

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### BLADE RUNNERS SONHAM COM O ESPAÇO? – UMA ANÁLISE INTERMIDIÁTICA DO ESPAÇO

Allana Dilene de Araújo de Miranda (UFPB)  
e Luiz Antonio Mousinho (UFPB)  
allana.dilene@gmail.com

RESUMO: O espaço representado na obra literária pode ter vários papéis na construção de sentido do texto, atuando, inclusive, como fator de grande importância na significação da personagem de ficção. Este artigo, resultado de estudo em andamento, visa analisar como se dá essa representação em três diferentes mídias, e perceber como os elementos espaciais e visuais atuam na construção de sentido do texto. Nossos objetos de estudo serão, na literatura, o romance *Androides sonham com ovelhas elétricas* (Dick 2014); no cinema, o filme *Blade Runner* (Scott 1982); nas histórias em quadrinhos, o título *Do androids dream of electric sheep* (Parker 2009-2011).

PALAVRAS-CHAVE: espaço; *mise-en-scène*; personagem.

#### 1. INTRODUÇÃO

Não é difícil que a personagem, em uma obra de ficção, ganhe destaque a ponto de ofuscar outros elementos, como enredo e espaço. No entanto, como aponta Osman Lins (1987: 69), “tudo na ficção sugere a existência do espaço”. Mesmo que nosso vocabulário psicológico prático contribua mais ao estudo e análise de personagens, a relação entre estes e o espaço que os cerca é, para o crítico, cambiante, de influência dialógica e contínua. Elementos que compõem o espaço podem ser integrados à caracterização de uma personagem, e o contrário (Lins 1987: 72). Se nosso cotidiano social “nos fornece um grande repertório de maneiras de descrever a ação humana” (Bordwell 2008: 59), estudar a personagem em conjunto com o espaço que a cerca pode se provar um caminho crítico prolífico.

Talvez essa predominância da personagem se dê, além do papel “de adesão afetiva e intelectual do leitor” (Candido 2005: 54), também por um desejo de melhor compreender a natureza humana. Esta seria, de acordo com Antonio Candido, uma das principais funções da ficção: prover ao receptor “um conhecimento mais completo, mais coerente do que o conhecimento decepcionante e fragmentário que temos dos seres” (2005: 64). Levando suas vidas fictícias, por vezes em cenários fantasiosos e impossíveis à nossa experiência, as personagens mostram-se mais claras à nossa compreensão do que aqueles ao nosso redor, repletos de áreas indeterminadas e desconhecidas.

Personagens, porém, não caminham em um vácuo: como suas contrapartes reais e menos completas, elas interagem com objetos, relacionam-se com outros seres, levam sua vida em ambientes equiparáveis, na sensibilidade do receptor, àqueles em que vivemos. E esses mesmos espaços carregam, muitas vezes, elementos de significação pertinentes à construção da própria personagem. David Bordwell destaca a importância do estudo da composição visual de um filme, afirmando que, sem esses elementos, “não poderíamos apreender o mundo da história. O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar” (2008: 58).

Este trabalho se propõe a analisar a representação do espaço, bem como o uso da *mise-en-scène* em três diferentes obras: na literatura, com o romance *Androides sonham com ovelhas elétricas*, de Philip K. Dick (1968); no cinema, com o filme *Blade Runner* (Ridley Scott, versão de 1992); e na história em quadrinhos (daqui em diante, chamada de HQ) *Do androids dream of electric sheep?* (Tony Parker 2009-2011).

## 2. DIFERENTES ESPAÇOS, DIFERENTES MUNDOS

Tanto Oziris Borges Filho (2008) quanto Luis Alberto Brandão (2007) atentam, em suas considerações, para a categoria espaço como situacional do contexto socio-econômico das personagens. Essa tendência muito corrente nos Estudos Culturais é um dos caminhos que apontam para além da função denotativa de espaço como local(is) em que a trama acontece. Além desse caráter contextual, porém, ambos os autores reconhecem que essa representação poderá vir revestida de subjetividade, deixando-se “contaminar” pela *focalização*, ou “a representação da informação diegética que se encontra ao alcance de um determinado campo de consciência”, conforme Ana Cristina Lopes e Carlos Reis definem o conceito, a partir de Gérard Genette. Para os autores, a focalização, “além de condicionar a quantidade de informação veiculada, atinge sua qualidade, por traduzir uma posição afetiva, ideológica, moral e ética em relação a essa informação” (Reis & Lopes 1988: 246-247).

