróleo a partir de 1973 e uma desmoralização dos EUA na Guerra do Vietnã e no Oriente Médio em meio à expansão das revoluções da URSS, nascia a chamada Nova Guerra Fria[3].

O que marca esta segunda fase do conflito é o fato que a competição entre as superpotências, antes dada de forma direta, deu-se desta vez no Terceiro Mundo. Foi a partir desta conjuntura que a URSS começou a ser conduzida à uma falência por conta de seus excessivos gastos armamentistas. Os anos 1980 foram marcados por uma "aparente insanidade dessa explosão de febre militar, a retórica apocalíptica e o muitas vezes bizarro comportamento internacional de governos americanos" (HOBSBAWM, 1995, p. 244). Uma publicidade governamental montava expectativas de um ataque nuclear pelo ocidente à URSS - além disso, os EUA estavam na iminência de uma segunda crise do petróleo. "A Guerra Fria acabou quando uma ou ambas superpotências reconheceram o sinistro absurdo da corrida nuclear, e quando uma acreditou na sinceridade do desejo da outra de acabar com a ameaça nuclear" (HOBSBAWM, 1995, p. 246).

O final da Guerra Fria, marcado pelo fim do socialismo soviético e de uma visão ocidental de consolidação de seu projeto de globalização capitalista, caracteriza o fim de uma condição de sociedade onde valores clássicos como a visão racionalista e igualitária entre os homens entraram em ruptura: a modernidade é então sucedida pela pós-modernidade (KONRAD, 2012, p. 110). Fukuyama em *The End of History and the Last Man*, afirma que o 'fim da história' é marcado pelo fim do socialismo e que o capitalismo internacional - dito democrático - parecia ser a única opção plausível (DINUCCI, 2013, p. 14). Ao invés de chegar ao fim da história, chegamos a um ponto onde a política internacional não leva à paz, mas sim a um conflito entre democratas e autocratas, com influência de seu enriquecimento através deste capitalismo global (DINUCCI, 2013, p. 16). Segundo Dinucci, nesta sociedade a ciência é caracterizada como "instrumento para o controle, a opressão e a acumulação de capital" (DINUCCI, 2013, p. 14), e não mais como um meio de autoconhecimento naturalista.

A DISTOPIA NO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA COMO CRÍTICA SOCIAL

O gênero de ficção científica surge como um viés de expressão em meio às revoluções tecnológicas causadas entre as grandes guerras e as tensões da Guerra Fria - que poderia comprometer o futuro da humanidade como sociedade. Esse gênero não possui uma origem exata, pois há uma constante discussão sobre a classificação de obras como pertencentes ou não ao gênero. Segundo Isaac Asimov[4] (1920-1992), a ficção científica é o ramo da literatura que se preocupa com os impactos do avanço tecnológico sobre o ser humano (ASIMOV, 1975, p. 92). Uma das produções pioneiras do gênero é "*Frankenstein*" (1818), de Mary

Shelley, considerado um livro de ficção científica *soft*.

O cinema teve um papel fundamental em transpor este gênero literário para grandes produções audiovisuais, ampliando assim o seu alcance a diversos novos públicos. A relação do gênero de ficção científica com seu contexto histórico tornou-se uma de suas fortes características, principalmente no cinema, abordando diversas temáticas e cenários. A evolução tecnológica presente nesses filmes é uma de suas mais marcantes características e é o que os fundamenta como pertencentes ao ramo da ficção científica. Este gênero cinematográfico, trazido para as telas pela primeira vez por Georges Méliès e seu "Viagem à Lua" (1902), é principalmente reconhecido por trazer situações distantes tecnologicamente no período em que são lançados. Filmes como "Guerra nas Estrelas" (1977), de George Lucas, levavam a humanidade para, neste caso, "galáxias muito muito distantes", deixando de lado o sentimento da urgência de um futuro essencialmente negativo e depressivo, enquanto filmes como "2001 - Uma Odisséia no espaço" (1968) transmitiam uma ideia de futuro não perfeito, mas positivo e *clean*.

No entanto, a eclosão de duas guerras mundiais, a tensão da Guerra Fria e o seu agravamento, trouxeram o 'fim do mundo' como algo constantemente iminente e praticamente inevitável. Com isso, cada vez fez-se mais presente filmes distópicos no cinema de ficção científica, retratando a degradação que a sociedade promovia a si mesma. Segundo Hilário, "a distopia nos fornece elementos para pensar criticamente a contemporaneidade, sobretudo com relação à segunda metade do século XX e início do século XXI" (HILÁRIO, 2013, p. 2). Entre estes, são exemplos os filmes "Planeta dos Macacos" (1968), e "*Blade Runner*" (1982).

