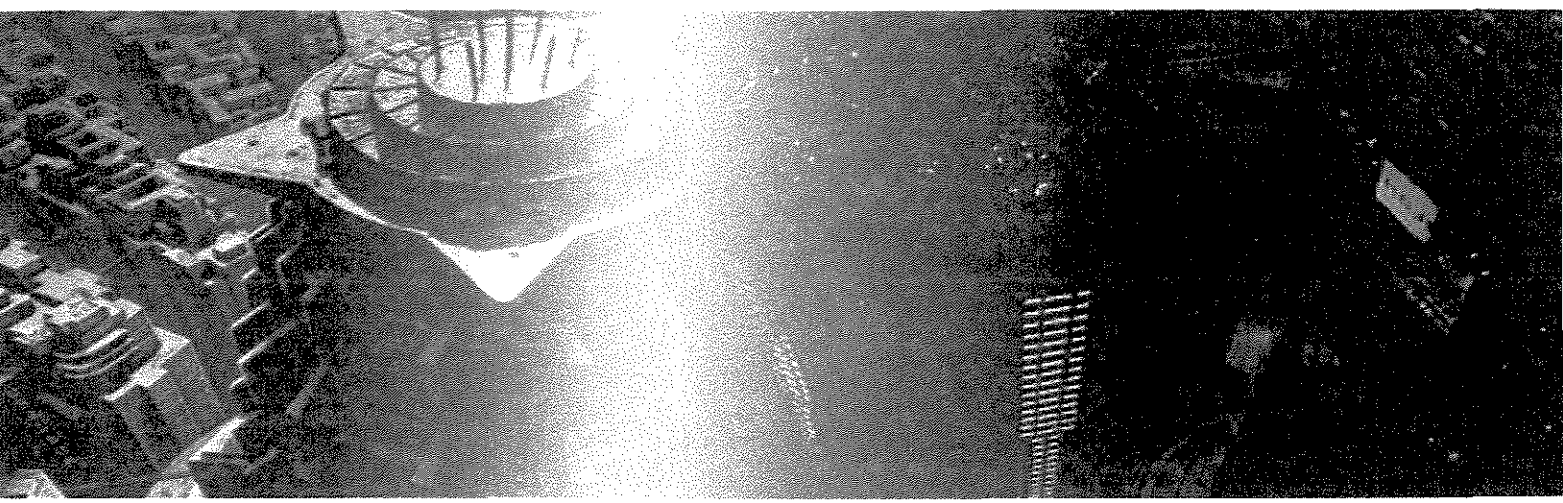
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE



A Metrópole Replicante

de Metropolis a Blade Runner

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia

CAMPINAS
2002

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES
Mestrado em Multimeios

A METRÓPOLE REPLICANTE DE *METROPOLIS* A *BLADE RUNNER*

ALFREDO LUIZ PAES DE OLIVEIRA SUPPIA

Este exemplar é a redação final da Dissertação defendida pelo Sr. **Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia** e aprovado pela Comissão Julgadora em **28/11/2002**.

Profa. Dra. Lúcia Nagib
-orientadora -

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Multimeios, sob a orientação da Profa. Dra. Lúcia Nagib.

CAMPINAS
2002

UNIDADE IFCH
Nº CHAMADA T/Unicamp
Su 76 m
V ____ EX ____
TOMBO BC/ 356477
PROC 16/129/03
C ☐ D ☒
PREÇO R$ 11,00
DATA ____
Nº CPD ____

CM00188923-9

Bib id 300091

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO IA. - UNICAMP

Su76m

Suppia, Alfredo Luiz Paes de Oliveira
A Metrópole Replicante: de Metropolis a Blade Runner / Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia. – Campinas, SP: [s.n.], 2002.

Orientador: Lúcia Nagib.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes.

1.Lang, Fritz. 2. Scott, Ridley. 3. Cinema. 4. Cinema – Critica e interpretação. 5 Filmes de ficção científica. 6. Intertextualidade. I. Nagib, Lúcia. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Para Ilan, Dolores, Carla e Himé

20030901

Agradecimentos

à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), pelo financiamento desta pesquisa, de novembro de 2000 à novembro de 2002

a meus pais, Alfredo e Dolores

a Lúcia Nagib, pelo apoio e exemplo inestimáveis

a Carla, que trilha a estrada comigo, e também a seus pais, Carlos e Bernadete

aos professores Ismail Xavier e Philippe Dubois, pela cessão de originais importantes para esta pesquisa

aos professores do programa de pós-graduação em Multimeios, Adílson Ruiz, Etienne Samain e Paulo Martins

aos colegas Ricardo Zani, César Kieling e Lúcio Reis

Resumo

Metropolis, dirigido por Fritz Lang em 1926, é um filme fundador que criou uma estética própria e influenciou inúmeras realizações posteriores. *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott em 1982, cita e reelabora diversos elementos de *Metropolis*, ao mesmo tempo em que se apresenta como um dos filmes mais representativos da década de 80. Esta dissertação de mestrado realiza uma minuciosa análise dos dois filmes e suas inter-relações, partindo do princípio de que *Blade Runner* apresenta características estéticas, narrativas e ideológicas já tratadas no *Metropolis* de Lang, em 1926, mas com "fôlego" redimensionado aos anos 80.

A dissertação se organiza em torno de três eixos principais: a cidade, a metalinguagem e as alegorias.

No 1° capítulo da dissertação são analisadas as fontes estéticas que deram origem às metrópoles futuristas de Fritz Lang e Ridley Scott. O foco se dirige para a arquitetura, elemento relevante em ambos os filmes, a ponto de a cidade ganhar *status* de protagonista. A reflexão sobre a articulação entre tempo e espaço na metrópole dá ensejo a meditações sobre elementos como o gótico, o *kitsch*, o expressionismo, o futurismo, o *film noir*, etc.

No 2° capítulo, "Os Olhos da Metrópole ou As Mídias dentro da Mídia", emerge o tema da metalinguagem, ou como são tratadas as questões da mídia e das tecnologias de comunicação (fotografia, cinema e vídeo), tanto por Lang quanto por Scott. Neste capítulo ganha destaque a discussão acerca dos simulacros, tema presente em ambos os filmes estudados.

No 3° e último capítulo, o foco incide sobre como se constroem as lendas de *Metropolis* e *Blade Runner*, com o propósito de identificar o discurso ideológico ou a crítica social contidos nos personagens e na ação desses dois filmes, dos quais sobressaem aspectos como a religião, o tema do duplo e discursos político-raciais.

Na conclusão são amarradas as proposições levantadas nos capítulos anteriores, com vistas a associar *Metropolis* e *Blade Runner* a projetos respectivamente moderno e pós-moderno de sociedades do futuro.

Abstract

Metropolis, directed by Fritz Lang in 1925-6, is a foundational film which launched a new aesthtetics and became extremely influencial. *Blade Runner*, directed by Ridley Scott in 1982, quotes and re-elaborates several elements of *Metropolis*, becoming one of the most representative movies of the 80's. This Master's dissertation carries on a detailed analysis of both films and their inter-relations, departing from the idea that *Blade Runner* presents aesthetic, narrative and ideological issues already approached by Lang in 1926, but under a perspective of the 80's.

This dissertation is structured around three axes: the city, the metalanguage and the allegories.

Thus, in the 1st chapter of the thesis, "The Architecture of the Metropolis: Metropolis, 2026; Los Angeles, 2019", the aesthetic sources of Lang's and Scott's futuristic metropolis are analysed. In focus is the architecture, an element so relevant in both films that the city acquires the status of protagonist. The reflection on the articulation between time and space in the metropolis is followed by meditations on elements such as the gothic, the kitsch, the expressionism, the futurism, the *film noir*, etc.

The 2nd chapter, "The Eyes of the Metropolis or The Media inside the Medium", deals with the issue of the metalanguage, looking at how the media and communication technologies (photography, cinema and video) are approached by Lang and Scott. Special attention is given to the discussion on simulacra, present in both the films.

The 3rd chapter, "Constructing the Legend", explains how the legends of *Metropolis* and *Blade Runner* are constructed. The aim is to identify the ideological discourse and the social critique suggested by the characters and the action of both films, taking into consideration aspects such as religion, the double and racial and political speeches.

The conclusion ties up the arguments raised in the previous chapters, finally associating *Metropolis* and *Blade Runner* respectively to modern and postmodern projects of future societies.

Índice

Introdução pg. 09
Sinopses e comentários
Metropolis pg. 12
Blade Runner pg. 16
Capítulo I
Arquitetura da Metrópole: Metropolis 2026; Los Angeles 2019 pg. 23
Tempo e Espaço na Metrópole pg. 24
Introdução às cidades pg. 27
A Babel do Futuro: arcaísmo x tecnologia pg. 48
O Gótico pg. 58
O *Kitsch* pg. 60
Expressionismo e *film noir* pg. 69
Cyberpunk, Syd Mead e Moebius em *Blade Runner* pg. 83
Nova Objetividade pg. 87
Frank Lloyd Wright e *Blade Runner* pg. 91
Futurismo pg. 94
Importância da Pintura pg. 98
A Estética da Publicidade pg. 106
Interfaces Fílmicas pg. 107
Capítulo II
Os Olhos da Metrópole ou As Mídias dentro da Mídia pg. 117
A Metalinguagem pg. 118
Os Olhos pg. 120
Olhos tecnológicos pg. 135
Esper Machine e a metalinguagem pg. 137
A mãe: novamente fotografia e memória pg. 145
O robô e o replicante: metáforas do poder da imagem pg. 148
A invasão do vídeo pg. 151
O Espetáculo pg. 154
Capítulo III
A Construção da Lenda pg. 161
O duplo pg. 162
Seres artificiais pg. 172
O Golem pg. 173
Homunculus pg. 176
O robô pg. 176
Frankenstein e a dimensão prometéica pg. 178
Ciborgues pg. 184
Metropolis e o nazismo pg. 192
Blade Runner e o discurso racial pg. 209
Simbolismo religioso pg. 214
Conclusão pg. 229
Anexos pg. 245
Biografia de Fritz Lang pg. 247
Filmografia de Fritz Lang pg. 257
Biografia de Ridley Scott pg. 261
Filmografia de Ridley Scott pg. 279
Ficha Técnica: *Metropolis* pg. 283
Ficha Técnica: *Blade Runner* pg. 289
Bibliografia pg. 299
Filmografia pg. 311
Fontes das imagens pg. 313

Introdução

"Metrópole" vem do grego *Metropolis* (*mater* + *polis*), significando "cidade-mãe". O termo remete primordialmente à *polis* grega, uma extensão da tribo que lançaria as bases da concepção de cidade que hoje conhecemos. Com o domínio do território grego pelos romanos, estes desenvolveram ainda mais sua tecnologia urbana, e Roma, capital do Império, tornar-se-ia a maior cidade da Antiguidade, modelo de metrópole. Com o declínio do Império Romano e a consolidação do feudalismo, as cidades perderam prestígio e vitalidade. Ressurgiriam somente no século X, em função da retomada comercial. Com o Renascimento, as cidades européias se revitalizaram como centros de comércio e cultura. Desde então, acentuou-se a oposição campo x cidade e, com a Revolução Industrial e o êxodo rural, surgiram as primeiras metrópoles modernas, aglutinando o parque industrial e as atividades comerciais. *Metropolis* também é o título da primeira ficção científica dirigida por Fritz Lang em 1925-6, com roteiro de Thea von Harbou, filme fundador que criou uma estética própria e influenciou inúmeras realizações posteriores.

"Replicante" vem de réplica, do latim *replicatione*, e é o nome dado por Ridley Scott aos seres artificiais de seu filme *Blade Runner* - pois andróide era um termo já desgastado na opinião do diretor. A palavra remete tanto à idéia de cópia ou duplicata como de resposta ou contestação. No filme de Scott, livre adaptação do romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?,* de Phillip K. Dick, o replicante é um indivíduo virtualmente idêntico ao ser humano, produzido artificialmente em escala industrial para exercer tarefas perigosas ou desconfortáveis aos cidadãos de colônias fora da Terra.

Blade Runner, dirigido por Scott em 1982, foi claramente influenciado por *Metropolis*, tornando-se um *cult movie* e um dos filmes mais representativos da década de 80.

A Metrópole Replicante é um estudo que visa estabelecer o diálogo entre os filmes *Metropolis* e *Blade Runner*, partindo do princípio de que Scott retoma características estéticas, narrativas e ideológicas já tratadas por Lang em 1926, mas com "fôlego" redimensionado aos anos 80. É sabido que *Metropolis* exerceu influência preponderante na concepção de *Blade Runner*, fato admitido pelo próprio diretor. Contudo, como o próprio título deste trabalho sugere, não se trata de uma mera cópia. O replicante é construído à imagem e semelhança do homem, porém tem suas peculiaridades. Suas particularidades mais profundas são justamente o que pode fazer dele um instrumento fora de controle, um indivíduo imprevisível e independente. Dessa forma, uma "Metrópole Replicante" não é uma mera cópia ou duplicata de uma metrópole. A Los Angeles futurista de Ridley Scott inspira-se e até mesmo cita a metrópole de Lang, mas cada uma delas marca um determinado período da história do cinema, visões de futuro particulares e anseios e temores específicos de cada época.

Metropolis e *Blade Runner* são obras de ficção científica em que a narrativa futurista reveste temáticas sociais contemporâneas. Propomos então um trabalho de "desconstrução"

dos filmes de Fritz Lang e Ridley Scott, por meio de detalhada análise fílmica, reconhecendo e explicando as influências preponderantes e levantando questões relevantes acerca de elementos estéticos, narrativos e ideológicos presentes em cada um deles. Tais elementos organizam-se, basicamente, em torno de três eixos: a cidade, a metalinguagem e as alegorias.

No primeiro capítulo da dissertação, "Arquitetura da Metrópole: *Metropolis*, 2026; Los Angeles, 2019", procuramos identificar as fontes que deram origem às respectivas cidades de Fritz Lang e Ridley Scott. No decorrer desse estudo constatamos que, em termos estéticos, diversos aspectos da cidade coadunam-se para o diálogo entre os dois filmes. Em *Blade Runner* podemos observar o eco vívido da metrópole languiana, monumental e dinâmica. Tanto Lang quanto Scott tiveram ligações com o universo das artes plásticas e demonstraram, na composição estética de suas respectivas cidades do futuro, uma intensa recorrência a importantes estilos ou artistas de diversas épocas. Por outro lado, a *Metropolis* de Lang e a Los Angeles de Scott representam, respectivamente, visões particulares acerca do futuro das metrópoles. Em Lang teremos um projeto moderno de metrópole, síntese da modernidade industrial, no qual dois universos antagônicos, o arcaico e o moderno, serão finalmente reconciliados pela intervenção de um mediador. Em Scott observamos um diagnóstico pós-moderno de metrópole, na qual o arcaico e o moderno estão amalgamados numa sociedade pós-industrial extremamente tecnicista, sobre a qual paira irremediavelmente o estigma da ruína ou da deterioração.

Mas a recorrência ao axioma da metrópole não esgota a conexão entre *Metropolis* e *Blade Runner*, ao contrário do que comumente se pensa. No segundo capítulo desta dissertação, "Os Olhos da Metrópole ou As Mídias dentro da Mídia", veremos como o tema dos meios de comunicação é importante nas descrições de uma sociedade do futuro tanto por parte de Fritz Lang quanto de Ridley Scott. É sabido que os meios de comunicação atuam diretamente sobre nossas concepções de espaço e tempo, promovendo um rearranjo das relações sociais, algo muito evidente em especial nos centros urbanos. As cidades futuristas de *Metropolis* e *Blade Runner* estão intimamente ligadas às tecnologias da comunicação descritas por cada filme. Em *Metropolis* temos o prenúncio de uma tecnologia do vídeo e um alerta quanto às sociedades de controle baseadas na vigilância eletrônica. O famoso "videofone" utilizado pelo mestre da cidade concentra brilhantemente essa questão. Em *Blade Runner*, novas tecnologias de comunicação debatem sobre a potência da imagem, apontando para a virtualização e para o esmaecimento de fronteiras entre o real e o imaginário. Tanto em Lang quanto em Scott a vigilância é instrumento de poder; tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner*, ver é um "privilégio", e o visual é mola propulsora da ação. Nesse panorama emerge, em ambos os filmes, a problemática dos simulacros.

No terceiro capítulo da dissertação, "A Construção da Lenda", veremos o quanto *Metropolis* e *Blade Runner*, filmes emblemáticos do gênero da ficção científica, fazem referência a narrativas míticas ancestrais. Em ambos os filmes perpassam intensamente narrativas

bíblicas como a da Torre de Babel, do embate entre o Bem e o Mal, do mito de Adão e Eva e da Queda do Paraíso. A religiosidade parece uma força importante que atua como pano de fundo nas sociedades futuristas de Lang e Scott, uma vez que alguns dos personagens de seus filmes reeditam percursos míticos relacionados ao Cristianismo.

Além disso, outro elemento preponderante que também conecta *Metropolis* a *Blade Runner* é a criatura artificial. Os seres artificiais dos filmes de Lang e Scott já podem ser tomados como personagens míticos do imaginário moderno, com origens no monstro de Frankenstein, de Shelley, no robô de Capek, no Homunculus de Paracelso e no Golem da tradição hebraica. Em *Metropolis* temos o sinistro robô de Rothwang, inicialmente uma criatura eletromecânica, mas que depois irá assumir a aparência da personagem Maria, num fenômeno que aborda criativamente o tema da manipulação da imagem e dos simulacros, já tratados no segundo capítulo da dissertação. Em *Blade Runner*, o robô eletromecânico cede lugar, desde o início, a uma criatura totalmente orgânica - o replicante -, andróide virtualmente idêntico ao ser humano, o que também não só aborda a questão do simulacro como atenta para o fenômeno da clonagem, técnica tão amplamente discutida nos dias atuais.

Sendo assim, as referências e personagens míticos de *Metropolis* e *Blade Runner* conformam as "lendas urbanas" de cada metrópole do futuro, delineando também um discurso sócio-político peculiar a cada um desses filmes. Nesse ponto emergem as discussões acerca de uma estética protonazista em *Metropolis*, assim como o debate em torno de um provável discurso racial em *Blade Runner*, filme no qual a deterioração estética da cidade parece provir de uma deterioração étnica da própria sociedade descrita por Scott.

Como conclusão, observamos que *Metropolis* e *Blade Runner* são obras referenciais em termos de um sub-gênero da ficção científica, o das cidades do futuro. Em *Metropolis* constatamos um projeto moderno de metrópole, com um discurso político explícito relativo a uma reorganização de forças em torno do progresso industrial e da modernidade. As metanarrativas de Lyotard recebem investimento positivo em *Metropolis*, filme no qual o progresso total só se alcança através da conciliação entre capital e trabalho, assim como entre um mundo mítico e secular e seu sucedâneo, o mundo moderno da ciência e tecnologia. Em *Blade Runner* temos um projeto pós-moderno de cidade, erigido sobre os espólios da modernidade. Metanarrativas também perpassam o filme, mas muitas vezes sob viés crítico e desconfiado. A problemática da luta de classes também se faz presente, mas todo o discurso sócio-político de *Blade Runner* é bem mais sutil ou latente do que aquele que observamos em *Metropolis*. Em contrapartida à fé histórica do filme de Fritz Lang, na obra de Scott percebemos um intenso questionamento da História, da história de cada um e até mesmo da realidade fatual. Em *Blade Runner* também há embate entre o arcaico e o moderno, contudo não da forma binária ou dual que observamos em *Metropolis*. No filme de Scott há uma intensa oposição entre as esferas do público e do privado, do real e do imaginário, do micro e do macro, mas tudo de forma difusa, esmaecida, fragmentária. Em resumo, *Metropolis* e *Blade*

Sinopse e comentários

A seguir encontram-se as sinopses de *Metropolis* e *Blade Runner*, seguidas dos respectivos comentários relativos a cada filme. O leitor pode observar algum desequilíbrio quantitativo em termos de material reunido. Sobre *Metropolis* há maior sintetismo acerca de notas de produção e maior recorrência a conteúdos críticos. Sobre *Blade Runner* há maior número de detalhes relativos ao passo-a-passo do projeto. Entretanto, tal ocorrência em nada tem a ver com a preconização deste ou daquele filme. Deve-se, realmente, ao fato de que *Blade Runner* é uma produção bem mais recente do que *Metropolis*, havendo maior abundância de informações e facilidade de acesso aos registros relativos ao filme de Ridley Scott.

Metropolis

Em 2026, Metropolis é a cidade do futuro na qual convivem essencialmente duas castas sociais bem distintas: a dos ricos ou senhores da produção, os quais vivem na superfície da cidade desfrutando dos prazeres da vida moderna, e a dos operários, os quais vivem em função do trabalho nas máquinas e habitam uma "segunda" cidade subterrânea.

Quem governa Metropolis é o capitalista Joh Fredersen (Alfred Abel). Seu filho Freder (Gustav Fröhlich) passa boa parte do tempo praticando esportes ou divertindo-se no Jardim dos Prazeres com outros de sua classe. Numa ocasião em que Maria (Brigitte Helm), líder dos operários, clandestinamente leva crianças ao Jardim, Freder a conhece e apaixona-se por ela. A partir desse momento, resolve descer aos subterrâneos em busca de Maria. Indignado ao ver como vive a classe operária, Freder entra em choque com seu pai, exigindo dele uma nova postura em relação aos "homens que ergueram Metropolis".

Ciente dos planos de revolta operária, descontente com a atitude do filho e com a escalada de Maria como líder dos trabalhadores, Joh Fredersen procura o cientista Rothwang (Rudolf Klein-Rogge) para encomendar um plano que desmantelasse a organização dos operários em torno de sua líder. O cientista propõe a utilização de sua mais recente criação, um robô, o operário perfeito[1], o qual poderia tornar-se réplica perfeita de Maria.

Rothwang seqüestra Maria e o robô assume a identidade da jovem. Uma vez infiltrado nos subterrâneos, o robô prega, sob a aparência da líder operária, a intolerância e a violência, incitando os trabalhadores à revolta imediata. Os operários finalmente se revoltam e partem para destruir as máquinas de Metropolis. Tal atitude acarretará o alagamento da cidade subterrânea, pondo em grande risco a vida dos filhos dos trabalhadores. Mas Freder liberta Maria e, juntos, interrompem a inundação da cidade operária, salvando as crianças.

Finalmente, os trabalhadores percebem que estavam sendo manipulados por uma

falsa Maria e liquidam o robô numa fogueira. Uma vez mais Rothwang rapta Maria. Freder o persegue e o enfrenta no telhado da catedral, de onde o cientista cai e acaba morto. Por intermédio de Freder e Maria, Joh Fredersen aperta a mão do contramestre operário, no que viria a ser um acerto de paz entre as classes dirigente e trabalhadora. Acerto esse somente possível pela entrada do "coração" como o mediador entre "a mente que planeja" e "as mãos que trabalham".

620.000 metros de negativos, 1.300.000 metros de filme positivo; 3.500 pares de sapatos; 200.000 marcos em costumes; 400.000 marcos em cenários e energia elétrica; 1.600.000 marcos em cachês para 36.000 figurantes; 1.100 homens carecas; 100 negros; 25 chineses; 750 crianças; 750 atores para pequenos papéis; 8 atores principais. 310 dias e 60 noites de filmagem, de 22 de maio de 1925 até 30 de outubro de 1926. Esses são os números de *Metropolis*, a superprodução alemã dirigida por Fritz Lang e produzida pela UFA (*Universum Film Aktiengeselschaft*).[2]

Um adjetivo que pode definir sinteticamente o épico futurista é "monumental". Em *Metropolis*, o cineasta/arquiteto Fritz Lang realiza impressionantes experimentações estéticas, em especial ao nível das composições de massas, explorando intensamente os artifícios do ornamento numa constante busca do monumental. Apesar de ter sido um grande sucesso de público, *Metropolis* trouxe sérios problemas financeiros à UFA. A superprodução alemã exigiu grandes investimentos, os quais não foram totalmente revertidos. De qualquer forma, o filme mostrou-se um alarmante sinal de vitalidade da Alemanha - algo que os franceses resumiram como uma mistura de Wagner e Krupp[3].

Com o passar do tempo e a conseqüente evolução histórica, *Metropolis* foi sendo objeto de estudos mais aprofundados. Alguns aspectos importantes que chamaram a atenção de teóricos do cinema, e que ainda hoje são foco de discussão, dizem respeito às prováveis mensagens implícitas do filme, bem como à interpretação de seu desfecho. Sigfried Kracauer, em seu *De Caligari a Hitler - Uma história psicológica do cinema alemão* (1988), elege *Metropolis* como um dos filmes representativos do "período de estabilidade", no qual a "paralisada mente coletiva parecia falar durante o sono com uma clareza pouco comum"[4]. Ainda segundo Kracauer, em *Metropolis* "o que é importante não é tanto o enredo, mas a preponderância de aspectos superficiais em seu desenvolvimento". Dessa forma, a provável (e definitiva) mensagem do filme estaria diluída ao longo de seu desenvolvimento, e não exclusivamente em seu desfecho, demasiado ambíguo. O autor também chama a atenção para o detalhamento técnico presente no filme, característico do "período de estabilidade": "aventuras emocionantes e fantasias técnicas sintomáticas do então vigente culto à máquina"[5], além de uma intensa preocupação com a composição de padrões decorativos das massas, o que torna *Metropolis* uma genuína amostra de triunfo do ornamento:

> (...) tudo ilustra a inclinação de Lang por ornamentação pomposa. Em *Os Nibelungos*, seu estilo decorativo foi rico em significado; em *Metropolis*, a decoração não apenas aparece como um fim em si mesmo, mas até desfigura alguns pontos colocados pelo enredo [6].

Kracauer segue observando também que "*Metropolis* foi rico em conteúdo subterrâneo que, como o contrabando, havia cruzado as fronteiras da consciência sem ser questionado"[7]. Com relação à cena final, em que, por intermédio de Maria, o industrial Joh Fredersen aperta a mão do contramestre selando o acordo de paz entre o labor e o capital, o autor alemão chama a atenção para o sentido desse desfecho conciliatório, o qual, de forma alguma, resulta numa conquista da classe trabalhadora, mas sim na consolidação de um poder totalitário do industrial: "Na realidade, o pedido de Maria para que o coração medeie entre as mãos e o cérebro poderia muito bem ter sido formulado por Goebbels. Ele também apelou para o coração - no interesse da propaganda totalitária"[8].

Para a crítica alemã Lotte H. Eisner, *Metropolis* oscilava entre o patético e o monumental. Eisner associava as passagens ingênuas de *Metropolis* - especialmente o desfecho da história - a uma forte interferência da UFA e da mulher de Lang, Thea von Harbou, roteirista do filme e responsável pelo suposto "sentimentalismo barato" presente na narrativa. Segundo Lotte Eisner, o discurso principal de *Metropolis* não se concentra em seu desfecho, mas no decorrer da ação, a qual baseia-se no conflito entre o mundo mágico ou oculto (Rothwang - Rudolf Klein-Rogge) e o mundo moderno ou da tecnologia (J.Fredersen - Alfred Abel).

Atualmente, o original de *Metropolis*, com aproximadamente 170 min. de duração e 4189m, encontra-se perdido. As versões mais conhecidas são a destinada aos EUA, abreviada em 3170m e 120 min., as versões alemãs de 1927 e 1928, a alemã oriental adaptada para TV, e, mais recentemente, as versões da Eureka Video (1992, 139 min.), Kino (1989, 90 min.), e Moroder (1984, 83 min.), elaborada por Giorgio Moroder em 1984, colorizada e com trilha sonora da banda inglesa *Queen*. A versão norte-americana ignora as sequências envolvendo a personagem Hel, mãe de Freder e figura que daria origem ao robô de Rothwang. A versão mais conhecida no Brasil, com cerca de 90 min., da distribuidora Continental, também não contém as passagens do estádio ou da personagem Hel. Mais recentemente, em 1994, a Cinemateca de Munique concluiu a elaboração de uma das versões mais completas de *Metropolis*, com 3580m e 143 min, num projeto capitaneado por Enno Patalas[9]. Essa versão reúne algumas partes de filme cedidas pelo National Film Archive, de Londres, e por um colecionador australiano. Também apresenta adaptação de trechos da trilha sonora original.

Metropolis criou uma estética própria e marcou para sempre a cinematografia de ficção científica, influenciando inúmeras realizações posteriores. Segundo Graeme Turner, em *Cinema e Prática Social* (1997), "a direção de arte e o cenário de *Metropolis* ainda

impressionam. Sessenta anos depois, *Blade Runner*, de Ridley Scott, deve muito ao filme de Fritz Lang" [10].

Blade Runner

No início do século XXI, a Tyrell Corporation evolui sua produção de andróides para a fase NEXUS-6, criaturas aparentemente indistinguíveis dos seres humanos, mas com capacidades físicas e intelectuais superiores, também conhecidos como replicantes. Em 2019 os replicantes são declarados ilegais na Terra, sob pena de execução. Uma divisão especial da polícia, os *blade runners*, é criada para encontrar e eliminar replicantes clandestinos. A esse procedimento dá-se o nome de "aposentadoria".

Após um sangrento motim no espaço, um grupo de Nexus-6 seqüestra uma nave e parte rumo a Terra. Liderados pelo replicante Roy Batty, modelo militar extremamente habilidoso, os andróides pretendem encontrar seu criador e reverter seus prazos de vida, previamente fixados em apenas 4 anos. O ex-*blade runner* Deckard é então re-convocado para a missão de eliminar os 4 replicantes rebelados, Roy, Pris, Leon e Zhora, e parte em busca destes nas ruas de Los Angeles. No decorre de suas investigações, Deckard conhece Rachel, uma replicante especial portadora de implantes de memória. O *blade runner* apaixona-se por ela, e a escalada dessa relação irá defronta-lo com diversos questionamentos sobre a legitimidade de seu trabalho e de sua própria natureza. Deckard consegue finalmente deter o grupo de replicantes rebelados, mas recusa-se a eliminar Rachel, agora procurada pela polícia, vindo a fugir com ela depois de toda a aventura.

Embora Ridley Scott não pretendesse dirigir outro filme de ficção científica depois de *Alien – O Oitavo Passageiro*, de 1979, uma vez que não gostava de repetir-se, o roteiro que o interessou em seguida foi justamente *Dangerous Days*, escrito por Hampton Fancher e baseado no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Phillip K. Dick.

Dangerous Days narra um *thriller* policial ambientado numa metrópole futurista, em que um investigador chamado Rick Deckard é designado, a contragosto, para perseguir e eliminar andróides rebeldes que simulam perfeitamente os seres humanos, mas têm prazo de vida extremamente curto.

> (...) Eu fiquei fascinado pelas possibilidades gráficas do roteiro. *Days* cruzava filme *noir* com história policial e ficção científica, e eu pude sentir muitas oportunidades nesse hibridismo. *Dangerous Days* parecia apresentar a possibilidade de se fazer o que eu chamava de 'layering', a construção de detalhes criteriosos para a criação de um mundo totalmente imaginário [11].

Ironicamente, Scott havia recusado o mesmo roteiro apresentado a ele cerca de um ano atrás, sob o título *Android*. Mas o produtor associado de Scott, Ivor Powell, aprovou *Android* e continou a considerar o roteiro de Fancher um projeto viável. Quando *Android* foi

novamente apresentado a Scott por Michael Deeley, respeitado produtor inglês, desta vez com o título *Dangerous Days*, o diretor releu o roteiro e considerou-o "um extraordinário trabalho, com maravilhosas possibilidades de *design*" [12].

Ridley Scott assumiu oficialmente o projeto - que seria depois rebatizado com o título *Blade Runner* - em 21 de fevereiro de 1980. *Blade Runner* significa literalmente "aquele que corre por sobre o fio de uma navalha", e o termo fora comprado de um livro de William Burroughs, intitulado *Blade Runner: (a movie)*. A produção já trabalhava no projeto como *Blade Runner* quando se descobriu que outro livro continha o termo, algo que poderia trazer problemas de direitos autorais. Tratava-se de uma obra de ficção científica escrita por Alan E. Nourse, na qual contrabandistas conhecidos como *blade runners* abasteciam de órgãos uma sociedade empobrecida e carente de recursos médicos. Isso levou Deeley a novos procedimentos de licença para uso do termo. Enquanto isso, Ridley Scott começava a se interessar por batizar seu filme com o título de *Gotham City*. No entanto, Bob Kane, o criador de *Batman*, não cooperou com a cessão desse nome e, com a licença do termo *blade runner* finalmente regularizada, este se tornou o título definitivo do filme de Scott[13].

Blade Runner havia sido previsto originalmente com um orçamento de US$ 13 mihões da Filmways, uma empresa média que havia surgido da antiga American-International Pictures. Mas em dezembro de 1980, a Filmways teve problemas financeiros e abandonou *Blade Runner* a apenas um mês do início das filmagens. Hampton Fancher desentendeu-se com Scott e foi substituído pelo escritor David Peoples. Nesse mesmo período, Phillip K. Dick manifestou-se publicamente desaprovando o roteiro baseado em sua obra.

Entretanto, Scott e sua equipe conseguiram superar essas tormentas iniciais, e até o final de 1980 o produtor Michael Deeley assegurara um orçamento maior, de aproximadamente US$ 28 milhões, graças a um complicado negócio envolvendo a Warner Brothers, o magnata do cinema de Hong-Kong, Sir Run Run Shaw, e a produtora americana de cinema e televisão Tandem Productions, empresa do escritor e diretor Bud Yorkin, do diretor Norman Lear e do produtor Jerry Perrenchio. O início das filmagens de *Blade Runner* foi então transferido para 9 de março de 1981, com duração prevista de aproximadamente 16 semanas e a maioria do trabalho das filmagens realizado no estúdio da Warner em Burbank, o qual Scott pretendia transformar totalmente numa Los Angeles superpopulosa do ano de 2019. Essa cidade imaginária seria constantemente açoitada por uma espécie de chuva ácida, ruas congestionadas e a onipresença dos mesmos arranha-céus góticos criados para o *Metropolis* de Fritz Lang, este um filme-chave para a concepção visual de *Blade Runner*[14]. Scott também pretendeu adicionar questões sociais contemporâneas a seu filme mostrando uma Los Angeles futurista povoada principalmente por asiáticos.

Assim como fizera em *Os Duelistas* e *Alien*, Scott começou a pesquisar artistas clássicos e contemporâneos para servir de inspiração à estilização visual de seu filme. Novamente

voltou-se para a revista *Heavy Metal*; depois estudou, para a composição de algumas seqüências, um variado rol de pintores que iam do flamengo Vermeer ao americano Edward Hopper. Um trabalho que chamou particularmente a atenção do diretor e influenciou significativamente o visual de *Blade Runner* foi a coletânea de ilustrações de Syd Mead intitulada *Sentinel*.

Além de Syd Mead, do arquiteto e urbanista Lawrenge G. Paull (cotado para a direção de arte) e Michael Deeley, *Blade Runner* também empregou uma equipe que reuniu, entre outros, profissionais como o diretor de fotografia Jordan Cronenweth, o editor Terry Rawlings e os especialistas em efeitos de maquiagem John Chambers e Michael Westmore (estes dois últimos não-creditados). Scott também contou com o compositor grego Vangelis (Evangelos Odisseu Papathanassiou) como o responsável pela trilha de seu terceiro longa. Como explica o diretor,

> A música tem sido sempre um elemento de extrema importância para mim. É uma mídia bastante visual, curiosamente. Creio que consigo diversas imagens mentais a partir da música e, portanto, se você emprega a música certa no filme certo, você decola. Também penso que a música pode, certas vezes, suplementar o que você não conseguiu com imagens. Ou levá-lo a uma quarta dimensão com o que você tem. Isso é exatamente o que Vangelis fez com sua trilha em *Blade Runner* [15].

Scott inicialmente pretendia Dustin Hoffman para o papel de Deckard em *Blade Runner*. Mas após um período de estudos, optou pelo ator Harrison Ford, o qual vinha ganhando notoriedade com seu trabalho em *Indiana Jones - Os Caçadores da Arca Perdida*, *Guerra nas Estrelas* e *O Império Contra-Ataca*. Para interpretar Rachel, Scott escolheu a atriz Sean Young, e o ator holandês Rutger Hauer para o papel do personagem Roy Batty, líder dos replicantes.

Antes do início das filmagens, *Blade Runner* já tinha status de *blockbuster*. O Warner Brothers *backlot*, onde boa parte do filme foi rodada - com exceção das locações em Los Angeles, como o edifício Bradburry e a Ennis Brown House -, havia sido totalmente transformado numa densa cidade do futuro repleta de néons. Naquela época, início dos anos 1980, os filmes de ficção científica vinham se tornando um gênero de enorme aceitação por parte do público, entre outros fatores devido à riqueza de *2001* e ao impulso mercadológico da série *Star Wars*.

Mas a feitura de *Blade Runner* foi bastante conturbada. Com as filmagens atrasadas, Scott enfrentou alguns problemas com os atores, a equipe técnica e, principalmente, os produtores. *Blade Runner* foi o primeiro filme feito por Scott fora da Inglaterra. Como as filmagens foram em Los Angeles, Scott tinha de trabalhar seguindo regulamentos estritos da indústria cinematográfica norte-americana – um desses, por exemplo, impedia o diretor de operar a câmera[16]. Esse sistema de produção causava desconforto e estranhamento para

Scott, o que levava a certos desentendimentos entre os profissionais americanos e o diretor britânico. "Eu andava por um sistema que eu não compreendia. (...) Também andava por uma hierarquia que eu nunca tinha experimentado antes, (...)"[17], relembra Scott.

Alguns dos maiores desacordos ao longo da realização de *Blade Runner* ocorreram entre o diretor e os executivos da Tandem Productions. A empresa era avalista do filme e, quando *Blade Runner* excedeu o orçamento, (quase no fim das filmagens), a Tandem assumiu o projeto afastando Scott e Deeley e colocando Bud Yorkin como seu responsável direto. Yorkin tinha concepções totalmente diversas das de Scott, o que gerou constantes discussões sobre o conteúdo do filme, sua finalização, ocorrência ou não de *voice-over* e outros detalhes. Depois de alguns testes de público, a Tandem exigiu de Scott um *happy end* para *Blade Runner*, o qual foi obtido por meio de algumas sobras de filmagem de *O Iluminado*, de Stanley Kubrick, e mostra, na versão original de 1982, os personagens Deckard e Rachel escapando por uma bela paisagem montanhosa.

Outro fator de desentendimentos no *set* de *Blade Runner* devia-se à falta de confiança na habilidade técnica do diretor por parte da equipe técnica em geral. Conforme relembra Scott,

> Naquele tempo (...) minha companhia [RSA] estava indo muito bem, e eu sempre achei que isso podia ao menos sugerir que eu sabia como administrar um negócio. E como ser responsável fiscalmente. *Alien* parecia ter atingido um bom público, o que também indicaria que eu sabia como fazer entretenimento. Mas quando entrei para meu terceiro filme, *Blade Runner*, fui novamente tão questionado sobre o que fazia ou o que queria fazer que essa situação realmente me irritava. (...) Coisas do tipo, 'Por que você quer as paredes do bar de Taffey Lewis pintadas de dourado?' Dúvida, interferência e questionamento nunca cessavam em *Blade Runner*. Finalmente, eu me recusei a suportar isso. Dizia: 'Este é o jeito que eu quero – apenas faça isso!'[18].

A resposta do diretor às pressões causou ainda mais animosidade entre a equipe e os desentendimentos entre a Tandem, Scott e Deeley acabaram levando à demissão dos dois últimos, já na fase de montagem do filme. Mas o diretor e o produtor foram rapidamente readmitidos, e Scott ainda contava com o apoio de alguns membros da equipe técnica que compreendiam seu trabalho.

O isolamento sentido por Scott acentuou-se ainda mais por ocasião do lançamento de *Blade Runner*, em maio de 1982. O filme foi considerado sério candidato a fiasco de bilheteria do verão daquele ano, arrecadando inicialmente apenas US$ 14,5 milhões. Naquele mesmo período, ganhava evidência o filme de Steven Spielberg, *E.T. – O Extraterrestre*, com roteiro mais adequado à preferência geral do público, e que acabou eclipsando em certa medida o filme de Scott. Michael Webb faz o seguinte diagnóstico do período da finalização e lançamento

de *Blade Runner*:

> *Blade Runner* excedeu o orçamento, e o controle do filme passou para seus financiadores. O público-teste achou a história de difícil compreensão, e os financiadores chamaram o ator Harrison Ford de volta para a gravação de uma narração em *off*, fizeram cortes e tangenciaram a história para um "final feliz". Essa intervenção teve por objetivo tornar o filme mais vendável, mas não conseguiu arrebatar o público que estava esperando na fila para ver *E.T. – O Extraterrestre*, de Steven Spielberg, que tinha estreado na semana anterior. De maneira geral, os críticos também não foram muito seduzidos pelo filme de Scott.
>
> Considerado por muitos um filme depressivo ou desesperançoso, *Blade Runner* foi lançado no auge da era Reagan, quando a América estava sendo embalada numa onda de ambição e otimismo irracionais. Hoje, *Blade Runner* parece profético. Imigrantes ilegais estão invadindo o sul da Califórnia e começamos a confrontar os dilemas morais impostos pela engenharia genética [19].

Mas *Blade Runner* acabou representando uma interessante experiência de filme lucrativo a longo prazo (não só financeiramente, mas em termos de crítica). Embora tenha fracassado na época de sua estréia, *Blade Runner* sofreu uma intensa redescoberta impulsionada pelas tecnologias ascendentes da TV a cabo, videocassete e DVD. Também ganhou freqüentes re-exibições em cinemas alternativos e cineclubes e, no meio acadêmico, tornou-se um dos filmes mais pesquisados ou citados em todos os tempos. Essa retomada de *Blade Runner* garantiu-lhe espaço entre os chamados *cult movies*, filmes que mantêm um público cativo no decorrer do tempo, com surtos regulares de interesse e influência sobre a sua e também outras espécies de mídia (*Blade Runner* é um dos filmes mais documentados na Internet, com uma razoável lista de *home pages* de fãs ou ainda de natureza acadêmica e, assim como *Metropolis*, veio a inspirar videoclipes e séries televisivas). Com o tempo, muitos críticos ou estudiosos resgataram o interesse público por *Blade Runner*, discutindo temas levantados pelo filme de forma direta ou latente, em especulações ou subtextos.

Sobre as repercussões de seu terceiro longa, Scott comenta que

> Uma das principais idéias visuais que tivemos para *Blade Runner* foi o 'retrofitting', esse 'recapeamento' de uma arquitetura pré-existente que punha de lado o problema da substituição de estruturas inteiras por novas edificações. Curiosamente – e digo isso só agora, tempos depois de ter feito o filme -, vejo hoje uma tendência na arquitetura que creio ter começado com *Blade Runner*. Assim, nós não influenciamos somente filmes, influenciamos também certos tipos de arquitetura. E essa influência tornou-se muito sofisticada. *Blade Runner* fomentou um tipo bem específico de beleza industrial [20].

Em 1991, *Blade Runner* foi relançado em vídeo com nova montagem, denominada *Director's Cut* ("Versão do Diretor"). Na verdade, trata-se de uma versão mais próxima daquilo que seria propriamente uma "versão do diretor", resultante da descoberta de Michael Arick (então diretor de preservação da Warner Bros. em 1989) de um filme perdido de *Blade Runner*, em 70 mm. A Warner se interessou e depois de muitas reviravoltas o *test print* de 70mm veio a tornar-se "versão do diretor" com o aval de Ridley Scott. O final da versão de 1982 e a narrativa em *off* haviam sido suprimidos. Foi adicionada uma seqüência de sonho com um unicórnio que, uma vez relacionada a outras cenas pelo espectador, questiona ainda mais a verdadeira natureza do personagem Deckard. A "Versão do Diretor" resultou assim numa obra mais ambígua e passível de interpretações, em certa medida livre das exigências com fins mercadológicos impostas pela Tandem Productions. O lançamento da "Versão do Diretor" garantiu novo impulso ao filme de Scott e foi estimulada, em parte, pela redescoberta de películas originais e novas tecnologias de conservação e recuperação fílmicas. Atualmente aguarda-se ainda um novo lançamento de *Blade Runner*, em formato DVD, em função dos vinte anos do filme de Ridley Scott. Essa nova edição contará provavelmente com um novo tratamento das imagens e adição de material relacionado à obra (*making-of*, entrevistas, notas de produção, etc.).

Notas

[1] Nas versões de circulação comercial no Brasil, as passagens relativas à personagem Hel, mãe de Freder, esposa de J. Fredersen e amada de Rothwang, foram suprimidas (trata-se da versão originariamente destinada aos EUA), o que enfraquece a conotação do robô com uma recriação da falecida Hel, objeto de fascínio do cientista obcecado.

[2] Quim Casas apresenta esses dados relativos a *Metropolis* na pág. 110 de seu livro *Fritz Lang*, lembrando de que tais informações foram extraídas do livro *Metropolis: Images d'um tournage*, de Bernard Eisenschitz e Enno Patalas, editado pelo Centre National de la Photographie – Cinémathèque Française, 1985.

[3] KRACAUER, Sigfried. *De Caligari a Hitler*, p. 176.

[4] *Ibid.*, p. 190.

[5] *Ibid.*, p. 175.

[6] *Ibid.*, p. 175.

[7] *Ibid.*, p. 190.

[8] *Ibid.*, p. 191.

[9] Cf. CASAS, Quim, *Fritz Lang*, p. 108-9.

[10] TURNER, Graeme. *Cinema como Prática Social*, p. 147.

[11] SAMMON, Paul. *Ridley Scott – The Making of His Movies*, p. 65.

[12] *Ibid.*, p. 65.

[13] SAMMON, Paul. *Future Noir – The Making of Blade Runner*, p. 53-4.

[14] *Idem, Ridley Scott – The Making of his Movies.*, p. 66.

[15] *Ibid.*, p. 68-9.

[16] A propósito, o fotógrafo de *Blade Runner* foi Jordan Cronenweth, profissional com trabalhos marcantes e escolhido por Scott.

[17] SAMMON, Paul. *Ridley Scott – The Making of His Movies*, p. 70.

[18] *Ibid.*, p. 72.

[19] WEBB, Michael. "Like Today, Only More So", in NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture – From Metropolis to Blade Runner*, pp. 46-7.

[20] SAMMON, Paul. *Ridley Scott – The Making of His Movies*, p. 73.

Capítulo I

Arquitetura da Metrópole:
Los Angeles 2019, Metropolis 2026

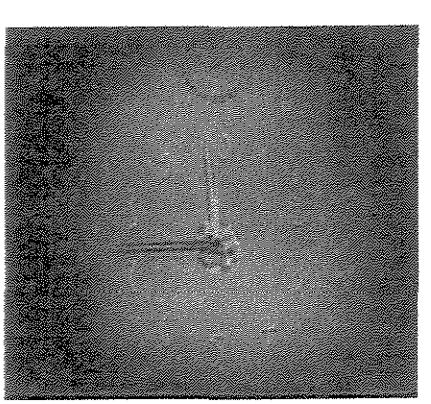
Tempo e Espaço na Metrópole

Metropolis e *Blade Runner* são filmes sobre o futuro. Suas respectivas narrativas se passam num tempo ainda por vir. *Metropolis*, na cidade imaginária homônima, em 2026, cerca de 100 anos após sua apresentação ao público; *Blade Runner*, na Los Angeles de 2019, 27 anos após o lançamento do filme, em 1982.

Metropolis não tem detalhado com precisão o tempo total de sua narrativa. Supõe-se que, da primeira troca de turno que abre o filme ao acordo entre a classe operária e o líder burguês, tenham decorrido um ou poucos dias. *Blade Runner* apresenta uma estrutura temporal similar. A caçada aos Nexus-6 deve ter duração entre 24 e 72h. O hermetismo de ambos os filmes, isto é, a ação em ambientes fechados, é um fator relevante que torna a percepção do tempo não muito clara. Isso se deve à própria concepção de cidade do futuro, monumental, vertical e aglomerada, semelhante nos dois filmes. Em *Metropolis*, boa parte da ação se passa nos subterrâneos; em *Blade Runner*, temos a percepção do tempo prejudicada também pela noite e chuva constantes na Los Angeles de Ridley Scott.

O tempo da ação não é exaustivamente trabalhado em *Metropolis* ou *Blade Runner*. Com exceção de algumas elipses e montagens paralelas, em ambos os filmes o tempo diegético procura simular o tempo real, num fluxo contínuo; apenas em *Blade Runner* ocorre o *flashback* sonoro. Porém, o tempo enquanto dimensão absoluta tem papel importante no discurso.

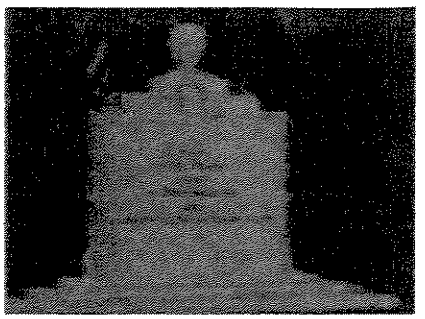
Metropolis sintetiza o apogeu da modernidade, da linha de produção e da industrialização em larga escala. Embora não se saiba de nenhuma mercadoria concreta produzida pelos operários, os mesmos estão submetidos ao tempo da modernidade, o "tempo da mercadoria", ao menos se considerarmos seu trabalho a produção de simples energia elétrica (essa, uma mercadoria como outra qualquer). A rotina de trabalho em *Metropolis* exemplifica antecipadamente os conceitos de *tempo irreversível* e *tempo pseudocíclico* propostos por Debord. *Tempo irreversível* porque há o tempo biológico, dos quais os operários não podem escapar, e de uma vida devotada à produção em escala industrial; *tempo pseudocíclico* porque os operários de *Metropolis* são escravos do turno de trabalho, do relógio de dez horas que regula suas vidas. "Pseudocíclico" porque simula um ciclo mas, embora se repita indefinidamente, esse tempo tem um fim, o da própria capacidade produtiva do operário que, logicamente, se extingue com o decorrer do tempo.



O relógio de dez horas: turnos de trabalho ditam a medida do tempo em *Metropolis* (rep.fotograma).

Além de adotar o discurso temporal da modernidade, *Metropolis* procura conformar uma certa "consciência histórica". Isso fica evidente no confronto entre o arcaísmo e a tecnologia proposto pelo filme, no secular inscrito no moderno, na resistência do ancestral em relação à

vanguarda. O personagem de Rothwang é o que mais concentra o "historicismo" de *Metropolis*. Ele vive em meio à alta tecnologia numa casa medieval. Rothwang alia conhecimento ancestral a técnica moderna em sua profissão, e suas motivações são as únicas mais claramente históricas - suas obsessões e desejos derivam de sua história pessoal, suas memórias da personagem Hel.





No alto, monumento em homenagem a Hel, em *Metropolis*; acima, Rothwang em seu laboratório (rep. fotograma).

Em *Blade Runner* o discurso relativo ao tempo é em certo sentido similar ao de *Metropolis*, embora apresente peculiaridades importantes. Na sociedade pós-industrial de *Blade Runner* também prevalece o "tempo da mercadoria", o tempo do acúmulo de capital e das atividades produtivas. Entretanto, trata-se agora do suposto tempo da pós-modernidade, no qual a perspectiva histórica de apreensão do tempo sofre algumas rupturas inéditas. *Blade Runner* também não detalha o transcorrer do tempo de sua narrativa. Na Los Angeles de 2019 coexistem diversos tempos diferentes, alguns em conflito, outros em simbiose. Na verdade, o tempo presente é o que realmente importa, submetido, logicamente, ao modo de produção. Pode-se aplicar aqui o conceito de *esquizofrenia* de Jameson e sua teoria de *ahistoricidade* que, embora demande cautela, encontra algumas ilustrações no universo descrito por *Blade Runner*.

Nesse contexto, temos dois personagens que concentram de maneira interessante o discurso do tempo no filme de Scott. O primeiro é o replicante Nexus-6, que encarna algo como essa esquizofrenia de Jameson. O andróide vive apenas 4 anos, algo que, na prática, é bem próximo de viver no presente. Para o replicante, como para qualquer outra máquina, o tempo não deveria fazer sentido. Como mercadoria geradora de força de trabalho, não faz sentido um andróide velho e improdutivo. Replicantes não têm passado. Nem futuro, uma vez que caminham aceleradamente para a desativação. Ironicamente, são mercadoria e mão-de-obra fundidas numa só criatura: seu tempo de vida é diretamente relacionado à sua capacidade produtiva. É um tempo biologicamente curto, mas que é economicamente compensado pelo emprego em trabalho escravo e por sua alta performance produtiva. O que abala o sistema descrito por *Blade Runner* é que os replicantes, pelo menos o grupo liderado por Roy Batty, não aceitam sua condição. Exigem mais vida, que se abra uma indeterminação sobre o seu tempo, que lhes seja conferida a condição humana da dúvida. Nesse sentido, buscam formas alternativas de historicidade, compõem um vasto acervo de fotografias (curiosamente, o "tempo congelado") e de memórias visuais, no intuito de conformar um passado e legitimar o presente.

O outro personagem relevante para esta análise é J. F. Sebastian. É verdade que o projetista genético sofre de uma doença que o envelhece aceleradamente. Contudo, há diferenças marcantes entre ele e os Nexus-6, muito embora a certa altura do filme a personagem Pris afirme que ambos sofrem de "decrepitude acelerada". Sebastian pode ter um tempo de vida encurtado, porém isso ainda é algo indeterminado. O personagem é o único que habita uma construção centenária, o edifício Bradburry, e tem o maior número de antiguidades acumuladas em seu apartamento. J. F. Sebastian é uma metáfora da própria Los Angeles de *Blade Runner*, um sujeito jovem e altamente capacitado, mas que infelizmente está fadado à deterioração.



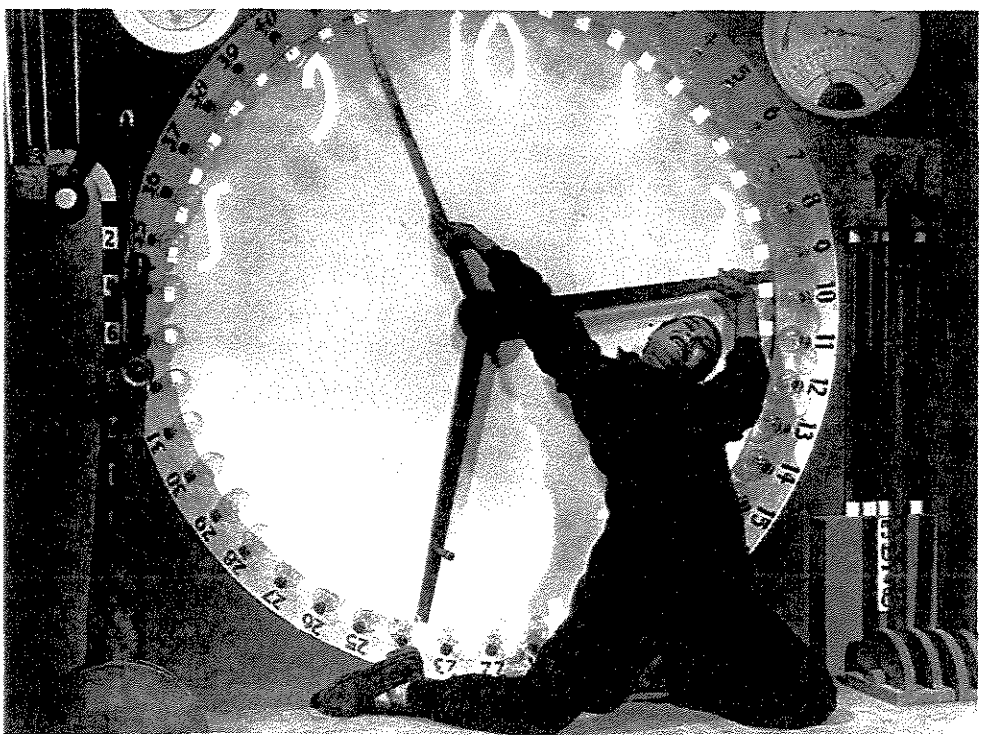
J. F. Sebastian, projetista genético dos Nexus-6, e que sofre do "Mal de Matusalém"

Conforme se observa aqui, tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner* o tempo tem um papel relevante. Contudo, o espaço é a grande vedete, dessas e de outras obras de ficção científica. O gênero da ficção científica prioriza o espaço em relação ao tempo, por mais curioso que isso possa parecer. Embora volte-se na maioria das vezes para outro tempo, o futuro, na verdade debruça-se sobre o espaço, um espaço fluido e imaginário. Os elementos que tornam a ficção científica o que ela de fato é dizem respeito, primordialmente, ao espaço e, mais especificamente, à questão das fronteiras. É isso que faz com que *Frankenstein*, duzentos anos depois, ainda seja ficção científica, e não drama de época. (muito embora, como toda ficção cientifica, possa ter uma leitura atual codificada em alegorias). Afinal, o que é o tema do *cyborg* senão uma discussão sobre o espaço ou, mais ainda, sobre fronteiras? *Metropolis* e *Blade Runner* não só abordam o tema do *cyborg* como, de fato, concentram-se sobre o espaço, no caso, as metrópoles do futuro. Talvez esteja justamente nessa preconização do espaço sobre o tempo um dos fatores de maior popularização da ficção científica numa suposta época pós-moderna.

Metropolis e *Blade Runner* ilustram, cada qual a seu tempo, novas experiências do espaço. Já no filme de Fritz Lang, o monumental e o labiríntico projetam uma cidade impossível de ser percebida na totalidade mas que, por outro lado, tornou-se viável pela revolução tecnológica. A Los Angeles de *Blade Runner* segue um caminho semelhante e, embora descreva uma sociedade altamente informacional, assim como em *Metropolis* a experiência do espaço continua subjugada ao modo de produção. A tecnologia moderna de Metropolis, com seu alto nível de industrialização, potência energética e eficientes meios de transporte, de forma alguma democratiza a organização social, muito embora já altere significativamente a percepção e uso do espaço na cidade do futuro. A tecnologia pós-moderna descrita por *Blade Runner*, com todo seu avanço técnico-científico e abundância de meios, assim como em *Metropolis*, tem uma organização do espaço social bem definida, com as elites no alto e a

massa popular nas ruas abarrotadas.

Nesse sentido, concentremo-nos detalhadamente no âmbito do espaço relativo a *Metropolis* e *Blade Runner*, as grandes cidades futuristas, elo de ligação mais evidente numa primeira análise do diálogo entre ambos os filmes.



A "crucificação": cena apontada por Thomas Elsaesser como "Kitsch-Expressionista" também conota a *primazia da função* e *escravidão do tempo produtivo* a que são submetidos os trabalhadores em *Metropolis* (*The Metropolis Multimedia Archive*).

Introdução às cidades

"Peculiaridades técnicas revelam peculiaridades de significado"
(Sigfried Kracauer, *De Caligari a Hitler*, p. 91)

Desde seus primórdios o cinema tem um vínculo estreito com a atmosfera e paisagem urbanas. Isso se deve, naturalmente, à própria relação entre cinema e modernidade, uma vez que esta propiciou a fertilidade do terreno em que se desenvolveria a arte cinematográfica. De acordo com Gold e Ward, "muitos comentadores (Solomon, 1970; Wiseman, 1979; Sorlin, 1991) têm argumentado que o filme desenvolveu-se, ele mesmo, como uma 'arte urbana', freqüentemente articulando sua narrativa contra a cortina da metrópole".[1] Graham Ward observa que os estudos urbanos e o cinema surgiram mais ou menos no mesmo período[2],

afirmando que, "como mídia estética, o filme deve seu apelo e possibilidade à vida citadina"[3]. E, para Wim Wenders, "O filme é uma arte da cidade. Ele surgiu e floresceu juntamente com as grandes cidades do mundo"[4].

Já com os Lumiére o cinema reverenciava a cidade: os filmes *Saída da Fábrica* (*La Sortie dês Usines Lumière*) e *Chegada do Trem à Cidade* (*Arrivée d'un Train à la Ciotat*), ambos de 1895, são bons exemplos. Depois vieram cineastas que iriam eleger declaradamente a cidade sua protagonista[5]. Nos anos 1920, durante o período entre guerras, podemos constatar uma mudança no panorama de um cinema desvelador da cidade. Gold e Ward explicam da seguinte forma:

> Filmes feitos em Berlim e Hollywood nos anos 1920 começaram a refletir a hostilidade intelectual para com a cidade que já existia na literatura, pintura, teatro e humanidades (Lees, 1985; Carey, 1992). Fascinados e repelidos pela cidade em medidas iguais, cineastas desenvolveram novos imaginários. Cidades eram agora tipicamente herméticas, superpovoadas, barulhentas e tensas. Onde necessário, a impressão de opressividade seria reforçada pela justaposição de tais imagens com cenas romantizadas do interior bucólico. Enquanto uma pequena minoria de cineastas reverenciava a estética citadina e suas virtudes culturais, a maioria ambientava suas histórias de crime, paixão e intriga em cidades polarizadas por enormes contrastes nas condições de vida e caracterizadas pelo sórdido submundo sempre pronto a emergir à superfície (Gold, 1984, 1985: 125).

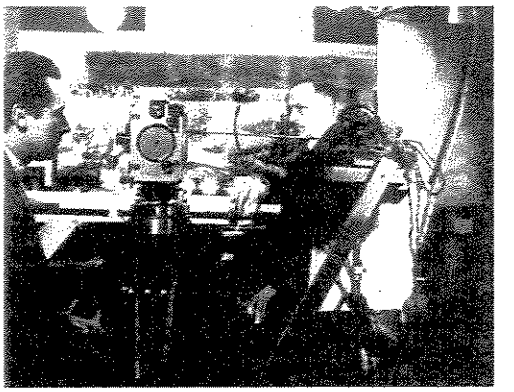
Metropolis é um filme representativo desse período. *Blade Runner* retoma as características desse período, muitos anos depois.

* * *

Metropolis, de Fritz Lang, é um filme referencial no que diz respeito à descrição da "cidade do futuro". Bastante sintomático do período entre guerras, em que o cinema alemão literalmente fechara-se em estúdios, recriando totalmente a realidade a partir da habilidade dos cenógrafos e diretores - vide *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Kabinet Dr. Caligari*, 1919), de Robert Wiene, e *Os Nibelungos* (*Die Nibelungen*, 1924), do próprio Fritz Lang, entre muitos outros -, *Metropolis* foi totalmente rodado nos estúdios da *UFA* (*Universum Film Aktiengesellschaft*), em Neubabelsberg (entre Berlim e Postdam), em 1925-26. Entre outros, trabalharam com Lang na criação da metrópole futurista os cenógrafos Erich Kettelhut, Otto Hunte, e Karl Volbrecht; o escultor Walter Schültze-Middendorf; os fotógrafos Karl Freund e Günther Rittau; a figurinista Aenne Willkom e o responsável pelos efeitos especiais, Eugen Schüfftan.

A metrópole futurista de Lang foi criada por meio de maquetes de edifícios e de vias de

rodagem suspensas, repletas de miniaturas de automóveis e trens, além de miniaturas de aviões sobrevoando a paisagem. Esse cenário construído e movimentado pela filmagem quadro-a-quadro ganhava nas telas uma atmosfera de monumentalidade e verossimilhança graças ao *processo Schüftan*, o qual influenciaria significativamente o cinema a partir de então. O processo Schüftan consistia numa *Spiegeltechnik* (técnica de espelhamento) que permitia a combinação, na mesma tomada, da filmagem direta de determinado evento, tendo ao fundo o reflexo de um modelo filmado paralelamente. Isso conferia impressionante monumentalidade a objetos bem pequenos, e diversas passagens do filme, tais como cenas de rua, os interiores da Catedral Gótica, a visão do Moloch, o estádio da juventude burguesa ou a gigantesca cabeça de Hel, foram obtidas através desse processo. Lotte Eisner observa que "O Processo Schüfftan, primeiro método bem-sucedido de combinação de modelos com objetos em escala real, deu a Lang maravilhosas possibilidades cenográficas em seu filme" [6]. Patrick McGilligan comenta a participação de Schüfftan em *Metropolis* da seguinte forma:



O fotógrafo Gunther Rittau e o diretor de arte Erich Kettelhut trabalhando numa miniatura do Jardim dos Prazeres de *Metropolis* (MCGILLIGAN, Patrick. *Fritz Lang*).

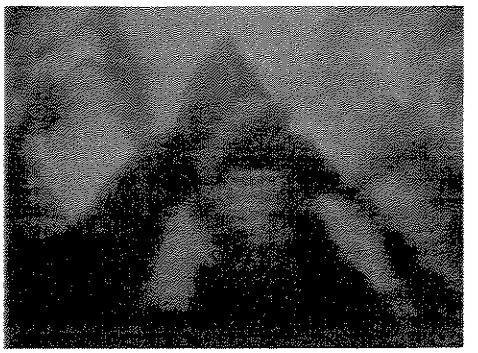
> Eugen Schüfftan estava de volta. O engenhoso especialista fotográfico tinha inventado um truque óptico de filmagem apelidado "Processo Schüfftan", o qual, originalmente, havia sido pretendido para a versão da UFA de *As Viagens de Gulliver*, e seria empregado pela primeira vez em *Metropolis*. O processo Schüfftan tornou possível a composição de ação ao vivo num primeiro plano e *sets* em miniatura num segundo plano. Esse efeito ilusionista revolucionário foi obtido pela raspagem de uma porção de espelho e reflexão de *sets* em miniatura na porção intacta, depois fotografando a ação ao vivo através da parte transparente do espelho a um ângulo prescrito de 45° para as lentes da câmera, assim refletindo a imagem no campo visual. Isso reduziu o custo com a construção de *sets* em tamanho real[7].



À extrema dir.: aparato de espelhos utilizado em efeitos especiais; ao lado, uma das cenas possíveis graças ao *Processo Schüfftan*: a idolatria de Rothwang à gigantesca imagem de Hel (*The Metropolis Multimedia*

Dessa forma, a técnica desenvolvida por Schüfftan influenciou significativamente as possibilidades fotográficas no cinema a partir de então, preparando os alicerces da tecnologia de efeitos especiais baseada em estratagemas ópticos, num período anterior ao advento da informática.

O cenógrafo Erich Kettelhut é outro dos responsáveis diretos pelo visual de *Metropolis*. Dominava facilmente uma variedade de estilos de desenho e executou seu trabalho em tinta, lápis de cor, aquarela, guache e óleo, algumas vezes referindo-se diretamente à construção dos *sets* em notas nos seus próprios desenhos. Certas pinturas suas foram usadas diretamente no filme, como na montagem de abertura, em que a luz do sol incide sobre a cidade: a visão noturna da Moderna Torre de Babel pertenceu a uma elaborada seqüência de trucagens, na qual fachos de luz eram mostrados percorrendo para cima e para baixo a fachada do prédio. Isso foi filmado plano a plano, numa típica seqüência de *stop-motion* - uma nova posição para cada facho de luz era pintada entre cada tomada. Para a impressionante visão das ruas (*street canyon*), um modelo de seis metros de profundidade em perspectiva foi construído em madeira, plástico, lona e papelão. O efeito de movimento foi mais uma vez conseguido pela técnica de *stop-motion*, com a movimentação de cada carro, avião, trem ou elevador entre cada tomada de câmera.[8] Sobre a cenografia de *Metropolis*, Dietrich Neumann comenta que





No alto, plano da seqüência de abertura de Metropolis, com ilustração de Kettelhut (rep. fotograma); acima, técnicos trabalham nos modelos (*The Metropolis Multimedia Archive*).

> Os esboços de Kettelhut demonstraram que o *set design* devia criar mais que apenas um pano de fundo. Ele devia acompanhar diretamente a narrativa, sublinhando-a e comentando-a e, acima de tudo, poderia referir-se ao debate arquitetônico contemporâneo[9].

A cidade de *Metropolis* - que não só reclama o protagonismo como dá nome ao filme - é obviamente uma cidade imaginária, muito embora tenha tido forte inspiração na Nova York concreta, dos arranha-céus e ruas frenéticas. Foi numa viagem que Fritz Lang e Erich Pommer fizeram a Nova York, por ocasião do lançamento de *Os Nibelungos* nos Estados Unidos, que o diretor alemão encantou-se com a silhueta de Manhattan vista do convés de sua embarcação.

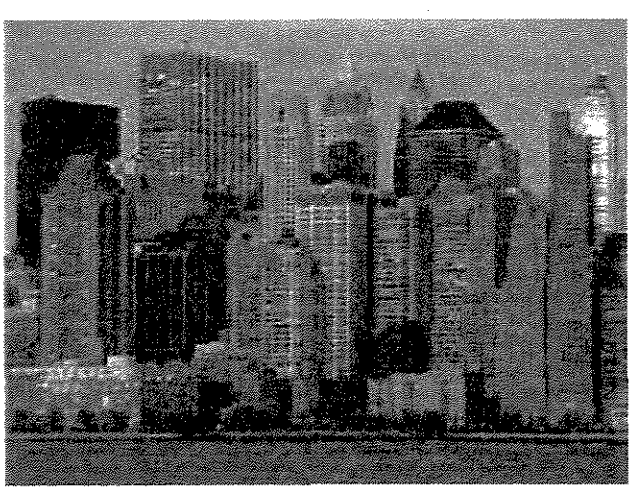
Essa primeira impressão deu a Lang o referencial concreto do projeto que ele e Thea von Harbou já vinham elaborando há tempos e, ao contrário do que comumente se pensa, parece que o projeto de *Metropolis* já se encaminhava antes mesmo de o cineasta chegar a Nova York[10]. Uma vez na cidade, Lang tirou uma série de fotografias, muitas delas com dupla exposição, no intuito de captar todo o frenesi luminoso e a movimentação frenética da paisagem nova-iorquina. Essa coleção de fotos iria inspirar o cineasta, de volta à Alemanha, nos experimentos plásticos de sua primeira ficção científica. Dessa forma, percebemos que a verticalidade monumental da metrópole norte-americana foi decisiva na estilização visual da cidade futurista de Lang. Conforme P. Kasinitz, "Durante os primeiros dois terços do século XX, Nova York, mais que qualquer outro local no planeta, epitomizou as forças da modernidade (...)"[11].

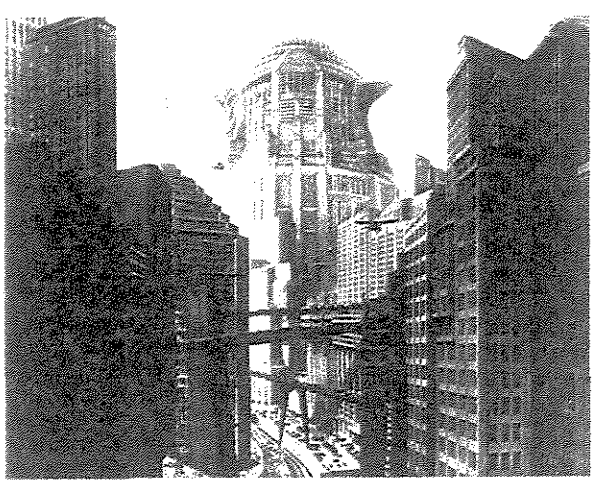
A metrópole de Fritz Lang vale-se da verticalidade como metáfora do conflito de classes, uma vez que o operariado, oprimido por jornadas de trabalho desumanas,

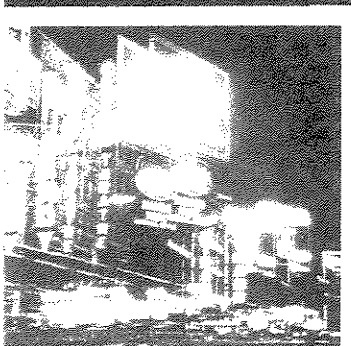




No alto, Erich Pommer e Fritz Lang de partida para Nova York, no *Deutschland*; acima, vista de Nova York do convés do *Deutschland*, fotografada por Lang.(MCGILLIGAN, Patrick. *Fritz Lang*; *Metropolis Film Archive*).



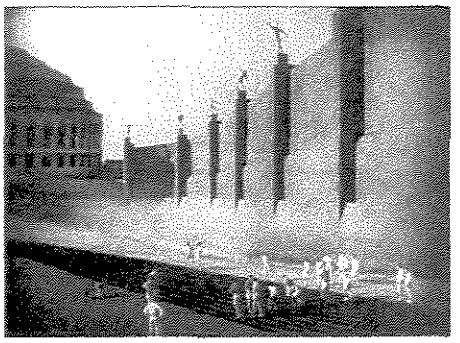






Acima, à esq.: paisagem nova-iorquina vista do mar (*Webshots*); acima, a metrópole languiana (*Metropolis Film Archive*). À esq.: fotografia da Brodway feita por Lang em 1924; ao lado: ruas de Metropolis à noite (NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture*, p. 34).

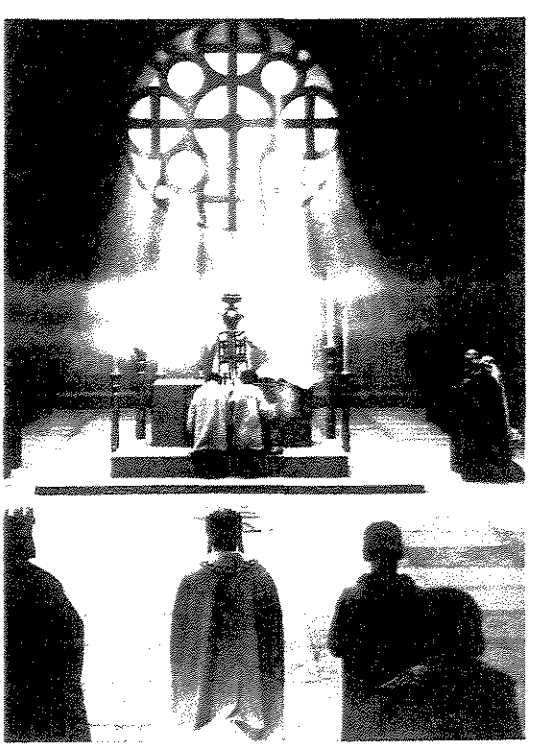
amontoa-se nos subterrâneos, enquanto a burguesia goza de toda a tecnologia e segurança da superfície. Nesse contexto, a cidade torna-se um palco aberto aos mais ousados experimentos plásticos do cineasta-arquiteto Fritz Lang. Conforme observam Paola Antonelli e Romana Schneider, "Lang dirige, enquanto narrador, o que é verdadeiramente uma *architecture parlante*, que se expressa por seus diferentes estilos, formas evocativas a serviço de uma ideologia" [12].



O estádio de esportes: outra seqüência possível graças ao *Processo Schüfftan* (*Fritz Lang's Metropolis*).

O filme apresenta uma rica confluência de estilos[13] e, embora muitos autores apontem exaustivamente o teor *Kitsch* do enredo, é no âmbito plástico-fotogênico que *Metropolis* deslumbra os sentidos, conforme já observara Luis Buñuel, em 1927. Por ocasião da *première* de *Metropolis*, no UFA Palast de Berlim, Buñuel escrevera em *La Gaceta Literária* sua impressão da obra de Fritz Lang, a qual lhe parecia "dois filmes colados pela barriga": "se à história preferirmos o fundo plástico-fotogênico do filme, *Metropolis* cumulará todos os nossos desejos e maravilhar-nos-á como o mais maravilhoso livro de imagens que algum dia se compôs, como uma arrebatadora sinfonia de movimento". Com efeito, a geometria e a manipulação das massas é admirável no filme de Fritz Lang: grupamentos de trabalhadores formam verdadeiros "organismos" em movimento, geometricamente alinhados e plasticamente transbordantes de significado. Mesmo isoladamente, o homem integra organicamente o cenário. Em *Metropolis*, literalmente, a cidade pulsa e vive. Antonelli e Schneider observam ainda que, no filme de Lang,

> Os cubos teatrais nos quais vivem os trabalhadores em multiplicação, serialismo e anonimato, contrasta com a riqueza da *Neue Sachlichkeit* dos escritórios, com a liberdade rococó dos jardins suspensos e o solipsismo futurista dos prédios populosos da cidade externa. Onde a atmosfera deve tornar-se mística e secreta, como nas catacumbas, na casa de Rothwang ou na catedral, o estilo é o neo-gótico *à la* Hans Poelzig[14].



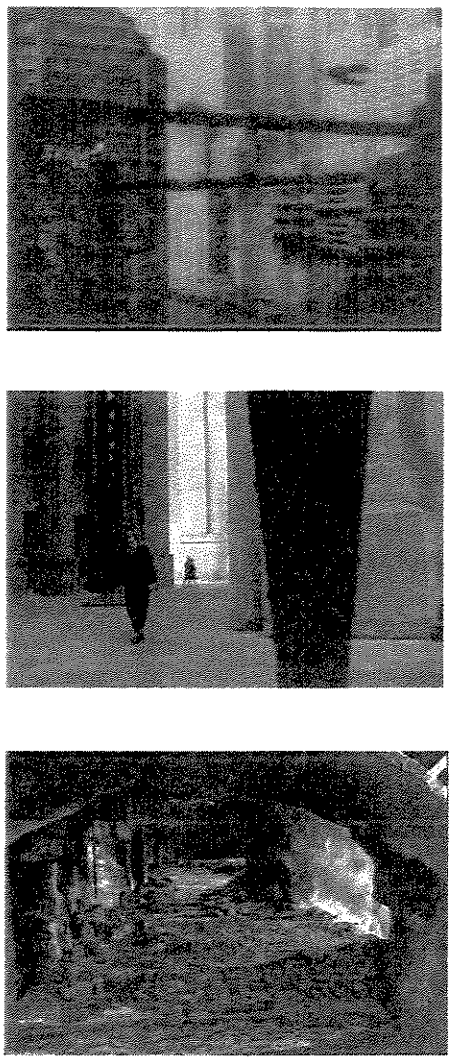
Os Nibelungos (esq.): inovações estéticas que abrem caminho para os experimentos de *Metropolis* (NEUMANN, Dietrich (org.). *Film Architecture*, p. 75).

Em *Metropolis*, observamos um intenso exercício plástico e visual em que constatamos desdobramentos de obras anteriores de Lang como,

por exemplo, *As Aranhas* (*Die Spinnen*, 1919), *A Morte Cansada* (*Der Müde Tod*, 1921), *Dr. Mabuse* (*Dr. Mabuse - Ein Bild der Zeit* e *Dr. Mabuse - Inferno: Menschen der Zeit*, 1922) e *Os Nibelungos* (*Die Nibelungen*, 1924). O detalhamento técnico, a acuidade quase documental e o experimento com as formas se fazem presentes também em *Metropolis*, com um atributo extra e bastante significativo: a incorporação ainda mais incisiva do homem ao cenário. Se em *Os Nibelungos* os personagens ou grupamentos de figurantes podiam ser considerados verdadeiros ornamentos, em *Metropolis* o homem confunde-se integralmente com o próprio cenário, é peça (bio)mecânica do universo que o circunda.

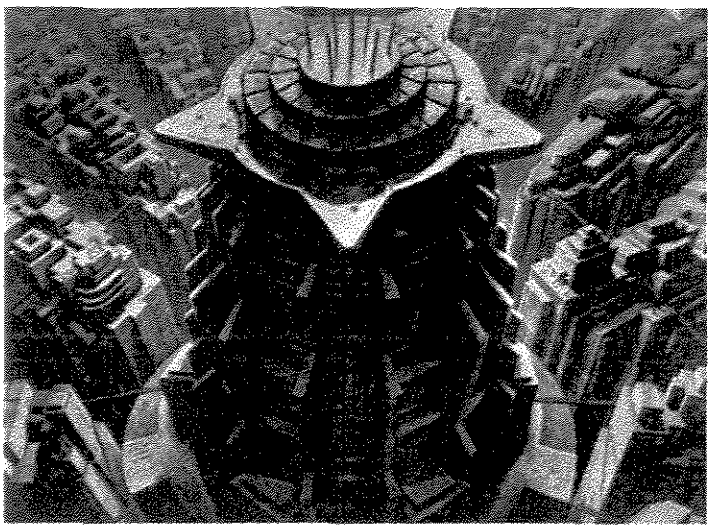
Nesse sentido, observamos em *Metropolis* uma profusão de formas e estilos, ricos em significado e implicações narrativas. Cada plano do filme é uma engrenagem afinada de um grande "mecanismo pictórico" levado a cabo por Fritz Lang. Cada tomada é um exercício estético de angulação, profundidade, simetria, luminosidade, contraste, rearranjo, evolução. A arquitetura provê o cenário de sentido, numa cidade futurista em que cada canto ou aresta, cada linha ou volume é pleno artifício de expressão. Conforme aponta Thomas Elsaesser,

> Cerca de 60 anos depois, *Metropolis* ganha o status de um *Ur-text* da pós-modernidade cinemática, a epítome de uma sensibilidade que seus autores provavelmente teriam reprovado: o *techno-kitsch retrô*, e portanto o arquétipo de um gênero cinematográfico que eles não poderiam imaginar, o *disaster movie* de ficção científica *noir* [15].



Três níveis de Metropolis: no alto, vista aérea da cidade, próxima ao nível das ruas; no meio, Freder perambula pela superfície; logo acima, as catacumbas (*Fritz Lang's Metropolis*; *Metropolis Film Archive*).

Em *Blade Runner* ocorre algo muito semelhante, e percebemos ainda influências bastante fortes do *mass media* ou da cultura de massa (como a estética das histórias em quadrinhos e da publicidade), configurando um intrigante ambiente pós-moderno. *Blade Runner* cita notadamente *Metropolis* em sua recorrência ao imaginário da cidade futurista. Contudo, Ridley Scott não se contenta em apenas recriar a metrópole languiana, revestindo os elementos estéticos precursoramente adotados no filme alemão com uma "camada" pós-modernista, bem típica dos anos 80. A metrópole de *Blade Runner* é claustrofóbica, poluída e decadente.



À esq.: *plongée* do *Stadtkrone* de *Metropolis*, sede do capitalista Joh Fredersen (*Fritz Lang's Metropolis*). Abaixo, prédio da polícia de Los Angeles (*LAPD Headquarters*) visto do alto: citação direta do filme de Fritz Lang (*Bladezone*).



A sociedade também se orienta verticalmente (ricos no alto, pobres nas ruas), e a paisagem urbana mais parece um mosaico multicultural, repleto de signos publicitários e índices da ocupação oriental.

Os paralelos entre *Metropolis* e *Blade Runner* são tão acentuados quanto suas particularidades. Ambos utilizam-se da cosmologia medieval para criar um universo hierárquico, com o paraíso acima e o inferno abaixo; ambos tentam associar inovações tecnológicas a questionamentos morais. Fritz Lang, o diretor alemão com conhecimento em arquitetura, propôs uma ordenada cidade-estado de estruturas monumentais, controlada por um tecnocrata autoritário sob a constante ameaça de uma rebelião operária iminente. Scott, *designer* nascido na Inglaterra, criou uma cidade que parece se dissolver num *smog* venenoso, refreada pela sua própria estrutura de poder para apenas sobreviver em estado de anarquia e decadência[16].

Com larga experiência como *designer* gráfico e milhares de filmes publicitários no currículo, Ridley Scott pratica em *Blade Runner* alguns experimentos estéticos já anunciados em seu segundo longa-metragem, *Alien - O Oitavo Passageiro* (*Alien - The Eighth Passenger*,





No alto, o *Warner Backlot, set* para filmagem de rua usado em *One from the Heart*, de Coppola; acima, o mesmo *set* já em uso para *Blade Runner* (*Warner Brothers Home Page*).

1979). Rodado eminentemente nos estúdios da Warner Bros. (Burbank Studios), em Los Angeles, as tomadas de rua de *Blade Runner* foram feitas no *set* de filmagem usado em *One from the Heart* (1982), de Francis Ford Coppola, agora apelidado de *Ridleyville*, devido às experiências de "layering" realizadas por Scott naquela que até então tinha sido uma rua típica de Nova York. *Blade Runner* também contou com a criatividade do desenhista Syd Mead na formulação de seu *design* futurista. Contratado inicialmente para projetar os *spinners* (carros voadores), Mead acabou por desenhar toda sorte de dispositivos, além de inúmeros cenários. Convém ressaltar que Ridley Scott também se baseou substancialmente na obra do quadrinhista Jean Giraud (Moebius) no que respeita a estilização visual de *Blade Runner*. O caráter *no-time/ no-place* do filme, proporcionado em larga medida pela confluência quase alucinada de estilos, evoca criativamente as páginas da revista *Metal Hurlant* (*Heavy Metal*), segundo confissão do próprio diretor[17] (o trabalho de Mead e a influência de Moebius serão analisados em detalhes mais adiante).