É com base nesses valores afetivos que se imbricam com o enunciado, através do foco narrativo, que Brandão (2007) percebe um dos modos de ocorrência do espaço como focalização. Para o autor, “a visão, entendida mais ou menos literalmente, mais ou menos próxima de um modelo perceptivo, é tida como uma faculdade espacial,

baseada na relação entre dois planos: espaço visto, percebido, concebido, configurado; e espaço vidente, perceptório, conceptor, configurador” (2007: 11).

As considerações do pesquisador, acrescentamos, como elemento basilar nas obras em análise, um espaço não-representado, o sideral. Nos três textos, o espaço fora do planeta ganha grande importância narrativa, especialmente quanto à idealização por parte do protagonista Deckard e a percepção negativa deste lugar por parte de outros personagens. Esse espaço é tão configurador e construtor de sentido quanto os que encontram representação no enunciado.

No tocante às outras mídias, considera-se a disposição e ocupação do espaço de tela/de quadro, analisados de acordo com a categoria da *mise-en-scène*. Apesar de se tratar de um arcabouço cinematográfico, entende-se que, por comportar pontos semelhantes aos das histórias em quadrinhos, a *mise-en-scène* pode ser aplicada ao estudo da HQ em análise, com as devidas proporções e ressalvas, uma vez que a mídia tem preocupações individuais (como a disposição dos balões de fala, além de suas próprias convenções de continuidade). As discussões de David Bordwell e Kristin Thompson (1997) servirão como ponto de partida, além do trabalho do próprio Bordwell sobre a encenação (2008).

De acordo com Bordwell e Thompson, o termo *mise-en-scène* é utilizado para se referir

ao controle do diretor sobre o que aparece no enquadramento do filme. Como seria de se esperar pelas origens teatrais do termo, inclui aqueles aspectos que se justapõem à arte do teatro: o cenário, a iluminação, o figurino e o comportamento dos personagens. Ao controlar a *mise-en-scène*, o diretor prepara a encenação para a câmera. (Bordwell & Thompson 1997: 169)

Sobre os cenários, os autores destacam que, no cinema, eles podem “vir à frente; não precisam ser apenas o que contém os eventos humanos, mas podem entrar dinamicamente na ação narrativa” (1997: 172), o que condiz com uma das funções do espaço elencadas por Borges Filho, na qual o espaço pode “representar os sentimentos vividos pelos personagens” (2008: 2).

### 3. SOBRE MÁQUINAS E SENTIMENTOS

O romance de Philip K. Dick, publicado em 1968, descreve, sob a focalização de Rick Deckard e J. R. Isidore, uma Terra em estado de decadência e abandono pós-guerra nuclear. O primeiro, protagonista e uma espécie de agente terceirizado da polícia, é encarregado de encontrar e aposentar andróides foragidos que tentam se passar por humanos. O segundo é o que o narrador chama de “cabeça de galinha”, uma pessoa com as faculdades mentais e motoras prejudicadas pela radiação que contamina toda a atmosfera.

Seguindo a premissa de Borges Filho de que o espaço engloba também os objetos com que os personagens interagem (2008: 1), ganham destaque no romance dois aparelhos cotidianos: o sintetizador de ânimo e a caixa de empatia. O primeiro é um aparelho que, como o nome indica, é utilizado para estimular sentimentos e programá-los. Desta forma, sentimentos difíceis de lidar como a solidão, luto e perda poderiam facilmente ser superados com estímulos eletrônicos ao cérebro:

Assim, embora ouvisse o vazio intelectualmente, não conseguia senti-lo. Minha primeira reação foi de gratidão por nós termos podido comprar um sintetizador Penfield. Só que aí senti como isso era doentio, perceber a ausência de vida não só no prédio, mas em tudo, e não reagir a nada, percebe? Não, acho que você não entende. É que isso passou a ser considerado uma indicação de doença mental; chamam-na de ‘ausência de afeto adequado’. Então deixei o som desligado e fiquei testando o sintetizador de ânimo até que finalmente descobri um ajuste para a desilusão. (Dick 2015: 17)