Conforme este cinema de ficção crescia, tornou-se cada vez maior a percepção de que o ramo cinematográfico poderia ser utilizado como uma fonte para crítica, especialmente em filmes de ficção que tinham uma liberdade maior para retratar o presente de forma subjetiva, sendo que muitas vezes era possível fazer críticas que só seriam compreendidas conforme o espectador pensasse sobre aquilo que havia assistido. Deste modo, o cinema distópico tornou-se uma dessas formas de crítica - principalmente por conta da tensão de uma possível guerra entre Estados Unidos e União Soviética e o avanço constante do capitalismo nesse período, criticando os rumos para os quais a humanidade podia se encaminhar.

Hilário argumenta que o "romance distópico pode então ser compreendido enquanto aviso de incêndio, o qual, como todo recurso de emergência, busca chamar a atenção para que

o acontecimento perigoso seja controlado, e seus efeitos, embora já em curso, sejam inibidos". Assim, com a crescente onda de distopias no meio cinematográfico durante a segunda metade do século XX (incluindo adaptações literárias como Planeta dos Macacos, anteriormente mencionado), diferentes filmes mostravam a visão de seus autores sobre os possíveis problemas causados pela humanidade, como guerras nucleares, e, em casos como o do filme "*Blade Runner*", o avanço desenfreado de um capitalismo que - com o fim da União Soviética - já não possui um antagonista à altura, em um mundo caracteristicamente pós-moderno. Assim, através da análise dos elementos distópicos de uma obra, é possível ter um maior grau de discernimento a respeito dos receios e temores, principalmente em relação ao futuro, de uma sociedade na época de seu lançamento.

Consequentemente, com a forte presença dos filmes de ficção científica, observou-se uma maior diversidade dentro do gênero, fazendo com que surgissem obras como "*Alien*: o Oitavo Passageiro" (1979), uma ficção científica de horror, uma forma de manter um conceito mas o moldando em diferentes formatos. Em meio a esta onda, surge "*Blade Runner*".

"*Blade Runner,* o caçador de andróides", de 1982, é um filme de ficção científica dirigido por Ridley Scott e produzido por Michael Deeley. O filme retrata um futuro distópico que "modificou a maneira como os filmes de ficção científica vinham representando o futuro no cinema" (LUNARDELLI, 2009, p. 215), sendo um precursor do gênero *cyberpunk* nas telas. A história se passa em Los Angeles no ano de 2019, em uma sociedade construída pela influência de grandes corporações. A ambientação distópica de "*Blade Runner*" é densa, repleta de poluição visual e sonora, que somada à superpopulação, compõem esse clima opressivo - com anúncios gigantes e muito *neon* pela cidade, uma realidade publicitária que já é muito próxima das metrópoles atuais. Sua trama policial futurista também absorve toda a temática e estética dos filmes *noir* - populares na década de 1940. Desta forma, em meio a esse universo caótico, a trama do filme aos poucos vai revelando suas camadas.

> No ano de 2019, as colônias interplanetárias são exploradas e trabalhadas por avançados andróides conhecidos como replicantes. Uma vez que os recursos naturais parecem esgotados em nosso planeta, as árduas tarefas que realizam estes escravos são fundamentais para fins de preservação e continuidade da sociedade humana. A Corporação Tyrell, encarregada da fabricação dos replicantes, desenvolveu uma série aperfeiçoada conhecida como Nexus-6. Unidades especializadas, com maior inteligência, autonomia e com certa capacidade para desenvolver emoções. Para poderem ser controlados, os Nexus-6 foram desenvolvidos para terem uma vida útil de somente quatro anos. Seis replicantes se rebelam em uma das colônias espaciais, assassinando 23 pessoas e retornando a Terra. Mesmo sob proibição se transladam de maneira clandestina para a cidade de Los Angeles. Diante de eventualidades como esta, as autoridades formaram um esquadrão de policiais conhecidos como *blade*

runners, dedicados ao extermínio desses replicantes (BECK, 2009, p. 206).