No interior dos estúdios da Warner, merece destaque o trabalho de efeitos especiais capitaneado por Douglas Trumbull, o mago tecnológico por trás de *2001 – Uma Odisséia no Espaço* (1969), de Stanley Kubrick, responsável também pelos efeitos de *Enigma de Andrômeda* (1971) e *Jornada nas Estrelas: O Filme* (1979), ambos de Robert Wise, além de *Contatos Imediatos do 3º Grau* (1977), de Steven Spielberg. Trumbull foi o especialista em efeitos especiais que deu vida e dimensão monumental às miniaturas que compunham a paisagem em maquete da Los Angeles de *Blade Runner*.

Em grande medida, o visual de *Blade Runner* foi conseguido também pelo complexo trabalho da EEG (Entertainment Effects Group), empresa de efeitos especiais fundada anos antes por Trumbull. Ele e seu parceiro de trabalho, co-fundador da EEG, Richard Yuricich, estavam prestes a iniciar *Brainstorm* quando aceitaram trabalhar em *Blade Runner*. Algum tempo depois, quando os trabalhos em *Brainstorm* começaram a exigir dedicação exclusiva, Trumbull passou a supervisão geral de efeitos em *Blade Runner* a David Dryer. As filmagens dos efeitos especiais do filme foram feitas nas instalações da EEG, a "Maxella", em Maxella Street, Marina Del Rey, Califórnia. Trumbull, Yuricich e Dryer acabaram dividindo os créditos da supervisão de efeitos especiais. Também trabalharam na equipe da EEG o técnico em miniaturas Bob Spurlock e o cenógrafo Matthew Yuricich, responsável pelos inúmeros cenários pintados de *Blade Runner* (quadros pintados à mão incorporados a cenas para criar cenários inviáveis de serem efetivamente construídos)[18]. Segundo Trumbull,

> Nosso maior desafio foi desenvolver a sensação de uma escala imensa – a idéia de ter algo como Nova York, com um monte de prédios de 50 a 60 andares compondo a paisagem; e então, acima destes, aquelas mega-estruturas que ocupam vários quarteirões e se elevam a centenas de andares. E conseguir essa sensação de escala com uma combinação de pinturas e miniaturas...perspectiva luminosa e aérea...isso tudo não é fácil.[19]

O que tornou isso possível foi que "Ridley podia desenhar o que ele quisesse ver, e a partir daí nós podíamos extrapolar em efeitos especiais, o que está em primeiro plano e o que está num plano anterior, e ele então podia trabalhar na extensão do plano ou no ângulo da lente"[20]. Em *Blade Runner*, o orçamento para efeitos especiais previsto inicialmente fora de cerca de US$ 5,5 milhões, mas acabou ficando em US$ 2 milhões – muito menos que outras FC's daquele tempo e uma fração do que isso custaria hoje. Por esse motivo, Scott foi forçado a deixar de lado algumas seqüências planejadas pelo *storyboarder* Sherman Labbey ou pelo artista plástico Mentor Huebner, tais como a fuga dos replicantes de um asteróide ou a aterrisagem de Deckard numa fazenda[21]. Também foi sacrificada uma elaborada seqüência introdutória desenhada por Syd Mead: Deckard está retornando à cidade de *monorail*, vindo de umas férias no deserto. Ele pega seu carro na estação e dirige por uma auto-estrada até ficar preso num engarrafamento. Convocado por "radiofone" a comparecer no quartel da polícia, Deckard deixa o carro (que é conduzido à sua casa pelo piloto automático), escala uma torre e é pego por um *spinner*. Como foi feito, o filme começa com uma nota explicativa, um título – "Los Angeles, Novembro de 2019" – e uma montagem de abertura, mostrando a cidade (mais ou menos como ocorre em *Metropolis*) numa poderosa manifestação da arte dos modelistas. Em *Blade Runner*, cada imagem da cidade pode ter sido composta de mais de 27 elementos filmados separadamente.

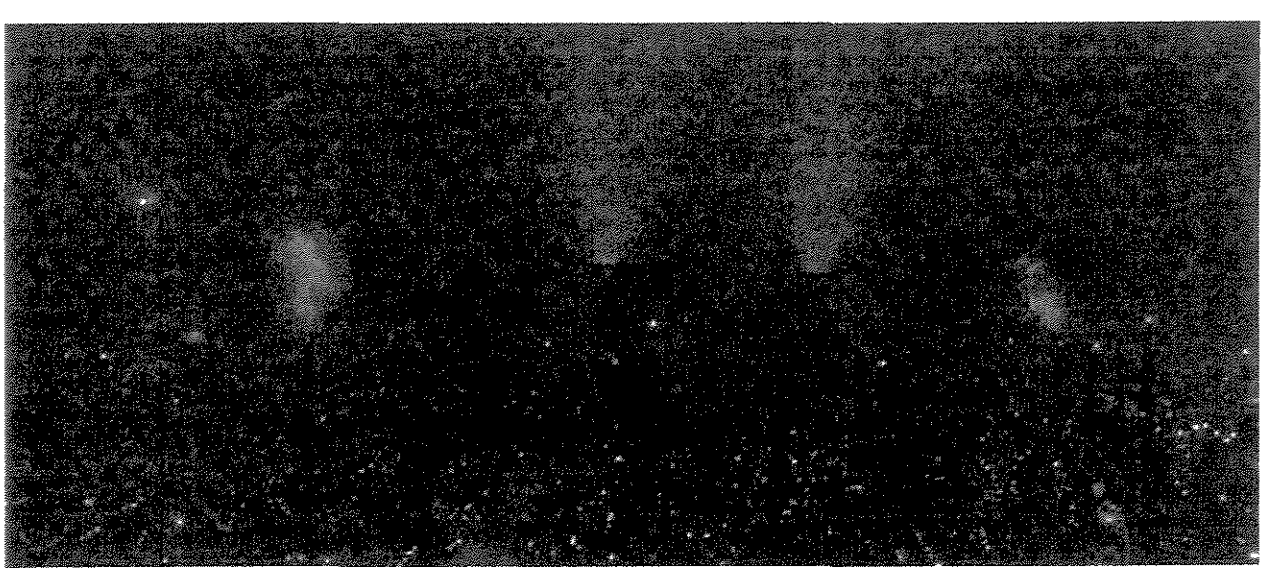
Trumbull foi pioneiro, em *2001*, no sistema que ele chama de "motion control": a filmagem de modelos estáticos de máquinas voadoras com uma câmera especial, a "Icebox", que podia fazer repetidas capturas numa trajetória precisamente controlada. Para *Blade Runner*, a tecnologia foi ainda mais sofisticada. *Spinners* de diferentes tamanhos foram filmados com luz frontal e posterior, com filmagens separadas para gravar seus rastros de luz e rostos movendo-se em suas janelas. Essas imagens compostas foram então superpostas em múltiplas imagens da paisagem industrial, a qual foi apelidada *Hades Landscape* devido à sua semelhança com um inferno tecnológico. A impressionante seqüência de abertura da Hades Landscape foi possível graças à técnica de Trumbull e seu dispositivo apelidado "Icebox". Desenvolvido para *Contatos Imediatos* e também usado em *Jornada nas Estrelas: O Filme*, o "Icebox" era uma câmera especial de oito canais controlada por computador que houvera sido o primeiro dispositivo de "motion control" usado em locações (durante as filmagens de

Contatos). O maior benefício do "Icebox" estava no fato de que o aparelho podia repetir infinitamente a mesma passagem ou movimento de câmera de uma filmagem precedente. De acordo com Trumbull,

> Isso significa que você poderia ligar as luzes do modelo da Hades Landscape, por exemplo, e programar a câmera para uma determinada filmagem. Depois você poderia desligar as luzes da maquete e trazer a câmera de volta à sua posição inicial. Depois nós inseríamos os pequenos cartões nos quais projetaríamos as seqüências de explosões de chamas. O "Icebox " iria então rebobinar o filme e fazer uma segunda tomada exatamente como a primeira, gravando as explosões no mesmo filme em que havia sido exposta a luz da Hades Landscape [dupla exposição do negativo]. Dessa maneira nós estávamos aptos a construir camada por camada os vários efeitos num mesmo pedaço de negativo. (...)[22].

Como era prática usual de Trumbull em 1982, todos os efeitos de *Blade Runner* foram trabalhados em 65mm e só depois reduzidos a 35mm (em 65 mm obtinha-se maior acurácia da imagem e clareza na composição).

A Hades Landscape, seqüência de abertura do filme, foi composta por modelos de torres com 1.2 x 1.7m (feitos de latão ou modelados em espuma plástica e iluminados por fibra ótica e por espelhos-d'água debaixo da base de Plexiglas), alguns deles inspirados nas refinarias El Segundo e Torrance, na Califórnia, próxima aos estúdios da Warner. Mark Stetson supervisionou a feitura dos modelos numa equipe que cresceu de 7 para 21 profissionais. Eles trabalharam contra o relógio, combinando habilidade e engenhosidade na produção de miniaturas convincentes. Para atender ao desejo de Scott por uma maior complexidade na paisagem urbana, os modelistas utilizaram qualquer coisa que parecesse arquitetural. Todos



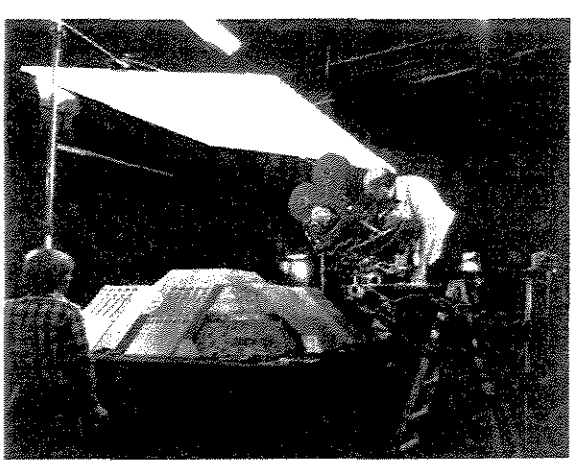
Hades Landscape:
seqüência introdutória da Los Angeles de Ridley Scott (*Bladezone*).

os modelos tiveram de ser alinhados a ângulos precisos, para compensar a distorção das lentes grande-angulares. Desenhado por Tom Cranham sob a orientação de Trumbull, o modelo da Hades Landscape foi uma das maiores miniaturas utilizadas no filme. Embora aparente quilômetros de extensão na tela, mede cerca de 15 m². O modelo foi construído a partir de uma base de Plexiglas sobre três mesas separáveis de aproximadamente 7 m². Apenas o quadrante frontal da miniatura foi detalhado. Os outros três quartos eram silhuetas de latão coladas à mesa com cola quente[23].

Para dar às imagens das maquetes um halo misterioso e simular poluição atmosférica, as filmagens foram feitas num estúdio esfumaçado. Óleo diesel foi vaporizado e bombeado para dentro de um recinto fechado, obrigando a equipe de filmagem a usar máscaras de gás ou utilizar sistemas controlados por computador como o "Icebox".

Os jorros de chamas das chaminés de indústrias, visíveis na seqüência da Hades Landscape e em especial na montagem do "olho", incluíam frames de *Zabriskie Point* (1970), de Michelangelo Antonioni, e a seqüência de tochas (filmadas nas dependências da EEG), projetada sobre pequenas telas de plástico suspensas por sobre as torres, e então refilmadas

Ao lado, filmagens do modelo da sede da Tyrell Corporation, idealizado por Doglas Trumbull e construído por Mark Stetson (NEUMAN, Dietrich (org.), *Film Architecture - From Metropolis to Blade Runner*); abaixo, o resultado na tela (*Bladezone*).



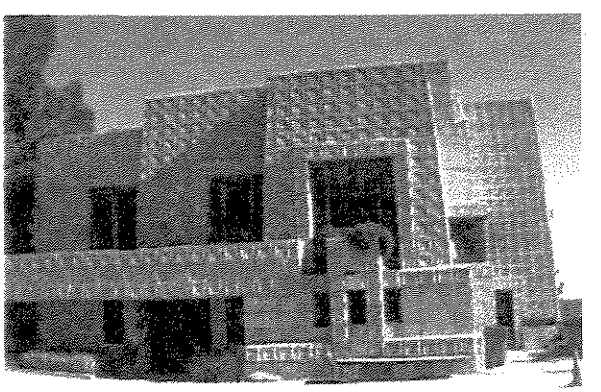


pelo sistema "Icebox". Mesmo quando se sabe como os efeitos foram conseguidos, a seqüência da *Hades Landscape* ainda impressiona.

O maior e mais impressionante modelo de edifício, comparável ao *Stadtkröne* de *Metropolis*, seria o QG de cerca de 700 andares da Tyrell Corporation, desenhado por Tom Cranham sob orientação de Douglas Trumbull. Trumbull sugeriu a forma de uma pirâmide maia para o modelo de 15 cm de altura que Tom Cranham fez em resina e acrílico. Minúsculas aberturas para janelas foram feitas na camada opaca do plástico, permitindo que a luz brilhasse através, e a estrutura foi recoberta com telas de latão com ranhuras. Três elevadores de serviço corriam a fachada do edifício em miniatura, flanqueados por quatro pares de contrafortes. Segundo o modelista Mark Stetson,

> Uma vez que a verdadeira altura da pirâmide da Tyrell deveria ser algo em torno de 600 a 900 andares, usamos para o modelo a escala de 1/750 [1 pé da maquete equivaleria a 750 pés na realidade]. Para construir essa miniatura usamos diversas placas de latão com ranhuras, especialmente nos contrafortes que circundam o edifício (...) O modelo completo e finalizado da pirâmide – e havia apenas um, que duplicamos opticamente para a filmagem das torres gêmeas no filme – era na verdade muito menor do que parece. Apenas dois pés e meio de altura, com uma base de nove pés [24].

Nas filmagens fora dos estúdios da Warner, foram utilizadas locações como a Ennis Brown House, o Bradburry Building, a Union Station, o Wiltern Theatre, o Million Dollar Theatre, o Second Street Tunnel e o Yukon Hotel, algumas das mais típicas construções de Los Angeles.



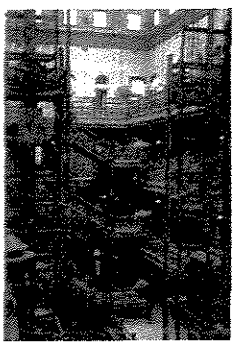
A Ennis Brown House
(www.ennisbrownhouse.org)

Em *Blade Runner*, a Ennis Brown House foi locação de algumas cenas referentes aos aposentos do megaempresário Eldon Tyrell e ao apartamento de Deckard. Embora tenha influenciado significativamente a concepção visual do apartamento do *Blade Runner*, boa parte das seqüências nesse local foi rodada em estúdio, num *mock-up set* bem menor e claustrofóbico do que a Ennis-Brown House original. Projetada e construída por Frank Lloyd Wright em Los Angeles, em 1924, por encomenda de Mabel e Charles Ennis, e depois vendida para o casal Brown, em 1968, a Ennis-Brown House foi locação em diversos filmes norte-americanos além de *Blade Runner*, dentre os quais *House on Haunted Hill* (1958), *Twin Peaks* (1992) e *Black Rain* (1989), do próprio Scott.

A opção pelo Edifício Bradburry como uma das locações de *Blade Runner* foi um dos fatores de maior peso na decisão de se ambientar a narrativa em Los Angeles. Desenhado a

cinco dólares por semana por George Wyman, que não tinha formação em arquitetura nem experiência em projetos anteriores, o Edifício Bradburry ainda impressiona arquitetos do mundo todo mais de um século após ter sido construído, em 1892. Em *Blade Runner*, o Bradburry Building teve sua aura Art déco enegrecida e deteriorada para dar origem a um espaço em ruínas no qual viveria solitário o enfermo engenheiro genético J. F. Sebastian. Um dos cartões-postais da cidade,



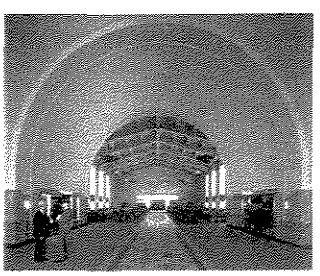


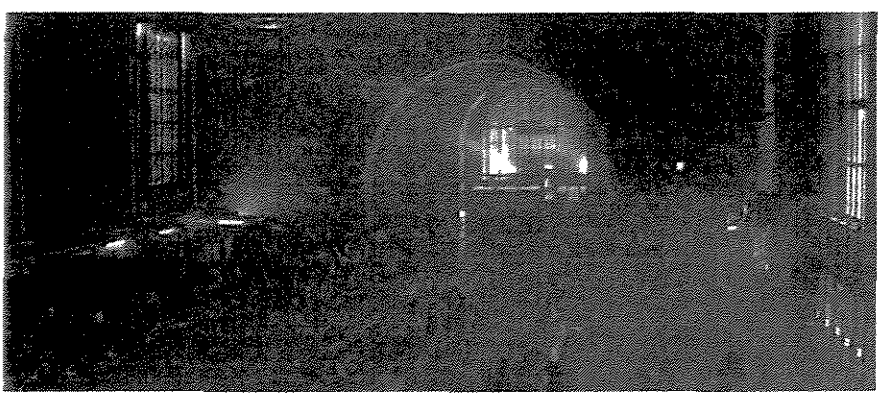
À dir..: o edifício Bradburry tal como é; acima, o mesmo saguão em *Blade Runner* (*Bladezone*).

> O Edifício Bradburry era a jóia empoeirada do centro da cidade. Construído há mais de um século, sua beleza antiga ainda é mais brilhante e duradoura do que a de quaisquer das torres de vidro e granito que o oprimissem como uma falange de guardas embrutecidos cercando uma bela criança. Suas linhas ornadas e gastas superfícies de argila resistiram à traição tanto do homem quanto da natureza. Ele sobreviveu a terremotos e sublevações, períodos de abandono e decadência (...)[25].

O interior da Union Station, de inspiração neo-fascista e devidamente submetido à estética da penumbra e da sujeira, foi locação para a seqüência na sede da polícia de Los Angeles, onde funciona o escritório do comissário Bryant (interpretado por M. Emmet Walsh). Construída em 1939 no centro de Los Angeles (800 N. Alameda Street) pelas empresas ferroviárias Southern Pacific, Union Pacific e Santa Fé, a Union Station apresenta fachada em estilo colonial espanhol e é uma das últimas grandes estações ferroviárias norte-americanas ainda em funcionamento.

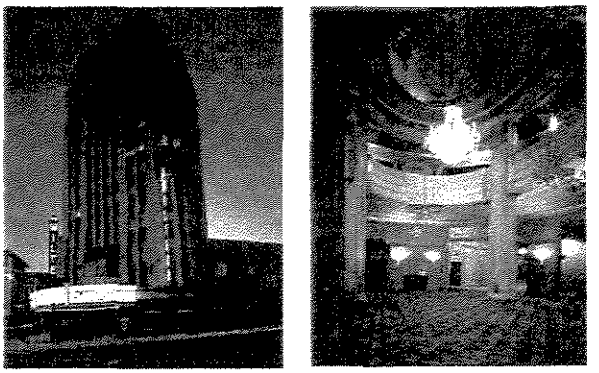






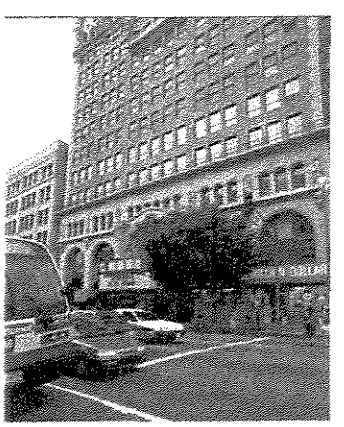
No alto, à esq., fachada da Union Station; ao lado, saguão central; acima, a Union Station devidamente deteriorada em *Blade Runner*, para servir de locação ao LAPD (*Bladezone*).

Um dos grandes monumentos ao Art déco em Los Angeles, o Wiltern Theatre (3790 Wilshire Boulevard) foi locação em *Blade Runner* para algumas das cenas do bar de Taffey Lewis, reduto *kitsch*-decadente e paradeiro da replicante clandestina Zhora. O interior do prédio favoreceu a atmosfera de opulência e decadência pretendidas para o "estabelecimento" de Taffey e acabou por inspirar também a estilização visual do apartamento de J. F. Sebastian. Originalmente aberto em 1931, o Wiltern Theater foi restaurado e reaberto em 1985 ainda como casa de espetáculos.

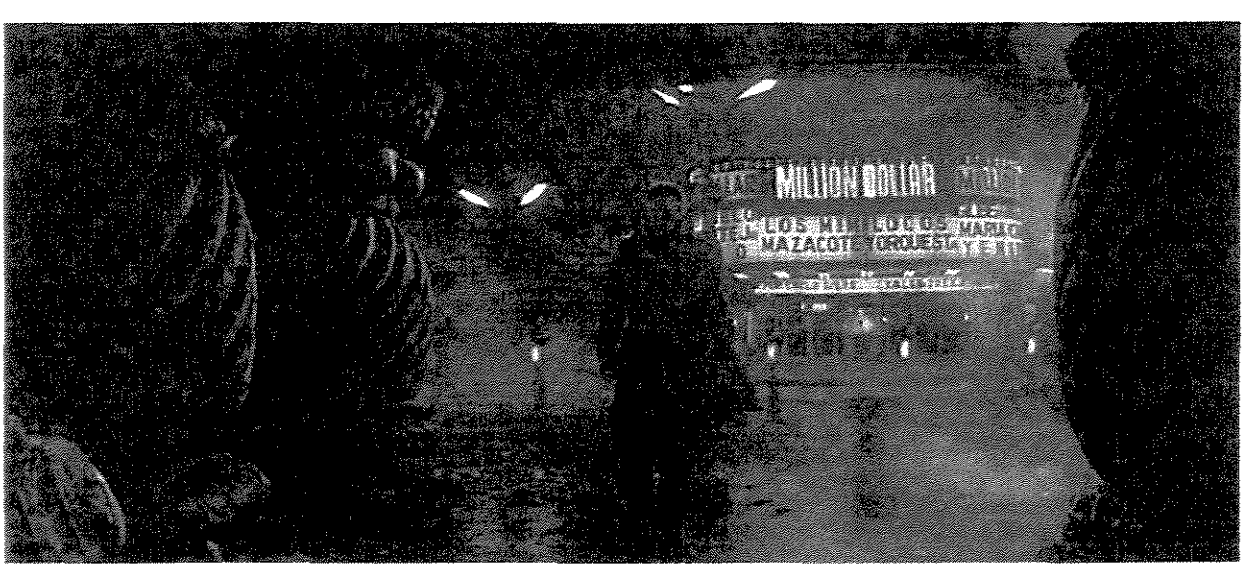


Wilthern Theater: inspiração para o clube noturno do personagem Taffey Lewis (*Bladezone*).

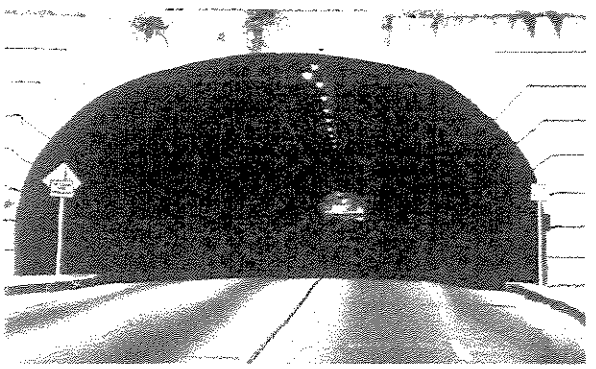
O Million Dollar Hotel, projetado por Lee Woolett e aberto em 1918 ao custo de 1 milhão de dólares, está convenientemente localizado em frente ao Bradburry Building, podendo ser observado em *Blade Runner* em alguns planos a partir da portaria do edifício de J. F. Sebastian. Foi construído na 397 S. Broadway em função da indústria do cinema mudo, num prédio de escritórios que uma vez abrigou a Edison Company e mais tarde o Metropolitan Water District. O Million Dollar Hotel também dá nome à ficção científica de Wim Wenders de 2000, sendo a principal locação do filme que apresenta alguns ecos de *Blade Runner*. A propósito, Wenders parece ter certa afinidade com a visão de futuro de Scott, algo que podemos observar não só em *O Hotel de Um Milhão de Dólares*, mas também em *Até o Fim do Mundo* (1991).



Ao lado, o Million Dollar Hotel (*Bladezone*); abaixo, visão parcial do edifício, ao fundo, em *Blade Runner*.



O Second Street Tunnel, um dos túneis mais filmados do mundo e marca registrada da Los Angeles chandleresca, a certa altura de *Blade Runner* é percorrido por Deckard em seu automóvel. Localizado a poucas quadras do Bradburry Building e do Million Dollar Hotel, na Second Street, o túnel é a fronteira entre o coração do centro da cidade e a velha Chinatown.





À esq.: o *Second Street Tunnel*, em Los Angeles, um dos ícones da cidade descrita por Raymond Chandler em *The Big Sleep*; acima, Deckard atravessa em seu veículo o mesmo túnel, agora na Los Angeles de 2019 (*Bladezone*).

Todas essa locações, cuidadosamente recriadas, prestam uma espécie de "reverência" a Los Angeles por serem cartões-postais ou ícones da cidade, ao mesmo tempo em que servem de "esqueleto" ou mesmo restos mortais para as experiências de enfrentamento e simbiose entre o velho e o novo numa sociedade de ultraconsumo proposta por Scott.

Thomas Elsaesser comenta que

> *Blade Runner* apresenta uma fiel, embora atualizada, reprise dos temas básicos de *Metropolis*, tornando-se o precursor de uma visão pós-anos 60, mas também pós-Fordista e pós-colonial, da megacidade enquanto Estado corporativo, dirigida pelas forças globalizadoras da migração, entretenimento de massa e culto religioso[26].

A Los Angeles futurista pode ser compreendida como uma revisão ou reedição da *Metropolis* de Lang e seu projeto moderno; desta vez, sob o olhar *fin-de-siècle*, a cidade do futuro é muito mais uma distopia *noir* pós-moderna, em que a linha de montagem, a combustão e a energia elétrica cedem lugar às tecnologias da informação, informática e engenharia genética. Na Los Angeles de Scott não há lugar para mobilizações coletivas em larga escala, nem tampouco para otimismo. A metrópole *cyberpunk* é na verdade um mosaico de citações infinitas, tornando-se, por sua vez, referência para inúmeros filmes posteriores[27].

A escolha de Los Angeles como a cidade do futuro de *Blade Runner* vai ao encontro de muitos aspectos da pós-modernidade. Convém lembrarmos que, no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, a narrativa é ambientada em São Francisco. No filme, Ridley Scott pretendia inicialmente situar a narrativa numa megalópole, "San Angeles", na verdade uma conjunção de São Francisco e Los Angeles. Depois optaram por uma cidade

fictícia que abrangesse Nova York e Chicago numa só massa urbana, com vistas a abordar o processo de conurbação real já apontado por alguns especialistas. Nova York também foi cogitada mas, finalmente, a decisão definitiva foi a de situar a narrativa numa Los Angeles *high-tech-retrô* do ano 2019, especialmente em função das locações escolhidas ou disponíveis[28].

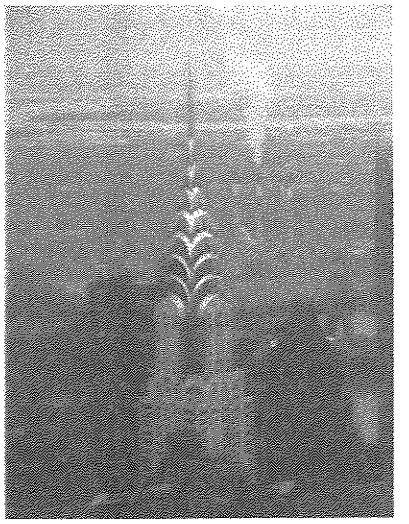
Primeiramente, devemos levar em consideração algo bastante explícito no filme de Scott, que é sua recorrência à narrativa *noir*, e a relação disto com o espaço. A cidade de Los Angeles costuma ser associada à narrativa policial (*private-eye stories*) e o *noir* de autores como Raymond Chandler e Dashiell Hammett, claramente invocados por *Blade Runner*. Foi pelas ruas de Los Angeles que figuras míticas do *noir* percorreram trilhas labirínticas no intuito de desvendar, ou ao menos safar-se, das mais inusitadas tramas envolvendo poder, dinheiro e mulheres. E isso durante a noite, quando a cidade pujante e promissora do *Eldorado* americano adormece, dando lugar a uma espécie de *alter ego underground*, uma segunda cidade, sombria, misteriosa, corrompida e corruptora. Steve Carper comenta o imaginário de Los Angeles proposto pelo filme de Scott, levando em conta tanto os elementos provenientes do *noir* quanto do mito do oeste americano:

> *Blade Runner* apresenta uma Los Angeles radicalmente diferente, que Marlowe dificilmente compreenderia. A fronteira cedeu uma vez mais, um novo Eldorado se abriu nas colônias espaciais. Os milhões de descontentes partiram, deixando para trás a estrutura instável de uma cidade que logo se tornará uma localidade fantasma, corporificando um mito novo – e aparentemente oriental[29].

Posteriormente, devemos levar em consideração o espaço (a cidade de Los Angeles em si) e suas relações com o caráter pós-moderno que impregna o filme de Scott. A distopia de *Blade Runner* tem muito a ver com a escolha de Los Angeles enquanto sede da ação e, nesse sentido, observamos que o filme opera uma desconstrução dos mitos do Novo Mundo ou do Oeste selvagem e promissor (entendam-se ambos por "fronteira final", um tema recorrente na ficção científica de maneira geral), à medida que desloca a "última fronteira" para mais adiante no espaço (as *Off-World Colonies*).

Curiosamente, *Blade Runner* descreve Los Angeles tendo como referente, em larga medida, a cidade de Nova York – a horizontalidade da metrópole californiana, dos "seis subúrbios em busca de uma cidade", é substituída pela verticalidade de Manhattan e adjacências, em conformidade com as alusões à hierarquia ou divisão social propostas pelo filme. Ocorre que, assim como impressionara Fritz Lang, Manhattan deixou marcas na metrópole futurista de Ridley Scott. Michael Webb menciona que, inicialmente, tanto *Metropolis* quanto *Blade Runner* foram o produto de um choque cultural: especificamente o impacto de Manhattan em um europeu. Depois de ter se formado no Royal College of Arts, de Londres, e

lá ter feito um filme experimental, *Boy and Bicycle*, Scott ganhou uma bolsa de estudos que lhe rendeu trabalho como *designer* gráfico em Nova York – a qual, como o próprio diretor observa, lhe pareceu "uma cidade em sobrecarga, prestes a mergulhar no caos"[30]. Tempos depois, Scott retornou a Londres e tornou-se diretor publicitário, realizando mais de 3000 comerciais de televisão na Grã-Bretanha e Estados Unidos. Nesse período, certa vez Scott chegou à Nova York de helicóptero, vindo do aeroporto Kennedy e pousando na cobertura do edifício da Pan Am. A experiência de ver a ilha de Manhattan de helicóptero inspirou a seqüência de abertura de *Blade Runner*, de modo similar à primeira impressão de Lang em face dos arranha-céus nova-iorquinos, e que foi provavelmente traduzida na montagem de abertura de *Metropolis* [31].

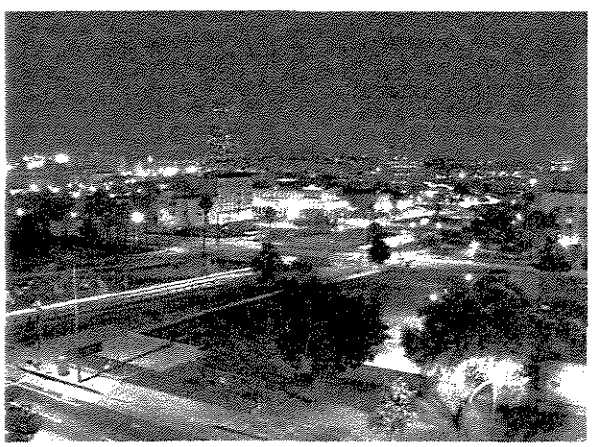


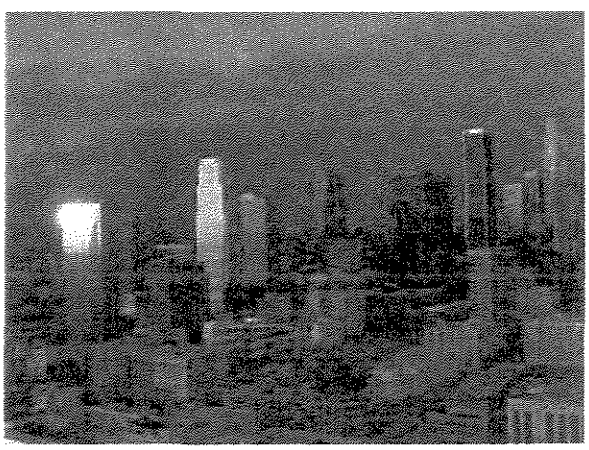
Ridley Scott queria o Chrysler Building, um dos cartões-postais de NY, na paisagem de sua metrópole futurista (*Webshots*).

Também Syd Mead, um dos principais responsáveis pelo visual da cidade em *Blade Runner*, confessa ter tido a *skyline* de Manhattan em mente ao fazer os *designs* originais da pré-produção do filme. O próprio Ridley Scott pretendia pôr o *Chrysler Building* (edifício Art déco situado em Nova York, pelo qual o diretor tinha certo interesse) numa de suas cenas. Mas não podemos negar, é claro, as menções diretas a L. A., tais como o Bradburry Building, os carros voadores (*spinners*), aludindo as *freeways* (segundo observam alguns autores) ou a arquitetura de Frank Lloyd Wright (Ennis Brown House) ou de influência pré-colombiana. Mesmo assim, em princípio a Los Angeles de *Blade Runner*, tanto a partir das tomadas aéreas ou panorâmicas, quanto no nível das ruas, remete ao projeto moderno de Nova York. Mas tal fato, uma "trincheira de modernidade" no discurso prototipicamente pós-moderno de *Blade Runner*, justifica-se na medida em que a apropriação da *skyline* de Nova York ocorre de maneira diversa da que observamos em *Metropolis*. É sabido que *Metropolis* influenciou sobremaneira a estética e o imaginário urbano em *Blade Runner*; contudo, ao invés da aceitação total de um "projeto moderno" de cidade, o qual teve sua quintessência identificada em Nova York e foi por Lang magnificamente representado nas telas, a Los Angeles de *Blade Runner* opera uma desconstrução desse projeto sob a lógica do pastiche e o estigma da deterioração. Nela já não observamos a "atmosfera" tão prolífica das vanguardas (algo realmente associado a Nova York, ao menos na segunda metade do século XX) nem o fordismo pujante que poderíamos observar no filme de Fritz Lang. Em contrapartida, deparamo-nos com um anacronismo estilístico por vezes irônico e um esquema de produtividade pós-fordista, de natureza cada vez mais informacional.

Dessa maneira, podemos observar que *Blade Runner* desconstrói o mito do Oeste Americano, da Golden Land ("A golden land of opportunity and adventure" é agora *slogan* das colônias fora da Terra), voltando os olhos novamente para o leste americano e, ainda mais







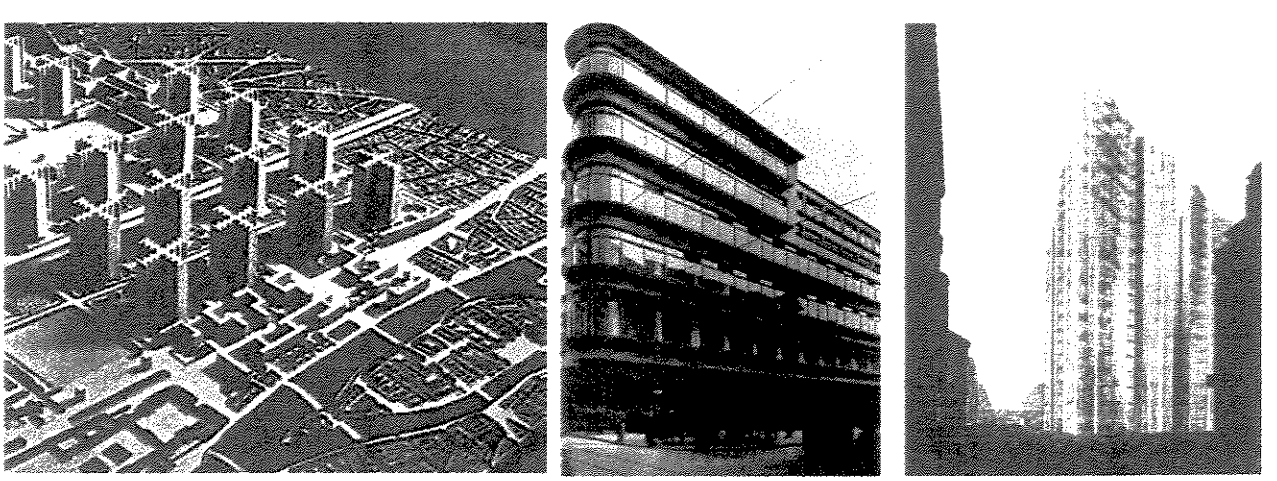
No alto: Deckard na sacada de seu apartamento, no 97° andar - a Los Angeles de Scott é hermética até mesmo nos exteriores, devido à veticalidade dos prédios que tornam a paisagem "fechada"; acima, à esq. e à dir., duas fotografias da Los Angeles real (*Webshots*; *Bladezone*).

adiante, para o oriente – a América encontra-se tomada por asiáticos (orientais) e latinos ("extra-ocidentais"). Questiona o ideário do Velho Oeste ou do Novo Mundo (as Américas) como referenciais do utópico, deslocando essa própria utopia de uma terra promissora ("mundo melhor") para um lugar sequer apresentado no filme ("lugar nenhum"): as "Off-World Colonies". Em resumo, o Leste ou o Oriente vão ganhando o terreno do "Eldorado" ou do "Novo Mundo". A partir daí, *Blade Runner* consolida seu caráter distópico, esvaziando mitos da cultura ocidental. Los Angeles, cidade-símbolo da "conquista do oeste", de uma "civilização do Pacífico", revela-se sombria, suja e em ruínas. A fronteira recrudesceu uma vez mais, e o oeste americano, outrora promissor, é agora a imagem de um leste ultramoderno, corrompido e decadente. Donald Albrecht faz os seguintes comentários a respeito:

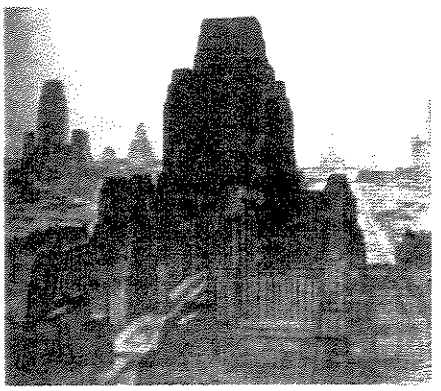
> O declínio de Nova York como a cidade do futuro do celulóide seguiu a sua derrocada social e financeira, em contraste com a ascensão de Los Angeles – o paraíso das indústrias aeroespaciais, das *freeways* e do lazer num clima quase perfeito (...). Enquanto

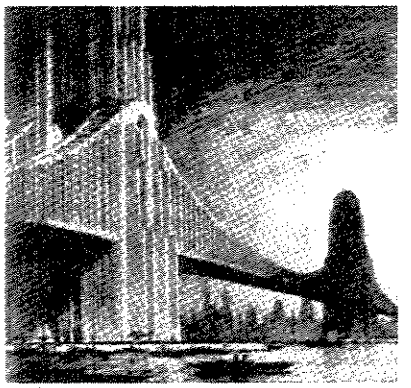
> os filmes dos anos 80 ambientados em Nova York voltavam-se nostalgicamente para o próprio passado cinematográfico da cidade, filmes sobre Los Angeles olhavam à frente com ansiedade e temor. O lançamento de *Blade Runner*, em 1982, sinalizou o início de uma era em que Los Angeles seria a cidade holywoodiana do futuro. Invertendo muitos dos mais caros mitos sobre a boa vida ensolarada, a narrativa fraturada e não-resolvida de *Blade Runner* previu muitos dos temas relativos à América contemporânea, da japanização do país à decadência urbana, engenharia genética e poluição ambiental[32].

Dessa forma, detectamos em *Metropolis* e *Blade Runner* algumas coincidências relevantes no que respeita às cidades, embora ambas veiculem discursos bem particulares. É bem verdade que tanto a Metropolis de 2026 quanto a Los Angeles de 2019 são espaços imaginários, palco de experiências estéticas impactantes. Por outro lado, nessas duas cidades imaginárias ecoa a silhueta de Manhattan, a verticalidade monumental de Nova York. *Metropolis* inibe-se bem menos nessa recorrência, ao mesmo tempo em que inova esteticamente dando vazão aos mais diversos estilos de vanguarda. A cidade de Fritz Lang, cabe lembrar, é caudatária de uma forte "arquitetura imaginária alemã" - imaginária porque nem todas os projetos assinados por arquitetos como Ludwig Hilberseimer, Walter Gropius, Adolph Loos e Mies van der Rohe chegaram a ser concretizados, mas sem dúvida alguma, na época das filmagens de *Metropolis* e ainda muitos anos depois, a Alemanha seria um dos grandes centros do debate arquitetônico mundial (vide a Bauhaus, para citarmos apenas um exemplo). Nesse sentido, também orbitam em torno do imaginário futurista de *Metropolis* alguns projetos arquitetônicos contemporâneos de Fritz Lang, tais como a *Città Nuova* de Antonio Sant'Ellia (abordada em detalhes mais adiante, neste mesmo estudo), o *Plan Voisin*, de Le Corbusier e as



Acima, à esq. projeto urbanístico para Paris *Plan Voisin*, de Le Corbusier, 1925 (*History of Modern Landscape Architecture*: http://128.95.168.4/courses/LARC353/Modeur.html); no centro, Loja Petersdorff, projeto de Erich Mendelsohn, 1927; à dir., Mies van der Rohe, projeto para prédio de escritórios, Berlim, 1919-21 (FRAMPTON, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, p. 144).





Dois esboços da Nova York do futuro de autoria de Hugh Ferris: À esq., *Business Centre* (1927), presente no livro *The Metropolis of Tomorrow* (1929) (FRAMPTON, Kenneth. *História Crítica da Arquitetura Moderna*, p. 269); ao lado, *bridge-apartment building*, ou arranha-céu-ponte, de 1929 (*Urban Design Cities of the Imagination*, www.swifty.com/apase/charlotte/@U105.html).

especulações urbanas da Nova York de Hugh Ferris. Já a Los Angeles de Scott amalgama diversas paisagens urbanas, culturais, temporais. O diretor, que afirmara ser algumas vezes o *design* a própria mensagem, imprimiu um caráter multi-facetado ou fractal à sua metrópole do futuro. A cidade de *Blade Runner* é ora Los Angeles, ora Nova York, ora Chinatown, ora Tóquio, ora a Metropolis de Lang.

* * *

A seguir, iremos identificar e discutir os elementos plásticos que conectam *Metropolis* (*Metropolis*, 1926), de Fritz Lang, a *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (*Blade Runner*, 1982), de Ridley Scott., no âmbito da arquitetura ou cenografia.

* * *

A Babel do futuro: arcaísmo x tecnologia

"Vinde! Construamos uma cidade e uma torre cujo ápice penetre nos céus! Façamo-nos um nome e não sejamos dispersos sobre toda a terra!"

(Genesis 11, 4)

A arquitetura em *Metropolis* e *Blade Runner* assume um papel fundamental. Em ambos os filmes, a cidade abandona o caráter de mero palco da ação, tornando-se um componente preponderante da narrativa. Tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner*, a cidade reclama o *status* de protagonista. Em resumo, podemos equacionar os seguintes elementos cenográficos comuns a ambos os filmes, os quais serão introduzidos no decorrer deste estudo: o hermetismo, a verticalidade, a metáfora do labirinto, a referência ao mito da Torre de Babel e o embate arcaísmo x tecnologia (ou gótico x moderno, conforme aponta Tom Gunning). Primeiramente, convém lembrarmos que ambos são eminentemente filmes de estúdio, a despeito de algumas locações no filme de Ridley Scott. Por conseqüência da própria filmagem em estúdio e da relevância da arquitetura, os dois filmes apresentam um caráter hermético, espaços bem delimitados e impregnados de sentido no que se refere à narrativa. Dada a arquitetura das metrópoles futuristas tanto de Fritz Lang quanto de Ridley Scott, ambos também são filmes "verticais", conforme observaremos com mais propriedade logo adiante.

Um aspecto muito importante em nossa análise cenográfica é o fato de *Metropolis* e *Blade Runner* serem filmes "verticais", e tal verticalidade ser aplicada como uma metáfora da hierarquia social e do conflito de classes. No que respeita à arquitetura, as metrópoles do futuro de ambos os filmes erguem-se verticalmente, constituindo uma alegoria da estratificação social. Em ambos os filmes, é no interior de algum arranha-céu que ocorre o conflito desencadeador da ação; no caso de *Metropolis*, a visita de Maria e suas crianças ao Jardim dos Prazeres, e em *Blade Runner*, o crime de Leon contra o policial Holden. Tanto a personagem Maria, de *Metropolis*, quanto o personagem Leon, de *Blade Runner*, são intrusos, indivíduos que invadem um espaço que lhes é vetado, bem acima do nível das ruas. A partir dessa intrusão, ambos os filmes irão descrever uma trajetória que vai dos subterrâneos - no caso de *Metropolis* - ou do nível das ruas - em *Blade Runner* - ao topo dos enormes arranha-céus, santuários das elites ou grandes corporações. A partir daí fica patente uma organização social que se dá verticalmente, com as classes oprimidas ou desfavorecidas relegadas a níveis inferiores, enquanto as classes dirigentes abrigam-se bem acima da superfície.

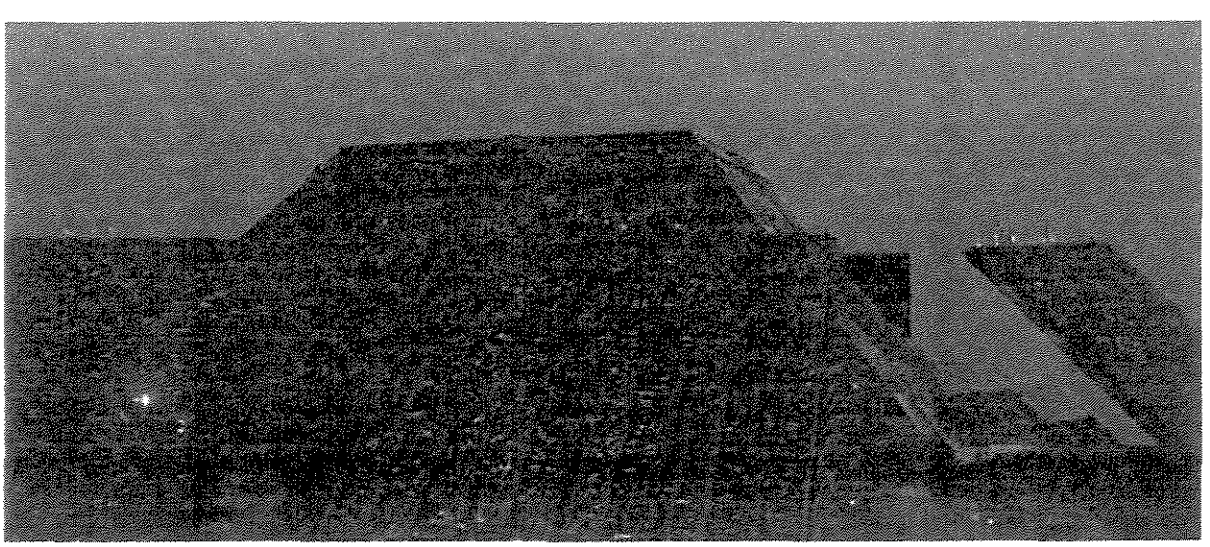
Em *Metropolis*, as classes operárias amontoam-se nos subterrâneos, estendendo-se a geografia social para debaixo do nível da terra, enquanto as elites dominam a cidade do topo dos arranha-céus. A verticalidade em *Metropolis*, com suas claras implicações sociais, chegou mesmo a ser contestada na época da estréia do filme, como em artigo do *The New York Times* escrito por H. G. Wells, para quem *Metropolis* não passava de "o mais tolo dos

filmes"[33], uma vez que as tendências urbanísticas da época apontariam uma horizontalização das grandes cidades, com as classes operárias sendo remetidas para a periferia. Thomas Elsaesser detém-se sobre esse aspecto da verticalidade ao comentar que

> O alto-baixo de Lang, rosário de formas arquitetônicas traduzido para a linguagem da luta de classes, não defende nem condena um determinado tipo de construção e suas conseqüências urbanas. Ao contrário, explora o potencial da verticalidade como uma metáfora do poder social de entendimento universal (...) [34].

Elsaesser prossegue relembrando, em uma de suas notas, uma crítica de Theodor Heuss segundo a qual "Lang simplesmente apropriou-se da oposição entre a escada de serviço e a fachada no *Kammerspielfilm* expressionista, invertendo-a 90°, verticalmente"[35].

Em *Blade Runner* a metrópole futurista apresenta-se de maneira muito semelhante à de Fritz Lang, com algumas adaptações. A massa multiétnica dos que não puderam deixar a Terra rumo às colônias interplanetárias infesta as ruas de Los Angeles, enquanto o megaempresário e cientista Eldon Tyrell habita o cume de um arranha-céu gigantesco, cujo formato remete às pirâmides Maias ou Astecas. Este arranha-céu é o prédio da Tyrell Corporation, o qual constitui uma metáfora bastante explícita da hierarquia social. É do topo deste edifício que o milionário Tyrell especula financeiramente e administra seu império, a exemplo do Joh Fredersen que administra Metropolis do alto da Moderna Torre de Babel, no filme de Fritz Lang. Assim como em *Metropolis* percebemos três diferentes níveis espaciais de ação (subterrâneos, superfície e topo dos edifícios), em *Blade Runner* também observamos os níveis da rua e dos topos dos arranha-céus. Em ambos os filmes, é no topo das edificações (telhado da Catedral, em *Metropolis*, cobertura do Bradburry Building, em *Blade Runner*) que



A sede da Tyrell Corporation, empresa responsável pela produção dos replicantes. No topo do edifício vive o megaempresário e cientista Eldon Tyrell. Refúgio do "Criador" remete diretamente às pirâmides Maias ou Astecas. Centenas de metros abaixo circula a população congestionada (*Bladezone*).

ocorrem as seqüências de desenlace.

Como podemos observar, o filme de Ridley Scott apropria-se da verticalidade como metáfora da estratificação e hierarquia sociais, bem como do conflito de classes, seguindo um padrão inaugurado no *Metropolis* de Lang, mas com um pequeno diferencial: embora o filme de Scott despreze os subterrâneos, as verdadeiras elites não habitam meramente o topo dos arranha-céus, mas sim as colônias interplanetárias, bilhões de quilômetros além do solo terrestre. Devemos observar também que, tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner*, a verticalidade assume o caráter de crítica social ao mesmo tempo em que faz menções ao Cristianismo. O filme de Fritz Lang está fortemente impregnado do imaginário cristão, no qual constatamos o eterno confronto entre o Bem e o Mal, com referências diretas ao "Céu" e à "Terra", ao "Éden" - transfigurado no Jardim Eterno dos Prazeres -, bem como ao mito de Adão e Eva, representado pelos personagens Freder e Maria (iremos nos deter nesse assunto num capítulo posterior). Embora de forma diferenciada, *Blade Runner* retoma esse imaginário cristão em sua metrópole futurista, na qual o andróide busca obstinadamente seu "Criador", no intuito de obter a indeterminação sobre sua mortalidade.



A verticalidade como metáfora tem tanto um referente social quanto raízes no imaginário cristão. Acima, afresco de Tiepolo, *São Domingos Instituindo o Rosário* (1737/39), Igreja dos Jesuítas, Veneza (*Mestres da Pintura - Tiepolo*, p.12).

Além da verticalidade como metáfora, também a metáfora do labirinto procede como algo comum tanto a *Metropolis* quanto a *Blade Runner*[36]. A descrição das respectivas cidades de ambos os filmes "(...) faz reverberar na metrópole moderna as conotações do labirinto mítico: a perplexidade e o assombro, a complicação do plano e a dificuldade do percurso"[37]. Freder explora os subterrâneos e perambula pelas ruas em busca de Maria, tentando destrinchar a incompreensível "mecânica" da cidade dirigida por seu pai; Deckard cruza o ar em inusitados *spinners* ou persegue por ruas claustrofóbicas e apinhadas de gente os replicantes rebelados. Vistas do alto, as cidades de *Metropolis* e *Blade Runner* são "labirintos de torres". No nível das ruas, o hermetismo domina a atmosfera por entre as paredes de contreto. E o caráter labiríntico das cidades de ambos os filmes é também acirrado pela poluição visual proveniente da abundância de signos de massa – tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner* a publicidade se faz presente em diversos espaços urbanos e, no filme de Scott, isso é ainda mais proeminente.

Jameson e outros autores referem-se à metrópole pós-moderna como uma cidade

fragmentada, impossível de ser traduzida num mapa geográfico perfeitamente organizado. Nessa cidade, o indivíduo tem a noção fragmentada de sua localização e dos caminhos que deve trilhar no intuito de chegar a determinado local. Contudo, a noção do todo lhe é impossível, dada a multiplicidade e constante mutação da paisagem e do panorama urbanos, o que acarreta uma espécie de deriva referencial. Esse sintoma deve ser relacionado, num certo nível, aos processos de conurbação. Ferreira Gullar ilustra o gigantismo mutante e a impossibilidade de uma totalidade sensível da metrópole pós-moderna na "Ufu" de seu *Cidades Inventadas*[38], em que a cidade é algo interminável e, quando e se é que ela termina, imediatamente liga-se a outra, e mais outra, e mais outra, numa inesgotável paisagem urbana que remete, acima de tudo, ao labirinto de Dédalo.

Paralelamente às características da verticalidade e do labirinto, emerge como metáfora central em ambos os filmes o Mito da Torre de Babel. Nesse sentido, tanto *Metropolis* quanto *Blade Runner* podem ser vistos como épicos futuristas do mito babélico, muito embora o filme de Scott não seja tão explícito quanto a isso. De toda maneira, em ambos os filmes teremos o equivalente figurativo da Torre de Babel nas principais edificações das metrópoles futuristas. Essa referência iconográfica é relevante e devemos atentar para o que afirma Gomes em relação ao mito babélico na literatura:

> Sendo, ao mesmo tempo, imagem da construção interminável, do desejo eterno, e da ruína e da devastação nelas já inscritas, a Torre passa a ser um dos emblemas da megalópole: a cidade babélica. (...) E ainda mais: pode-se marcá-la com o símbolo da intensidade vertical da cidade como celebração da tecnologia[39].

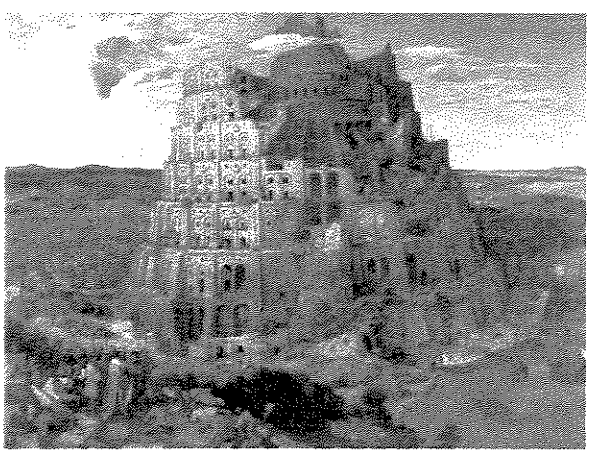
Em Lang, o conflito de classes ganha equivalente figurativo na construção da torre grandiosa, e uma seqüência memorável do filme não por acaso é dedicada inteiramente à narração do mito. Conforme apontam Lotte Eisner e Dietrich Neumann, a Torre de Babel em *Metropolis* inspira-se na famosa pintura de Pieter Bruegel, de 1563 [40]. Outra tela, "A Torre de Babel" do pintor renascentista holandês Lucas van Valckenborg, também pode ser cogitada.

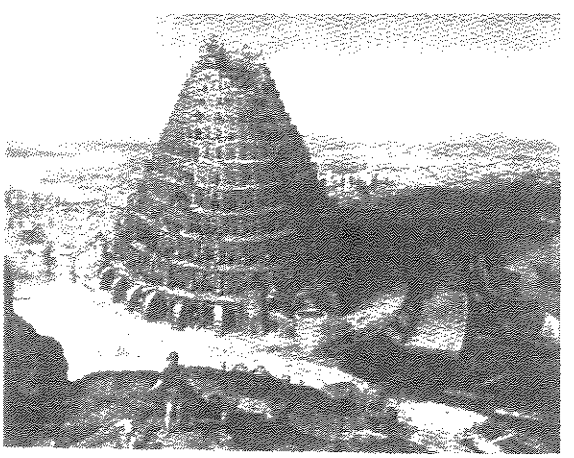
Segundo Ismail Xavier, o mito de Babel em *Metropolis* significa bem mais do que a simples referência a monumentalidade vertical da cidade. Trata-se de uma parábola no seio de outra parábola, que ilustra em detalhes os termos de uma analogia entre o futuro e o passado mítico. Para o autor, "Um jogo de espelhos se produz, através do qual a lenda de Babel forma uma versão compacta da narrativa maior de *Metropolis*, a fim de que a analogia possa se transformar numa quase identidade, uma repetição"[41]. A lenda da torre conforma-se, assim, num emblema dos discursos relativos a monumentalidade e aparência, organização social, divisão do trabalho e relações de poder, presentes ao longo de toda a narrativa.

A seqüência dedicada à narração do mito babélico em *Metropolis* constitui "uma história dentro da história", e é apontada por Tom Gunning como um "texto tutorial" para a plena

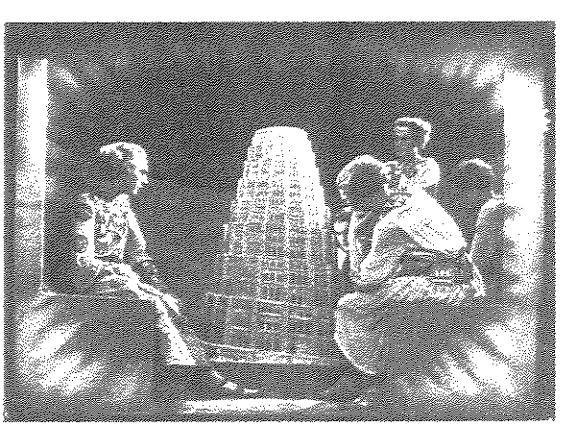
leitura das alegorias no filme de Fritz Lang[42]. Tal seqüência é visualmente muito rica, repleta de referências simbólicas - por exemplo, as cinco colunas convergentes de trabalhadores, configurando uma mão espalmada. De acordo com Gunning,

> A escolha da Torre de Babel como uma alegoria para essa nova linguagem universal do cinema mudo revela a tensão no âmago da alegoria de Lang (...) a releitura da Torre de Babel de von Harbou tem um certo poder, localizando a origem da dispersão da humanidade não no ciúme divino, mas na falência da unidade do trabalho, e assim da linguagem. Entretanto, os limites da idéia política de Harbou são também naturalizados por sua alegoria: a divisão do trabalho não é questionada, nem as relações de poder inerentes a ela reveladas. Ao invés, é "natural" que as "mãos" e os "cérebros" tenham diferentes funções. O único problema é de comunicação [43].





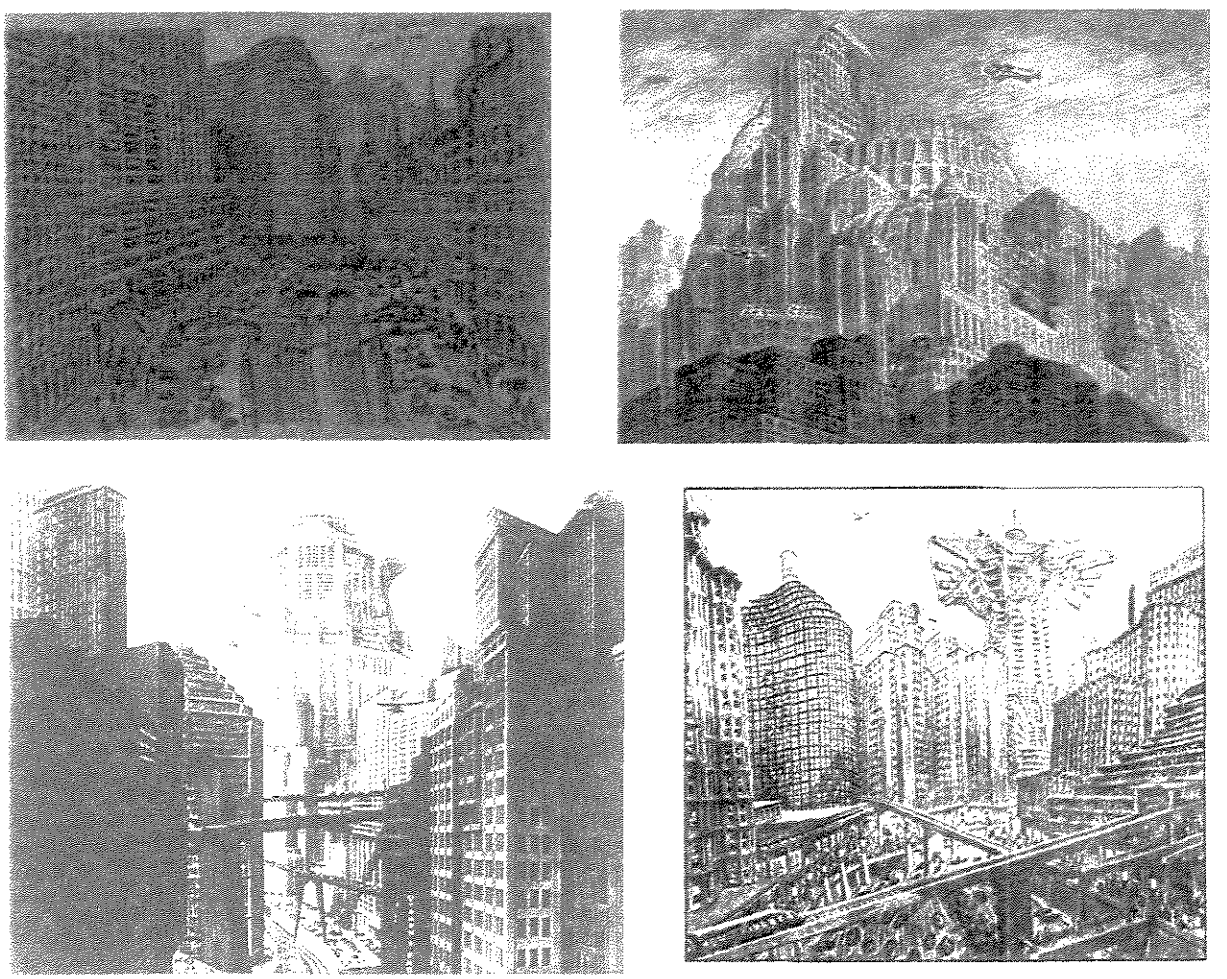
Acima: "A Torre de Babel" (1563), de Pieter Bruegel, O Velho (Oil on oak panel, 114 x 155 cm), Kunsthistorisches Museum Wien, Vienna (Encyclopaedia Britannica BARSA); acima, à direita, "A Torre de Babel", do renascentista holandês Lucas van Valckenborg (Museu do Louvre, Paris) (Encyclopaedia Britannica BARSA).
Ao lado (dir.): a Torre de Babel de von Harbou e Lang, em *Metropolis* (*Metropolis Film Archive*).



O imaginário de Babel exerce influência direta na narrativa de *Metropolis*. Na produção dos cenários, Lang referia-se ao edifício central do filme como se este fosse realmente uma citação da Torre, e no romance de Harbou, o mesmo edifício, onde se situa o escritório de Joh Fredersen, é de fato denominado "Moderna Torre de Babel".

Dessa forma, em *Metropolis*, o arranha-céu principal, que podemos visualizar ao fundo

dos planos da cidade, dominando toda a paisagem, pode ser compreendido como uma genuína Torre de Babel Moderna. Os primeiros *sketches* de Erich Kettelhut, *set designer* de *Metropolis*, previam a Catedral Gótica como edificação central e dominante do cenário, numa alusão à resistência do antigo em meio ao progresso tecnológico. No entanto, Lang chegou mesmo a riscar o esboço da catedral no primeiro *sketch* de Kettelhut, solicitando ao desenhista que a substituisse pela "Torre de Babel Moderna". A partir daí, Kettelhut esboçou outros cenários, num dos quais a edificação central dispunha de um gigantesco platô, sobre o qual funcionava um aeroporto. Só depois veio a versão definitiva, finalmente aprovada por Lang, com o monumental edifício ao centro, de onde o capitalista Joh Fredersen dominaria toda a cidade. A propósito, a concepção de Lang da metrópole do futuro ia de certa maneira ao encontro de algumas discussões arquitetônicas da época, dentre as quais a do arranha-céu alemão como símbolo de pujança, espécie de "coroa da cidade" (*Stadtkrone*), ao redor da qual se organizaria



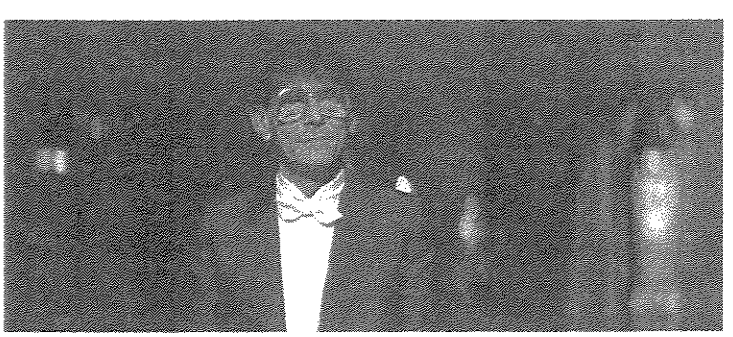
No alto, à esq., um dos primeiros *sketches* de Erich Kettelhut, situando a catedral no centro da paisagem, simbolizando a resistência dos valores milenares face aos impulsos efêmeros da tecnologia. Sobre o desenho da catedral podemos ver um rabisco de caneta feito por Lang e uma flecha indicando alterações: naquele espaço deveria vir a "Torre de Babel Moderna". No alto, à dir.: outro *sketch* de Kettelhut; acima, à dir., a catedral substituída por um edifício-aeroporto; acima, à esq.: paisagem definitiva da Metropolis de Lang (*Metropolis Film Archive:* http://www.uow.edu.au/~morgan/Metroa.html).

toda a moderna metrópole alemã. Conforme afirma Dietrich Neumann, "(...) As silhuetas das cidades do futuro, que muitos arquitetos discutiam naquele tempo, deveriam ser dominadas não por torres de igrejas, mas por modernos 'templos de trabalho': os arranha-céus"[44]. Neumann atenta também para o fato de que,

> Kettelhut deu muita atenção à torre no fundo, finalmente dando-lhe uma forma monumental e ameaçadora. Essa transformação parece ter sido um reflexo do debate na Alemanha. As formas massivas das estruturas monumentais usualmente citadas nesse contexto despertaram as memórias do imperialismo germânico, e, curiosamente, *Metropolis* foi celebrado como uma demonstração de poder nacional. Entretanto, a cena final da reconciliação entre o governante e os oprimidos tem lugar na escadaria da catedral. O papel da catedral como coração de *Metropolis*, descartado no primeiro esboço de Kettelhut, foi restaurado[45].

Em *Blade Runner*, a metáfora da Torre de Babel não é tão explícita quanto no *Metropolis* de Lang, embora também se manifeste como um subtexto. A Los Angeles de 2019 é a própria Babel pós-moderna, superpopulosa e multifacetada cultural e idiomaticamente, haja vista o idioma sincrético praticado pelos populares. A costa oeste dos Estados Unidos apresenta-se quase como uma colônia oriental, dado o poder de penetração das corporações japonesas na economia norte-americana. Assim como em *Metropolis*, vem à tona a temática da luta de

Ao lado: o personagem Eldon Tyrell, interpretado por Joe Turkel; abaixo, *spinner* voando em direção à morada do mega-empresário e gênio projetista da mente dos Nexus-6, no topo da Tyrell Corporation (*Bladezone*).



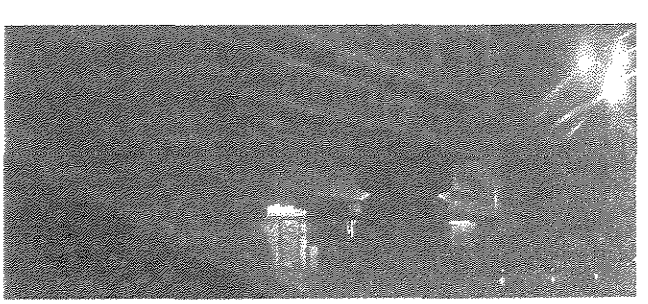


classes (guardadas as devidas proporções, logicamente), uma vez que os Nexus-6 reclamam sua humanidade e rebelam-se contra sua condição de máquinas escravas - "quite an experience to live in fear; that's what it is how to be a slave", menciona o personagem Roy Batty. A Los Angeles *high tech* é uma referência bastante explícita à Babel mítica: a acirrada diversidade cultural, a incomunicabilidade, a monumentalidade, o apogeu tecnológico e a limitação humana, a decadência e a ruína - todos esses elementos podem ser observados na megalópole de Ridley Scott. Além disso, também veremos no filme um equivalente figurativo da Torre de Babel no próprio cenário: a sede da Tyrell Corporation. As torres gêmeas da Tyrell dominam a paisagem e, no topo de uma delas, habita o gênio capitalista Eldon Tyrell, alheio à poluição e parafernália das ruas. Tyrell é o "Criador" dos Nexus-6, a quem Roy Batty irá recorrer em sua busca de mais vida. Na seqüência em que "Criador" e "criatura" se encontram, no topo da Tyrell Corp., observamos uma clara citação do imaginário cristão no filme de Ridley Scott (voltaremos a esse assunto, com mais propriedade, no terceiro capítulo da dissertação).

Outro aspecto fundamental em ambos os filmes, que emerge relacionado aos questionamentos de ordem política e social, é o embate arcaísmo x tecnologia, o qual se torna evidente já no âmbito da arquitetura das metrópoles. Como Neumann aponta:

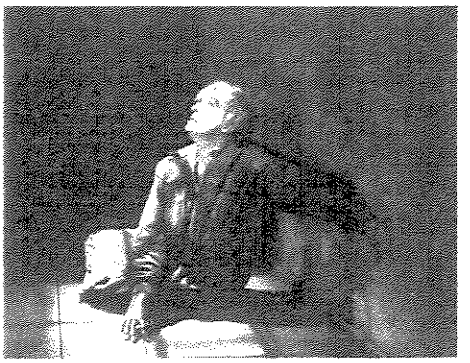
> Ecoando o famoso veredito de H.G. Wells sobre *Metropolis*, de Fritz Lang – em vez de 100 anos à frente, ele considerou o filme um terço de século ultrapassado – Ridley Scott queria um "filme ambientado 40 anos à frente, ao estilo de 40 anos atrás" (Ostrow, 1981). Essa premissa não é a única conexão com *Metropolis*, para o qual *Blade Runner* deve muito em termos de idéias para cenários e imagem da cidade. Acima de tudo, *Blade Runner* mostra uma cidade com história, com edifícios que têm estado ali por muito tempo e têm sobrevivido sob modernos arranha-céus gargantuescos. Em *Metropolis*, esses sobreviventes eram a catedral, a casa do inventor e as antigas catacumbas. Na Los Angeles decadente do futuro, encontramos o Yukon Hotel, a Union Station (1931-39), o Bradburry Building (1893) e a Ennis Brown House (1923), de Frank Lloyd Wright. (...) Um conceito-chave para o design da cidade foi o do "retrofitting" ou "layering" – a contínua reparação e adaptação para novas necessidades, que levam à imagem atraente de edifícios recobertos por uma rede de dutos, encanamentos e restos tecnológicos[46].

A propósito, em *Blade Runner*, podemos reconhecer no próprio personagem de J. F. Sebastian uma metáfora desse embate arcaísmo x tecnologia: vivendo no Bradburry's Building, edifício centenário, o engenheiro genético reúne em seu apartamento objetos antigos ou anacrônicos; embora projete a



Acima, fachada do Bradburry Building em *Blade Runner* (*Bladezone*).

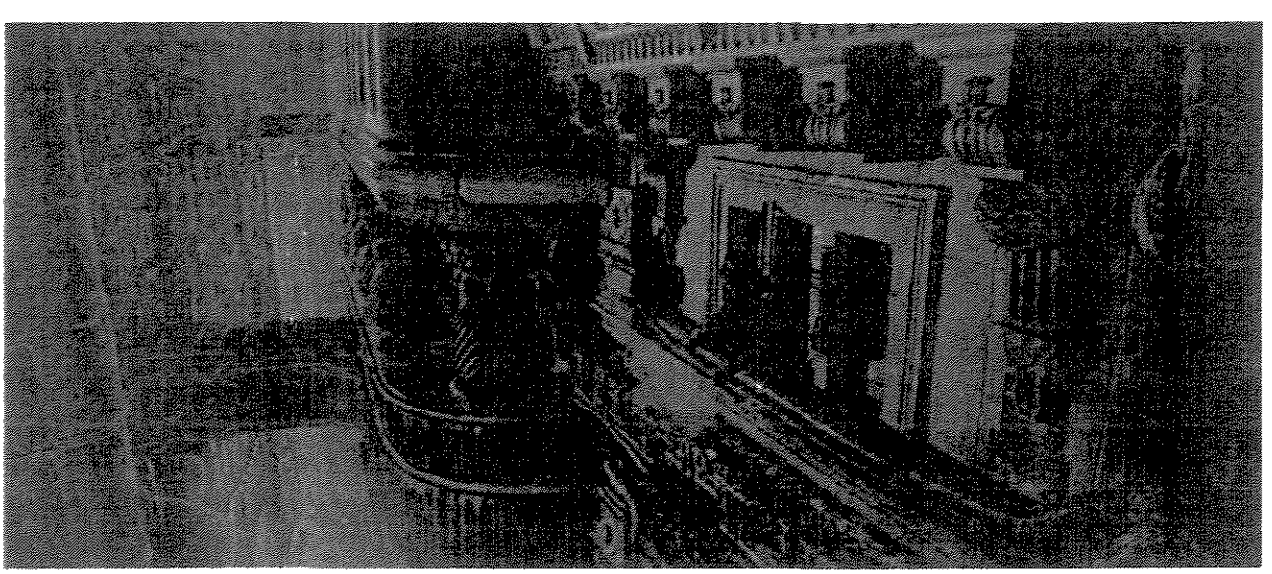
quintessência da tecnologia (os andróides Nexus 6), sofre do Mal de Matusalém, doença que lhe confere saúde e aparência quinquagenárias, a despeito de seus 25 anos. Ao mencionar que "O homem que cria os andróides – Rothwang em *Metropolis*, Sebastian em *Blade Runner* – são os personagens mais profundamente enraizados na história, os que vivem em prédios antigos (...)"[47], Dietrich Neumann situa-os como personagens-chave na compreensão do embate arcaísmo x tecnologia proposto em ambos os filmes.





No alto, o personagem Rothwang, interpretado por Rudolf Klein-Rogge; acima, o refúgio medieval do mago-cientista, incrustado na arquitetura ultramoderna de Metropolis (*The Metropolis Multimedia Archive*).

Em *Metropolis*, tal embate tornou-se aspecto amplamente discutido por críticos e teóricos, exaltado por alguns como o discurso fundamental do filme, em detrimento da ideologia "fracassada" do entendimento trabalho-capital na metáfora do "coração como mediador". O próprio Lang apontou como desenvolveu com relevância a temática do embate místico x tecnológico ao longo das filmagens, ao mesmo tempo em que supostamente já exprimia descontentamento com o rumo ideológico pelo qual a narrativa evoluia. Já em *Blade Runner*, o embate arcaísmo x tecnologia ganha nuances pós-modernas e nem sempre é trazido à baila; em vez de superfícies limpas, geométricas e de ângulos acurados, a constante readaptação das edificações a novas funções pode ser evidenciada nas visíveis "camadas" e "reconstruções" observadas por Neumann. Tal constatação configura um



Acima, Deckard escala o exterior do Bradburry Building: de um lado, influências do gótico, do clássico e do *Art Nouveau* num famoso prédio de Los Angeles; do outro a paisagem *high-tech* de Syd Mead (*Bladezone*).

argumento de reforço à noção do embate arcaísmo x tecnologia no filme de Scott, uma vez que todo objeto ou edificação, por mais antigo que seja, é readaptado a funções contemporâneas (inclusive os *spinners*, os veículos voadores, causam essa impressão). Ainda sobre esse assunto, Neumann retoma declarações de Lawrence G. Paull, cenógrafo de *Blade Runner*:

> Para o edifício que fizemos, eu trouxe todas as fotografias de Milão, e tiramos fotografias das arcadas, colunas, coisas clássicas, e toda a arquitetura. (...) fomos do Egípcio ao Déco, do ultramoderno ao Clássico, de Frank Lloyd Wright a Antonio Gaudí. Nós virávamos as fotografias de lado, de cima para baixo, do avesso, e a partir dessas experiências chegamos a uma rua que mais parecia ter sido tirada de Conan, O Bárbaro, em 2020. (...) Eu não queria ângulos retos; eu não queria superfícies lisas (Lawrence G. Paull, 1992)[48].

Passemos agora a um estudo pormenorizado das características plásticas e influências artísticas presentes nos filmes de Fritz Lang e Ridley Scott.

O Gótico

A arquitetura gótica apresenta como principal característica a verticalidade, símbolo do desejo de espiritualidade. A majestosidade das construções góticas, em especial das catedrais, deve-se a novas tecnologias arquitetônicas que permitiram a redistribuição do peso das coberturas em arcos ogivais, pilares, contrafortes e arcobotantes externos, desobrigando em parte as paredes da função de sustentação da estrutura e, com isso, permitindo a criação de grandes espaços vazados, vitrais e janelões, além das torres altas e pontiagudas e as naves amplas e elevadas. Segundo Erwin Panofsky, a arquitetura gótica deve ser compreendida em paralelo com a filosofia escolástica. Se a discutida tese de Panofsky estiver correta, há ainda mais elementos no gótico favoráveis à análise neste trabalho.

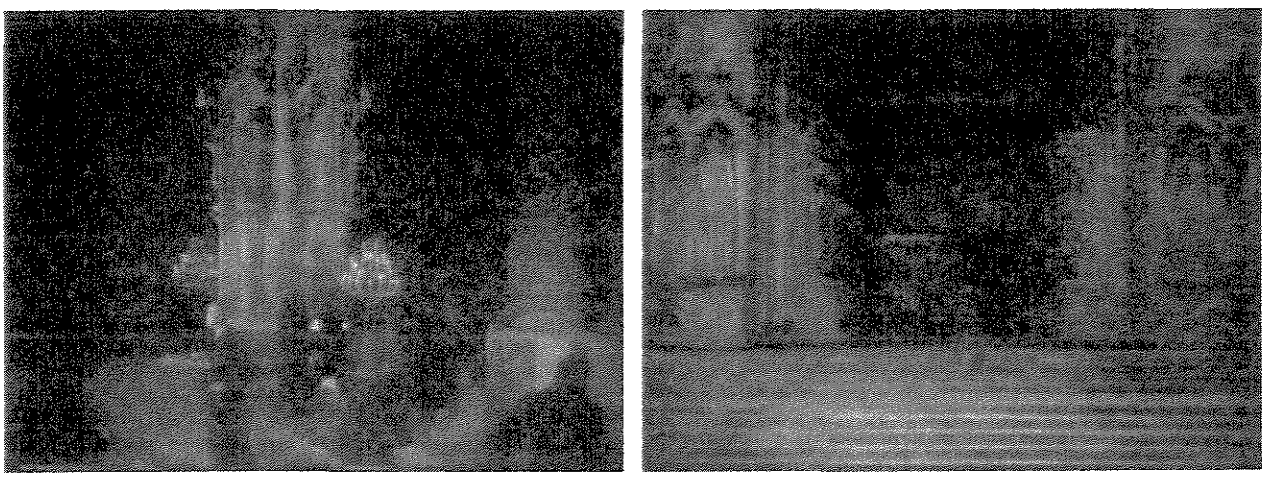
Em *Metropolis* notamos a presença do estilo gótico de forma mais imediata. O embate entre o universo mágico ou oculto e o mundo moderno ou da tecnologia leva a opções estéticas materializadas na arquitetura da metrópole futurista. Se a modernidade ou as vanguardas prevalecem nas grandes paisagens da cidade, o universo místico e oculto, de certa maneira "represado" pela dominância tecnológica, encontra no gótico um estilo bastante significativo. A catedral gótica dos sete pecados capitais é o "coração" da metrópole futurista; incrustada na arquitetura ultramoderna da cidade, a construção tem suas torres esguias facilmente ultrapassadas em altura pelos modernos arranha-céus mas, embora oculta pelos edifícios, a catedral ocupa uma posição central na metrópole futurista, sendo cenário das seqüências decisivas do filme.

Embora "oprimida" pela verticalidade "pesada" dos arranha-céus que dominam a paisagem, a catedral gótica será uma espécie de reduto de oposição à modernidade fria e mecânica. Somada às catacumbas e à casa do cientista Rothwang, irá compor um cenário de nostalgia e misticismo, espiritualidade e memória de um tempo em que a sociedade ainda não era totalmente regida pela cadência das máquinas.

Segundo Dietrich Neumann, a catedral gótica pode ter não só uma função metafórica de espiritualidade com papel fundamental no discurso de confronto entre os mundos arcaico e moderno, mas também atuar como um símbolo de "germanidade". A sobrevivência da construção em meio à ultramodernidade decadente dos arranha-céus americanizados e bairros boêmios asiáticos remeteria à Alemanha, região em que o gótico teve amplo desenvolvimento por volta do séc. XII[49].

Em *Blade Runner* não vemos uma oposição muito nítida entre dois universos tão distintos quanto o místico e o tecnológico. Contudo, embora não vejamos nenhuma espécie de reduto arquitetônico específico que faça menção direta ao gótico, a Los Angeles do futuro parece ter deglutido uma série de estilos datados, numa espécie de "antropofagia arquitetônica", dando origem à uma metrópole híbrida em que o ultramoderno coexiste com o gótico. A essa altura é importante mencionar a influência dos quadrinhos de Batman sobre a concepção visual da

cidade de Scott. O título do filme inicialmente imaginado pelo diretor foi justamente *Gotham City*, cidade do homem-morcego. O flerte com o gótico na Los Angeles de Scott já parte dessa curiosidade e, se observarmos seqüências como a "Hades Landscape" (seqüência inicial panorâmica da cidade), poderemos notar como a verticalidade das chaminés pontiagudas e chamejantes evocam o estilo gótico, numa era de absoluta crença na técnica em que a catedral é substituída pela fábrica, novo templo da fé na máquina e no capital.



À esq., Freder no interior da Catedral Gótica de Metropolis; à dir., Joh Fredersen sobe as escadarias da mesma catedral (rep. fotograma).