Deckard, usuário assíduo do sintetizador, não consegue compreender a necessidade da esposa de se colocar em um estado de depressão profunda de iniciativa própria. Evitar o sofrimento e a percepção do abandono por estímulos artificiais não seria, também, uma maneira de maquiagem a realidade? No entanto, essa produção não-natural de sentimentos tornaria a experiência de *senti-los* menos real?

Questionamentos e dúvidas acerca da realidade é um tema recorrente na ficção de Philip K. Dick, e com Deckard não é diferente. Sua discussão com a esposa antecipa a incerteza que irá angustiá-lo pelo resto do dia, acerca do papel que exerce enquanto caçador de recompensas. Quem ele estaria protegendo, afinal? Uma sociedade baseada em emoções produzidas, em aparências e empatia *fabricados* por uma religião também manipulada?

A corrente religiosa predominante é a do mercerismo, cuja prática se dá através da caixa de empatia. Produzida para prover a fusão com Mercer, é através dela que a sociedade compartilha das experiências do mártir religioso: uma longa escalada, durante a qual ele é apedrejado e perseguido por pessoas que ele desconhece. Com base nos preceitos da empatia e de vivenciar as experiências de dor do outro, aprende-se a valorizar a vida natural acima de qualquer coisa, especialmente a dos animais. Assim, é socialmente condenável que um alguém não tenha um animal para cuidar, e inaceitável que alguém mate um animal propositadamente.

Isidore faz uso frequente da caixa de empatia, vivenciando as mesmas experiências em conjunto com várias outras pessoas. Marginal que é, essa é a única maneira de ele sentir pertencente a algo. Impossibilitado de ter um animal, gentileza dos preços astronômicos alcançados pelos espécimes em extinção, essa é a maneira que encontra de demonstrar seu apreço pela religião, que convenientemente prega o bem estar de todos os seres vivos, mas não se delonga em explicações para o destino de pessoas como o próprio Isidore, proibido de emigrar e condenado a permanecer na Terra:

Havia feito a travessia daquele jeito usualmente perplexo; de novo havia ocorrido a fusão física – acompanhada de identificação mental e espiritual – com Wilbur Mercer; assim como a todos que neste momento apertassem os manetes, fosse na Terra ou em um dos mundos colonizados. Ele os sentiu, os outros, incorporou a balbúrdia de seus pensamentos, ouviu em seu próprio cérebro o rumor de suas muitas existências individuais. Eles – e ele – só se importavam com uma coisa; esta fusão de suas mentalidades orientava sua atenção para a colina, para a subida, para a necessidade de ascensão. (Dick 2014: 33-34)

Importante pensar nas relações econômicas envolvendo os animais, e como elas moldam os dois personagens focais do romance. Deckard vê-se preso à Terra por conta de seu trabalho, e se frustra por não conseguir comprar um animal *real*. Isso faz com que aceite a tarefa de procurar e destruir seis andróides no tempo de um dia, experiência que o exaure física e mentalmente, e de modo irônico o leva a reconhecer o valor da vida artificial. Isidore, que imediatamente empatiza com os andróides refugiados, preso ao planeta porque foi considerado inapto a emigrar, é desenganado ao final, quando se depara com uma aranha mutilada por aqueles que quis proteger. Esses filtros afetivos e ideológicos permeiam a narrativa, mas nenhum dos dois personagens são capazes de perceber a motivação mercadológica por trás da religião que professam. A sociedade demanda a demonstração de empatia ao cuidar de animais, esperando, assim, evitar um outro conflito armado catastrófico. Com isso, os espécimes cada vez mais raros alcançam preços altíssimos, tonando-se *mercadorias* muito valorizadas. Ao mesmo tempo, ela também isola os indivíduos considerados incapazes, fomentando uma prática de superioridade e segregação.