O filme - conforme Beck retrata - utiliza o avanço tecnológico para desenvolver a sua trama, e entre seus principais destaques e inovações para o gênero de ficção e para cinema como um todo está o movimento *cyberpunk*, que soma-se ao estilo de filmes *noir.*

O termo *cyberpunk* surge e ganha popularidade em meados da década de 80, após sua primeira aparição em uma estória - intitulada "*Cyberpunk*" - do escritor Bruce Bethke publicada em 1984 (SHINER apud DYENS, 2001). Entretanto, é possível identificar fortes caracteristicas deste subgênero em obras literárias anteriores a criação do termo desde dos anos 50, como nas obras de Phillip K. Dick, por exemplo, com o próprio "*Do Androids Dream of Eletric Sheep?*", livro de 1968 que serviu de inspiração para *Blade Runner*. Essa termologia provém da união entre a palavra "*cyber*" relativo a cultura das tecnologias digitais e a palavra "*punk*" referindo-se ao movimento surgido na década de 70 na Inglaterra, geralmente associado a rebeldia e independência em relação ao sistema. Em outras palavras, o *cyberpunk* é um movimento da ficção científica surgido na literatura caracterizado por unir as altas tecnologias com o caos urbano (LEMOS, 2004) e, assim, possui uma forte ligação com as temáticas distópicas ao retratar os problemas futuros iminentes da humanidade. Mas, ao contrário de obras distópicas - onde podem haver diversas circunstâncias para a decadência da raça humana, o *cyberpunk* tem ênfase na relação de um futuro negativo com os meios tecnológicos, com esta não cumprindo à expectativa de que os problemas da figura humana seriam resolvidos.

Além da temática *cyberpunk*, a ambientação *noir* é um aspectos fundamentais para construção do clima de tensão e claustrofobia presente em *Blade Runner*. O termo *noir* surgiu na França (*film noir*, que significa "filme preto" - uma característica-base desse estilo cinematográfico) como uma forma de definir um subgênero dos *thrillers* norte-americanos (HAYWARD, 1996). Popular entre os anos 40 e 50, o *noir* possui uma identidade própria, definida por algumas características, tais como uma fotografia mais escura com cenas noturnas e contraste de luz, iluminação baixa, uso frequente de sombras e ângulos não convencionais, passando uma ideia de ansiedade e angústia para o espectador. A trama destes filmes costuma envolver crimes e investigações, com personagens cinzas e com caráter muitas vezes duvidoso. Entre os filmes que fazem parte do *noir* e se destacam estão "Pacto de Sangue" (1944), de Billy Wilder, e "A Marca da Maldade" (1958), de Orson Welles.

Um dos maiores trunfos de "*Blade Runner*" é justamente o fato de conseguir mesclar

esses dois movimentos com maestria, formando a sua própria identidade sem perder as características que definem cada um desses conceitos. A película é capaz de provocar seu espectador ao adentrar em interpretações subjetivas a partir de sua profunda expressão visual simbólica, além de suas gloriosas cenas de contemplação silenciosas acompanhadas pela trilha sonora melancólica de Vangelis (*Blade Runner OST)*. Dessa forma, o filme consegue ampliar o seu escopo, permitindo análises com maior complexidade sobre a sua trama e sobre a sua estrutura, possibilitando relacioná-lo com diferentes contextos filosóficos, históricos e sociais. Ainda que retrate temas relativamente complexos, o filme não estreou com a aclamação que possui atualmente, pois após vários problemas nas gravações, estreou nos cinemas uma versão com alterações na trama e na estrutura do filme feitas pelo estúdio, contendo uma narração expositiva em *off* (incluindo os "pensamentos do protagonista") e um final feliz, assim desagradando o diretor, o elenco e, principalmente, a crítica da época (BECK, 2009). Somente quando o filme lançou a sua versão do diretor - analisada no presente artigo - em 1991, o filme alcançou o status de obra *cult*, e foi então aclamado pela crítica especializada, sendo essa uma versão mais subjetiva e aberta do filme para diferentes interpretações e análises.

O RETRATO DA HUMANIDADE DISTÓPICA EM "*BLADE RUNNER - O CAÇADOR DE ANDRÓIDES"*

"*Blade Runner*" inicia-se em um estrondoso silêncio. A composição melancólica, realizada por Vangelis soa como uma ópera eletrônica futurista. Essa melancolia, ao passo em que são exibidos os créditos iniciais, cai lentamente, até uma explosão que se manifesta ao rufarem-se os tambores. Isto transmite a sensação de que estes gritos melancólicos caem e se transformam em bombas - uma excepcional metáfora à retórica da Guerra Fria. Este é o clima que *Blade Runner* propõe em seus símbolos visuais e sonoros ao longo de toda sua narrativa, sendo composto por elementos que trouxeram uma forte assinatura à produção e que influenciam o cinema de ficção científica até os dias de hoje.

Com os avanços na exploração espacial, a Terra é contaminada pela poluição, degradação social e um desenfreado crescimento industrial a fim de financiar o projeto de sua burguesia em rumo à colonização de novos planetas. A Terra foi deixada para sua escória, os pobres e incapacitados, tornando-se um grande terreno industrial que sustenta o projeto de 'limpeza étnico-social' da classe dominante. A Los Angeles de novembro de 2019, imaginada no filme de 1982, é visualmente muito diferente da 'Cidade dos Anjos' que conhecemos hoje. Porém, suas semelhanças político-sociais são tão contemporâneas quanto se pode imaginar.