O *Kitsch*

Em *Metropolis*, o *Kitsch* assume um papel de indexação nada ingênuo. Estará relacionado especialmente ao personagem Freder, aquele que "desperta" de uma condição de alienação para uma situação de engajamento político, de solidariedade para com uma classe que não é a dele. Mas, em termos mais gerais, o *Kitsch* em *Metropolis* servirá ao propósito de identificar a alta burguesia, os "senhores de *Metropolis*", aqueles que vivem na superfície ou no alto dos edifícios, de onde dominam a cidade alheios às questões operárias subterrâneas. No âmbito da cenografia, as passagens que expressam a atitude *Kitsch* são extremamente significativas e se manifestam em três espaços ou "palcos" principais: o Jardim dos Prazeres Eternos, o clube Yoshiwara e os aposentos de Freder.

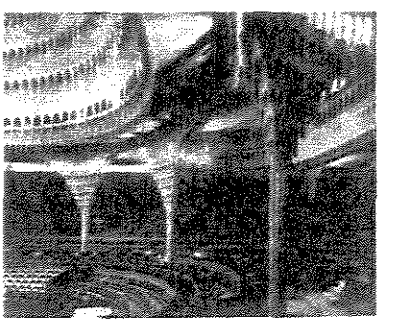
Com sua exótica evocação da natureza, o Jardim dos Prazeres Eternos é o espaço em que se divertem os "senhores de *Metropolis*". Na introdução desse espaço cênico, há um *travelling* revelador da similitude do Jardim com um paraíso, uma espécie de Éden. Os afortunados fruidores do Jardim divertem-se sob uma formação de arquitetura intrigante, espécie de quiosque (um tanto expressionista, um tanto *Jugendstill*, com um quê antroposófico), o qual evoca uma certa consistência orgânica, seja rochosa ou vegetal. Thomas Elsaesser irá observar a semelhança entre essa formação do Jardim dos Prazeres e as estalactites da caverna de Alberich em *Os Nibelungos*, as quais, segundo o autor, seriam cenários inspirados no interior do *Grosse Schauspielhaus* de Berlim, de autoria do arquiteto expressionista Hans Poelzig[50]. Elsaesser também aponta a recorrência ao *Jugendstill* observável no Jardim dos Prazeres, dada sua similitude com um catálogo de Fido, de 1909[51]. É relevante atentarmos aqui para a tipologia do *Kitsch* formulada por Abraham Moles, de acordo com a qual o *Kitsch* é tributário do *Jugendstill*, em sua vocação por remeter à natureza, donde se observa também a ocorrência do *ersatz*[52].

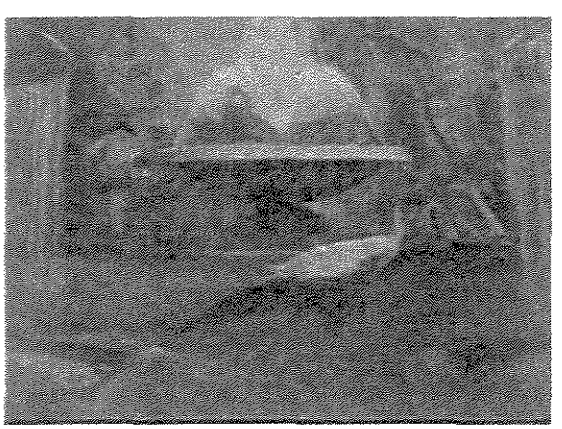
Ao redor de um chafariz, Freder diverte-se com uma mulher, cuja vestimenta tem motivos florais - a propósito, o figurino de boa parte das personagens presentes nessa seqüência, bastante exótico, tem motivos florais. Esse chafariz, cujo centro é preenchido pela estátua de uma sereia, representa o melhor do estilo *Kitsch* e, ao seu redor, passeiam pavões e garças despreocupadamente. É nesse santuário de alienação, de completo desconhecimento da realidade social, que os senhores de *Metropolis* desfrutam dos momentos de ócio e lazer, os quais serão abruptamente interrompidos pela chegada da personagem Maria e das crianças, filhos de operários. Esse momento causa grande constrangimento, e conduzirá Freder à ruptura de sua condição de alienado, movendo toda a história. Assim, percebemos que o *Kitsch* do Jardim dos Prazeres não se reduz a seu caráter ornamental, mas é indicativo de uma classe, de uma ideologia - é signo da alienação burguesa, em contraste com a ambientação (pseudo)funcional dos subterrâneos operários, aspecto que iremos tratar mais à frente. Não obstante, vale a pena retomarmos aqui algumas noções propostas por Abraham Moles,

segundo as quais o *Kitsch* apresenta um componente de alienação significativo, muito embora não se trate, por si mesmo, de uma alienação. De acordo com o autor,

> A alienação constitui um traço essencial do *Kitsch*. (...) Contudo, embora simbolize uma alienação pelo fato de que o ser é muito mais determinado pelas coisas do que elas por ele, o processo *Kitsch* não é necessariamente sinônimo de alienação, muito embora a alienação na sociedade de consumo recorra muitas vezes ao *Kitsch* como signo distintivo[53].



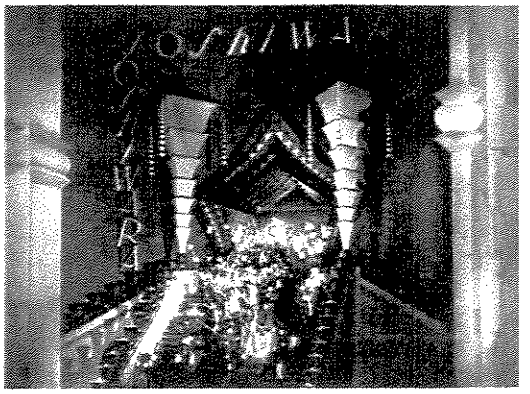




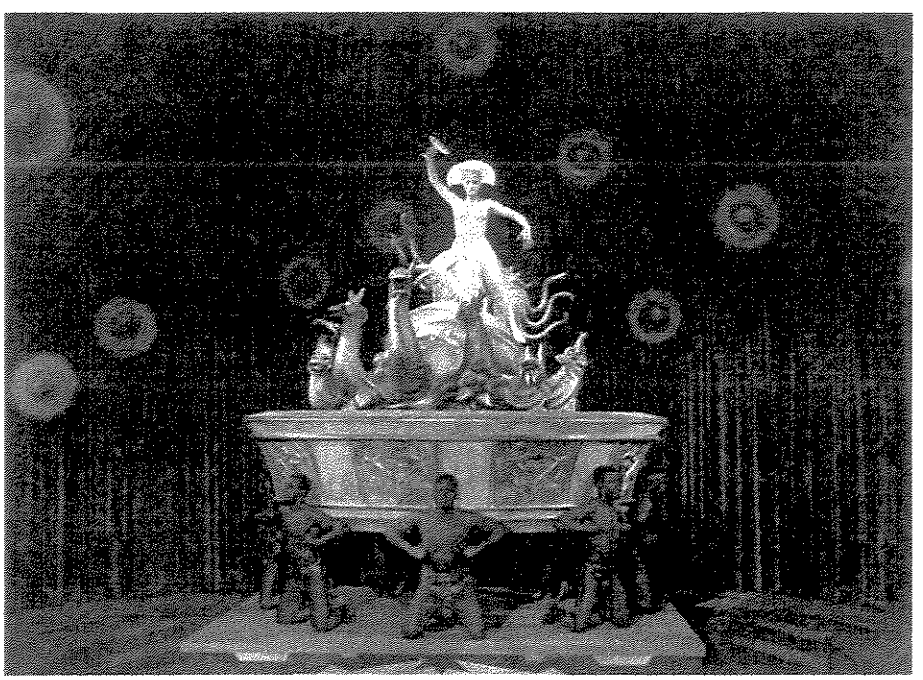
Acima, à esq., os frequentadores do Jardim dos Prazeres divertem-se sob uma formação exótica. Acima, à dir., interior do *Grosse Schauspielhaus* de Berlim, projetado por Hans Poelzig. À esq., pássaros ornamentais passeiam despreocupadamente ao redor de um chafariz que sustenta, ao centro, a estátua de uma sereia. Decoração *Kitsch* para o deleite da burguesia de Metropolis (NEUMANN, Dietrich (org.), *Film Architecture*, p. 103; FRAMPTON, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, p. 142; *Fritz Lang's Metropolis*).

O segundo palco *Kitsch* remete ao Yoshiwara, clube onde a alta burguesia da metrópole se entrega a encontros sociais e prazeres mundanos. No Yoshiwara, reduto *Kitsch* incrustado na arquitetura de vanguarda da metrópole, têm curso a apresentação e celebração da falsa-Maria (o robô), após esta ter concluído a missão de incitar os operários à revolta e à autodestruição. No evento da apresentação do robô, promovido por Rothwang, presenciamos uma performance de atitude notadamente *Kitsch*: sobre uma estrutura ricamente ornamentada, semelhante a um defumador gigante, a falsa-Maria emerge do palco para o público, qual uma

estátua, ostentando uma indumentária exótica. A partir de então inicia uma dança histérica, para depois, novamente, emergir do palco para as vistas do público, sobre outra estrutura ricamente ornamentada, entre arabescos e estátuas de aves ou dragões de proporções aumentadas, como numa alegoria carnavalesca. Thomas Elsaesser observa nessa passagem muita semelhança com *Os Nibelungos*: "O caldeirão de jóias fumegante sobre o qual surge a falsa Maria é sustentado por escravos de joelhos, do mesmo jeito que a arca contendo o Tesouro dos Nibelungos é sustentada por duendes de pedra que ganham vida em *A Morte de Sigfried*" [54].



Acima, o *Yoshiwara club*, casa de espetáculos onde fervilha a vida noturna de Metropolis - nome faz provável referência ao bairro boêmio de Yoshiwara, em Tóquio (*Metropolis Film Archive*).



Ao lado, a falsa-Maria faz sua performance sobre uma plataforma exoticamente ornamentada, sustentada por escravos de joelhos (*Metropolis Film Archive*).

Para Lotte Eisner, a seqüência de apresentação da falsa-Maria (o robô) aos jovens burgueses constituiria o ponto culminante da estilização *Kitsch* em *Metropolis*. Segundo a autora, "O *Kitsch* alcança seu extremo na dança da falsa Maria, inspirada na ginástica expressiva de Mary Wigman (...)"[55].

O terceiro palco *Kitsch* em *Metropolis* remete aos aposentos de Freder, mais exatamente a sala em que ele receberá Josaphat após recuperar-se da alucinação que sofrera. Nesse aposento, uma parede inteiramente pintada com motivos florais evoca a idéia de natureza. A porta se funde a essa paisagem e o espaço ganha a ambientação nostálgica e bucólica de um espaço aberto, com árvores, flores e relva devidamente representados pela pintura. Eisner

observa também que "Enquanto o quarto de Freder apresenta arabescos extravagantes, o escritório do mestre de *Metropolis* remete à simplicidade sóbria do próprio estúdio de Lang nos anos 20 (...)"[56].



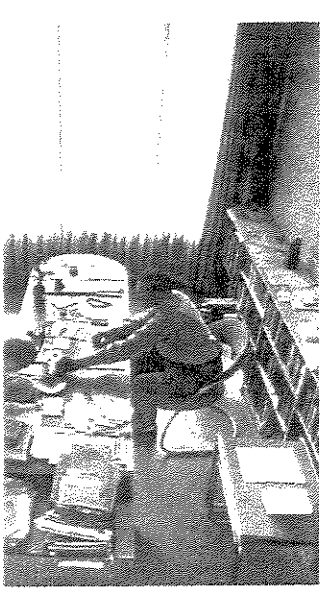
Freder recebe Josaphat em seus aposentos; atrás, pouco visível, percebe-se uma decoração floral possivelmente inspirada no *Art Nouveau*, mas de caráter notadamente *Kitsch* (*Metropolis Film Archive*).

Concretamente, o *Kitsch* em *Metropolis* irá revelar-se nesses três espaços. Todavia, outra manifestação do *Kitsch* pode ser evidenciada no âmbito da história propriamente dita, da narrativa, dada sua carga melodramática, tão forte que chega mesmo a denunciar-se como busca pelo essencial do gosto médio e massivo - aí um ponto fraco do filme apontado por críticos da época, como Lotte Eisner, o cineasta Luiz Buñuel ou o escritor H. G. Wells. A propósito, é oportuno relembrar que Fritz Lang, em entrevista concedida aos críticos dos *Cahiers du Cinéma*, afirmara que já durante as filmagens de *Metropolis* sentia desapontamento pelo enredo, não "acreditando" na mensagem por trás da narrativa, a qual constituiria, em suas palavras, um "equívoco". Eisner observa no filme que

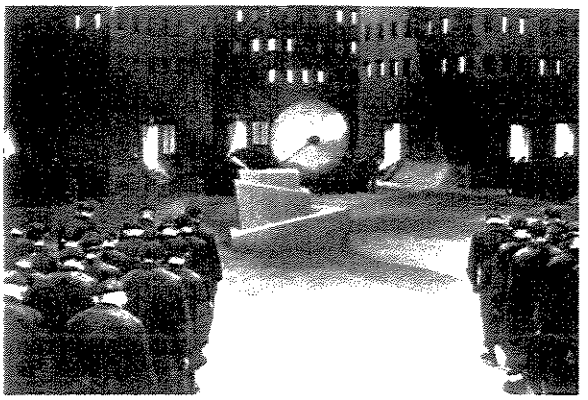
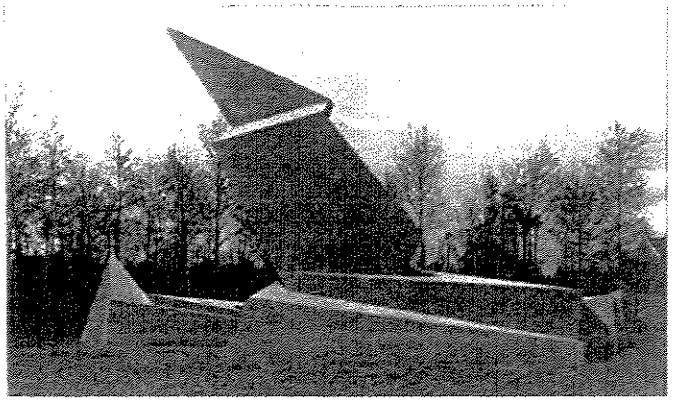
> O excesso de emoção, a abundância de ornamentação simbólica estilizada – têm de ser julgados pelo padrão da época que os produziu, junto com os estilos exagerados do design pós-Secessão (...) e essa extravagância deveria também ser vista, talvez, como uma conseqüência de e uma reação aos frios anos de guerra.(...) 'Nós éramos todos efusivos e sentimentais naquele tempo', Lang relembra agora[57].

Em resumo associamos ao *Kitsch* os três espaços já discutidos (Jardim dos Prazeres, Yoshiwara e aposentos de Freder), o figurino e o tratamento do enredo.

Em contrapartida ao *Kitsch*, o funcionalismo se faz presente em praticamente tudo que diz respeito à classe operária de *Metropolis*. Desde as vestimentas, até os espaços de trabalho e as habitações subterrâneas, os signos operários são todos funcionais. Nada de ornamentos. Muita economia, numa paisagem em que rigorosamente tudo tem uma razão de ser e uma função. O próprio ser humano sofre de uma primazia da função, e constatamos isso claramente por ocasião da estafa de alguns trabalhadores. O operário em *Metropolis* integra um organismo 100% funcional, que é a cidade como um todo. Componentes mecânicos e humanos se confundem exaustivamente nos espaços, na melhor tradição cibernética. No



Lang em seu escritório em Berlim (MCGILLIGAN, Patrick. *Fritz Lang*).

Acima, à esq., a cidade subterrânea de *Metropolis*; à dir, Monumento aos Mortos em Weimar (1920-22), de Walter Gropius – segundo Neumann, deste provém a inpiração para o alarme da cidade operária de Lang (NEUMANN, Dietrich (org.), *Film Architecture*, p. 36).

universo operário, deparamo-nos com uma "função total". Contudo, curiosamente essa "função total" subverte um dos preceitos básicos do pensamento funcionalista, invertendo a noção de ergonomia. Em *Metropolis*, é o homem que se adapta à máquina, e não vice-versa, de onde provém o colapso.

Dessa forma, vemos em *Metropolis* um embate *Kitsch* x funcionalismo, cada um configurando um "signo de classe". Tal constatação vai ao encontro da visão de funcionalismo como *antikitsch*, proposta por Moles. Contudo, não somente o *Kitsch* apresenta traços significativos de alienação, mas também o funcionalismo dos espaços operários, uma vez que, curiosamente, não há nada de social no funcionalismo de *Metropolis*.

Metropolis, pelo próprio período e local de sua realização – a Alemanha dos anos 20 – concentra elementos do *Kitsch* genuinamente alemão[58], cujo fase áurea compreendeu justamente a transição do século XIX para o século XX, marcada pela ascensão da classe média enquanto facção consumidora e impulsionada pela "vaga" da revolução industrial

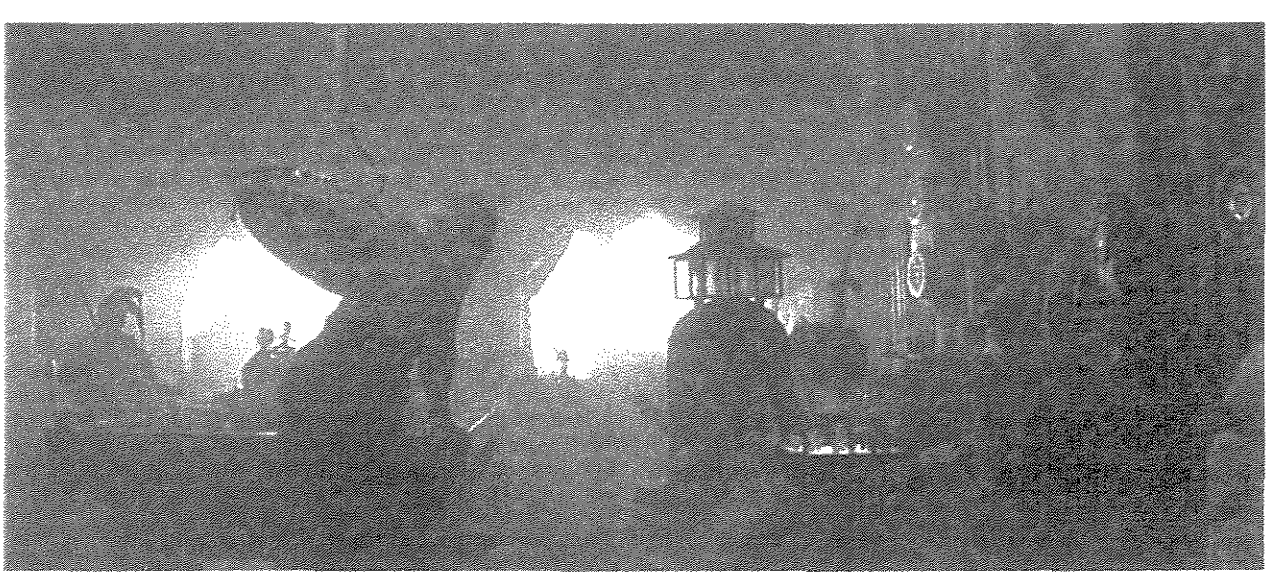
* * *

O *Kitsch* se apresenta em diversos filmes de ficção científica, especialmente os que envolvem previsões distópicas do futuro do planeta. De maneira geral, filmes que escapam à estética *clean* ou minimalista (verificável em ficções científicas dos anos 50 e 60, por exemplo) correm o risco de adentrar o terreno do *Kitsch* em suas representações de futuro. É o que podemos observar em vários filmes das décadas de 80 e 90, dos quais um bom exemplo seria o *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott[59]. Isso denota que, de certa maneira, as representações de futuro, especialmente as relativas ao espaço urbano, vêm se configurando sob a ótica do capitalismo tardio tal como descrito por Jameson. Nas sociedades do futuro dos filmes de ficção científica contemporânea, observamos com facilidade a conformação de uma "cultura do lixo e da reciclagem", *pari passu* à proliferação de *gadgets* típicos de uma sociedade de consumo cujo sistema produtivo é – ou foi – hipertrofiado[60].

Em *Blade Runner*, vemos uma manifestação *Kitsch* diferente da que ocorre em *Metropolis*. Por se tratar de um filme alemão de 1925, a obra de Lang carrega os traços do *Kitsch* notadamente alemão, que teve seu ápice nos primeiros anos do século XX. Segundo Moles, o *Kitsch* é um fenômeno bastante germânico, muito embora verificável em diversas sociedades ocidentais. Já no filme de Ridley Scott, deveremos estar mais atentos à ocorrência do *neoKitsch*, ou *Kitsch* pós-moderno. Não se trata mais do *Kitsch* inicial, contíguo à Revolução Industrial, muito embora o filme faça referências também a esse *Kitsch* "primitivo". Em *Blade Runner*, o *Neokitsch* surgirá pela descrição de uma sociedade do futuro nostálgica e amplamente familiarizada com *gadgets*, uma geração de objetos *neoKitsch* relacionada à abundância dos meios em face das necessidades.

Em *Blade Runner*, o *Kitsch* se apresenta de forma menos pontual e mais diluída. Basicamente, podemos destacar os seguintes espaços onde o *Kitsch* surge com mais proeminência: o apartamento de J. F. Sebastian, o bar de Taffey Lewis e o camarim de Zhora - este último podendo ser considerado parte integrante do segundo.

Em seu apartamento no Bradburry Building, o projetista genético J. F. Sebastian tem como *hobby* a construção de robôs de diversos tamanhos, modelos e aptidões. Ao entrar em seu apartamento pela primeira vez na companhia da replicante Pris, J. F. é saudado por dois de seus "amigos" brinquedos: um urso humanóide e um anãozinho com vestes militares. Esses pequenos robôs nos fazem lembrar uma categoria de objetos das mais associadas ao *Kitsch* pelo senso comum: a estatuária de jardim. Só neste aspecto já evidenciamos um fator *Kitsch* relevante, o qual será reforçado nas demais tomadas do interior do apartamento de Sebastian. A coleção de robôs ou bonecos, dos mais variados tamanhos e formas, sugere um razoável índice de pressão *Kitsch* no interior do apartamento[61].



Plano de um dos cômodos do apartamento de J.F. Sebastian que ilustra apropriadamente o *Kitsch* em *Blade Runner*. O "disparate" de objetos, muitos deles *Kitsch* isoladamente, somado à saturação visual, configura um caso típico da pressão *Kitsch* proposta por Moles (*Bladezone*).

A aglomeração de objetos em certos espaços, sem ligação direta entre si, é uma constante no apartamento de J. F. Sebastian. Num dos cômodos, por exemplo, podemos notar uma mesa de sinuca ao centro, sob uma luminária de sala de cirurgia, uma gaiola de passarinho, uma espécie de aquecedor antigo e mais algumas dezenas de outros pequenos objetos empilhados, sem falar em móveis antigos, dentre eles uma cômoda provavelmente de estilo *Biedermeyer*. Também iremos perceber, numa seqüência posterior, um enorme vaso estilo clássico sobre uma pilha de livros, ou um relógio cuco ricamente ornamentado com uma cabeça de cervo, e mais tomadas de grupamentos de robôs ou bonecos estocados pelo projetista genético. Dessa forma, o ambiente *Kitsch* que se configura no apartamento de J. F. Sebastian deve-se não só à natureza de alguns objetos, mas especialmente ao efeito de acumulação traduzido na pressão *Kitsch*, isto é, agrupamentos de objetos que evocam o *Kitsch* em função do todo.



Deckard investiga o apartamento de J.F. Sebastian - saturação visual colabora para que a replicante Pris se disfarce junto a uma infinidade de bonecos (*Bladezone*).

Espécie de "antro de decadência", que muito lembra o Yoshiwara de *Metropolis*, o bar de Taffey Lewis ostenta motivos florais em sua decoração, remetendo ao *art nouveau*, porém não de maneira rigorosa, pendendo, desta forma, bem mais para uma ambientação *Kitsch*. Além disso, o figurino das mulheres presentes no salão possui também motivos florais, corroborando essa sensação. No camarim de Zhora, deparamo-nos com uma profusão de objetos, alguns dos quais bastante passíveis de uma associação ao *Kitsch*, como o ornamento em forma de flamingo gigante ou, principalmente, a cobra que a replicante manipula em suas performances. A cobra representa o "espírito" *Kitsch* com muita propriedade na referida seqüência, conclusão essa que pode ser tirada do próprio diálogo acerca do animal. Deckard pergunta: "essa cobra é verdadeira?", ao que Zhora responde: "claro que não. Você acha que se eu tivesse dinheiro para comprar uma estaria trabalhando num lugar como este?". Esse trecho do diálogo entre os dois personagens é bastante elucidativo no que respeita ao "espírito"

Kitsch e sua relação com o filme. Aliás, para melhor compreendermos esse aspecto, vale a pena retomarmos a obra *Do Androids dream of electric sheep*?, de Philip K. Dick, na qual o filme se baseou e mantém razoável fidelidade. No livro de Dick, a Guerra Mundial Terminus devastou boa parte do planeta e, juntamente com a poluição, levou a cabo uma extinção generalizada de espécies animais. Possuir um animal vivo, genuíno, é símbolo de *status*, e para os que não têm condições de adquirir seja um rato, bezerro ou cavalo, resta a opção do simulacro, um substituto mais acessível, a exemplo da ovelha artificial de Rick Deckard. Esse aspecto é preservado no filme, o que pode ser constatado pelo diálogo entre Deckard e Zhora citado anteriormente. Portanto, no futuro descrito por *Blade Runner*, testemunhamos um processo de "*Kitschização*" de seres vivos, à medida em que existe toda uma indústria de "falsificações" que torna acessível à população o "prazer" da posse de animais. Estendendo-se essa concepção aos replicantes, podemos ver mesmo neles um forte componente *Kitsch* - não passam de uma espécie sofisticada de *gadget*, dispositivos que convenientemente imitam a forma humana e desempenham funções específicas. A grande questão levantada no filme é que, a partir de um certo momento, esses *gadgets*, simulacros do humano, equivalem ao objeto representado no âmbito psicológico, do conteúdo, por memórias forjadas ou emoções complexas. Suplanta-se, assim, a semelhança formal, rumo a uma mimese do conteúdo. A partir daí vemos um dos pontos mais relevantes do discurso: o apagamento de fronteiras homem-máquina, assunto a ser tratado com mais especificidade posteriormente.



Deckard toca cobra artificial da replicante Zhora: num mundo devastado, em que animais vivos são artigo de luxo, há toda uma indústria da replicação; diálogo entre o *blade runner* e Zhora ilustra sutilmente essa particularidade do mundo descrito por Philip K. Dick (*Bladezone*).

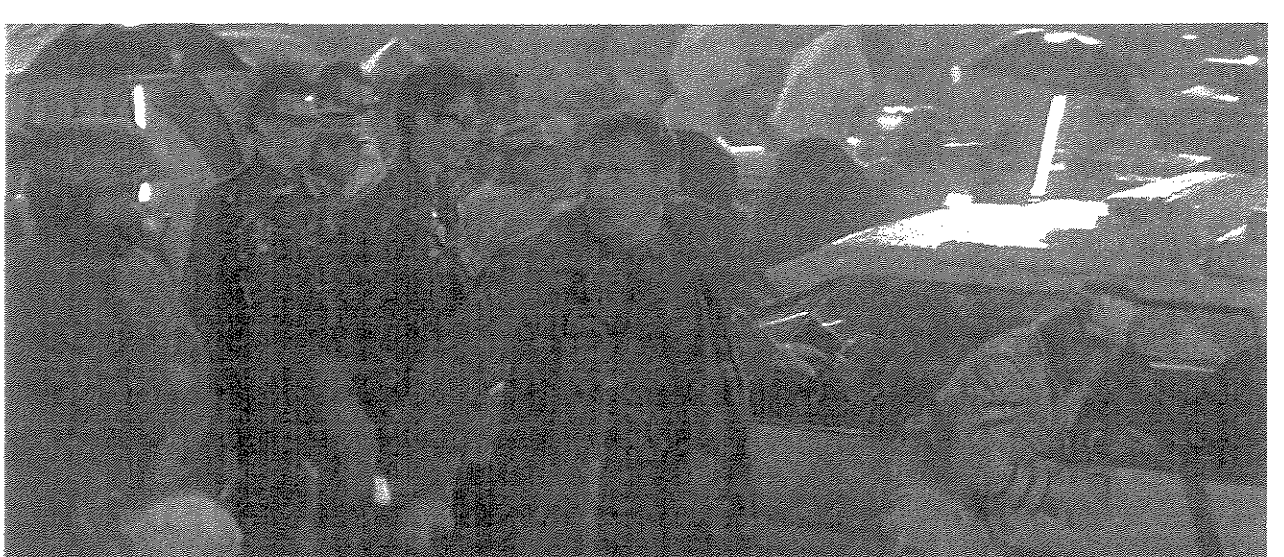
Inspirado no *Kitsch*, o *Neokitsch* verificável em *Blade Runner* diz ainda mais respeito à pós-modernidade, tendo uma implicação bastante estreita com a era da representação mecânica e em série, do universo das *department stores* e lojas de preço único. Dispositivos de diversas espécies povoam os ambientes domésticos (como, por exemplo, a TV-rastreador de imagem-impressora [*Esper Machine*], ou o sofá com luminária no encosto da cabeça, no apartamento de Deckard), bem como exteriores (guarda-chuvas-luminárias e outros). Aliás, há uma razoável pressão *Kitsch* nos exteriores, dada a multiplicidade de estereótipos perambulando pela rua saturada populacional, étnica, midiática e culturalmente. A proliferação de *gadgets*, a *Kitschinização* de espécies vivas e a própria produção em série de simulacros humanos traz à tona a discussão em torno de um *Neokitsch Cyberpunk* no filme de Ridley Scott.

Dessa forma, podemos verificar também que *Blade Runner* sofre influência do *Kitsch* em sua composição pictural em termos absolutos. A iluminação e a "política do excesso" cenográfico adotadas pelo filme reforçariam esse "caráter *Kitsch*", e a esse respeito Giuliana Bruno observa que "O resultado desse pastiche arquitetural [em *BR*] é um excesso de cenografia. Toda relação no espaço narrativo produz mais um exibicionismo que uma estética do visual"[62].



Gadget: muitas das "bugigangas eletrônicas" identificadas por A. Moles representam a base de diversas relações no universo descrito por *Blade Runner* (*Bladezone*).

Portanto, se em *Metropolis* o *Kitsch* apresenta-se de forma mais pontual e mais claramente como índice de classe ou veículo de um discurso específico, entre tantos outros estilos ou estéticas, em *Blade Runner* o *Kitsch* é resgatado principalmente no âmbito do *neoKitsch* e apresenta-se de maneira mais diluída. Em linhas gerais, poderíamos definir o *Kitsch* de *Metropolis* como "moderno", embora tal expressão possa soar redundante. Em contrapartida, o *neoKitsch* de *Blade Runner* alinha-se ao *Kitsch* pós-moderno, adepto de uma lógica do pastiche, de uma cultura do lixo e da reciclagem, enfim, de um período de abundância produtiva e consumo em escala gigantesca – até mesmo a humanidade é mecanicamente reproduzida. A partir dessa análise, podemos deduzir que o *Kitsch* desempenha um papel significativo na cinematografia de ficção científica em geral e, desde que se intensificaram as representações distópicas do futuro, tornou-se ainda mais recorrente. Dissociado do projeto moderno de filmes como *Metropolis*, o *Kitsch* levado às telas em diversos filmes desde os anos 70 tem seu substrato no capitalismo tardio que vivenciamos hoje, e aponta diretamente para previsões melancólicas e controversas do futuro das sociedades humanas.



Exteriores: as ruas são saturadas étnica, cultural e "midiaticamente". Cultura da reciclagem – ou do "retrofitting" - colabora com o anacronismo e a variedade da parafernália (*Bladezone*).

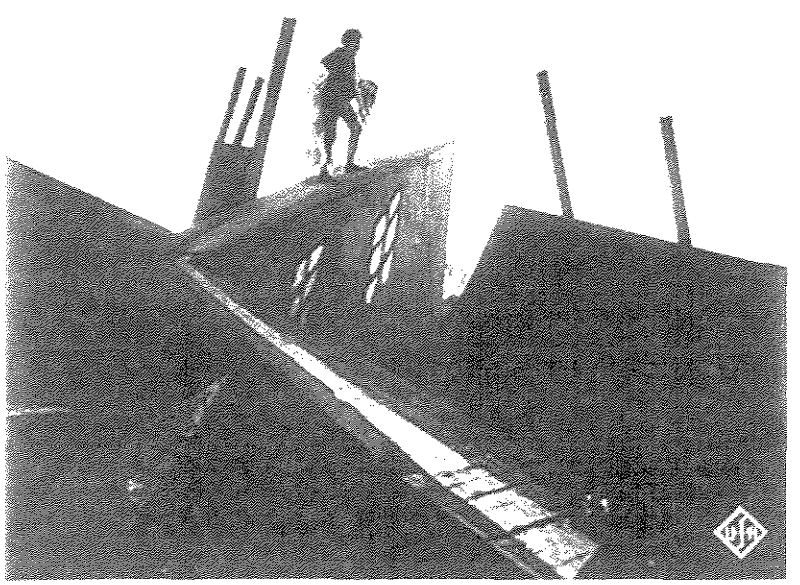
Expressionismo e *film noir*

Metropolis apresenta elementos marcantes do Expressionismo alemão. O filme apropria-se de determinados artifícios típicos da estilização expressionista, num período em que o movimento já havia entrado em franco declínio. Contudo, o expressionismo em *Metropolis* serve a propósitos diversos dos que poderíamos observar nos filmes de uma suposta escola expressionista. Fritz Lang irá valer-se da estética expressionista de maneira bastante crítica e consciente, a exemplo do que já havia feito em filmes anteriores, como *Dr. Mabuse - O jogador*, de 1922. Thomas Elsaesser chama a atenção para o fato de que

> Como Lotte Eisner apontou em *A Tela Demoníaca*, a noção de um estilo coerente (equivocadamente denominado Expressionista) para o cinema alemão clássico dos anos 20 foi em grande parte devido à estreita cooperação entre *set designers*, *cameramen*, diretores de arte e muitos outros especialistas altamente hábeis que tiveram uma transição bem-sucedida da cenografia e *design* teatrais para o cinema[63].

Não raramente vemos referências a *Metropolis* como filme expressionista, o que implica, senão um erro, uma redução estética do filme de Fritz Lang. *Metropolis* não deve ser agrupado estritamente no conjunto de filmes ditos expressionistas, dos quais *O Gabinete de Dr. Caligari* (1919), de Robert Wiene, constituiria o exemplo mais acabado.

No campo teórico ainda persiste uma discussão em torno do que representou o Cinema Expressionista Alemão e, mais ainda, se é que ele existiu. De qualquer forma, tomemos o *Caligari* de Wiene como, senão o único, o mais representativo filme de uma escola expressionista no cinema. Uma sucinta comparação entre *Caligari* e *Metropolis* auxiliaria sobremaneira a compreensão de como o Expressionismo se manifesta diversamente em



O Gabinete do Dr. Caligari (1919), roteirizado por Meyer e Janowitz e dirigido por Wiene: senão o único, o mais famoso filme expressionista do cinema mudo alemão (http://www.fffb.de/netscape/caligari.htm).

ambas as obras.

No filme de Lang, a apropriação da estética expressionista em alguns níveis serve a um propósito bem diferente do que constatamos em *Caligari*. Ao contrário do que ocorre em *Caligari*, filme em que cada fotograma remete ao estilo pictural expressionista, em *Metropolis* serão o Futurismo e a Nova Objetividade atmosferas picturais dominantes. *Caligari* é freqüentemente designado filme genuinamente expressionista em virtude de praticamente tudo o que ele apresenta dizer respeito a esse movimento artístico: a cenografia, a narrativa, a representação e caracterização dos atores. No filme de Wiene, o Expressionismo manifesta-se de maneira mais acabada, não de forma pontual, mas integralmente, ainda que com algumas ressalvas - como a do mobiliário naturalista em contraste com a cenografia pintada, conforme observa Lotte Eisner[64]. É importante percebermos que, em *Caligari*, todos os cenários se apresentam estilizados à maneira expressionista, com linhas oblíquas, sinuosas, contrastes de massas, referências à espiral, distorções de forma e dimensão. Trata-se de um filme de estúdio que não apresenta locações naturalistas, e cada espaço cênico não deixa de constituir a emanação de uma consciência ou um transbordamento de subjetividade. Já *Metropolis*, embora também seja um filme de estúdio, apresenta uma narrativa realista, de modo algum evocando a idéia de emanações de uma consciência, salvo em algumas passagens bastante específicas (visões ou delírios do personagem Freder). Nesse ponto, resta-nos avaliar a extensão da influência expressionista no filme face à de outras fontes, muitas delas antagônicas. É necessário lembrar que os espaços cênicos predominantes, ou seja, da paisagem da cidade, do maquinário ou dos subterrâneos operários, evocam a estética da Nova Objetividade, um movimento de resposta ao Expressionismo alemão, marcado por um realismo nítido. Essa constatação é muito relevante tendo-se em mente a relativa autonomia de Lang quanto a modismos e o próprio embate arcaísmo x tecnologia proposto no filme.

Em *Metropolis*, o Expressionismo irá se manifestar especialmente ao nível da manipulação de multidões (donde podemos deduzir um "expressionismo arquitetural" relativo às massas), representação de alguns atores e caracterização de certos personagens. Especialmente, é em relação aos trabalhadores de *Metropolis*, apresentados ao espectador logo numa das primeiras seqüências do filme, que testemunhamos uma recorrência ao *pathos* expressionista: marchando em fila, cabeças baixas, num passo cadenciado, vestidos da mesma maneira e denunciando uma total falta de identidade individual, a massa trabalhadora que ruma para os elevadores evoca claramente os coros expressionistas (*Sprechchöre*)[65]. Nessa diluição do indivíduo em face do grupo reside uma das características mais fortes do Expressionismo. Em seu *A Tela Demoníaca - Influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*, Lotte Eisner irá referir-se detidamente nas seqüências envolvendo a multidão de operários:

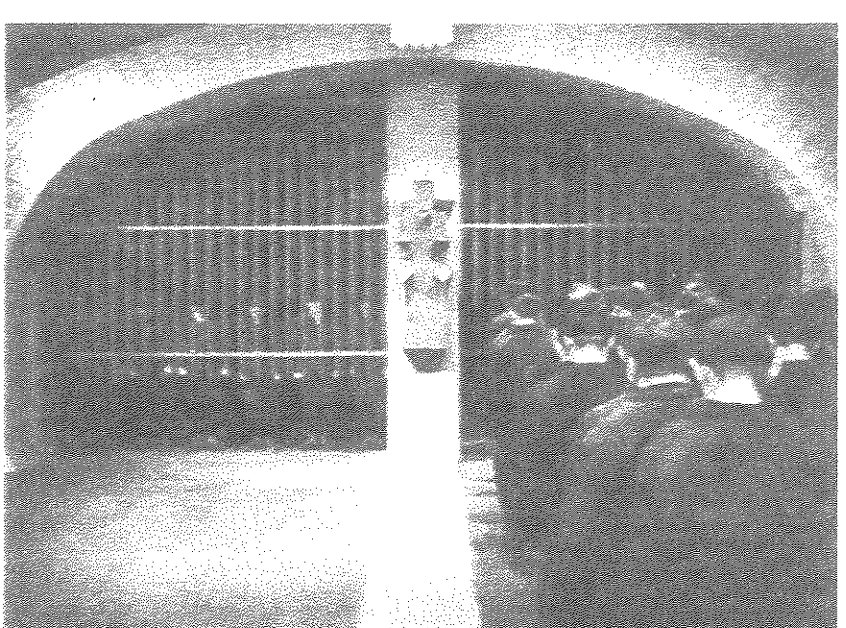
> Para descrever as massas dos habitantes da cidade subterrânea em *Metropolis*, Lang

BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

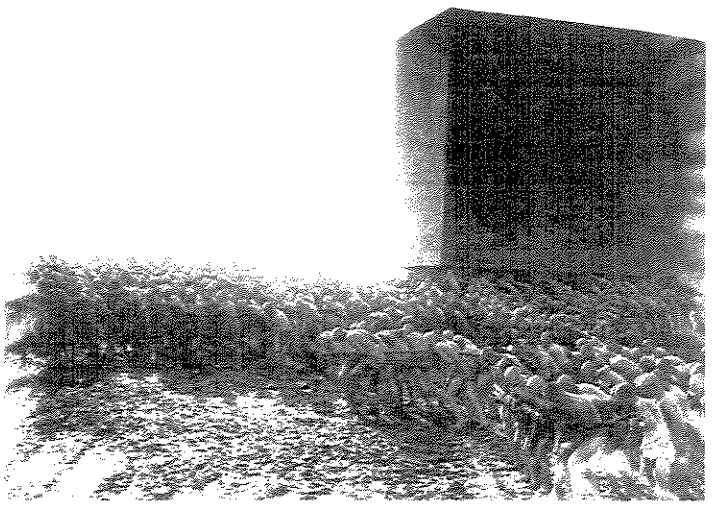
> utilizou com felicidade a estilização expressionista: seres privados de personalidade, com ombros arqueados, acostumados a baixar a cabeça, submissos antes de lutar, escravos vestidos com roupas sem época. Notemos a estilização extrema durante a troca de turnos e o encontro de duas colunas que andam num passo ritmicamente marcado. Ou ainda o bloco de operários amontoados nos elevadores, sempre de cabeça baixa, sem existência pessoal. (...) E eis que as massas se desdobram num escalonamento que segue as regras dos coros expressionstas: evoluem em várias divisões, retangulares ou romboidais, cuja absoluta nitidez de contorno nunca será perturbada por um movimento individual[66].

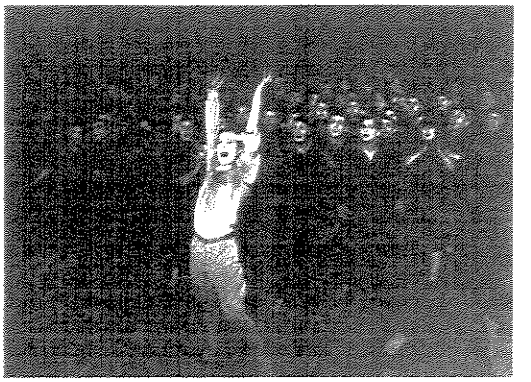
Essa total perda de identidade caracteriza-se como uma recorrência expressionista no filme de Lang, além de relacionar-se estreitamente com a apropriação do homem por parte dos artefatos técnicos ou edificações que constituem o cenário. Em *Metropolis*, o homem é reduzido a um componente mecânico, na medida em que os operários se integram de maneira orgânica ao cenário. Eisner também fará menções a esse aspecto ao apontar que

> Os habitantes da cidade subterrânea são autômatos, muito mais que o robô criado pelo inventor Rothwang. Suas pessoas se coadunam inteiramente com o ritmo das máquinas complicadas (...) As leis da "formação do espaço" aplicam-se também ao corpo, esclarece Kurtz, pois é antes de tudo o corpo humano que confere sua plástica à estrutura cênica. (...) Em *A Morte de Sigfried*, o corpo humano era muitas vezes um elemento do cenário; em *Metropolis*, torna-se fator básico da arquitetura em si, fixado junto com outros corpos num triângulo, numa elipse, num semicírculo. Porém esta estilização geométrica, último vestígio do expressionismo, nunca conduz o diretor a uma obra rotineira (...)[67].



Operários marcham em fila na troca de turnos de *Metropolis* (*Fritz Lang's Metropolis*).





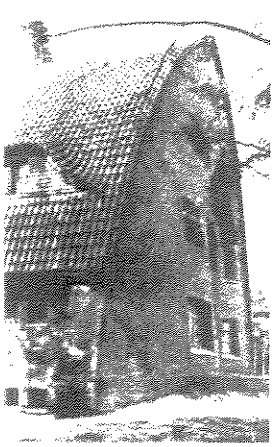
Ao lado. cena da sequência do mito de Babel; acima, gestual hiperbólico e manobras de multidões uniformes: duas características expressionistas de *Metropolis*. (*Metropolis Film Archive*).

A crítica alemã também atenta para a influência do Teatro de Max Reinhardt e de Erwin Piscator, bem como do filme *Homunculus* (1916), de Otto Ripert - para quem Lang já havia trabalhado, escrevendo roteiros -, no que diz respeito à geometria das massas e direção de multidões praticada em *Metropolis*:

> (...) Além do espírito de observação, Lang tem o dom de assimilar o que viu de modo muito pessoal: Max Reinhardt dirigindo suas tropas de figurantes na ampla arena do *Grosses Schauspielhaus*, as manifestações do teatro expressionista e do teatro de Piscator - a aglomeração dos corpos, a *Ballung* dos *Sprechchöre* (coros falados) e os desdobramentos das massas nos inúmeros andaimes da cena [68].

Em outra instância, no âmbito da representação dos atores, constatamos em Brigitte Helm e Gustav Frölich um estilo de representação hiperbólico, que tende para o expressionista, embora nem de longe se iguale à performance assumida por Werner Kraus e Conrad Veidt em *Caligari*. Outro aspecto que poderíamos associar ao Expressionismo é a morada do cientista Rothwang. A casa medieval de linhas sinuosas, que evoca uma aura de magia e ocultismo, incrustada na arquitetura de vanguarda da cidade, remete tanto ao expressionismo quanto à noção de arcaísmo.





A casa de Rotwang (acima, à esq.), remete a uma vila projetada pelo arquiteto expressionista Otto Barning entre 1923 e 25, a qual provavelmente tem por base uma ilustração de Julius Dietz de 1905, professor de desenho de Lang em Munique. (ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 21)

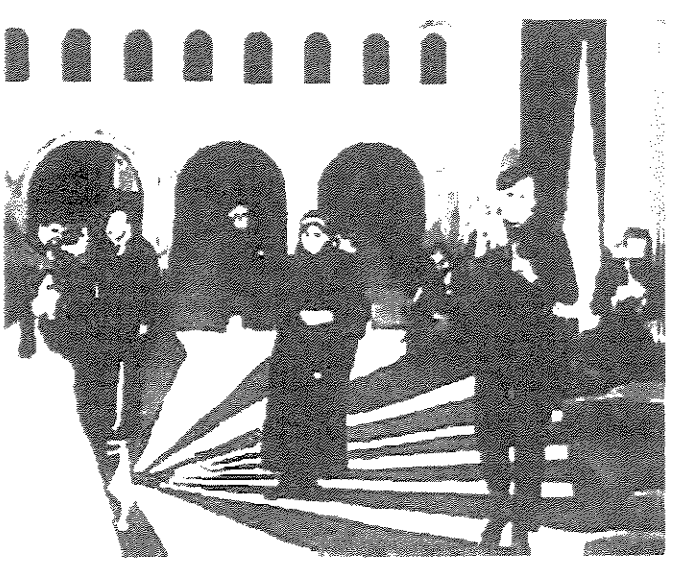
A propósito, Thomas Elsaesser compara a moradia do personagem Rothwang a uma casa verdadeira, projetada pelo arquiteto expressionista Otto Bartning, entre 1923 e 1925, por sua vez inspirada numa ilustração de Julius Dietz, de 1905 [69]. Embora o exterior da casa de Rothwang apresente uma obliqüidade similar à do estilo expressionista, seu interior não transmite essa impressão marcadamente.

Luiz Nazário afirma, em seu ensaio intitulado "O Caso Fritz Lang", que

> (...) [em *Metropolis*] o expressionismo (presença totalitária do emissário do poder oculto; exasperação gótica do *décor*, contraste brutal das forças em presença - a luz contra as trevas, o Bem contra o Mal; clima de opressão e desespero; histeria interpretativa de Brigitte Helm) é usado como revestimento da realidade alemã dos anos 20[70].

O autor aponta o personagem Rothwang como uma metáfora referente ao judaísmo, decorada por uma estilização expressionista, na leitura de um provável imaginário protonazista presente no filme de Lang[71].

Convém lembrar que Lang apresentava uma postura bastante crítica em relação ao Expressionismo. Também é sabido que fora cotado para a direção de *O Gabinete do Dr. Caligari* e, caso não tivesse desistido do trabalho em função da série *As Aranhas* (*Die Spinnen*), cedendo lugar a Robert Wiene, talvez tivéssemos uma filmagem do roteiro de Carl Meyer e Hans Janowitz radicalmente diferente da que conhecemos hoje. Isso porque Lang pretendia submeter o roteiro original a alterações substanciais, que previam a inserção de todo o plano da história narrada dentro de outro mais abrangente, realista-naturalista, o qual delimitaria o plano da alucinação separando-o definitivamente do da realidade. Tais alterações iam ao encontro do que os produtores esperavam, dada a complexidade e as implicações de ordem política presentes no roteiro original, uma vez que reduziria toda a crítica proposta pelo filme ao delírio de um único personagem. Mesmo Wiene precisou trabalhar dentro de certos parâmetros, por motivos políticos, mas ainda assim conseguiu manter muito da proposta original do roteiro. Isso porque a estilização expressionista transborda para além dos limites da história narrada pelo jovem interno, abarcando o plano que, virtualmente, corresponderia à realidade presente. Resultando numa obra



Em Caligari, o Expressionismo do *décor* extrapola a narrativa de Francis, rompendo a "moldura realista" sugerida por Lang (IMDB).

ambígua, *Caligari* não rompeu completamente com as exigências dos produtores, ao mesmo tempo em que manteve, com notável sensibilidade artística, boa parte das implicações de ordem política e ideológica presentes no roteiro de Meyer e Janowitz.

Em que pesem tais considerações, percebemos que, embora haja uma relevante influência do Expressionismo alemão em *Metropolis*, não seria recomendável encarcerar esse filme na escola expressionista. Primeiramente, porque se trata de uma narrativa essencialmente realista, embora de ficção científica. Não constatamos, de modo algum, a predominância de uma das mais fortes características do expressionismo, a *emanação de consciência*, a qual resume um dos pilares do movimento: a prevalência do subjetivo sobre o real, a remodelação ou mesmo re-criação do mundo pelo artista, uma vez que "o expressionista já não vê, tem 'visões'"[72]. Em segundo lugar, porque suas referências pictóricas mais explícitas dizem respeito ao Futurismo e à Nova Objetividade - talvez ainda mais a este último. Sendo assim, o Expressionismo em *Metropolis* manifesta-se especialmente no âmbito das multidões de trabalhadores, na representação de determinados atores e na representação da morada de Rothwang, provável reduto expressionista.



O *Moloch*: visão de Freder penetra o "tecido do real", atingindo a "verdade" por trás da aparência da máquina (*Fritz Lang's Metropolis*).

Em resumo, poderíamos reconhecer o Expressionismo em *Metropolis* como um "conteúdo subterrâneo", uma potência fortemente contida pelo revestimento da *Neue Sachlichkeit*, prestes a emanar a qualquer momento, por qualquer fissura da realidade objetiva da cidade futurista.

Não obstante, há outro aspecto importante capaz de associar *Metropolis* ao Expressionismo: o fato de o filme de Fritz Lang remeter notoriamente à trilogia *Gas*, de Georg

Kaiser. Furness associa explicitamente o filme de Lang à trilogia de Kaiser, ao comentar que "(...) A famosa *Metropolis* de Fritz Lang (1926) tem uma dívida óbvia para com a trilogia do *Gas*, particularmente na descrição da disputa entre pai e filho, e a temível cena de 'Moloch'"[73].

Entre 1917 e 1923, ápice do Expressionismo na Alemanha, 24 peças de autoria de Kaiser foram encenadas no país, dentre as quais *Os Burgueses de Calais (Die Bürger von Calais)*, de 1913, e *Da Aurora à Meia-noite (Von Morgens bis Mitternachts)*, de 1912 - esta última, a mais famosa peça de Kaiser, foi posteriormente adaptada para o cinema por Karl Heinz Martin, em 1920[74]. As obras de Kaiser apresentam progressão dialética, além da abordagem dos conflitos de conceitos através de uma linguagem clara, incisiva e surpreendentemente condensada. Conforme aponta Furness, "(...) Em Kaiser, a idéia de reforma social tem importância secundária: uma auto-superação nietzschiana, uma regeneração espiritual deve vir primeiro, antes que se possa mudar a sociedade"[75].

A trilogia *Gas* é a que mais nos interessa agora, dada sua similitude com o filme de Fritz Lang, especialmente no que se refere à temática do embate de classes e à oposição entre pai e filho. *O Coral* (*Die Korale*) é a peça que inaugura a trilogia, em 1917. Nela, Kaiser faz duras críticas à desumanidade capitalista. A obra concentra-se no personagem do Milionário, cujos filhos tornar-se-ão seus opositores, em franco desacordo com a mentalidade burguesa e os mecanismos de exploração. O personagem do filho do Milionário identifica-se com os oprimidos, de maneira muito semelhante ao que ocorre com o Freder de *Metropolis*.

Em *Gas I*, segunda peça da trilogia, o Filho do Milionário (*Milliardärsohn*) será o protagonista, e seu pai, trocando de identidade com seu secretário assassinado, tentará dar curso a uma nova vida (a troca de identidade é um aspecto recorrente em Kaiser, segundo Furness). *Gas I*, título que simboliza a força motriz das máquinas modernas e o símbolo de uma era industrial, tornou Kaiser bastante conhecido na Europa, e sua temática diz respeito essencialmente à idéia de regeneração da sociedade[76]. No embate entre o Filho do Milionário e o Engenheiro, vemos o enfrentamento de dois discursos políticos opostos, tendo em vista a sedução da massa operária. Contudo, embora deixe em aberto uma vaga esperança, no desfecho da peça será mantido o domínio do sistema vigente.

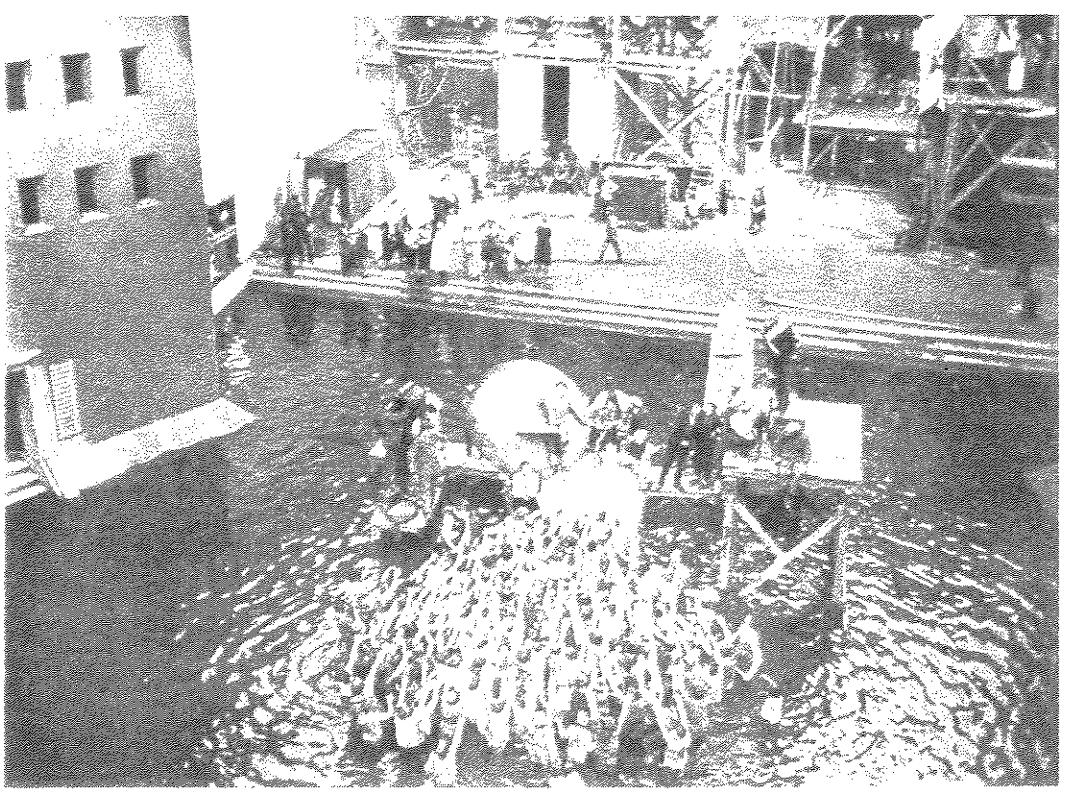
Em *Gas II*, encerramento da trilogia, vemos o final apocalíptico definitivo, em que o neto do Milionário, agora Operário-Milionário (*Milliardär-Arbeiter*) enfrenta o ex-Engenheiro, agora Engenheiro-Chefe (*Grossingenieur*). Nessa última parte da trilogia, Kaiser faz uma crítica direta à catástrofe da guerra, revelando como "(...) O homem devota suas energias em última análise ao suicídio: tem em mãos o auto-aniquilamento da civilização"[77]. Nessa peça, o Engenheiro-Chefe é uma analogia do autômato, com movimentos cadenciados que fazem menção ao funcionamento da maquinaria moderna. Os próprios operários são apresentados como parte integrante dessa maquinaria - algo bem próximo do que observamos em *Metropolis*. No fim desta peça, o derradeiro Gás Tóxico (*Giftgas*), que consome a carne viva, será liberado, num gesto desesperado e de completa desilusão do Operário-Milionário, desencadeando

uma destruição apocalíptica que aterrorizará até mesmo as tropas inimigas. Atentemos para o que comenta Furness, e vejamos alguns pontos coincidentes com os que podemos observar em *Metropolis*:

> A obsessão de Kaiser por certos temas, a quase monomaníaca dedicação de muitas de suas personagens, a redução de homens a robôs, os cenários abstratos, as construções de aço e a iluminação aberrante refletem uma crueldade e uma desolação que de modo geral não são afastadas por um ideal que muitas vezes parece mais nietzschiano que cristão[78].

É importante ressaltar que, para a feitura do roteiro de *Metropolis*, Thea von Harbou pesquisou, além da trilogia *Gas*, as peças *Maschinenstürmer*, de Ernst Toller, *Zwischen Himmel und Erde*, de Ernst Ludwig, *Das Grosse Welt-Theather*, de Max Reinhardt e Hugo von Hoffmann, bem como os romances *The Five Hundred Millions of the Begum*, de Julio Verne, *Os Condenados à Morte*, de Claude Ferrère e *When the Sleeper Wakens*, de H.G. Wells[79].

* * *



Filmagem das seqüências de alagamento na cidade subterrânea: composição arquitetural com os figurantes (*Metropolis Film Archive*).

Em *Blade Runner*, a influência do expressionismo ocorre de forma bem mais refratada do que em *Metropolis*. Como é sabido, *Blade Runner* pertence a um contexto totalmente diverso do de *Metropolis*, obviamente por ter sido realizado na década de 80, nos EUA, por um diretor inglês de geração bem mais recente que os da possível escola expressionista. Contudo, não há como negar a influência do expressionismo, ainda que indiretamente, sobre o filme de Ridley Scott. E a essa altura vale a pena citar a atração do cineasta britânico por temas e estlização "obscuros".

Em primeiro lugar, devemos levar em consideração toda a recorrência de *Blade Runner* ao cinema *noir*. O filme de Ridley Scott incorpora não só aspectos referentes ao estilo visual, mas também à temática. Vejamos o que A. C. Gomes de Matos afirma quanto à temática do filme *noir*:

> (...) O tema mais comum, diretamente oriundo da escola *hard-boiled*, é o do protagonista - ingênuo, ambicioso, amargurado ou obsessivo - envolvido em um crime pelas artimanhas de uma mulher corrompida, de quem o destino o aproximou. (...) Neste tipo de enredo, as personagens femininas são criaturas agressivas e sensuais, que levam os homens à destruição moral e à morte, mas acabam sempre punidas, vítimas de suas próprias ciladas[80].

Frank Krutnik ressalta que, embora seja freqüentemente citado como uma resposta sintomática às tensões na América pós-Segunda Guerra Mundial (a era nuclear, a guerra fria, a ameaça comunista e a mudança na ordem econômica mundial), os enredos e a atmosfera característicos do *noir* já começavam a aparecer antes de os EUA entrarem na guerra. Krutnik cita a sugestão de Raymond Chandler de que o clima do pós-guerra mais alimentou do que produziu a atmosfera de medo relatada nas *pulp crime stories*[81].



Philip Marlowe, de Chandler, interpretado no cinema por Humphrey Bogart (IMDB).

Em *Blade Runner* encontramos boa parte dos principais componentes de um filme *noir* citados acima: o detetive ingênuo ou desavisado, as mulheres fatais, o vilão ambíguo ou psicologicamente complexo, o crime, a iluminação *low key*, contrastes de massas, uma cidade tortuosa, sorumbática e misteriosa, etc. Retomemos aspectos de *Blade Runner* tendo em vista a temática e estilização visual do cinema *noir* tradicional.

De acordo com Krutnik, "O mais icônico habitante masculino da cidade *noir* é o detetive particular, que divide com a *femme fatale* uma rejeição pela domesticação"[82]. Em *Blade Runner*,



Rachel: personagem ambígua remete claramente aos anos 40, oscilando da oposição da *femme fatale* para a cumplicidade com Deckard (*Bladezone*).

o protagonista, Deckard, é um ex-policial especializado na retirada de replicantes, e poderia ser considerado um equivalente perfeito dos investigadores do cinema *noir*, como os personagens de Spade e Marlowe, entre outros. Convocado forçosamente a tratar de uma rebelião de andróides Nexus-6, Deckard depara-se, já no início de suas investigações, com Rachael. Mulher misteriosa e sedutora, Rachael será depois revelada como uma replicante experimental, cujos implantes de memória a impedem de ter a exata noção de sua natureza artificial. Rachael, embora seja introduzida ao espectador como mulher fatal, funde praticamente todas as outras figuras femininas descritas num filme *noir*, segundo Gomes de Matos: a "salvadora" (Deckard assume uma dívida com Rachael em virtude de ela tê-lo salvo do replicante Leon), a "sexual" (menos mortífera que a mulher fatal, podemos perceber essa manifestação em Rachael à medida que ela exerce uma forte atração sobre Deckard, de certa forma conduzindo suas ações), a "mulher doméstica" (no fim, Rachael assume essa característica, à medida que aguarda o retorno de Deckard e põe-se com ele em fuga).

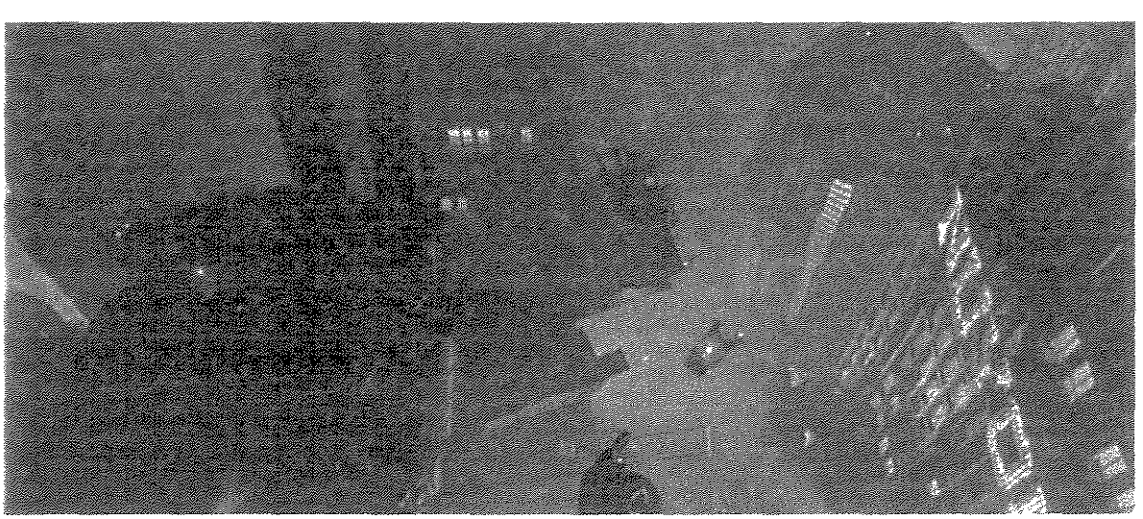
Portanto, a personagem de Rachael talvez não possa ser considerada exatamente como a *femme fatale* tradicional do cinema *noir*, muito embora, inicialmente, faça menção a essa figura ambígua, pela qual o protagonista se sente irremediavelmente atraído.

A propósito, em *Blade Runner*, todas as personagens femininas são descritas como *femmes fatales*, misto de "a bela e a fera", como se refere o próprio personagem do comissário Bryant à replicante Zhora, Nexus-6 treinada em grupos de extermínio. Pris, "modelo básico de prazer", revelar-se-á extremamente belicosa e corresponderá para o personagem de J. F. Sebastian – este, uma típica "vítima *noir*" -, a um perfeito estereótipo da *femme fatale*, sedutora e misteriosa. No decorrer de sua investigação, Deckard envolve-se mais e mais com Rachael, que o põe à prova em diversos diálogos e situações. Além da dupla Deckard - Rachael constituir um típico casal *noir*, o personagem de Roy Batty, em tese o opositor ou vilão, apresenta um perfil psicológico bastante complexo, donde emergem questões de ordem psicanalítica e existencial. O grupo de replicantes rebelados pretende obter mais vida e libertar-se da condição de escravos ou máquinas. Por outro lado, o indivíduo que é incumbido de deter os andróides recebe uma razoável carga de questionamentos sobre a legitimidade de sua missão, bem como sobre a sua própria natureza - afinal, será Deckard um homem ou

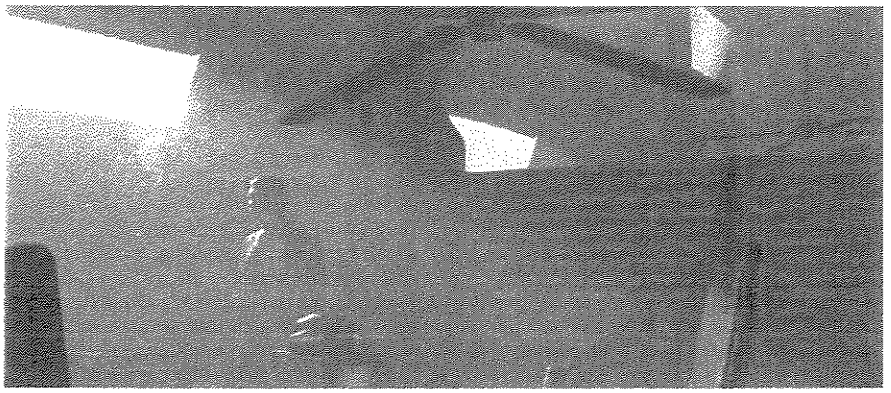
também um andróide? Some-se a tudo isso a estilização visual *noir*, com o contraste de massas, iluminação *low-key*, distorções e, especialmente, o pano de fundo tradicional da cinematografia *noir*: a cidade grande norte-americana. Carlos Eduardo Lins da Silva resume a recorrência de *Blade Runner* ao *film noir* da seguinte forma:

> (...) Os penteados de Rachel, a capa impermeável de Deckard, os ventiladores de teto da sede da Tyrell, a iluminação com excesso de contraluz, a narração em *off* em primeira pessoa do personagem principal, o estilo narrativo com base na técnica do romance *hard-boiled* de que Dashiell Hammett foi a principal expressão, a inspiração *bogartiana* com que Harrison Ford faz o seu papel são todas indisfarçáveis referências aos filmes "B" de Hollywood dos anos 40. Ridley Scott, aliás, admitiu em entrevista a Pepe Escobar quando perguntado sobre sua grande paixão como cinéfilo: "Filmes classe B, filmes *noir*, ou mesmo de outros gêneros dos anos 40 em Hollywood. Era um processo de criação fantástico... Era um cinema feito com extrema rapidez, era preciso sempre saber o que fazer" [83].

Tendo em vista que as histórias de detetive *hard-boiled* ou romances *pulp* foram a matriz temática do filme *noir*, enquanto o expressionismo alemão foi sua matriz visual[84], constatamos em *Blade Runner* uma recorrência à estética expressionista especialmente em sua apropriação do *modo noir*. Por ter sido realizado cerca de 40 anos após o período notadamente *noir* do cinema norte-americano, em cores e com *happy-end* em sua primeira versão (1982), *Blade Runner* não deve ser considerado propriamente um filme *noir*, mas sim *neo-noir* ou *pós-noir*. Com a inserção das sobras de *O Iluminado*, de Stanley Kubrick, caracterizando um desfecho feliz da história, o *Blade Runner* de 1982 não passaria de um filme *gris* (cinzento), segundo Gomes de Matos, muito embora apresentasse um recurso ausente na versão de 1991, típico do cinema *noir*: a *voice over*. A propósito, a *voice over* inserida em *Blade Runner*, por exigências dos produtores que, ao assistirem aos *rushes*,



A Los Angeles de 2019 é um *remake* da Los Angeles típica do *noir* – atmosfera espessa, chuva e ruas imersas na noite (*Bladezone*).



Os ambientes de *Blade Runner* são constantemente envoltos pelo *smog* da poluição e dos cigarros, além do *flou* da própria câmara: atmosfera de mistério e beligerância (*Bladezone*).

julgaram o filme demasiado ambíguo, acabou por reforçar a referência ao cinema *noir*. Após terminadas as filmagens, Harrison Ford teve de gravar as falas a contragosto, e o desinteresse do ator manifestado no trabalho acabou por imprimir uma atmosfera de solipsismo e ambigüidade na narração do personagem Deckard.

Assim como ocorre no *Metropolis* de Lang, em peças teatrais e pinturas expressionistas, a cidade assume um papel preponderante em *Blade Runner*. Conforme aponta Mattos: "O pano de fundo central (*sic!*) do filme *noir* é a grande cidade americana"[85]. A megalópole de *Blade Runner* está constantemente sob chuva, imersa na noite. O emaranhado de arranha-céus da Los Angeles de 2019 desponta de ruas escuras e sujas, superpopulosas, nas quais se desenrola o jogo de gato-e-rato entre o *Blade Runner* e os replicantes. Os conflitos irão se suceder tanto nas profundezas das ruas escuras como no alto dos edifícios, em meio à multidão ou no isolamento dos espaços internos. Os interiores dos prédios são desérticos, escuros, sujos e em ruínas, e a luminosidade adentra nesses espaços como se assumisse uma estranha dureza. Os planos em *Blade Runner* se apresentam envoltos na densidade de um *smog*, a imagem é *flou* e o contraste claro-escuro contribui significativamente para a atmosfera psicológica pretendida. A cidade participa ativamente dessa atmosfera, em termos mais abrangentes, e em cada plano não podemos deixar de notar uma curiosa *Stimmung* no filme de Scott.

Além disso, podemos observar algumas nuances expressionistas do filme de Scott especialmente no âmbito dos replicantes. Os "bonecos" de que fala o personagem do comissário Bryant dedicam-se a um plano desesperado de libertação. Escravos inumanos, os Nexus-6 denunciam-se ou pela ausência de empatia detectada no teste Voigt-Kampff, ou ainda, ao menos para o espectador, pelos intrigantes pontos luminosos em suas pupilas (*glooming eyes*). Esse artifício luminoso, índice da natureza artificial, estaria para os replicantes como as grossas olheiras negras de Cesare, "marionete" do Dr. Caligari. Os replicantes de *Blade Runner* são uma metáfora dos objetos inanimados que abrigam uma "alma" expressionista. "Bonecos" com vida, como o *Golem*, e que passo a passo ganham em complexidade psicológica. Nada mais expressionista que esses replicantes, objetos-técnicos que clamam por sua humanidade, num mundo em que o progresso científico suprimiu os

limites entre natureza e tecnologia.

A análise da recorrência ao estilo *noir* em *Blade Runner* pode aprofundar o esclarecimento de alguns aspectos importantes do filme. Por exemplo, o fato da verticalização da Los Angeles de 2019 e o "mosaico referencial" da metrópole de Scott, já mencionados neste estudo. Conforme afirma Paul Arthur, citado por Frank Krutnik,

> (...) nos *thrillers noir*, a cidade é a uma soma de motivos visuais constantemente invocados... Cidades referem-se umas às outras mais do que apresentam evidências de suas diferenças. Os mesmos tipos de edifícios públicos e comerciais, redes de tráfego e áreas abertas são empregadas na renderização esquemática de diversas localidades urbanas. Entre outras qualidades salientes, há um constante realce, mesmo para cidades relativamente "baixas" como Los Angeles, do arranjo vertical do espaço – locações são definidas como "acima" ou "abaixo"[86].

A análise de Arthur pode remeter-nos ao padrão de verticalidade já adotado por Lang em *Metropolis*, do qual a Los Angeles de Scott seria uma derivação complacente com uma característica própria do filme *noir*. O contraste "acima"/"abaixo" apontado por Arthur nos *thrillers noir* é um aspecto caro aos filmes de Fritz Lang e, naturalmente, o diretor alemão foi uma das personalidades-chave na conformação do gênero americano dos anos 40.

Krutnik aponta alguns aspectos interessantes da filmografia *noir* que são reciclados pelo filme de Ridley Scott. Segundo o autor, o filme *noir* codifica conflitos sociais em termos individuais, fundando a lógica de sua ação nos protocolos da popular psicanálise [87]. Superpondo esse diagnóstico à análise de *Blade Runner*, podemos observar o quanto a recorrência ao estilo *noir* será útil à problematização da identidade e da oposição público/privado propostos pelo filme. Krutnik também observa na filmografia *noir* a ausência de referenciais proveniente



A replicante Pris: "modelo básico de prazer" representa a tipica *femme fatale* (*Bladezone*).

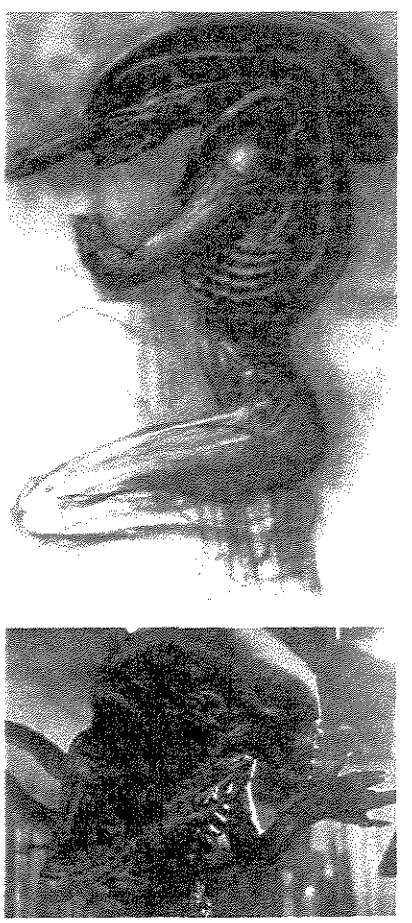
de um universo ficcional onde o protagonista não tem para onde fugir nem em quem confiar, no qual a esfera doméstica é sumariamente deslocada pela esfera pública (os cafés, bares e demais espaços públicos são locações significativas) e a "alteridade" e a "estranheza" desempenham papel fundamental. "Na arena da cidade *noir*, protagonistas devem confrontar tanto a estranheza dos outros quanto a estranha alteridade deles próprios"[88]. O protagonista do *thriller noir* pode ser parte dessa paisagem sombria ao mesmo tempo em que se faz um "outro" ou "estranho". Ele está num universo de estranhos, a "cidade *noir*", ao mesmo tempo em que não se familiariza nem consigo mesmo – algo plenamente observável em *Blade Runner*. Na esteira desses questionamentos de ordem existencial e psicanalítica está outra imagem apontada por Krutnik, a da *femme fatale* empunhando um revólver, numa ilustração de desejo fálico presente também no *revival noir* de *Blade Runner*.

"A estrutura básica do filme *noir* é como um labirinto (...)", observa Richard Dyer, citado por Krutnik. Um labirinto formado não só pela cidade sinuosa ou pela complexidade da narrativa, mas também por recursos de representação tais como o *voice-over*. *Flashback*, *optical point of view*, sonhos, pesadelos e alucinações que levam a um "vortex subjetivo"[89]. Neste ponto torna-se ainda mais clara nossa anterior associação dos filmes *Metropolis* e *Blade Runner* à metáfora do labirinto. Krutnik também realça as tensões entre superfície e profundidade, familiaridade e estranheza, o manifesto e o latente como centrais ao filme *noir*. Por nossa vez, realçamo-las como centrais a *Blade Runner* e até mesmo *Metropolis*.

Cyberpunk, Syd Mead e Moebius em *Blade Runner*

Se a atmosfera de *Blade Runner* remete diretamente ao cinema *noir* dos anos 40, a ambientação da narrativa tem inspiração na obra do quadrinhista francês Jean Giraud, mais conhecido pelo pseudônimo Moebius.

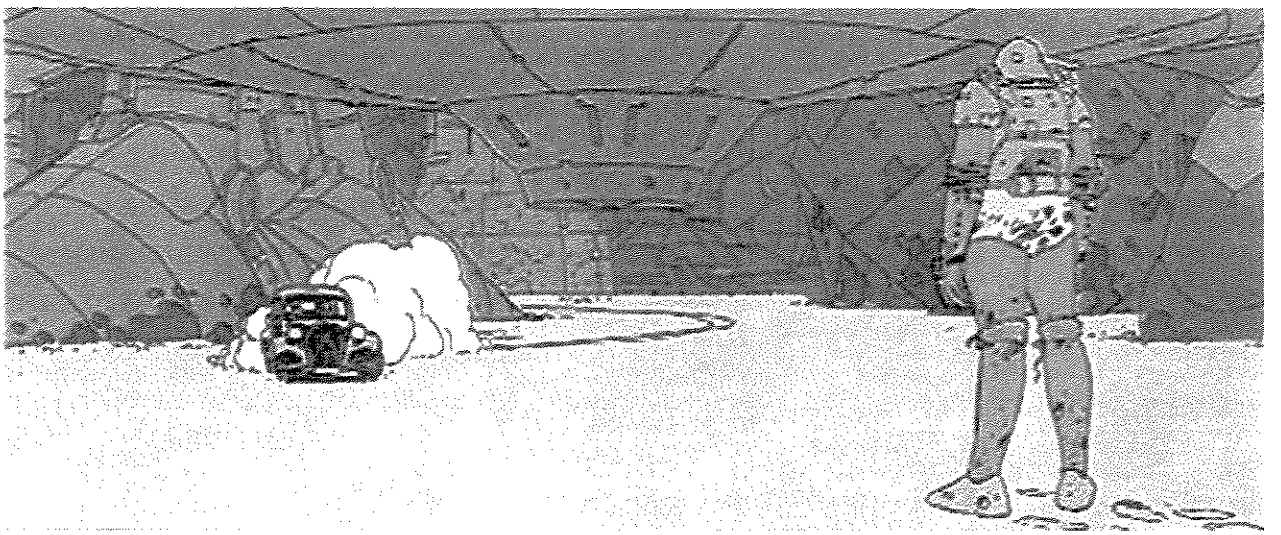
Moebius criava seus mundos imaginários na revista *Metal Hurlant*, conhecida nos EUA como *Heavy Metal*. Ridley Scott conheceu a publicação no final dos anos 70, enquanto ainda trabalhava em *Os Duelistas*, através do produtor Ivor Powell – este também iria se envolver naquele que seria o segundo longa do diretor: uma adaptação de *Tristão e Isolda*. Conforme descreve o próprio Powell, *Heavy Metal* era uma publicação de quadrinhos para adultos que, em 1977, apresentava trabalhos de um rol de artistas talentosos. Entre eles estava Jean Giraud, o Moebius, cuja marca principal era a criação extremamante imaginativa de praticamente tudo que estivesse descrito em suas histórias de ficção científica, desde os detalhes mais ínfimos. Após o primeiro contato com *Heavy Metal* e a arte de Moebius promovido por Powell, Ridley Scott tornou-se leitor assíduo e passou a fazer experimentações de aproximação entre a estética da revista e o cinema – e um personagem de Moebius chamou a atenção de Scott em especial: Arzak, habitante de um mundo imaginário, misto de ultramoderno e medieval[90]. O diretor passou a elaborar seu projeto de filmagem de *Tristão e Isolda* com base na estilização de Moebius: um mundo inusitado, numa época indeterminada. Mas o projeto não vingou[91] e o segundo filme de Scott acabou sendo *Alien - O Oitavo Passageiro*, o qual também recebeu influência da arte de *Heavy Metal* e as colaborações de Moebius e, especialmente, do ilustrador suíço gótico-surrealista H.R. Giger[92]. Segundo o próprio Ridley Scott, *Alien* foi seu primeiro filme realmente inspirado na revista *Heavy Metal*[93]. Por insistência do diretor, as vestimentas espaciais e o guarda-roupa dos humanos do filme foram desenhados por Moebius.

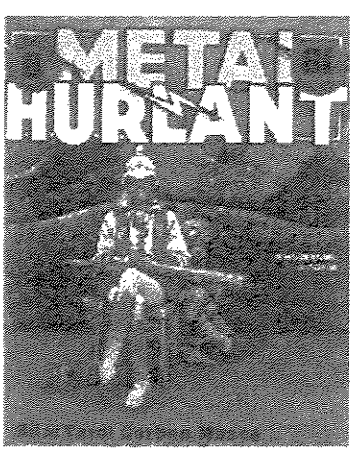


Acima, o alienígena de *Alien - O 8º Passageiro*; no alto, arte de Giger, responsável pela criatura e por determinados cenários do filme de Scott (*H.R. Giger's Official US Site*: GIGER_COM -

No entanto, a obra que mais diretamente sofreria o impacto da estética de *Heavy Metal* seria mesmo *Blade Runner*, em 1982, no qual reconhecemos a forte influência das concepções de Moebius. *Blade Runner* é impregnado de um caráter *no time/no-place* característico das páginas desenhadas pelo artista francês. Repetimos aqui a intenção de Scott em ambientar cerca de 40 anos atrás uma história que se passasse 40 anos no futuro. Esse anacronismo permeia desde o *design*

de produção e cenários até opções estéticas mais diretamente ligadas à narrativa. E, sem dúvida alguma, constituiu uma das peculiaridades mais impactantes do filme de Scott.







Acima, quadrinho de Jean Giraud, o Moebius (acima, à esq.). Ao lado, capa da revista *Metal Hurlant* (*Heavy Metal*), desenhada por Moebius (http://www.bpib.com/illustrat/giraud.htm). À dir., outro trabalho do quadrinhista.