Deckard tenta a fusão com Mercer pela caixa de empatia, e durante sua experiência o próprio mártir justifica a tarefa do policial. “Você será requisitado a fazer coisas erradas não importa onde vá. É a condição básica da vida, ser obrigado a violar a própria identidade. Em algum momento, toda criatura vivente vai fazer isso. É a sombra derradeira, o defeito da criação; é a maldição em curso, a maldição que alimenta toda a vida. Em todo o lugar do universo” (Dick 2014: 172). No entanto, é revelado que Mercer não passa de um ator contratado; que toda a experiência coletiva não é apenas mediada pela máquina, mas *produzida* por ela. Pergunta-se mais uma vez: esse fato torna a experiência menos real? O herói, a essa altura, não se importa. Se Mercer for uma farsa, a realidade também é.

Deckard, ao final, segue para o deserto. Vazio, infértil, é assim que o personagem se sente, e pela primeira vez, ele parece não se importar. Ele cumpriu a tarefa, fez o que ninguém jamais havia feito, mas não obtém nenhuma realização, mas sente-se pior do que nunca. Que tipo de humano é ele, afinal, que retira o direito de viver dos outros por dinheiro?

#### 4 ESTÉTICA RETROFITTING E CENÁRIOS

*Retrofit*, termo sem tradução adequada no português, refere-se à prática de adaptar tecnologias novas a outras antigas, recorrente em diversos campos, como a construção civil e a engenharia elétrica. No caso do filme analisado, é utilizado também pela crítica para se referir à concepção visual de Ridley Scott, e permeia toda a obra, desde a construção dos cenários passando pelo figurino e penetrando na própria estrutura do texto.

Essa estética *retrofit* tem início pela própria produção do set. Grande parte dos planos da cidade foram gravados em um cenário reaproveitado, construído na década de 20 e conhecido por *Old New York* (Sammon 1991: 100). Para representar uma Los Angeles futurista e decadente, Ridley Scott fez ajustes em construções já existentes, adicionando camadas de tecnologia e de sujeira.

Na Los Angeles de 2019, podem-se ver construções que foram adaptadas às tecnologias do cenário futurista do filme, embora ainda guardem algo de familiar ao espectador, como colunas de sustentação de uma fachada remetendo à Antiguidade Clássica ao lado de prédios de arquitetura de traços mais retos, decorados com neon. Essa sobreposição de elementos criam cenários escuros, opressores e repletos de zonas indeterminadas, visão pessimista da urbanização massiva e dos avanços tecnológicos. Tal percepção é compartilhada pelo *cyberpunk*, movimento que se iniciava na literatura de ficção científica, caracterizado por uma estética de alta tecnologia e baixa qualidade de vida, na qual predomina o “decadentismo, o domínio de grandes corporações, e o questionamento do conceito de humanidade a partir de uma oposição com o humano” (Amaral 2006: 197-198).

Esse embate entre *velho* e *novo* coabita toda a narrativa do filme, de forma que a estética rima com o conflito que move a trama. Deckard, o detetive implacável, é a barreira que separa os humanos “autênticos” e os replicantes. E como os cenários *ajustados*, nos quais as influências se perdem e não podem ser rastreadas, as fronteiras entre esses limiares são perturbadas e imprecisas: quem, afinal, é mais humano? Aqueles que lutam pelo direito de ter sua existência reconhecida, criados pelas mãos humanas, ou seus criadores, que temem ser aniquilados por criaturas superiores em tantos aspectos? Sobre essa polarização, Joseph Francavilla declara ela que “implica na ameaça da substituição: o original pode perder sua singularidade e identidade para o outro que tome o seu lugar” (1991: 7).

Essa tendência ao reaproveitamento de construções antigas e sua adaptação às novas tendências tecnológicas fazem parte de uma concepção do diretor sobre o que aconteceria com a arquitetura e a construção civil: seria tão caro demolir prédios para construir novos que o investimento financeiro não valeria a pena (Kerman 1992: 17). Tal percepção é coerente quando se considera a possibilidade de colonização extraplanetária – se há um outro mundo para ser estudado, habitado e descoberto, sem os problemas ambientais desse planeta, os investidores voltariam sua atenção para os lugares que apresentassem mais retorno financeiro. O *velho*, representado

nesse espaço pela massa de pessoas desconsideradas para a emigração, deve ser abandonado para que decaia e se destrua sozinho.