Envolvida por uma superurbanização, a cidade é composta por prédios e indústrias monocromáticos, uma marcante miscigenação cultural américo-asiática e fortes propagandas consumistas, elementos estes que populam o horizonte nas primeiras cenas aéreas. Seu cenário urbano vive uma eterna noite após ter sido completamente contaminado pela poluição, ditando um clima depressivo ao filme por meio da composição de luz, tendo o azul como o filtro de sua 'frieza'. O sistema capitalista-corporativista desta distopia tem no consumismo uma ferramenta de alienação social que mantém este sistema de exploração de minorias étnico-sociais pelo "mundo superior", elemento este que evidencia-se nos colossais *outdoors* com propagandas nas quais promovem o consumo como um caminho para a felicidade. Zeppelins sobrevoam os entre os prédios anunciando, em meio a tragédia civilizatória que aquele ambiente representa, uma salvação anunciada: as colônias extraterrestres.

> Uma nova vida espera por você nas colônias extraterrestres. A chance de começar de novo numa terra dourada de oportunidades e aventuras. [...] O Replicante humanóide feito sob medida e projetado geneticamente para atender às suas necessidades. Então vamos, América, colocar nossas equipes lá em cima! [...] (*Blade Runner*; SCOTT, 1982).

A música do filme é um elemento indispensável logo de início. Particularmente, a trilha sonora de "*Blade Runner*" não serve como um simples guia visual que dita o ritmo do roteiro, mas sim como um elemento que compõe o perfil sonoro da cidade, dos prédios, das naves e dos próprios personagens - ou mais especificamente, como seu 'choro interno'. Esta música, composta pelo músico grego Vangelis ("*Main Titles", Blade Runner OST)*, por muitas vezes transmite a sensação de que todo este mundo não se passa de um mero sonho. Isto se deu por meio da aplicação diversas técnicas e influências na composição e mixagem, tanto com os inovadores sons extraterrestres de "O Planeta Proibido" (1956), quanto a ópera espacial de "Guerra nas Estrelas" (1977). Nesta, um elemento essencial é a reverberação, por meio de técnicas inovadoras para a época. Esta reverberação pesada implica na criação de um ambiente grave e fechado, gerando um tom de mistério, paranoia e distância, sentimentos estes que combinam com o peso emocional do filme.

O que este cenário e personagens representam, em sua linguagem fílmica, faz parte de uma conjuntura histórica inerente à pós-modernidade, representada pela crise do pensamento luminista e do projeto civilizatório moderno. Podem ser observados no filme elementos de desengate à razão e colonização social-cultural. A humanidade é submetida às leis do mercado e do estado burocrático, impondo-se à sistematização de seu cotidiano diante esta lógica

capitalista e gerando uma ruptura através do descontentamento social ao longo do processo de modernização e crescimento econômico, favorecendo então o retrocesso social em função das condições de vida e da própria condição humana. Assim, a distopia que "*Blade Runner*" representa está intrinsecamente ligada a estes fatores históricos e sociais pós-modernos.

Um dos elementos principais da discussão são os Replicantes, seres desenvolvidos geneticamente – e não clonados ou robotizados – pela poderosa *Tyrell Corporation* para trabalharem como escravos nas colônias interplanetárias. Os Replicantes NEXUS 6, nos quais o filme aborda, é um modelo superior ao próprio ser humano em força, agilidade e inteligência. Contudo, para que estes não absorvam experiências emocionais suficientes para criarem consciência crítica, foram desenvolvidos com uma validade de 4 anos. Um grupo de replicantes de combate[5] realiza um motim e parte para a Terra sob ilegalidade, pois revolta-se sobre sua condição e busca uma solução que possa aumentar seu tempo de vida. A fim de controlar esta rebelião, os *Blade Runners* são agentes de um esquadrão policial dedicado à caça e 'aposentadoria' de Replicantes, termo este que significa, na verdade, executá-los para conter sua 'ameaça'. Rick Deckard (Harrison Ford) é um experiente *Blade Runner* que é chamado de volta para a missão de investigar e deter os Replicantes rebeldes que vieram à Terra. Assim, esta abordagem dos *Blade Runner* como agentes mostra uma forte influência dos agentes de espionagem clássicos do cinema, personagens estes inspirados pelos conflitos da Guerra Fria, como James Bond (1967 – 2015), e os próprios filmes *noir*. Deckard é como estes personagens, um agente infalível e o único capaz de resolver o conflito, além de homem, alto, moreno, caucasiano; e também um ator 'galã', com idade entre 30 e 40 anos e intérprete dos ícones Han Solo (Guerra nas Estrelas, 1977) e Indiana Jones (Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida, 1981).