Com o andamento do projeto de *Blade Runner*, Ridley Scott pôs-se a trabalhar na concepção de sua Los Angeles do século XXI. Paul Sammon sintetiza o leque de influências sobre a ambientação de *Blade Runner* da seguinte forma:

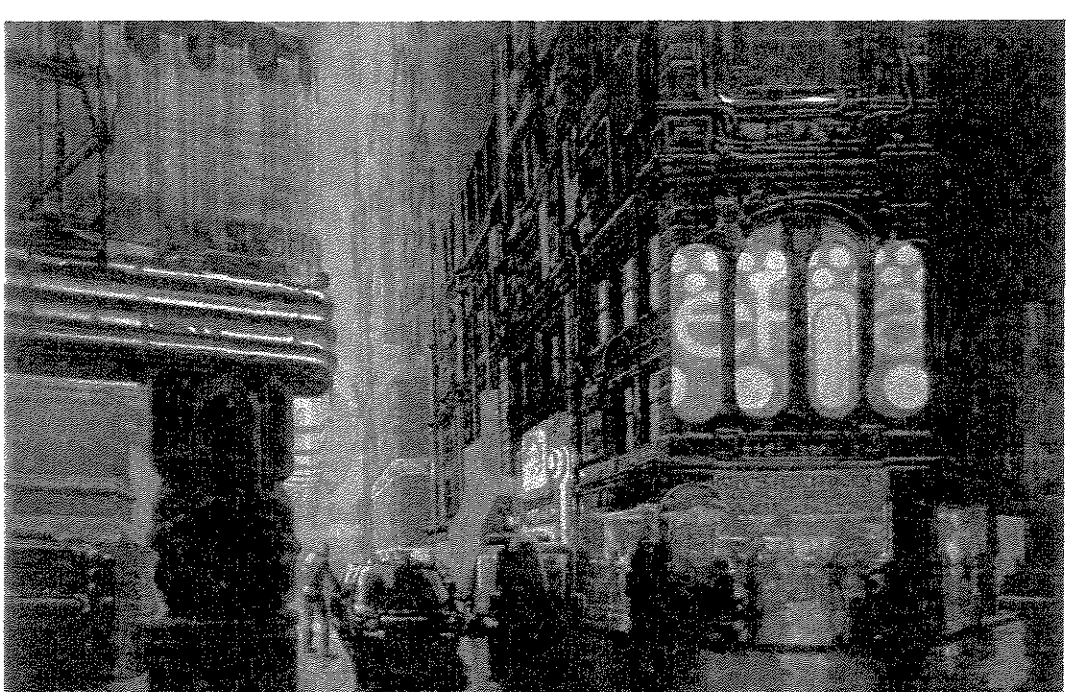
> Primeiro Ridley Scott voltou-se (novamente) para a *Heavy Metal*, da qual obteve um estímulo visual geral. Depois, para modelar algumas seqüências, o diretor escolheu pintores tão disparatados como o classicista holandês Vermeer e o artista americano Edward Hopper, da metade do século XX. Mas o mais importante para a aparência geral do filme foi a descoberta de um livro de arte intitulado *Sentinel*, o qual continha as polidas e quase fotograficamente precisas "meditações futuras" do artista Syd Mead.[94]

Syd Mead foi uma personalidade-chave no *design* de produção de *Blade Runner*. Mead havia começado sua carreira como artista comercial a serviço da Ford Motor Company e

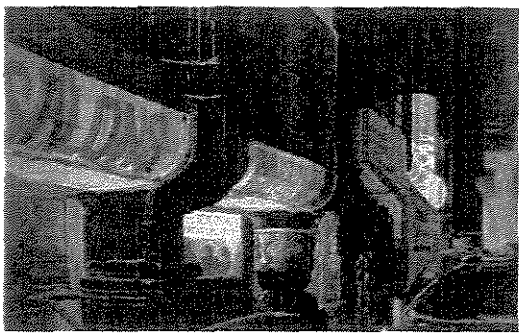
Phillips Electronics, especializado no desenho de automóveis e outros veículos (Mead colaborara no *design* do avião supersônico Concorde). O talento de Mead casou perfeitamente com as habilidades e pretensões de Scott. Depois de ter sido originalmente contratado para desenhar os *spinners*, os carros-voadores da polícia de Los Angeles, Mead teve sua área de atuação expandida, acabando por desenhar *sets* inteiros, maquinarias e outros veículos futuristas para o filme. Entretanto, embora Lawrence G. Paull também tenha sido contratado como *designer* de produção de *Blade Runner*, o produtor Michael Deeley comenta que

> Foi realmente Ridley quem criou ou filtrou o visual geral do filme. Tínhamos diferentes diretores de arte no projeto, sujeitos que desenhariam apenas um elemento a ser posto no cenário. Mas mesmo o trabalho de Syd Mead tinha de passar sob o 'radar criativo' de Scott. Eu sei que o cinema é uma mídia de colaboração, e certamente eu não digo isso para alijar quem quer que seja da somatória de esforços empreendida no filme. Mas foi realmente Ridley Scott quem desenhou *Blade Runner* [95].

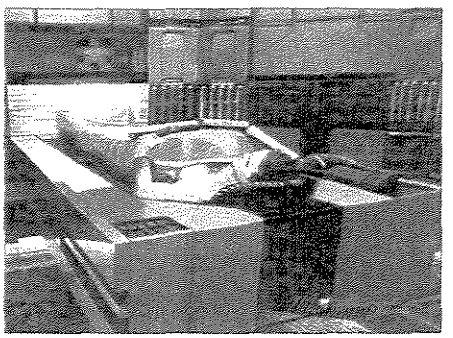
A arte de Mead foi crucial no *design* futurista de *Blade Runner*, tal como se indica nos créditos finais do filme. E também foi decisiva na configuração de um "imaginário *Cyberpunk*" que, até então, ainda era uma espécie de novidade no cinema. O *Cyberpunk* enquanto estética já vinha sendo gestado na literatura. William Gibson viria a consolidar a base do movimento, com a publicação de seu *Neuromancer*, poucos anos depois, e o próprio Phillip K. Dick, autor da chamada "New Wave" na ficção científica, já teria lançado os elementos iniciais do *Cyberpunk* em suas obras. Mas, no cinema, foi *Blade Runner* que primeiramente descreveu, de forma tão incorporada, um "imaginário *Cyberpunk*".



Arte de Syd Mead para a cenografia de *Blade Runner* (NEUMANN, Dietrich (org.), *Film Architecture*, p. 155).



Mais dois trabalhos de Syd Mead para *Blade Runner*; à dir.: arte da seqüência do policial Holden hospitalizado, cortada da versão final (NEUMANN, Dietrich (org.), *Film Architecture*, p.155; *Bladezone*).

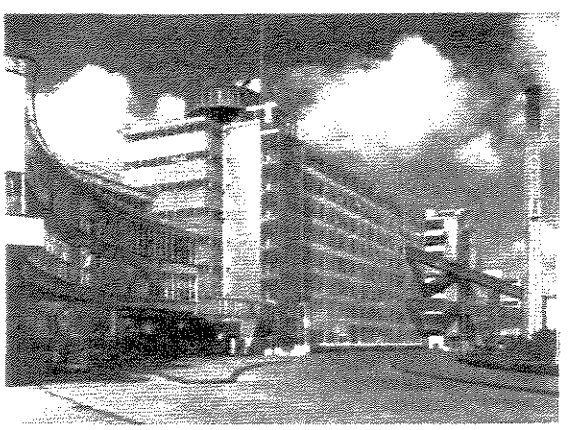


A diluição da subjetividade, a desumanização, as incertezas quanto ao futuro e a insegurança quanto à tecnologia, o virtual; todos esses elementos, comuns ao *Cyberpunk*, de uma forma ou de outra estão presentes no filme de Scott. Além disso, visualmente falando, o amálgama do gótico com o ultramoderno configura outra característica relevante, a qual não deixa de dizer respeito ao embate arcaísmo x tecnologia. O tratamento que Scott dará à paisagem urbana de sua metópole futurista será bastante diverso da perspectiva "*clean*" (asséptica, de superfícies polidas) de muitos filmes de ficção científica das décadas de 50 e 60 – por exemplo, *O Dia em que a Terra Parou* (1951), de Robert Wise, e *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick. Observamos em *Blade Runner* uma estética do "entulhamento" (tal como podemos observar nas cenas de rua, rodadas na *Ridleyville*, o *set* abarrotado de objetos e signos idealizado por Scott), donde sobressaem elementos característicos como o lixo, a sombra, a sujeira e a ruína. Ruína talvez seja a mais adequada concepção referente a Los Angeles de 2019. Uma cidade onde se mesclam o gótico e o ultramoderno, configurando uma paisagem sorumbática, taciturna, e ao mesmo tempo monumental, da cidade do futuro.

Mas o *Cyberpunk*, termo objeto de diversas discusssões contemporâneas e que designaria essencialmente a atitude *punk* (de rebeldia e contestação) inserida no contexto das novas tecnologias da informação (cibernética, internet, etc.), nomeando um determinado gênero dentro da ficção científica bastante relacionado à revolução tecnológica e ao capitalismo tardio, tem algumas de suas mais remotas raízes justamente na oposição gótico x moderno proposta já no *Metropolis* de Fritz Lang. No filme alemão esse antagonismo é bem marcado, o arcaico e o tecnológico ocupam esferas mais distinguíveis de imediato. Referimo-nos à catedral e à morada do cientista Rothwang, por um lado, e à Metropolis eletromecânica dos arranha-céus, por outro. Em *Blade Runner* vemos um novo tratamento dessa relação gótico-moderno, transportado para um período em que já se delineava o *Cyberpunk* e resultando talvez numa superação dialética desse tema – a Los Angeles de Scott é, nesse contexto, uma espécie de "amálgama" do arcaico com o moderno.

Nova Objetividade

Uma influência estilística bastante forte que podemos observar em *Metropolis* é a Nova Objetividade (*Neue Sachlichkeit*), tendência da pintura e arquitetura alemãs que surgiu após a 1ª Guerra Mundial e perseverou até os anos 30, com a ascensão do nacional-socialismo. Manifestando-se tanto na orientação dos espaços quanto no nível discursivo, veremos a recorrência à Nova Objetividade como um componente de crítica social relevante. Vale a pena lembrar que a Nova Objetividade, tanto em sua manifestação na pintura quanto na arquitetura, apresenta um forte caráter socialista. Supõe-se que a expressão *Die neue Sachlichkeit* tenha sido criada por G. F. Hartlaub, em 1924, para identificar uma escola de pintura antiexpressionista do pós-guerra, caracterizada por um "realismo mágico" que retratava aparência e essência de uma sociedade austera. Em 1925, *Die Neue Sachlichkeit* foi o título da exposição de Mannheim, embora o termo *Sachlichkeit* já fosse de uso corrente no meio arquitetônico muito antes de 1924, com o intuito de caracterizar uma atitude "objetiva" e funcionalista[96]. Na arquitetura, a Nova Objetividade irá apresentar um rigoroso compromisso social, no qual a racionalização dos espaços e materiais segue o mais puro princípio de "objetividade", isto é, viabilidade, adequação e alijamento do supérfluo - não é à toa que a Nova Objetividade influenciaria de forma preponderante os projetos da Bauhaus.

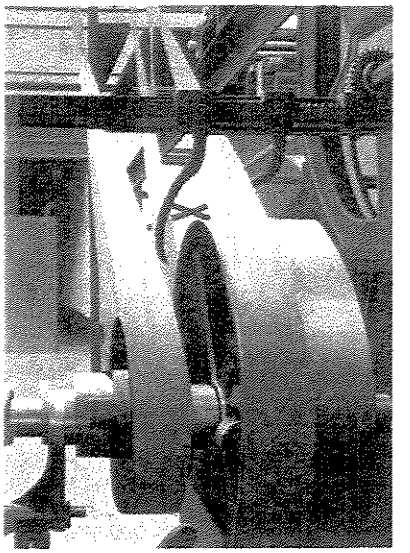


Fábrica Van Nelle, Roterdã (1927-29), de Brinkman e Van der Vlugt (arquiteto encarregado: Mart Stam) – Nova Objetividade na Holanda (FRAMPTON, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, p. 163).

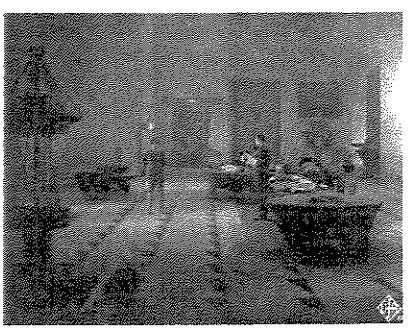
Tomemos primeiramente a influência da Nova Objetividade sobre o filme de Fritz Lang. Em *Metropolis*, todos os planos envolvendo a massa operária antes do levante e fora das reuniões de pregação de Maria remetem à estilização da Nova Objetividade. Trata-se das passagens em que os trabalhadores operam as máquinas, bem como os planos gerais abrangendo instalações. Em tais seqüências que envolvem operários e maquinarias, deparamo-nos com um realismo supernítido, de razoável cinismo e ironia, que relembra o teor de crítica social encontrado nas telas de Dix, Grossberg, Beckmann ou Grosz. Conforme ressalta Lotte Eisner,

> A estruturação geométrica e arquitetural dos corpos expressa uma concepção que não tem nada a ver com excesso emocional [típico do Expressionismo]. Essa técnica de 'concentração', enquanto que ainda semi-expressionista, já está longe na estrada a caminho da 'Nova Objetividade'[97].

A influência da Nova Objetividade ocupará espaços relevantes ao longo de todo o filme, e neste ponto reside um argumento que contradiz a qualificação de *Metropolis* como filme expressionista. Elsaesser observa oportunamente em *Metropolis* que "a passagem para o nível ideológico tem seu correspondente estilístico: o *pathos* expressionista da representação dos atores é finalmente contida pela Nova Objetividade e a fria estética da máquina"[98]. Afinal, o frio realismo da Nova Objetividade contrasta com a característica principal do expressionismo, que é a de re-criação do real a partir da mente do artista. No âmbito da arquitetura, Frampton recorda que "Nos primeiros anos da década de 1930, a expressão [*Die Neue Sachlichkeit*] tornara-se bastante conhecida e passara a conotar, como Hartlaub havia pretendido, uma abordagem não-sentimental da natureza da sociedade"[99]. Não obstante a Nova Objetividade ter sido uma espécie de resposta ao Expressionismo alemão, compartilha com este ao menos um ponto crucial: a crítica ao progresso tecnológico, ou melhor, à modernidade industrial.



Pintura *As Correias* (1934), de Carl Grossberg (Larrousse



Escritório do capitalista Joh Fredersen, em *Metropolis* (*Metropolis Film Archive*).

Se levarmos em consideração, como vários autores, o discurso socialista latente em *Metropolis*, de crítica ao capitalismo e à industrialização desenfreada e desumana, tornamo-nos ainda mais receptivos à estética da Nova Objetividade presente no filme. Concentrando especialmente as características da obra de determinados artistas da Nova Objetividade na pintura, *Metropolis* relata criticamente uma luta de classes num grande "organismo biomecânico" - a cidade -, no qual seres humanos são integralizados à maquinaria, rebaixados ao *status* de peças mecânicas para, finalmente, serem consumidos por monstros de ferro e vapor (Moloch). Ademais, as seqüências envolvendo trabalhadores e maquinarias no filme de Lang vão ao encontro também de alguns preceitos básicos da Nova Objetividade arquitetônica; essa caracterização da cidade enquanto organismo vivo, biomecânico, pode ser entendida como uma exacerbação ou caricatura de alguns princípios postos em prática, por exemplo, no projeto do Teatro Total que Walter Gropius criou para Erwin Piscator[100]. Arquitetonicamente falando, podemos ver influências da Nova Objetividade na cidade subterrânea operária, na "Torre de Babel Moderna",



Plano de maquinaria em *Metropolis*: operários completamente absorvidos pelo organismo mecânico da cidade (*Fritz Lang's Metropolis*).

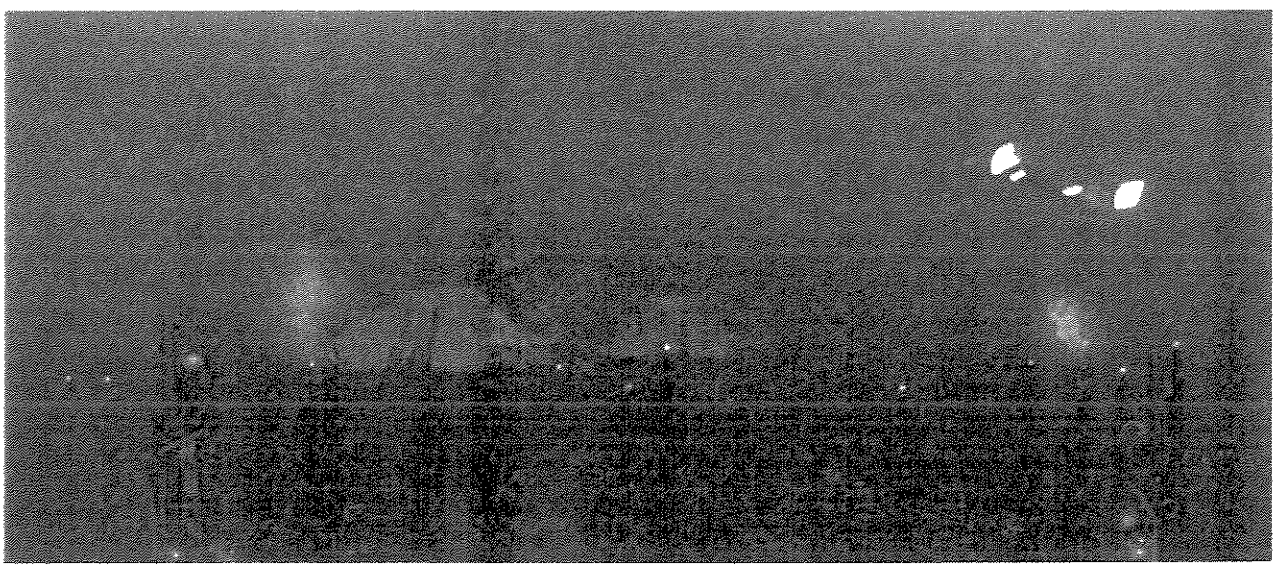
que é o monumental prédio central, entre outros edifícios, e até mesmo em interiores, como no escritório do capitalista Joh Fredersen.

Em *Blade Runner* também percebemos uma razoável influência da Nova Objetividade, tanto no âmbito cenográfico quanto no discursivo. A cidade dominada por corporações e altamente industrializada descortina-se, já no início do filme, como uma paisagem de chaminés fumegantes ou em erupção. Numa era de industrialização total, até mesmo seres vivos são produzidos com o número de série do fabricante. Os trabalhadores que víamos integrados ao cenário, completamente sem vontade própria e literalmente consumidos pela maquinaria em *Metropolis* são, em *Blade Runner*, a própria maquinaria, ou melhor, uma síntese total. "Eu não estou nesse negócio, eu sou o negócio", relembra a personagem da replicante Rachael ao *blade runner* Deckard. Combinada com o *Cyberpunk* dos anos 80, a Nova Objetividade manifesta-se em *Blade Runner* não somente ao nível da cenografia, em que o homem integra uma paisagem dominada por artefatos técnicos e repleta de anúncios corporativos, mas também ao nível do discurso, uma vez que o homem tornou-se parte tão integrada no processo industrial que réplicas perfeitas de olhos humanos, os olhos Nexus, podem ser adquiridos em lojas de esquina como a *Eye World*, do asiático Chew. A propósito, a caracterização do personagem Chew (óculos e lentes de aumento, artefatos presos à cabeça, tubulações presas à vestimenta, na região das costas, garantindo a climatização), evoca a estética da Nova Objetividade, na medida em que o operário ou artesão encontra-se organicamente integrado ao processo de manufatura. Como nos quadros de Otto Dix, confunde-se homem e máquina, sendo o primeiro tragado pelo vórtice da produção industrial. Em *Blade Runner*, tornamos a repetir, o apagamento de fronteiras homem-máquina pode ser compreendido como um desdobramento do *pathos* da Nova Objetividade. Numa cidade dominada por corporações - seja a *Shimago-Dominguez Corporation*, que oferece oportunidades nas colônias planetárias, ou a *Tyrell Corporation*, responsável pela produção de mão-de-obra em escala industrial -,



Ao lado, Chew, o fabricante de olhos Nexus, trabalhando em sua oficina (*Bladezone*).

vertiginosamente poluída por signos de natureza publicitária, a humanidade decadente vê-se ameaçada por um grupo de trabalhadores rebelados, que inusitadamente evocam sua condição humana, a despeito de sua natureza artificial. A propósito, aqui podemos atentar para um aspecto que será analisado com mais propriedade à frente: o replicante, síntese homem-máquina (por ser um artefato técnico humanizado), se apresenta como a opção de um Novo Homem, uma superação face à humanidade decadente que se encontra organicamente intercalada à cidade.

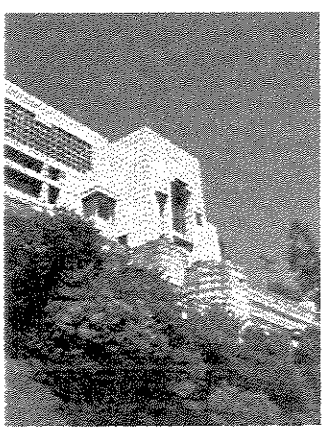


A *Hades Landscape*: na Los Angeles pós-industrial de *Blade Runner*, os trabalhadores já não fazem mais parte do negócio – eles mesmos são o próprio negócio (*Bladezone*).

Frank Lloyd Wright em *Blade Runner*

A atmosfera de ficção científica da arquitetura de Frank Lloyd Wright se faz presente em *Blade Runner* de maneira bastante conveniente. Influenciado pela *Neue Sachlichkeit* européia, "(...) Wright havia reconhecido que era o destino da máquina produzir uma profunda mudança na natureza da civilização"[101].





À esq.: a Ennis Brown House (1923), locação de algumas cenas em *Blade Runner*, como a do saguão de Tyrell, acima (www.ennisbrownhouse.org; *Bladezone*).

É especialmente no apartamento do personagem Rick Deckard que nos deparamos com a forte presença da arquitetura de Wright, mesmo porque determinadas cenas foram rodadas no interior da própria Ennis Brown House (1923), em Los Angeles, uma das criações mais famosas do arquiteto e que reúne com vigor seus principais conceitos de organicidade. O apartamento de Deckard, cujas paredes são compostas de blocos de concreto talhados com motivos geométricos, evoca um misto de estética futurista, organicidade e até mesmo uma certa nuance *Kitsch*. Conforme aponta Frampton,

> Para Wright, a palavra "orgânico" (...) passou a significar o uso de balanços em concreto como se tratasse de uma forma natural, de algo semelhante a uma árvore. Ele parece ter chegado à concepção de tal forma como uma extensão direta da metáfora vitalista do 'germe seminal' de Sullivan, agora ampliada de modo a incluir a estrutura toda, e não apenas a ornamentação[102].

Os projetos de Wright são associados a uma pretensa atmosfera de ficção científica. O Edifício Johnson Wax, a Falling Water House (1936), na Pensilvânia e o Solomon R. Guggenheim Museum (1943), em Nova York, são apenas alguns exemplos, e exprimem com nitidez a ousadia das formas e a obsessão pela integração orgânica com a natureza. O apartamento de Rick Deckard, uma metonímia da Ennis Brown House, não foge aos mais caros princípios wrightianos. Conforme aponta Dietrich Neumann,

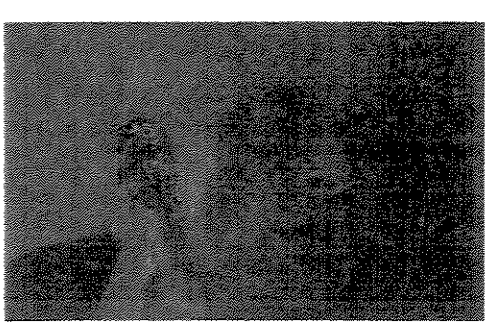
> O tratamento arquitetônico do apartamento de Deckard – inspirado e parcialmente filmado na Ennis Brown House – contém uma das pistas sobre a intrigante questão de Deckard

ser ou não um replicante. O tratamento dos blocos de concreto, característico de Wright, baseou-se no imaginário da arquitetura Maia.[103]



O apartamento de Deckard, no 97° andar, claramente inspirado na Ennis Brown House de Frank Lloyd Wright (*Bladezone*).

Com o auxílio da iluminação aplicada, as paredes do 97° andar evocam textura e continuidade orgânicas. A propósito, essa estética *wrightiana* vai ao encontro de algumas questões básicas levantadas pelo filme; numa perspectiva em que o personagem Deckard é ele próprio um replicante, e a principal meta da Tyrell Corporation é aperfeiçoar a produção de andróides, com o objetivo de torná-los indistingüíveis dos seres humanos, vemos o delineamento de uma conjunção máquina-natureza. Afinal, o que será a máquina, e o que será a natureza? Seria possível uma síntese de ambas? Nesse sentido, os replicantes de Scott são também *wrightianos*. Diferentemente do sintético Ash de *Alien, o Oitavo Passageiro*, os replicantes de *Blade Runner* são máquinas totalmente orgânicas: nada de emendas ou





Acima, o replicante Roy Batty, de *Blade Runner*: embora manufaturados, andróides se apresentam como organismos biológicos unificados – sangram, suam, são indistinguíveis dos humanos; à dir., o andróide Ash, de *Alien*: macanóide danificado revela circuitos e fluidos artificiais (*Bladezone*; IMDB).

junções, nenhuma superfície que destoe da naturalidade. Os replicantes sangram exatamente como os humanos, e só podem ser tomados como um todo orgânico. Isso vai ao encontro do tão mencionado apagamento de fronteiras homem-máquina proposto pelo filme e, dessa maneira, a caracterização visual do apartamento de Deckard torna-se ironicamente sugestiva.

Para ilustrarmos melhor nossa concepção quanto à influência de Frank Lloyd Wright no *set design* de *Blade Runner*, vale a pena conferirmos algumas das idéias do arquiteto quanto à cidade do futuro [em "The Living City", 1958], conforme escreve Kenneth Frampton:

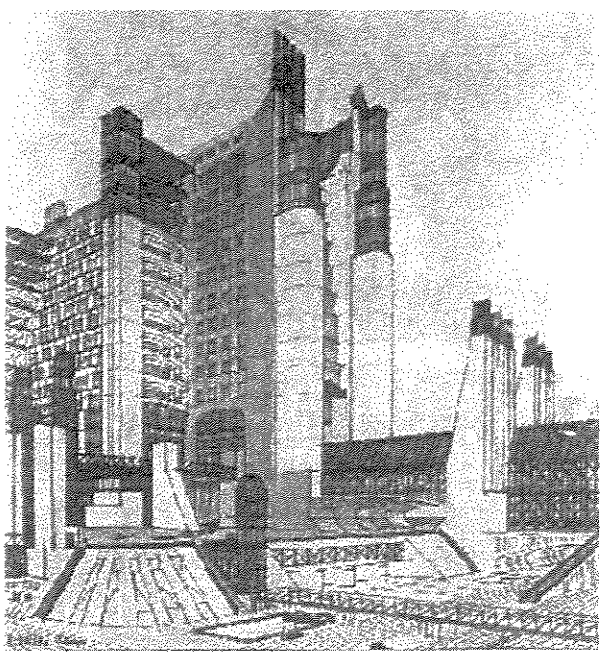
> (...) Enquanto [Wright] relegava a energia a vapor e a ferrovia ao esquecimento imediato, saudava (como os urbanistas soviéticos de sua época) a eletricidade como uma fonte de energia silenciosa, e o automóvel como o gerador de um movimento ilimitado. Identificava as novas formas que transformariam todos os fundamentos da civilização ocidental da seguinte maneira: 1)Eletrificação, a eliminação das distâncias através da comunicação e a constante iluminação da ocupação humana; 2) Mobilização Mecânica, a incomensurável ampliação do contato humano graças à invenção do aeroplano e do automóvel e, por último, 3) Arquitetura Orgânica, que, embora sempre fugisse a uma definição precisa, parece ter chegado a significar para Wright a criação econômica da forma construída e do espaço de acordo com os princípios latentes da natureza, do modo como estes podem revelar-se através do uso da construção de concreto armado[104].

A Los Angeles de *Blade Runner* está longe do projeto que Wright criou para sua "Broadacre City", contudo, mesmo na metrópole fictícia de Scott podemos observar alguns elementos-chave das previsões de Wright, tais como a eletricidade e a comunicação (a Los Angeles do Futuro é estridentemente iluminada por néons, gigantescos painéis eletrônicos, fixos à lateral dos arranha-céus, ou então móveis, em dirigíveis), os automóveis (Wright sequer imaginou os *spinners* de *Blade Runner*, verdadeiros "automóveis totais") e a Arquitetura Orgânica. Desta forma, é interessante pensarmos a caracterização *wrightiana* do apartamento de Deckard levando em consideração os questionamentos que orbitam o próprio personagem. Mais do que simplesmente uma ambientação futurista, o apartamento de Deckard evoca a organicidade e o intrincado desejo de fusão à natureza comuns à condição replicante.

Futurismo

Como já fora mencionado, a *skyline* de Nova York exerceu influência significativa na paisagem de *Metropolis*, e por meio do fotodinamismo Fritz Lang fez alguns registros do frenesi urbano de Manhattan; mas, para a configuração da cidade ultramoderna de Lang, é factível a mescla desse referente concreto com a arquitetura futurista de Antonio Sant'Elia.

As visões aéreas que temos da superfície de *Metropolis* são uma verdadeira celebração da máquina e da tecnologia, com arranha-céus de *design* extremamente ousado, entrecortados por vias expressas. Embora a paisagem de *Metropolis* não preconize tanto a obliqüidade e a elipse defendidas ardorosamente por Sant'Elia, não há como não lembrarmos da *Città Nuova* do Futurismo. "Grandes agrupamentos de massas", "vasta disposição das plantas", a abolição do ornamento e a fria exposição dos materiais e estruturas. Na superfície da metrópole languiana, assim como nos níveis imediatamente inferiores, deparamo-nos com uma furiosa "nudez da máquina". A cidade avança para o subsolo, e multiplicam-se os níveis de tráfego acima da terra. Retomemos algumas linhas do "Manifesto da Arquitetura Futurista", assinado por Sant'Elia (mas provavelmente escrito por Marinetti):

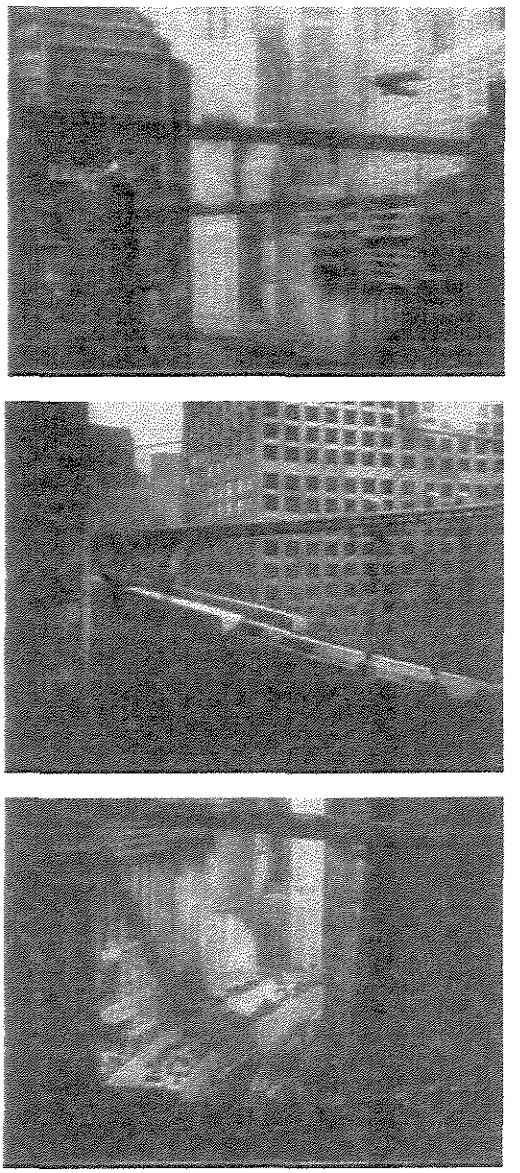


Antonio Sant'Elia, *casa a gradinata* para a Città Nuova, 1914 (www.futurism.fsnet.co.uk/santelia/elia_frames.htm).

> Nós devemos inventar e refabricar a cidade futurista como se fosse um imenso estaleiro tumultuante, ágil, móvel, dinâmico em todas as suas partes, e a casa futurista semelhante a uma máquina gigantesca. Os elevadores não devem se encolher como vermes solitários nos vãos das escadas; mas as escadas tornadas inúteis, devem ser abolidas e os elevadores devem erguer-se como serpentes, de ferro, de vidro, ao longo das fachadas[105].

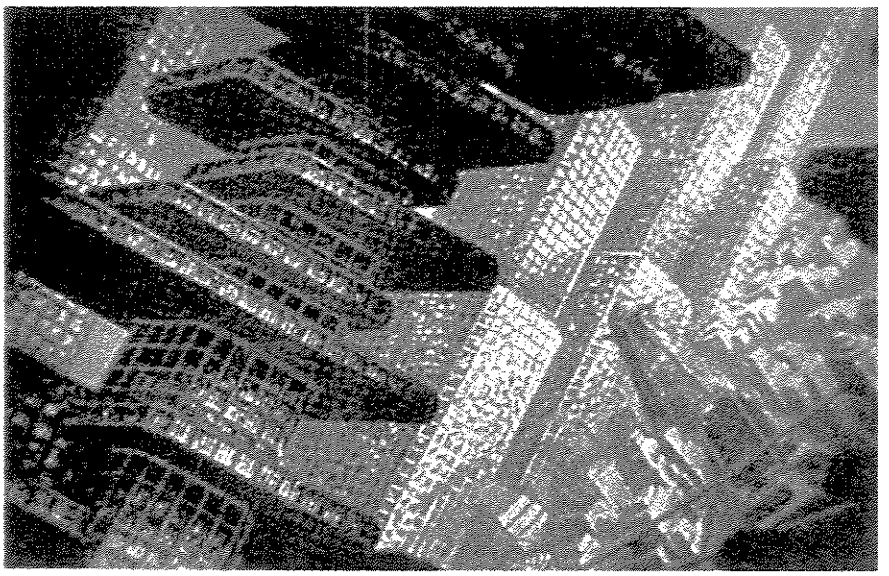
A paisagem de *Metropolis* assenta-se com certo conforto sobre o projeto proposto por Sant'Elia: uma cidade dinâmica, elétrica, luminosa, num constante fluxo de formas. Mas o Futurismo em *Metropolis* extrapola os aspectos plásticos e cola-se a uma temática que perpassa toda a narrativa: novamente, a oposição entre o arcaico e o moderno. Ora, essa oposição está no cerne do Futurismo como um todo, e não somente no âmbito da arquitetura. Nesse

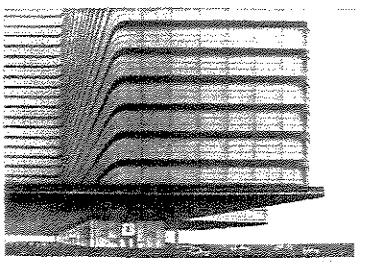
sentido, Sant'Elia lança críticas fervorosas à arquitetura clássica e neoclássica, bem como a qualquer forma de apropriação de estilos já exauridos ou reverência a estéticas seculares. A "Cidade Nova" do italiano é marcada pelo constante "olhar para a frente", em detrimento do "embalsamamento" urbano. "Devemos encontrar aquela inspiração nos elementos do novíssimo mundo mecânico que criamos, do qual a arquitetura deve ser a mais bela expressão (...)"[106]. A *Metropolis* da superfície e dos níveis subterrâneos mais imediatos busca a inspiração exatamente nessa fonte: o mecânico, o moderno, o tecnológico. Mas não tratamos aqui de rotular o filme de Fritz Lang como uma apologia do Futurismo Italiano. Muito pelo contrário, *Metropolis* põe justamente em cheque a essência do pensamento marinettista (e neste ponto emerge a relevância da esfera expressionista do filme). Enquanto os futuristas italianos posicionavam-se francamente contra o arcaico, alinhando-se irredutivelmente nas trincheiras da modernidade, *Metropolis* apresenta uma narrativa pendular, em que o arcaico encontra-se fisicamente incrustado na paisagem urbana. O que procuramos identificar é a influência do imaginário urbano dos futuristas italianos sobre a concepção da *Metropolis* moderna, capitalista e otimista da superfície - não obstante a importância da Nova Objetividade nesse mesmo espaço, o que convém termos bem claro[107] -, em oposição aos subterrâneos do arcaísmo e do misticismo que impregnam a cidade.

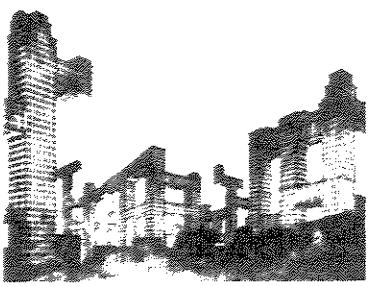


A cidade de Fritz Lang, entrecortada por vias expressas de todos os níveis – dinamismo futurista (*Fritz Lang's Metropolis*).

Em *Blade Runner* percebemos, assim como em *Metropolis*, a influência das linhas arquitetônicas futuristas expostas à uma contradição. Esse caráter contraditório apresenta-se mais diluído, amalgamado, uma vez que na Los Angeles de 2019 não temos "duas cidades" ou espaços muito bem distintos. Podemos perceber nas tomadas aéreas uma forte recorrência à *skyline* preconizada por Sant'Elia, da cidade altamente industrializada, reverente à máquina, à dinâmica da explosão e do movimento. Contudo, ao observarmos a "textura" dos edifícios, próximo ao nível das ruas, constatamos o "layering", a curiosa contradição exercida por Scott que, uma vez contrastada aos preceitos do Futurismo, enriquece o filme de sentido. O "layering" nada mais é do que o procedimento de aplicar diferentes "camadas" de estilo às superfícies

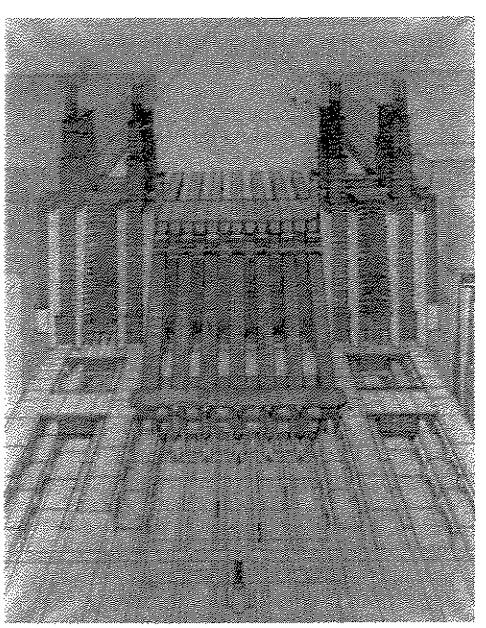






Acima, à esq., o famoso edifício em zigue-zague de Metropolis (*Fritz Lang's Metropolis*). No alto, à dir., *Skyscraper with tensile structure: base* (1931), de Guido Fiorini; acima, à dir., *Estudo para habitações e escritórios em Hellytown* (1926), de Piero Portaluppi (*Architettura Futurista*: www.futurism.fsnet.co.uk/santelia/elia_frames.htm).

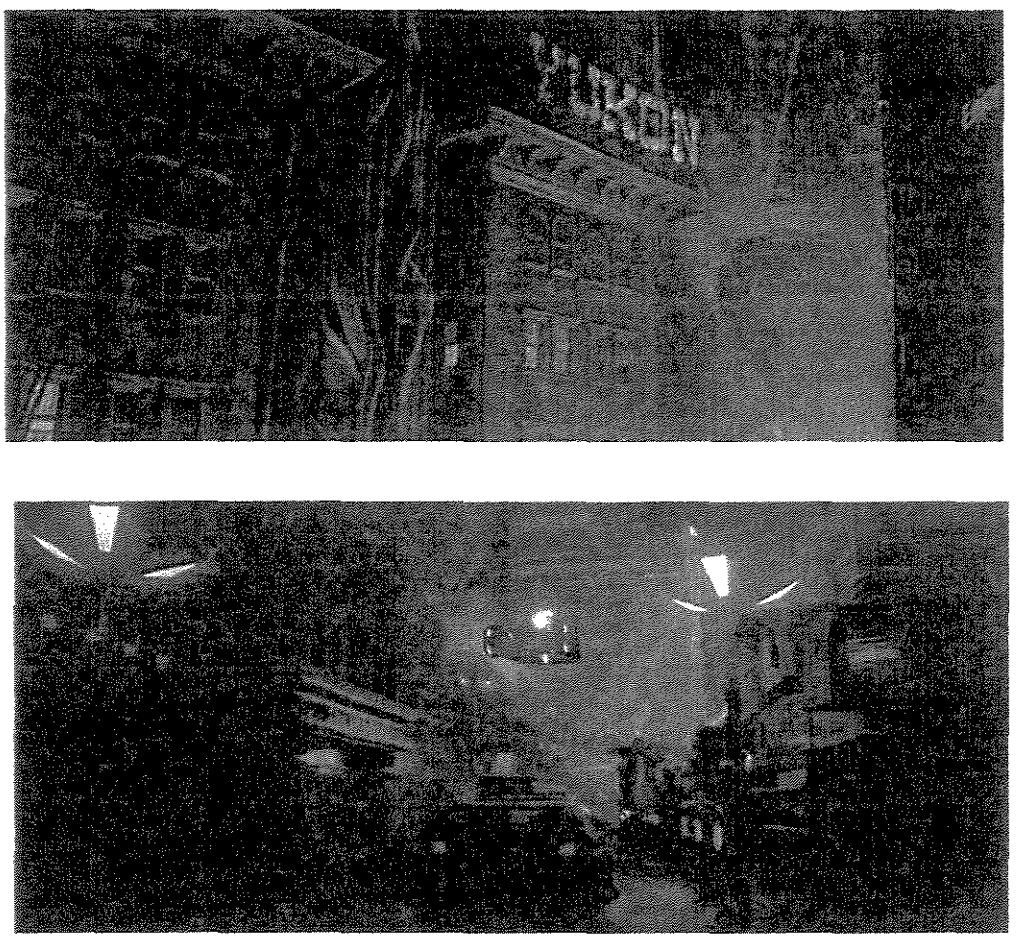
cenográficas. A *Ridleyville*, o *set* de filmagem onde foram rodadas as cenas de rua, ganhou esse apelido justamente em função dessas experiências de Scott, as quais imprimiam um anacronismo e uma "sujeira" visual características. Se a "Città Nuova" de Sant'Elia deveria ser eternamente reconstruída pelas gerações que nela vivessem[108], a Los Angeles de Scott encaixa-se nesse perfil; contudo, apenas à distância; de perto, o velho se deixa entrever sob o novo; por entre os estupendos arranha-céus luminosos persistem construções sorumbáticas como o Bradburry Building ou o Yukon Hotel – trata-se do "retrofitting", ou seja, a constante readaptação das construções a novas necessidades.





Acima à dir., Antonio Sant'Elia, *Estação de trens e aeroporto*, 1914 (www.futurism.fsnet.co.uk/santelia/elia_frames.htm); ao lado, elevadores escalam externamente a Tyrell em *Blade Runner* (*Bladezone*).

Assim como ocorre em *Metropolis*, a estilização e até mesmo uma certa atmosfera do Futurismo é manipulada; mas tudo com o objetivo de apontar para uma crise do culto à máquina, enfim, uma crise da modernidade. Se um elemento essencial realmente conecta *Metropolis* e *Blade Runner* ao Futurismo, este é o "movimento", enquanto valor absoluto. As cidades de Fritz Lang e Ridley Scott, cada uma com suas peculiaridades, concentram o dinamismo frenético e explosivo, em todos os níveis, tão caro aos futuristas italianos.



No alto, o Yukon Hotel "espremido" na arquitetura *high-tech* de *Blade Runner*; acima, rua da Los Angeles de Ridley Scott, na qual se vê o Bradburry Building mesclado à paisagem assinada por Syd Mead e outros artistas da equipe de produção (*Bladezone*).

Importância da pintura

Dentre as influências plásticas na cenografia e *mise-en-scène* de *Metropolis* e *Blade Runner* destacam-se as obras de alguns artistas em particular, especialmente pintores. Como podemos observar ao longo da história do cinema, não raro cineastas buscam inspiração para compor planos e até seqüências inteiras na pintura, a exemplo de Luís Buñuel em seu *L'age D'or*, ou Andrei Tarkovsky, em *Solaris*, entre muitos outros.

* * *

Comecemos pela análise das influências picturais e do trabalho de determinados artistas em *Metropolis*. Primeiramente, é crucial ressaltarmos a importância da formação artística de Fritz Lang, retomando um pouco de sua biografia. Direcionado para a carreira arquitetônica pelo pai, Lang iniciou os estudos de arquitetura na Realschule, para depois se matricular na Technische Hochschule (Escola Técnica Superior), ambas em Viena. No entanto, naquele período as verdadeiras metas do futuro cineasta eram a pintura e o desenho artístico.

Desinteressado pela arquitetura e uma vez longe da casa dos pais, Lang iria se dedicar a ilustrações e postais. Seu maior sonho era tornar-se pintor, e não arquiteto, conforme queria seu pai. Contudo, como podemos observar ao longo de toda a filmografia de Lang, os ensinamentos arquitetônicos que obteve aliaram-se a seus talentos enquanto pintor. Quim Casas faz um comentário relevante quanto à influência da arquitetura na obra do cineasta alemão:

> Seus estudos de arquitetura [de Lang] resultaram fundamentais para a concepção estética do seu cinema. Como no caso de Nicholas Ray, que aprendeu de Frank Lloyd Wright a beleza das linhas horizontais, Lang empregaria a fundo todas as lições de arquitetura que recebera a contragosto, tanto na configuração de grandes e majestosos cenários (*Os Nibelungos*, *Metropolis*), como em sua valorização dos espaços abertos (os desertos americanos de *Western Union*, os desertos hindus de *O Tigre de Eschnapur* e *O Túmulo Hindu*), ou na criação de ambientes únicos, fantasmagóricos, (...)[109]

Dentre os pintores que mais influenciaram Fritz Lang estão Gustav Klimt e Egon Schiele, seus preferidos, além, é claro, dele próprio. Isso porque o "pintor" Lang com certeza exerceu forte influência sobre o "cineasta", fato que podemos observar em vários de seus filmes, entre eles o próprio *Metropolis*. Em seu épico futurista observamos, além da presença vívida da arquitetura, uma razoável influência da pintura, ora realista, ora simbolista, na composição de diversos planos ou detalhes. Essa observação diz respeito não só às menções à Nova Objetividade, Expressionismo ou Futurismo, discutidos em tópicos específicos, mas ao recurso

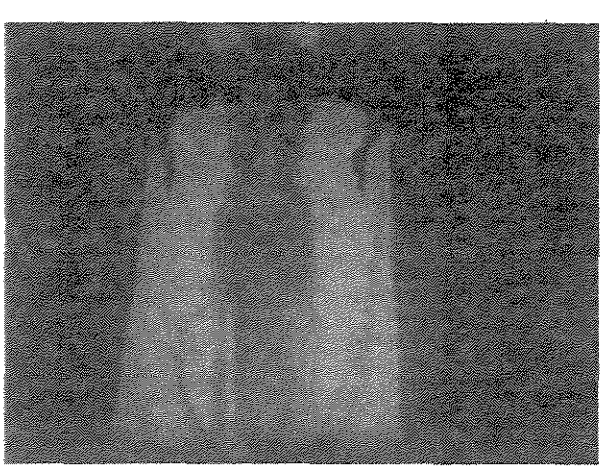
a "linhas de força" e à exploração bem-sucedida da profundidade de campo. Em *Metropolis*, a câmera de Fritz Lang compõe imagens em "pinceladas" que exploram ao máximo as dimensões ou potencialidades do quadro. Podemos observar essa característica, por exemplo, nas seqüências envolvendo operários em marcha ou determinadas salas de máquinas.

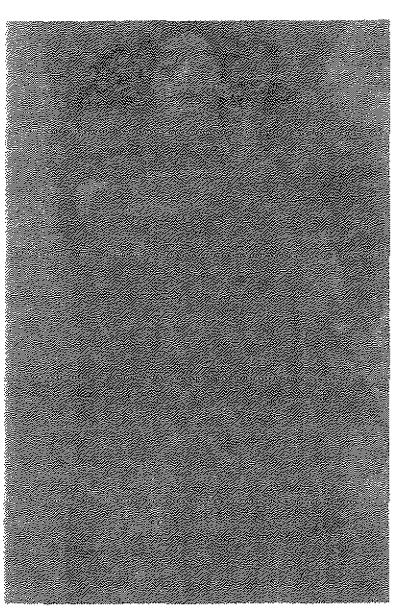




Acima, à esq., plano de uma sala de máquinas, onde se observa a movimentação dos trabalhadores e, ao fundo e no centro, um homem operando o "relógio"; à dir., composição piramidal de plano relativo ao mito da Torre de Babel – composição e perspectiva provenientes da pintura, e investimento na profundidade de campo (*Fritz Lang's Metropolis*; *Metropolis Film Archive*).

Mas à parte a influência do "pintor" Lang, o qual percorria do Expressionismo de uma seqüência de *Mabuse* ao realismo objetivo dos planos de maquinaria de *Metropolis*, devemos observar também no épico futurista do cineasta alemão a influência de seus pintores prediletos. A concepção da falsa-Maria no clube Yoshiwara, tanto em termos de figurino quanto de gestual, evoca a atmosfera de alguns quadros do vienense Gustav Klimt, com boa dose de erotismo envolto numa atmosfera onírica. Klimt, um dos fundadores da Sezession de Viena, tornou-se conhecido pelo estilo decorativo anti-acadêmico, mais planificado e anti-ilusionista, por vezes





À dir., *Hygeia*, de Gustav Klimt (*Art History Resources on the Web*: http://witcombe.sbc.edu/ARTHLinks.html); acima, a falsa-Maria inicia sua dança no palco do Yoshiwara, em *Metropolis* (rep. fotograma).

caudatário do Simbolismo ou engajado aos ideais estéticos do Art Nouveau. A atmosfera misteriosa e o simbolismo erótico serão características marcantes de sua obra, na qual figura uma série de murais alegóricos para a Universidade de Viena.

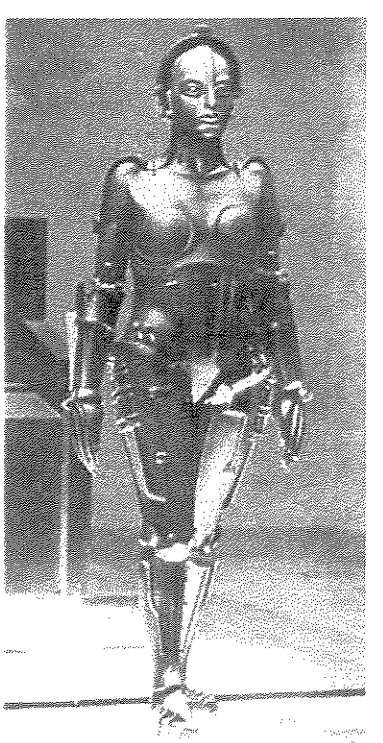
Egon Schiele, pintor alemão de tendência expressionista, sofreu influência do erotismo da obra de Klimt. Conforme podemos observar, a concepção visual da Maria-robô de *Metropolis*, personagem altamente erótica e misteriosa, evocativa de uma tensão fora de controle, é capaz de remeter-nos às obras de Klimt e Schiele.

Como já fora mencionado ao tratarmos do tema da Torre de Babel em *Metropolis*, a pintura do flamengo Pieter Brueghel também inspirou significativemente algumas imagens do filme de Fritz Lang. Pintor de cenas camponesas e cotidianas, carregadas de ironia e imaginação, o flamengo Pieter Brueghel, O Velho, fundiu as novas concepções renascentistas à tradição medieval tardia tão cara a seu conterrâneo Hieronymus Bosch (ambos eram naturais do Brabante *set*entrional, na Bélgica)[110].

Outro aspecto importante em *Metropolis* é o trabalho do escultor Walter Schulze-Mittendorf. Ficou a cargo de Schulze-Mittendorf a criação do robô de Rothwang, além da estatuária utilizada em diversas seqüências do filme.

Além da influência dos artistas aqui mencionados e do trabalho direto de artistas contemporâneos, *Metropolis* ainda surpreende pela numerosa variedade de elementos provenientes de diversos campos da arte. A esse repeito Thomas Elsaesser comenta que

> Quando Heidi Schönemann começou seriamente a pesquisa dos filmes de Lang, ela descobriu modelos até mesmo dos mais triviais acessórios, como a estátua de vidro adornando a mesa de café no escritório de Joh Federsen (baseado num desenho de Peter Behrens). Também surpreendente foi o achado de um desenho construtivista (de Karl Schmidt) que tinha claramente inspirado a cena *kitsch*-Expressionista da crucificação no controle-relógio, e a imagem que foi o modelo para o desenho da máscara do robô de Walter Schulze-Mittendorf, que combina um desenho para um ballet, de Oskar Schlemmer, com uma cabeça em bronze de Rudolf Belling (também existe um fotograma mostrando Lang e Karl Freund vestindo os guardas do Moloch com uma máscara africana ocidental, provavelmente do Berlim Völkerkundliche Museum, reduto favorito de Expressionistas como Schmidt-Rottluf, Kirchner e Haeckel). Os 'Jardins Eternos' evocam uma revista *Jugendstill* com capa de Fido, de 1909, e outro crítico reconhece a influência da pintura de Gert Wollheim.[111]



O robô de Rothwang, em *Metropolis*: arte de Schülze-Mittendorf (*Fritz Lang's Metropolis*).

* * *

Se em *Metropolis*, entre outros aspectos, observamos uma certa carga pictural proveniente da pintura de alguns artistas em particular, em *Blade Runner* Ridley Scott também irá basear certas composições, desde o início, na obra de pintores dos mais diversos períodos. Além da ampla pesquisa arquitetônica e estilística já mencionada por Laurence G. Paull quanto ao desenvolvimento da cenografia, Scott baseou boa parte de sua concepção visual na obra do britânico William Hogarth, do norte-americano Edward Hopper e dos pintores flamengos Jan Vermeer, Jan van Eyck e Hieronymus Bosch. A esse respeito, Scot Bukatman comenta que

> A própria sensibilidade artística de Ridley Scott foi muito importante no desenvolvimento do projeto: o diretor era capaz de desenhar esboços que poderiam guiar roteiristas, *designers* e produtores de *storyboards*. Sua cidade do futuro foi conformada por uma gama de fontes: gravuras de Hogarth e pinturas de Vermeer, fotografias de Jacob Riis da Lower East Side de Nova York, os sonhos da noite urbana de Edward Hopper e o visual barroco da ficção científica de Heavy Metal.[112]

Hieronimus Bosch - pintor flamengo do século XV, autor de uma obra cáustica, típica de um certo pensamento medieval, bastante alegórica e satírica, com referência a temas religiosos, políticos ou sociais - é citado por Carlos Eduardo Lins da Silva como mais um pintor cuja obra influenciou as concepções estéticas de *Blade Runner*:

> O caos da Los Angeles do século 21 é em grande parte o resultado dos estudos que Scott fez das pinturas do holandês Hieronymus Bosch. Alguns figurantes de *Blade Runner* nas cenas de multidão parecem ter saído diretamente das telas fantásticas de Bosch (em especial da não muito conhecida *A Tentação de Santo Antão*, um óleo sobre madeira que pertence ao acervo do Museu Nacional de Arte Antiga de Lisboa, Portugal) [113].



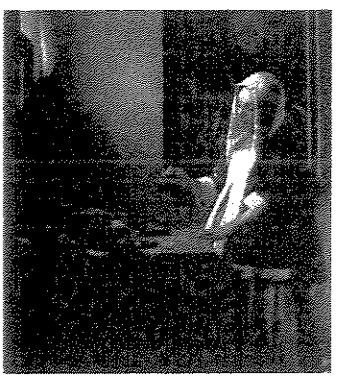
A Tentação de Santo Antão, de Hieronymus Bosch (*Art History Resources on the Web*: http://witcombe.sbc.edu/ARTHLinks.html).

A obra de William Hogarth será outra fonte de influência para a câmera de Scott. Famoso por suas gravuras e pinturas de caráter moral e satírico, os trabalhos de Hogarth apresentam uma curiosa teatralidade. As cenas citadinas do artista britânico, descritas geralmente em preto e branco e ricas em tipos da sociedade londrina do século XVIII foram mais uma referência para a concepção plástica de imagens no filme de Ridley Scott. Novamente segundo Lins da Silva, "(...) Muito do alvoroço urbano da Los Angeles de *Blade Runner* tem a ver com o burburinho das multidões que Hogarth retratou há mais de 200 anos (...)"[114].



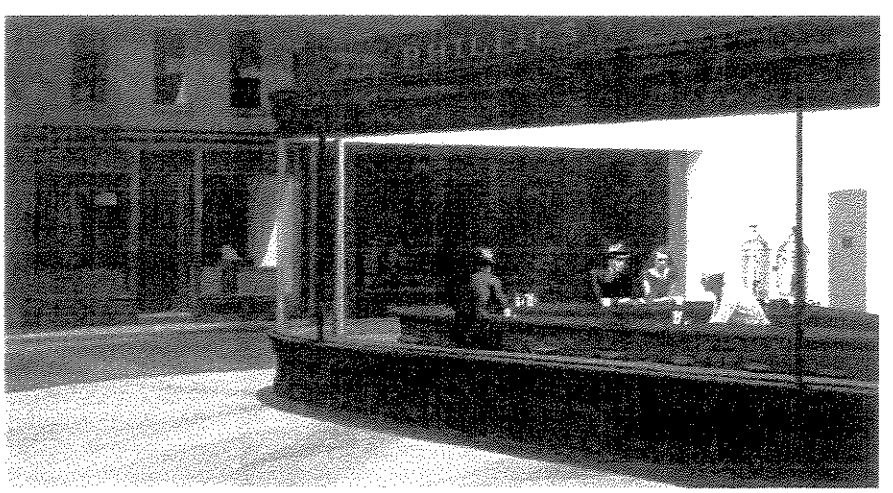
O Contrato de Casamento, de William Hogarth (*Art of William Hogarth*: http://www.haleysteele.com/hogarth/toc.html).

De Jan Vermeer vemos em *Blade Runner* muito da atmosfera pictural. A "opacidade" e a composição da imagem de diversos planos remete a obras do renascentista holandês, conhecido pela maestria com que trabalhava luz e sombra na composição de imagens serenas e até taciturnas. Atualmente, discute-se a utilização da câmara escura na elaboração das mais impressionantes de suas obras. Também da obra de Jan van Eyck, outro pintor holandês, o filme de Scott se apropria, ao menos na concepção da fotografia do replicante Leon, objeto que será devidamente estudado mais à frente.



Jean Vermeer, *A Woman Holding a Balance*, 1665-6 (*Vermeer Clickable Map*: http://www.cacr.caltech.edu/~roy/vermeer/thumb.html).

Paul Sammon observa que uma das primeiras e mais importantes influências visuais sobre *Blade Runner* foi a obra *Nighthawks*, de Edward Hopper, e Ridley Scott sempre punha uma reprodução do quadro à vista da equipe de produção para ilustrar o visual e a atmosfera que buscava para seu filme.



Nightkawks, de Edward Hopper (*WebMuseum*: http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/hopper/): "Eu mantinha constantemente uma reprodução dessa pintura sob os narizes da equipe de produção para ilustrar o *look* e a atmosfera que eu queria em *Blade Runner*", afirmara Ridley Scott (Cf. SAMMON, Paul. *Future Noir – The Making of Blade Runner*, p. 74).

Além da influência de todos esses pintores e a extensa pesquisa artística levada a cabo pela produção, temos também em *Blade Runner* a influência do "pintor" Ridley Scott sobre o "cineasta". Desde a infância Scott teve o gosto pelo desenho e pintura estimulado pela família. De acordo com Paul Sammon, "(...) os primeiros rascunhos de Scott já revelavam traços do estilo visual que mais tarde ele traria para seus filmes". Segundo o próprio diretor, em depoimento a Sammon,

> Eu adorava esboços, descobrir artistas e ler tiras de jornal (...). Uma das coisas que fazia era examinar detalhadamente cada quadrinho das tiras. Eu olhava os cantos dos quartos desenhados, depois as figuras penduradas nas paredes, depois o posicionamento dos personagens, depois os efeitos de luz no desenho utilizados pelo ilustrador. Desde o início, sempre me senti atraído pelo escuro (*dark*) e melancólico. Na verdade, a tira que mais me atraía era *Little Orphan Annie*, e não só porque Annie não tinha amigos, mas porque suas tiras lidavam com assuntos obscuros como pobreza, violência e orfandade. *Annie* era uma tira muito *dark*.[115]

A formação acadêmica do cineasta passa pelo West Hartlepool College of Art e pelo Royal College of Art, de Londres. Especializado em *design* gráfico, Scott teve uma carreira meteórica como *set designer* da BBC de Londres, e depois como diretor de comerciais, período em que desenvolveu o estilo de iluminação *low-key* peculiar a seus filmes. O cineasta ainda hoje pinta e desenha, e, como ele mesmo comenta, "essas habilidades são de valor inestimável para o processo de feitura de um filme. Um esboço é infinitamente mais útil do que a melhor conferência de duas horas" [116].

Para conferirmos a importância da pintura no cinema de Ridley Scott vale a pena retomarmos seu primeiro filme, *Os Duelistas*, de 1977. Em *Os Duelistas*, Scott operou a câmera[117] pondo em prática muitas de suas concepções visuais e seu conhecimento artístico. Muitos dos planos do filme evocam diretamente pinturas flamengas. Realmente, algumas das influências primárias em *Os Duelistas* vieram do interesse de Scott pela pintura. Scott explica a força visual de seu primeiro filme da seguinte forma:

> Eu era um *designer*... treinado como pintor, depois como diretor de arte, e de diretor de arte eu passei para o *design* gráfico. E *design* gráfico abre para todo tipo de coisa, porque é fotografia, filme e edição. (...) As melhores referências sobre qualquer período da história são seus pintores. Então, antes de começar a filmar, eu comecei a estudar pintores da época de Napoleão e outros artistas. Por exemplo, para meus efeitos de luz, estudei Georges de La Tour, que na verdade era anterior àquele período [La Tour, pintor francês do século XVII, famoso por seus temas iluminados a luz de velas]. Principalmente, pesquisei artistas que foram representativos daquele período histórico. (...) A pesquisa de tantas pinturas durante a pré-produção me levou a adotar o estilo de começar algumas

cenas – como aquela do pedaço de queijo com os ratinhos dentro - como se elas fossem naturezas-mortas [118].

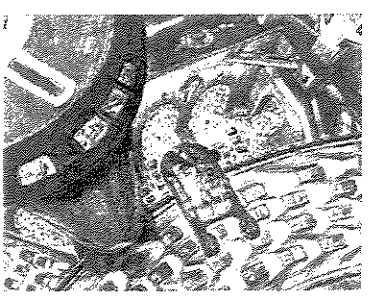


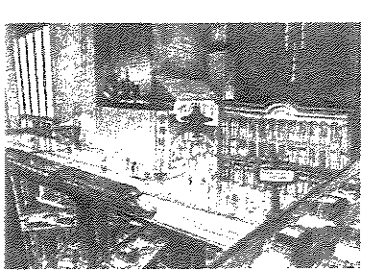


Acima, cenas campestres e naturezas-mortas transpostas para fotogramas em *Os Duelistas* (1976), de Ridley Scott; desde seu primeiro filme, é notável a influência da pintura flamenga nas composições do cineasta (rep. fotograma).

Além da intensa pesquisa em artes plásticas, alguns filmes influenciaram significativamente a concepção de *Os Duelistas*. Como o próprio Scott aponta, foram eles *A Man for All Seasons* (1966), de Fred Zinnemann, e *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick. A reverência à pintura e o *design* de produção elaborado serão características presentes em toda a filmografia de Scott desde *Os Duelistas*.

De volta a *Blade Runner*, também não podemos deixar de mencionar o trabalho de Mentor Huebner como desenhista de cenários da Los Angeles futurista. Huebner, assim como outros artistas, juntou-se a Syd Mead e Laurence G. Paull, cenógrafo do filme, na configuração da metrópole *cyberpunk* de Scott. Mas, paralelamente aos artistas que trabalharam diretamente no filme, devemos citar também a semelhança do universo descrito em *Blade Runner* com a obra do quadrinhista iugoslavo radicado na França, Enki Bilal. Assim como Moebius, Bilal investe no anacronismo de sua ficção científica, e suas histórias apresentam uma atmosfera *dark*-decadente bastante próxima da perceptível






No alto, à dir., três *sketches* da Los Angeles de 2019, desenhados por Mentor Huebner para *Blade Runner* (NEUMANN, Dietrich, *Film Architecture*, p. 45).

À dir.: arte de Enki Bilal (www.bilal.com).

em *Blade Runner*. Mesmo não tendo trabalhado no filme de Scott, sua influência é provável, uma vez que muitos de seus trabalhos foram publicados na revista *Metal Hurlant*, que tanto inspirou o diretor inglês.

A estética da publicidade

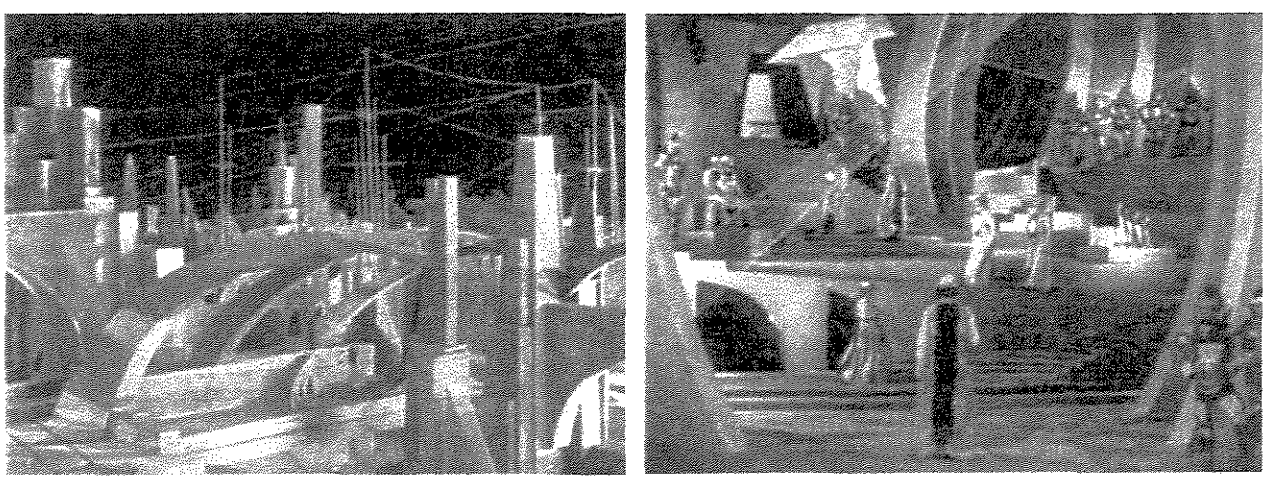
Mas além da influência e do trabalho direto de artistas, contemporâneos ou não, tanto em *Metropolis* como em *Blade Runner*, devemos observar nos dois filmes também a influência da estética da publicidade. Essa ocorrência remete também ao caráter labiríntico das metrópoles futuristas, acirrado pela abundância de signos da publicidade em diversos espaços do cenário urbano. Isso, que em *Blade Runner* é patente e exacerbado, com propósitos bem definidos, já ocorre pioneiramente em *Metropolis*. Lang já via a cidade futurista como um intenso labirinto ou mosaico de signos visuais e sonoros, especialmente os advindos da publicidade, o que pode ser constatado em alguns planos, como os de Freder perambulando pelas ruas ou os da cidade iluminada à noite. Os anúncios, *slogans* e néons que já se faziam presentes na *Metropolis* de Lang terão presença bem mais radical na Los Angeles de Scott. Em *Blade Runner*, a publicidade chega mesmo a se tornar invasiva. As gigantescas telas de vídeo ambulante lançam luz e som até mesmo por entre os escombros de prédios em ruínas, e cada espaço urbano é explorado ao máximo pela publicidade. A cidade de Scott parece por vezes um imenso "classificado de anunciantes", e nisso há uma curiosidade importante: a concepção da metrópole ultramoderna de Scott previa essa abundância de publicidade e, embora muitos pensem que todas as empresas anunciadas no filme pagaram pelo *merchandising*, na realidade muitas delas colaboraram apenas com a elaboração dos *néons*.



Abaixo, propaganda da Coca-Cola em super- *outdoor* eletrônico de *Blade Runner* (*Bladezone*). À dir., Freder caminha pelas ruas de Metropolis, repletas de anúncios publicitários (NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture*, p. 25).



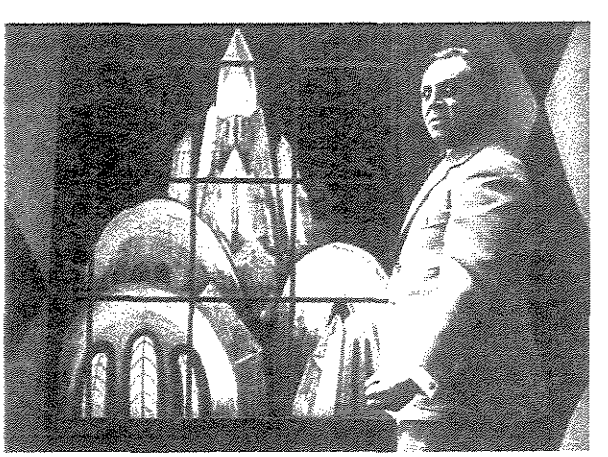
Embora considerado por boa parte do público em geral como o pioneiro da ficção científica, *Metropolis* não é totalmente único nesse sentido. Nesse mesmo gênero, outros filmes se alinham ao de Lang num panorama de experimentação e ousadia coerente com a efervescência cultural do período. *Aelita* (1924) de Yakov Protazanov, épico reomanceado que exporta a Revolução Russa para Marte, decerto teve grande influência no projeto que deu origem a *Metropolis*, sendo uma das mais relevantes produções que deram sua contribuição à cidade do futuro no cinema. *Aelita* inspirou não só plasticamente como em termos de narrativa o filme de Fritz Lang, na medida em que este retoma o relato de uma sociedade dividida entre trabalhadores oprimidos e elite dominadora.



Aelita (1924), de Yakov Protazanov (http://membres.lycos.fr/starmars/aelita2.html).

Algol, de 1920, é outra obra que muito provavelmente contribuiu para a concepção de *Metropolis*. O filme alemão dirigido por Hans Werckmeister, espécie de *sci-fi* fantástico, já trabalha alguns elementos importantes referentes à modernização alemã e ao antagonismo entre um mundo mágico e outro tecnológico.

Um terceiro filme que também teve significativa parcela de influência sobre *Metropolis* é do próprio Fritz Lang, justamente o seu filme anterior, *Os Nibelungos*. De acordo com Lotte Eisner, se *Os Nibelungos* é um drama do passado, *Metropolis* é um épico do futuro[119]. A ficção científica de Fritz Lang pode ser compreendida não só como um prolongamento dos experimentos estéticos de seu filme imediatamente anterior, mas como um novo tratamento, transferido para outra



Algol (1920), de Hans Werckmeister (NEUMANN, Dietrich, *Film Architecture*, p. 63).

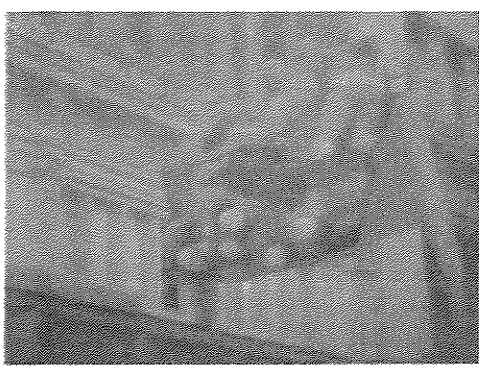
época, de alguns dos temas mais recorrentes de uma suposta "germanidade".

Em *Blade Runner* a principal influência fílmica provém de *Metropolis*, argumento no qual se baseia todo este estudo. No entanto, há outros filmes que merecem ser citados, embora suas influências sejam mais pontuais ou menos explícitas. É o caso de *Stalker* (1979), de Andrei Tarkovsky. O filme soviético trabalha alguns temas semelhantes aos de *Blade Runner*, tais como a marginalidade, as ruínas e o anacronismo. Embora, logicamente, com uma dinâmica totalmente diversa, percebe-se muito de *Stalker* no filme de Scott, tanto em termos de temas abordados, quanto em termos de atmosfera narrativa, mas especialmente no âmbito plástico das "ruínas". Com certeza, as concepções de "retrofitting" e "layering" de Scott têm elementos em comum com o visual árido-decadente empregado por Tarkovsky em seu filme.



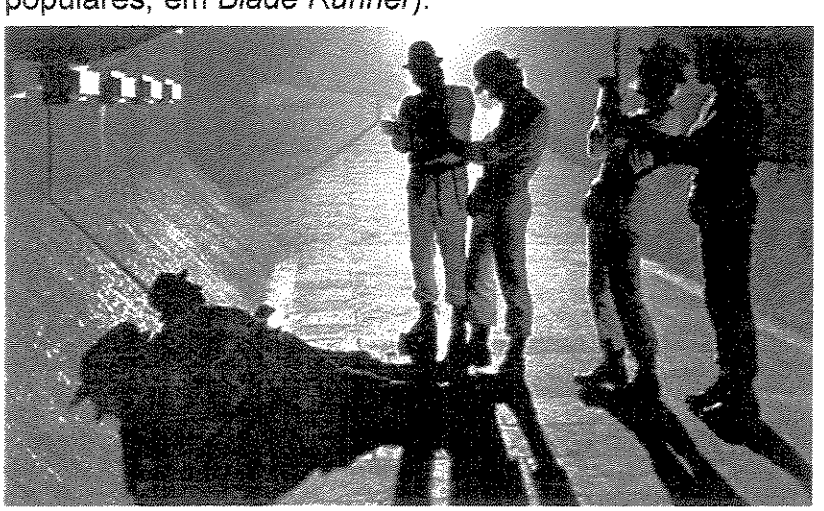
Stalker (1979), de Andrei Tarkovski (IMDB).

No Ano de 2020 (*Soylent Green*, 1973), distopia ecológica de Richard Fleischer que alerta para a crise da superpopulação, é outro filme que possivelmente exerceu razoável influência na concepção visual de *Blade Runner*. Há semelhanças entre a Los Angeles de Scott e a Nova York de Fleischer, especialmente no âmbito do tratamento visual dispensado à decadência urbana.



A Nova York superpopulosa de *Soylent Green* (1973), em que uma divisão da polícia encarregada do "controle de massas" atua com escavadeiras (rep. fotograma).

Laranja Mecânica, de Stanley Kubrick, obra-prima da ficção científica crítica e pessimista, é outro filme que merece ser citado no rol de influências sobre *Blade Runner*, não só pelo aspecto da deterioração, mas também pela curiosa abordagem dos "dialetos futuristas" (lembremos das gírias do personagem Alex, de *Laranja*, e o "cityspeak" praticado pelos populares, em *Blade Runner*).



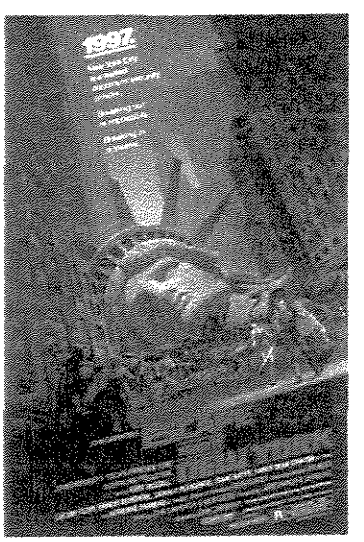
Laranja Mecânica (1971), de Stanley Kubrick: obra-prima do gênero (IMDB).

Além desses, mais dois filmes devem ser citados em função de suas contribuições para a concepção visual de *Blade Runner*. O primeiro é *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard, uma reflexão irônica acerca das sociedades de controle e do próprio cinema. Embora muitos pensem que *Blade Runner* inova ao mesclar *film noir* e ficção científica, o filme de Godard já fazia isso, de forma ainda mais evidente, mesmo que parodística, já explorando a temática da identidade nas sociedades de controle. O segundo filme digno de nota é *Fuga de Nova York* (*Escape from New York*, 1981), uma vez que é notória em *Blade Runner* a recorrência à estética das ruínas, sujeira, deterioração e obscuridade exploradas à exaustão na "metrópole-penitenciária" de John Carpenter.



Alphaville (1965), de Jean-Luc Godard: mescla de *film noir* e ficção científica numa criativa reflexão sobre a sociedade moderna e o cinema (rep. fotograma).





Acima, "Cobra" Plisskin vasculha a cidade-penitenciária em busca do presidente dos EUA; à dir.: cartaz publicitário do filme de Carpenter (IMDB).

Notas

[1] GOLD, John R. e WARD, Stephen V., *The Cinematic City*, p. 61.

[2] WARD, Graham. *The Secular City and the Christian Corpus*, p. 3.

[3] *Ibid.*, p. 4.

[4] WENDERS, Wim. *The Act of Seeing: Essays and Conversations*, p. 93.

[5] Walter Ruttman (*Berlin: Die Simphonie der Grosstadt*, 1927) e Dziga Vertov (*Kinoglaz*, 1924) são bons exemplos; no Brasil, Francisco Madrigano (*Enquanto São Paulo Dorme*, 1929); mais tarde, a cidade seria revitalizada como protagonista em profundos conflitos sociais com Roberto Rosselini (*Roma, Città Aperta*, 1946) e Nelson Pereira dos Santos (*Rio, 40 Graus*,), ou novamente em diagnósticos da sinfonia urbana como em Luís Sérgio Person (*São Paulo S.A.*, 1965).

[6] EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 91.

[7] MCGILLIGAN, Patrick. *Fritz Lang – The Nature of the Beast*, p. 111.

[8] NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture – From Metropolis to Blade Runner*, p. 98.

[9] *Ibid.*, p. 98.

[10] Cf. CASAS, Quim. *Fritz Lang*, p. 110.

[11] Kasinitz prossegue dizendo que "(...) Os nomes de suas ruas – Madison Avenue, Wall Street e Broadway – tornaram-se sinônimos de comunicação de massa, finanças e cultura popular que definiram o jeito moderno de se viver. Nova York dominou o vocabulário conceptual e simbólico com o qual nós pensamos a moderna cidade" (KASINITZ, P. *Metropolis: Centre and Symbol of Our Times*, London: Macmillan, 1995, *apud* KRUTNIK, Frank, *The Cinematic City*, p. 104).

[12] ANTONELLI, Paola e SCHNEIDER, Romana. "*Metropolis* in vitro", in *Domus*, p. 80.

[13] Patrick McGilligan faz observações importantes a respeito: "More than one essay has been published tracing the polyglot antecedents of the film's design, wich reflected in all its violent diversity the artistic ferment in 1920s Germany. The director, tough his own career as a painter had reached its pinnacle with postcard, sketches, evinced as a wide-ranging appreciation for contemporary schools and trends – be they Dada, Surrealist, Bauhaus, or Expressionist. *Metropolis* would be as avant-garde as Die Nibelungen was classically stylized. (...) The influences of Bauhaus teachers Lyonel Feininger and Oskar Sclemmer, architects Bruno Taut and Hans Poelzig, sculptor Rudolf Belling – whose figurative style fused Cubist and Futurist principles – and even the Swiss free fantasist Paul Klee – would crop up in *Metropolis*. 'In the twenties the Expressionist imagery of technology as a nightmare existed side by side with the Constructivist fascination with technology – both found their place in avant garde art', wrote Heide Schonemann in her monograph Filmbilder – Vorbilder. 'In *Metropolis*, too, this is not an element to be underestimated. The beauty and the horror of the machine world excited many artists' " (MCGILLIGAN, Patrick. *Fritz Lang – The nature of the beast*, p. 111-112).

[14] ANTONELLI, Paola e SCHNEIDER, Romana. "*Metropolis* in vitro", in *Domus*, p. 80.

[15] ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 7.

[16] WEBB, Michael. "Like Today, Only More So", in NEUMANN, Dietrich (org.). *Film Architecture – Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, p. 44.

[17] Cf. SAMMON, Paul. "Heavy Metal *Metropolis*", in *Ridley Scott - The Making of his Movies*.

[18] SAMMON, Paul. *Future Noir: The Making of Blade Runner*, p. 224.

[19] WEBB, Michael. "Like Today, Only More So", in NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture – From Metropolis to Blade Runner*, p. 46.

[20] SHAY, Don, "*Blade Runner*: 2020 Foresight", *Cinefex 9* (Julho 1982), p. 6., *apud* WEBB. Michael, "Like Today, Only More So", in NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture – From Metropolis to Blade Runner*, p. 46.

[21] Cf. SAMMON, Paul. *Future Noir: The Making of Blade Runner*, p. 226.

[22] *Ibid.*, p. 235

[23] *Ibid.*, p. 232.

[24] *Ibid.*, p. 236-7.

[25] Michael Connely, *Angels in Flight*, in www.bladezone.com.

[26] "The most persuasive manifestations of this new take on technology and subjectivity are on the whole found in the cinema itself: the many references to icons, images or scenes from *Metropolis* in such 'modern classics' as *Batman Returns* (1992) and *Star Wars* (1977), *Brazil* (1985), *Terminator II* (1991), *Se7en* (1995), *Dark City* (1998) and *The Fifth Element* (1997). Above all Ridley Scott's *Blade Runner* (1982) presents a remarkably faithful and yet topically transformed reprise of the basic story of *Metropolis*, making it inevitable precursor of a post-60s, but also post-Fordist and post-colonial, vision of the mega-city as corporate state, driven by the globalising forces of migrant labour, mass entertainment and cult religion." (ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 57).

[27] Posteriormente à estréia de *Blade Runner*, em 1982, inúmeros filmes basearam-se na estilização visual da obra de Ridley Scott. Para citarmos apenas alguns exemplos mais recentes: *Estranhos Prazeres* (*Strange Days*, 1995), de Kathryn Bigelow, *Cidade das Sombras* (*Dark City*, 1998), de Alex Proyas e *Matrix* (*Matrix*, 1999), dos irmãos Andi e Larry Wachovsky.

[28] Cf. KOLB, William M. "Script to Screen: *Blade Runner* in Perspective", in KERMAN, Judith, *Retrofitting Blade Runner*, p. 134.

[29] CARPER, Steve. "Subverting the Disaffected City: Cityscape in *Blade Runner*", in KERMANN, Judith. *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*, p. 191.

[30] SHAY, Don, "*Blade Runner*: 2020 Foresight", *Cinefex 9* (Julho 1982), p. 6., *apud* WEBB. Michael, "Like Today, Only More So", in NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture – From Metropolis to Blade Runner*, p. 46.

[31] WEBB, Michael. "Like Today, Only More So", in NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture*, p. 44.

[32] ALBRECHT, Donald. "New York, Olde York: The Rise and Fall of a Celluloid City", in NEUMANN, Dietrich (org.), *Film Architecture – From Metropolis to Blade Runner*, p. 42.

[33] " (...) *the 'quite silliest film' he had ever seen"*. Cf. ELSAESSER, Thomas, *Metropolis*, p. 43.

[34] *Ibid.*, p. 67.

[35] *Ibid.*, p. 80.

[36] Para uma maior compreensão desse tema, ver "Nuances expressionistas e recorrência ao estilo *noir* em *Blade Runner*", neste mesmo volume.

[37] GOMES, Renato Cordeiro. *Todas as Cidades, A Cidade*, p. 63.

[38] GULLAR, Ferreira. "Ufu", in *Cidades Inventadas*, pp. 7-11.

[39] GOMES, Renato Cordeiro. *Todas as Cidades, A Cidade*, p. 88.

[40] NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture - Set designs from Metropolis to Blade Runner*, p. 96.

[41] XAVIER, Ismail. "L'allegorie languienne et le monumental: la figure de Babel dans *Metropolis*" (original do autor), p. 5.

[42] GUNNING, Tom. *The Films of Fritz Lang*, p. 56.

[43] *Ibid.*, p. 56-7.

[44] "(...)The silhouettes of future cities, many architects argued at the time, should be dominated not by church towers, but by modern 'temples of work', i.e. skyscrapers (NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture - Set designs from Metropolis to Blade Runner*, p. 96).

[45] *Ibid.*, p. 97-8.

[46] *Ibid.*, p. 151-2.

[47] *Ibid.*, p. 152.

[48] *Ibid.*, p. 152.

[49] Cf. *Ibid.*, p. 36.

[50] Cf.: ELSAESSER, Thomas, *Metropolis*, p. 20.

[51] *Ibid.*, p. 21.

[52] O *Ersatz*, fenômeno bastante comum à estética *kitsch*, ocorre quando o material não está intrinsecamente ligado a determinado objeto, a exemplo das superfícies de concreto que imitam rocha ou ainda plásticos que simulam madeira.

[53] ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 40.

[54] *Ibid.*, p. 20.