O *retrofit* também aparece na história em quadrinhos, embora não de maneira tão seminal. Essa diferenciação na estética se dá, pensamos, pela distância temporal entre os textos – o futuro antevisto pela ficção científica dos anos 80 está longe de ser o que se concretizou. O quadrinho adota uma estética mais adaptada às tecnologias contemporâneas, não apenas nos cenários, mas no figurino e nos mecanismos utilizados pelos personagens.

Além da arquitetura contemporânea, a HQ traz, em seus espaços, marcas claras de uma guerra devastadora: automóveis amontoados pelas ruas, crateras no chão e prédios destruídos fazem-nos perceber não só as consequências desse conflito, mas o estado de abandono em que o planeta está, incorporando esses elementos do romance. Com o ambiente hostil e ameaçador à vida humana, as pessoas se voltaram para as colônias espaciais, deixando para trás aqueles fisicamente inaptos a perpetuarem a espécie, ou quaisquer outros arraigados demais às lembranças de seu planeta natal para deixá-lo.

Essa estética conflituosa, sempre na tensão entre o velho e o novo, transparece a caminhada incerta de Deckard em sua jornada. Como no filme, os limites morais tornam-se apagados, e a vida sintética, no fim, não parece menos valorosa do que a concebida naturalmente. Os andróides, supostamente mais capazes que os seres humanos, também têm um tempo limitado de vida, e também lhes é negado o direito de existirem como indivíduos livres. Mais de uma vez, o caçador de recompensas questiona seus motivos e feitos, e o que nos parece é que Deckard, enquanto representante de uma humanidade receosa pelo futuro, teme ser deixado para trás e tornar-se entulho, um amontoado obsoleto e ultrapassado. Isso faz com que se aferre a elementos que o diferenciariam das criaturas que persegue, o que se traduz em seu apego pela religião e pela vida animal.

Enquanto a HQ nos traz uma cidade desolada e em estado de abandono, com grandes construções prontas para ninguém, o texto fílmico prefere se concentrar nos espaços públicos apinhados de pessoas que não se olham nem se cumprimentam. Aquelas que foram esquecidas ou recusaram-se a esquecer seu planeta natal, e mesmo em um ambiente pouco confortável, procuram alguma forma de contato humano.

Nessa corda-bamba entre o natural e o sintético, o novo e o velho, está Deckard: questionando sua identidade, seu dever e até mesmo suas experiências, ele tenta “se ajustar” ao mundo que se desenlaça ao seu redor. Ambos os personagens começam a questionar seu dever a partir do contato com Rachel, mas chegam a destinos bem diferentes. O Deckard do filme encontra conforto e segurança em sua relação com a andróide, como pode ser percebido pela construção de cena mais amena e íntima nos momentos em que estão juntos. Já o protagonista da HQ e do romance tenta se amparar em suas visões religiosas, e, no entanto, não encontra nenhum alívio real.

Quanto a Isidore, seu par fílmico seria o personagem Sebastian, ambos proibidos de emigrar. No filme de Scott, porém, essa proibição se dá em virtude de sua “decriptude acelerada”, uma condição sob a qual seu corpo envelhece bem mais rápido do que deveria, o que o coloca em pé de igualdade com os replicantes, que buscam mais tempo de vida e o exercício de suas liberdades individuais.

Sebastian e Isidore, tanto no filme quanto na HQ, ocupam prédios abandonados, que refletem sua condição de esquecidos pela sociedade. Ambos moram sozinhos, até o momento que se veem dividindo espaço com os androides. No filme de Scott, porém, o geneticista tenta suplantar sua solidão *fazendo* amigos, uma espécie de Gepeto da alta tecnologia. Seu apartamento é abarrotado de bonecos diversos, alguns que reagem a sua presença, cumprimentando-o e celebrando sua chegada. Nos modernos replicantes, Sebastian vê não apenas pessoas com problemas parecidos com os seus, mas a realização máxima do seu trabalho: seres humanos plenos, conscientes e com desejo de viver.