Os personagens do filme são marcados por sua problemática moral, que não se trata sobre a sua humanidade – mas sim sua identidade. A identidade não é determinada pela sociedade, mas pelo indivíduo, fazendo então sua formação, em essência, problemática. Uma cena que representa esta questão é a visita de Deckard à mansão de *Tyrell*, o criador dos Replicantes. Deckard vai à Tyrell a pedido de Harry Bryant (M. Emmet Walsh), chefe do departamento, a fim de submeter uma NEXUS 6 ao Teste de Voight-Kampff e conhecer melhor este tipo de Replicante. O Teste de Voight-Kampff é realizado por meio de um aparato eletrônico no qual analisa reações emotivas apresentadas pela dilatação da pupila e pela respiração dos Replicantes. Sua metodologia é feita através de perguntas com relação à moralidade humana em função de associação livre. Este teste foi inspirado no Teste de

Turing, criado por Alan Turing (1912-1954) para determinar se um computador é humano ou não por meio de características indistinguíveis ao próprio ser humano. Ao passo que Deckard chega à sala, a Replicante Rachael (Sean Young) emerge do escuro, em uma trilha sonora 'mágica'. Ao longo do filme, Rachael é caracterizada como a personagem "*femme fatale*", personagem feminina característica do filme *noir* na qual se relaciona com o protagonista mesmo representando um perigo. "Parece achar que nosso trabalho não traz benefícios ao público. [...] Já aposentou um ser humano por engano?" (BLADE, 1982) - indaga Rachel. Surge então o Dr. Eldon Tyrell (Joe Turkel), e diferentemente do que se espera do "Deus da Biomecânica", se mostra um homem fraco e frágil, mesmo que rico e poderoso. A ironia é que Tyrell é um ser humano deveras "imperfeito", tanto psicologicamente quanto fisicamente, apresentando problemas de visão e sendo um sujeito extremamente excêntrico - residindo em um prédio que se assemelha a uma pirâmide faraônica futurista. Sua sala é decorada com *bonsai* em meio a um mundo onde a fauna e a flora foram extintas e com uma grande "janela" que mostra o nascer do sol no horizonte, uma projeção digital estética completamente diferente da Los Angeles apresentada, vivendo em uma realidade totalmente particular e artificial.

Deckard, então, aplica o Teste de Voight-Kampff em Rachael, na qual acha que é o humano submetido ao teste propositalmente. Porém, Tyrell afirma que Rachael começou a suspeitar sobre sua identidade. Impressionado, Deckard questiona: "Suspeitar? Como pode não saber o que é" (*Blade Runner*; SCOTT, 1982), impressionando-se sobre a alienação do indivíduo que não conhece sua própria identidade. Assim, Tyrell responde:

> A meta da Tyrell é o comércio. Nosso lema: "Mais humano que um humano". Rachael não passa de um experimento. Começamos a identificar neles uma estranha obsessão. Afinal, não têm experiência emocional e só alguns anos para armazenar essas experiências que eu e você temos como certas. Se dermos o passado, temos um ambiente aconchegante para suas emoções e, consequentemente, podemos controlá-las melhor.
>
> Memórias. Está falando de memórias! (*Blade Runner*; SCOTT, 1982).

Rick Deckard é atormentado o filme inteiro com conflitos como estes, tal como o conflito de identidade entre si mesmo e os Replicantes ao relutar ao chamado para a missão, ao destruir a identidade de Rachael e ao descobrir que, na verdade, ele mesmo é um Replicante. A cena de romance entre Deckard e Rachael mostra uma tentativa do personagem compensar o que fez com Rachael ao revelar a ela que é uma Replicante, buscando uma nova identidade no amor de forma totalmente forçada e abusiva. Em um momento, Deckard para

que Rachael diga que o ama, jogando-a contra a parede e forçando uma reciprocidade. Essa cena também demonstra que neste futuro os indivíduos não sabem lidar com as relações humanas. Tanto Deckard quanto Rachael transparecem dificuldades em relação a operar seus sentimentos e afetos, se confundindo com medo e até certa brutalidade. Assim, sempre que Deckard faz algo que julga errado, é interessante como o filme sempre o mostra fazendo algo para tentar compensar esta ação. Após matar a Replicante Zhora em uma perseguição (Joanna Cassidy), Deckard se encontra em um conflito sobre o que fez é certo ou errado, precisando de um lugar com regras sólidas, com conexões reais – Deckard vai beber, e o filme contempla estes momentos de reflexão para as reações emocionais do personagem.