[55] EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 89.

[56] While Freder's bedroom is designed with extravagant arabesques, the office of the master of *Metropolis* resembles in its sober simplicity Lang's own studio in twenties (...)." *Ibid.*, p. 89.

[57] *Ibid.*, p. 89.

[58] O termo *kitsch* é alemão, e apenas no idioma russo teríamos um vocábulo mais ou menos equivalente, a palavra *póchlost*. Segundo Ludwig Giesz (*Phaenomenologie des Kitsches*), sua origem etimológica remete a duas hipóteses: a primeira consideraria *Kitsch* uma corruptela da palavra inglesa *sketch*, com a qual turistas solicitavam gravuras de obras de arte a preços irrisórios, na segunda metade do século XIX; a segunda buscaria a origem do termo *kitsch* nos vocábulos alemães *kitschen* - cujo significado é "tirar lama da rua" ou "reformar móveis para torná-los aparentemente antigos" e *verkitschen* - que significa "vender barato" ou também "trapacear". (Cf. GUIMARAENS, Dinah e CAVALCANTI, *Arquitetura Kitsch – suburbana e rural*, p. 15).

[59] É bem verdade que tal diagnóstico compreende essencialmente produções no eixo Europa-EUA, nos quais a estética *kitsch* chega a ser um elemento diegético, e não uma mera contingência relativa a baixos orçamentos (o caso dos *trash movies*, por exemplo).

[60] Giuliana Bruno detém-se oportunamente sobre o assunto em seu ensaio "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*" (*October*, nº 41, pp. 61-74).

[61] Neste ponto, convém retomarmos a *tipologia dos grupamentos de objetos Kitsch*, formulada por Abraham Moles. Segundo Moles, essa tipologia é pautada pelos seguintes critérios: ***Critério de empilhamento*** - o empilhamento de objetos diversificados num volume de espaço restrito pode configurar-se uma atitude *Kitsch*, de acordo com o conceito de uma *pressão Kitsch*; ***Critério de heterogeneidade*** - os objetos não têm relação direta uns com os outros; ***Critério de antifuncionalidade*** - instrumentos cirúrgicos ordenados sobre uma mesa em uma sala de cirurgia não configuram uma atitude *Kitsch*, em virtude de seu alto índice de funcionalidade (configuram uma *série funcional*). Por outro lado, agrupamentos espontâneos de caráter sedimentar, como várias coleções de objetos, configuram um grupamento *Kitsch*; ***Critério de "autenticidade Kitsch"*** - referente à sedimentação, ao reconhecimento de uma coerência exclusivamente no sedimento ou pilha, amplamente estimulada por uma cultura de acumulação e consumo (MOLES, Abraham. *O Kitsch*, p. 60-1).

[62] BRUNO, Giuliana. "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", in *October*, nº 41, p. 67.

[63] ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 27-8.

[64] Cf. EISNER, Lotte. *A Tela Demoníaca*, p. 31.

[65] Lotte Eisner assim se refere aos *Sprechchör* em *Metropolis*: "A multidão dos *Sprechchöre* tornava-se uma massa compacta e escura, muitas vezes quase amorfa, submissa a um movimento pesado e automático do qual, a intervalos ritmados, se destacava uma personagem, uma espécie de corifeu de coro, como nas tragédias gregas. Para Piscator, imbuído da encenação russa, o homem anônimo dos expressionistas fazia parte de uma coletividade, seu corpo exprimia uma vontade palpitante e contida. Diretor por excelência num século devotado à técnica e a uma concepção essencialmente construtiva, Piscator chegava mesmo a transformar o figurante em elemento arquitetônico antes de projetá-lo de novo num arremesso de preferência cuneiforme, sozinho ou junto com a massa dos outros corpos" (EISNER, Lotte. *A Tela Demoníaca*, p. 152).

[66] *Ibid.*, p. 153.

[67] *Ibid.*, p. 154

[68] *Ibid.*, p. 152.

[69] ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 21. "(...) Rothwang's gingerbread house, rather than a pure Gothic fantasy, is modelled after a vila built by the Expressionist architect Otto Bartning for the director of a Saxony steel works between 1923 and 1925, itself probably based on an illustration first published in 1905 by Julius Dietz, who just happens to have been Lang's drawing teacher in Munich".

[70] NAZÁRIO, Luiz. *As Sombras Móveis - Atualidades do cinema mudo*, p. 222.

[71] Segundo Furness, um dos motivos pelos quais os nazistas execravam o Expressionismo seria a influência judia sobre o movimento. (Cf. FURNESS, R. S. *Expressionismo*).

[72] EISNER, Lotte. *A Tela Demoníaca*, p. 19.

[73] FURNESS, R. S. *Expressionismo*, p. 103.

[74] Convém lembrar que *Da Aurora à Meia-noite* é freqüentemente considerado filme expressionista.

[75] FURNESS, R. S. *Expressionismo*, p. 77.

[76] *Ibid.*, p. 82-3.

[77] *Ibid.*, p. 87.

[78] *Ibid.*, p.88.

[79] ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 12-3.

[80] MATOS, A.C. Gomes de. *O Outro Lado da Noite: Filme Noir*, p. 38.

[81] KRUTNIK, Frank. "Something More Than Night", in *The Cinematic City*, p. 83.

[82] *Ibid.*, p. 89.

[83] SILVA, Carlos Eduardo Lins da. "*Blade Runner*", in *O Cinema dos Anos 80*, p. 55.

[84] Segundo A. C. Gomes de Matos, "Do ponto de vista cinematográfico, a fonte mais importante do filme *noir* foi o cinema expressionista alemão dos anos 20" (*O Outro Lado da Noite – Filme Noir*, p. 28).

[85] *Ibid.*, p. 42. Matos acrescenta ainda: "Recriada no estúdio ou filmada em locação, com nuanças expressionistas ou realistas, integra o drama, participa da ação, revela os personagens, fornece a atmosfera e a tensão. A cidade é um lugar inquietante, com seus becos e ruas escuras invadidas pela neblina ou molhadas pela chuva, onde a morte ou a violência podem irromper a cada instante" (*Ibid.*, p. 42).

[86] KRUTNIK, Frank. "Something More Than Night", in *The Cinematic City*, p. 100.

[87] *Ibid.*, p. 91

[88] *Ibid.*, p. 89.

[89] *Ibid.*, p. 91

[90] SAMMON, Paul M. *Ridley Scott – The making of his movies*, p. 50.

[91] Ridley Scott menciona seu desapontamento ao assistir *Star Wars* pela primeira vez, em 1977, e ver no filme de George Lucas praticamente toda a idéia que tivera para o universo de seu Tristão e Isolda. Cf. *Ibid.* , p.51.

[92] Outra colaboração veio do cartunista político e *film designer* Ron Cobb, que já houvera criado várias criaturas para a seqüência da cantina em *Guerra nas Estrelas*. Em *Alien*, Cobb foi responsável pelo desenho da Nostromo, seus mecanismos internos e quase tudo o mais relacionado à cultura humana descrita no filme. Além dos esforços de Scott, Moebius e Cobb, o *design* de produção de *Alien* também contou com a colaboração de Michael Seymour.

[93] Cf.: SAMMON, Paul M. *Ridley Scott – The making of his movies*, p. 54.

[94] *Ibid.*, p. 66.

[95] *Ibid.*, p. 67.

[96] Cf.: FRAMPTON, Kenneth. *História Crítica da Arquitetura Moderna*, p. 157. Em carta a Alfred H. Barr, de julho de 1929, Hartlaub comenta que a Nova Objetividade teria duas facetas, uma negativa, de intensa ironia e cinismo, manifesta na pintura, e outra positiva, de rigoroso compromisso social, manifesta mais amplamente na arquitetura: "Na verdade, a expressão *Neue Sachlichkeit* foi criada por mim no ano de 1924. Um ano depois, foi aberta em Manheim a exposição que trazia o mesmo nome. A expressão realmente devia aplicar-se como um rótulo ao novo realismo de matiz socialista. Estava ligada ao sentimento contemporâneo, vigente na Alemanha, de resignação e cinismo depois de um período de esperanças exuberantes (que haviam desembocado no expressionismo). O cinismo e a resignação são o lado negativo da *Neue Sachlichkeit*; o lado positivo expressa-se no entusiasmo pela realidade imediata em decorrência de um desejo de considerar as coisas de modo totalmente objetivo, sobre uma base material, sem investi-las imediatamente de implicações ideais. Na Alemanha, essa desilusão saudável encontra sua expressão mais clara na arquitetura" (G. F. Hartlaub, *apud* Kenneth Frampton, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, p. 157).

[97] EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 89.

[98] ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 55.

[99] FRAMPTON, Kenneth. *História Crítica da Arquitetura Moderna* p. 157-8.

[100] Gropius projetou o *Piscatorbühne* de maneira que, por um mecanismo de rotação de uma plataforma, as peças pudessem ser encenadas em palco italiano, palco projetado ou arena, sendo possível inclusive a transição de uma opção para outra em plena encenação. Tal ideia já havia sido esboçada por Meyerhold, ao afirmar que "O auditório deve ser mantido permanentemente iluminado, criando-se, desse modo, uma ligação visual permanente entre ator e público. (...) O "rebotalho da alma" do teatro burguês deve ser evitado. O teatro não deve ser visto como culturalmente independente. O palco deve ser usado como um foro político, ou como simulador de uma experiência social profunda" (*Ibid.*, p. 167).

[101] *Ibid.*, p. 225-6.

[102] *Ibid.*, p. 227.

[103] NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture - From Metropolis to Blade Runner*, p. 152.

[104] FRAMPTON, Kenneth. *História Crítica da Arquitetura Moderna*, p. 230.

[105] SANT'ELIA, Antonio. "A Arquitetura Futurista", *Apud* BERNARDINI, Aurora Fornoni. *O Futurismo Italiano*, p. 157-8.

[106] *Ibid.*, p. 159.

[107] A arquitetura futurista teve seu papel no imaginário urbano de *Metropolis*, conforme observamos, mas a Nova Objetividade, tendência posterior e mais consolidada, especialmente pelos artistas da Bauhaus, talvez tenha sido influência ainda mais relevante. Convém ressaltar que o Futurismo (este mais poético e imaginário) e a Nova Objetividade (esta mais tecnicista, socializante e praticada de fato) divergem em pontos cruciais. Para citarmos apenas um: em seu manifesto, Sant'Elia adverte "que a arquitetura futurista não é por isso [abolição do ornamento e exposição dos materiais] uma árida combinação de praticidade e de utilidade, mas permanece arte, isto é, síntese, expressão". *Ibid.*, p. 158-9.

[108] "De uma arquitetura assim concebida não pode nascer nenhum hábito plástico e linear, porque as características fndamentais da arquitetura futurista serão a caducidade e a transitoriedade. As coisas durarão menos que nós. Cada geração terá de fabricar a sua própria cidade. Esta constante renovação do ambiente arquitetônico contribuirá para a vitória do Futurismo, (...)." (*Ibid.*, p. 157-8).

[109] CASAS, Quim. *Fritz Lang*, p. 19.

[110] Encyclopaedia Britannica BARSA, vol. III, p. 217-218.

[111] ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 21.

[112] BUKATMAN, Scot, *Blade Runner*, p. 20.

[113] SILVA, Carlos Eduardo Lins da. "*Blade Runner*", in *O Cinema dos Anos 80*, p. 55-6.

[114] *Ibid.*, p. 56.

[115] SAMMON, Paul. *Ridley Scott – The Making of His Movies*, p. 9.

[116] *Ibid.*, p. 13.

[117] Scott comenta que "(...) Há uma lógica no diretor operar sua própria câmera, se ele está confortável com isso. Porque a câmera de um diretor é exatamente como o lápis de um artista – é sua ferramenta primária" (*Ibid.*, p. 44).

[118] *Ibid.*, p. 43-4

[119] EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 83.

Os Olhos da Metrópole
ou
As Mídias dentro da Mídia

A Metalinguagem

Segundo Samira Chalhub, "(...) a metalinguagem é uma atitude moderna, efeito e conseqüência das transformações operadas pela Revolução Industrial"[1]. Nesse sentido, podemos deduzir que o cinema já nasce, de alguma forma, sob o estigma da metalinguagem. Entretanto, enquanto inúmeros filmes irão aderir fortemente à mimese e ao ilusionismo, outros tantos (especialmente filmes dos ditos cinemas modernos) irão explorar mais visivelmente o processo ou construção do discurso fílmico.

Metropolis e *Blade Runner* são filmes que têm muito a oferecer em termos de análise de funções metalingüísticas. Isso ocorre porque, primeiramente, ambos descrevem sociedades do futuro fundadas na modernidade. As cidades de *Metropolis* e *Blade Runner* são, cada qual a seu modo, emblemáticas de uma *era da reprodutibilidade técnica*. Não bastasse a referência diegética a universos férteis em termos de metalinguagem, tanto Fritz Lang quanto Ridley Scott investem na reflexão e na crítica acerca do cinema e outras mídias.

Em *Metropolis* , podemos identificar a metalinguagem já nas seqüências de abertura, nas fusões de maquinarias e no apito da fábrica. Mais adiante, poderemos constatar o intertexto na narrativa do Mito de Babel, história dentro da história, ou ainda em outras passagens. O personagem do robô concentra um intenso discurso metalinguístico, especialmente a partir do processo que o torna um simulacro de Maria. Além disso, em determinados momentos Lang livra-se de um determinado realismo para mergulhar em delírios imagéticos altamente significativos, como a massa de olhos que contempla a falsa-Maria no clube Yoshiwara. Em *Metropolis* , não só há histórias dentro da história, como há também a História dentro da história. E afora a intertextualidade, o filme também traz a imagem para dentro da imagem, como, por exemplo, na seqüência do "videofone" usado por Joh Fredersen para comunicar-se com o contramestre operário.

Blade Runner, como típica produção hollywoodiana, adere a uma perspectiva mimética. Mas, sob um exame mais cuidadoso, poderemos observar que o filme de Scott pode se revelar outro intenso exercício de metalinguagem, uma vez que nele identificamos um relevante discurso reflexivo não só sobre o cinema, mas sobre a imagem em si, e de maneira abrangente. Imagens dentro de imagens: de certa maneira, isso é a que se resume essencialmente *Blade Runner*. A sociedade do futuro descrita pelo filme está amplamente baseada em tecnologias da informação e da imagem. A excelência técnica da reprodução chegou a ponto de simular com perfeição a imagem humana. As investigações policiais já podem ser feitas pela análise de imagens em terminais ou pela microscopia eletrônica, procedimentos que revelam novos patamares de realidade, de uma realidade conformada por imagens de diversos níveis e em "camadas". A realidade do universo descrito por *Blade Runner* é altamente mediada por imagens, ou melhor, *mediatizada*. Nesse sentido, o puro ato de fruir uma imagem ou de perceber a realidade mais imediata aos olhos pode se caracterizar como uma manipulação, e

a partir daí o diretor Ridley Scott investe na reflexão acerca dos *media* em várias seqüências do filme, discutindo também o próprio "fazer" cinematográfico. Podemos evidenciar isso nas seqüências do teste Voigt-Kampff, da investigação da fotografia no *Esper Machine* e na própria configuração da metrópole futurista.

Haja vista tudo isso, *Blade Runner* retrabalha o discurso metalingüístico iniciado por *Metropolis* acrescentando, ainda que de maneira prototípica, alguns tópicos não discutidos nos anos 20 mas inerentes aos anos 80, como a virtualidade e a conformação do ciberespaço. Tais tópicos apresentam-se como complementares ao leque de discussões metalingüísticas pioneiramente articulado por *Metropolis* , se pensarmos em termos de uma evolução histórica dos meios de comunicação de massa. No filme de Fritz Lang, já temos de forma pioneira a abordagem dos simulacros e da simulação, num universo de exacerbação do potencial desencadeado pela Revolução Industrial. Em 1926/27, *Metropolis* ilustra, com tendências levadas ao limite, a questão da reprodutibilidade técnica abordada por Walter Benjamin em 1935/36. Em 1982, *Blade Runner* re-trabalha o mesmo tema da reprodutibilidade técnica, nos mesmos moldes de *Metropolis* , também com tendências levadas ao limite, e em conformidade com um novo panorama configurado pelo advento da informática.

Dessa maneira, passemos à análise específica de todo o conteúdo metalingüístico ou de referência às tecnologias de comunicação em *Metropolis* e *Blade Runner*, tendo em vista o diálogo entre ambos os filmes.

Os Olhos

De acordo com Chevalier e Gheerbrant, "é natural que o olho, órgão da percepção visual, seja quase universalmente tomado como símbolo da percepção intelectual"[2]. Já Cirlot comenta que

> a expressão de Plotino: que o olho não poderia ver o sol se não fosse um sol, de certo modo expõe a fundo a essência da questão. Sendo o sol foco da luz e esta símbolo da inteligência e do espírito, o ato de ver expressa uma correspondência à ação espiritual e simboliza, em conseqüência, o compreender.[3]

Para os platônicos e os neo-platônicos, "(...) são os nossos olhos que fazem as coisas serem vistas: os olhos são fogos e luzes que iluminam as coisas, tornando-as luminosas"[4]. Tendo em vista a simbologia dos olhos relativa à percepção, compreensão extraordinária e ao próprio poder, passemos às análises desse elemento, bem como de seus correlatos, o ato de ver e a imagem, três esferas altamente significativas tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner*.

* * *

"Para começar eu deveria dizer que sou uma pessoa visual. Eu experimento com os olhos e nunca, ou apenas raramente, com os ouvidos – para meu constante pesar"[5]. Assim Fritz Lang se definia em depoimento a Lotte Eisner: um indivíduo estritamente "visual", ou seja, que dava prioridade ao sentido da visão na percepção do universo a seu redor. Tal característica transparece notadamente em toda a obra do diretor, mas especialmente em *Metropolis*, filme de nosso maior interesse.

Metropolis é uma verdadeira reverência ao "visual". O filme de Fritz Lang tem como um de seus mais notáveis atributos o investimento na criação de espaços monumentais e articulação de movimento, demandando, desta forma, uma grande mobilização do aparelho visual do espectador ao longo de seu desfile de imagens.

Mas a importância do "visual" em *Metropolis* não se limita a funções inerentes ao dispositivo cinematográfico, nem à exuberância das imagens. A visão enquanto fenômeno é tema de constante reflexão no decorrer da narrativa, no nível do enredo. O visual, em *Metropolis*, é algo que impulsiona diretamente seus personagens, emergindo reflexivamente para o espectador em diversos elementos metalingüísticos.

Comecemos por analisar algumas seqüências ao longo do filme que fazem referência direta ao "visual" com que Lang se identifica. Já na abertura de *Metropolis*, é exibida ao espectador uma montagem de superposições. Trata-se de planos de maquinarias em

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
CIRCULANTE



Algumas imagens da seqüência de abertuta envolvendo planos de maquinarias (rep. fotogramas).

movimento; pistões, êmbolos, rodas dentadas, alavancas, peças mecânicas em funcionamento, girando ou movendo-se para cima e para baixo, paralelamente, em conjunto ou superpostas. Essa miscelânea de máquinas sintetiza perfeitamente o espírito industrial da cidade de *Metropolis*, isto é, o espírito do movimento. Dessa forma, a seqüência de abertura do filme é manipulada com o claro propósito de, artisticamente, evocar a modernidade industrial, plenamente perceptível apenas pela imagem, ou seja, imagem do movimento.

Logo após as imagens da abertura, teremos a troca de turno dos trabalhadores de *Metropolis*, em que Lang irá evocar a sonoridade - num filme mudo - por meio de imagens. Surge o plano do apito ou sirene industrial, que repentinamente dispara jatos de vapor por todos os lados. Trata-se da troca de turno, que será devidamente explicitada ao espectador logo depois por meio de intertítulo, mas não antes de a seqüência já ter obtido o efeito desejado: evocar a potência do som da sirene por meio do vapor expelido, ou seja, representar a



A seqüência do apito: troca de turno em *Metropolis* (rep. fotogramas).

sonoridade do apito por meio de imagens[6].

Após a genial seqüência do apito que, somada à montagem de abertura, já alerta quanto ao investimento que o diretor faz na visualidade de seus enunciados, passamos para a seqüência no Jardim Eterno dos Prazeres. Freder encontra-se a esta altura entregue ao ócio e lazer, flertando provavelmente com a filha de outro figurão da cidade, em brincadeiras ao redor de um chafariz. Ao abraçar a moça e preparar-se para beijá-la, o rapaz é interrompido pela aparição da personagem Maria nos portões do Jardim dos Prazeres. Freder é tomado por um estupor e, com os olhos fixos na imagem da líder operária, livra-se da moça que estava em seus braços e concentra-se no semblante de Maria. Os planos de Maria, rodeada por crianças, assim como o *close-up* de seu rosto, são carregados de conotação religiosa; a personagem é tomada como santa, sua imagem é etérea e sagrada, uma verdadeira "aparição", cuja pureza e santidade são acentuadas pela presença das crianças. Com o decorrer da narrativa, vamos descobrindo o quanto isso faz sentido, uma vez que há todo um investimento na sacralidade de Maria, em oposição à esfera mundana que domina outros personagens. Maria apresenta o Jardim às crianças dizendo "vejam, estes são nossos irmãos", ao referir-se à burguesia então incomodada por aquela intromissão. A contemplação de Maria por parte de Freder será interrompida pelos guardas ou serventes, que se dirigem a ela e às crianças para que se retirem. Maria volta-se para as crianças e com elas deixa o interior do Jardim, que terá novamente seus portões fechados. Extasiado pela imagem de Maria, Freder parte em direção a um serviçal, querendo saber quem era aquela mulher, e finalmente deixa o Jardim. Nessa seqüência temos o primeiro conflito do filme, que irá desencadear toda a ação subseqüente. A imagem de Maria contemplada por Freder o levará aos subterrâneos da cidade em busca

Maria invade o Jardim dos Prazeres com as crianças. Freder, extático, contempla a líder operária.



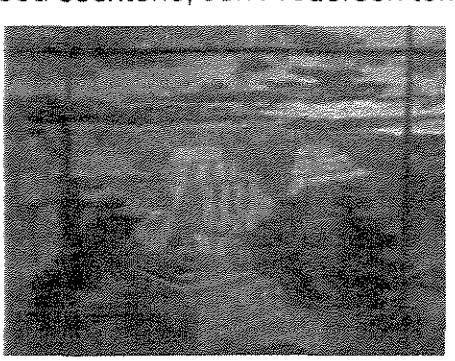
da moça, e dessa forma ele despertará para a realidade social da cidade governada por seu pai. Vulgarmente falando, uma espécie de "amor à primeira vista" acomete o personagem Freder. A aparição de Maria e o impacto dessa imagem num representante influente da alta burguesia é a mola propulsora das primeiras reviravoltas do filme.

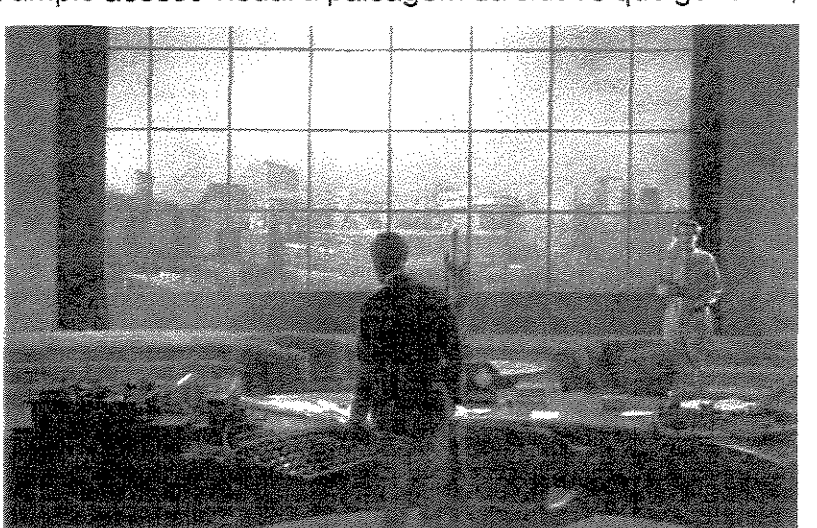
Nas salas de máquinas, em níveis da cidade inferiores aos reservados à burguesia, Freder toma conhecimento da realidade do trabalho operário, uma atividade extenuante e perigosa. Nesse momento devemos retomar a seqüência do Moloch, já mencionada no capítulo anterior, em tópico dedicado ao expressionismo no filme de Fritz Lang. A seqüência do Moloch nada mais é do que uma visão ou alucinação, em que Freder enxerga, após um acidente envolvendo os operários numa sala de máquinas, um imenso monstro mecânico deglutindo colunas de trabalhadores. Essa visão, que pode ser considerada uma espécie de "revelação", leva Freder a questionar a maneira com que seu pai governa a cidade.



A visão do *Moloch* (rep. fotogramas).

No escritório de Joh Fredersen, teremos mais uma seqüência que merece destaque nas análises da metalinguagem e do aspecto da visualidade em *Metropolis*. O mestre capitalista administra a cidade tendo à frente de sua mesa uma imensa janela panorâmica, a qual emoldura *Metropolis* tal como uma verdadeira tela de cinema. Neste ponto tem-se o primeiro indício de uma sociedade de controle largamente baseada nas tecnologias da comunicação. Da janela de seu escritório, Joh Fredersen tem amplo acesso visual à paisagem da cidade que governa,



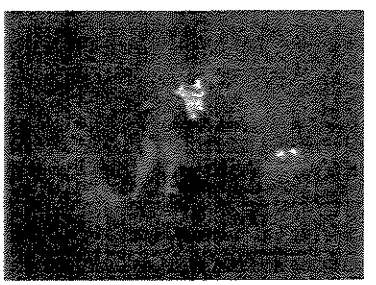
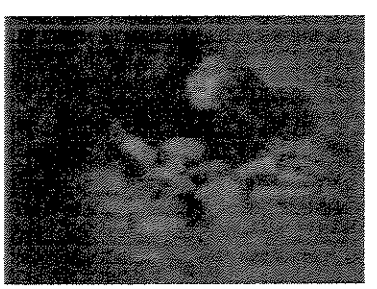


O escritório de Joh Fredersen: fascinante vista panorâmica da metrópole remete à própria experiência do cinema (rep. fotogramas, *Fritz Lang's Metropolis*).

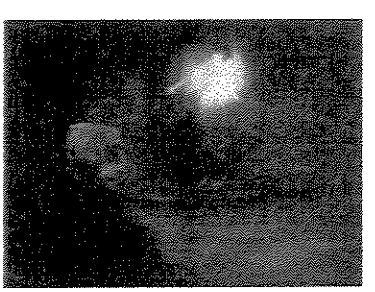
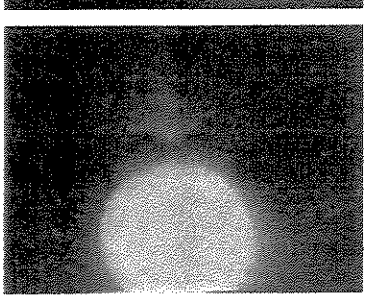

Joh Fredersen fecha as cortinas de seu escritório (rep. fotograma).

abrindo e fechando as cortinas automaticamente conforme seu desejo de observar o *show* de movimento que se desenrola do lado de fora de sua Torre de Babel. Fredersen é, acima de tudo, um espectador supremo. A janela do escritório de Fredersen, assim como o fechamento automático de suas cortinas, serão citadas em circunstâncias bastante similares por *Blade Runner*.

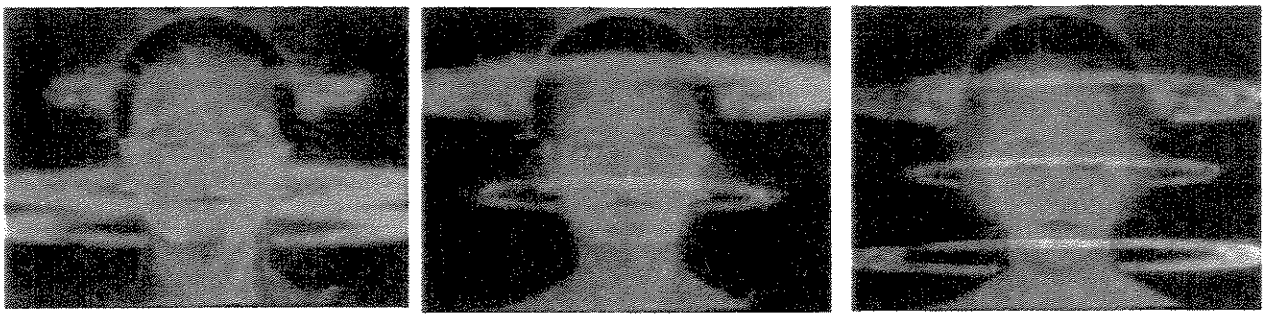
Em face dos questionamentos do filho e da descoberta de planos secretos dos operários, Joh Fredersen vai ao encontro do cientista-bruxo Rothwang. No laboratório de Rothwang, Fredersen toma conhecimento de sua última invenção, o robô. "Trabalhador perfeito" ou simulacro da personagem Hel (isso não fica claro devido às diferentes montagens do filme), o robô de Rothwang desempenhará um papel fundamental no âmbito de uma análise da potência da imagem em *Metropolis*.



Rothwang e Joh Fredersen espionam a pregação de Maria (rep. fotogramas).

Pouco depois, Joh Fredersen e Rothwang partem para as catacumbas de *Metropolis*, por meio de uma passagem secreta existente na casa do cientista. Uma vez nos subterrâneos, os dois espionam, através de um orifício na rocha, uma das pregações de Maria aos operários (cabe citar que o orifício pelo qual ambos espreitam tem a forma elíptica evocativa do contorno de um olho). Ao fim da pregação, Joh Fredersen dá ordem a Rothwang de que seu robô assuma a aparência de Maria. Esta se encontra agora sozinha nas catacumbas, orientada apenas pela luz da vela que empunha. Rothwang continua a espreitá-la, seus olhos em destaque, com as olheiras negras características dos personagens expressionistas. Com sua mão mecânica, apaga sorrateiramente a chama da vela na mão de Maria, que fica então assustada e desorientada. Agora é a luz da lanterna de Rothwang que persegue a líder operária em sua tentativa de fuga. O espectador vê o que Rothwang vê, o círculo de luz que incide sobre Maria é agora o campo visual disponível. Rothwang encontra-se agora com sua lanterna próxima ao rosto em *close*, com destaque para seus olhos, ávidos diante da visão de Maria emboscada.



O bruxo-cientista consegue capturá-la (rep. fotogramas).

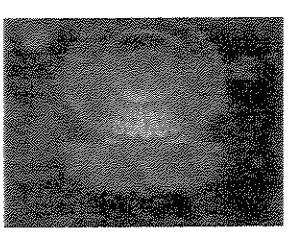
Apoderando-se de Maria, Rothwang leva-a a seu laboratório, onde dará início ao processo de simulação da imagem da líder operária por parte de seu robô. Uma vez terminada a mimese, numa seqüência famosa pela qualidade de seus efeitos,

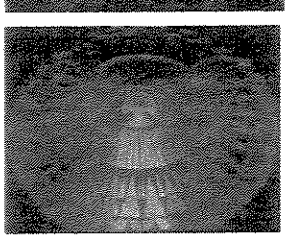


A seqüência da mimese: truques e efeitos especiais no nascimento do simulacro (rep. fotogramas).

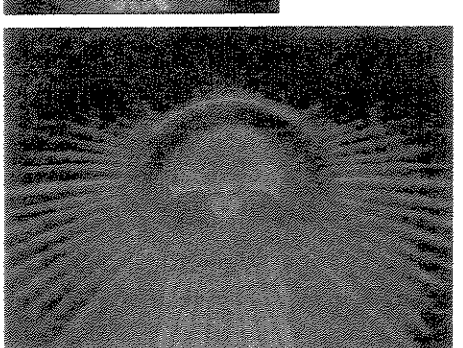


o robô, agora aparentemente idêntico à Maria, abre os olhos com um brilho iridescente, numa espécie de "rito de iniciação"[7]. Pouco depois, Freder invade a casa de Rothwang em busca de Maria. Lá irá ver a falsa-Maria, ou seja, o robô, nos braços de seu pai, numa atitude que sugere relacionamento íntimo entre ambos. Essa imagem causará distúrbios em Freder, que novamente será acometido por alucinações para finalmente desmaiar.





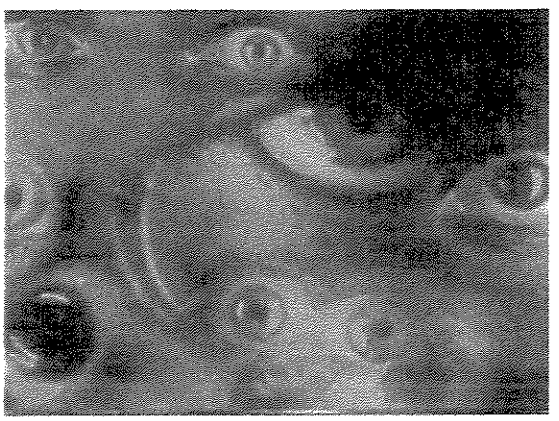
Freder surge então em seu quarto, recuperando-se do choque que levara; enquanto isso, Joh Fredersen e Rothwang encontram-se no Yoshiwara, juntamente com a alta sociedade de *Metropolis*, para uma apresentação pública da falsa-Maria. Esta emerge no palco de dentro de uma espécie de caldeirão (seqüência já comentada em tópico relativo ao *kitsch*, no primeiro capítulo desta dissertação). Sua aparição é gradativa e, em determinado momento, seu rosto é enquadrado pelo orifício do painel circular que se encontra à frente do robô e que, por sua vez, remete aos formatos de uma íris e de uma pupila. A falsa-Maria está lá para ser vista, submeter-se aos olhos famintos da platéia. Esses olhos

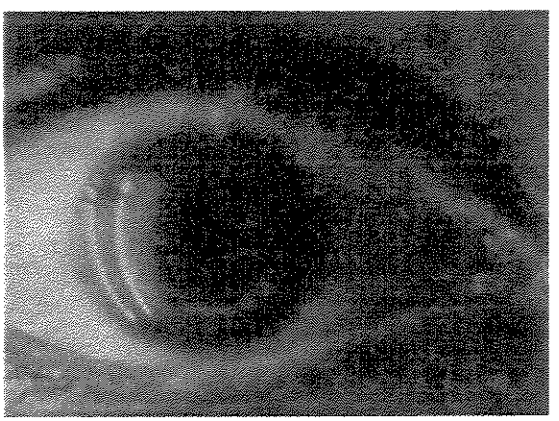


A falsa-Maria emerge do palco enquadrada numa "íris": "menina-dos-olhos" do público burguês (rep. fotogramas).









Acima, Freder, alucinado, compartilha as visões da falsa-Maria; ao lado, em seqüência, os olhos no *Yoshiwara club* "devoram" a falsa-Maria (rep. fotogramas).

se multiplicam, se fundem ou se justapõem, em planos de uma "massa de olhos" que fazem *raccord* com as cenas da performance do robô. De forma muito interessante, temos aqui uma montagem paralela peculiar, uma vez que dois eventos se desenrolam simultaneamente: a falsa-Maria se apresenta aos olhares ávidos da burguesia, enquanto Freder de alguma forma vê esse espetáculo e cai em novas alucinações. Dois eventos em locais distintos que dialogam por meio de "visões".

Após esses eventos, o robô dará início ao plano de sabotagem da organização operária. Sob a identidade de Maria, pregará aos trabalhadores incitando-os à revolta violenta. Esse particular é interessante se levarmos em consideração o robô de Rothwang como uma metáfora das tecnologias de comunicação de massa e da potência da imagem. É através desse artefato, enquanto simulação de uma líder operária, que os trabalhadores serão mobilizados em ação. A imagem de Maria, inscrita no robô, terá o poder efetivo de transmitir uma determinada mensagem: não a original, do "coração como mediador", defendida pela Maria genuína e pelo roteiro do filme, mas a mensagem da destruição em massa. O robô de Rothwang antecipa a questão da manipulação da imagem e da sociedade do espetáculo numa época anterior ao advento da televisão.

Mas mesmo sendo anterior à televisão, há uma certa seqüência em *Metropolis* que se refere antecipadamente de forma ainda mais direta à ela, descrevendo uma peculiar tecnologia

do vídeo. Trata-se da seqüência em que Joh Fredersen, de seu escritório, comunica-se por meio de um "videofone" com o contramestre, este numa sala de máquinas. Fredersen dirige-se ao aparelho, um misto de telefone e televisão, e começa a operar comandos que lhe permitem visualizar diversos *seto*res da cidade. Aqui emerge novamente, de forma mais incisiva, o aspecto de uma sociedade de controle, em que a manutenção do governo está fortemente amparada na vigilância eletrônica, além, é claro, da sugestão de uma nova maneira de se relacionar com o espaço.



Joh Fredersen comunica-se com o contramestre pelo "videofone": prenúncio da tecnologia do vídeo (rep. fotograma).

Depois de rastrear diversas localidades, Fredersen finalmente sintoniza a sala na qual encontra-se o contramestre, e é então informado acerca do levante operário. Lotte Esiner comenta que a seqüência do "videofone" era algo completamente novo, e que Lang acreditava ter sido esta a primeira vez em que se usou o *back projection*, ainda que ele mesmo já tenha tentado antes algo parecido em *As Aranhas*[8]. O "videofone" de *Metropolis*, artefato que causou polêmica real na época de estréia do filme, é outra passagem devidamente citada, décadas depois, por *Blade Runner*.

Conforme pudemos observar, os olhos são tema recorrente em *Metropolis*. Olhos genuínos, eletrônicos ou estilizados surgem ao longo de toda a narrativa. Em sua simbologia, os olhos podem assumir diferentes significados de acordo com seu número, posicionamento e contexto. O olho isolado pode ser tomado como símbolo da intelectualidade, da compreensão além dos limites ordinários e até mesmo da suprema consciência divina. Cirlot comenta que "A posse de dois olhos expressa a normalidade física e seu equivalente espiritual; por isto o terceiro olho é símbolo de sobre-humanidade ou divindade"[9]. Postos nas palmas das mãos, os olhos aludem a clarividência. Multiplicados, os olhos conotam degeneração ou banalização, uma vez que "(...) na doutrina simbolista, multiplicidade é sempre signo de inferioridade"[10]. A "massa de olhos" que contempla a Maria-robô no clube Yoshiwara parece assumir perfeitamente essa conotação. Os rostos dos espectadores entretidos com a performance do robô serão pouco depois resumidos aos múltiplos olhos, aludindo à degenerescência do ato de ver, que cai na esfera mundana. Tendo em vista a referida seqüência, cabe lembrar que, de acordo com Cirlot, "A multiplicidade de olhos e de rostos alude à decomposição, à dissolução psíquica que é, em sua raiz, a idéia do demoníaco (despedaçamento) contraposta à vontade mística de integração do Um"[11].

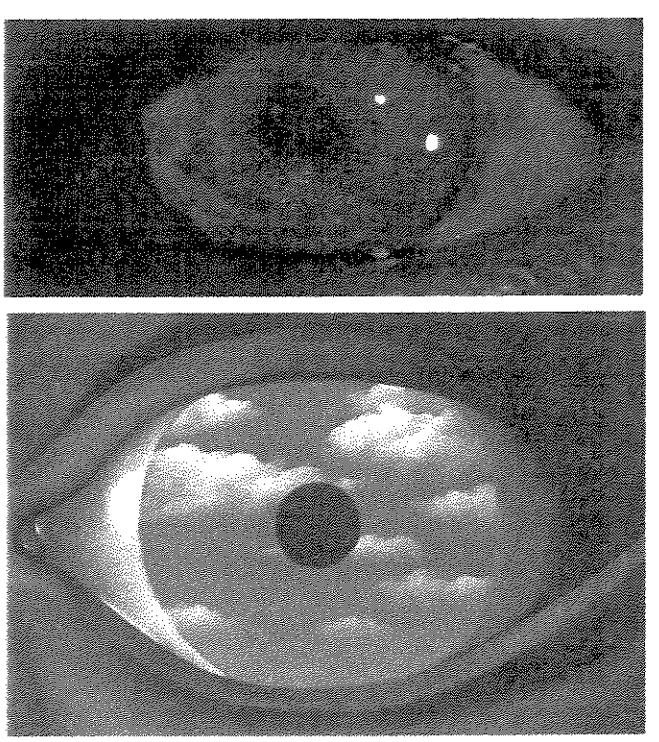
Conforme atesta a seqüência mencionada, juntamente com outras passagens do filme, podemos observar que os olhos, em *Metropolis*, estão diretamente associados ao paradigma

do desejo. Mais do que o significado da consciência divina, os olhos no filme de Lang inserem-se no contexto terreno do desejo humano. São os olhos de Freder e Rothwang, ao verem Maria, do capitalista Joh Fredersen, ao vasculhar sua metrópole, e da alta-sociedade que freqüenta o Yoshiwara. Todos que olham, desejam, embora em apenas poucas ocasiões os personagens de fato vejam e assim promovam seus olhares à união com o divino, ou seja, a revelação. Os operários do início do filme, totalmente oprimidos e castrados, não olham nada ou olham apenas para o chão, pois nada podem desejar. Seus olhos só serão mostrados plenamente nas passagens de pregação da líder operária, imagem divina capaz de despertar-lhes o desejo pela liberdade.

Como veremos adiante, *Blade Runner* retoma a temática dos olhos e da visualidade, tão cara a *Metropolis*, sob a perspectiva dos anos 80.

* * *

Em *Blade Runner*, logo na seqüência de abertura o espectador é introduzido à temática dos olhos. Abre-se a panorâmica da Hades Landscape, paisagem industrial da Los Angeles de 2019, com suas chaminés cuspindo fogo e o tráfego de carros voadores. Por duas ocasiões, nessa seqüência, é inserido o plano-detalhe de um olho, em cuja íris azul são refletidos os jatos de fogo expelidos pelas chaminés. A composição dessa imagem remete claramente ao quadro *O Falso Espelho*, de Renée Magritte (a diferença é que, ao invés de nuvens refletidas na íris azul, teremos o reflexo das chamas e pontos luminosos da paisagem industrial). Embora creia-se depois que o olho provavelmente pertença ao replicante Roy Batty, na verdade, de acordo com o supervisor de efeitos da Entertainment Effects Group (EEG) David Snyder, o olho pertence ao técnico óptico Richard Ripple[12].



No alto, olho introduzido logo nas seqüências iniciais de *Blade Runner* (*Bladezone*); acima, *The False Mirror*, de Renée Magritte (*Art History Resources on the Web*: http://witcombe.sbc.edu/ARTHLinks.html).

Referências aos olhos prosseguem nas seqüências seguintes, após o engenhoso corte da vista aérea do prédio da Tyrell Corporation para o interior de uma de suas salas[13]. Teremos depois a seqüência do interrogatório do replicante Leon (então disfarçado de funcionário da empresa) que é submetido ao teste Voigt-Kampff aplicado pelo *blade runner* Holden. Esse teste, mencionado

exatamente como no livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Phillip K. Dick, consiste num aparelho que mede reações empáticas por parte do interrogado. Especificamente, a máquina do teste Voigt-Kampff de *Blade Runner* mede emoções pela flutuação involuntária da íris, dilatação capilar, (enrubescimento) e mudanças na química corporal (feromônios), apuradas pelo diafragma do aparelho[14]. Uma vez que os replicantes vivem apenas 4 anos e não têm, em tese, experiências afetivas ou familiares - ou seja, não têm uma história pela qual pudéssemos evocar a figura freudiana do "romance pessoal de cada um" -, o teste é capaz de detectar a ausência de respostas emocionais a perguntas específicas, determinando a possibilidade de o indivíduo testado ser ou não um andróide[15]. De toda maneira, na seqüência do interrogatório de Leon teremos uma boa descrição do funcionamento do aparato técnico utilizado no teste.



Alguns planos do teste Voigt-Kampff aplicado pelo policial Holden (*Bladezone*).

Holden está aguardando quando Leon chega à sala e senta. O policial volta-se para o aparelho que está sobre a mesa, semelhante a um *laptop*, e começa a operá-lo. O dispositivo desdobra automaticamente um braço mecânico que tem, na extremidade, uma espécie de lente ou sensor óptico. Logo depois surge na tela do aparelho a imagem ampliada de um olho. Uma espécie de diafragma começa a funcionar. Os dois personagens estão sentados frente a frente quando se inicia a entrevista. Leon aparenta nervosismo e desconfiança. Holden menciona um endereço, ao que Leon responde ser seu domicílio. O policial prossegue conjeturando que Leon está num deserto quando vê um cágado, mas é interrompido duas vezes por ele – "que deserto?", "o que é um cágado?". A essa altura surge novamente, em plano-detalhe, a imagem do olho no monitor, sob um indicador luminoso que passa do verde ao vermelho, como em sinal de alerta (um gráfico em vídeo desenhado por John Gilman, da EEG). Muda a expressão de Holden, que agora prossegue perguntando por que Leon não ajuda o cágado que se encontra de barriga para cima, no deserto. Leon continua interrompendo, aparentando nervosismo, até que Holden relaxa a situação dizendo-lhe que são apenas perguntas de um teste projetado para provocar uma resposta emocional.

Após esse interregno, Holden retoma com a seguinte pergunta: "descreva, em palavras isoladas, apenas as boas coisas que você se lembra da sua mãe". Leon responde: "Minha mãe? Vou lhe contar sobre minha mãe", e atira com uma arma por debaixo da mesa. O impacto joga Holden contra a parede. Leon levanta-se e dispara novamente contra o policial.

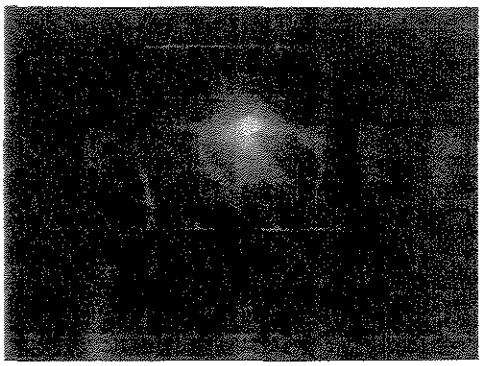
As primeiras seqüências da Hades Landscape e do teste Voigt-Kampff já ilustram com propriedade o tema dos olhos que será uma constante ao longo de todo o filme. Uma vez que a tecnologia permitiu uma simulação do humano tão perfeita a ponto de ser indistinguível a olho nu, a distinção entre o homem e a máquina só se torna possível por meio de extensões tecnológicas como o aparelho Voigt-Kampff. Os olhos, vulgarmente considerados "as portas" ou "o reflexo da alma", serão justamente o principal objeto de conferência do teste. Sua fisiologia irá denunciar a verdadeira identidade do indivíduo numa sociedade em que a imagem mais aparente não atesta coisa alguma.

O aparelho utilizado no teste Voigt-Kampff foi desenhado por Syd Mead. "Essencialmente, a máquina é um *scan* de retina. Ela foca o olho humano, amplia a imagem na tela de um monitor e então a analisa pela dilatação ou contração da pupila sob a pressão de vários 'gatilhos' emocionais"[16]. Uma curiosidade técnica: as íris humanas vistas nos monitores não são de atores do filme. Na verdade, vieram de uma espécie de "banco de imagens" de propriedade de uma companhia inglesa chamada Oxford Scientific. Algumas tomadas de olhos de atores em *close-up*, como de Brion James (intérprete de Leon), chegaram a ser feitas, mas no fim decidiu-se utilizar imagens já prontas por motivos financeiros. Daí o fato de vermos sempre um olho verde, a despeito de Leon ter olhos azuis e Rachel olhos castanhos. Para os que não estão a par da opção de Scott, isso levanta dúvidas sobre se essa imagem corresponde exatamente à do olho do interrogado, ou se é uma imagem prévia, já armazenada no aparelho.

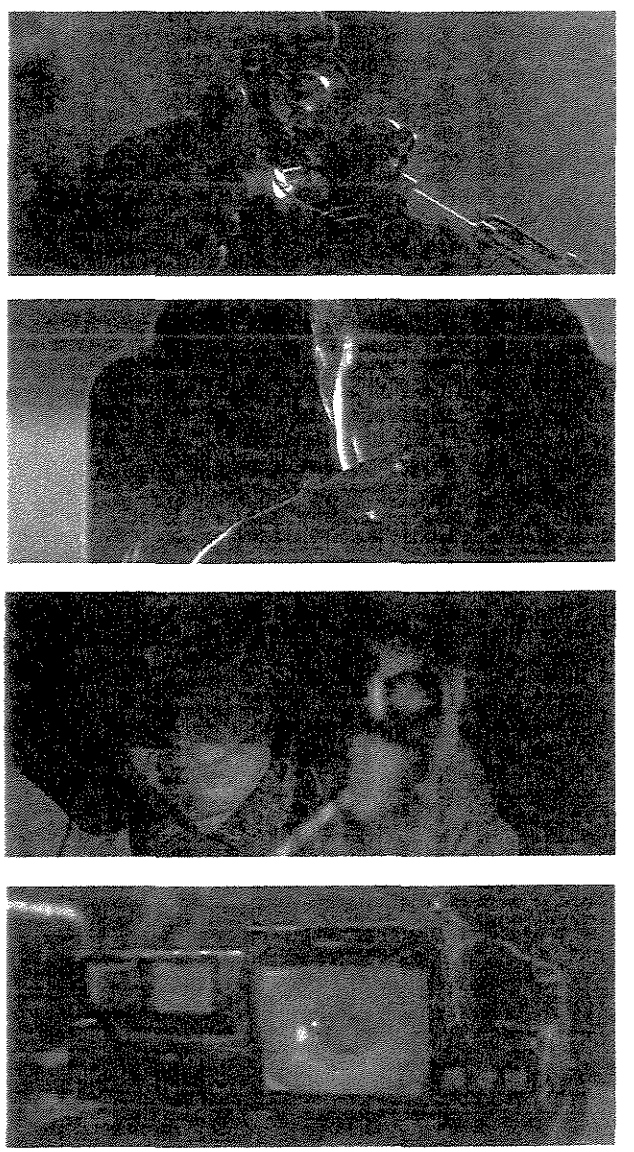
Saltemos agora para a outra seqüência envolvendo o teste Voigt-Kampfff. Desta vez será Deckard que aplicará o teste, e o interrogado será a replicante Rachel, que vive na Tyrell Corporation sob a tutela de Eldon Tyrell. Rachel desconhece sua natureza artificial. Crê ser a sobrinha do milionário Tyrell, quando na verdade é uma Nexus-6 experimental, dotada de "implantes de memória" que a fazem crer ter uma identidade que não é a sua verdadeira.

Deckard é levado ao prédio da Tyrell e fica aguardando num salão social dos aposentos de Eldon, de onde se tem uma magnífica vista do horizonte através de uma imensa área envidraçada. Surge Rachel, e pela primeira vez é mostrado mais claramente um artifício comum a outros momentos do filme: seus olhos apresentam uma curiosa luminosidade bem sobre as pupilas. A partir de então, os chamados *glooming eyes* serão para o espectador uma espécie de índice da natureza artificial dos personagens[17]. Após um inconclusivo diálogo entre Deckard e Rachel, ambos são interrompidos por Eldon Tyrell, que é introduzido ao espectador já por sua voz fora de quadro: "Vai fazer um teste de empatia? Dilatação capilar ou 'reação do enrubescimento'? Flutuação da pupila? Dilatação involuntária da íris?". A

seqüência de perguntas refere-se ao teste Voigt-Kampff, o qual, a pedido de Tyrell, será aplicado em Rachel. Deckard queixa-se então do excesso de luz no recinto, ao que Tyrell atende, acionando um comando que desce uma espécie de cortina cromática na grande área envidraçada, escurecendo o ambiente. Essa exata passagem do "fechar as cortinas" remete a outra equivalente em *Metropolis*, no escritório de Joh Fredersen, já citada neste mesmo capítulo. Com a luminosidade adequada, Deckard senta-se à mesa de fronte a Rachel e começa a operar o dispositivo Voigt-Kampff. Mais uma vez se distende o pequeno braço mecânico com o sensor óptico em sua extremidade, e no monitor do aparelho surgem imagens de um olho, em diferentes enquadramentos. Nesse momento podemos perceber que o olho surgido no monitor é exatamente o mesmo da seqüência anterior de interrogatório. Deckard inicia as perguntas, que são prontamente respondidas por Rachel. Mais uma vez é mostrado um plano do diafragma, inspirando e expirando. Quando a câmera faz *close* no rosto de Rachel, que fuma enquanto responde às questões, percebemos claramente os pontos luminosos em suas pupilas. No decorrer do interrogatório, é empregada uma elipse que encurta o lapso de tempo (depois ficaremos sabendo que foram feitas mais de cem perguntas durante o teste). Antes de ter respondida sua última questão, Deckard desliga o monitor do aparelho e Tyrell pede que Rachel deixe a sala. Intrigado, o *blade runner* discute com Tyrell sobre como uma replicante pode não saber o que realmente é. Implantes de memória são a resposta. "Comércio é o que fazemos aqui na Tyrell Corporation. Mais humano que um humano, esse é nosso lema", declara o mega-empresário. Investimento na simulação cada vez mais perfeita, preenchendo uma lacuna através da "historicização" artificial do simulacro,



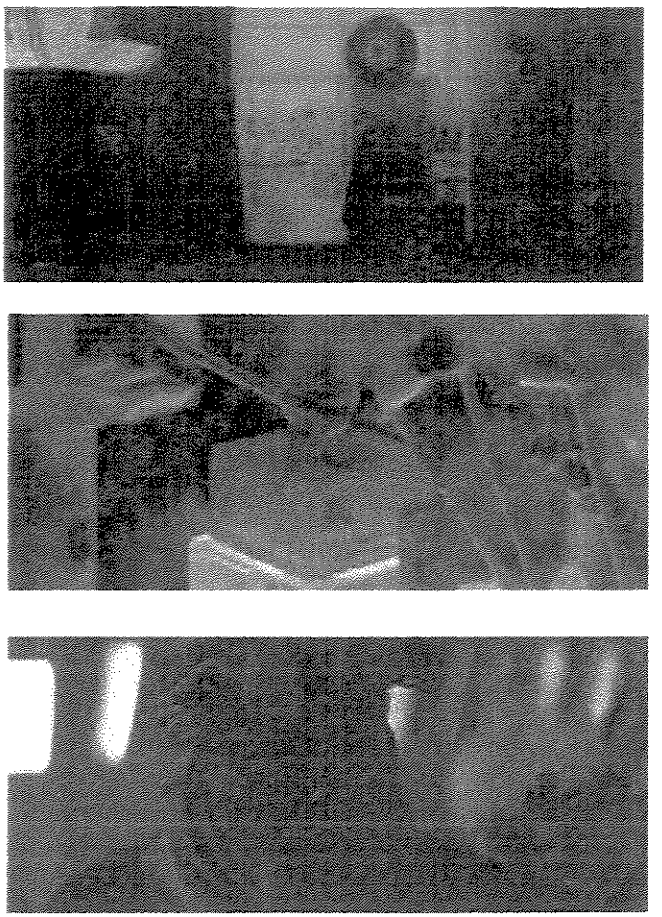
A "cortina cromática" baixa na ampla área envidraçada - citação de *Metropolis*? (rep. fotograma).



Interrogatório de Rachel (*Bladezone*).

que sobrevém com toda força à realidade.

Referências aos olhos prosseguem. Um pouco mais adiante, na seqüência imediatamente posterior a que Leon e Roy Batty se encontram nas ruas, voltamos ao tema. Ambos se dirigem a uma curiosa "manufatura de olhos", em cuja fachada podemos observar um olho estilizado acompanhado das inscrições "Eye-World". Trata-se da oficina do oriental Chew, projetista genético de olhos Nexus que presta serviços à Tyrell Corporation. Roy e Leon entram na loja e a câmara corta para o plano detalhe de um olho sendo manipulado por pauzinhos. É Chew em seu laboratório, examinando o órgão ao microscópio, quando então é surpreendido pelos dois invasores. Chew protesta contra a invasão, enquanto Leon investiga as incubadoras de olhos da oficina. Após ser inquirido ameaçadoramente pelos replicantes, Chew diz que não sabe de nada acerca da longevidade dos andróides. "Só faço olhos. Só olhos. Projeto genético. Só olhos. Você é Nexus, não? Eu projetei seus olhos", ao que Roy responde, com orgulho: "Chew, se você apenas pudesse ver o que eu já vi com estes seus olhos". Os replicantes prosseguem a inquisição e conseguem obter o nome de Tyrell como o responsável pelo projeto de suas mentes. Leon manipula um olho congelado por sobre o ombro do assustado Chew. Finalmente, os andróides extraem de Chew o nome de quem pode levá-los a Tyrell. A seqüência é cortada aqui.



A seqüência no *Eye-World* (rep. fotogramas).

A seqüência na "oficina de olhos" é relevante na medida em que demonstra uma certa "banalização": na sociedade descrita por *Blade Runner*, olhos foram tornados uma mercadoria. Não só as imagens proliferam à exaustão, mas os órgãos que a percebem também são *reificados*, ao estarem disponíveis num mercado de abastecimento tocado por imigrantes em lojas de esquina.

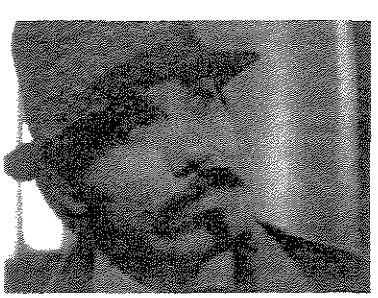
Para agilizarmos a análise, saltemos agora para as cenas finais do filme, na cobertura do edifício Bradburry. No ápice dessa seqüência, Deckard está dependurado numa viga de ferro enquanto é observado por Roy Batty. Quando o *Blade Runner* não consegue mais se manter pendurado à viga, Roy subitamente agarra sua mão, evitando sua queda e puxando-o de volta para a cobertura do edifício. Deckard encontra-se agora totalmente atordoado. Roy

senta-se de frente a ele e diz: "Eu vi coisas que vocês humanos não acreditariam. Naves de ataque em chamas perto da borda de Orion. Vi a luz do farol cintilar no escuro na Comporta Tanhäuser. Todos esses momentos se perderão no tempo... como lágrimas na chuva. Hora de morrer". Assim o andróide chega ao término de seus quatro anos de vida.


Roy Batty (rep. fotograma)

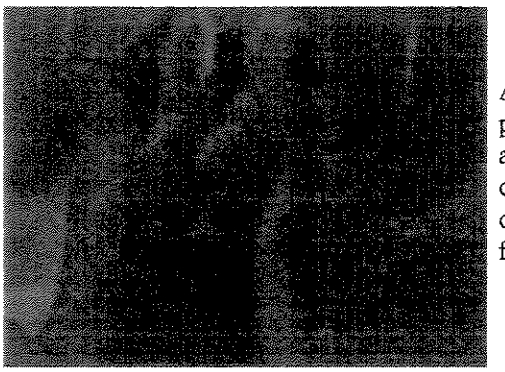
Esta última fala de Roy Batty resume um pouco do sentido da visualidade no universo descrito por *Blade Runner*. Obcecados por fotografias, os replicantes condensam o fetiche da imagem tão difundido na Los Angeles de 2019. Roy Batty é um personagem-chave na iconografia dos olhos de *Blade Runner*. Ávido por imagens, seu lamento derradeiro é exatamente sobre a perda da capacidade de ver, de colecionar imagens em sua memória, de "testemunhar"[18]. Curiosamente, a sensação descrita pelo replicante é bem similar ao que propusera Barthes a respeito da função do indivíduo na contemplação da imagem:

> Diante da única foto em que vejo meu pai e minha mãe juntos, que sei que se amavam, penso: é o amor como tesouro que desaparecerá para sempre; pois quando eu não estiver mais vivo, ninguém poderá mais testemunhá-lo: não restará mais que a indiferente Natureza.[19]


Gaff, figura ambígua e misteriosa (*Bladezone*).

A análise aqui desenvolvida não dá conta de absolutamente todas as referências a olhos presentes no filme. Na verdade, buscou-se destacar as seqüências que porventura fizessem as menções mais diretas. Outras referências aos olhos, mais rápidas ou mais sutis, ocorrem ao longo de toda a narrativa. Dentre elas, devemos citar a caracterização do personagem Gaff, cujos olhos de um azul vivo contrastam com a origem latina do próprio ator Edward James Olmos. Outra passagem relevante é a seqüência em que o replicante Leon embosca Deckard na rua, após este ter "retirado" sua companheira Zhora. Ao pronunciar a sentença de Deckard, "hora de morrer", Leon está com os dedos médio e indicador apontados na direção dos olhos de Deckard, como se estivesse com a intenção de perfurá-los. Quando Roy Batty mata Tyrell, comprimindo sua cabeça, seus dois polegares penetram nas órbitas do empresário, esmagando seus olhos. A propósito, o personagem de Tyrell, "visionário" criador dos Nexus-6, é o único que sugere sofrer de alguma deficiência visual, haja vista as grossas lentes bifocais com que aparece em todos as cenas.

Vale a pena observar que os olhos são um motivo recorrente na obra de Phillip K. Dick, autor do romance que deu origem a *Blade Runner*. A problemática da imagem, da simulação

À esq., Deckard, atacado por Leon; ao lado, assassinato de Tyrell - curiosamente, os olhos são os alvos preferenciais (rep. fotogramas).

e do *fake* são uma constante no universo *dickiano*, pleno de discussões acerca dos fenômenos da percepção (por exemplo, no conto "A Formiga Elétrica") e de mecanismos de vigilância onipresente ("A Fé de Nossos Pais"). Referências aos olhos também abundam em *Minority Report* (2002), filme de Steven Spielberg baseado no conto homônimo de Dick. *Minority* descreve uma sociedade de controle baseada na clarividência e na qual a identidade do indivíduo está atrelada à anatomia de sua retina. Numa seqüência ausente do conto original, o protagonista tem seus olhos trocados cirurgicamente, no intuito de escapar da polícia assumindo outra identidade. Mas seus olhos "originais" serão mantidos consigo para uma eventualidade e, do início ao fim, *Minority Report* estará centrado no fenômeno da visão, da previsão e do olho que tudo vê, num jogo que envolve profundamente o espectador.

Os olhos, em *Blade Runner*, são a principal interface entre o indivíduo e a realidade exterior. Mas são interfaces de "mão dupla", uma vez que também é através dos olhos que se "lê" a realidade interior do indivíduo. Nesse universo tão mediado pelos olhos, há toda uma sorte de extensões tecnológicas desse órgão. Um exemplo marcante é o já citado aparelho Voight-Kampff, mas ainda há muitos outros, bem menos sutis em sua função de otimizar a visão humana e perceber uma realidade muitas vezes apreensível em "camadas"[20].

Olhos tecnológicos

A defesa que fez Galileu – Mensageiro Sideral – do telescópio (perspicillum) diante dos aristotélicos e o elogio que fez Leibniz do microscópio de Leeuwenkoek mostram muito bem que, para eles, esses dispositivos tecnológicos não são meras extensões do olhar, mas próteses da razão corrigindo a visão, ou melhor, que fundam uma nova visão, ensinando aos nossos olhos a ver: a visão é a melhor "faculdade" do conhecer quando ela é determinada pelas leis da geometria e da luz. (André Parente, *Imagem-Máquina*, p. 12)

Tendo em vista o comentário de André Parente acerca do impacto social das tecnologias da imagem, observamos que, em *Blade Runner*, são muitos os instrumentos ópticos ou dispositivos que ampliam o potencial da visão e (alteram) a percepção da realidade. O teste Voigt-Kampff figura nesse rol, e no decorrer da narrativa outros aparelhos serão apresentados. Quando Chew é surpreendido em seu "laboratório de olhos" ele está usando curiosas lentes de aumento sobre a cabeça enquanto trabalha ao microscópio. A microscopia será de extrema relevância para a investigação da realidade ou percepção no universo descrito por *Blade Runner*, conforme exemplifica determinada seqüência em que Deckard constata a origem da escama que obtivera como pista no apartamento do replicante Leon. Nessa passagem, o *Blade Runner* leva a escama ao "Animoid Row", um *setor* de lojas da Los Angeles de 2019 especializado na manufatura e comércio de animais artificiais - o *set* do "Animoid Row" foi construído na "Ridleyville" ao custo de mais de US$ 1 milhão. Deckard entrega a escama a uma comerciante oriental que então a insere num microscópio eletrônico. Surgem no monitor imagens cada vez mais ampliadas, até que é revelado o número de série dessa que é uma escama artificial de cobra. David Dryer observa que

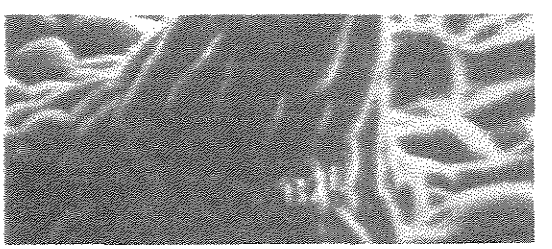


Imagem da escama de cobra ampliada no microscópio eletrônico: impressão do número de série do fabricante, quase em nível molecular, suscita um novo patamar de realidade. O artifício já é capaz de forjar plenamente a natureza, e começa-se a pôr em cheque a própria concepção de real, num universo no qual a imagem é passível de assumir o caráter de verdade absoluta, ou ao menos a única verdade possível (*Bladezone*).

> Quando Deckard e a comerciante cambojana examinam a escama no microscópio, o que você está vendo é uma verdadeira fotografia de microscópio eletrônico. Mas isso não é o close-up de uma escama de cobra – é o broto de uma planta fêmea de maconha! Isso foi providenciado por um homem chamado David Scharf, que acha todo tipo de pequenas coisas interessantes para micro-fotografia (...) E o número de série que você vê na suposta escama, que leva Deckard ao egípcio, foi, eu acho, feito pelo próprio David, apenas retocando sua fotografia de maconha original.[21]

O número de série obtido por Deckard o levará a um fabricante egípcio de cobras artificiais, Abdul Ben Hassan, que por sua vez dará ao policial a pista do bar de Taffey Lewis. É nesse clube que se apresenta a replicante clandestina Zhora. Mas a descoberta de Zhora parte do cruzamento da pista da escama com outra prova também encontrada no apartamento de Leon, uma fotografia, devidamente esquadrinhada por aquele que é o mais interessante "olho eletrônico" apresentado no filme: o *Esper Machine.*

Esper Machine e a metalinguagem

> Mas existe em nossas cidades um só recanto que não seja o local de um crime? Não é cada passante um criminoso? Não deve o fotógrafo, sucessor dos augures e arúspices, descobrir a culpa em suas imagens e denunciar o culpado?
>
> (Walter Benjamin, "Pequena história da fotografia", em *Obras Escolhidas*, p. 107)

Na seqüência do *Esper Machine* (que remete claramente ao *Blow-up* de Antonioni), observamos uma curiosa "brincadeira" do cinema com a fotografia, a qual levanta questões interessantes no que respeita a reflexão em multimeios.

O *Esper Machine* foi o maior dispositivo elaborado pelo modelista Mark Stetson e sua equipe para *Blade Runner*. O aparelho deveria ser a extensão de uma máquina central localizada no próprio departamento de polícia. Conforme consta nas notas de produção do filme, de 1982, o Esper Machine deveria ser "um computador de alta-performance com uma poderosa resolução tridimensional e sistema de congelamento [o qual] pode analisar e aumentar fotos, permitindo aos investigadores vasculhar um quarto sem de fato estarem no local"[22].

Retomemos algumas passagens anteriores no filme. Ao dar início a suas investigações, Deckard revista o apartamento vazio de Leon e, vasculhando uma gaveta, encontra algumas fotografias que serão coletadas como provas para um exame posterior. Dentre as referidas fotografias está uma que chamará a atenção do investigador, a qual retrata o interior de um apartamento, no qual se percebe um homem com o braço direito fletido sobre uma mesa, à esquerda da imagem, alguma mobília e objetos domésticos espalhados pelo espaço e, mais ao centro-direita, um espelho redondo fixo à parede - é pertinente lembrar que a atmosfera da fotografia (sua iluminação, disposição dos objetos, o foco e o espelho retratado) evoca a pintura de Vermeer ou ainda de van Eyck, segundo autores que analisaram a imagem em questão[23]. A esta altura cabe um parêntese para lembrar que a fotografia encontrada no apartamento de Leon representa um fragmento de memória do replicante, e quem tiver visto o filme de Scott irá observar a especial atenção que o diretor dispensa à questão da memória visual. Replicantes "nascem prontos", são emocionalmente inexperientes e produzem incansavelmente um acervo de memórias visuais[24], as quais colecionam como um bem precioso, algo que os humaniza - afinal, que suporte mais adequado à coleção de lembranças fragmentárias que não a fotografia? Sobre esse aspecto, vale a pena retomarmos o que afirma Philippe Dubois acerca da fotografia em geral: "Em suma, é essa obsessão que faz de qualquer foto o equivalente visual exato da lembrança. *Uma foto é sempre uma imagem mental*. Ou, em outras palavras, nossa memória só é feita de fotografias"[25]. Replicantes adoram suas preciosas fotos, e a memória visual lhes será algo recorrente em diversos momentos. Conforme observa Elissa Marder, "Como memórias protéticas, fotografias transformam a realidade do tempo e existência em objetos tangíveis. Em *Blade Runner*, esses objetos planos

tornam-se a prova cabal de que seu portador vive"[26] – paradoxalmente, mas em consonância com a ambigüidade que permeia toda a sua estrutura, o filme também irá insistentemente pôr à prova a noção da fotografia como prova da realidade. Num denso ensaio, Marder sustenta que, em *Blade Runner*, fotografias são usadas como instrumento de análise da mídia fílmica, através de um sistemático desmembramento de seus elementos constitutivos. Marder também remete ao pensamento barthesiano e à represent(ific)ação do cinema ao comentar que

> Enquanto fotografias falam sempre no pretérito perfeito (elas atestam o que Barthes chama o "isto-foi" do referente), o filme destrói o cordão que une a fotografia ao referente (bem como ao passado) pela superposição de imagens umas às outras na construção de um presente ficcional (o "assim-sendo"). E essa disjunção temporal tem a ver exclusivamente com o movimento. (...) Porque o filme, em termos materiais, é uma coletânea de fotografias dispostas em seqüência. Quando elas são postas num projetor, essas imagens mortas parecem assumir vida – elas se movem e falam.(...) Entretanto, é a inexorável "realidade" que nós aceitamos dessas imagens mortas que nos permite investir na ficcionalidade do filme. Uma vez que essas imagens são dispostas no tempo nós tentamos constituir um "presente" através delas.[27]

Passemos então especificamente à seqüência de investigação da fotografia pertencente a Leon no aparelho denominado *Esper Machine*. Deckard encontra-se agora sozinho em seu próprio apartamento. Ele insere a foto num aparelho sobre uma TV, o *Esper Machine*, e automaticamente a imagem é reproduzida no vídeo. O *blade runner* inicia uma investigação minuciosa da fotografia, operando comandos vocais que obrigam o aparelho a ampliar determinadas regiões da imagem, rastrear outros espaços, mudar de ângulo, reduzir e reenquadrar repetidas vezes. Com esse artifício, Deckard literalmente disseca a fotografia, investigando cada região da imagem, cada vestígio suspeito, valendo-se até mesmo de uma segunda imagem presente na primeira: o reflexo no espelho circular. É nessa complexa investigação que o *blade runner* irá descobrir, após diversas ampliações, reenquadramentos e giros de ângulo, a imagem de um indivíduo até então ignorado na fotografia vista a olho nu: uma mulher com tatuagem no pescoço. Após centrar o foco sobre o rosto da mulher e ampliar consideravelmente a imagem, Deckard solicita uma cópia impressa em papel. Curiosamente, a imagem da mulher tatuada tanto no vídeo quanto na cópia em papel não são da atriz Joanna Cassidy, intérprete da replicante Zhora, mas sim de uma atriz substituta anônima[28]. De toda maneira, essa pista levará o *blade runner* a outro replicante e dará início efetivo à caçada nas ruas de Los Angeles. Sobre a seqüência do *Esper Machine*, Giuliana Bruno observa oportunamente que

> Trata-se do mesmo processo de investigação e detecção que vemos em *Blow Up* [filme de Antonioni]: a serialização da imagem estática, a fotografia, produz um novo significado,

uma história, um texto fílmico. A revelação do segredo é um efeito da sequencialização, e conseqüente narrativização da imagem estática.[29]

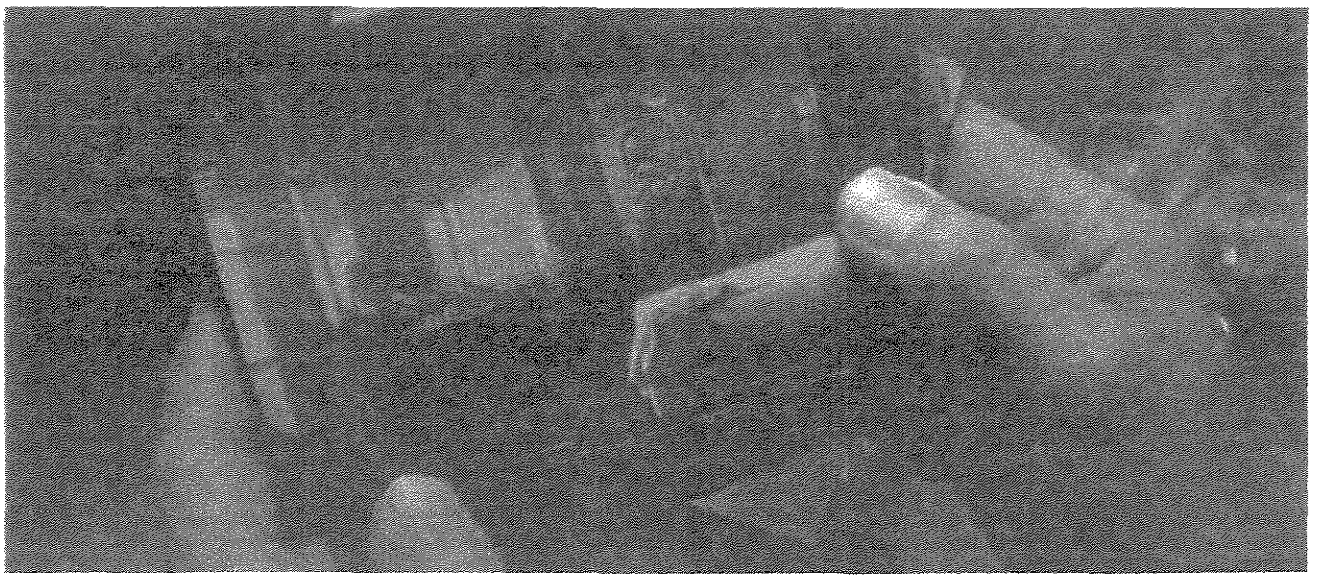
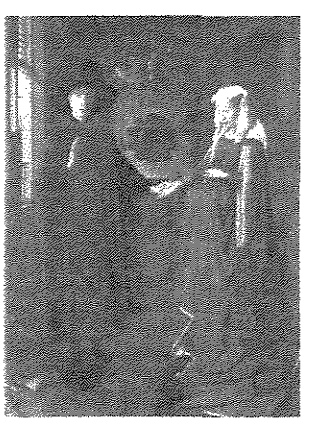
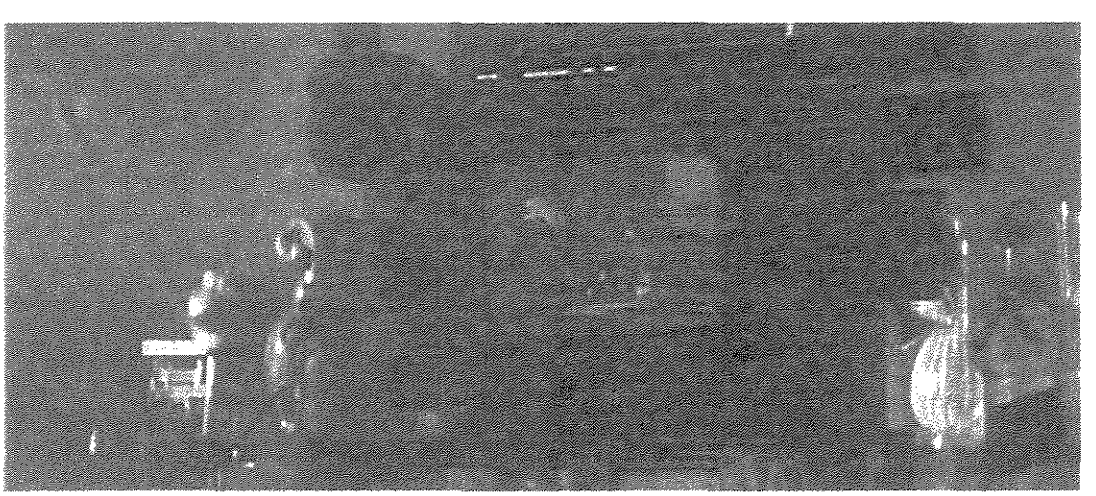


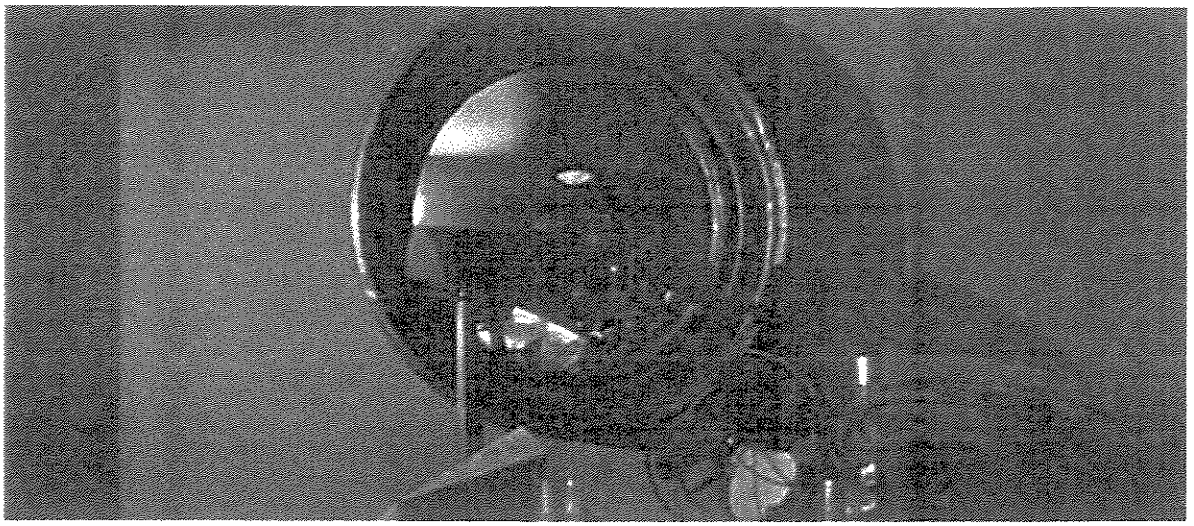
Foto encontrada no apartamento do replicante Leon (*Bladezone*):
composição da imagem remete às pinturas dos flamengos van Eyck e Vermeer – este, suspeita-se hoje, pode ter utilizado os artifícios da câmara escura em sua arte.
Ao lado (esq.), *The Marriage of Gian Arnolfini and Giovanna Cenami* (óleo sobre madeira, 81.8 x 59.7 cm, National Gallery, London) (*WebMuseum:* http:// www.oir.ucf.edu/wm/paint/auth/eyck/arnolfini/).
Ao lado (dir.), tela de Vermeer
A Girl Asleep (87x76, 1657,New York, Metropolitan Museum) (*Vermeer Clickable Map*: http:// www.cacr.caltech.edu/~roy/vermeer/thumb.html).



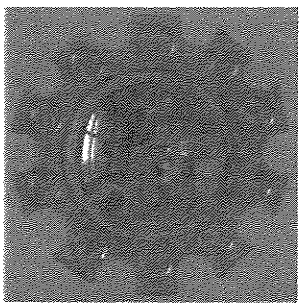


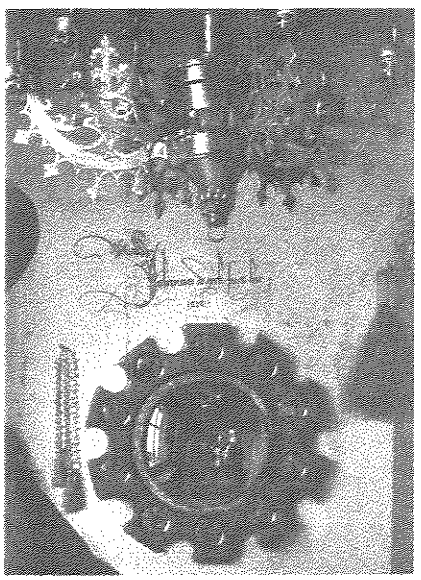


A foto é inserida no *Esper Machine*, que reproduz a imagem esquadrinhada no vídeo. Dispositivo é uma extensão tecnológica da visão humana, capaz de desbravar minúcias de um universo que flerta constantemente com o virtual. Conforme aponta Bukatman, a investigação criminalística ocorre *extra loco*, sendo a busca de pistas operada a partir de um terminal eletrônico. Além disso, o palco dessa mesma busca de pistas não deixa de ser um fragmento de memória externalizado: deparamo-nos com uma nova dimensão de relações entre o público e o privado, o real e o virtual (*Bladezone*).



Acima, o aparelho centra o foco e amplia a porção da fotografia referente ao espelho (*Bladezone*). Imagem dentro da imagem endossa o caráter metalinguístico da seqüência, e remete claramente à pintura de Jan van Eyck (*WebMuseum*). À direira, detalhes do quadro *The Marriage of Giovanni Arnolfini and Giovanna Cenami* - imagem refletida no espelho revela a presença de mais dois indivíduos no espaço retratado pela pintura, sendo um deles o próprio van Eyck. "Jogo" de imagens ou "brincadeira" metalingüística, novos elementos são oferecidos ao espectador numa segunda imagem dentro da primeira, assim como na foto investigada em *Blade Runner.*



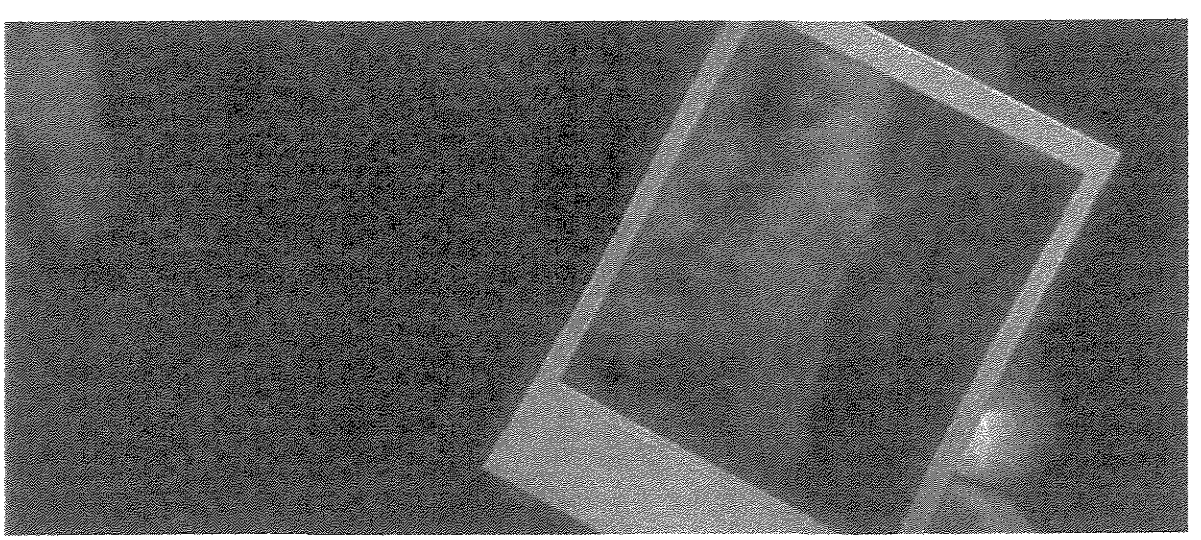




Ampliando ainda mais, o aparelho revela em detalhes a imagem refletida no espelho. A partir de então tem início efetivo o processo de hiper-realização do dispositivo fotográfico, em que o próprio espectador do filme, através do personagem Deckard, adentra o quadrilátero plano da fotografia. O espaço bidimensional ganha uma terceira dimensão, mais ou menos como numa holografia, e diluem-se as fronteiras formais entre fotografia e cinema (*Bladezone*).