O personagem Isidore da HQ, porém, não conta com esse privilégio. De repente, seu apartamento está habitado por androides que não só ele desconhece, como também agem de maneira incompreensível. Como o resto da cidade, seu prédio está vazio, ocupado pelo entulho e pelos detritos da presença humana. Para preencher o silêncio, ele se utiliza de uma TV velha, alquebrada como ele. Nos androides com que interage, Isidore vê uma esperança para sua própria solidão. Quando de seu encontro com Deckard, porém, ele percebe o que julga ser a incapacidade das máquinas de empatizarem com os outros, e, como antes, vê-se abandonado em um quadro de página inteira onde suas sensações e lembranças se misturam.

## 5. O FENÔMENO NOIR, FIGURINO E PRODUÇÃO DE SENTIDOS

Fernando Mascarello (2006) traça um panorama histórico do *film noir*, levantando os problemas de conceituação da categoria nos estudos de cinema. Como características do fenômeno, o autor cita o tema central do crime, a caracterização ambivalente de seus personagens, o tom pessimista e fatalista, além da atmosfera paranoica e claustrofóbica presente nos filmes (Mascarello 2006: 182).

Esses traços mencionados estão muito marcados nos textos estudados, como podemos notar na ambiguidade acerca da identidade de Deckard enquanto androide ou humano, na dubiedade moral das personagens e nos ambientes opressores.

No texto fílmico de Ridley Scott, essa característica é ainda mais marcante. Toda a construção visual (os cenários, a iluminação, as sombras que se multiplicam) é trabalhada com o sentido de trazer dúvidas sobre aspectos da sociedade, problematizando-os. O conceito de humano; o papel do herói derrotista que recupera sua própria humanidade; a paranóia a respeito de si mesmo, são questionamentos presentes também na visualidade do texto fílmico.



A presença da *femme fatale*, comum aos filmes *noir*, é outra recorrência nos textos estudados. A personagem Rachel é responsável, no romance e nos quadrinhos, pela queda moral do herói: ao sentir-se traído por ela, ele resolve prosseguir com a tarefa que lhe foi imposta. No filme, por outro lado, seu papel é de redentora, fazendo-o questionar suas práticas e recuperar sua humanidade perdida.

A respeito do figurino, Bordwell e Thompson dizem que ele “pode funcionar para reforçar os padrões narrativos e temáticos” (1997: 177), e que o *design* de cores pode ganhar grande importância. No caso do filme, o figurino adotado por Deckard fala da sua profissão e também de seus hábitos andarilhos: um capote longo em uma cidade chuvosa tem uma aplicação prática, além de remeter ao fenômeno *noir*. Aqui a estética *retrofit* também foi mantida, como podemos perceber nas roupas estampadas com padrões coloridos, mas devidamente adaptadas ao sentimento de decadência e desesperança.

No quadrinho, o figurino escolhido por Tony Parker é semelhante, porém mais sóbrio e “profissional”, indicando, mais uma vez, uma atualização da estética ao público contemporâneo, para quem camisas e gravatas em xadrez colorido poderiam não soar convincentes. Deckard começa a narrativa com uma atitude positiva em relação ao trabalho que desenvolve, e seus trajes representam sua disponibilidade: vê-se sempre o coldre, que mantém a arma acessível; o paletó amarrotado, indicando um uso constante, e a maleta sempre a tiracolo, com o mecanismo capaz de detectar andróides. Faz-se necessário destacar a semelhança visual entre os dois personagens, denotando um claro conhecimento por parte do artista do filme que antecedeu seu texto.

Quando colocado perto de outros personagens, porém, o figurino do protagonista se destaca ainda mais: a personagem Rachel de Scott traz vestidos com padrões intrincados e penteados trabalhados, indicando sua origem rica e uma posição social privilegiada. No quadrinho, efeito semelhante acontece também quando comparamos o figurino dos dois. Rachel é uma mulher de negócios, e isso fica claro não apenas em suas roupas, mas também no modo como se dirige a Deckard. Em ambas as mídias, Rachel o trata com formalidade e indiferença, claramente segura de sua posição social superior. No cinema, porém, logo a relação entre o casal muda: apesar de manter seu figurino sofisticado, Rachel troca olhares indecisos e afetuosos com o personagem, e se mostra mais à vontade, com cabelos soltos e uma maquiagem menos formal.