Essa falta de sensibilidade entre os seres humanos também se apresenta em outros personagens além de Deckard, como no engenheiro geneticista[6] J.F. Sebastian (William

Sanderson), que ao entrar em contato com a Pris (Daryl Hannah) fica totalmente embaraçado - mesmo antes de ter conhecimento da natureza dela como Replicante - sem saber como se comportar diante da personagem e seus gracejos. Além disso, mesmo sendo um gênio desenvolvedor da *Tyrell Corporation*, sofre com a Síndrome de Matusalém - o que causa rápido envelhecimento e deterioração de suas glândulas. Ao revelar isto, Pris questiona se é este o motivo de ainda estar na Terra e ele confirma dizendo que não passou nos exames médicos. Ou seja, a ascensão social deste futuro não depende apenas da classe, mas também de uma plena condição fisiológica. Desta forma, é irônico pensar que um dos responsáveis pela criação de seres a partir de um aperfeiçoamento fisionomia humana possua uma fisionomia "imperfeita". Não seria possível neste futuro usar a tecnologia para melhoria das condições humanas e/ou cura de doenças? Esse é um reflexo da pós-modernidade, onde a ciência e o desenvolvimento tecnológico são usados como ferramentas para sustentar o capitalismo e não mais com o intuito de benefício humano (DINUCCI, 2013, p. 14).

Na cena seguinte em que Roy (Rutger Hauer) e Pris se apresentam como replicantes para Sebastian, percebe-se uma grande admiração do humano para com os seres biogeneticamente criados - processo no qual ele teve participação Por outro lado, os Replicantes transparecem não gostar quando Sebastian pede para que demonstrem suas habilidades, como se associasse ambos a meras máquinas. Roy então rebate: "Não somos computadores, Sebastian. Somos de carne o osso" (*Blade Runner;* SCOTT, 1982). Pris complementa com a famosa frase de René Descartes, fundador da filosofia moderna, "Penso, logo existo", na forma de reforçar sua autonomia e reafirmar-se como ser pensante e individual.

Um elemento emblemático do filme é a importância que é dada aos olhos como uma metáfora. Em uma das cenas iniciais, a câmera dá um *close* em um olho, no qual reflete o cenário futurista e industrial com explosões advindas das fábricas, dando a impressão de que este olho contempla o mundo inteiro. No decorrer do filme, é expressado que olhos possuem um significado ligado à 'essência de vida', como por exemplo quando Leon tenta matar Deckard enfiando seus dedos nos olhos do *Blade Runner*; da mesma maneira que Roy assassina o Tyrell - seu criador. Os olhos também representam uma dicotomia entre humanidade e artificialidade, mostrando em diversas cenas onde os Replicantes apresentam um brilho "estranho" - quase que para diferenciá-los -, que se intensifica quando eles se identificam como Replicantes ou quando cometem atos desumanos - como é sugerido nos olhos de Roy durante eliminação de seu criador. Portanto, estes olhos não apenas vêem, mas

revelam.

O fato de que se chegou a um nível tecnológico tão avançado a ponto de o desenvolvimento de seres como os Replicantes se tornar algo banalizado no ambiente do filme, fazendo com que mesmo que esses humanóides desenvolvam emoções cada vez mais próximas às humanas, ainda serão tratados como apenas mais um objeto a ser comercializado. Isto fica ainda mais claro na cena logo após a morte de Zhora, em que o detetive Bryant faz uma piada com o corpo da Replicante caído no chão, como se fosse apenas um objeto qualquer: "Sua aparência está tão ruim quanto a da Replicante que deixou na calçada." (*Blade Runner*; SCOTT, 1984) - ignorando o fato de que aquele ser possuía uma consciência.

Nas cenas finais onde o filme chega ao seu *climax* - e após Roy passar pela descoberta de que sua vida não poderia ser prolongada, Deckard e Roy se encontram em confronto no terraço do apartamento de J. F. Sebastian, enquanto chove. O *Blade Runner*, em uma tentativa de fuga - sendo esta a única coisa que pode fazer estando desarmado -, salta em direção ao terraço de um prédio ao lado. Entretanto, Deckard quase despenca ao fazer isso, conseguindo apenas segurar-se em uma viga exposta do prédio; logo em seguida Roy salta com sucesso para o prédio. Eis que no momento crucial quando Deckard está prestes a se soltar e cair, Roy repentinamente o salva, segurando-o pelo braço e o deixando em segurança no terraço. Deckard não compreende a ação do Replicante, e olha-o ainda muito confuso e amedrontado. A partir disso Roy, senta-se, olha com simplicidade e condolência para o *Blade Runner* - que fora encarregado de eliminá-lo - e começa a falar sobre a sua breve experiência de vida:

> "Vi coisas nas quais vocês nunca acreditariam. Naves de ataque em chamas perto da borda de Orion. Vi a luz do farol… cintilar no escuro no Portal de Tannhaüser. Todos esses… momentos se perderão… no tempo… como… lágrimas… na chuva. [...] Hora de morrer" (*Blade Runner*; SCOTT, 1982).