A movimentação da imagem levada a cabo pelo *Esper Machine* remete ainda mais ao aparato cinematográfico e também, de certa maneira, ao holográfico. A figura de uma mulher pode agora ser vista (*Bladezone*). Deparamo-nos com uma forma radicalizada de *blow-up* fotográfico: a imagem revela um dado novo, antes ignorado. Segundo Marder, a imagem da mulher tatuada constitui uma metáfora para o espectador; trataria-se, na realidade, de uma imagem projetada pelo próprio Deckard, uma reconstrução de sua própria memória: "Realmente, a fotografia duplicada é a resposta visual do filme às questões, 'Como pode ela não saber o que é?' [pergunta que Deckard faz a Tyrell, sobre Rachel] e 'Como posso saber se sou o que eu sou?'. Quando Deckard 'reconstrói' e 'relembra' a face de Zhora a partir da fotografia de um quarto vazio, ele não pode mais distanciar-se da imagem que cria do replicante, o referente ausente para a fotografia. A fotografia não é mais um receptáculo vazio de um evento passado que assegura a seu portador que ele ainda vive. Todas as marcas de diferenciação que delineariam uma clara divisão entre sujeito e 'coisa', humano e replicante, fotografia e filme, são apagadas[ii]. Convém ressaltar que as observações de Marder não só potencializam a reflexão em torno das principais questões propostas pelo filme – a questão da origem, da inteligência artificial, da consciência, da simulação e da realidade -, mas corroboram a tese de que o personagem Deckard é, ele próprio, um replicante, algo que num primeiro momento parece uma trivialidade narrativa mas que, num exame profundo, revela-se fundamental para a compreensão do discurso de



Deckard solicita uma cópia impressa da ampliação (*Bladezone*). De posse da nova pista, o *blade runner* irá a caça de um novo suspeito nas ruas de Los Angeles. A partir de uma investigação virtualizada, operada a partir de um terminal eletrônico e na qual um fragmento de memória é externalizado e dissecado, obtém-se subsídios para um procedimento policial real. As esferas pública e privada sofrem um rearranjo, assim como as concepções de real e virtual, paticular e coletivo. Elissa Marder observa que, seguindo o caminho inverso de *Blow-up*, em que a fotografia funciona como "memória" de um assassinato que supostamente aconteceu, *Blade Runner* apresenta a fotografia em questão como memória de um crime ainda por acontecer[iii].

Primeiramente, podemos observar na seqüência relatada a descrição que Ridley Scott faz de um mundo largamente baseado nas tecnologias da informação e nos dispositivos ampliadores do potencial dos sentidos. O *Esper Machine*, aparelho "dissecador" de imagens, nada mais é do que uma extensão tecnológica da visão humana, que amplia consideravelmente o poder do sentido em questão, transportando o homem a outro patamar de realidade, renderizado, holográfico e virtual.

Nesse sentido, o fenômeno que observamos na seqüência em questão aproxima-se do processo holográfico, tal como sugere Ismail Xavier. A holografia é uma técnica de reprodução de imagens tridimensionais formulada conceitualmente pelo físico britânico Denis Gabor em 1948. No entanto, a prática da holografia teve de aguardar até o aparecimento da tecnologia do laser no início da década de 1960. Em síntese, uma holografia é uma imagem que guarda as informações tridimensionais do objeto representado. Dessa forma, um observador que se mover em relação ao holograma (Do grego *holos* = todo + *grama* = letra, sinal, marca; o filme sobre o qual se imprime a holografia) poderá experimentar novos pontos de vista observando superfícies recônditas da imagem.[30] Se levarmos em conta o propósito original da teoria holográfica de Gabor, o de aperfeiçoar a microscopia eletrônica, veremos o quanto a seqüência do *Esper Machine*, em *Blade Runner*, concentra o reiterado desejo humano dominar a *mimesis* e conseqüentemente "desvendar" a realidade.

A fotografia investigada por Deckard através de seu aparelho miraculoso extrapola seu caráter ordinário, de imagem estática e bidimensional. Ele penetra a imagem, que se torna agora dinâmica e tridimensional, graças ao rastreio operado pelo aparelho - mais do que o "infra-saber" barthesiano, trata-se agora do acesso a um "hiper-saber"[31]. Deparamo-nos com uma hiper-realização do dispositivo fotográfico; o olhar adentra o espaço e passeia por entre a imagem que, a partir de então, pode revelar segredos inusitados (*blow-up*). Em decorrência dessa hiper-realização, a fotografia ganha um curioso caráter cinemático, na medida em que o aparelho que esquadrinha a imagem vasculha todos os seus meandros, aproximando-se, afastando-se e experimentando novos enquadramentos. O *travelling* na superfície da imagem estática lhe confere esse caráter cinemático, não só enquanto fenômeno observado, mas enquanto *modus operandi*. À imagem congelada da fotografia é conferida uma temporalidade que a aproxima do cinema, numa curiosa "brincadeira" com a micronarrativa estudada por autores como Tom Gunning ou André Gouldrault, ou mesmo uma referência à "microdidática da montagem" proposta por Marcelo Giacomantonio[32]. Scott Bukatman comenta a passagem de maneira bastante esclarecedora:

> Através da ampliação da foto em computador, a imagem é penetrada. Este objeto inerte, um mero traço do passado, torna-se multidimensional e é repentinamente possuído pela presentificação do cinema. Deckard opera comandos como um diretor de cinema

(enquadre à direita...afaste...aproxime...) e ao momento congelado da fotografia é conferida uma nova temporalidade. Uma grade de coordenadas é superposta à imagem, orientando os movimentos do detetive ao longo do terreno da memória externalizada. O clichê da busca por pistas num determinado cômodo ocorre agora a partir de um terminal. A tela, fronteira que separa as realidades eletrônica e física, torna-se permeável; o espaço por detrás dela, tangível. A referida seqüência antecipa as narrativas de *Tron* e *Neuromancer*, nas quais o homem está mais fisicamente inserido no ciberespaço. Também representa, com sua fantasia de controle da imagem, a mais hipnótica meditação sobre o poder do cinema.[33]

Já Elissa Marder faz a seguinte advertência em relação ao procedimento miraculoso descrito na seqüência em questão:

O aparato tecnológico que permite Deckard mudar a perspectiva de uma imagem fotográfica plana, encontrando uma figura escondida numa "reentrância" do quadro é literalmente impensável, mesmo num "paraíso" da tecnologia. Isso porque uma fotografia plana e "morta" – um traço de e um testamento para um evento passado – não pode mudar perspectivas após o fato e permanecer o que chamamos fotografia. A máquina irrompe as fronteiras temporal e espacial do objeto fotográfico. Com a ajuda desse aparato, a fotografia deixa de ser uma fotografia – a imagem do passado é suplementada por imagens presentes aperfeiçoadas pelo movimento e refinada perspectiva.[34]

A fotografia pertencente ao replicante Leon, ampliada no vídeo e investigada por meio de *travellings*, *zooms* e reenquadramentos, tudo isso relatado numa seqüência fílmica exposta ao espectador, põe em colóquio fotografia, vídeo, holografia e cinema, explicitando inter-relações entre diferentes suportes midiáticos. E, no sentido de um universo erigido por imagens-máquinas, somos levados a lembrar das observações de Parente:

As novas tecnologias de produção, captação, transmissão, reprodução, processamento e armazenagem estão aí, como uma realidade incontornável: o telescópio, o microscópio, a radiografia, a fotografia, o cinema, a televisão, o radar, o vídeo, o satélite, a fotocopiadora, o ultrasom, a ressonância magnética, o raio laser, a holografia, o telefax, a câmera de pósitrons, a infografia. São as máquinas de visão, que à primeira vista funcionam seja como meios de comunicação, seja como extensões da visão do homem, permitindo-o ver e conhecer um universo jamais visto porque invisível à olho nu. Do infinitamente pequeno ao infinitamente grande, um novo universo se "descobre", se "desvela", se "cria", em seus movimentos regulares e caóticos, em suas miríades de dobras, em outras faixas do espectro luminoso para além daquelas captadas pelo olho humano, em outros espaços e em outros tempos também.[35]

Conforme aponta oportunamente Bukatman, *Blade Runner* levará às telas uma discussão em torno das tecnologias da informação, simulacros e virtualidade que já não é totalmente inédita[36], mas sem dúvida alguma irá preparar terreno para novas incursões nesse campo, tanto na literatura quanto no próprio cinema, como *Tron*, (1985), e os mais recentes *Estranhos Prazeres* (1995), de Kathryn Bigelow, *Cidade das Sombras* (1998), de Alexander Proyas e *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowsky, para citarmos apenas as produções hollywoodianas do gênero da ficção científica. A "brincadeira" metalingüística apresentada pela seqüência do *Esper Machine* em *Blade Runner* é bastante ilustrativa não só da reflexão em multimeios, envolvendo especialmente as mídias fotográfica e cinemática, mas também se constitui como o embrião de algumas das mais pertinentes questões relativas ao virtual, as quais serão retomadas em inúmeras realizações posteriores. Sem dúvida alguma, a seqüência analisada concentra, de maneira nada ingênua, todo um discurso referente à potência da imagem, às inter-relações midiáticas e ao impacto das tecnologias da informação nas sociedades humanas dos anos 80 e 90. Para finalizar, ainda em relação à seqüência do *Esper Machine*, lembremos de uma digressão de Phillipe Dubois:

> A foto? Não acreditar (demais) no que se vê. Saber não ver o que se exibe (e que oculta). E saber ver além, ao lado, através. Procurar o negativo no positivo, e a imagem latente no fundo do negativo. Ascender da consciência da imagem rumo à inconsciência do pensamento. Refazer de novo o caminho do aparelho psíquico-fotográfico, sem fim. Atravessar as camadas, os extratos, como o arqueólogo. Uma foto não passa de uma superfície. Não tem profundidade, mas uma densidade fantástica. Uma foto sempre esconde outra, atrás dela, sob ela, em torno dela. Questão de tela. Palimpsesto.[37]

A mãe: novamente fotografia e memória

Retomando a temática das imagens estáticas, as fotografias colecionadas pelos replicantes, como podemos constatar na personagem Rachel, são como que uma caução de sua própria existência. Sobre a função psicológica dos "álbuns de família", em linhas gerais, Phillipe Dubois observa que

> Com toda certeza, o que confere tamanho valor a esses álbuns não são nem os conteúdos representados neles próprios, nem as qualidades plásticas ou estéticas da composição, nem o grau de semelhança ou de realismo das chapas, mas sua dimensão pragmática, seu estatuto de índice, seu peso irredutível de referência, o fato de se tratar de verdadeiros traços físicos de pessoas singulares que estiveram ali e que têm relações particulares com aqueles que olham as fotos[38].

A memória visual e sua materialidade momentânea, a foto, "constróem" a identidade de objetos técnicos que almejam *status* humano - Marder observa que "(...) Assim como fotografias, replicantes são mecanicamente reproduzidos, e sua semelhança conosco é medida e prova de uma humanidade que uma vez houve, mas não há mais"[39].

O teste Voigt-Kampff investe exatamente na historicidade para denunciar os replicantes. A propósito desse artifício, convém retomarmos alguns aspectos referentes à relação entre fotografia, identidade e história. Mas o que mais nos interessa agora é a natureza das perguntas com vistas a motivar uma resposta empática; durante a inquisição do replicante Leon, a pergunta formulada por Holden, definitiva para o desfecho da seqüência é: "diga-me, em poucas palavras, tudo que você se lembra de bom em relação à sua mãe". Ora, uma vez que foram "manufaturados", replicantes desconhecem o significado da palavra mãe, especialmente como elemento fundamental da própria história pessoal de cada um, tal como propõe Barthes em suas reflexões sobre a fotografia e, especialmente, a fotografia de sua própria mãe. Em contrapartida, a replicante Rachel, dotada de memórias "falsas", procura atestar a verdade e o direito de sua existência por meio de uma fotografia virtualmente sua, quando pequena, abraçada por sua mãe. "Veja, essa sou eu com minha mãe", exclama Rachel, exibindo a Deckard a imagem que, ontologicamente, comprovaria a veracidade de sua existência. A fotografia de posse de Rachel é bastante análoga à imagem de William Casby, estudada por Barthes em *A Câmara Clara*: "Penso novamente no retrato de William Casby, 'nascido escravo', fotografado por Avedon. A noema é intensa aqui, pois aquele que vejo aí foi escravo: certifica que a escravidão existiu, não tão longe de nós;(...)". Giuliana Bruno faz um diagnóstico muito esclarecedor de toda essa questão em *Blade Runner* ao afirmar que

> A mãe é necessária ao clamor por uma história, à afirmação de uma identidade no

decorrer do tempo. (...) Aquela fotografia [de posse de Rachel, na qual se vê uma mulher e uma criança] representa o traço de uma origem e, logo, uma identidade pessoal, a prova de ter existido e portanto ter o direito a existir. (...) Uma ligação teorética é estabelecida em *Blade Runner*, entre fotografia, mãe, e história. É a conexão também encontrada nos escritos de Barthes sobre a fotografia. Em *A Câmara Clara*, reflexões sobre a fotografia são centradas na figura da mãe, à medida em que esta se relaciona com toda a questão da história. A fotografia e a mãe são o elo perdido entre passado, presente e futuro.[40]



A foto de Rachel (*Bladezone*): prova da natureza humana revela-se uma fraude; as lembranças da replicante não passam de "implantes de memória". Se as fotografias de Leon fazem parte de seu acervo de memórias, a despeito de sua materialidade e disponibilidade no plano real, no caso da replicante Rachel a manipulação do particular vai ainda mais longe: seus implantes de memória, um experimento da Tyrell Corp. com vistas a amortizar a inexperiência emocional de seres com existência pré-determinada, bem como a aperfeiçoar a semelhança entre andróides e humanos - "mais humano que um humano, esse é o nosso lema", menciona o megaempresário Eldon Tyrell - desmoronam as fronteiras entre público e privado. Suas memórias são de outro indivíduo, suas supostas experiências são de conhecimento comum. Provavelmente assim como o unicórnio da mente de Deckard, reproduzido em *origami* pelo personagem Gaff. Conforme observa Adélia de Meneses, "(...) Passado e presente se superpõem: na vida de um replicante, por falta de tempo (foram 'ativados' já adultos) o passado tem que ser criado junto com a experiência do presente"[iv].

Mas aqui nos defrontamos com uma "distração" também prevista no pensamento barthesiano: o referente da imagem fotográfica, algo real, é costumeiramente tomado por algo vivo,

> Pois a imobilidade da foto é como o resultado de uma confusão perversa entre dois conceitos: o Real e o Vivo: ao atestar que o objeto foi real, ela induz sub-repticiamente a acreditar que ele está vivo, por causa desse logro que nos faz atribuir ao Real um valor absolutamente superior, como que eterno (...).[41]

Daí muito da "força de verdade" inerente à fotografia, e de seu poder de atestar aos replicantes a verdade de suas próprias existências.

Se tentássemos resumir grosseiramente os questionamentos propostos por *Blade Runner*, poderíamos dizer que o filme trata, essencialmente, da desconstrução do sujeito, ou desintegração do *self*, numa sociedade pós-industrial sob processo de "desreferencialização". Ao tratar desse denominador comum, o filme aborda questões centrais no que respeita ao debate em torno da pós-modernidade e, a partir dessa noção, justifica-se o aporte estético - o da "lógica do pastiche" -, e narrativo – de desconstrução dos "metarrelatos" – do filme de Scott[42]. Daí a recorrência à fotografia, às questões de origem, às tecnologias da informação e à própria figura dos replicantes, simulacros do humano que perderam o elo com seu referente.

O robô e o replicante: metáforas do poder da imagem

> Mas é o homem que tem a capacidade suprema de produzir semelhanças. Na verdade, talvez não haja nenhuma de suas funções superiores que não seja decisivamente co-determinada pela faculdade mimética.
> (Walter Benjamin, "A doutrina das semelhanças", em *Obras Escolhidas*, p. 108)

Sobre a figura do robô e do replicante, repousa o maior elo de ligação, assim como, paradoxalmente, o maior fator de ambivalência entre *Metropolis* e *Blade Runner*. Isso porque o robô de *Metropolis* e o replicante *de Blade Runner* são sínteses dos respectivos universos descritos por cada um dos filmes; são metáforas de suas respectivas eras e, analisados lado a lado, oferecem uma leitura da transição da modernidade para a pós-modernidade ou, de acordo com o pensamento de Baudrillard, de uma época regida por simulacros de primeira e segunda categorias, para outra regida pelo simulacro de terceira categoria, o *hiper-real* – ainda que nunca nos refiramos a categorias ou épocas estanques, mas sim que guardem uma certa "permeabilidade" ou inter-relação.

O robô de Rothwang em *Metropolis* é inicialmente um ser artificial totalmente mecânico, elétrico e metálico. Construído pelo cientista-bruxo com provavelmente duas finalidades: 1. substituir a mão-de-obra humana e convencional, sujeita a imprevisibilidade e quedas de performance inerentes às próprias contingências biológicas e 2. operar como um simulacro de Hel, falecida mãe de Freder e mulher de Joh Fredersen, objeto do desejo de Rothwang. No entanto, no decorrer da narrativa a invenção não assumirá prontamente nenhuma das duas finalidades: servirá à simulação da líder operária Maria, com o objetivo de sabotar a escalada da organização política proletária.

O robô é um simulacro, contudo um simulacro ainda da ordem do duplo, da "imagem refletida no espelho". Ao artefato será conferida a aparência de Maria mas, como irá comprovar a seqüência da fogueira, este não deixará de ser um *ersatz*, uma reprodução subordinada à original. Por debaixo da aparência que simula a humanidade em carne e osso de Maria, haverá apenas a casca metálica transistorizada. O robô será a imagem de Maria que se desloca do espelho e assume materialidade, tornando-se não viva – pois para haver vida há de se considerar a morte -, mas animada. E a própria mecânica do robô, bem como seu processo de simulação, não deixam de ser metáfora da modernidade, de uma *era da reprodutibilidade técnica* e de escalada da serialização. No entanto, por debaixo da imagem-cópia e retrocedendo-se todo o processo, ainda há um *original*. O robô "encarna" a mecanicidade e automatização da cidade linha-de-montagem, dos vapores, estalidos metálicos e correntes elétricas. Contudo, por debaixo dessa cidade-cópia de uma *polis original* ainda há a "carne da realidade", traduzida na classe operária, sua líder, seu redentor e, enfim, o suposto entendimento que se vislumbra entre a mente que planeja e as mãos que trabalham. Nessa perspectiva pseudomarxista, ainda que para muitos não passe de um *fake*, promove-se um

resgate do original ou mesmo do real em *Metropolis*, num breve ensaio de materialismo.

Em *Blade Runner* o ser artificial é denominado replicante, espécie de andróide que simula com perfeição características humanas, ao mesmo tempo em que tem capacidades como força e inteligência superiores às da média humana (daí a origem do nome replicante: réplica, gerúndio de replicação). As capacidades dos replicantes, como o filme descreve, são manipuladas, tendo este ou aquele andróide uma força "x" e uma inteligência "y" variando conforme o trabalho a que é destinado. Aqui temos uma observação importante: diferentemente do que ocorre em *Metropolis*, o ser artificial em *Blade Runner* é construído com propósitos estritamente econômicos, como força de trabalho mais eficiente e substituta, em ambientes adversos, da força de trabalho humana convencional.

Os replicantes descritos pelo filme são de última geração, denominados Nexus-6, o que pressupõe toda uma "linha evolutiva" de andróides antecedente. Os Nexus-6 são espetacularmente idênticos aos seres humanos. Diferentemente do robô de *Metropolis* e de diversas outras criaturas artificiais da ficção científica, são seres orgânicos, um pouco como o Frankenstein de Shelley. Seu processo de simulação brota do código genético celular e não da montagem de próteses. Embora tenha preservado o caráter artesanal e industrial do fenômeno, o replicante representa um processo de simulação que parte do núcleo para a periferia, para o todo, e não o inverso, da montagem de partes mecânicas específicas com o objetivo de formular um indivíduo completo. A grande diferença que distingue robôs e replicantes enquanto metáforas de época está no fato de que, nos últimos, o processo de simulação está no DNA. Fenotipia (robô) x Genotipia (replicante). Ilustrações do que Baudrillard nomeia simulacro de primeira categoria e simulacro de terceira categoria. Este encontra terreno fértil numa sociedade de *hipermercados*, de fragmentação geográfica e social, centro e periferia, pertencendo à esfera do *hiper-real*; aquele, resultado da modernidade industrial, da linearidade produtiva e de um progresso da técnica que ainda crê na *verdade* e insiste na constante busca do *real*. O robô é um simulacro *subordinado*; o replicante Nexus-6 é *insubordinado*. Este rompeu o elo com o original, "é mais humano que um humano", é *hiper-real*. *Blade Runner*, do início ao fim, parece ilustrar essa tese.

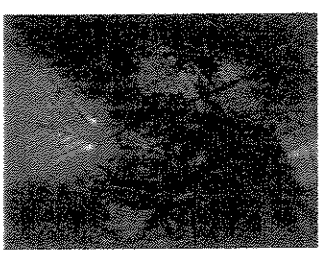
É óbvio que, se da parte de *Metropolis* o robô é "fruto imaginário" da modernização industrial (mundial ou alemã), da consolidação e pesquisa de novas tecnologias de massa e de um progresso técnico-científico particular de uma "era do automóvel", o replicante de *Blade Runner* deve muito aos avanços da tecnologia nuclear, da engenharia genética e da informática. O replicante Nexus-6 é síntese de um tempo em que "o meio é a própria mensagem" (MacLuhan), tempo de suplantação dos *media*, de desterritorialização e esmaecimento de fronteiras entre o real e a simulação. Tudo é experiência e, uma vez experimentado, tem valor igual ou superior ao da realidade. Daí os implantes de memória: uma experiência em si mesma, que não tem vínculo com nenhum referente; embora possa ter tido uma gênese, a memória implantada perde o elo com a origem através de sua serialização. Novamente a simulação, e

de terceira categoria, segundo Baudrillard: uma simulação válida por si mesma, aliás, a única alternativa.

A invasão do vídeo







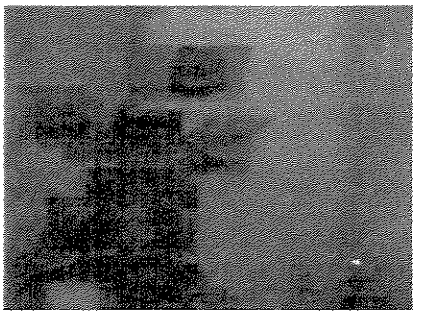
Vídeos por toda parte na Los Angeles de 2019 (rep. fotogramas).

Outro aspecto fundamental a ser observado na Los Angeles de *Blade Runner* é a abundância dos *media*, ou, mais especificamente, a proliferação de imagens videográficas ou informatizadas. A cidade é repleta de painéis eletrônicos ou telas gigantescas, os quais veiculam animações publicitárias ou filmes comerciais à vista dos transeuntes. O vídeo, em *Blade Runner*, domina a paisagem da cidade. Recobre fachadas inteiras e chega até mesmo a invadir os interiores. Quando não chama a atenção pelo gigantismo, as imagens videográficas de *Blade Runner* atiram-se para dentro dos edifícios.

São exemplos do gigantismo o enorme *billboard* que exibe o filme comercial de uma gueixa ou então o anúncio da Coca-Cola; exemplo das "imagens invasivas" é a espécie de dirigível recoberto por telas, que flutua por sobre a cidade exibindo tanto o mesmo filme da gueixa quanto os anúncios de convocação para as colônias interplanetárias, as *Off-World Colonies*, publicidade promovida pela "Shimago-Dominguez Corporation, ajudando a América a entrar no Novo Mundo". Por pelo menos três vezes podem ser observadas do interior de edifícios as imagens veiculadas pelo dirigível.

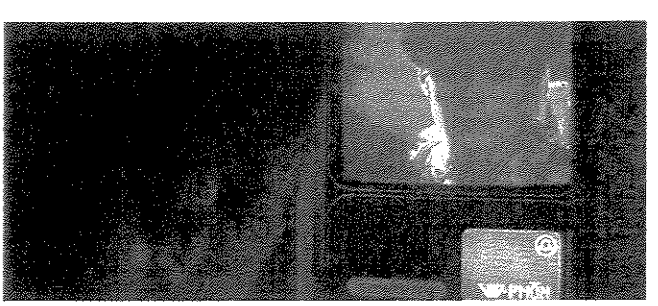
Vídeos ou telas estão presentes em escala menor por toda parte da cidade, das lojas ou barracas comerciais até o interior dos apartamentos. Numa das seqüências iniciais do filme, em que Deckard aguarda atendimento numa lanchonete, o personagem lê jornal de costas para uma vitrine repleta de monitores. As ruas contam com dispositivos audiovisuais que orientam o tráfego de veículos e pessoas, veiculam publicidade e informações: os "Trafficators", projetados especificamente para o filme e estrategicamente dispostos nos quarteirões de *Ridleyville*[43]. De acordo com Paul Sammon,

> Alguns desses "Trafficators" foram preparados para realmente receberem sinais de imagens durante as filmagens de BR, resultando em outro exemplo da mania de Scott por detalhes. Os "Trafficators" foram construídos principalmente a partir de sobras de aviões da Base da Força Aérea de Monthan. Cobertos por poliuretano de alta-densidade esculpido, as telas de vídeo dos "Trafficators" foram obtidas de um dispositivo de radar de avião.[44]


Trafficator (rep. fotograma)

A comunicação corriqueira na Los Angeles de 2019 pode muito bem ser feita por meio de "videofones" (ou VidPhon, conforme notas de produção do filme[45]), aparelhos públicos ou privados que transmitem a voz e a imagem dos interlocutores. Duas vezes em *Blade Runner* ocorrem "videocomunicações". A primeira é uma seqüência que remete claramente a sua equivalente no *Metropolis* de Lang, em que Joh Fredersen comunica-se com o contramestre operário. Deckard está no bar de Taffey Lewis quando dirige-se a um "videofone". Digita um número e Rachel surge no monitor atendendo à chamada. O policial convida-a para um drinque, mas tem sua proposta recusada. A comunicação é interrompida e surge na tela uma tarifa pela chamada. A segunda ocasião é o exemplo de uma "videofonia" móvel, quando Deckard liga para o apartamento de J. F. Sebastian e é (mal) atendido pela replicante Pris. Segundo depoimento de Laurence G. Paull a Paul Sammon,

> Os VidPhons, os quais foram usados tanto por Deckard quanto por Roy Batty no filme [embora a seqüência de Roy ao VidPhon tenha sido cortada da versão definitiva], foi totalmente de improviso. Algumas das partes eram sobras de material, mas boa parte do detalhamento resultou do uso de partes de kits japoneses de contêineres, remodelados para simularem superfícies de telefones públicos, dando-lhes interessantes qualidades de textura. Conceitualmente, o Vid Phon nada mais é que uma versão atualizada de mais de quarenta anos de um telefone público de teclas. É claro, depois de Ridley envolver-se nisso, os VidPhons eram o mais sujo objeto pichado no *set*. Exatamente como um telefone público da esquina.[46]


VidPhon (*Bladezone*).

No que respeita às "telas domésticas", o apartamento de Deckard é um bom exemplo. Há monitores na cozinha, no banheiro, há a TV na sala, componente do Esper Machine, e ainda outros monitores que, supõe-se, tenham função artística ou decorativa, os quais aparecem na seqüência final do filme, em que Deckard reencontra Rachel adormecida em seu apartamento. Somem-se a isso os monitores dos microscópios eletrônicos, do teste Voigt-Kampff e de mais algumas outras passagens, e teremos muito ilustrativamente o que Eduardo Subiratis define como "Screened Existence". De acordo com Subiratis,

Telas nos informam e nos formam; telas nos colocam em contato com o mundo; telas nos controlam; telas expressam nossos desejos e ampliam nossos sentidos; telas registram, reproduzem, produzem, criam; telas descobrem nossa consciência e nosso corpo; telas dão conta de nossa felicidade e de nossa doença... É como se tudo, desde nossos sonhos até as grandes decisões que afetam o futuro da humanidade, se tivesse convertido num prodigioso e monumental efeito de telas.[47]

O Espetáculo

O "império das imagens" descrito por *Blade Runner* vai muito bem ao encontro da concepção da "sociedade do espetáculo" descrita por Guy Debord em 1967. Na personagem Rachel podemos tomar o exemplo mais exacerbado. A replicante tem sua identidade forjada, seus "implantes de memória" são a mais completa metáfora do espetáculo, na justa acepção do termo proposta por Debord. Trata-se da radicalização do espetáculo, tornado a única alternativa de realidade disponível, sem mediação, a seres não menos espetaculares. *Agenda setting*, *fait divers*, simulacros, todos esses conceitos tornam-se ultrapassados ante a espetacularidade do que seria a "memória construída", a concepção de experiências pessoais *in vitro*. Na sociedade pós-industrial da "simulação total", não só as relações econômicas e sociais como a própria constituição de individualidade e identidade são moldadas sob o espectro do espetáculo. E nesse particular temos mais um ponto de diálogo com o *Metropolis* de Fritz Lang, uma vez que no filme alemão já surge, antecipadamente, o debate sobre uma "sociedade do espetáculo".

Metropolis já é em si mesmo um filme-espetáculo. Relata a luta de classes adotando o fio condutor misto da trajetória épica e do romance folhetinesco, com o objetivo de transmitir uma ideologia particular tomada como verdade universal, e amparada na espetacularidade de narrativas bíblicas. Em *Metropolis*, tudo é espetáculo: a monumentalidade (a cidade); as novas tecnologias da informação (o "videofone"); o robô enquanto metáfora da teledifusão; o cataclisma catártico (a inundação subterrânea); a reconciliação (o aperto de mão). Retomando Debord, "A sociedade que se baseia na indústria moderna não é fortuita ou superficialmente espetacular, ela é fundalmentalmente *espetaculoísta*"[48].

Contudo, o espetáculo em *Metropolis* ilustra o conceito debordiano de *espetacular concentrado*, enquanto que em *Blade Runner* observamos com mais propriedade o *espetacular difuso* ou ainda *espetacular integrado*[49]. Isso porque, em *Metropolis*, temos uma aguda organização vertical, partindo do todo-poderoso personagem Joh Fredersen para as massas operárias totalmente devotadas à rotina produtiva da cidade. Todo o poder converge para a Moderna Torre de Babel, e de lá irradia a decisão e a vigilância sobre as legiões de trabalhadores que não são "entretidas" senão pelos extenuantes turnos de trabalho. Em *Blade Runner*, embora se conserve uma certa organização "piramidal" de poder, observamos mais intensamente o ultraconsumismo e a máquina midiática operando no nível das ruas. Na Los Angeles de Scott, mercados e mais mercados disputam espaço no chão, com uma oferta de produtos que vai de cobras e corujas artificiais a olhos humanos. E, tanto quanto ou ainda mais massiva é a oferta de imagens, o bombardeamento publicitário e institucional, dos grandes *bilboards* com gueixas atraentes aos dirigíveis que clamam "Let's Go to the Colonies!" (as colônias interplanetárias, espécie de "balneário" para as classes mais favorecidas). Aliás, no tocante à proliferação de imagens, *Blade Runner* se apresenta como uma fiel ilustração da

precessão de simulacros proposta por Baudrillard. Se em *Metropolis* temos a referência ao duplo no robô de Rothwang, cópia de Maria, mas uma imagem ainda subordinada a seu original, em *Blade Runner* impera o simulacro puro, no qual imagens rompem definitivamente com um suposto original – os replicantes são ótimo exemplo. A Los Angeles de 2019 se apresenta como um gigantesco "parque temático" onde o simulacro precede a realidade, uma vez que esta é totalmente determinada por imagens ou codificações genéticas em nível microscópico. O exame da escama ao microscópio é um ótimo exemplo: imagens cada vez mais aguçadas destrincham a realidade do objeto investigado que, por sua vez, revela-se parte do simulacro de uma cobra. As imagens irão determinar diferentes patamares de real, ou melhor, agora de *hiper-real*. Sobre a tecnocracia das imagens tão difundida no universo descrito por *Blade Runner*, convém retomarmos o que Debord comenta em relação ao instrumental do espetáculo:

> O espetáculo, como tendência a fazer ver (por diferentes mediações especializadas) o mundo que já não se pode tocar diretamente, serve-se da visão como o sentido privilegiado da pessoa humana – o que em outras épocas fora o tato; o sentido mais abstrato, e mais sujeito à mistificação, corresponde à abstração generalizada da sociedade atual[50].

Mais adiante, o autor complementará seu raciocínio constatando que

> No plano das técnicas, a imagem construída e escolhida por outra pessoa se tornou a principal ligação do indivíduo com o mundo que, antes, ele olhava por si mesmo, de cada lugar aonde pudesse ir. A partir de então, é evidente que a imagem será a sustentação de tudo, pois dentro de uma imagem é possível justapor sem contradição qualquer coisa[51].

Dessa forma, a imagem enquanto instrumento do espetáculo é um aspecto trabalhado pioneiramente em *Metropolis* e retomado por *Blade Runner*, décadas depois. Conforme vinha-se indicando, no filme alemão, quando o robô de Rothwang assume a forma da líder operária Maria e começa seu projeto de sabotagem do movimento operário, temos talvez o início do debate sobre as simulações na cinematografia de ficção científica, posto que, desta vez, o cinema já admite trabalhar com artifícios imaginários de controle social e virtualização da realidade. Em *Metropolis* surge esse discurso embrionário relativo ao espetáculo da simulação, obviamente em conformidade com a conjuntura de sua época, período em que o cinema se consolidava enquanto meio de comunicação de massa dos mais sofisticados. *Blade Runner*, por sua vez, retoma a mesma discussão, embora tendo em vista o instrumental real e até mesmo imaginário disponível em sua época, nos anos 80, período já maciçamente familiarizado com a televisão e de grande impulso quanto à tecnologia informática.

Conforme aponta Eduardo Subiratis,

> O conceito contemporâneo de espetáculo compreende estes três elementos: a destruição da experiência individual da realidade, a cenarização da existência individual desde o vídeo até o desenho dos espaços cotidianos, e a formulação global do real como uma obra de arte em grande escala – a política como obra de arte, ou melhor, como espetáculo[52].

Blade Runner centra o foco especialmente sobre os dois primeiros aspectos, a destruição da experiência individual da realidade e a cenarização da existência individual desde o vídeo até o desenho dos espaços cotidianos. A replicante Rachel e o próprio Deckard são personagens que concentram o discurso relativo à aniquilação da experiência individual, uma vez que a própria identidade do *Blade Runner* é posta em cheque, gerando toda uma polêmica quanto ao fato de ele ser ou não um andróide. Aliás, o público espectador é convidado a fazer parte desse questionamento, uma vez que há "filmes" diferentes com base na autenticidade ou não da humanidade do personagem Deckard. A ambigüidade de *Blade Runner* deixa ao espectador a escolha de ter assistido à uma narrativa que pode ser interpretada literalmente, ou seja, com confiança nas imagens, ou alternativamente, isto é, aceitando o pressuposto dos simulacros. Dessa maneira, o filme de Scott investe na crítica melancólica da sociedade contemporânea.

Por sua vez, *Metropolis* parece, ainda que de maneira contraditória, reacreditar a experiência individual da realidade. No entanto, o filme alemão investe notoriamente no terceiro aspecto relativo ao espetáculo citado por Subiratis, o da "formulação global do real como uma obra de arte em grande escala – a política como obra de arte, ou melhor, como espetáculo. De fato, a política "em" *Metropolis* e a política "de" *Metropolis* comportam-se nos padrões de espetáculo que aqui discutimos. Daí o próprio fato de o filme ter despertado tantas hipóteses relativas a seu alinhamento ideológico com o nazismo que estava por vir. De toda maneira, *Metropolis* e *Blade Runner*, cada qual à sua maneira, ilustram com perfeição seus respectivos "espetáculos" contemporâneos.

Notas

[1] *A Metalinguagem*, p. 71. Contudo, é importante considerar o que Chalub comenta anteriormente: "(...) [a metalinguagem] tem sua origem, modernamente, nos estudos sobre poética; mas a retórica – estudo do discurso e suas regras – desde Aristóteles, já pensava a linguagem." (*Ibid.*, p. 18).

[2] CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. *Dictionary of Symbols*, p. 362.

[3] CIRLOT, Juan-Eduardo. *Dicionário de Símbolos*, p. 427.

[4] PARENTE, André. *Imagem-Máquina*, p. 12.

[5] "To begin with I should say that I am a visual person. I experience with my eyes and never, or only rarely, with my ears - to my constant regret. I love folk songs, but nothing would induce me to go to a concert or an opera." (EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 9).

[6] Sobre esse aspecto ver EISNER, Lotte, *Fritz Lang*, p. 83. A autora assinala que "In this silent film, sound has been *visualised* with such intensity that we seem to hear tha pistons' throb and the shrill sound of the factory siren with their radiating trumpet-like rays of light".

[7] Chevalier e Gheerbrant observam que, na tradição oriental, "Abrir os olhos era um rito de iniciação e de demonstração de conhecimento. Na Índia, imagens sagradas tinham seus olhos 'abertos' no intuito de traze-las à vida" (*Dictionary of Symbols*, p. 363).

[8] EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 91.

[9] CIRLOT, Juan-Eduardo. *Dicionário de Símbolos*, p. 427.

[10] *Ibid.*, p. 428.

[11] *Ibid.*, p. 428.

[12] SAMMON, Paul. *Future Noir – The Making of Blade Runner*, p. 109.

[13] Mark Stetson comenta no livro *Future Noir: The making of Blade Runner*, de Paul Sammon, que o referido corte, da filmagem do modelo do prédio da Tyrell, em maquete, para o interior da sala do interrogatório, resultou num dos mais bem-sucedidos e eficientes *raccords* entre uma miniatura e um cenário em tamanho real (p. 238).

[14] *Ibid.*, p. 106.

[15] Neste ponto cabem parênteses: conforme apontam alguns autores, o teste Voigt-Kampff não é 100% seguro, uma vez que trabalha com probabilidades, num sistema de eliminação. Indica o quanto um indivíduo pode ser um andróide, ao invés de constatar a condição humana.

[16] SAMMON, Paul. *Future Noir – The Making of Blade Runner*, p. 107.

[17] Paul Sammon observa que já na seqüência do interrogatório de Leon o personagem apresenta o brilho característico dos replicantes, embora isso seja de difícil percepção. "A razão dessa dificuldade foi que a seqüência do VK de Brion James (Leon) foi rodada mais cedo na produção com pin lights: Ridley Scott mais tarde refinou o efeito de olhos brilhantes dos andróides através de um vidro meio-espelhado montado num ângulo de 45° sobre a câmera (...)". "(...) The

reason for this difficulty was that Brion James' V-K scene was shot early in the production with pin lights: Ridley Scott later refined de 'glowing android eyes' effect by bouncing light off a half-mirrored glass mounted at a forty-five degree angle on the câmera (...)". (*Ibid.*, p. 108-9.

[18] DEUTELBAUM, Marshall. "Memory/Visual Design: The Remembered Sights of *Blade Runner*", in *Literature/Film Quarterly*, Jan 89, pp.66-72.

[19] BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*, p. 140.

[20] ZAKAI, Amotz. "The City, Eyes and Christ in Blade Runner", p. 2, http://www.rit.edu/~aaz5876/bladerun.htm

[21] SAMMON, Paul. *Future Noir – The Making of Blade Runner*, p. 147.

[22] *Ibid.*, p. 146.

[23] Cf. BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*, p. 46.

[24] Sobre a memória visual, Dubois comenta Cícero: "(...) 'de todas as nossas impressões, as que se fixam mais profundamente na mente são as que nos foram transmitidas pelos sentidos; ora, de todos os nossos sentidos, o mais sutil é a visão; recorrer à imagem é, portanto, o meio mais seguro de conservar a lembrança de algo, mesmo se se tratar de uma palavra, ou de um pensamento' – *De oratore* II, 87, 357. Será, portanto, necessário traduzir em imagens. *Escrita interior em imagens*. A memória será visual ou não. Mas o exercício visual dessa memória será feito *em pensamento* (...)". *O Ato Fotográfico*, p. 316.

[25] *Ibid.*, p. 314.

[26] MARDER, Elissa. "*Blade Runner*'s Moving Still", in *Camera Obscura*, p. 96.

[27] *Ibid.*, p. 95-7.

[28] O ator Rutger Hauer comenta que: "Harrison examinando aquela fotografia é uma de minhas seqüências favoritas no filme, porque ela diz 'veja-me criar uma mentira'. Todo o processo é obscuro. Uma imagem de uma pessoa que realmente poderia ser qualquer um. Um homem, uma mulher, alguém usando uma peruca, qualquer um. E a mentira? Há muitas. Uma é que há dois Roys naquele quarto, eu e um substituto. Outra é que lá há uma falsa Zhora. Uma terceira mentira é que a própria foto é uma mentira – você pensa que há apenas uma pessoa no quarto, mas há duas. Então, toda a seqüência do Esper mostra como você pode brincar com imagens e contar uma história e, ao mesmo tempo, desacredita-la totalmente. O que é justamente como fazer um filme, pense nisso. Mas a verdade daquela foto é – não há verdade" (*Op. cit.*, p. 146).

[29] BRUNO, Giuliana. "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", in *October*, nº 41, p. 73.

[30] A teoria formulada por Gabor tinha por objetivo original melhorar os resultados da microscopia eletrônica, mas acabou servindo à constituição de uma nova mídia. "A montagem holográfica tradicional consiste de uma fonte de luz coerente e monocromática (hoje utilizamos o laser), que é dividido em dois percursos. Um deles ilumina diretamente o objeto a ser holografado, enquanto outro ilumina o filme holográfico, servindo de referência. No plano do filme ocorrem interferências destrutivas e construtivas entre o feixe de referência e o feixe refletido pelo objeto, que são registradas na forma de franjas microscópicas claras e escuras. Estas franjas contêm a totalidade da informação da frente de ondas luminosas refletidas pelo objeto, inclusive sua fase [a fotografia trabalha apenas com a amplitude da onda luminosa, a holografia com a amplitude e a fase]. Quando o filme holográfico revelado é iluminado pelo mesmo ângulo em que foi atingido pelo feixe de referência no momento da exposição, e com o mesmo tipo de fonte de luz, o feixe objeto é reconstruído mostrando toda a tridimensionalidade do objeto original, visível daquele ponto de vista" (Laboratório de Holografia da UFMG http://www.eba.ufmg.br/hololab/historico/html).

O método de Gabor foi aperfeiçoadp pelo cientista russo Yuri Denisiuk em 1962, permitindo que a holografia pudesse ser visualizada com luz branca. Mais tarde, Stephen Benton, da Polaroid, inventou o método "arco-íris" de holografia, de visualização mais fácil (VIDECOM http://www.videcom.com.br/vcbholog.htm).
"Um holograma, por sua vez, também é plano, mas a imagem registrada nele não o é. Quando olhamos para um holograma e nos movemos em relação à ele, podemos perceber claramente a profundidade tridimensional da imagem. Podemos nos colocar de modo a ver atrás dos objetos que estão na frente da imagem. Esta propriedade é chamada paralaxe e está intimamente relacionada com o processo de percepção visual. A paralaxe é definida como o deslocamento aparente de um objeto observado devido à diferença entre dois pontos de vista. Nossos dois olhos percebem pontos de vista ligeiramente diferentes, que são combinados no cérebro para nos dar a impressão de tridimensionalidade e profundidade das imagens. (...) Um holograma grava, na realidade, uma infinidade de pontos de vista de uma imagem, permitindo que nosso cérebro reconstrua o efeito tridimensional original da mesma. Já uma fotografia registra apenas um único ponto de vista da imagem, resultando numa imagem plana. Se você tirar duas fotografias de uma mesma cena com pontos de vista ligeiramente diferentes (usando a distância entre os dois olhos para servir de referência), é possível reconstruir uma imagem estereoscópica que dá um certo efeito 3D, mas apenas daquele ponto de vista específico, como se você estivesse olhando para um objeto tridimensional, mas sem poder se mover em relação a ele. Um holograma funciona exatamente como uma pequena janela dimensional, onde a cena é carregada junto com ele" (Laboratório de Holografia da UFMG http://www.eba.ufmg.br/hololab/historico/html).
No Brasil, a holografia foi introduzida pelo físico argentino e professor da Unicamp José J. Lunazzi em 1974, e o artista plástico, cineasta e videomaker Moysés Baumstein tornou-se um dos pioneiros da mídia no país ao iniciar suas pesquisas em holografia em 1983.

[31] Cf. BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*, p. 51.

[32] Em *Os Meios Audiovisuais*, Marcelo Giacomantonio propõe uma "microdidática da montagem" através do esquadrinhamento e recorte de uma fotografia, para posterior seleção e organização dos fragmentos, com vistas à constituição de uma narrativa linear (p. 58-9).

[33] BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*, pp. 46-7.

[34] MARDER, Elissa. "*Blade Runner*'s Moving Still", in *Camera Obscura*, p. 102.

[35] PARENTE, André. *Imagem-Máquina*, p. 13-4.

[36] Se fizéssemos um retrospecto da abordagem do tema do simulacro no cinema, talvez precisássemos remontar a seus primórdios, passando obrigatoriamente pelo *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, e não nos esquecendo de que tal tema constitui um caráter inerente ao próprio fenômeno cinematográfico.

[37] DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*, p. 326.

[38] *Ibid.*, p. 80.

[39] MARDER, Elissa. "*Blade Runner*'s Moving Still", in *Camera Obscura*, p. 97.

[40] BRUNO, Giuliana "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", in *October*, nº 41, p. 71.

[41] BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*, p. 118.

[42] Dois conceitos tomados de autores de diferentes correntes de pensamento acerca da pós-modernidade, Fredric Jameson e Jean-François Lyotard, mas ambos de importância fundamental para este estudo, conforme poderemos observar detidamente mais adiante.

[43] SAMMON, Paul. *Future Noir – The Making of Blade Runner*, p. 102.

[44] *Ibid.*, p. 102.

[45] Cf. *Ibid.*, p. 102-103.

[46] *Ibid.*, p. 102-103.

[47] SUBIRATIS, Eduardo. *Vanguarda, Mídia, Metrópoles*, p. 45.

[48] DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*, p. 17.

[49] Sobre os conceitos de espetáculo concentrado, difuso e integrado, Cf.: DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espatéculo / Comentários sobre A Sociedade do Espetáculo*, p. 172.

[50] DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espatéculo*, p. 18.

[51] *Ibid.*, p. 188.

[52] SUBIRATIS, Eduardo. *Vanguarda, Mídia, Metrópoles*, p. 44-5.

Notas das legendas

[i] MARDER, Elissa. "Blade Runner's Moving Still", in *Camera Obscura*, p. 104.

[ii] Aqui podemos fazer um pequeno desvio para tratarmos de uma dúvida que sempre pairou sobre as discussões em torno de *Blade Runner*. É sabido que Ridley Scott procurou imprimir um caráter fortemente ambíguo a seu filme, tornando-o passível de diferentes leituras – talvez esse o ponto mais atraente da narrativa. Recentemente, o diretor admitiu ter trabalhado desde o princípio com a perspectiva de Deckard ser mesmo um replicante. A título de curiosidade, para alguns cinéfilos e estudiosos de *Blade Runner* Deckard é um replicante, na verdade um dos Nexus-6 amotinados, capturados e "reprogramado" com implantes de memória (a exemplo de Rachel), enquanto os verdadeiros *blade runners* seriam Holden, ou ainda Gaff. Embora tal conjectura nos traga o sério risco de uma interpretação excessivamente pessoal e subjetiva, a mesma não deixa de ser sugerida em detalhes como o diálogo entre Bryant e Deckard (em que o comissário menciona um número que não confere com o dos replicantes a serem perseguidos), a estranha luminosidade das pupilas de Deckard numa rápida passagem do filme (índice da natureza artificial), o fato de Roy Batty já conhecer o nome de Deckard, a intrigante fala de Gaff "você fez realmente um trabalho de homem" e, finalmente, o "sonho do unicórnio", ligado às seqüências finais envolvendo o *origami*.

[iii] MARDER, Elissa. "Blade Runner's Moving Still", in *Camera Obscura*, p. 103.

[iv] MENESES, Adélia Bezerra de. "Blade Runner somos todos nós", in *Do Poder da Palavra*, p. 129.

A Construção da Lenda

O duplo

O mito do duplo está presente em nossos dois filmes objeto de estudo, manifestando-se de maneira particular em cada um deles. Conforme afirma Nicole Fernandez Bravo, o mito literário do duplo tem particular afinidade com o gênero da ficção fantástica e, por extensão, da ficção científica[1]. Ademais, o mito do duplo acomodou-se confortavelmente no gênero da ficção científica, especialmente nos contos, romances e filmes que tratam de sociedades futuristas, não só pelos contextos propícios ao livre fluxo de robôs e andróides, simulacros do humano, mas pelo simples motivo de que a própria tecnologia em si não é senão um duplo do homem. O pensamento de Gilbert Simondon citado por Laymert Garcia dos Santos é esclarecedor aqui: "A máquina é um gesto humano depositado, fixado, que se tornou estereotipia e poder de reflexão"[2]. É impossível pensarmos em tecnologia sem o homem, embora não raro tenhamos a impressão de ela ser uma instância à parte, um verdadeiro "outro" ambíguo, ora "adversário", ora "anjo da guarda" da humanidade – ou seja, um legítimo duplo. Um filme em particular que aborda claramente esse paradoxo é o recente *Inteligência Artificial* (*AI-Artificial Intelligence*, 2001), de Steven Spielberg, no qual milênios após a extinção completa da humanidade, extraterrestres fazem contato com um menino-robô, nada mais nada menos que um duplo, último elo de ligação entre ET´s arqueólogos e uma raça humana extinta. Esse elo é a tecnologia que duplica o homem, que o simula com perfeição (tal qual um espelho), a ele está indicialmente ligada, embora apareça sempre como um "outro".

Mas voltemos a nossos filmes. Em *Metropolis*, o tema do duplo é trabalhado de maneira bem evidente, uma vez que se trata de uma produção alemã da década de 1920, não muito distante da tradição romântica que deu novo fôlego ao mito. Foi Jean-Paul Richter quem cunhou o termo *Doppelgänger* em 1796, que significa não só "duplo" ou "segundo eu", mas também se traduz literalmente por "aquele que caminha ao lado" ou "companheiro de estrada"[3]. Embora o mito do duplo tenha atingido sua apoteose com o romantismo alemão, não devemos nos esquecer de que se trata de um tema ancestral. Conforme bem lembra Bravo, "antigas lendas nórdicas e germânicas contam o encontro com o duplo; a libertação do duplo é um acontecimento nefasto que muitas vezes pressagia a morte"[4].

Já Édipo pode ser reconhecido como um paradigma do homem "desdobrado", segundo J. P. Vernant, e tanto na cosmogonia grega quanto no *Gênesis*, o homem é descrito como um ser bipartido (homem/mulher, corpo/alma), que em algum momento houvera sido uno. Sobre isso Bravo comenta que,

> Em todos esses mitos, o homem é interpretado como possuidor de uma natureza dupla – em particular, masculina e feminina. A estrutura do homem interior pressupõe a união de dois elementos diferentes: concepção que está presente, nas religiões tradicionais, na separação entre alma e corpo.[5]

Uma das definições mais imediatas do duplo é o *alter ego*. Contudo, ao pesquisarmos minuciosamente a exploração do duplo em diferentes épocas por autores diversos, veremos como este mito se torna maleável. Bravo cita o estudo de Kepler, para quem "(...) o duplo é ao mesmo tempo idêntico ao original e diferente – até mesmo o oposto dele"[6]. Figura paradoxal que pode representar simultaneamente o oposto e o complementar, o duplo irá sempre operar através da *metáfora* ou da *metonímia*, ou seja, deverá ser similar ou manter uma relação de contigüidade com o "outro"[7]. Kepler propõe sete categorias ou modalidades de duplo: o perseguidor, o gêmeo, o(a) bem-amado(a), o tentador, a visão do horror, o salvador e o duplo no tempo. Ao contrário do que comumente se pensa, o mito do duplo não se encontra restrito apenas ao artifício da duplicação física da personagem (o espelho, o sósia). Pode ser trabalhado, de fato, de formas ainda mais complexas. Bravo explica em parte a "versatilidade" do tema lembrando que

> O mito do duplo, no Ocidente, acha-se em estreita ligação com o pensamento da subjetividade, lançado pelo século XVII ao formular a relação binária sujeito-objeto, quando até então o que prevalecia era a tendência à unidade. (...) Desde a Antigüidade até o final do século XVI, esse mito simboliza o homogêneo, o idêntico: a semelhança física entre duas criaturas é usada para efeitos de substituição, de usurpação da identidade, o sósia, o gêmeo é confundido com o herói e vice-versa, cada um com sua identidade própria. A tendência à unidade prevalece também quando um personagem desempenha dois papéis. A partir do término do século XVI, o duplo começa a representar o heterogêneo, com a divisão do eu chegando à quebra da unidade (século XIX) e permitindo até mesmo um fracionamento infinito (século XX).[8]

Assim, o tema do duplo será tratado de diferentes formas no transcorrer das épocas. Desde a Antiguidade, com Sófocles em *Édipo Rei* (430 a.C.), no qual o duplo estará encerrado num mesmo personagem, investigador e assassino, juiz e réu, filho e marido, rei e pária, e posteriormente com Plauto, em *Os Menecmas* (*Menaechmi*), obra que narra as confusões desencadeadas pela co-existência de dois gêmeos idênticos e homônimos, representada pela primeira vez em 296 a.C. Muito depois virão as abordagens do duplo de Hans Christian Andersen em seu conto *A Sombra* (*Skyggen*, 1847), no qual invertem-se os papéis de uma sombra e seu senhor, e as versões de Robert Louis Stevenson para o mito em *Markheim* (1887), conto no qual o duplo obscuro, misto de adversário e aliado, pode ser reconhecido como uma facção do próprio sujeito, ou ainda *O Médico e o Monstro* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886), obra-prima do tema na qual observamos novamente um indivíduo dúplice, salvador e assassino, santo e demônio, desdobrado fisicamente em duas personalidades diversas, mas que no fundo partilham a mesma essência[9]. Também havemos

de considerar *O Retrato de Dorian Gray* (*The Picture of Dorian Gray*, 1891), de Oscar Wilde, no qual identificamos um duplo técnico que leva à "visão do horror", e, finalmente, para citarmos ao menos um exemplo famoso no cinema, *O Estudante de Praga* (1913), de Paul Wegener, mais um duplo fantástico de espelho, inspirado no *A Maravilhosa História de Peter Schlemihl* (*Peter Schlemihls Wundersame Geschichte*, 1814), de Chamisso. Todavia, páginas e mais páginas talvez fossem insuficientes para a listagem de todas as obras literárias, teatrais ou cinematográficas que já abordaram o mito do duplo. Ainda haveria muitos outros autores dignos de menção num estudo mais abrangente, tais como Grajales em *Rei por Semelhança* (*El Rey por Semejanza*, 1600), Lope de Vega em *Confusão no Palácio* (*El Palácio Confuso*, 1630), Cervantes em *Dom Quixote* (*El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, 1605-15), Rimbaud ("je est un autre", em *Carta a Demeny*, 1871), Goethe em *Fausto* (parte I, 1808), Gustav Meyrink em *O Golem* (*Der Golem*, 1915) Hoffmann em *Os Autômatos* (*Die Automate*, 1819) ou *Os Duplos* (*Die Doppelgänger*, 1821), Borges em *Ficções* (*Ficciones*, 1956) ou *O Criador* (*El Hacedor*, 1960), Julio Cortázar em *Rayuela* (1963) e Carlos Fuentes em *Todos los Gatos son Pardos* (1970). Como se vê, de Sófocles até hoje (e talvez mesmo antes dele), o tema do duplo tem se apresentado como uma verdadeira obsessão do imaginário humano.

No ensaio "O Médico e o Monstro: um estranho caso", Vicente Cechelero assinala oportunamente que

> O efeito *Doppelgänger* está presente como um estopim do que acaba minando o *establishment* ou *status quo* em que o homem socializado, civilizado, fossilizado nos costumes e na hipocrisia social, acaba por perder seu senso do natural, sua função sensual no ritmo da natureza, seu senso propriamente antropológico perdido no caminho da caverna até o palácio de Buckingham.[10]

As observações de Cechelero são especialmente úteis para nossa análise em *Metropolis* e *Blade Runner*: o duplo como um fator de desarranjo do tecido social. No filme alemão, o duplo manifesta-se de forma mais evidente com a personagem Maria. Sua réplica, o sinistro robô, atua como um usurpador, na modalidade do sósia proposta por Kepler. Nesse sentido, convém remetermos também ao estudo do duplo de autoria de Freud, sob o corte teórico da psicanálise. Freud chegou à conclusão de que o duplo pode ser tratado como um "retorno do reprimido", uma porção ou faceta não estranha ou exterior, mas familiar ao indivíduo (*heimlich*), que por tempos foi reprimida pela consciência e relações sociais para finalmente irromper à tona como algo aparentemente estranho e imprevisível (*unheimlich*). Em sua análise do *doppelgänger* em *Blade Runner*, baseada no pensamento freudiano, Joseph Francavilla esclarece que

> Freqüentemente os duplos cindidos demonstram contraste entre si, embora sejam similares e constituam metades ou partes de uma personalidade total. Cada parte parece antitética, mas complementar, estranha, mas familiar, antagonista, mas solidária.[11]

O robô de *Metropolis* é um duplo duas ou ainda mais vezes. Foi concebido por Rothwang como o duplo de sua amada Hel, falecida esposa de Joh Fredersen, por quem o cientista nutre uma paixão doentia. Também pode ser considerado, por si só enquanto robô, um duplo do homem operário. Numa segunda etapa o robô assumirá sua função de duplo mais evidentemente: de acordo com a vontade de Joh Fredersen e graças aos talentos mágicos e científicos de Rothwang, o artefato tomará o lugar de Maria, simulando com perfeição a aparência da líder operária[12]. Neste ponto não é necessário muito esforço para que identifiquemos uma recorrência ao mito. Enquanto cópia de Maria, o robô é seu duplo maligno: irá incitar os operários à revolta por meio da violência, justamente o oposto do que pregava a líder operária, adepta do diálogo e da compreensão; seu semblante é lascivo, irreverente, e gesticula com veemência, em contrapartida à docilidade e ao gestual contido da verdadeira Maria, cujo rosto tem uma placidez que evoca o sagrado.





Acima, a verdadeira Maria em pregação aos operários; ao lado, seu duplo lascivo (*Metropolis Film Archive*).

O duplo de Maria tem uma dívida com outro mito que se insere no tema do duplo, o Golem, ser artificial que ganha vida (*anima*) magicamente. Nesse contexto, o robô de Rothwang pode ser entendido como uma atualização do mito do Golem (este já uma manifestação de duplo), transposto da antiguidade judaica para a modernidade européia, conforme veremos logo adiante ao tratarmos dos "seres artificiais". Como fica claro no filme, sua presença é um fator de ruptura do tecido social. O duplo de Maria será um elemento desarranjador, que leva os operários à revolta e libera "tendências libidinais latentes escondidas pelo ego social"[13]. O robô apresenta uma carga de sensualidade ausente na personagem que ele duplica. Sob a forma de Maria, ele despertará o ciúme e a desilusão de Freder ao se deixar flagrar nos braços do pai deste, assim como provocará o desejo e a cobiça de toda a juventude burguesa de Metropolis, em meio a danças eróticas e demais gestos de apelo sexual. Mesmo nas catacumbas, junto aos operários, podemos observar o erotismo do robô em sua empreitada de sedução das massas.

Mas a recorrência ao duplo não se esgota no personagem do robô. Podemos estender

nossa observação a outros personagens, em outras manifestações do mito. Joh Fredersen e Rothwang são duplos rivais: disputaram no passado o amor da mesma mulher, Hel, cada qual simbolizando um universo próprio e um discurso particular. Fredersen é o supercapitalista, o homem moderno, técnico e liberal. Sua imagem sintetiza a imagem da metrópole que governa, é o próspero homem de negócios que vive nas alturas. Rothwang é sua antítese, o homem medieval ou secular, personagem-símbolo do tempo em que arte e técnica, religião e ciência ainda estavam vinculados. Rothwang é um alquimista, e sua imagem sintetiza o universo de retorno ao sagrado que insiste em resistir à pujança do industrialismo e da lógica do capital. Nesse sentido, conforme já abordamos esteticamente no primeiro capítulo deste trabalho, observamos que a própria narrativa do filme já se desenrola apoiada sobre uma estrutura dúplice, a de dois mundos que se entrechocam: o da superfície e o do subterrâneo. O mundo da superfície é o da prosperidade, das vanguardas, do industrialismo, da tecnologia e do culto à ciência. É o mundo da burguesia e do capital. O duplo deste mundo se encontra metros abaixo da superfície, ou então em determinados espaços incrustados na arquitetura moderna e monumental da cidade. Estamos falando da cidade operária, das catacumbas, da catedral gótica ou da casa do cientista Rothwang. Este é o mundo do retorno ao sagrado, do mágico ou oculto, uma antítese da superfície liberal-positivista da grande metrópole. O núcleo deste universo pode ser reconhecido na catedral gótica, palco do desenlace e de ações fundamentais da narrativa. Em *Metropolis*, a recorrência ao mito do duplo é tão intensa que este chega mesmo a delimitar os espaços da diegese.

Assim, é curioso observar como em *Metropolis* há uma série de duplos: o sósia e usurpador, na figura do robô, antes ainda um duplo mágico-científico atrelado ao mito do Golem; os duplos rivais, como Joh Fredersen e Rothwang, ou como os próprios universos antagônicos descritos pelo filme: o mundo da superfície, técnico-científico e liberal, e o dos subterrâneos, místico e secular; os duplos complementares, Maria e Freder, juntos, o "coração que intermedeia as mãos que trabalham e a mente que planeja".

Dessa forma, observamos que a recorrência ao tema do duplo em *Metropolis* tem duas implicações principais: primeiramente, esboça um certo discurso de retorno ao sagrado, profundamente enraizado no espírito da época. Referimo-nos a uma Alemanha entre-guerras, sob novo levante de industrialização e competição de mercados, e que há pouco vinha se recobrando da derrota na 1ª Guerra. Uma nação entregue ao galope da modernidade, carregando a herança de Goethe, Schiller, Marx, Nietzsche, Einstein, entre outros. Dessa maneira, o próprio período inspirava uma visão dúplice de mundo, numa espécie de dilema faustiano: o homem bipartido, de um lado tentado pelo fulgor da vida moderna, do progresso industrial e da lógica do capital; de outro, o homem ansioso em busca de suas origens, horrorizado ante sua gradativa reificação. Conforme analisaremos com propriedade mais adiante, alguns anos depois o próprio Nazismo, misto de positivismo exacerbado e busca do sagrado no classicismo e no arcaísmo alemão, poderá ser compreendido como uma

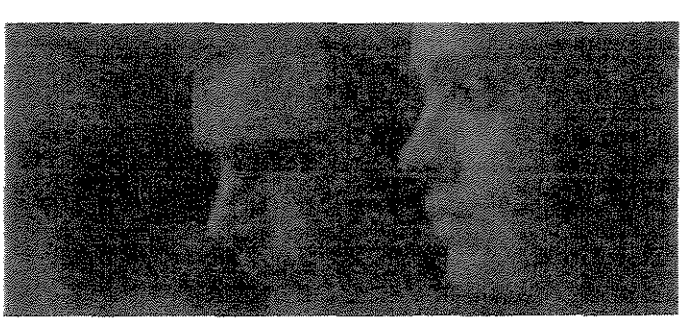
manifestação paradoxal peculiar a seu tempo.

A segunda implicação, de certa forma derivada e inserida na primeira, diz respeito ao horror do duplo tecnológico, ou seja, a tecnologia como o próprio duplo da humanidade, levando esta a um curso de aniquilamento na reificação e na diluição da identidade do humano. *Metropolis* já alerta, talvez antes de todos, para essa viagem sem volta: a do homem empalidecido, multiplicado e fragmentado face à sua própria tecnologia. O sinistro robô concentra essa alegoria, que por sua vez irá ressurgir em *Blade Runner*, ainda que tratada sob a ótica de uma outra época.

No filme de Scott também há uma série de duplos. Comecemos pela manifestação de duplo mais evidente, e em sentido *lato*: o replicante. Essa espécie de andróide, virtualmente idêntico ao ser humano, já é por si só um duplo, atrelado ao mito do Golem e à figura do robô, mas também caudatário da tradição do "duplo de espelho". A propósito, o sugestivo termo "replicante" (de "réplica") foi sugerido pela filha de David Peoples, roteirista trazido por Hampton Fancher para aperfeiçoar seu roteiro original (Fancher foi o primeiro roteirista de *Blade Runner*, mas seu trabalho parece não ter agradado muito, em especial a Phillip K. Dick; por outro lado, Peoples confere grande valor ao trabalho de Fancher)[14]. Ridley Scott adotou prontamente o termo "replicante" em substituição a "andróide" ou "andro" ("andy"), utilizado por Dick em *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Para o diretor, o termo "andróide" tinha conotação pejorativa, especialmente em face do grande número de produções precárias nas quais se fazia uso dessa designação[15].

Como o filme deixa claro, são necessários os mais sofisticados recursos tecnológicos, e ainda assim com ressalvas, para que se distinga um replicante de um ser humano, ou seja, um duplo de seu modelo. O mito do duplo é, desta forma, um tema central também em *Blade Runner*, no qual uma sociedade ultramoderna se vê horrorizada ante a perda de controle sobre sua(s) própria(s) imagem(ns), numa realidade em que "duplos de espelho" perambulam clandestinamente pelas ruas cometendo crimes e reivindicando o *status* de criaturas genuínas, e não cópias[16]. H.C. Andersen já fazia uma parábola semelhante, embora bem mais delicada, em *A Sombra*, alertando para os qüiproquós resultantes da vontade de uma cópia ou traço assumir a posição de sua matriz.

Adiante em nossa análise, podemos perceber que boa parte dos personagens, especialmente os replicantes, apresentam-se como duplos, por vários motivos. A replicante Rachel é o duplo da sobrinha de Tyrell, personagem ausente da narrativa, mas que sabemos da provável existência não só pelos diálogos como por uma fotografia. E ainda mais: no início, Rachel

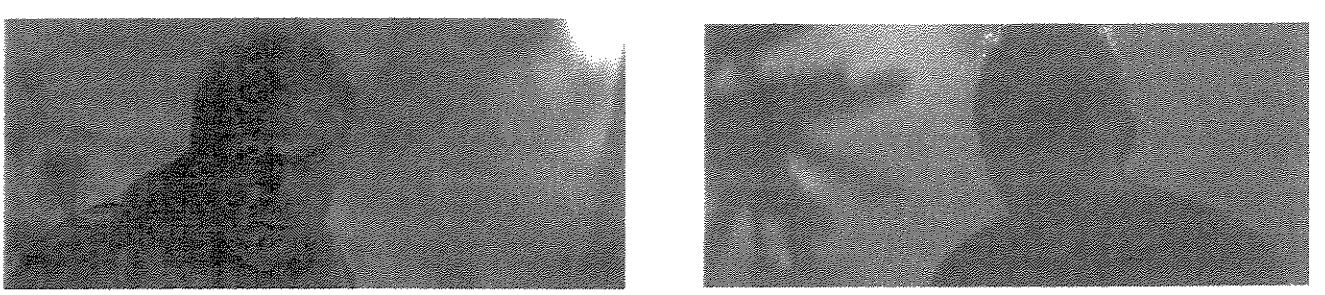


Os duplos Deckard e Rachel
(image archive: www.bladezone.com).

desconhece sua verdadeira natureza; em função de "implantes de memória", crê ser mesmo a sobrinha de Tyrell, alguém que, na verdade, já houvera falecido. Até aí, Rachel é uma cópia que se reconhece como original, um duplo inadvertido, e todo o conflito relativo a seu personagem irá resultar do estranhamento de, a certa altura, tomar conhecimento de sua verdadeira natureza artificial. Por outro lado, vale a pena observarmos aqui que no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Phillip K. Dick, há uma ocorrência de fenômeno do duplo que foi suprimida do filme de Scott: Rachel Rosen, mulher misteriosa e protegida do megaempresário Rosen, tem aparência idêntica à de outra replicante, Pris, esta uma andróide indefesa refugiada nos subúrbios da cidade. Elas são fisicamente a mesma pessoa, embora cada uma tenha personalidade própria: Rachel é uma mulher decidida e sedutora, Pris uma figura frágil e insegura. Na livre adaptação de Scott, não é explorada a duplicidade Rachel/ Pris. Ambas são indivíduos diferentes. Pris é a "boneca" que investe violentamente contra o *blade runner* nas seqüências finais do filme - uma "andróide de prazer", ora tímida e indefesa, ora sedutora e extremamente belicosa, bem ao exemplo das *femmes fatales*. Assim como sua companheira rebelde, Zhora, descrita pelo comissário Bryant como misto de "a bela e a fera"[17].

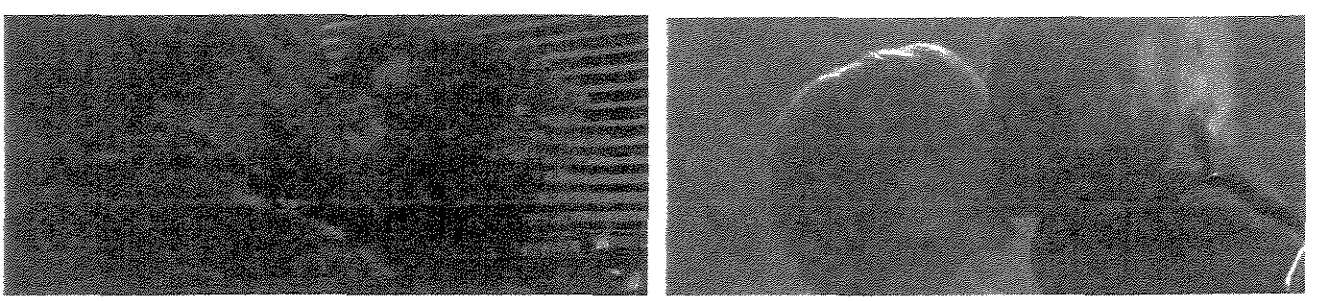
O personagem Deckard é uma manifestação de duplo das mais complexas do filme, uma vez que o espectador é induzido a duvidar constantemente de sua verdadeira natureza. Não fica claro – e esse é o objetivo – se Deckard é humano ou replicante, assim como no livro de Dick. Dessa maneira, consideramos justamente Deckard uma espécie de duplo, e a opção ou recusa dessa condição por parte do espectador dá margens a diferentes interpretações da narrativa. Se o personagem Deckard é tomado como humano, haverá uma leitura do filme; se for tomado como replicante, deparamo-nos com outra; se for tomado como indeterminado, haverá uma terceira leitura. Investimos na terceira opção, na indeterminação da natureza humana ou replicante de Deckard, o que lhe ratifica o caráter de duplo e eleva esse conceito à própria narrativa como um todo.

O personagem de Roy Batty é outro exemplo relevante de duplo, talvez mesmo o mais significativo em *Blade Runner*. Segundo Francavilla, Roy Batty encarna propriamente a idéia freudiana do "retorno do reprimido" no filme de Scott, uma vez que o replicante simboliza "(...) o medo coletivo da tecnologia usada com propósitos malévolos e destrutivos, em particular o



O *blade runner* Deckard e o replicante Roy Batty: duplos adeversários, duplos complementares (image archive: www.bladezone.com).

espectro da biogenética e da manipulação de genes usados para produzir escravos em vista do lucro"[18]. Roy Batty será adversário e anjo da guarda[19] de seu oposto supostamente humano, o *blade runner* Deckard. Curiosamente, no andróide Roy estará a porção humana que falta ao "homenzinho" Deckard. Ao longo de toda a narrativa, o *blade runner* irá perseguir Roy na intenção de "aposentá-lo" (tanto no filme quanto no livro de Dick, a execução do replicante é substituída pelo eufemismo *retirement*). Nas seqüências finais, no interior do Bradbury Building, os papéis de caçador e caça se invertem. Agora é Deckard o perseguido e Roy seu perseguidor. À esta altura, o hábil replicante antecipa as manobras de Deckard, tais como o tiro através da parede e a fuga para a cobertura do prédio, assim como chama o *blade runner* pelo nome, dando a impressão de já conhece-lo anteriormente[20]. No clímax da perseguição, quando Deckard encontra-se dependurado na viga de um prédio vizinho, a centenas de metros de altura, Roy salva-lhe a vida. O replicante, com a mão direita trespassada por um prego, numa imagem que nos remete obrigatoriamente à do Cristo crucificado, e segurando uma pomba branca, outro ícone da religião católica, acaba por agarrar o pulso de Deckard e, com apenas uma mão, justamente a empalada, suspende o *blade runner* trazendo-o de volta à segurança. Os papéis de algoz e condenado, há pouco invertidos, sofrem nova reviravolta. A partir de então, Deckard ouvirá o lamento derradeiro de Roy, o de que suas extraordinárias experiências e memórias estarão em breve perdidas no tempo. O replicante morre assistido por Deckard, que à essa altura parece definitivamente mudado em face de sua jornada, como numa espécie de catarse advinda do confronto com o duplo. Ademais, se Roy Batty pode ser facilmente tomado como o duplo de Deckard, podemos estender essa concepção às parceiras de ambos. Dessa forma, duplos seriam também os casais Roy/Pris e Deckard/ Rachel, ambos opostos e complementares. Roy/Pris seria a manifestação "excluída" do casal Deckard/Rachel, amantes da mesma espécie clandestina. Deckard/Rachel, em certa medida "incluídos", de uma forma ou de outra tangem o discurso da supressão da diferença. De toda maneira, o confronto desses casais-duplos, na verdade mais propriamente o confronto das porções masculinas, representará um passo importante para o autoconhecimento e a reafirmação dos amantes complementares Deckard e Rachel.



Os casais Deckard/Rachel e Roy/Pris (www.bladezone.com.br).

Conforme pudemos observar, *Metropolis* e *Blade Runner* investem intensamente no mito do duplo e, embora cada filme aborde o tema de maneira peculiar, ambos partilham da mesma motivação: são descrições de sociedades futuristas altamente estruturadas em torno da ciência e tecnologia, de onde o duplo emerge como signo misto de degenerescência e superação. Certamente o estigma do duplo não tem nada de novo, muito embora o aprimoramento técnico torne-o mais evidente. O horror do duplo é liberado na medida em que a tecnologia permite mais e mais a perfeição das cópias. Numa sociedade de imagens e de simulacros perfeitos do humano, caso das duas narrativas estudadas, o duplo sobressai como arauto da reificação e do aniquilamento. Não só questiona a ordem social e política estabelecida, como se revela uma profanação do sagrado, do ato da criação, demolindo dogmas ancestrais e os conceitos mais básicos que definem a humanidade. Nesse sentido, os duplos de *Metropolis* e *Blade Runner* têm uma função de alerta. E um pouco do que estamos discutindo aqui pode ser observado na própria realidade dos dias de hoje, quando cientistas discutem parâmetros éticos relativos à biotecnologia ou juristas propõem novas legislações que abarquem o advento de crimes virtuais.

Blade Runner marca no cinema de ficção científica o advento do clone como obsessão substituta do autômato ou robô. E curiosamente Fritz Lang já acena para essa possibilidade, no momento em que confere ao robô de Rothwang a aparência visual e tátil da personagem Maria, dissolvendo as diferenças entre a máquina e o orgânico. No filme de Scott essa diluição será total, e em larga medida pelo fato de na época de sua filmagem o clone já ter sido mostrado como uma possibilidade científica, ao menos em teoria. Hoje o clone é fato, passou da teoria para a prática, de organismos unicelulares ou extremamente simples a organismos complexos como os mamíferos; há tempos temos tido sucedâneos da ovelha Dolly, e até mesmo no Brasil já se gerou um bezerro clone, muito embora todas essas criaturas sofram de doenças ou malformações genéticas que lhes conferem um curto tempo de vida (curiosamente, algo profetizado nos replicantes). Além disso, ainda há a polêmica em torno da clonagem humana, cujo pivô tem sido o controvertido médico italiano Severino Antinori. Mas as *clone stories* no cinema de ficção científica, sempre atreladas à realidade científica da biotecnologia, começaram a surgir já antes de *Blade Runner*. Um dos filmes mais famosos nesse sentido é *Meninos do Brasil* (*The Boys from Brazil*, 1978), de Franklin J. Schaffner, com Lawrence Olivier e Gregory Peck no elenco. O filme, centrado no tema da genética, narra a descoberta de uma malévola experiência clandestina que vinha sendo administrada pelo foragido Dr. Joseph Mengele na América do Sul, anos após o fim da II Guerra Mundial. Tal experiência consistia na clonagem de quase uma centena de Hitlers. Seu objetivo era tornar possível o ressurgimento do *Reich* pelas mãos de algum desses "meninos-hitler", aquele que conseguisse as condições mais favoráveis para crescer desenvolvendo as mesmas aptidões do *Führer* original. Interessante no filme é uma seqüência extremamente didática na qual um cientista explica em linguagem acessível o processo da clonagem, o qual compreende a

extração do núcleo ou da cromatina, a posterior inserção do material num óvulo desprovido de núcleo ou cromatina e, finalmente, a multiplicação desse óvulo gerando células nos padrões ditados pelo material genético em seu interior. Basicamente é essa a idéia central da clonagem, técnica conhecida como "transferência nuclear da célula somática"[21]. *Blade Runner* não irá se deter na explicação verossímil desse processo, mas irá levar ao limite as possibilidades e implicações éticas da clonagem. Não que o filme de Scott mencione diretamente qualquer tipo de clone; o que ocorre é que a clonagem está no cerne da tecnologia do replicante. Aliás, vale a pena observar como a clonagem, nos filmes de ficção científica, está desde o início e cada vez mais atrelada a aspectos de ordem racial e política. Mais ou menos como uma herança do nazismo, o avanço da engenharia genética no cinema de ficção científica significa a abertura de novos campos de extermínio ou novas sistemáticas de discriminação racial. Num filme posterior a *Blade Runner*, *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol, chega-se mesmo a cunhar o termo "genoísmo", a discriminação com base nos genes. Em *Gattaca*, a biotecnologia permite que os casais programem a herança genética de seus filhos gerando crianças superdotadas. A essas crianças estão reservados postos de elite no futuro. Para os indivíduos nascidos naturalmente, sem manipulação genética, restam sempre funções subalternas. A mensagem central do filme de Niccol é a de que "Não há gene para o espírito humano" ("There Is No Gene For The Human Spirit"). Dessa forma, tanto *Blade Runner* quanto *Gattaca* alertam para uma questão ética que também vem sendo levantada por filósofos e cientistas contemporâneos: a de uma eventual "ditadura" ou "mercado" dos genes.

Seres artificiais

> "A velha idéia de que o homem inventou os instrumentos é portanto uma semiverdade enganadora; seria mais exato dizer que os instrumentos inventaram o homem" (Arthur C. Clarke, *Perfil do Futuro*, p. 237-8).

Tanto *Metropolis* quanto *Blade Runner* têm robôs ou andróides no rol de seus personagens, muito embora cada qual trate a temática do ser artificial de forma bem específica.

Alguém poderia observar, sob um ponto de vista mais restritivo, que as criaturas artificiais dos dois filmes objetos de estudo representam duas manifestações particulares de artefato técnico: o robô, em *Metropolis*, e o andróide, em *Blade Runner*. Tal perspectiva provém de uma classificação tradicional que Patrícia Warrick apresenta logo na introdução de seu estudo *The Cybernetic Imagination in Science Fiction Film*:

> Um robô é definido como uma máquina móvel feita de material não-biológico tal como metal, plástico, e dispositivos eletrônicos. O robô pode ser auto-controlado (ter um computador em seu interior), controlado remotamente (ter um computador externo que o comande), ou uma máquina intermediária, parcialmente auto-ativada e parcialmente controlada por dispositivo remoto. (...) robôs devem ser distinguidos de andróides, os quais são definidos como criaturas humanóides, projetadas por homens, feitas de material biológico. Robôs também são diferenciados dos *cyborgs* (uma fusão das palavras *cybernetic* e *organism*), os quais são definidos como entidades construídas pela junção de mecanismos a organismos biológicos.[22]

A perspectiva de Warrick é correta, embora um tanto restritiva e objetiva demais à luz de novas análises da questão e frente ao desenvolvimento tecnológico constante. No entanto, tal classificação didática não exclui o diálogo entre as personagens do robô de *Metropolis* e dos andróides de *Blade Runner*, especialmente porque esses dois filmes (pioneiramente o primeiro, e destacadamente o segundo) levam às telas uma discussão que estudiosos como Laymert Garcia dos Santos diagnosticaram como um apagamento de fronteiras entre o homem e a máquina, entre o ser vivo e o objeto técnico[23]. Do início do século XX até sua segunda metade, algumas definições objetivas pareciam dar conta do tema do ser artificial tanto no universo ficcional da literatura e cinema quanto no campo de ciências como a cibernética e automação. Contudo, após a inserção do *cyborg* nesse panorama e face às novas possibilidades científicas e tecnológicas que se apresentam hoje, esmaecem não só as fronteiras de classificação dos robôs e andróides, mas também as da própria humanidade.

Em linhas gerais, no âmbito da constituição de suas criaturas artificiais, ambos os filmes têm suas dívidas com pelo menos quatro personagens da mitologia, literatura e teatro universais: o golem da tradição hebraica, o homunculus de Paracelso e dos filmes de Otto

Rippert, o monstro de Frankenstein de Mary Shelley e o robô da peça *R.U.R.*, de Karel Capek. Passemos agora cada um destes em revista, com base em nossa análise dos filmes *Metropolis* e *Blade Runner*.

O Golem

Criatura lendária na tradição hebraica, o golem é inicialmente uma estátua de barro, animada pelo poder da palavra e expedientes mágicos levados a cabo pelo rabino de uma comunidade judaica. Uma vez vivo, o golem será servo do rabino que o criou. Contudo, a magnificência desse segundo ato da criação traz embutidas a destruição e a fatalidade inerentes à experiência do homem que sonha ser Deus. Segundo Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, "O golem, na lenda judaico-cabalística, significa uma espécie de homem-robô. O golem é o homem criado por meios mágicos ou artificiais, em concorrência com a criação de Adão por Deus"[24].

No decorrer dos séculos o mito teve tratamentos diferenciados. De acordo com Catherine Matière, a palavra golem surge pela primeira vez no *Livro dos Salmos*, Salmo 139, versículo 16, com o significado hebraico original de "embrião"[25]. Desde então, inspiraram diversos autores duas versões populares da lenda do golem: a versão polonesa (cuja primeira transcrição data de 1674 e viria a se difundir nos séculos XVI e XVII, e que envolve a pessoa do rabino Elias de Baalschem), e a versão de Praga (difundida no século XIX e que viria a tornar-se a mais conhecida, com menção ao personagem do célebre cabalista, o Rabino Löw (1512-1609), no contexto do Gueto de Praga)[26]. O romantismo iria voltar-se avidamente para o mito do golem, a exemplo do que fizera também em relação ao mito do duplo. Nesse contexto, devemos mencionar o *Golem* (1915) de Gustav Meyrink, entre outros tantos autores que escreveram sobre o personagem, assim como as adaptações para o cinema nas primeiras décadas do século XX, especialmente as de Paul Wegener, Henrik Galeen e Carl Boese (*Der Golem*, 1915, dirigido por Galeen e Wegener e *Golem, Wie er in die Welt kam*, 1920, dirigido por Wegener e Boese). O golem de Wegener, Galeen e Boese ilustra o mito com propriedade, servindo-nos como modelo de tradução imagética da lenda para o presente estudo.