## 6. ILUMINAÇÃO – “ESTÁ MUITO CLARO AQUI”

Como já foi falado anteriormente, a cidade de Ridley Scott é escura e opressora, e a iluminação adotada contribui para embasar o clima decadente e pessimista. Mesmo as várias luzes e anúncios em neon espalhados por Los Angeles não fornecem uma sensação acolhedora, apenas deixam o ambiente poluído por informações e lotado de pessoas isoladas entre si.

A iluminação também remete às moralidades dúbias que permeiam o filme - as cenas não são claras nem límpidas, como um mistério sempre a ser revelado. A estética *noir* também se faz nítida nesse quesito, percebida no jogo de luzes e sombras. Em uma das poucas cenas que acontece durante o dia, durante o interrogatório de Rachel que irá determinar se ela é ou não uma replicante, Deckard prepara o ambiente: “está muito claro aqui”.

A iluminação também é capaz de imprimir sentimentos diferentes em momentos diversos do filme: na perseguição a Zhora, por exemplo, além da câmera trêmula e dos planos rápidos, a tensão é ampliada pela iluminação frenética do neon das ruas, mas incapazes de revelar pouco além do seu raio. Uma luz mais quente e acolhedora, por outro lado, pode indicar um momento mais íntimo e amoroso, como o segundo encontro de Rachel e Deckard no seu apartamento: os rostos dos atores estão bem à vista do espectador, que pode perceber as mínimas nuances de expressão e o jogo de olhares.

No quadrinho, a influência do *noir* é bem menor, mas o artista utiliza de ângulos e iluminações com alguma inspiração no gênero, como no confronto final entre Deckard e os androides restantes. O tom é mais sombrio que no resto da história, pois esse também é o estado de espírito do caçador de recompensas, disposto a comprometer ainda mais seus valores e sua humanidade. Ao tomar a página inteira com um único quadro, deixando o personagem ao centro, porém em segundo plano, o artista passa o sentimento de abandono e descuido, usando a seu favor a profundidade de campo.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS: O ESPAÇO NÃO-VISTO, A ÚLTIMA FRONTEIRA

Ambas as narrativas tocam, embora imprimindo diferentes níveis de importância, em um espaço que não é representado: o sideral, aquele para onde foram os homens e mulheres aptos à imigração, e onde os androides vivem como escravos. No filme de Scott, J.F. Sebastian lamenta não poder emigrar apesar de sua grande capacidade intelectual. Roy Batty, antagonista de Deckard, lamenta viver tão pouco, e se queixa de ter suas experiências e visões do espaço perdidas, embora ele não sinta arrependimento de deixar as colônias.

Deckard, no entanto, não parece se importar. Em momento algum exprime desejo em deixar a Terra, e nem levanta essa possibilidade com Rachel em sua fuga. Seu ambiente é o da cidade; é onde ele mora e vive; é o que lhe soa *familiar*. Mesmo durante os planos aéreos do ambiente urbano, como o que dá abertura ao filme, o céu sequer apresenta estrelas.

Tanto no romance quanto no quadrinho, a pressão social exercida pela possibilidade de emigração é bem mais contundente. Deckard menciona, mais de uma vez, que não vai para as colônias por conta da natureza do seu trabalho. A Terra se tornou um lugar inóspito, e a poeira radioativa é uma ameaça constante. Ele sabe que, um dia,

será considerado medicamente incapaz de emigrar, e a possibilidade o aflige. Para ele, a chance da viagem é longínqua, porém desejável. De maneira semelhante aos territórios do “novo mundo” colonialista, à época das Grandes Navegações, o espaço interestelar é pintado como um lugar de riquezas e aventuras, e, principalmente, de recomeço. Irônico é que, mesmo no planeta abandonado e cheio de entulho, aos androides não seja permitido viver como seres livres.