Em seu último momento de vida, Roy, o Replicante, tem sua redenção cometendo o ato mais humano - e empático - visto durante todo o longa-metragem: ele salva a vida de seu próprio caçador. Durante toda essa cena, Roy carrega em sua mão esquerda uma pomba branca, uma representação da paz, e após sua morte, a pomba voa em direção ao céu, destoando-se por entre os prédios escuros, sendo esta pomba possivelmente o único animal não-artificial do filme. Então, Gaff (Edward James Olmos) - braço direito do detetive Bryant, encarregado de supervisionar Deckard - repentinamente surge parabenizando o *Blade Runner* por "aposentar" todos os replicantes, até que antes de retirar, diz: "É uma pena que ela não vá

viver. Mas na verdade, quem vai?" (*Blade Runner*; SCOTT, 1982) referindo-se a Rachael e à condição humana mais assertiva, que é a morte. Deckard então volta ao seu apartamento, temendo que a Replicante não esteja mais viva. Após confirmar que ela está bem, ambos se aprontam rapidamente com o intuito de fugir antes que outro *Blade Runner* venha caçar Rachael. Ao saírem pela porta, Deckard se depara com um pequeno origami[7] de um unicórnio,animal que constante de Deckard sonhava, levantando ao questionamento sobre qual a verdadeira natureza do personagem, fazendo com que Deckard, o caçador de andróides, seja possivelmente um Replicante. Este é um símbolo carregado desde o início do filme que apenas revela-se o questionamento em seu final. Anos depois, o diretor Ridley Scott confirmou em uma entrevista que sim, Deckard é um Replicante. E esta amarração, portanto, é a maior contradição que este enredo aborda - o caçador, na verdade, sempre foi a caça. As contradições que Deckard buscava nos Replicantes estavam, na verdade, dentro de si mesmo, dentro de sua própria vulnerabilidade na condição de ser humano.

CONCLUSÕES

"*Blade Runner*, o caçador de andróides" é um filme que foi capaz, mesmo em pleno ano de 1982 onde a retórica da Guerra Fria direcionava o pensamento humano entre discussões entre dois projetos ideológicos opostos, visualizar um futuro onde o projeto capitalista se saiu vencedor, quebrando a concepção utópica de sociedade para aqueles que ainda vivem na Terra nesta distopia: os pobres e 'incapazes'. Pois, na perspectiva da burguesia que está nas colônias extraterrestres, o futuro proposto por "*Blade Runner*" é, na verdade, a mais bela utopia.

Assim, por trás de toda a evolução tecnológica e todas as conquistas da exploração humana, há uma mão de obra que a sustenta, há sempre um conflito de interesses. Durante a Guerra Fria, a evolução tecnológica foi extremamente acentuada, assim como nas duas Guerras Mundiais. Portanto, a sociedade da época imaginava que esta curva evolutiva aumentaria ainda mais no século XXI, concretizando anseios como o "carro voador" e o andróide "mais humano que o próprio humano". Contudo, esta expectativa é frustrada no momento que o século XXI não é marcado por conflitos como no século XX, pois com o dito "Fim da História", nossa sociedade é caracterizada pelo acúmulo de capital e sofisticação das ferramentas de controle e alienação social que mantêm esta ordem - aspectos estes que são os elementos principais que compõem a obra em sua essência.

O filme, portanto, recria o filme *noir* em pleno anos 80, adicionando sua camada de

ficção científica distópica, mas também sendo o primeiro filme *noir* colorido, o que é atualmente denominado como *tech-noir*. Esta capacidade de reinvenção de seu próprio gênero foi o que fez "*Blade Runner*" influenciar novas obras de ficção científica e novas reflexões sobre o futuro da humanidade, como visto no movimento *cyberpunk*. Além disso, o filme abre diversas possibilidades para abordagens sobre o contemporâneo, como abordagens tecnológicas, sociais, psicológicas, e também feministas e racistas.