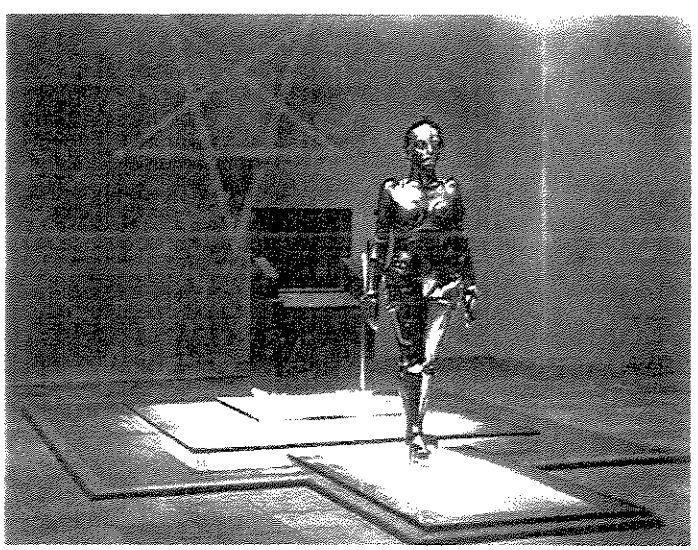


Paul Wegener como o golem em 1920 (www.imdb.com)

Segundo Matière, "o golem nos ensina o paradoxo de que pode haver por vezes maior pecado em construir do que em destruir. Tentativa prometéica ou transgressão sacrílega, a criação de um ser artificial não está isenta de perigos"[27]. Essa observação da autora é

fundamental em nossa transposição do mito para os filmes de Fritz Lang e Ridley Scott. Em ambos a figura do ser artificial será símbolo de modernidade e destruição paralelos, uma vez que tanto o robô de Rothwang quanto os replicantes de Tyrell irão liberar energias fora de controle.

Em *Metropolis*, a recorrência ao mito do Golem se dá em dois níveis. O primeiro ocorre na caracterização dos trabalhadores da cidade futurista. Completamente desprovidos de vontade e de individualidade, tal como já observamos no primeiro capítulo deste estudo, os operários de *Metropolis* são retratados inicialmente como uma legião de golens. São autômatos que subsistem exclusivamente para servir, têm a aparência de criaturas infra-humanas e todos os dias retornam em marcha ao interior da terra depois dos extenuantes turnos de trabalho mecânico. O segundo, mais direto, diz respeito à transposição das figuras do rabino e de sua criatura de barro para os personagens de Rothwang e do robô. No contexto do filme, aquele que traz a matéria inerte à vida não é mais um líder religioso, mas uma espécie de alquimista, um mago-cientista que alia a seu favor o que há de mais poderoso em termos de ocultismo ao que há de mais avançado em termos de tecnologia. O golem de Rothwang não é uma estátua de barro, mas sim uma complexa criatura humanóide, feita de puro aço e eletricidade, emblema da sociedade altamente industrializada de *Metropolis*, remetendo também ao contexto histórico extra-fílmico da Europa imperialista dos 1900, em franca expansão industrial, científica e também artística. A despeito das diferenças marcantes na figuração dos personagens, o que constitui uma reedição moderna e européia do mito ancestral, o robô de Rothwang guarda em relação ao golem tradicional a dimensão destrutiva e imprevisível. Também havemos de observar a referência ao pentagrama invertido grafado em enormes proporções na "sala do trono" do robô e na porta da casa de Rothwang, símbolo de poderes ocultos que também aparece no peito do golem de Wegener. No entanto, o mais importante: assim como em Wegener, mas diferentemente de outras versões do mito, o "golem" de Rothwang é desejo em estado puro. Ativado inicialmente sob instruções estritas, o robô demonstra já de início um surpreendente ímpeto sexual e logo se revela uma criatura imprevisível e incontrolável. Embora não demonstre nenhuma autoconsciência em relação à sua condição, é sem dúvida um ente completamente autônomo guiado por uma lógica furiosa. Diferentemente do que veremos nos replicantes do filme *Blade Runner*.



O robô de Rothwang; ao fundo o pentagrama invertido (*Metropolis Multimedia Archive*).

Antes de passarmos ao filme de Scott, convém retomarmos o que observa Matière em relação ao golem de Wegener:

> Em Wegener, sobretudo (mas também em Holitscher), desde o início, o Golem é provido de uma semiconsciência, ele é "a silhueta perturbadora de um *Halbwesen* (ser incompleto) que luta para chegar ao mundo dos sentimentos e tornar-se um ser humano". Esse obscuro pressentimento de sua condição faz com que ele sinta profundamente o trágico de sua existência[28].

Os comentários da autora serão úteis mais uma vez em nossa análise da recorrência ao mito do golem, agora em *Blade Runner*. Na Los Angeles futurista o cientista Eldon Tyrell assume o papel do rabino que cria o "novo Adão"[29]. Os golens de *Blade Runner* serão um passo à frente do robô de *Metropolis* em termos de interpretação do mito. Feitos de matéria orgânica, são física, intelectual e moralmente superiores à média humana descrita pelo filme. Assim como o robô de *Metropolis* refletia uma tendência à mecanização bem evidente no início do século XX, os replicantes de *Blade Runner* encarnam diretamente a temática das biotecnologias ou da engenharia genética que, desde antes dos anos 1980, mas especialmente nos dias de hoje, vem ganhando cada vez mais destaque[30]. Muito diferentes do golem original em termos de faculdades e complexidade psicológica, os replicantes também serão puro desejo, mas de natureza muito mais humana do que se havia tratado antes. Elisabeth Bronfen assinala que "*Blade Runner* oferece o que é, em termos visuais, uma das mais relevantes adaptações pós-modernas do mito do Golem"[31].

No entanto, há uma particularidade fundamental nos replicantes de Scott que deve ser observada à luz dos comentários de Matière sobre o golem de Wegener: ao contrário deste, os Nexus-6 já não travam uma "luta para chegar ao mundo dos sentimentos e tornar-se um ser humano". Produto de um grau de sofisticação técnica que o torna de fato indistinguível do homem, o replicante já deixou há muito um estágio de "semiconsciência", sendo totalmente autoconsciente e mesmo portador de uma humanidade genuína tornada rara no âmbito da sociedade descrita pelo filme. Os Nexus-6 amam e odeiam, e podem mesmo ser tomados como um núcleo familiar. Até mesmo o relacionamento sexual existe entre os andróides de Scott. A condição humana que lhes é vetada não o é por razões práticas, mas simplesmente legais. Os replicantes são propriedade privada, e deste modo não gozam de privilégios maiores dos que os reservados a qualquer objeto técnico. E, para conter a possibilidade da perda de controle da criatura por parte do criador, é conferido a esses andróides um prazo de vida de apenas quatro anos. Após esses quatro anos, perdem a vida exatamente como o golem, que tem seu pergaminho retirado ou a inscrição "verdade" (*emeth*) tornada "morte" (*meth*) pelo apagamento da letra *Aleph*[32]. Não só da condição de escravos, mas também desse trágico destino sobrevém a revolta dos replicantes. Já lhes é possível acessar a dimensão humana;

o que lhes é negado é a durabilidade desse prazer. Se não há garantia total de que esses seres sejam mantidos sempre sob controle, que sua insubordinação seja breve. Não é à toa que os mais rebeldes sejam deixados a cargo de policiais exterminadores, e nem que uma experiência de implantes de memória possa vir a substituir o dispositivo dos quatro anos de vida.

Homunculus

Homunculi é o nome dado por Paracelso a miniaturas de seres humanos geradas quimicamente[33]. No cinema, Homunculus será a criatura artificial engendrada por um cientista na série *Homunculus* (1916), de Otto Rippert. Na obra de Rippert, Homunculus reconhece no amor que lhe é negado um requisito básico da humanidade e, a despeito de suas virtudes, a revolta o levará a tornar-se um tirano. Segundo Rolf Aurich, Wolfgang Jakobsen e Gabriele Jahto, "se o mito do golem é sobre a imitação dos meios divinos de criação, o motivo por trás da lenda do Homunculus é a tentativa de 'aperfeiçoar' o ser humano, o desafio de atingir um novo patamar de acordo com o pensamento de Goethe"[34]. Como se vê, o tema perpassa a narrativa de *Blade Runner* no âmbito da criação de andróides cada vez mais perfeitos e que, a despeito de suas capacidades extraordinárias, estão relegados à um nível inferior da sociedade.

O robô

O robô de Karel Capek é outra figura fundamental no imaginário dos filmes de Fritz Lang e Ridley Scott. Foi na peça intitulada *R.U.R.* (*Robôs Universais de Rossum*), de 1920, que Capek cunhou o termo robô (derivado do tcheco *robota* = trabalho forçado, servo) enquanto ser artificial produzido em escala padronizada como mão-de-obra barata, especializada e automática. Numa definição puramente enciclopédica, robô seria toda e qualquer máquina automática capaz de substituir o homem na execução de trabalhos. Seu ancestral mais remoto seria, sob essa ótica, a clepsidra, ou relógio d'água, aparelho inventado pelos gregos em 250 a.C.[35]. Dessa maneira, percebemos que o conceito de robô está estreitamente ligado ao de automação, ou seja, de uma máquina capaz de executar tarefas sem a contínua interferência humana. Curiosamente, os robôs de Capek não eram metálicos, mas sim orgânicos.

> Enquanto o termo "robô" geralmente refere-se agora a autômatos feitos predominantemente de material inorgânico, para Capek ele ainda significava seres produzidos a partir de substâncias orgânicas, precisamente "geléia coloidal". Entretanto, os robôs eram manufaturados mecanicamente em fábricas. (...) Podemos observar que a peça que foi apresentada na Alemanha em 1922 sob o título *W.U.R. Werstands*

Universal Robots serviu a Fritz Lang e Thea von Harbou como modelo para os seres mecânicos de *Metropolis*. A peça de Capek foi filmada em 1935 na URSS sob o título de *Gibel'Sensacii*[36].

Não só em *Metropolis* mas, de certa maneira, todos os robôs da ficção científica têm parentesco mais ou menos direto com a idéia concebida pelo dramaturgo tcheco. É importante observarmos aqui o quanto Ridley Scott irá retomar a idéia de Capek em *Blade Runner*, especialmente ao caracterizar seus replicantes como criaturas orgânicas, biológicas, com alto grau de inteligência e capacidade física e devotadas compulsoriamente ao trabalho escravo, na condição de mão-de-obra barata e resistente. A leitura que Patrícia Warrick faz da peça de Capek nos é bastante esclarecedora nesse sentido:

> *R.U.R* é uma peça sobre a manufatura de robôs especializados em apenas uma coisa - trabalho. Os robôs foram projetados para serem inteligentes, mas não têm alma, emoções, desejos ou necessidade de afeto. Eles são servos que executam todo o trabalho necessário na sociedade. Mas conforme o tempo passa, mudanças ocorrem tanto no homem quanto no robô, as quais comprometem o equilíbrio social. A reprodução humana começa a cessar e a população diminui. Os robôs começam a desenvolver sensibilidade e se irritam com o fato de lhes ser permitido apenas o trabalho. Eles se revoltam contra a humanidade, que enfrenta a rebelião cessando a produção de robôs. No conflito, a fórmula secreta de manufatura dos robôs é perdida. No epílogo da peça apenas um homem sobrevive, trabalhando como servo dos robôs na redescoberta da fórmula secreta que os salvaria da extinção, tal qual ocorrera com a humanidade. Na cena final, dois robôs, um macho e uma fêmea, começam a experimentar emoções como o amor, a alegria e a atração sexual. Um novo Adão e Eva, eles oferecem a promessa de que a vida irá continuar, embora numa nova forma.[37]

Na descrição que a autora faz de *R.U.R* podemos visualizar mais claramente o quanto *Blade Runner* reata com a discussão proposta por Capek. No âmbito da caracterização dos replicantes, praticamente todas as características equivalem às dos robôs da peça tcheca, da consistência orgânica dos materiais, passando pela condição de escravos e pela rebelião até a gestação de uma "nova" humanidade através das experiências por que passam os andróides, relativas ao amor e ao sexo. No filme de Scott, há mesmo um núcleo familiar dos andróides, assim como uma "sexualização" evidente de tais artefatos. Apenas o desenlace de superação da humanidade por uma nova forma de vida é contido, atrelado a um discurso de natureza racial que estaremos discutindo mais adiante.

De certa maneira os replicantes de *Blade Runner* retomam também a discussão em torno dos pensamentos de Renée Descartes e Julien La Mettrie. Descartes foi o autor da máxima "*cogito ergo sum*", sobre a qual se estrutura a dualidade humana do corpo enquanto

máquina e habitáculo da alma. A dualidade cartesiana poderia ser descrita pela metáfora do "fantasma na máquina", ou seja, o organismo biológico como máquina animada pelo espírito. La Mettrie discordou desse pensamento ao estabelecer em seu *L'Homme Machine* uma analogia total entre o homem e a máquina[38]. Há mesmo uma citação direta a Descartes no filme de Ridley Scott, quando os personagens de Roy Batty, Pris e J. F. Sebastian estão conversando no apartamento deste último. Sebastian reconhece-os como andróides da geração Nexus-6 e, sendo o engenheiro genético responsável pela produção dessas criaturas, pede-lhes que demonstrem algo, qualquer coisa. Roy Batty responde indignado: "nós não somos computadores, Sebastian, somos seres vivos", ao que Pris complementa: "penso, Sebastian, logo existo". Este pequeno trecho do filme concentra boa parte da discussão relativa às fronteiras homem-máquina. Mas, se em *Blade Runner* isso é mais evidente, *Metropolis* já articula discussão equivalente em torno da metáfora do "fantasma na máquina" exatamente nas seqüências em que o robô de Rothwang assume a aparência da personagem Maria, ganha vida, autonomia e, posteriormente, revela-se um artefato fora de controle.

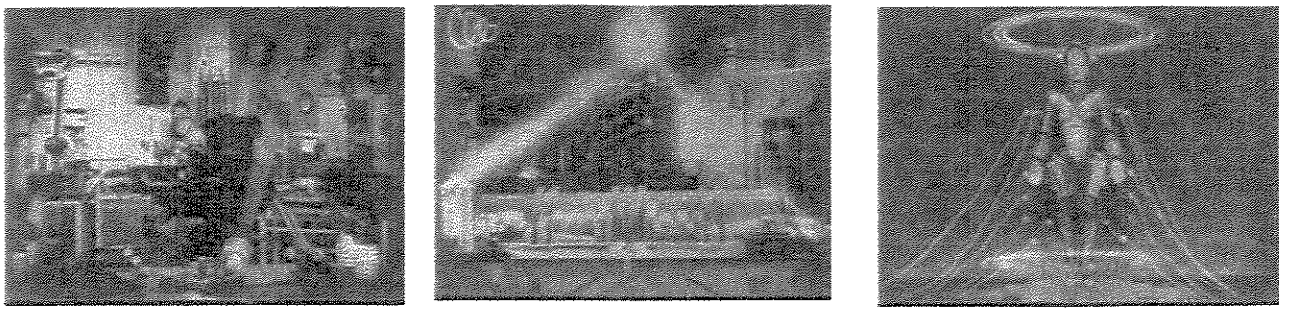
Frankenstein e a dimensão prometéica

Na esteira do duplo em *Metropolis* e *Blade Runner*, devemos nos remeter automaticamente ao conflito do *Frankenstein* de Shelley, enquanto mito presente em ambos os filmes.

Harold Bloom assinala que "para fazer uma análise crítica de *Frankenstein*, precisamos partir de um conhecimento registrado pela primeira vez por Richard Church e Muriel Spark. O monstro e seu criador são as metades antitéticas de um mesmo ser"[39]. Dessa forma, *Frankenstein* já encerra o mito do duplo nas figuras do criador e de sua criatura, e, mais além, marca um período particular (o da virada do século XVII para o XIX) no qual Jorge Coli reconhece uma mudança de percepção do homem em relação a si mesmo, resultante da objetivação do corpo. Nas palavras de Coli,

> Frankenstein liga arte e ciência, a imagem cristalina e o cadáver repugnante, a violência e o sofrimento. Ele incorpora, no projeto monstruoso, uma ambigüidade humana, muito humana. (...) O monstro criado por Mary Shelley significou o alarme contra os desejos racionais, puros e superiores do saber científico, esse mesmo saber que nem sempre hesitou diante das mais pavorosas experiências.[40]

O monstro de Frankenstein é a criatura constituída por partes orgânicas no laboratório de Viktor Frankenstein, um jovem cientista audacioso que carrega consigo a sina de um moderno Prometeu, conforme imaginou Mary Shelley em seu romance *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818)[41].



Acima, três momentos da sequência da "transformação", no laboratório de Rothwang. Imagens memoráveis que influenciaram para sempre o imaginário do laboratório científico e do cientista louco, muito embora o procedimento da "transformação" permaneça na esfera do mágico, sem qualquer amparo na verdadeira ciência. (*Metropolis Multimedia Archive*).

Conforme propõem Aurich, Jakobsen e Jahto,

> Homunculus, o Golem e Frankenstein – estes três modelos contêm virtualmente tudo que faz o mito gótico dos seres humanos artificiais: o impulso para criar um humano artificial fruto de uma saga familiar precária, ou de uma situação ameaçadora: a criação através de uma mistura de processos mágicos e materiais; a autoconsciência da criatura como ser sem alma nem esperança de amor; a agressão da criatura, primeiramente a seu redor, depois dirigida a seu criador ou seu cônjuge; o encontro da criatura com a inocência infantil; a recíproca redenção do criador e de sua criatura através da morte[42].

Mas o que mais nos importa agora são a dimensão prometeana do romance de Shelley e a força dos personagens do gênio criador e de sua criatura imprevisível, elementos contidos invariavelmente tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner*.



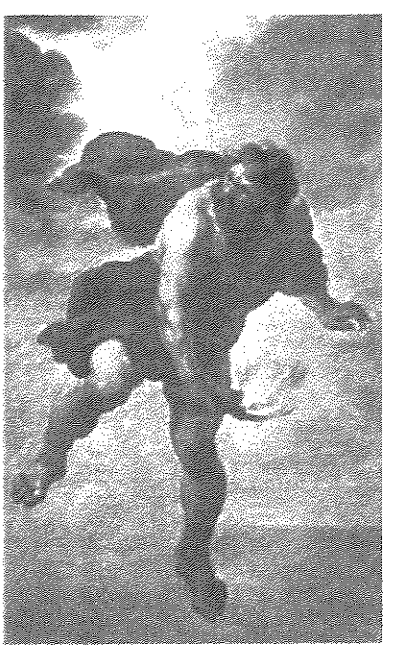
Boris Karloff como o monstro de Frankenstein de James Whale, em 1931 (www.imdb.com).

O filme de Fritz Lang tem um vínculo orgânico com a obra de Shelley. O cientista-alquimista Rothwang e seu robô também equivalem diretamente a Viktor Frankenstein e sua criatura. Além disso, a seqüência na qual o robô assume a aparência de Maria e é ativado em meio a rajadas elétricas e líquidos borbulhantes contribuiu francamente para o imaginário laboratorial do cientista que dá vida à sua criatura. Em outras palavras, podemos dizer que Lang traduziu em imagens a etapa do "nascimento" do monstro do *Frankenstein* de Shelley, etapa esta ausente do romance original, mas que por seu intermédio veio a influenciar inúmeras produções posteriores, como o próprio *Frankenstein* (1931) de James Whale.

O prometeanismo é algo muito presente não só em *Metropolis* e *Blade Runner*, mas em praticamente todo o gênero da ficção científica. Como se sabe, o mito de Prometeu teve

diversas interpretações ao longo dos séculos, muitas delas razoavelmente diferentes e até mesmo contraditórias[43]. As que mais irão nos interessar aqui serão as da própria Mary Shelley em seu romance, Ésquilo em seu *Prometeu Acorrentado* (entre 467 e 459 a.C.) e Hesíodo, na *Teogonia* (v.507-616) e em *Os trabalhos e os dias* (v.42-105), por ordem de relevância para nosso estudo. Hesíodo estrutura sobre seu Prometeu um discurso moral que desestimula o caráter da revolta. Ésquilo já explora bem mais o caráter heróico de Prometeu na constituição de um discurso religioso e metafísico. Segundo Raymond Trousson,

> Para Ésquilo, homem de moral e de fé, apaixonadamente ligado à idéia da coincidência entre justiça e ordem divina, convém antes de tudo respeitar a justa medida e a harmonia: o grande erro dos deuses, como também dos "efêmeros", consiste na *híbris*, na falta de medida que leva cada um a ultrapassar seus direitos[44].



Prometeu trazendo o fogo, óleo de Jean Cossiers. Museu do Prado, Madri (Encyclopaedia Britannica BARSA).

Em síntese, o mito grego de Prometeu ilustra o espírito de revolução ou resistência frente ao *status quo*. Filho de Japeto e Têmis, Prometeu (nome que etimologicamente significa "aquele que é previdente") foi o titã cuja rebeldia e o apreço pela humanidade levaram-no a ser punido por Zeus, então soberano dos deuses, que lhe ordenara a prisão a um rochedo no Cáucaso e o castigo de ter o fígado comido por uma ave de rapina, dia após dia, enquanto às noites o órgão se regenerava para que o martírio se repetisse eternamente. O castigo inclemente infligido a Prometeu decorreu basicamente da não submissão do titã à ordem então estabelecida, na qual Zeus reinava absoluto, e, mais especificamente, ao fato de ele ter roubado o fogo dos deuses e entregue aos homens. A entrega do fogo aos mortais, que marcaria o início de uma era em que o homem se sobreporia à natureza, tornou Prometeu o pai das artes e das ciências para a humanidade. Foi o próprio titã, segundo a lenda, que criara o homem a partir da terra e à imagem dos deuses. Desde então os homens se tornaram os protegidos de Prometeu, que se oporia a Zeus face ao descaso com que o deus-monarca tratava os mortais, e a figura do titã punido iria se tornar, para a cultura ocidental, uma espécie de metáfora da condição humana. Dessa forma, as narrativas referentes a criaturas artificiais já se filiam, por natureza, aos mitos gregos de origem. Patrícia Warrick irá observar assim um sintoma que perpassa todas as obras de ficção científica: "O homem pode usar seu fogo criativamente ou destrutivamente, como o deus que lhe deu esse dom. O filho de Prometeu também é o mestre da técnica: ele pode sofrer o tormento assim como o fez seu pai"[45].

Mary Shelley retrabalha o mito de Prometeu em seu *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* sob a influência do Romantismo, estética para a qual o titã seria "(...) o símbolo por excelência da revolta na ordem metafísica e religiosa, como se encarnasse a recusa do absurdo da condição humana"[46]. Ainda segundo Raymon Trousson,

> O Romantismo iria conferir-lhe extraordinária popularidade. Seguramente certas interpretações tradicionais não foram renunciadas em definitivo: aqui e ali, Prometeu é ainda o inventor das ciências e das artes (Ballanche, F. Schlegel, R. Browning), o artista criador (A. W. Schlegel, Balzac, Musset), o símbolo do gênio incompreendido (Byron, Hugo); sobrevive, inclusive, o Prometeu maléfico e culpado (Leopardi, Manzoni) sobre o qual se interroga o *Frankenstein or the Modern Prometheus* (1818) de Mary Shelley. Quase sempre, no entanto, ele se inscreve no desenvolvimento do "titanismo" (V. Cerny), entendido como rejeição a uma ética baseada na submissão e na fé cega, em nome de uma exigência de liberdade e responsabilidade[47].

Uma seqüência em especial concentra boa parte das referências ao mito de Frankestein e ao prometeanismo em *Blade Runner*. Trata-se do encontro do replicante Roy Batty com seu criador, Eldon Tyrell. Roy está em companhia de J. F. Sebastian no elevador da Tyrell Corporation, com destino aos aposentos de Tyrell. O elevador pára e a câmera corta para Tyrell em sua cama, auferindo aplicações na bolsa de valores, quando uma voz metálica feminina informa a respeito de J. F. Sebastian no edifício. Tyrell pergunta a Sebastian qual o motivo da visita àquela hora. Sebastian responde com a descrição de um movimento de xadrez. A essa altura o espectador já sabe que Tyrell e Sebastian jogam xadrez regularmente. Tyrell levanta-se e vai para o tabuleiro fazer as movimentações. Logo responde à manobra de Sebastian. Este, por sua vez, na companhia oculta de Roy, segue as orientações do andróide e manobra para um cheque-mate. O intelecto do replicante supera o de seu criador neste ponto, mais ou menos numa ilustração do "complexo de Prometeu" proposto por Bachelard em seu *Psychoanalysis of Fire*. Curioso, Tyrell autoriza a subida de Sebastian a seus aposentos, para que os dois discutam sobre o jogo. Ao entrar no quarto de Tyrell, Sebastian lhe revela a presença de Roy. O andróide entra atrás de Sebastian e ambos caminham em direção a Tyrell. Neste ponto é muito importante assinalarmos o aspecto cenográfico. O quarto de Tyrell é repleto de velas e sua iluminação é instável, devido à oscilação das chamas. Sebastian irá se movimentar por trás de grandes candelabros e em praticamente todo o diálogo entre Tyrell e Roy vemos as velas ao fundo. Inicialmente, Roy comenta que "não é fácil encontrar o criador", ao que Tyrell responde: "e o que ele pode fazer por você?". "Pode o criador reparar o que ele cria?", indaga o andróide. "E o que parece ser o problema?", replica Tyrell. "Eu quero mais vida, Pai!", esbraveja Roy, numa frase que originalmente fora sido "I want more life, fucker!". Tyrell recua atemorizado.



Decupagem em alguns planos da sequência do "parricídio" em *Blade Runner*, na respectiva ordem, da esquerda para a direira (image archive: www.bladezone.com).

A partir de então, os dois travam um embate acadêmico a respeito das possibilidades de se estender a vida do replicante. Após muita discussão em torno das medidas possíveis, dos perigos da "recombinação EMS", proteínas repressoras, geração de vírus indesejáveis, etc., Tyrell procura confortar o andróide frustrado dizendo-lhe que ele fora feito o melhor que poderia ter sido. Roy lastima: "mas não para durar", ao que Tyrell responde, num misto de orgulho e reverência: "a luz que brilha duas vezes mais que o normal se apaga na metade do tempo. E você tem brilhado muito, muito mesmo, Roy". "Olhe para você. Você é o filho pródigo",

continua o cientista, passando a mão sobre a cabeça do andróide. "Eu tenho feito coisas questionáveis", lamenta Roy. "Mas também coisas extraordinárias", retruca Tyrell. "Aproveite o tempo que tem", sentencia o cientista. Roy levanta a cabeça, o rosto trêmulo da luz de velas, e volta-se para Tyrell: "Nada por que o deus da biomecânica não o deixasse entrar no paraíso". O replicante ergue as mãos e segura o rosto de Tyrell tocando-lhe as bochechas. Aproxima seu rosto do cientista e desfere um beijo mortal em seu criador. Ao afastar seu rosto, já está comprimindo o crânio de Tyrell, ao mesmo tempo em que projeta seus polegares para dentro das órbitas do cientista. O parricídio é testemunhado por uma coruja artificial (animal símbolo da sabedoria) e por J. F. Sebastian, o qual vem a ser a vítima subseqüente.

A seqüência do encontro entre Tyrell e Roy e do assassinato do empresário-cientista é um ponto importante do filme de Scott. A dimensão prometéica do filme é exaltada nessa seqüência primeiramente pela retórica. Tyrell e Roy dirigem-se um ao outro como pai e filho. Tyrell vive no topo do mundo e é um indivíduo inacessível. Roy, o filho pródigo, quer benefícios de seu criador. Em segundo lugar, podemos perceber que a cenografia reforça ainda mais a atmosfera de referência ao Prometeu grego e/ou ao Prometeu moderno de Shelley. As luzes de velas são uma constante em todos os planos, quer seja diretamente por sua aparição ao fundo da cena ou indiretamente pelo reflexo tremulante nos rostos dos personagens. Os aposentos de Tyrell são literalmente um reduto de luz e fogo. O diálogo que criador e criatura travam em meio à luz das velas reforça a conotação com uma sabedoria suprema ou divina. É impressionante o potencial do filho pródigo, mas também infinita a sabedoria do criador, que por sua vez nega à sua criatura os anseios que esta lhe apresenta no melhor estilo "faze-me feliz e tornarei a ser virtuoso"[48]. Tyrell é o próprio Prometeu, o portador do fogo, talvez numa versão pós-moderna, misto de empreendedor e cientista, mas certamente sob o mesmo estigma prometéico do indivíduo que desafia a natureza moldando-a a seus propósitos, para posteriormente cair vítima de sua insolência para com os deuses.

Todavia, a dimensão prometéica em *Blade Runner* está longe de se esgotar no personagem de Tyrell, que inclusive é apresentado até certo ponto no filme como a personificação de um *status quo*. Logo após a seqüência dos assassinatos de Tyrell e Sebastian, a câmera mostra Roy descendo de elevador. O andróide levanta o rosto e olha para cima na direção das estrelas, através do teto transparente. Esses planos irão remeter-nos ao mito do anjo caído, do filho pródigo que se revolta contra o pai e é banido do paraíso. Roy pode ser aqui equiparado a Lúcifer, um elemento desarranjador da ordem, assim como o fora Prometeu ao roubar o fogo dos desuses e entregá-lo aos mortais. Novamente como o titã, a ousadia de seus atos será o motor de sua ruína. Roy roubou o fogo do paraíso da biomecânica. Matou o criador e tornou-se um anjo decaído, mas decaiu com o fogo nas mãos, com a sabedoria. Saber da absoluta impotência em prolongar seus quatro anos de vida. Saber que o tempo corre contra si.

Extrapolando a fronteira desses personagens, o prometeanismo do filme de Scott

contamina também a própria descrição de uma sociedade do futuro pós-industrial. "O homem criou o homem a sua imagem, agora o problema é seu", *slogan* dos cartazes do filme por ocasião da estréia em 1982, resume perfeitamente essa idéia. Assim como o Victor Frankenstein de Shelley, a humanidade do ano de 2019 atingiu a sofisticação capaz de produzir seres artificiais idênticos aos humanos. Na verdade, seres maravilhosos, fisicamente perfeitos e intelectualmente impressionantes - o sonho que Frankenstein não conseguiu realizar, ou pelo menos realizou precariamente. Contudo, do mesmo modo, a magnificência da criação trará um preço a pagar. E assim como o monstro de Frankenstein será sua ruína, os replicantes serão fator de ameaça à sociedade descrita por *Blade Runner*, ainda que o filme não apresente, no seu desenlace, uma movimentação efetiva de choque ao *establishment* que não no âmbito privado.

Ciborgues

"Nenhum indivíduo vive para sempre. Por que esperar que nossa espécie fosse imortal? O homem, disse Nietzsche, é uma corda estendida entre o animal e o super-homem, uma corda sobre o abismo. Será uma nobre atitude servir a esta finalidade."
(Arthur C. Clarke, *Perfil do Futuro*, p. 252)

De acordo com sua definição específica, o ciborgue é um organismo cibernético, parte animal, parte máquina, ser híbrido que na maioria das vezes dispõe de faculdades superiores às de um animal ou máquina isolados, na medida em que se constitui nas fronteiras do vivo e do artefato técnico. Em seu ensaio "A Obsolescência do Homem", Arthur C. Clarke discorre sobre o tema do ciborgue da seguinte maneira:

> Não sei quem primeiro pensou nisso; provavelmente foi o físico J. D. Bernal, que em 1929 publicou um extraordinário livro de profecias científicas chamado *The World, the Flesh and the Devil*. Neste pequeno volume, (...) Bernal declarava que as numerosas limitações do corpo humano somente seriam superadas pelo uso de acessórios ou substitutos mecânicos, até que um dia tudo o que restasse do corpo orgânico original do homem fosse o cérebro. (...) Recentemente foi criada a palavra "Ciborg" (organismo cibernético) para designar os animais-máquinas (...). Os doutores Manfred Clynes e Nathan Kline do Rockland State Hospital, de Orangeburg, Nova York, que inventaram o nome, definem o Ciborg com estas palavras: "Uma organização complexa de extensão exógena funcionando como sistema homeostático". Traduzindo, isto significa um corpo que tem as máquinas fixadas a ele, ou embutidas nele, para substituir ou modificar algumas de suas funções.[49]

O ciborgue pode ser melhor entendido como um ser fragmentado, produto de duas

esferas que até então eram tidas como antagônicas e claramente delineadas, a natureza e a cultura. Ao invés da totalidade, de uma partícula única, o *pathos* ciborgue baseia-se no conceito de comunicação e, dessa forma, na idéia de fluxo ou corrente dinâmica (continuidade).

Figura bem conhecida da ficção científica das últimas décadas, o ciborgue já se constituiu como mito no imaginário futurista. E um mito cada vez mais estimulado e perseguido, nas mesmas proporções, pela própria ciência e tecnologia contemporânea, haja vista o progresso nas áreas da robótica, cibernética, genética, medicina, etc.

Mas, conforme defende Donna Haraway, o ciborgue já não é mais uma mera figura de ficção ou especulação: ele já existe hoje, nas sociedades industrializadas ou pós-industrializadas e informáticas, podendo mesmo ser qualquer um de nós. Para Haraway, a condição ciborgue não depende de quantas próteses ou artefatos técnicos tem-se implantados ao corpo. A condição ciborgue é algo mais sutil, bem mais difuso na sociedade e, segundo a bióloga americana, passa por qualquer pessoa que interaja com o telefone, o automóvel, a internet, o *bodybuilding* e os tênis de alta performance. O corpo humano hoje é algo construído, engendrado por ditames e práticas culturais. As academias de ginástica repletas de aparelhos, as lojas de suplementos alimentares, a indústria das telecomunicações, as clínicas de fertilização, estes e muitos outros setores trabalham justamente com a demanda pela alta performance humana, e é nesse contexto que emerge o ciborgue atual. Segundo Hari Kunzru,

> A era do ciborgue é aqui e agora, onde quer que haja um carro, telefone ou um gravador de vídeo. Ser um ciborgue não tem a ver com quantos *bits* de silício temos sob nossa pele ou com quantas próteses nosso corpo contém. Tem a ver com o fato de Donna Haraway ir à academia de ginástica, observar uma prateleira de alimentos energéticos para *bodybuilding*, olhar as máquinas para malhação e dar-se conta de que ela está em um lugar que não existiria sem a idéia do corpo como uma máquina de alta performance. (...) A verdade é que estamos construindo a nós próprios, exatamente da mesma forma que construímos circuitos integrados ou sistemas políticos (...)[50].

Os superatletas olímpicos de hoje em dia são exemplos bem acessíveis do ciborgue atual. Quando se discute sobre a administração de hormônios do crescimento e demais drogas anabolizantes num atleta como o nadador australiano Ian Thorpe, por exemplo, e este cai nas piscinas com sua impressionante roupa de "pele de tubarão", cientificamente engendrada para diminuir o atrito e melhorar a performance do atleta na água, estamos tratando, sim, de um ciborgue. E nós mesmos, se pararmos para pensar em nossa rotina, tanto de trabalho quanto de diversão, veremos o quanto estamos "plugados", "conectados" a um emaranhado de fios ou sinais, *chips* ou circuitos eletrônicos sobre os quais repousam nossa dependência e confiança, ainda que muitas vezes eles sejam incrivelmente minúsculos ou totalmente invisíveis.



A evolução do robô ao ciborgue em cinco momentos, no sentido horário: o robô de Rothwang em *Metropolis*; C3PO, da série *Star Wars*, inspirado diretamente no robô de *Metropolis*; o exterminador do filme de James Cameron; o Robocop de Paul Verhoeven e os replicantes de Ridley Scott (*Metropolis Multimedia Archive*, www.starwars.com, www.imdb.com, www.mgmuk.com/robocoptrilogy, image archive: www.bladezone.com).

Embora, conforme pudemos demonstrar, o ciborgue já seja uma realidade mais ou menos sutil há tempos, no âmbito do imaginário ele ainda está muito associado à idéia de metal em contato com a pele, e até mesmo de invasão e dessacralização do corpo, tal como podemos observar no *Tetsuo* (1988) de Shinya Tsukamoto – a propósito, um dos significados de "Tetsuo", na escrita *kanji*, é "homem-de-ferro" (de *tetsu* = ferro, e *o* = homem). O ciborgue é aquele ser fascinante ou monstruoso, misto de carne viva e metal frio, sangue e corrente elétrica, sendo também alguns dos exemplos mais tácitos dessa figura no cinema os personagens que dão título ao *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven ou ao *Exterminador do Futuro* (1984) de James Cameron. Contudo, devemos pensar hoje - e assim aponta o pensamento de Haraway - em inúmeros outros materiais e modalidades de interação na constituição do ciborgue. A engenharia genética, os supercondutores, a nanotecnologia e a realidade virtual trouxeram novos elementos aos que pensavam o ciborgue ou mesmo a máquina pura e simples em termos de metal sibilando, uma concepção ainda muito arraigada aos contextos técnico-científicos e produtivos do século XIX e de boa parte do século XX, resultantes do impacto da Revolução Industrial. Haraway observa que "as máquinas pré-cibernéticas podiam ser vistas como habitadas por um espírito: havia sempre o espectro do fantasma na máquina"[51]. O *Metropolis* de Lang ilustra essa concepção com propriedade, trazendo-nos à memória, além do robô de Rothwang, as seqüências do Moloch ou dos próprios planos de maquinaria que parecem constituir uma cidade que literalmente "pulsa e vive", como que tomada pelo *anima* divino. Os comentários subseqüentes de Haraway também podem ser colados a uma análise do diálogo entre o filme alemão e *Blade Runner*, de Ridley Scott:

> Elas [as máquinas pré-cibernéticas] não podiam realizar o sonho do homem; só podiam arremedá-lo. Elas não eram o homem, um autor para si próprio, mas apenas uma caricatura daquele sonho reprodutivo masculinista. (...) As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às máquinas. Nossas máquinas são assustadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes.[52]

A perspectiva dicotômica de homem e tecnologia dominou até pelo menos a primeira metade do século passado. Na segunda metade do século XX, com o desenvolvimento cibernético, pareceram ganhar mais força os pensamentos, por exemplo, de Gilbert Simondon e, no Brasil, de Laymert Garcia dos Santos, para os quais o artefato técnico é uma idéia humana corporificada, intrinsecamente ligada ao homem[53], ou ainda da própria Donna Haraway ao afirmar que "A tecnologia não é neutra. Estamos dentro daquilo que fazemos e aquilo que fazemos está dentro de nós"[54]. Tais idéias são similares à continuidade homem-tecnologia ou animado-inanimado proposta por Patrícia Warrick em seu estudo sobre o imaginário cibernético na ficção científica. Warrick observa que "(...) a imaginação na ficção científica tem desempenhado um papel importante na reconformação da imagem que o homem tem de si mesmo como contínuo ao resto do universo (...)"[55], e cita o comentário do antropólogo Bruce Mazlish, segundo o qual "Nós estamos agora vindo a perceber que o homem e as máquinas que ele cria são contínuos (...)"[56]. O contexto do ciborgue, hoje, e daí justamente a natureza de sua denominação, é o de um apagamento de fronteiras entre o homem e a máquina, entre natureza e cultura, entre arte e tecnologia.

Nesse sentido, *Blade Runner* contribui em muito para uma virada na concepção do ciborgue, ou ao menos do ser artificial, na medida em que descreve, na figura de seus andróides replicantes, esse novo homem forjado na tecnologia, transformado na tecnologia, esse ser que surge com um quê de indefinido, geneticamente manipulado, orgânico, nova versão de máquina que vem sobrepor-se ao velho ideal do robô metálico transistorizado. Máquinas "melhoradas". Humanos "melhorados". O ciborgue pode ter pele, ossos, sangue, e nem por isso ser menos máquina de alta performance, com vida útil pré-estabelecida e selo do fabricante. É esse ciborgue de Dick, mas sobretudo de Scott, que no cinema, de 1982 para cá, concorreu para o aumento da confusão atual em torno das fronteiras homem-máquina. Ademais, conforme Haraway propõe, "(...) a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. As coisas que estão em jogo nessa guerra de fronteiras são os territórios da produção, da reprodução e da imaginação"[57]. Esse raciocínio é crucial para nossa análise não só dos seres artificiais de *Metropolis* e *Blade Runner*, mas para toda uma maneira de se compreender a ficção científica.

Haja vista tudo isso, podemos situar *Metropolis* e *Blade Runner* em duas extremidades de uma linha de pensamento sobre o mito do ciborgue. A criatura de Rothwang em *Metropolis* é inicialmente, ao que tudo indica, um típico robô. Metálico e elétrico, seus movimentos mecânicos não têm a desenvoltura que irá assumir depois de tomar a aparência da personagem Maria. Contudo, embora o robô de *Metropolis* seja típico de uma "era da máquina", produto da sociedade industrializada, Lang inova ao dar a seu ciborgue uma forma feminina. E nos referimos não somente a etapa em que o robô já simula a aparência de Maria, mas mesmo antes, quando é apresentado por Rothwang a Joh Fredersen pela primeira vez. O "trabalhador perfeito" de Rothwang é um robô-fêmea.

Dessa maneira, ciência e tecnologia ganham uma conotação física feminina, em contraste com o patriarcalismo da era da máquina, da industrialização viril e masculina dos êmbolos, pistões, vapores e engrenagens. Há erotismo e sensualidade não só na falsa-Maria, mas nas próprias curvas metálicas do robô de Rothwang. Diferentemente do "novo Adão" de Victor Frankenstein, Rothwang engendra uma "nova Eva", robusta e poderosa, sagaz e dissimulada, que desta vez promove a ruína do homem moderno em seu paraíso industrial. Convém lembrarmos aqui da personagem Hadaly em *L'Eve Future*, do francês L'Isle Adam, autômato na forma de uma bela mulher, cantora e dançarina. Elisabeth Bronfen, por sua vez, faz as seguintes observações sobre o filme de Lang:

> Quando ela [o robô] desencadeia a destruição da cidade operária pela revolta contra as máquinas (as quais condenam os trabalhadores à existência como golens), a figura da "falsa Maria" atua como veículo para a mensagem de que a violência usada contra a política hegemônica é na verdade inerente ao sistema. Alguém poderia ir ainda mais longe e especular que a "falsa Maria", num nível latente de significado, também revela a "verdadeira Maria" como ela mesma sendo o ciborgue. Seu despreendimento para o auto-sacrifício, e a mensagem que ela representa – que sentimentalismo pode apagar as diferenças entre o senhor e o vassalo – só podem vir de uma máquina. Embora ela não reflita a forma de vida primordial para Freder e seu pai, ela representa o tipo de autodeferência total do qual o ser humano (...) não é capaz.[58]

Ademais, excetuando-se os primeiros *Alraune* (em português, *A Mandrágora*), de 1918 (parte I dirigida por Eugen Illes e parte II por Michael Curtiz e Edmund Fritz), *Metropolis* pode muito bem ter inaugurado no cinema tal conformação feminina da ciência e tecnologia (a propósito, Brigitte Helm representará a criatura-título no *Alraune* de Henrik Galeen, em 1928). O filme de Lang foi o que primeiro associou o mistério e a imprevisibilidade da tecnologia à figura da mulher, numa clara recorrência ao mito de Pandora. Fascinados ante a sensualidade da fêmea-tecnologia, os homens liberam o conteúdo da caixa e sofrem as maiores mazelas de sua imprudência. A mulher-robô de Rothwang é uma Eva tecnológica, misto de Pandora e

sua caixa, portadora da catástrofe tanto do operário quanto do burguês de Metropolis. Tal concepção da tecnologia corporificada na mulher irá influenciar diversos filmes posteriores, como podemos observar nas replicantes femininas de *Blade Runner* ou na personagem da Major Motoko Kusanagi, de *O Fantasma da Máquina*[59], um dos mais recentes exemplos de belicosidade e sensualidade inseridos num mesmo corpo de mulher-máquina.

Ainda sobre a "face feminina da tecnologia", devemos remeter ao estudo de R.L. Rutsky, "The Mediation of Technology and Gender: *Metropolis*, Nazism, Modernism". Nesse denso ensaio, amplamente baseado na psicanálise, Rutsky reconhece no filme de Lang uma cisão resultante da repressão de uma natureza feminina por uma tirânica vontade masculina e tecnológica, relacionando a figura do robô de Rothwang ao "retorno do reprimido" e à irrupção do caos na ordem patriarcal. Isso significa dizer que *Metropolis* ordena seu universo em torno dos dois pólos opostos aos quais já nos referimos anteriormente, a Nova Objetividade e o Expressionismo, os quais teriam implicações mais profundas do que meramente a oposição entre o moderno e o arcaico. A Nova Objetividade ou o racionalismo masculino da máquina seria associada à ordem patriarcal e à castração. Rutsky menciona o *Moloch* consumidor dos escravos e a máquina *Pater Noster* (a máquina dos ponteiros), onde Freder é "crucificado". Já a esfera expressionista de *Metropolis* diria respeito aos impulsos represados pela castração paternal, uma esfera feminina, oriunda de uma concepção romântica do mundo, afeita à Natureza, à intuição e à metafísica. Até aí já poderíamos ampliar o espectro de oposição entre as esferas da Nova Objetividade e do Expressionismo para os seguintes níveis: Nova Objetividade (Racionalismo, Tecnologia, Movimento, Masculinidade, Pai) x Expressionismo (Irracionalismo, Religião, Perenidade, Feminilidade, Mãe). Dessa maneira, Joh Fredersen, encarnação da esfera *Sachlich* de Metropolis, seria o equivalente da figura do pai castrador. Rothwang, encarnação da esfera medieval-expressionista, poderia ser considerado o indivíduo catalisador das forças represadas pela modernidade da metrópole. Rutsky refere-se mesmo a Rothwang como "castrado", personagem que perdeu a mão e a substituiu por uma prótese, assim como a amada Hel, conquistada por seu rival Fredersen, a quem também substituiu por meio de um simulacro: o robô.

Na visão de Rutsky o robô seria um amálgama perverso das esferas racional/masculina da Nova Objetividade e irracional/feminina do Expressionismo de *Metropolis*. Seria a máquina à qual se adiciona o *anima* feminino resultando na liberação de forças incontroláveis da natureza. O robô de Rothwang seria uma exceção à maquinaria meramente instrumental de *Metropolis*, representativa da ordem racional e patriarcal. Imbuído da feminilidade e de uma energia ancestral, o robô é o arauto do caos, liberador de forças irracionais que culminam na inundação da cidade subterrânea.

Em *Blade Runner*, também podemos observar a extrema belicosidade das replicantes femininas. Zhora (Joanna Cassidy) é uma andróide treinada em esquadrões de extermínio, capaz de neutralizar o policial que a persegue. Pris, a despeito de sua designação como

"andróide de prazer", não é menos perigosa que Zhora, e Rachel, até então a mais filiada ao estereótipo feminino, a certa altura do filme salva a vida de Deckard atirando na cabeça do replicante Leon. Nesse ponto é interessante que observemos a questão do gênero em relação aos seres artificiais tanto de *Metropolis* quanto *Blade Runner*, uma vez que o robô de Rothwang já inaugura um "erotismo ciborgue" e todos os demais replicantes masculinos de *Blade Runner* também assumem relacionamentos sexuais com parceiras da mesma natureza. Rolf Aurich, Wolfgang Jakobsen e Gabriela Jahto assinalam que

> No microcosmo gótico das sagas familiares, assim como no macrocosmo industrial da ficção científica, parece haver apenas um modelo para o mito do ser humano artificial: como "filho" o ser torna-se o assassino do pai, como "filha" se torna a expressão do desejo incestuoso. O humano artificial só se torna uma "pessoa" perigosa quando tem um gênero. (...) O homem artificial só pode nascer como tirano ou assassino. A mulher artificial, como "Nova Eva", revela os aspectos destrutivos da sedução, sexualidade e amor [60].

O diagnóstico dos autores parece acolher confortavelmente os dois filmes que pesquisamos. Em *Metropolis* temos, na figura extremamente erotizada do robô um elemento dessarranjador do núcleo familiar que passa pelo desejo incestuoso e por um eventual complexo edipiano. Em *Blade Runner* já temos as duas opções: o estereótipo da *femme fatale* e o desejo incestuoso passam pelas replicantes femininas, enquanto que cabe ao líder do grupo de andróides o papel de assassino do pai.

Metropolis e *Blade Runner* também exemplificam com propriedade uma observação de Aurich, Jakobsen e Jahto, segundo a qual haveria duas vertentes de futuro tendo como pivô a criatura artificial[61]. A partir do que, propõem os autores, uma seria o "futuro branco", no qual o robô seria destaque enquanto máquina servil, estritamente subordinada à liderança humana. Essa vertente faz usualmente uma descrição asséptica de futuro, tendo seu paradigma nas três leis da robótica de Isaac Asimov: 1) um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que este venha a ser ferido; 2) Um robô deve obedecer a ordens dadas por seres humanos, exceto quando em conflito com a primeira lei, e 3) um robô deve proteger a si mesmo desde que essa atitude não conflite com a primeira ou segunda lei[62]. A outra vertente, o "futuro negro", teria como personagem principal o ciborgue, não enquanto máquina servil, mas como ente rebelado. Nessa ótica, as fronteiras entre o homem e a máquina são completamente esfumaçadas, e não raro vêm à tona o asco e a sujeira na descrição de futuro, fruto justamente desta "violação" do orgânico pela máquina. O romance *Frankenstein* de M. Shelley e o filme *O Exterminador do Futuro* (1984), de James Cameron, alinham-se a essa segunda vertente, enquanto filmes como *O Dia em que a Terra Parou* (1951), de Robert Wise, *Forbidden Planet* (1956), de Fred M. Wilcox e *Perdidos no Espaço* (1998), de Stephen

Hopkins, estariam mais próximos do "futuro branco". Já *Metropolis* e *Blade Runner* representam dois estágios da estética *dark* do ciborgue. No filme alemão, o robô de Rothwang é inicialmente neutro e até inofensivo. Entretanto, quando assume a aparência humana e ganha com isso uma certa "organicidade" (note-se aí o esfumaçamento dos limites homem-máquina), o robô revela um notável caráter belicoso. Em *Blade Runner*, filme no qual os andróides são criaturas orgânicas, fruto de sofisticada biotecnologia, a ameaça ciborgue é uma constante. Os replicantes sangram, suam, lacrimejam, e sua belicosidade aflora tão logo adquiram a consciência social de sua verdadeira condição, tão logo suspeitem desse esmaecimento de fronteiras entre o homem e a máquina. Numa perspectiva mais geral, os seres artificiais de *Metropolis* e *Blade Runner* concentram praticamente toda a história do autômato no imaginário do cinema de ficção científica.

Metropolis e o nazismo

A primeira ficção científica de Fritz Lang é comumente associada a uma estética protonazista. Tanto em nível plástico como de enredo, *Metropolis* (1927) seria portador de um discurso nazista ou protonazista, subjacente à mensagem conciliadora do entendimento entre capital e trabalho. Em que pese a extraordinária competência do nazismo em apropriar-se de outras correntes de pensamento e ideais artísticos, discutiremos aqui as implicações entre *Metropolis* e o nacional-socialismo, analisando o filme e alguns dados históricos referentes à sua produção e à biografia de seus realizadores (Fritz Lang e Thea von Harbou).

Estudiosos que identificam um discurso nazista em *Metropolis* tendem a buscar dados documentais que estendem essa aproximação a outras obras do diretor. Pesquisas dessa natureza assumem a aparência de "dossiês", nos quais suspeita-se que Fritz Lang poderia ter sido simpático ao regime de Hitler, pelo menos por certo período, e não apenas mais um artista tomado inadvertidamente pelo turbilhão dos acontecimentos na Alemanha da época.

Em depoimento a Lotte Eisner, Lang relata ter sido convidado por Goebbels em pessoa para se tornar o cineasta do *Reich* – posto ocupado posteriormente por Leni Riefenstahl. Discordante do regime em que a Alemanha era mergulhada, o diretor teria deixado Goebbels à espera de uma resposta definitiva enquanto, no mesmo dia da reunião, partia às escondidas para a França, com apenas algumas roupas e o dinheiro do bolso. Em diversos outros depoimentos Lang frisou seu descontentamento com o governo nacional-socialista. Relatou também situações de desentendimento com funcionários ou simpatizantes do *Reich* no período em que ainda dirigia seus filmes na Alemanha, dentre as quais a famosa interdição de *O Testamento do Dr. Mabuse* pela censura nazista. De toda maneira, Lang investiu freqüentemente em sua versão de fuga do país nos anos de chumbo. O episódio da entrevista com Goebbels cristalizou-se devido à repetição, ora esclarecendo, ora acentuando a aura de mistério surgida em torno de um suposto envolvimento do cineasta com o nazismo.

No entanto, pesquisas mais recentes têm apontado diversas contradições entre os depoimentos de Lang e documentos da época, assim como têm levantado dúvidas quanto ao episódio da entrevista com Goebbels. Na verdade, tudo poderia ter ocorrido de forma diferente. A súbita partida para a França não teria sido tão súbita, mas uma manobra planejada com razoável antecedência. Sob essa ótica, Lang teria se comportado perante a ascensão nazista de maneira bem menos ingênua do que somos levados a crer.

Dentre os autores que trouxeram dados importantes para o esclarecimento do episódio Lang-Goebbels e do exílio do cineasta estão Bernard Eisenschitz e Gösta Werner. No *Film Quarterly* do verão de 1990, Werner faz um levantamento preciso dos dias em torno do encontro de Lang com o ministro da propaganda nazista e da partida do diretor para a França. Segundo Werner, é muito provável que Lang estivesse presente na *Bierabend* promovida por Goebbels para o pessoal da indústria do cinema alemão, no dia 28 de março de 1933, no

Hotel Kaiserhof. Um dia antes, em 27 de março, Lang tomara parte na fundação do grupo diretor da NSBO (*Die nationalsozialistische Betriebsorganisation*), juntamente com outros três cineastas conhecidos, Carl Boese, Viktor Jansen e Luis Trenker. Na reunião do dia 28 no Hotel Kaiserhof, Goebbels teria discursado aos convidados ressaltando a impressão positiva que tivera de quatro filmes em especial: *O Encouraçado Potemkim* (1925), de Eisenstein, *Love* (1927), de Edmund Goulding (filme baseado no romance *Anna Karenina*, de Leon Tolstói), Os *Nibelungos* (1923-24), de Fritz Lang e *Der Rebell* (1932), de Luis Trenker. Segundo o ministro, esses filmes seriam exemplos do engajamento político, qualidade estética e afinidade cultural que deveriam ser adotados pelo futuro cinema nacional-socialista.

Werner prossegue dizendo que é bem provável que Goebbels tenha mesmo convidado Lang a chefiar o cinema nazista, muito embora não haja sequer uma palavra a respeito disso nas meticulosas anotações do diário do ministro em 1933. Sobre a partida furtiva de Lang para a França, no mesmo dia da suposta reunião com Goebbels, Werner aponta ainda outras contradições. O passaporte do cineasta, nº 66 11 53.51, emitido em Berlim em setembro de 1931 e válido até setembro de 1936, apresenta diversos selos e notas, muito embora não haja nenhum visto ou selo de saída para os meses de fevereiro, março e começo de abril de 1933. O documento apresenta apenas um selo de saída emitido pela *Polizeipräsident in Berlim* em 23 de junho de 1933. Entre junho e julho de 1933, o passaporte apresenta vários vistos de entrada na Bélgica. Durante esse mesmo período, consta em registros que Lang teria comprado moeda estrangeira com freqüência no *Weltreisebureau Union* de Berlim, num montante de 1.366 *Reichsmark*. De acordo com os dados do passaporte, em 26 e 27 de junho, assim como em 20 de julho de 1933, Lang encontrava-se em Berlim. Ainda com base no passaporte, em junho e julho de 1933 Lang visitou a Inglaterra e a Bélgica, viajando de avião. Teve também um visto de dois anos para repetidas entradas na França, o qual foi emitido em Londres em 20 de junho de 1933, com validade até 20 de junho de 1934. Os selos de entrada para 1933 são todos de junho e julho de 1933, o primeiro com a data de 28 de junho, e o último, 31 de julho. Ainda segundo Werner, os selos de moeda estrangeira de Berlim atestam, assim como os vários vistos de entrada e saída, que entre as viagens ao exterior no verão de 1933 Lang retornava à Berlim, de onde partiu definitivamente apenas em 31 de julho de 1933, quatro meses após o lendário encontro com Goebbels e a suposta fuga do país[63].

A partida de Lang da Alemanha sempre foi alvo de suspeitas. Patrick McGilligan assinala que o cineasta teria ido de trem a Amsterdã e de lá a Paris, em boa parte do caminho acompanhado por sua então amante Lilly Latté. O autor ainda realça a importância dos problemas conjugais entre Lang e Thea von Harbou como prováveis motivos para o exílio. Segundo McGilligan, há algum tempo Harbou vinha mantendo relacionamento amoroso com o estudante indiano Ayi Tendulkar. Para alguns, a traição e todo o conseqüente orgulho ferido seriam os verdadeiros motivos que levaram Lang a deixar a Alemanha, muito embora o diretor tenha sempre se referido ao nazismo como razão de sua fuga. Compatriotas ou colegas de

Lang que também deixaram a Alemanha e se estabeleceram nos EUA, especialmente os de origem judaica, também tinham dúvidas em relação aos verdadeiros motivos por trás das manobras do cineasta. Para alguns, Lang teria tentado o quanto possível alinhar-se aos nazistas. O próprio Patrick McGilligan transborda essa opinião a respeito de um suposto flerte do cineasta com o nacional-socialismo.

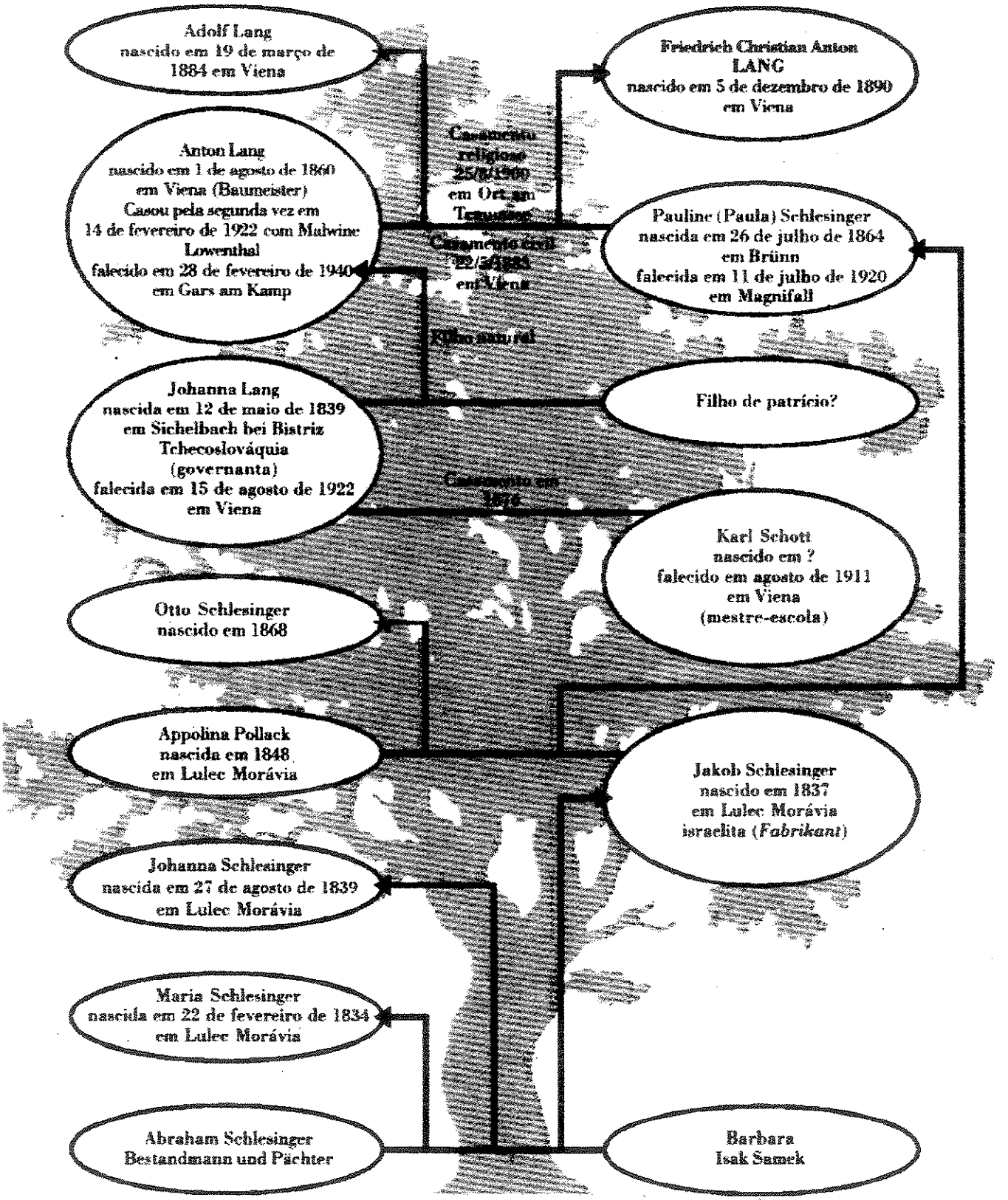
Com base nos mitos ou fatos que cercam a vida e obra de Fritz Lang, podemos deduzir que, quando o diretor declara a Lotte Eisner que toda sua vida está em seus filmes, talvez a recíproca também seja verdadeira. Isso porque não é só o mitológico encontro de Lang com Goebbels que costuma ser investigado por pesquisadores. A própria origem de Lang revela uma aura mítica à luz de estudos mais detalhados como o de Georges Sturm, ao qual devemos nos referir ainda antes de centrarmos nossa análise exclusivamente sobre *Metropolis*. Sturm fez um detalhado levantamento genealógico do cineasta, pesquisando as próprias localidades por onde viveram ou passaram Fritz Lang e sua família. De acordo com o autor, concluímos que os relatos que Lang fizera com respeito a seus antepassados são não raro lacunares ou imprecisos.

Fritz Lang nasceu Friedrich Christian Anton Lang, em 5 de dezembro de 1890, em Viena, filho de Anton Lang, empreiteiro da capital austríaca[64], e Paula Lang (nascida Pauline Schlesinger). De ascendência germânica por parte do pai e judaica por parte da mãe, Fritz Lang cresceu e foi educado num ambiente católico vienense. Ao que se sabe, não teve influência judaica em sua formação. Ao contrário, vai chamar-se um "católico puritano" e mostrar ao longo de sua obra uma razoável afinidade com a cultura germânica. *Os Nibelungos*, filme de duas partes imediatamente anterior a *Metropolis*, resume bem o aspecto da "germanidade" da obra de Lang. Trata-se de uma poderosa adaptação do poema épico medieval "Canção dos Nibelungos" (*Nibelungenlied*), uma das narrativas fundadoras da cultura alemã. Todavia, Sturm observa que sua ascendência híbrida (parte germânico, parte judeu) exercerá grande impacto sobre o seu cinema, uma vez que o tema da "mestiçagem" será uma constante desde o seu primeiro filme, *Halblutt*, ou *O Mestiço.*

De acordo com as pesquisas de Sturm, Lang mitificou o fato de seu pai ter sido filho ilegítimo da governanta Johanna Lang e de um "patrício". Não raro o diretor referia-se à sua origem como o resultado de uma "união de classes distintas", patriciado e proletariado, muito embora os documentos remanescentes não possam provar com exatidão a sua história. Conforme aponta Sturm,

> Ao dizer que "um bom burguês (...) deu seu nome à criança", afirmando que seu pai fora adotado e legitimado por um nome, Lang romanceia a história de Anton. Ao fazer isso, está também negando que seu próprio nome seja o de uma mulher, sua avó materna. Afirma-se então não apenas uma filiação paternal, patrícia de sangue, mas também uma filiação burguesa, de adoção. Dando um final feliz à "falta" de sua avó, ele faz do pai bastardo um

Genealogia de Fritz Lang



fonte: STURM, Georges. "Fritz Lang - Uma ascendência vienense", in *Imagens*, nº 5, Ago/Dez 1995, p. 93.

filho de "patrício", e depois uma criança adotada por um bravo burguês, legitimando-se assim ele mesmo[65].

Sturm observa que a história de Lang é um tanto nebulosa, mesmo porque, ao que se sabe, Karl Schott, professor que veio a casar-se com sua avó, Johanna Lang, e criou o menino Anton, não passou o sobrenome a seu pai. Além disso, o pesquisador constata que Lang pouco se refere em termos precisos à sua ascendência materna, sua origem judia. Com base em documentos de época, Sturm esclarece que a união de Anton Lang e Pauline Schlesinger foi primeiramente uma cerimônia civil, na qual ele se apresentou como ateu e ela judia. Posteriormente, por ocasião do casamento religioso, Pauline se converteu ao catolicismo, fato que Sturm relaciona a uma tendência mais ou menos generalizada na época, a dos judeus prósperos e de língua alemã serem absorvidos pela sociedade católica vienense.

A bem da verdade, Sturm relembra que, "se Lang nunca declarou que sua mãe era judia, disse, entretanto, matizadamente, que era de origem judaica"[66]. A essa altura o autor refere-se ao relato do famoso "encontro" com Goebbels, no qual o diretor supostamente dissera: "Senhor Ministro, não sei se sabe que minha mãe, que nasceu católica, tinha pais judeus", de acordo com entrevista a Armand Panigel, divulgada em 1977. Sturm esclarece que a suposta resposta, "Herr Lang, somos nós que decidimos quem é judeu ou não", é na verdade de autoria de Karl Lueger, prefeito anti-semita de Viena, entre 1897 e 1910, que "exprimia assim o reconhecimento pragmático da existência de uma elite econômica judaica em Viena"[67].

Com base no rico levantamento de Sturm, observamos que a origem híbrida de Fritz Lang pode ser um aspecto relevante para a análise de sua obra. Segundo o autor, Lang tinha conhecimento das tradições rabínicas e grande interesse pela Cabala, muito embora sempre insista no quanto foi marcado pelo catolicismo. Daí o sincretismo religioso num filme como *Metropolis*, na opinião de Sturm – embora não devamos nos esquecer da autoria de Thea von Harbou, tanto do romance quanto do roteiro do filme. Dessa forma, deduzimos que a figura do *doppelgänger*, tão presente nos filmes de Lang, pode ter transbordado do relacionamento que o cineasta tinha com sua própria história. Isso significa tratar do próprio Fritz Lang como um "duplo", algo já levantado por Peter Dolgenos em seu "The Star on C.A. Rothwang's Door". O artigo de Dolgenos culmina com a proposta de Hitler como contraparte perversa do cineasta alemão. Nas palavras do autor,

> Fritz Lang, que viu a ameaça nazista muito cedo, seria obcecado por toda sua vida com a idéia do *doppelgänger*. Seria muito esforço identificar Adolf Hitler como o *doppelgänger* na vida de Lang? Há muitas similaridades entre esses dois homens: nascimento e educação austríacos, rejeição dos planos de carreira paternais em favor de ambições artísticas, períodos de marginalidade seguidos de atuações heróicas na I Guerra Mundial. Tanto Lang

quanto Hitler quiseram tornar-se arquitetos à certa altura de suas carreiras [na verdade, ambos quiseram ser pintores]; Hitler por vezes parecia considerar a conquista do mundo simplesmente uma pré-condição para a construção de monumentos, enquanto que o interesse de Lang pela arquitetura está refletido em *Metropolis*. E como eu tenho tentado demonstrar, ambos caminharam por trilhas distintas a partir de um ideário anti-semita, ainda que inconscientemente por parte de Lang[68].

Dolgenos associa a partida de Lang da Alemanha à fuga de seu duplo, mas conclui deixando uma intrigante questão, a de qual duplo Lang tentava realmente fugir: se de sua herança judia ou do nazismo dentro dele.

Mas agora migremos das considerações referentes à vida de Fritz Lang e centremos o foco mais especificamente sobre *Metropolis*. É realmente possível identificar alguns elementos no filme que talvez tenham contribuído para uma estética protonazista. Essa é a tese de Luiz Nazário, que em seu ensaio intitulado "O Caso Fritz Lang", dedica-se à pesquisa do envolvimento do cineasta com o nazismo analisando não só *Metropolis*, mas outros filmes do cineasta, tais como *Os Nibelungos*, *M* e os *Mabuse*. A abordagem de uma "estética protonazista" revela-se adequada, pois o termo proto, de protótipo, se refere a algo que antecede o objeto propriamente dito. Se há ligação entre *Metropolis* e o nazismo, provavelmente ela se dá no nível da prototipia. Talvez, ao invés de perguntarmos quanto de nazismo há em *Metropolis*, devêssemos perguntar quanto de *Metropolis* há no nazismo. O filme pode muito bem ter favorecido algo do modelo visual do espetáculo nacional-socialista. Essa concepção ganha força se tomarmos o nazismo como uma doutrina antropofágica, isto é, uma doutrina que se alimenta de diversos pensamentos alheios e até contraditórios, das mais competentes no que respeita a apropriação de modelos e paradigmas externos. De genuíno, o nazismo tem muito pouco. Absorveu e deturpou diversas outras doutrinas. No rol de sua apropriações estão fragmentos do pensamento de Nietzsche, do Darwinismo, do Cristianismo, e outros. Segundo Peter Adam, "A apropriação de grandes nomes do passado teve papel importante na doutrina Nacional-Socialista. Isso garantia a continuidade e legitimava o regime"[69]. Paulo G. Fagundes Vizentini assim descreve o movimento nazista:

> O Partido Nazista, fundado em 1919 e liderado pelo austríaco Adolf Hitler a partir de 1921, era um movimento político contra-revolucionário e antiparlamentar. O movimento carecia de unidade ideológica e de uma base lógica, apoiando-se em fontes heterogêneas, tais como a "vontade de potência", de Nietzsche, as teorias racistas de Gobineau e Chamberlain, a "fé no destino", de Richard Wagner, as teorias sobre a herança, de Mendel, a Geopolítica, de Haushofer, o neodarwinismo de A. Ploetz e *A Decadência do Ocidente*, de Oswald Spengler.
> Assim, o nazismo apoiava-se em teorias nebulosas, místicas, medievais. Fazia apelo ao sentimento, à violência, e baseava-se no irracionalismo. Adotava uma postura

reacionária, ao buscar no passado medieval ou ariano uma "idade de ouro perdida".[70]

Com base nas observações de Vizentini, constatamos que há duas vias de aproximação do filme *Metropolis* em relação ao nazismo: uma estética, relativa à monumentalidade e magnificência técnica, e outra ética, instrumentalizada no *kitsch* e canalizada no discurso ideológico do filme alemão. Em outras palavras, *Metropolis* era pujante em termos de esplendor imagético e mobilizador em termos de apelo às massas, pelo menos se analisado à luz de alguns dos mais populares preceitos nazistas.

Nesse sentido, convém retomarmos o artigo de Peter Dolgenos, pois nesse texto o autor também identifica de maneira esclarecedora os elementos de *Metropolis* (cenografia, personagens, narrativa) que porventura o filiem ao imaginário nazista, além de passar em revista um pouco do perfil de Fritz Lang e da própria conjuntura da Alemanha na época. Portanto, procedemos a partir daqui com base especialmente no estudo de Dolgenos.

Conforme já havíamos observado, e segundo vários autores, a ideologia nazista foi bastante confusa, por vezes contraditória. De toda maneira, um dos poucos axiomas que podemos nela reconhecer mais claramente é o de um "irracionalismo" nietzschiano ou o famoso mito de uma "idade de ouro". Uma das principais bandeiras nazistas consistia no ataque à degradação e decadência advindos da modernidade, nos mais diversos campos, da arte à economia. A urbanização efervescente, a industrialização frenética e a circulação global de capitais e produtos eram vistos com extrema desconfiança pelo nacional-socialismo, que no início de sua escalada ao poder, nos anos 20, contava com o importante apoio do meio rural e das massas populares estarrecidas ante a vertiginosa ascensão da modernização[71]. Nesse sentido, *Metropolis* já aborda um ponto central na ideologia nazista, a já tão falada oposição arcaísmo x tecnologia. O filme de Lang já tange o tema do "retorno ao sagrado" e de uma suposta "idade de ouro", uma vez que a crescente industrialização da metrópole futurista e o domínio capitalista são mostrados como os verdadeiros agentes da mecanização do homem e sua irrevogável decadência. Peter Adam observa que

> A celebração de um passado germânico glorioso foi uma das principais idéias que o Nacional-Socialismo emprestou do século XIX. O retorno às raízes germânicas foi um dos temas favoritos dos então chamados pensadores nacionais[72].

Portanto, percebemos que já no nível discursivo *Metropolis* partilha de um tema bastante caro à ideologia nazista: a crítica da modernidade industrial. E essa visão não se esgota no campo do debate econômico e social, mas invade também o artístico, uma vez que a arquitetura e arte modernas, tomadas pelos nazistas como "decadentes", "degeneradas" e de "influência judia-bolchevique", no filme de Lang são talentosamente associadas à cidade do futuro. Conforme Dolgenos observa oportunamente, "(...) *Metropolis* – repleto da arquitetura futurista

e arte moderna que o partido [nacional-socialista] rejeitava – pode ter parecido uma projeção dos piores temores sobre a cidade"[73].


Maria cercada por crianças (*Metropolis Film Archive*).

E em contrapartida ao ambiente vanguardista e ultramoderno da metrópole, Lang vale-se da simbologia cristã como discurso moderador do capitalismo e industrialização desenfreados, elegendo como palco do desenlace do filme as escadarias da catedral, na presença da beata Maria e do heróico Freder. Outro elemento atraente à ideologia nazista, que a despeito de uma certa celebração do paganismo, sempre buscou subsídios na fé católica e no messianismo. A simbologia cristã atravessa todo o filme de Lang, desde a figura santificada da líder-operária, associada mesmo à Virgem Maria, passando pelo "eleito" Freder, indivíduo de raro heroísmo e pureza. Como já havíamos dito, Maria é descrita como uma santa, em oposição a sua réplica lasciva e mundana, o robô de Rothwang. Além disso, é freqüentemente cercada por crianças, o que segundo Dolgenos vai ao encontro do papel da mulher submissa e alienada cujas únicas funções são a geração da vida e a manutenção do lar germânico, na visão dos nazistas. O personagem de Freder sofrerá um processo de "cristianização" no decorrer da narrativa, na medida em que desce das alturas e solidariza com o sofrimento popular, chega mesmo a refazer uma passagem do martírio de Cristo, na seqüência em que é crucificado na máquina e clama pelo pai (Cf. Cap. I, p. 36), e finalmente atua juntamente com Maria no salvamento dos inocentes e na redenção dos injustiçados. As personagens de Maria e Freder, somados à catedral gótica, constituem os mais fortes elementos cristãos do filme de Lang, para a delícia do pensamento nazista.

Outro autor já citado anteriormente e que chega a conclusões semelhantes, mas bem mais sob o corte teórico da psicanálise, é R.L. Rutsky. Segundo o autor, "(...) filmes como *Metropolis* representam uma certa ansiedade em relação à modernidade, à 'dominação da natureza' por uma racionalidade científico-tecnológica"[74]. Como já observamos, Rutsky reconhece em *Metropolis* uma crítica à cisão entre as esferas masculina - do frio racionalismo, da moderna tecnologia e do capitalismo -, e feminina - da emotividade e intuição, da natureza e da espiritualidade. Mais uma vez, essas duas esferas seriam representadas em termos plásticos pela Nova Objetividade e pelo Expressionismo. Isoladas, sem conexão, ambas são destrutivas – tanto o patriarcalismo castrador da esfera *Sachlich*, que mina gradativamente as energias do indivíduo e acaba alienando-o por completo, quanto a esfera reprimida, a dimensão feminina da natureza e da ancestralidade, a *Heimat* que irrompe furiosa na figura do robô-fêmea. A solução desse impasse estaria na mediação pelo "coração". Maria, "coração" por excelência, desperta Freder para sua jornada épica: conciliar capital e trabalho, "a mente que planeja e as mãos que produzem", o mundo dinâmico da moderna tecnologia e o mundo

perene de uma Mãe-Natureza. Freder é escolhido por ser filho de Joh Fredersen e Hel, portanto agraciado com as duas porções separadas no mundo: o moderno e o arcaico, a tecnologia e a natureza, a resignação e a emoção[75]. A partir daí a comparação entre Freder e Hitler ocorre naturalmente, uma vez que Rutsky assinala o propósito de mediação do nazismo ("Hitler-Mitler", Hitler como mediador, parafraseando artigo de Roger Dadoun) entre uma Alemanha moderna e industrial, mas decadente, e a ancestralidade do "espírito germânico", de uma "terra-mãe".



Maria, a líder-operária, cuja imagem é associada à da Virgem Maria, e Freder, o "eleito", por sua vez associado ao Cristo. (*Fritz Lang's Metropolis*).

Haja vista tudo isso, segundo Rutsky, se há um alinhamento ideológico entre o filme *Metropolis* e o nazismo, este se dá na figura-chave do mediador. Nesse sentido, deduz-se que o filme de Lang e o ideário nazista apontam praticamente para a mesma direção: ambos são projetos estéticos modernos com o fito de reconciliar tecnologia e ancestralidade. Então chegamos à idéia central do ensaio de Rutsky, a de que

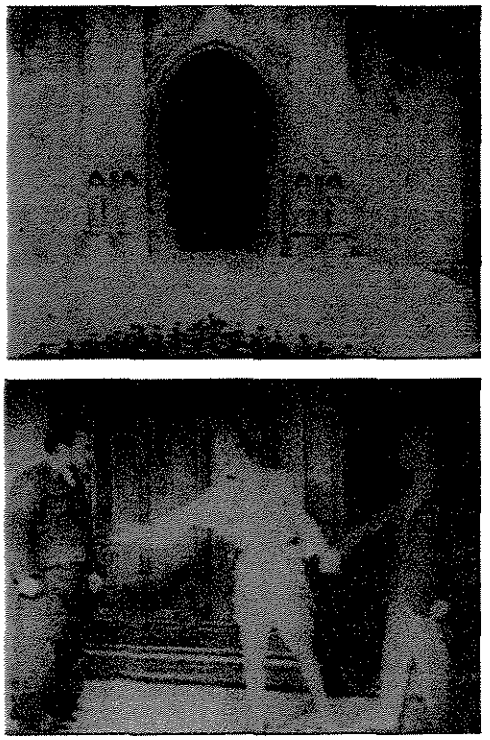
> (...) essa restauração do lar e do familiar [por intermédio de um líder-mediador: em *Metropolis*, Freder; no nazismo, o *Führer*] não seja simplesmente o abandono da modernidade em favor do arcaísmo, do natural, do espiritual. Ao invés disso, *Metropolis* aspira a mediação da vontade tecnológica masculina da modernidade com uma natureza ou espírito feminino ancestral[76].

Rutsky discorda portanto de Kracauer, pois segundo ele, a metáfora do mediador de *Metropolis* não foi tomada pelo nazismo como um mero estratagema ou artifício de sedução das massas; foi, isto sim, tomada como verdade. Daí a suprema incumbência que repousa no peito desse líder andrógino que é o *Führer*: a missão de guiar o povo alemão "de volta para casa", de redirecioná-lo para seu destino glorioso, de conciliar a pujança industrial e econômica com uma herança secular, "*Blut und Boden*".

Mas ainda há outro aspecto implícito na máxima do "coração como mediador" que se coaduna perfeitamente com uma eventual ideologia nacional-socialista. Trata-se de algo que já tratamos sob outro corte no primeiro capítulo deste estudo: o *kitsch*. Sim, porque o final de *Metropolis*, ou melhor, a idéia do "coração como mediador entre a mente que planeja e as mãos que trabalham", é notadamente *kitsch*. Trata-se de uma mensagem de forte apelo emocional, com claros ecos do romantismo alemão, do retorno à natureza e ao sagrado, enfim, ao melhor estilo da "voz que vem do coração". Lotte Eisner assinala que "Era comum

naquele tempo admirar trabalhos que hoje nos parecem puro *kitsch*" [77].

A seqüência de desenlace de *Metropolis* ocorrerá nas escadarias da catedral, com Freder atuando como o "coração" entre "a mente que planeja", seu pai Joh Fredersen, e "as mãos que trabalham", na figura ambígua do contramestre Grot. A massa operária está organizada novamente como um só organismo de forma triangular, apontando com seu ápice os quatro personagens que na verdade formam uma santíssima trindade: Freder e Maria (Cristo e Maria, os guias, os iluminadores, o coração), Grot (o homem, as mãos laboriosas) e Joh Fredersen (Jeovah, o pai, aquele que governa). Essa resolução de um complexo conflito de classes com um simples apelo ao "coração" é uma notável recorrência ao *kitsch* que nos remete aos estudos de Clement Greenberg sobre *kitsch* e fascismo, em seu ensaio "Kitsch and Avant-Garde". Segundo Greenberg:



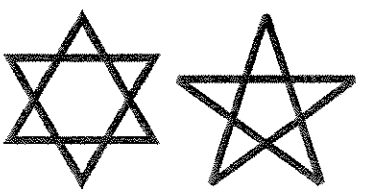
No alto., a massa operária reorganizada geometricamente nas escadarias da catedral, nas sequências finais; acima., a famosa cena da reconciliação entre capital e trabalho, tendo Freder - o "coração" - como mediador (rep. fotogramas).

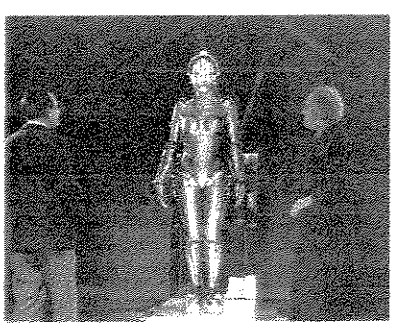
> Onde hoje um regime estabelece uma política cultural oficial, funciona ela para o bem da demagogia. Se o *kitsch* é a tendência cultural oficial na Alemanha, Itália e Rússia, isso não ocorre porque seus respectivos governos são controlados por filisteus, mas porque o *kitsch* é a cultura das massas nesses países, assim como em qualquer outro lugar. O encorajamento do *kitsch* é meramente mais um dos meios fáceis nos quais o regime totalitário procura agradar ao povo. Desde que esses governos não podem elevar o nível cultural das massas, mesmo que o desejassem, eles as lisonjearão ao trazer toda a cultura para o seu nível. É por essa razão que a vanguarda se apresenta marginalizada, e não tanto porque a cultura superior seja inerente a uma cultura mais crítica. O principal problema relativo à arte ou literatura de vanguarda, do ponto de vista dos fascistas ou stalinistas, não é que seja demasiado crítica, mas sim que ela é demasiadamente inocente, sendo difícil injetar-lhe propaganda efetiva; enquanto o *kitsch* se torna adequado mais apropriadamente a este fim, mantendo o ditador em contato mais íntimo com a alma do povo. Fosse a cultura oficial superior ao nível geral das massas, haveria o perigo de isolamento[78].

E é isso que de fato observamos em nossa análise de *Metropolis*. Para os nazistas, nada mais adequado do que o *pathos kitsch* no tratamento dos mais complexos temas nacionais. É importante lembrar aqui que, se *Metropolis* dá o final que os nazistas adoram, isso ocorre, pelo menos ao que se sabe, graças ao empenho de Thea von Harbou. Pois Lang

imaginara outro final para seu filme: Freder e Maria deixando a Terra num foguete espacial, curiosamente uma cena bastante similar à usada por Ridley Scott na primeira versão de seu *Blade Runner*, na qual Deckard e Rachel partem em fuga para as belas planícies do norte (surpreende-nos que num futuro tão negro e poluído ainda houvesse paisagens tão magníficas no planeta; de toda maneira, relembramos que as seqüências em questão, exigência dos produtores, foram tomadas de empréstimo das sobras de *O Iluminado*, de Stanley Kubrick). Segundo Dolgenos, provavelmente Erich Pommer e Thea von Harbou insistiram e convenceram Lang, diretor com razoável tino comercial, a adotar o final conciliatório em lugar do escapismo de uma fuga para outro planeta.