Essas diferentes representações se dão, a nosso ver, pelo diálogo com o contexto de produção: o romance, do qual a HQ se propõe a ser uma adaptação em forma gráfica, foi escrito no ápice da corrida espacial, em que as duas grandes potências do mundo consideravam a exploração do espaço uma questão de segurança e nacionalista. Além disso, a ameaça nuclear ainda era muito recente e habitava o imaginário da ficção científica, de forma que o lugar-comum do apocalipse nuclear era bem recorrente. No filme, essas questões não são claramente abordadas – uma chuva torrencial insiste em assolar a paisagem urbana, é verdade, mas os personagens parecem tão habituados àquele fato que sequer dão indícios de se importarem. Na época de produção do filme, início dos anos 80, a Guerra Fria ainda assombrava a população, mas a Última Fronteira já havia sido tomada pelos Estados Unidos e seu programa espacial.

Percebemos, por fim, que as três narrativas constroem personagens sempre deslocados, em tentativa de adaptação a um mundo no qual a tecnologia e a posição do ser humano estão em revisitação constante. Com o advento da vida sintética que passa a questionar seu criador, cabe a Deckard assumir o papel de barreira, impedindo que os outros tomem seu lugar na sociedade. Ele, no entanto, não está plenamente confortável com a tarefa imposta: ele reluta e questiona, mas prossegue, e a cada passo da jornada, percebe que esses limites são cada vez mais ambíguos. Sua própria identidade, assim como a veracidade de suas memórias e experiências, são questionadas continuamente, e residem em patamares incertos. Em diversos aspectos, a composição de cena e a representação do espaço apresentam elementos que reforçam essa leitura dúbia, e que colocam as crenças do personagem em xeque, bem como sua posição nesse conflito – seriam os androides “mais humanos que os humanos”?

## OBRAS CITADAS

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BRANDÃO, Luis Alberto. Espaços literários e suas expansões. *Aletria: revista de estudos de literatura da UFMG*, Belo Horizonte, v. 15, p. 207-220, 2007.

BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz*. São Paulo: Papirus, 2008.

BORDWELL, David, & THOMPSON, Kristin. *Film Art: an introduction*. New York: McGraw Hill, 1997.

BORGES FILHO, Oziris. *Espaço e literatura: uma introdução à topoanálise*. In: XI Congresso Internacional da ABRALIC, 11, São Paulo. *Anais...* São Paulo: USP, 2008. p. 1-7.

CANDIDO, Antonio, et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

DICK, Philip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* São Paulo: Aleph, 2014.

FRANCAVILLA, Joseph. *The android as doppelgänger*. In: KERMAN, Judith (Org.). *Retrofitting Blade Runner*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1991. p. 4-15.

KERMAN, Judith. Technology and politics in Blade Runner dystopia. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *Retrofitting Blade Runner*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1991. p. 16-24.

LINS, Osman. Espaço romanesco: conceitos e possibilidades. In: \_\_\_\_\_. *Lima Barreto e o espaço romanesco*. São Paulo: Ática, 1987. p. 62-76.

MASCARELLO, Fernando. *Film noir*. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *História do cinema mundial*. São Paulo: Papirus, 2006. p. 177-188.

REIS, Carlos, & LOPES, Ana Cristina. *Dicionário de teoria de narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

SAMMON, Paul M. *The making of Blade Runner*. New York: It books, 1996.

#### DO BLADE RUNNERS DREAM OF SPACE? – AN INTERMEDIATIC ANALYSIS OF SPACE

ABSTRACT: Space, inside literature, can be very important in creating not only “where” the story happens, but also elements to build up other categories inside the fictional work, as, for example, characters. This paper, part of an on-going research, intends to analyze the representation of space in three different medias: literature, with the novel *Do androids dream of electric sheep?*, by Philip K. Dick; comic books, with *Do androids dream of electric sheep?*, by Tony Parker; and film, with the movie *Blade Runner*, directed by Ridley Scott. Furthermore, it aims to perceive how the space and visual elements construct meaning inside the works analyzed.

KEYWORDS: space; mise-en-scène; character.

Recebido em 13 de agosto de 2015; aprovado em 16 de novembro de 2015.