As abordagens em relação à pós-modernidade apresentadas mostram que o filme utilizou o desenvolvimento emotivo dos personagens como uma metáfora daquele presente, na época de sua produção, e seus anseios e expectativas futuras, que sendo uma obra distópica, são essencialmente pessimistas. Assim, acerta ao prever os efeitos da pós-modernidade em nossa sociedade contemporânea: um mundo com um alto desenvolvimento tecnológico voltado ao mercado corporativista, a desvalorização e desengate da razão e da ciência como meios de visualização e interpretação da realidade, a criação e massificação de meios de controle social, o consumismo como uma ferramenta de alienação, o financiamento corporativista da exploração de colônias espaciais para a burguesia, como a *SpaceX* - diferentemente das agências estatais da corrida espacial, como a NASA e a Roscosmos.

O que aprendemos, enfim, com personagens como Deckard, Rachael, Roy e Tyrell, são como o modo que visualizamos nossa condição na sociedade em que vivemos afeta a nossa condição psicológica, que afeta o curso da sociedade e, consequentemente, da História. Afinal, a História é feita pela humanidade, pois ela é um meio de se analisar seus efeitos em relação ao tempo. Portanto, a missão do historiador é não deixar que esta História se perca no tempo, como lágrimas na chuva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLADE Runner. Diretor: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward Ward; James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. Los Angeles: Warner Brothers, 2007 [1982]. 1 DVD (117MIN), Color. Produzido por Warner Video Home.

BECK, José Orestes. Esses momentos "não" ficarão perdidos no tempo como lágrimas na chuva. Blade Runner: da pré-produção ao culto. In: GUAZZELI, Cesar Augusto Barcellos; DOMINGOS, Charles Sidarta Machado; BECK, José Orestes; QUINSANI, Rafael Hansen (organ.). *A prova dos 9*: a História Contemporânea no Cinema. Porto Alegre: EST, 2009, p. 203-214.

BRAGA, Ana Lívia. O Olho da História. *O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade:* Blade Runner e seu repertório simbólico. Salvador, n. 6, p. 1-19, 2004.

DINUCCI, Aldo. Blade Runner, pós-modernidade e totalitarismo. *Viso - Cadernos de estética aplicada*, Niterói, v. 7, n. 13, p. 9-24, 2013.

DYENS, Ollivier. Metal and flesh. *The evolution of man: technology takes over*. Cambridge: MIT Press, p. 105, 2001.

FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, Jacques. *História*: novos objetos. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976, p. 199-215.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. *Teoria Crítica e Literatura:* a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. *Revista Anuário de Literatura*, v. 18, n. 2, p. 201-215, 2013.

HOBSBAWM, Eric. *Era dos extremos:* o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KONRAD, Diorge Alceno. Fim da história com a Guerra dos Mundos? In: GUAZZELLI, Cesar Augusto Barcellos; DOMINGOS, Charles Sidarta Machado; BECK, José Orestes; QUINSANI, Rafael Hansen (organ.). *Fim do mundo*: guerras, destruição e apocalipse na história e no cinema. Porto Alegre: Argonautas, 2012, p. 109-116.

LEMOS, André. *Ficção científica cyberpunk*: o imaginário da cibercultura. *O imaginário da cibercultura*, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 11-16, 2004.

LUNARDELLI, Fatimarlei. Versões e interpretações de Blade Runner: o caçador de andróides. In: GUAZZELLI, Cesar Augusto Barcellos; DOMINGOS, Charles Sidarta Machado; BECK, José Orestes; QUINSANI, Rafael Hansen (organ.). *A prova dos 9*: a História Contemporânea no Cinema. Porto Alegre: EST, 2009, p. 215-223.

ORTIZ, Helen Scorsatto. A Guerra dos Mundos: de H. G. Wells a Steven Spielberg. In: GUAZZELLI, Cesar Augusto Barcellos; DOMINGOS, Charles Sidarta Machado; BECK, José Orestes; QUINSANI, Rafael Hansen (organ.). Fim do mundo: guerras, destruição e apocalipse na história e no cinema. Porto Alegre: Argonautas, 2012, p. 117-123.

OZIMOV, Izaak Judah; ASIMOV, Isaac. How easy to see the future!. *Natural History,* Nova York, v. 84, n. 4, p. 92, 1975.

QUINSANI, Rafael Hansen. A revolução em película: a relação cinema-história e a transformação do paradigma historiográfico. Tese (doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-graduação em História. Porto Alegre, 2015. 312 p.

VIZENTINI, Paulo. A Guerra Fria. In: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste. O Século XX. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003, p. 197-225.

WILLIAMS, Douglas E. Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner". *International Political Science Review*. Londres, v. 9, n. 4, p. 381-394, 1988.

HAYWARD, Susan. Cinema Studies: The Key Concepts. Londres, v. 4, p. 149-150, 2013.