Quanto à figura específica do judeu, esse malfadado vilão na ideologia nazista, Dolgenos faz oportunas observações sobre o personagem de Rothwang em *Metropolis*. Como sabemos, o estereótipo do judeu segundo o ideário nazista é o da encarnação do mal, muitas vezes uma figura curva e mesquinha, um velho barbado ganancioso iniciado nas ciências ocultas ou magia negra. O judeu atua nos bastidores corrompendo a sociedade ariana, como uma espécie de câncer, vírus ou até mesmo vampiro. Em *Metropolis*, não raro identifica-se no personagem de Rothwang uma menção direta ao estereótipo do judeu. Ele é um misto de bruxo e cientista que evoca simultaneamente as imagens do rabino tradicional e de intelectuais como Einstein e Freud. Colabora para essa configuração a estilização medieval de sua casa e, especialmente, o pentagrama inscrito nas portas ou na parede do laboratório. De acordo com a simbologia de Chevalier e Gheerbrant, o pentagrama tem múltiplos sentidos, mas





No alto, à esq., a Estrela de David; à dir., o pentagrama. Acima, Fredersen, Rothwang e o robô tendo ao fundo o pentagrama invertido. (*Metropolis Film Archive*).

> (...) sempre se fundamenta no número 5, que exprime a união dos desiguais. A esse título, ele é um microcosmo. As cinco pontas do pentagrama põem em acordo, em uma união fecunda, o 3, que significa o princípio masculino, e o 2, que corresponde ao princípio feminino. Ele simboliza, então, o andrógino[79].

Ainda segundo Chevalier e Gheerbrant, o pentagrama pode identificar os membros de uma mesma sociedade, e também é tido como "uma das chaves da Alta Ciência: abre a via do segredo" (como vemos, significações que de uma forma ou de outra se encaixam perfeitamente à caracterização de Rothwang e seu robô). Além de já ter sido tomado como símbolo do perfeito e do conhecimento, para os maçons o pentagrama estrelado, ou "estrela flamejante", é "emblema do gênio que eleva a alma a grandes coisas (Boucher)". Em resumo,

Chevalier e Gheerbrant concluem dizendo que "o pentagrama exprime um poder, feito da síntese de forças complementares"[80]. Nesse sentido, símbolo bem adequado ao personagem de Rothwang, o único que desde o início transita entre dois mundos no filme de Fritz Lang.

Já nos referimos anteriormente ao pentagrama invertido como símbolo do ocultismo, mas essa figura em *Metropolis*, presente também no peito do golem de Wegener, segundo Dolgenos remete de alguma forma à estrela de David. A propósito, aí está uma relevante coincidência entre a figura estereotipada do rabino e a do cientista-louco Rothwang: ambos dão vida a seres artificiais - aquele ao golem, este ao robô de *Metropolis*. Além disso, Rothwang opera como uma força oculta na cidade do futuro. Praticamente ninguém tem conhecimento de sua existência ou experiências. Ele age nas sombras ou subterrâneos, até que vem a perseguir Maria, exemplo de "donzela germânica", em mais de uma ocasião. Mas Dolgenos também estende a menção ao estereótipo judeu por via de personagens a outros filmes de Lang. Segundo o autor,

> Tanto Haghi e Mabuse, quanto Rothwang, têm ocupações que eram naquele tempo associadas a judeus. Mabuse é psicanalista [e hipnotizador], como Freud. Haghi é um banqueiro, como os Rotschilds, e também atua no *show business*, ramo no qual os judeus também eram proeminentes.

Luiz Nazário, em "O Caso Fritz Lang", investe diretamente no discurso nazista de *Metropolis*. Para ele, Rothwang representa de fato o judeu, seu robô ilustra o bolchevismo, Maria encarna a "mensagem hitlerista", Joh Fredersen alinha-se ao liberalismo econômico, uma "forma ultrapassada de dominação" que, assim como o comunismo, apresenta-se "contaminada" pelo judaísmo internacional. Resta Freder como a "esperança de progresso" calcada no discurso nacional-socialista. Nazário observa oportunamente que o procedimento retórico adotado por Lang e Harbou em *Metropolis* seria depois amplamente imitado pelo cinema nazista. Sua tese baseia-se na idéia de que

> Na realidade, o filme [*Metropolis*] ilustra o programa do *NSDAP* [Partido Nacional-Socialista dos Trabalhadores Alemães], propondo, de forma simbólica, o esmagamento das forças conluiadas do capitalismo, do comunismo e do judaísmo internacionais, em prol de um socialismo nacional que, na prática, poupava o capitalismo depois da caça às bruxas[81].

De fato, o famoso final de *Metropolis*, tomado por muitos como frustrante ou até mesmo ridículo, não oferece uma mudança no panorama da luta de classes. Ao contrário, o filme acena com um discurso de apaziguamento. É justamente esse apaziguamento perverso que Kracauer irá julgar tão alinhado aos dizeres da propaganda de Goebbels. No final de *Metropolis*, depois da morte de Rothwang, a massa operária, restituída do padrão geométrico, volta-se

para a santíssima trindade no topo da escadaria da catedral, para lá enxergar, na figura do filho, Freder, entre o pai Joh e a santa Maria, o verdadeiro líder que lhes restituirá a liberdade e a dignidade humana. Ficamos tentados a pensar que a morte de Rothwang, para alguns o "judeu" da história, encerra boa parte do problema relativo à revolta operária. O que vem depois é a conciliação, trabalhador e burguês reconfortados pela figura redentora do mediador. Havemos também de considerar o fato de que, conforme aponta Dolgenos, o desenlace de *Metropolis* não desagrada a nenhum setor da sociedade em especial, algo que não seria garantido se porventura tivéssemos um acirramento do conflito na narrativa e uma eventual tomada de poder por parte do proletariado. Embora o comunismo tivesse bastante força até então na Alemanha, a resistência contra ele era no mínimo igualmente poderosa. Tanto que a ascensão nazista investirá totalmente nesse "terror bolchevique" de boa parte da população rural ou pequeno-burguesa, com apoio ilimitado das elites econômicas alemãs e até estrangeiras. Portanto, antes de um "final nazista" temos definitivamente um "final mercadológico".

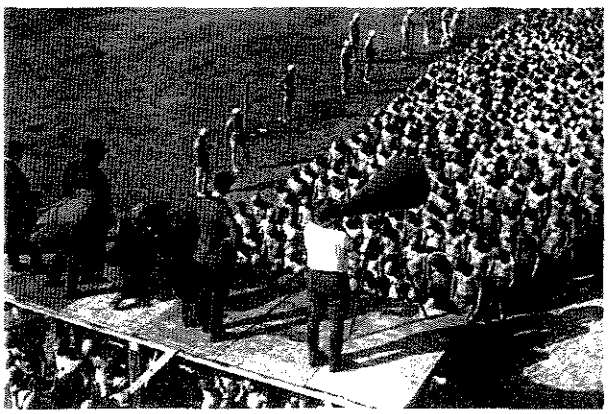
Por diversas vezes, já fora da Alemanha, Lang relatou seu descontentamento em relação ao desfecho do filme. Toda a responsabilidade recaiu sobre Thea von Harbou e, como já dissemos, de fato o diretor tencionara outra resolução para seu filme. De toda maneira, foi esse o desfecho rodado por Lang, o qual encaixa-se perfeitamente no mosaico ideológico nazista conforme tantos autores já apontaram. A propósito, um detalhe muito importante é o fato de que Thea von Harbou, mulher de Lang e roteirista dos filmes mais proeminentes da fase alemã do diretor, veio mesmo a tornar-se uma nazista.

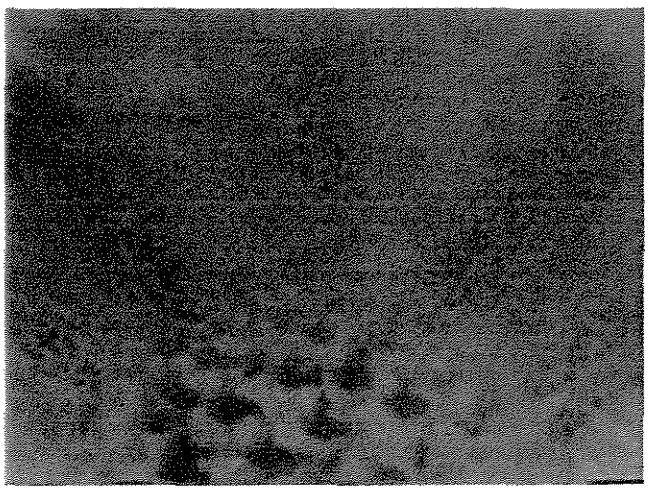

Thea von Harbou (*Metropolis Film Archive*).

Theodora von Harbou, nascida em 1889 em Tauberlitz, na Bavária, foi atriz de teatro antes de tornar-se escritora, com vários romances publicados, ainda muito jovem. Sua obra sempre foi repleta de patriotismo. Em Berlim, sob a tutela de Erich Pommer, Harbou produziu diversos roteiros para Murnau, Gerlach e Dreyer, entre outros. Casou-se com o ator Rudolf Klein-Rogge, mas foi amante de Fritz Lang. Após a morte da primeira mulher de Lang, Lisa Rosenthal (na opinião de alguns, um suicídio em circunstâncias misteriosas), Thea von Harbou separa-se de Klein-Rogge, casa-se com o diretor e juntos desenvolvem uma parceria bastante fértil. Harbou foi autora de roteiros de filmes como *Os Nibelungos*, *Metropolis* e *M*, entre outros. No caso específico de *Metropolis*, não se sabe com exatidão o que Harbou escreveu primeiro, se o roteiro do filme ou o romance. De maneira geral, atribui-se a Harbou o patriotismo, o racismo ou o nacionalismo nos filmes de Fritz Lang.[82]

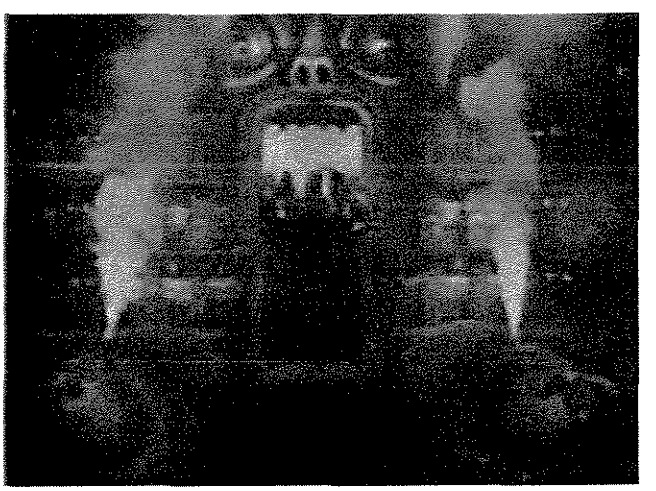
Como se sabe, Lang deixou a Alemanha sozinho. Ao que tudo indica, seu relacionamento já não ia bem com Harbou, e a escritora permaneceu no país, roteirizando e depois dirigindo filmes alemães. Harbou foi simpatizante do regime nazista e depois militante do movimento. Embora alguns considerem a ligação de Thea von Harbou com o Partido

Nazista (*NSDAP*) desde 1933, segundo o pesquisador Boguslaw Drewniak, sua filiação data de 1940. A essa altura, Lang já estava nos Estados Unidos[83].



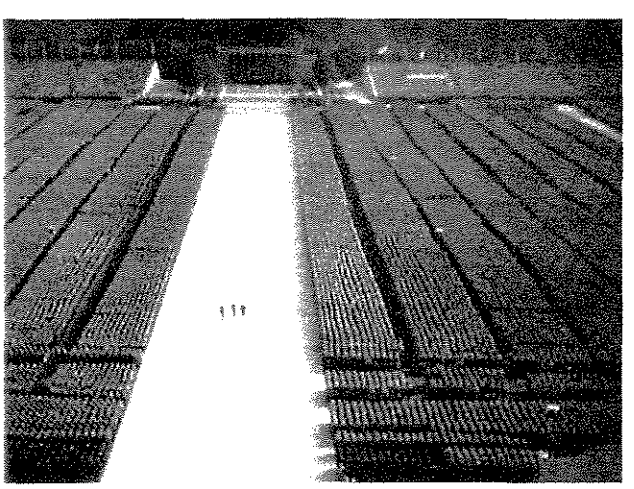


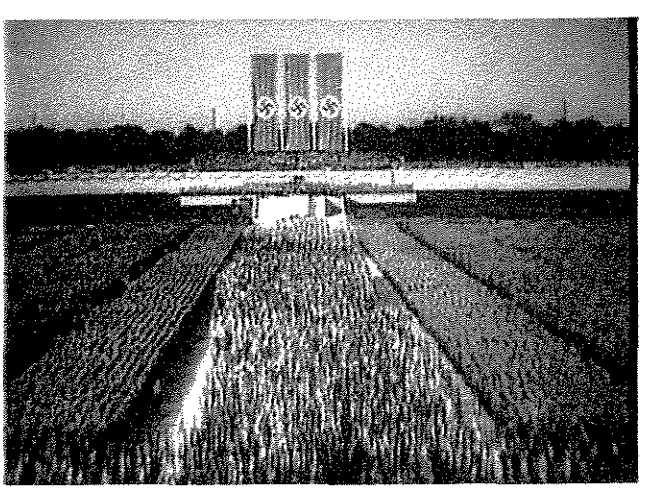
Acima., Lang orienta multidão para filmagem;
à dir., o resultado na tela, multiplicado por superimposição, na sequência de Babel;
ao lado, o Moloch devora trabalhadores.



"Rotha cunha o termo 'construtivismo de estúdio' para caracterizar 'aquele curioso ar de totalidade, de finalidade que cerca cada produto dos estúdios alemães'. Mas a totalidade organizacional só pode ser adquirida se se o material organizado não faz objeção a isto. (A habilidade dos alemães para se organizarem deve-se muito a seu desejo de submissão)."

(Sigfried Kracauer, *De Caligari a Hitler*, p. 92)





O Triunfo da Vontade (*Der Triumph des Willens*), de 1934-5, dirigido por Leni Riefenstahl, pode ser tido como um dos filmes nazistas que herdaram a monumentalidade de *Metropolis*, muito embora se trate de um documentário do 6º Congresso do NSDAP em Nuremberg, 1934 (*Triumph Image Gallery: http://rubens.anu.edu.au/htdocs/bytype/film/riefenstahl/triumph/*).

Portanto, em termos de estética e instrumental retórico, realmente *Metropolis* ofereceu uma síntese de idéias ao nazismo. Contudo, é pertinente ressaltar, conforme bem lembra Jorg von Uthmann em "Berlin Between Wars: Myth and Reality"[84], que esse não foi o único filme que de alguma forma influiu na consolidação do ideário nazista. Os temas da germanidade, da crítica à industrialização, o anti-semitismo (consciente ou não), entre outros, já estavam presentes numa série de filmes muito antes de Lang sequer pensar no projeto de *Metropolis*. Dessa forma, não devemos considerar *Metropolis* um fenômeno isolado. Como diversos historiadores mais recentes têm apontado, o nazismo não foi um fenômeno isolado nem em si próprio, nem na figura ultra-individualista do *Führer*. E em certa medida podemos considerar as palavras de Lang quando este atribui o final de *Metropolis* a um certo "clima de euforia" na Alemanha da época. De fato, conforme propõe Peter Dolgenos, o período em que *Metropolis* foi rodado foi um dos mais estáveis da República de Weimar[85]. A UFA, fundada com interesses propagandísticos pelo exército do *II Reich*, a essa altura já gozava de relativa autonomia nas mãos de Erich Pommer, vindo a cair nos domínios do industrial e colaborador nazista Alfred Hugenberg somente depois da "quebra" resultante justamente de *Metropolis*.

Haja vista tudo isso, podemos concluir que em *Metropolis* residem em estado embrionário muitos elementos levados ao limite anos depois pelo nacional-socialismo. Como já dissemos, ambos são projetos estéticos modernos que pretendem conciliar herança e destino, arcaísmo e modernidade[86]. Nada mais arcaico do que o ódio racial e o genocídio irracional, porém nada mais moderno do que a sistematização desse genocídio, a otimização dos processos de execução com vistas a matar mais com o mínimo de esforço. Relação custo-benefício. Isso é a "solução final" do nazismo, sendo o campo de concentração o símbolo mais adequado de uma "tecnologia da barbárie". *Metropolis* parece inspirador dos nacional-socialistas não só pelo aspecto da monumentalidade, mas por já encampar o discurso de conciliação entre moderna tecnologia e consciência secular. É bem provável - e pelo menos assim apontam certos historiadores - que o nazismo tenha sido produto de uma era da máquina. Um período de franca expansão científica, tecnológica e artística, sobre o terreno movediço de estruturas sociais arcaicas e impulsos bárbaros reprimidos.

* * *

A "manipulação de multidões", elemento estético proeminente em *Metropolis*, é um dos exemplos mais marcantes de apropriação por parte da doutrina nazista. Em seu artigo "Protofascismo e as máscaras da ignorância", Slavoj Zizek defende a tese de que o rótulo "protofascista" é na verdade um conceito vazio. Segundo Zizek, filmes de Leni Riefenstahl suportam múltiplas interpretações e transcendem o rótulo de protofascistas. Sobre o aspecto das multidões, o filósofo observa que

> Não apenas essas apresentações de massa não são inerentemente fascistas como nem sequer são "neutras", esperando para ser apropriadas pela esquerda ou a direita – foi o nazismo que se apropriou delas, roubando-as do movimento operário, seu local de nascimento original. Nenhum dos elementos "protofascistas" é fascista em si; o que os torna "fascistas" é apenas sua articulação específica ou, para colocar nos termos de Stephen Jay Gould, todos esses elementos são "expropriados" pelo fascismo. Em outras palavras, não existe "fascismo *avant la lettre*", porque é a própria letra (a denominação) o que faz do conjunto de elementos o fascismo propriamente dito.[87]

Considerar o texto de Zizek não implica em ignorar o fato de o nazismo (e em particular o cinema nazista) ter se apropriado da estética monumental de *Metropolis*. Ao contrário, significa liberar o filme de Fritz Lang de uma carga conceitual *a priori*. É sabido que pelo menos *Os Nibelungos* e *Metropolis* figuravam no rol de filmes prediletos de Hitler e Goebbels. Não surpreende que o nacional-socialismo tenha importado das telas de cinema muito de sua "programação visual", para depois re-conformar a cinematografia alemã de 1933 a 1945, em filmes como os de Veit Harlan e Leni Riefenstahl.

Nesse sentido, vale a pena atentarmos para as propostas de outro autor, Linda Schulte-Sasse, em seu *Entertaining the Third Reich*. Schulte-Sasse chama atenção para alguns aspectos importantes em qualquer estudo das relações entre o cinema alemão e o nacional-socialismo. Em primeiro lugar, a autora alerta para o fato de que muitos estudiosos "encarceram" o cinema alemão do período nazista numa rede de categorizações estritas que passam por cima das contradições internas de diversos filmes que porventura não se "encaixem" completamente no nazismo. Se isso ocorre com o cinema dito nazista, é preciso redobrar cuidados no estudo de filmes que antecedem a apoteose interna do nazismo, por volta de 1933.

Linda Schulte-Sasse aponta que começou sua pesquisa tentada a considerar prioritariamente o caráter propagandístico do cinema nazista, tal como estudiosos que a antecederam em projetos parecidos. Contudo, a autora relata que, no decorrer da pesquisa, foi sendo lembrada cada vez mais do quanto esses filmes não são apenas propaganda, mas também entretenimento, apresentando um leque de contradições compreensíveis somente se levarmos em conta que também eram produtos que visavam o mercado consumidor (excetuando-se, é claro, certos filmes documentários de caráter pseudocientífico amplamente divulgados pela propaganda nazista, por exemplo). A experiência que Schulte-Sasse relata no Bellaria de Viena, cinema especializado em filmes dos anos 30 e 40, é enriquecedora desse debate. Décadas depois da 2ª Guerra Mundial, o Bellaria mantém um público cativo com a exibição de toda uma geração de filmes que se julgava superada ou de gosto duvidoso. Segundo a autora, "filme nazistas, independente do gênero, precisam ser estudados em si

mesmos e ancorados no contexto dos valores moral e estético de sua cultura"[88].

Schulte-Sasse relembra que o "terreno" sobre o qual se erigiu o cinema nazista remete também ao século XVIII e ao Iluminismo, e não somente ao estrato ideológico imediato da Alemanha hitlerista. "Muito antes do nazismo ascender ao poder, o século XVIII produziu o corpo de textos culturais que se tornaram ponto focal retroativo para uma 'identidade' alemã" [89], assinala a autora. Daí filmes do período poderem misturar anti-modernismo e modernismo ou supremacia e apelos de liberdade, contradições inerentes ao próprio nacional-socialismo. Embora Schulte-Sasse concentre-se no cinema dito nazista, devemos considerar seu estudo pelo fato de já nos anos 1920 *Metropolis* apresentar um panorama sintético de seus diagnósticos. Trata-se de um dos filmes mais tentadores a associações com o nazismo, sendo notadamente um dos produtos de maior apelo comercial da UFA.

Dessa maneira, a proposta de Schulte-Sasse de que nos desvencilhemos um pouco da predisposição a encarar filmes alemães do pré-guerra como propaganda exclusiva é enriquecedora para que tais obras sejam estudadas com maior abrangência e, como diz a própria autora, revelem muito mais do período que as produziu. Curiosamente, um filme elaborado com o estrito objetivo propagandístico pode ser bem menos eficiente em termos de doutrinação do que outro com vistas a seduzir o mercado e obter lucro financeiro. Explica-se: enquanto o primeiro tem toda sua energia devotada à fabricação de um artifício que transporte uma determinada "ideologia", o segundo pode carregar a mesma "mensagem" de maneira muito mais incorporada e "osmótica", sendo absorvida com menos defesas, tal como opera de fato a ideologia. O filme de propaganda estrita procura persuadir, mas o filme que logra ser um produto comercial não perde tempo com isso, nele já estão inscritas "verdades" anteriores e universais, justamente as "verdades" que o grande público almeja constatar. Ciente desse fenômeno, Goebbels teorizava:

> No momento em que a propaganda é reconhecida como tal ela se torna ineficaz. Entretanto, enquanto a propaganda, mensagem, interesse ou atitude permanecerem nos bastidores e aparecerem para as pessoas somente como narrativa, ação ou efeito colateral, aí sim se tornarão eficazes em sua plenitude... Toda arte tem uma mensagem. Arte tem um propósito, um objetivo, uma direção... Assim eu não quero arte em nome de uma mensagem, mas sim inserir essa mensagem no contexto maior da obra de arte como um todo.[90]

É interessante como o cinema contemporâneo é capaz de nos dar exemplos desses artifícios. O cinema nazista pode ter durado cerca de 10 anos, mas pelo menos há quase um século o cinema de Holywood vem aperfeiçoando seu aparato "propagandístico" no bojo de um mecanismo ainda maior, o do mercado de entretenimento.

Blade Runner e o discurso racial

Blade Runner, realizado exatos 37 anos após o término da II Guerra Mundial, tem pouco ou nada a ver com o nazismo propriamente dito. Contudo, o filme de Scott carrega consigo um determinado discurso racial que julgamos pertinente discutir aqui.

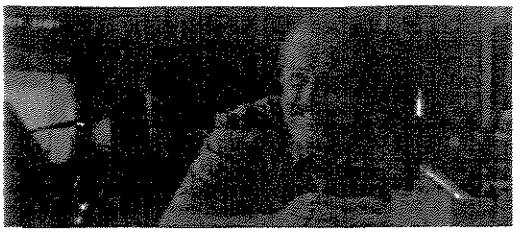

Roy Batty: Nexus-6. (*Bladezone*).

Não raro estudiosos do cinema tangem o tema do nazismo em seus ensaios relativos a *Blade Runner*. Judith Kermann, por exemplo, observa que (...) Scott criou uma distinção étnica e de classe mesmo dentro do seu pequeno grupo de replicantes"[91]. A autora também irá referir-se ao personagem de Roy Batty, interpretado pelo ator holandês Rutger Hauer, como um "tipo Nazi perfeito", assim como irá associar levemente a figura do Dr. Eldon Tyrell à do médico nazista Joseph Mengele[92].

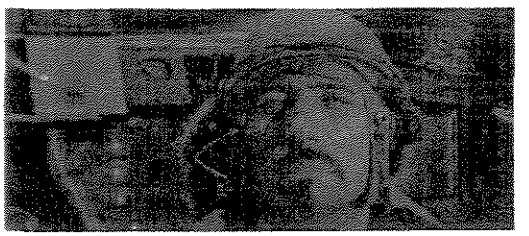
Como sabemos, o filme trata da perseguição a um grupo de andróides rebelados. Essa perseguição pode ser enquadrada não só no contexto da luta de classes, mas também no do preconceito racial. Isso porque a origem ou natureza do indivíduo em *Blade Runner* precede seu contrato social. Conforme o filme deixa bem claro, replicantes são propriedade privada, artefatos técnicos produzidos industrialmente com o intuito de serem empregados em serviços impróprios, indignos ou desconfortáveis para o homem. O andróide não tem a "senha de acesso" para a cidadania, porque não é uma pessoa. Caso não exerça devidamente as funções para as quais foi designado, torna-se um objeto indesejado, passível de ser removido. Replicantes não passam de "skin jobs", no linguajar informal do comissário Bryant, termo que na versão de 1982, com narração em *off*, é equiparado à designação de negros como "crioulos". Nesse sentido, é claro que há uma problemática "racial" no filme de Scott, assim como o aporte de um certo discurso de alerta quanto à discriminação. No entanto, o que percebemos é uma curiosa inversão (talvez como em todo racismo), na medida em que uma minoria é oprimida justamente por suas capacidades extra-humanas.

O problema é que a tecnologia descrita pelo filme chegou a um estágio em que andróides e pessoas são virtualmente idênticos e indistinguíveis. E, para complicar, os replicantes Nexus-6 apresentam potencial físico e intelectual bastante superior ao da média humana. Além disso são belos, e até mesmo virtuosos. Nesse panorama, observamos que os replicantes são apresentados como uma "ilha" de prosperidade em meio ao caos da decadência urbana e da miscigenação cultural. São uma minoria perseguida, mas uma minoria de notáveis. Já muito se falou sobre o quadro multi-racial e multi-cultural da Los Angeles de Ridley Scott. Mas devemos atentar ainda para o fato de que todos os personagens apresentados no filme, com exceção dos replicantes, se não são descritos como de origem hispânica ou asiática, apresentam algum vício, deficiência ou desvio moral[93]. No universo de *Blade Runner*, o

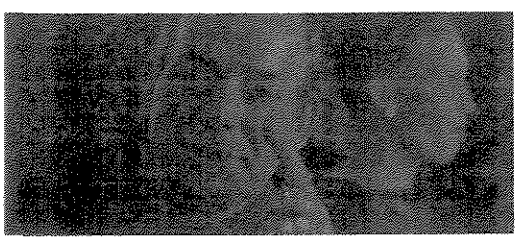
replicante é o legítimo *White, Anglo-Saxon, Protestant* (W.A.S.P.), homem branco, de origem anglo-saxônica, enquanto que a grande massa da população humana é composta por latinos, asiáticos ou mestiços. O personagem Gaff, interpretado pelo ator Edward James-Olmos, de ascendência latina, parece resumir perfeitamente o caráter de miscigenação da metrópole de Scott. Dos indivíduos humanos que porventura não se enquadram no padrão de "estrangeiro" estão o comissário Bryant, claramente descrito como um funcionário corrupto e que, a despeito de sua aparência W.A.S.P., demonstra uma intrigante frieza e vulgaridade nas atitudes. Tyrell apresenta uma patente deficiência visual. Holden, o *blade runner* que aparece rapidamente no início do filme, é imediatamente alvejado por um replicante por causa de sua arrogância e displicência. J. F. Sebastian, de apenas 25 anos, sofre do "mal de Matusalém", doença que lhe confere a saúde de um sexagenário. A propósito, Sebastian é o personagem equivalente ao de J. R. Isidore no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick. Em certa medida, devemos atentar para o fato de o filme de Scott amenizar um pouco do discurso racial estabelecido no romance de Dick. *Blade Runner* conserva do livro o tema do exame médico que impede que certos indivíduos emigrem da Terra para colônias humanas no espaço. Em, *Do Androids Dream...*, Isidore é uma espécie de mutante, vítima da radiação da "Guerra Mundial Terminus", cidadão de segunda classe que vive na periferia da cidade e exerce funções subalternas. Isidore integra o grupo dos *chickenheads* (cabeças-de-galinha), intelectualmente desfavorecidos em função das mutações desencadeadas pela radiação, e por isso discriminados pela sociedade já degredada que ficara na Terra. O aspecto da discriminação é mais forte no livro do que no filme, em J.R. Isidore do que em J. F. Sebastian; a identificação de Isidore com os andróides é mais profunda do que a de Sebastian com os replicantes. E outro detalhe importante em termos de discurso racial, ao qual já nos referimos rapidamente, mas que merece ser relembrado, diz respeito à transformação que o filme opera sobre o personagem do Dr. Rosen, cientista-empresário criador dos Nexus-6, que no livro de Dick remete notadamente ao estereótipo contemporâneo do judeu, tornando-o o Dr. Eldon Tyrell, aparentemente sem ligações com o judaísmo.



O comissário Bryant (M. Emmet Walsh): estereótipo do policial frio e corrupto.



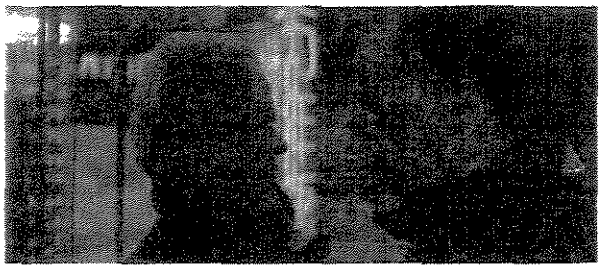
Gaff (Edward James Olmos): mestiço.



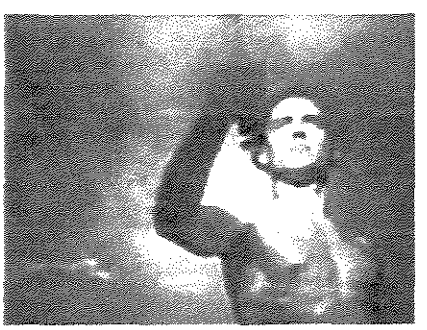
Taffey Lewis (Hy Pyke), dono da casa noturna onde se apresenta a *stripper* Zhora: decadência e tentativa de suborno (*Bladezone*).

De volta especificamente ao filme de Scott, Deckard, o protagonista, é um personagem ambíguo, que pode tanto ser humano quanto andróide. Se Deckard for tomado como replicante, então temos mais um fator que ratifica a tese de que os andróides brancos, de traços

europeizados, são apresentados como indivíduos superiores.


Os replicantes Nexus-6 Roy Batty e Leon (*Bladezone*).

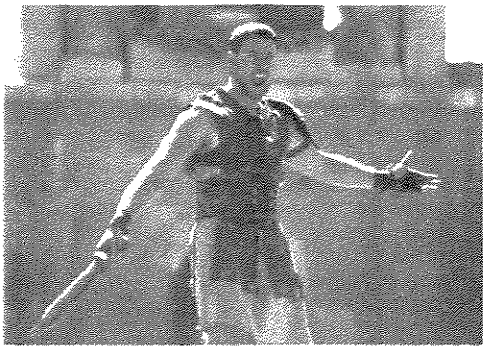
Tal como é descrita, a sociedade do futuro de *Blade Runner* teme o poder e a pureza desse "além-do-homem" que é o replicante. Joseph Francavilla comenta que "A razão para esse banimento [dos replicantes] sem dúvida reflete o medo humano da competição, da substituição e do domínio dos replicantes"[94]. Os Nexus-6 rebelados têm de viver na clandestinidade, em guetos ou sarjetas, sob o risco de serem executados pela polícia no caso de suas identidades virem a ser descobertas. Vemos no filme uma curiosa inversão: investe-se na identificação com o andróide, e não com o ser humano. O personagem do replicante Roy Batty é o que mais apela para a identificação do espectador. Os replicantes demonstram anseios e temores humanos, demasiado humanos, e são os únicos que vivem numa espécie de "família". Em contrapartida, os indivíduos descritos como humanos genuínos apresentam características frias e maquinais. Deckard irá pouco a pouco evoluir nessa escala, adquirindo maior consciência de si e do meio conforme vai sofrendo experiências, muito embora presumamos que ele não passe de um replicante "incluído". Deparamo-nos então com uma interessante humanização da máquina frente a uma maquinização do humano. As características que pelo menos se supõe serem as mais humanas estarão no andróide, enquanto que os traços mais maquínicos estarão no homem comum.


Cena de *Olympia* (1936/38), de Leni Riefenstahl (*Estação Virtual*).

Mas para termos uma idéia do quanto o discurso racial de *Blade Runner* não é ingênuo, embora possa não ser totalmente consciente, vale a pena atentarmos para o fato de que Ridley Scott escolheu a atriz Sean Young para representar a replicante Rachel em função de sua juventude e "perfeição" física[95]. Portanto, os replicantes deveriam distinguir-se fisicamente dos demais indivíduos. Mais interessante é notar que a exploração das dicotomias beleza/ feiúra ou perfeição/imperfeição é algo que se estende por toda a obra de Scott. Nesse sentido, o diretor partilha de algumas das bases do estetismo tanto de um Fritz Lang como de uma Leni Riefenstahl. Filmes posteriores a *Blade Runner* demonstram isso cada vez mais claramente. Em *1492 – A Conquista do Paraíso* (1992), fica patente a seleção étnica do elenco, com atores como Armand Assante e Sigourney Weaver (uma W.A.S.P. de cabelos e olhos escuros) para os papéis da nobreza espanhola, em meio a figurantes de origens diversas representando as populações


A atriz Sean Young, "perfeita" como Rachel (*Bladezone*).

indígenas, todos de estatura inferior e alguns deles com visíveis deficiências físicas, tais como o lábio-leporino. Aliás, o lábio-leporino é um motivo que irá se repetir na filmografia de Ridley Scott. Em *Gladiador* (2001), filme no qual o herói é novamente homem branco de origem anglo-saxônica, interpretado pelo ator neozelandês Russel Crowe, o arquivilão Commodus é interpretado pelo ator Joachim Phoenix, justamente um ator com lábio-leporino. A vilania, nos filmes de Ridley Scott, tem obrigatoriamente um índex físico. Outro exemplo é o filme *Hannibal* (2001), no qual o milionário pervertido não passa de um arremedo de homem, totalmente desfigurado.





À esq., o ator neozelandês Russel Crowe como Maximus; à dir., Joachim Phoenix como o imperador Commodus (IMDB, http:// www.terra.com.br/cinema/acao/ .gladiador.htm).

Dessa forma, percebemos que toda a obra de Ridley Scott é impregnada de um discurso primeiramente estético, depois racial, consciente ou não, mas que é baseado numa concepção etnocêntrica ou preconceituosa do mundo. É curioso observar em filmes como *Tormenta* (1996) a maneira com que Scott opõe de um lado o navio-escola tripulado por jovens americanos, sob a tutela do capitão interpretado por Jeff Bridges, e do outro o navio da guarda costeira cubana, tripulado por "cucarachas" de índole duvidosa.

De toda maneira, voltando a *Blade Runner*, é inegável a tônica racial com que a caça aos replicantes é narrada. A propósito, ao contrário do que já se afirmou, há negros no filme de Scott, ainda que na figuração. Já se disse que *Blade Runner* traz na verdade uma mensagem de crítica ao preconceito racial, uma vez que desloca a condição do negro-escravo para a do nórdico-replicante. Com a caracterização do indivíduo marginalizado como fisicamente perfeito e com traços caucasianos, Scott estaria expondo o ridículo do preconceito racial, ditado sobretudo por interesses político-econômicos. Discordo, e creio ser necessária uma certa ginástica interpretativa para se ter essa leitura. Ao contrário, creio serem os replicantes apresentados como último reduto de pureza racial e perfeição física, ameaçados por uma humanidade decadente e degradada. Outros já disseram que o verdadeiro discurso implícito em *Blade Runner* refere-se ao gênero, e não à raça. Sob essa ótica, a figura do replicante equivaleria à da mulher na sociedade patriarcal. Também discordo, até porque o filme transcende a questão do gênero em certa medida. É bem verdade que Scott tem uma preocupação especial com o tema do gênero, em especial o feminino. Em seu longa-metragem de estréia, *Os Duelistas* (1977), é patente a maneira como o diretor descreve dois mundos inacessíveis um ao outro, o masculino e o feminino. Isso fica bem claro na seqüência em que a personagem da amante de Armand d'Hubert (Keith Carradine) escreve com batom sobre a lâmina do sabre de seu parceiro antes de abandoná-lo. No universo de *Os Duelistas*, os códigos masculinos da honra e dos procedimentos militares não abrem espaço algum para a

mulher, a qual se vê literalmente expelida para fora. Posteriormente, num filme como *G.I. Jane* (1997), a questão do gênero emerge com tal força que esbarra na vulgaridade. Nesse filme de Scott, de 1997, uma mulher com funções burocráticas na marinha americana entra num programa especial de formação de fuzileiros navais, onde sozinha é obrigada a enfrentar a concorrência, por vezes desleal, o preconceito e a corrupção política. No fim, observamos uma jornada épica na qual a mulher assume toda sorte de características masculinas na ânsia de reafirmar seu valor, algo semelhante, mas bem mais acentuado do que o que observamos em *Alien – O Oitavo Passageiro*, filme repleto de simbolismo sexual, talvez mesmo um dos mais eróticos filmes de ficção científica.

Mas definitivamente, embora a problemática do gênero não esteja de forma alguma ausente na narrativa de *Blade Runner* - algo facilmente constatável na observação das personagens femininas, especialmente as replicantes Rachel, Pris e Zhora -, o filme apresenta indagações de ordem racial que não podem ser ignoradas. É provável que não se tenha de penetrar tão fundo no substrato ideológico de *Blade Runner* para se voltar à superfície com conclusões certeiras. Talvez o que Ridley Scott queira ou tenha a dizer com esse filme esteja num meio-termo, não muito longe da superfície. Nesse sentido, o replicante Nexus-6, símbolo da perfeição humana fabricado em laboratório, pode ser considerado uma experiência bem-sucedida da superação do homem, temida e odiada pelo poder instituído, numa sociedade "desindividualizada" e sem uma clara identidade racial e cultural.

Simbolismo religioso

A temática religiosa que perpassa *Metropolis* e *Blade Runner* merece um exame mais detido. Já nos referimos pontualmente a vários dos símbolos religiosos, em especial símbolos cristãos, presentes nas narrativas de ambos os filmes. Cabe agora reuni-los numa abordagem que revele o quanto a simbologia religiosa é relevante para o gênero da ficção científica, com destaque para os filmes aqui estudados.

David Desser é autor de um ensaio muito interessante intitulado "The New Eve: The Influence of *Paradise Lost* and *Frankenstein* on *Blade Runner*". Nesse estudo, Desser propõe que Scott retrabalha em profundidade diversos aspectos da obra *Paradise Lost*, de John Milton, alguns deles filtrados pela abordagem de Mary Shelley em *Frankenstein.* Desser apóia-se em outros estudiosos para chegar à conclusão de que, se *Frankenstein* é uma releitura romântica de *Paradise Lost*, *Blade Runner* é uma releitura contemporânea das obras de Milton e Shelley. Nesse contexto, muito da temática religiosa vem à tona no filme de Scott.

Já nos detivemos sobre a dimensão prometéica e a influência do *Frankenstein* de Shelley tanto em *Metropolis* quanto *Blade Runner.* Agora, procederemos uma análise das influências do épico de Milton e da própria Bíblia em ambos os filmes.

Em concordância com Desser, observamos em *Blade Runner* uma forte analogia entre o personagem do replicante Roy Batty e do Satã[96] de *Paradise Lost*. Batty é uma criatura sobre-humana, que desce à Terra trazendo ruína para o homem. Desser comenta que

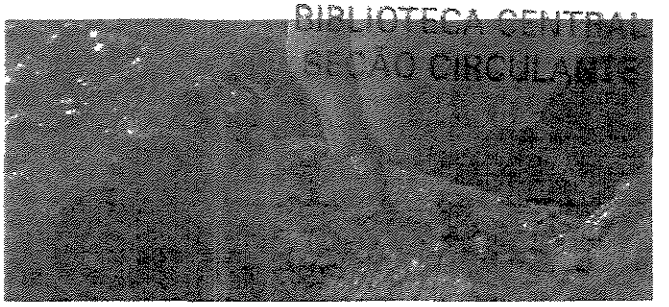
> O antagonista de Deus e do homem é claramente Roy Batty, criação orgulhosa de Eldon Tyrell. Batty procura a vingança contra Tyrell, seu deus, e em seu caminho semeia destruição, primeiro no espaço [sideral], depois na Terra. Em geral, é claro que os replicantes podem ser lidos como anjos caídos[97].

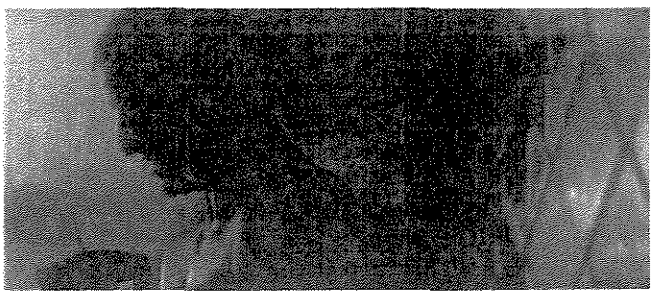
De fato, Batty é uma figura obscura e manipuladora. É ele o líder de uma "rebelião", autor de uma revisão da ordem estabelecida (aqui vale a analogia entre Prometeu e Lúcifer). Vestido de sobretudo negro, Batty manobra seus companheiros e outros indivíduos com o objetivo de "encontrar o Criador". Na loja de olhos de Chew, o replicante recita uma passagem do poema *América: A Prophecy*, de William Blake, trocando a expressão "angels rose" por "angels fell". O trecho citado por Batty é:

> Fiery the Angels rose, & as they rose deep thunder
> roll'd
> Around their shores, indignant burning with the fires
> of Orc;

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

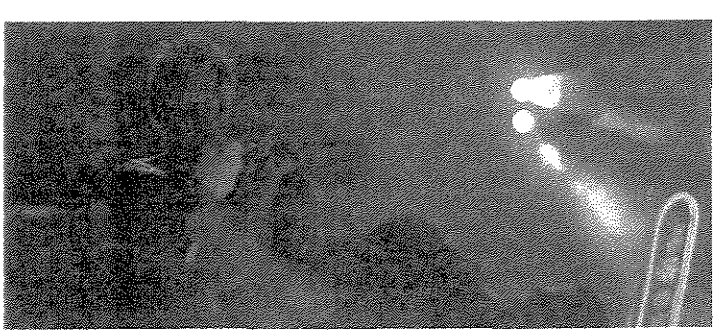
Segundo Desser, se Roy Batty é o equivalente a Satã, o personagem Deckard poderia ser associado a Adão. No nível estrutural, o relacionamento de Batty com Deckard é similar ao de Satã e Adão"[98]. De fato, Batty será o adversário de Deckard desde o início até os momentos finais do filme, quando se tornará seu redentor. Esta transição repentina de algoz para salvador também é observada por Desser. De início, Batty identifica-se com o anjo decaído. Posteriormente também poderemos identificá-lo com a própria figura de Adão, especialmente após seu confronto com Tyrell.

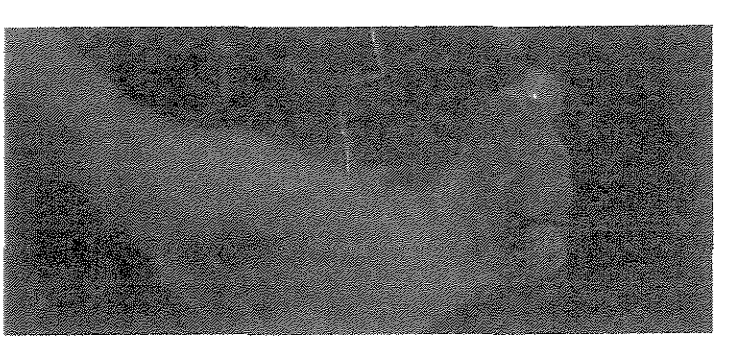




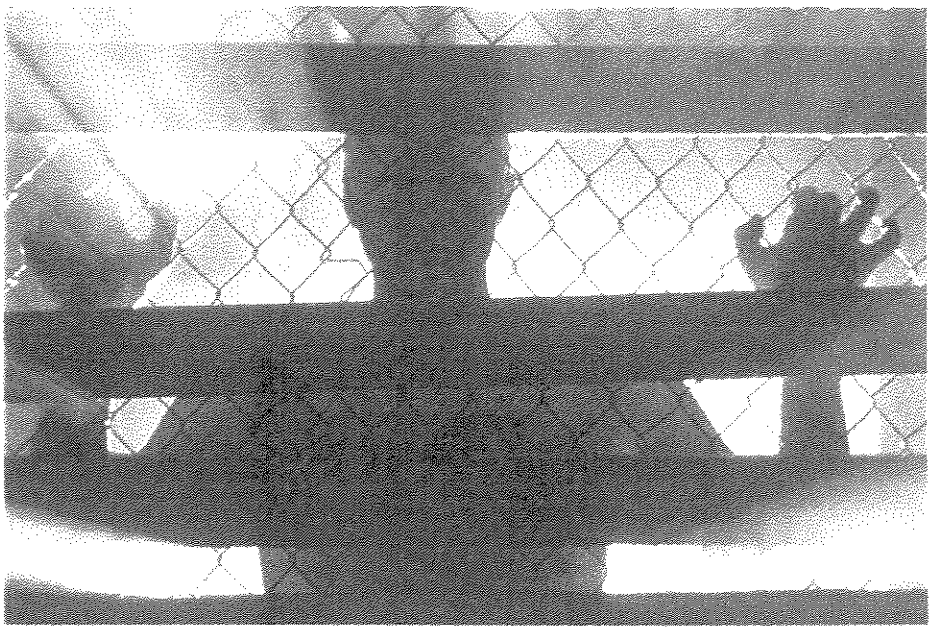
Roy retira o prego e transfixa sua mão

Após o assassinato do Pai, descendo pelo elevador externo do prédio da Tyrell, sob o céu estrelado, novamente ganha força a conotação com Lúcifer. No fim, Batty se tornará análogo ao redentor. Todas essas etapas de transformação do personagem são acompanhadas de simbologia religiosa (Cristã) ou literária correspondente. No início, Batty cita o poema de Blake e toca no tema do anjo caído. De fato ele veio do céu, do espaço sideral, das *Off-World Colonies*, numa atitude de desafio à humanidade e ao Criador. Quando Batty trava uma discussão com Tyrell, emerge com mais clareza a dimensão adâmica também existente no personagem. Ele também é um "Novo Adão", inexperiente em face do mundo no qual seu criador trouxe-o à vida. Depois de matar o "Pai", Batty decai novamente, reforçando sua analogia com o anjo banido. Nas seqüências finais o replicante ascende ao encontro de Deckard no Bradburry Building. Lá ele se torna o algoz de seu caçador. Mas logo trespassa sua mão direita com um prego, numa imagem bastante alusiva à crucificação de Cristo. Depois, segurando uma pomba branca, símbolo do Espírito-Santo, Roy salva Deckard puxando-o com sua mão empalada. Na "hora de morrer", o replicante libera a pomba que voa para o céu na primeira imagem que temos





No alto, Roy Batty com a pomba branca, símbolo do Espírito-Santo; acima, a mão empalada que resgata Deckard: analogia com o Cristo crucificado (*Bladezone*).

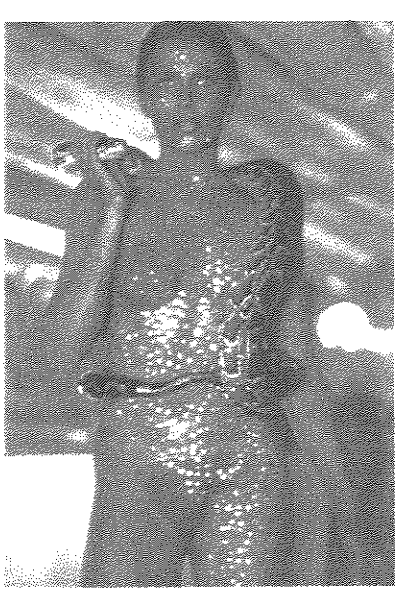


Roy Batty "crucificado": o replicante empenha-se numa jornada mítica que o leva de Satã a Salvador (*Bladezone*).

deste durante o dia e sem chuva. Segundo Desser, "(...) o próprio Batty se tornará um redentor: Satã tranformado em Adão transformado no Filho de Deus"[99].

Vale a pena observar que o personagem de Roy Batty força uma maior identificação do que o de Deckard. Primeiro, porque no filme de Scott são os replicantes, e especialmente Batty, que agregam sentimentos e atitudes supostamente humanas, enquanto pessoas como o comissário Bryant, Gaff, Taffey Lewis ou o próprio Deckard demonstram uma frieza desconfortável. Desser assinala que, assim como os românticos viram o verdadeiro herói na figura do Satã de *Paradise Lost*, tendemos a reconhecer como verdadeiro herói o personagem de Roy Batty[100].

Deckard, assim como Batty, também irá percorrer uma jornada de auto-conhecimento e transformação. Contudo, estará sempre mais restrito à figura de Adão, especialmente se considerarmos sua relação com Rachel, uma "Nova Eva". A propósito, referências a Eva são ainda mais explícitas com respeito à personagem da replicante Zhora. Zhora trabalha disfarçada como dançarina no cabaré de Taffey Lewis, fazendo números com uma serpente artificial. Numa dessas ocasiões, Deckard está na platéia e ouve a apresentação do show de Zhora, quando uma voz chama a atenção dos presentes para que vejam como aquela mulher "obtém prazer da serpente que um dia corrompeu o homem". A menção à passagem bíblica é explícita aqui, e ao insistir na investigação, Deckard acabará descobrindo o quanto aquela "Nova Eva" é capaz de ser perigosa.



A replicante Zhora (Joanna Cassidy) (*Bladezone*).




À esq., o *origami* deixado por Gaff no *hall* do apartamento de Deckard; à dir., imagem do unicórnio em provável "sonho" do *blade runner* (*Bladezone*).

Deckard é o detetive frio e calculista que tem na paixão pela andróide Rachel uma luz lançada sobre sua consciência, deixando entrever a verdadeira natureza de suas atitudes e pensamentos. No final de qualquer uma das versões do filme, Deckard e Rachel irão escapar juntos. Nessa seqüência, quando Dekard julga completada sua missão e parte em busca de Rachel, em seu apartamento, para com ela partir de Los Angeles, o *Blade Runner* encontra a pista de uma visita prévia de Gaff ao local: o *origami* no formato de um unicórnio. Segundo Chevalier e Gheerbrant, o unicórnio é símbolo de poder, mas também de luxo e pureza. É também considerado animal de bom augúrio[101]. De fato, a relação com a pureza é algo importante em torno dos personagens de Deckard e principalmente Rachel, assim como o achado do unicórnio no chão, um sinal de "bom augúrio" – afinal, Gaff vai ao apartamento de Deckard mas não mata a replicante. No filme, essa seqüência se liga com outra anterior, a de quando Deckard está ao piano sozinho, bebendo uísque em seu apartamento, logo depois de ter sido deixado por Rachel. Entre o dedilhar de notas ao piano e o *travelling* sobre as fotografias, uma curiosa seqüência de um unicórnio cavalgando num cenário idílico e ensolarado é exibida ao espectador, mais ou menos como se fosse um devaneio de Deckard. Relacionada à seqüência final do unicórnio em *origami*, deduz-se que Gaff provavelmente conhecia o que se passava na mente de Deckard, assim como este sabia das memórias implantadas na mente de Rachel. Portanto, acentua-se a suspeita de que Deckard seja de fato um replicante, um andróide com "implantes de memória".

O unicórnio é um tema que irá se repetir no cinema de Ridley Scott. Em *A Lenda*, conto de fadas repleto de mitologia e simbologia cristã, será o unicórnio mais um pivô da trama. A propósito, *A Lenda*, inspirada também em *Os Nibelungos*, de Lang, conforme assinala o próprio Scott, pretendia-se bem mais do que um conto de fadas juvenil. Na verdade, o diretor ambicionava temas bem mais complexos agregados ao filme. Contudo, devido a desentendimentos com produtores, *A Lenda* acabou por ser substancialmente modificado em relação ao projeto original, e até mesmo mutilado, perdendo cenas como, por exemplo, a noite de amor entre a besta chamada Trevas e a donzela interpretada pela atriz Mia Sara.

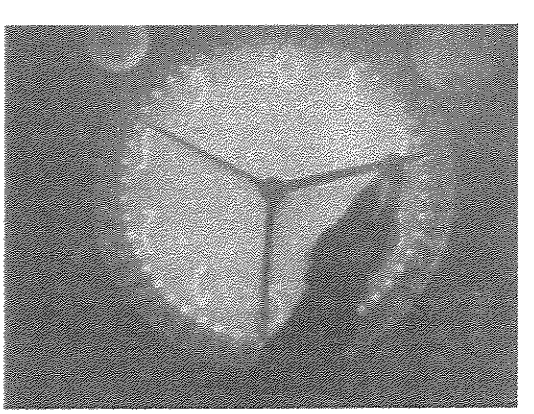
De volta a *Blade Runner*, e novamente com base na análise de Desser, reconhecemos

a recorrência ao *Paradise Lost* e ao simbolismo cristão não só em personagens como Deckard (o Adão), Rachel (Eva), Roy Batty (Satã, Adão, Cristo) ou Tyrell (Deus, o "deus da biomecânica"), mas também no que se refere à caracterização dos espaços. Não é à toa que Scott e sua equipe referem-se à paisagem industrial de Los Angeles como "Hades Landscape".

Mas se *Blade Runner* é particularmente abundante em termos de referências ao imaginário cristão, *Metropolis* não fica nem um pouco atrás. Pelo contrário, Scott recorre a uma discussão e estratégia de abordagem inaugurados por Fritz Lang em seu primeiro filme de ficção científica. Em *Metropolis* também estão diversos elementos bíblicos, dentre eles uma sub-narrativa completa dedicada exclusivamente ao mito da Torre de Babel, como já vimos no primeiro capítulo desta dissertação, além de notáveis influências miltonianas. A narrativa referente ao mito da Torre de Babel é uma passagem bíblica extremamente importante em *Metropolis*, especialmente porque resume todo o "espírito" do filme. Contudo, não tornaremos a ela por já termos tratado do assunto em profundidade em nossa análise da "Arquitetura da Metrópole" do filme de Fritz Lang.

Freder e Maria representam uma versão otimista de Adão e Eva. No início, Freder é despertado por Maria no próprio Éden, o Jardim Eterno dos Prazeres, para de lá decair, conhecer a Terra e o inferno e redimir-se em sua jornada. Maria é uma Eva espiritualizada, enquanto a porção carnal fica com seu duplo, o robô de Rothwang. Freder e Maria, além de Adão e Eva, também podem ser tidos como personagens análogos ao Cristo e à Virgem Maria. Primeiro pela relação de mãe e filho latente entre ambos – Maria é a imagem de Hel, mãe de Freder -, depois porque ambos são escolhidos como redentores do homem.





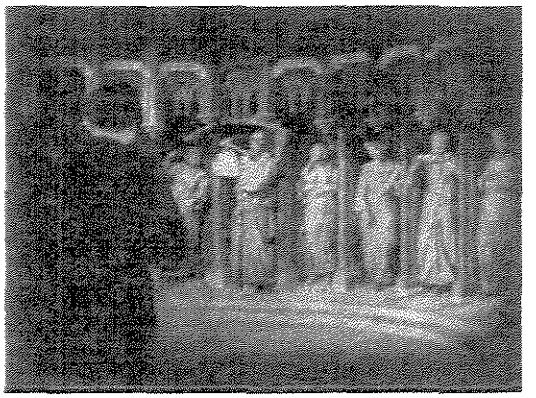
No alto, Freder com o operário nos braços; acima, o filho de Joh Fredersen padece na "cruz" (*Metropols Film Archive*).

Freder reedita a narrativa bíblica de Cristo e do homem unidos num só personagem. A visão de Maria arrebata-o do Paraíso, fazendo com que ele decaia numa jornada vertical. Ao deixar o Paraíso, Freder também perde a inocência: abre os olhos para a realidade do mundo em que vivia, até então, salvaguardado pelo Pai.

Em sua busca por Maria, Freder conhece o inferno subterrâneo das máquinas. Num dado momento ampara nos braços um trabalhador fatigado, numa imagem que evoca sutilmente o motivo da Pietá, de Michelangelo. Assim como o Cristo, Freder irá sentir na própria pele a provação da humanidade. Troca de identidade com um operário e, conforme já

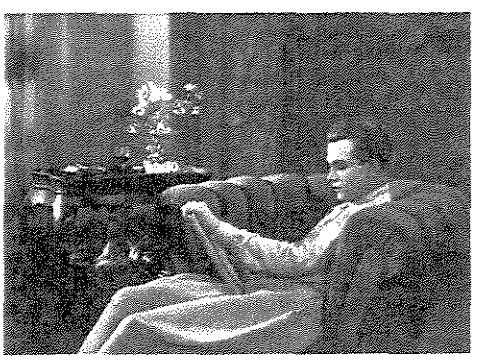
observamos, acaba crucificado na máquina (Cf. tb. Cap. I, pág. 36).

No decorrer de sua epopéia interfere a figura do robô, duplo mundano de Maria. Se até agora a imagem de Maria era análoga a de uma santa, a Maria-robô representará para Freder toda sorte de perdições advindas do encontro de Adão com Eva. Essa "Nova Eva", elemento perturbador da ordem social (vale a pena considerarmos o robô sob uma perspectiva freudiana), irá contribuir para a ruína de Freder e de todos os homens, tornando-se a maior provação para o filho de Joh Fredersen.



Os Setes Pecados Capitais precedidos pela Morte (*Metropolis Film Archive*).

Apartado da verdadeira Maria e incerto sobre quais atitudes tomar, Freder busca respostas na catedral gótica, santuário do sagrado em *Metropolis*. No interior da catedral encontram-se os Sete Pecados Capitais: Soberba, Avareza, Luxúria, Ira, Gula, Inveja e Preguiça, ilustrados por esculturas de W. Schültze-Mittendorf. Ao centro, uma estátua da Morte. Quando Freder cai em delírio, após ver a Maria-robô nos braços de seu pai, visões das estátuas da catedral passam a atordoa-lo. Os Sete Pecados ganham vida ao som de uma flauta de osso tocada pela Morte. Esta toma a foice e desfere golpes mortais na direção de Freder. A esta altura, a missão destrutiva implementada pelo robô de Rothwang parece bem próxima de ser completada. Vale a pena lembrar que, em seus aposentos, em certa ocasião Freder lê o "Livro das Revelações" de João. Devido às mutilações impostas ao original de *Metropolis*, na versão disponível em mercado brasileiro não fica muito clara essa passagem, muito menos suas implicações.



Freder lê as "Revelações", de João (*Metropolis Film Archive*).



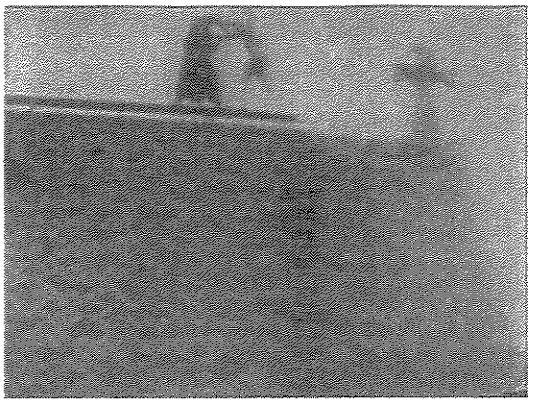
Freder e Maria salvam os filhos dos operários (*Metropolis Film Archive*).

A tentação corporificada no robô é uma constante. Mas finalmente a verdadeira Maria escapa do domínio de Rothwang. Freder, recuperado da febre, irá encontrar sua amada na cidade operária subterrânea, acionando o alarme para salvar as crianças da inundação. Juntos novamente, Freder e Maria conseguem salvar os filhos dos operários,



A falsa-Maria na fogueira (*Metropolis Film Archive*).

enquanto a Maria-robô festeja com a alta burguesia no Yoshiwara Club. Os trabalhadores finalmente percebem a traição da Maria-robô, ainda que nada soubessem da identidade do construto mecânico. Na superfície da cidade encontram a falsa-Maria e decidem queimá-la viva. O robô é amarrado a uma estaca e os trabalhadores ateiam fogo em detritos a seu redor. A cena evoca diretamente as sentenças da Inquisição, com a queima de pessoas suspeitas de prática de bruxaria. A risada histérica da falsa-Maria acentua mais ainda essa impressão, até que se revela a pele metálica do robô e os operários ficam estarrecidos. Nesse momento, Rothwang está levando Maria à força para o telhado da catedral gótica, e Freder parte em sua perseguição. No cume da catedral, Freder e Rothwang enfrentam-se, havendo uma cruz ao lado direito da imagem, equilibrando a composição. Após o confronto assistido por todos, Rothwang cai do telhado da catedral e morre, enquanto Maria é resgatada por Freder.



Freder e Rothwang lutam no telhado da catedral, ladeados pela cruz (rep. fotograma).

No solo, às portas da catedral, toda situação parece amenizada. Às portas da catedral surgem Freder e Maria, acompanhados de Joh Fredersen. Freder é o escolhido, quem deve intervir junto ao Pai em benefício da massa humana escravizada, e com isso reverter o fluxo de caos e decadência que ameaça a Babel moderna. A famosa cena final ocorre no platô da escadaria da catedral, numa conjunção mítica de Freder (Cristo, filho de Deus tornado homem), Maria (a Virgem, a Mãe e sobretudo o "coração" de *Metropolis*), Joh Fredersen (Jeová) e o homem comum, Grot, o contramestre operário.

Devemos observar também que, além do Cristianismo, há outras fontes que perpassam a construção das lendas de *Metropolis*. As tradições hebraica e cabalística são um exemplo, especialmente se voltarmos nossa atenção para o personagem de Rothwang. Contudo, devemos reconhecer a proeminência de narrativas bíblicas no filme de Fritz Lang. Georges Sturm observa que o cineasta, a despeito da origem judia por parte de mãe, recebeu uma educação católica tradicional. Segundo o autor, pouco antes de sua morte em Beverly Hills, em 2 de agosto de 1976, o diretor provavelmente confessou-se por quinze minutos a um padre. Todavia, Sturm assinala que

> Lang terá relações complexas com a espiritualidade religiosa. No que concerne à religião judaica, é certo que conhecia as tradições rabínicas e que se interessou de perto pela Cabala, as quais ele relaciona com o ocultismo, como mostra, por exemplo, uma de suas primeiras sinopses, *Lilith und Ly* (...). Aliás, por diversas vezes, no final da vida, Lang insistirá em como o catolicismo o marcou (...)[102].

De fato, o Cristianismo parece perpassar toda a narrativa não só de *Metropolis*, mas também de muitos outros filmes de Fritz Lang. E o sintoma mais evidente da influência cristã sobre o diretor talvez esteja mesmo na dimensão moral e no sentimento de culpa de seus personagens. A culpa (e seu duplo, a inocência), assim como o destino, podem ser tomados como dois paradigmas essenciais na cinematografia languiana. Filmes que passam essa impressão mais marcadamente são *Os Nibelungos*, *M* e *Metropolis*, da fase alemã, *Fury* e *Beyond a Reasonable Doubt*, da fase americana, para citarmos apenas alguns exemplos. Mas é em seu épico futurista que Lang, de forma pioneira, recorre intensamente a narrativas bíblicas para discutir o futuro da civilização. Essa contraposição entre religião e ciência, ou mesmo o simples ato de trazer a religião para o campo de discussões relativo ao futuro tecnológico, é uma tendência que será a partir de então cada vez mais explorada pela literatura e pelo cinema de ficção científica. Lang não foi pioneiro em trazer a luta de classes para o gênero da ficção científica, ainda que tenha feito isso de forma emblemática. No entanto, é provável que *Metropolis* tenha operado um resgate do romantismo para a ficção científica muito importante desde o *Frankenstein* de Shelley. As referências míticas, em especial as referências bíblicas, serão muito bem absorvidas pela cinematografia de ficção científica a partir de então. E um exemplo simples do quanto a religião e a ciência tornaram-se articuladores inseparáveis das discussões de futuro está mesmo em *Blade Runner*. No filme de Scott, como vimos, também se recorre ao imaginário cristão para se descrever uma sociedade do futuro na qual a crença cega na tecnologia leva o homem a perder definitivamente os elos com sua própria identidade. Surge assim um novo panorama, uma espécie de "tecno-religião" na qual o homem assume o papel do Criador e, com isso, todos os fardos decorrentes dessa nova condição.

Notas

[1] BRAVO, Nicole Fernández, verbete *Duplo*, in BRUNEL, Pierre. *Dicionário de Mitos Literários*, p. 261.

[2] SANTOS, Laymert Garcia dos. "O Homem e A Máquina", em *Imagens*, nº 3, p. 48. O autor ainda menciona outro pensamento importante aqui, o de um personagem de romance de Robert Pirsig, para o qual "A motocicleta é um sistema de idéias moldado em aço" (*Ibid.*, p. 48).

[3] BRAVO, Nicole Fernández, verbete *Duplo*, in BRUNEL, Pierre. *Dicionário de Mitos Literários*, p. 261.

[4] *Ibid.*, p. 262. Sobre o mesmo tema remetemos a CHEVALIER e GHEERBRANT, em sua citação de *L'Allemagne Romantique* (BRIR): "O romantismo alemão deu ao Duplo (*Doppelgänger*) uma ressonância trágica e fatal... Ele pode ser o complementar, porém, mais freqüentemente, é o adversário, que nos desafia ao combate... Encontrar seu duplo é, nas tradições antigas, um acontecimento nefasto, até mesmo um sinal de morte". (*Dicionário de Símbolos*, p. 354).

[5] BRAVO, Nicole Fernández, verbete *Duplo*, in BRUNEL, Pierre. *Dicionário de Mitos Literários*, p. 262.

[6] *Ibid.*, p. 263.

[7] FRANCAVILLA, Joseph. "The Adroid as *Doppelgänger*", in KERMANN, Judith (ed.), *Retrofitting Blade Runner*, p. 6.

[8] BRAVO, Nicole Fernández, verbete *Duplo*, in BRUNEL, Pierre. *Dicionário de Mitos Literários*, p. 264.

[9] Stevenson acena para a fragmentação infinita do sujeito quando escreve, em "A Confissão Completa de Henry Jeckyll" a conclusão do médico de "que o homem não é realmente uno, mas duplo. Digo duplo porque o estado do meu conhecimento não vai além desse ponto. Outros poderão prosseguir, outros exceder-me-ão nestes limites; mas atrevo-me a pensar que o homem será um dia caracterizado pela sua constituição multiforme, incongruente, com suas facetas independentes umas das outras" (*O Médico e o Monstro*, p. 72).

[10] CECHELERO, Vicente, "O Médico e o Monstro: um estranho caso", in STEVENSON, R. L., *O Médico e o Monstro*, p. 12.

[11] The Adroid as *Doppelgänger*", in KERMANN, Judith (ed.), *Retrofitting Blade Runner*, p. 5-6. O autor prossegue esclarecendo que "...uma quase sobrenatural ressonância solidária entre o ego e o alter ego forçam ambos a serem inseparáveis de suas contrapartes, a afetarem um ao outro diretamente por suas ações, e a terem um inexplicável conhecimento do recíproco. O ego dividiu-se como um mecanismo de defesa para escapar do conflito psíquico oriundo de reações ou atitudes independentes, contraditórias ou incompatíveis. O conflito psíquico de atitudes incompatíveis ou impulsos irreprimíveis força a exteriorização de parte do ego para que este sobreviva. Expelida para fora, essa variedade do duplo então representa o retorno da parte reprimida da personalidade, cindida em função de seus elementos irreconciliáveis (*Ibid.*, p. 5-6).

[12] A personagem Maria já é um duplo por si só, uma vez que, conforme podemos observar no estudo da idéia original de *Metropolis*, ela se assemelha a Hel, como um duplo reencarnado, e por isso mesmo desperta paixões em Freder e *Rothwang*

[13] Expressão de Rosemary Jackson em *Fantasy: The Literature of Subversion*, ao analisar a parábola do dualismo de *O Médico e o Monstro*, de Stevenson, citada por Vicente Cechelero em "O Médico e o Monstro: um estranho caso", p. 12. Embora se trate da análise de outra obra, julgamos a observação bastante pertinente ao que identificamos em *Metropolis*.

[14] Cf. LANDON, Brooks, "There's Some of Me in You: *Blade Runner* and the Adaptation of Science Fiction Literature into Film", in KERMAN, Judith, *Retrofitting Blade Runner*, p. 92.

[15] Cf. SAMMON, Paul, "Heavy Metal Metropolis", in *Ridley Scott – The Making of His Movies*.

[16] O tema do duplo é uma constante na obra de Phillip K. Dick, o que pode ser evidenciado em contos como "Oh, to be a Blobel!" ou "Imposter". Particularmente em *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Patricia Warrick observa uma série de duplos (Cf. *The Cibernetic Imagination in Science Fiction Film*, p. 225). Em termos de personagens, a recorrência ao duplo é patente nas figuras de Rick Deckard e Phil Resch ou Rachel Rosen e Pris Stratton, por exemplo.

[17] Comentando as descrições dos replicantes perseguidos num monitor, Bryant diz a Deckard, por ocasião da imagem de Zhora: "Thinking on the beauty and the beast, she's both".

[18] FRANCAVILLA, Joseph. "The Adroid as *Doppelgänger*", in KERMANN, Judith (ed.), *Retrofitting Blade Runner*, p. 11.

[19] Francavilla também assinala isto: "The two paradoxical aspects of the double, feared harbinger of death and guardian savior, both are manifest in Batty" (*Ibid.*, p. 11).

[20] *Ibid.*, p. 10.

[21] Na revista *Ciência e Cultura*, nº 2, artigo na pág. 17 chama atenção para a confusão em torno do termo *clonagem*, o qual passou a designar qualquer processo de reprodução em laboratório. Remetendo a outro artigo da revista *Science*, de autoria de Bert Volgstein, é observado que "A clonagem tem sido usada para se referir à produção de uma cópia de alguma entidade biológica, um objetivo que, em muitos casos, pode ser alcançado através de meios alheios à técnica, conhecida como transferência nuclear de célula somática".

[22] WARRICK, Patricia. *The Cybernetic Imagination in Science Fiction Film*, p. xvi.

[23] Cf. *Dédalo no Labirinto* (videodocumentário).

[24] CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alan. *Dicionário de Símbolos*, p. 473.

[25] Cf. MATIÈRE, Catherine, verbete *Golem*, in BRUNEL, Pierre. *Dicionário de Mitos Literários*, p. 407.

[26] *Ibid.*, p. 409-10.

[27] *Ibid.*, p. 407.

[28] *Ibid.*, p. 416.

[29] Curiosamente, o personagem de Tyrell baseia-se em seu equivalente literário, do romance de Phillip K. Dick, e cujo nome Rosen remete a ascendência judaica (Scott preferiu trocar o nome do personagem justamente por isso). A propósito, o tema do golem tem-se mostrado recorrente já nas obras de Phillip K. Dick, onde o autor explora avidamente a perspectiva do ser artificial que até certa altura ignora sua verdadeira natureza e, dessa trágica descoberta, advêm os conflitos, tal como em contos como *A Formiga Elétrica* ou o próprio romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*.

[30] Hoje, o projeto do homem artificial não passa mais necessariamente pela robótica e pela pesquisa no campo dos materiais inorgânicos. Ao contrário, a própria informática e a cibernética vêm progredindo em interação com as biotecnologias e a nanotecnologia e, mesmo no campo específico dessas ciências, a distinção entre matéria viva e morta já tende a se tornar um tanto difusa. Atualmente, já não somos pegos tão de surpresa ante o anúncio de pesquisas na área de *chips* orgânicos, microcircuitos moleculares e etc. A genética tornou-se mais ou menos um código ou alfabeto da criação que acabou por esmaecer ainda mais as fronteiras entre o homem e a máquina - ACGT, quatro letras que se combinam à

exaustão, gerando a vida mais ou menos como a palavra sagrada que anima o *golem*. O clone é uma realidade cientificamente comprovada e hoje disputa com alguma vantagem a posição do robô enquanto criatura feita à imagem do homem. No âmbito do imaginário, *Blade Runner* certamente catalisou e contribuiu para esse cenário.

[31] BRONFEN, Elisabeth, "Granting Life – Impotence and Power of the Female Cyborg", in AURICH, Rolf, JAKOBSEN, Wolfgang e JAHTO, Gabriele. *Artificial Humans*, p. 71-2.

[32] BRONFEN, Elisabeth, "Granting Life – Importance and Power of the Female Cyborg", in AURICH, Rolf, JAKOBSEN, Wolfgang e JAHTO, Gabriele. *Artificial Human*, p. 74.

[33] *Ibid.*, p. 122.

[34] AURICH, Rolf, JAKOBSEN, Wolfgang e JAHTO, Gabriele. *Artificial Humans*, p. 122.

[35] Encyclopaedia Britannica, vol. 12, verbete *robô*, p. 403-4.

[36] AURICH, Rolf, JAKOBSEN, Wolfgang e JAHTO, Gabriele. *Artificial Humans*, p. 125.

[37] WARRICK, Patricia. *The Cybernetic Imagination in Science Fiction Film*, p. 48-9.

[38] Cf. *Ibid.*, p. 21-23.

[39] BLOOM, Harold. Posfácio a *Frankenstein*, de Mary Shelley, p. 262.

[40] COLI, Jorge. "O Fascínio de Frankenstein", em *Mais!*, p. 10, *Folha de S. Paulo*, 2/06/2002.

[41] Mary Wollstonecraft Shelley escreveu *Frankenstein* quando ainda tinha 19 anos, em 1816, por ocasião de um concurso de contos de terror promovido por seu marido, o poeta romântico inglês Percy Bysshe Shelley. Seu romance só veio a ser publicado em 1818. Percy Shelley seria o autor, em 1819, do poema dramático *Prometheus Unbound* (1819; *Prometeu Libertado*).

[42] Cf. AURICH, Rolf, JAKOBSEN, Wolfgang e JAHTO, Gabriele. *Artificial Humans*, p. 17.

[43] Cf. TROUSSON, Raymond, verbete *Prometeu*, in BRUNEL, Pierre, *Dicionário de Mitos Literários*, pp. 784-793.

[44] *Ibid.*, p. 785.

[45] WARRICK, Patrícia. *The Cybernetic Imagination in Science Fiction Film*, 28.

[46] TROUSSON, Raymond. Verbete *Prometeu*, in BRUNEL, Pierre (org.), *Dicionário de Mitos Literários*, p. 784.

[47] *Ibid.*, p. 791.

[48] SHELLEY, Mary. *Frankenstein*, p. 116

[49] CLARKE, Arthur C. *Perfil do Futuro*, p. 250-1.

[50] KUNZRU, Hari. "Você é um ciborgue: um encontro com Donna Haraway", in SILVA, Tomaz Tadeu da (org.), *Antropologia do Ciborgue*, p. 25, 26-7.

[51] HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX", in SILVA, Tomaz Tadeu da, *Antropologia do Ciborgue*, p. 46.

[52] *Ibid.*, p. 46.

[53] Cf. SANTOS, Laymert Garcia dos. "O Homem e A Máquina", em *Imagens*, nº 3, p. 48.

[54] KUNZRU, Hari. "Você é um ciborgue: um encontro com Donna Haraway", in SILVA, Tomaz Tadeu da (org.), *Antropologia do Ciborgue*, p. 36.

[55] WARRICK, Patrícia. *The Cibernetic Imagination in Science Fiction Film*, p. 205.

[56] MAZLISH, Bruce, "The Fourth Discontinuity", in *Perspectives on the Computer Revolution*, ed. Zenon W. Pylyshyn, pp. 195-197.

[57] HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX", in SILVA, Tomaz Tadeu da, *Antropologia do Ciborgue*, p. 41-2.

[58] BRONFEN, Elisabeth, "Granting Life – Impotence and Power of the Female Cyborg", in AURICH, Rolf, JAKOBSEN, Wolfgang e JAHTO, Gabriele. *Artificial Humans*, p. 71.

[59] Animação japonesa de 1995, dirigida por Mamoru Oshii, cujo título americano é *Ghost in the Shell* e o original japonês *Kokaku Kidotai*, apresenta notáveis influências do *Blade Runner* de Ridley Scott. Por sua vez, o *animé* parece ter sido bastante influente na concepção de *Matrix* (1999), e em pelo menos uma seqüência, quando a Major persegue *hackers* por sobre terraços de edifícios e ruas apinhadas, o filme de Oshii parece antever algumas manobras dos irmãos Wachovsky.

[60] Cf. AURICH, Rolf, JAKOBSEN, Wolfgang e JAHTO, Gabriele. *Artificial Humans*, p. 15, 17.

[61] Cf. *Ibid.*, p. 19.

[62] Cf. ASIMOV, Isaac. *I, Robot*..

[63] WERNER, Gösta, "Fritz Lang and Goebbels – Myths and Facts", in *Film Quarterly, Forty Years – A Selection*, p. 498-9.

[64] Sturm observa oportunamente que Anton, pai de Lang, não chegara a ser arquiteto, mas sim *Baumeister* ou *Stadtbaumeister* (empreiteiro, mestre-de-obras), devendo-se a confusão a problemas de tradução do alemão para o francês (Cf. "Fritz Lang – Uma ascendência vienense", in *Imagens*, nº 5, p. 95).

[65] STURM, Georges, "Fritz Lang – Uma ascendência vienense", in *Imagens*, nº 5, p. 93.

[66] *Ibid.*, p. 97.

[67] Cf. *Ibid.*, p. 100.

[68] DOLGENOS, Peter, "The Star on C.A. Rothwang's Door", in *Journal of Popular Film & Television*, v. 25, p. 77.

[69] *The Arts of the Third Reich*, p. 26.

[70] VIZENTINI, Paulo G. Fagundes, *A Segunda Guerra Mundial*, P. 16-7.

[71] Vale a pena lembrar que "O constante chamado Nacional-Socialista para um retorno à natureza e às formas e materiais simples também não era novo. Um sentimento pastoral anti-urbano tinha florescido bem antes de Hitler fazer disso um elemento recorrente de sua ideologia" (Cf. *The Arts of the Third Reich*, p. 35).

[72] *The Arts of the Third Reich*, p. 27. O autor observa ainda que essa busca pelas "raízes germânicas" tinha inspiração estética na Grécia Clássica e também no Romantismo. O gótico, entretanto, era rejeitado por integrantes do movimento. O pintor e arquiteto Paul Schultze-Naumburg foi a origem de muitas das teorias artísticas de Hitler, em especial o hábito de situar a Arte Ariana no Classicismo Grego e na Idade Média. Os arquitetos favoritos de Hitler eram Friedrich Gilly e Karl Friedrich Schinkel, mestres do classicismo prussiano do século XIX (p. 27; 32).

[73] DOLGENOS, Peter. "The Star on C.A. Rothwang's Door", in *Journal of Popular Film & Television*, v. 25, p. 70.

[74] "The Mediation of Technology and Gender: *Metropolis*, Nazism, Modernism", in *New German Critic*, nº 60, p. 5.

[75] Convém lembrar que Rutsky apóia-se bastante no romance escrito por Thea von Harbou e nas reconstruções do filme *Metropolis* tais como a de Enno Patalas. Nesse sentido, o famoso "Hel Sub-Plot", ou seja, toda a trama que envolve a mãe de Freder e a disputa entre Joh Fredeersen e Rothwang, apresenta-se mais claramente. Ademais, para a relação que Rutsky faz entre Hel e a "natureza" é importante a descrição que Harbou faz de sua casa, espécie de casa de campo ou fazenda, de linhas orgânicas, segundo observa o autor.

[76] RUTSKY, R.L. "The Mediation of Technology and Gender: Metropolis, Nazism, Modernism", in *New German Critic*, nº 60, p. 7.

[77] EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 89.

[78] GREENBERG, Clement. "Kitsch and Avant-Garde", in *Art and Culture – Critical Essays*, p. 19.

[79] CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*, p. 706.

[80] *Ibid.*, p. 707.

[81] NAZÁRIO, Luiz. "O Caso Fritz Lang", in *As Sombras Móveis*, p. 222.

[82] Cf. *Ibid.*

[83] Cf. *Ibid.*, p. 256.

[84] In *Opera News*, maio de 2000, v. 64, p. 30-1.

[85] "The Star on C.A. Rothwang's House", in *Journal of Popular Film & Television*, p. 73.

[86] Sobre o paradoxo de conciliação entre arcaísmo e modernidade, Linda Schulte-Sasse observa oportunamente que "Os sonhos de um mundo perdido da 'Alemanha Nazista' projetavam-se sobre o passado, mas de alguma forma eram tomados como 'atemporais'. Ao mesmo tempo, as narrativas de filmes históricos nazistas revelavam constantemente as rupturas desse ideal; constantemente o 'pré-moderno' e especialmente o 'moderno' estão em competição. O desejo pelo 'passado atemporal' é condicionado pela ruptura da modernidade; isso só pode ser alcançado através dos métodos brutais que Foucault chama disciplina, e só pode ser disseminado como um ideal pela moderna tecnologia." (*Entertaining the Third Reich*, p. 31).

[87] ZIZEK, Slavoj. "Protofascismo e as máscaras da ignorância". *Folha de S. Paulo, Mais!*, 20.10.2002, p. 3.

[88] *Entertaining the Third Reich*, p. 5.

[89] *Ibid.*, p. 9.

[90] Discurso de Goebbels no Berlin Krolloper em 5 de março de 1937, citado por Gerd Albrecht em *Nationalsozialistische Filmpolitik: Eine soziologische Untersuchung über die Spielfilme des dritten Reiches*, p. 456, *apud.* SCHULTE-SASSE, Linda. *Entertaining the Third Reich*, p. 33. A autora menciona ainda outro discurso de Goebbels citado por Albrecht, 468 f., "Esta é a verdadeira grande arte – educar sem revelar o propósito da educação, e assim o indivíduo usufrui dessa função educacional sem estar consciente de que está sendo de fato educado, o que é também o verdadeiro propósito da propaganda. A melhor propaganda não é aquela que está sempre aberta revelando a si mesma; a melhor propaganda é aquela que, ao trabalhar invisível, penetra o todo da vida cotidiana sem que o público tome qualquer conhecimento da iniciativa propagandística."

[91] KERMANN, Judith. "Technology and Politics in *Blade Runner* Dystopia", in *Retrofitting Blade Runner*, p. 22-3.

[92] *Ibid.*, p. 22-3.

[93] William M. Kolb, no ensaio "Script to Screen: *Blade Runner* in Perspective", comenta que todos os humanos do filme, com exceção de Sebastian (impedido de emigrar para as *Off-World Colonies* porque sofre de envelhecimento precoce), são deficientes em termos de sentimentos. Mesmo Rachel exprime mais sentimentos que os humanos quando descobre que ela mesma é uma replicante. (Cf. KERMAN, Judith, *Retrofitting Blade Runner*, p.150).

[94] FRANCAVILLA, Joseph. "The Android as *Doppelgänger*", in KERMAN, Judith, *Retrofitting Blade Runner*, p. 10.

[95] Cf. SAMMON, Paul. *Future Noir - The Making of Blade Runner*, p. 92

[96] Aqui devemos levar em conta primordialmente a concepção de Satã enquanto "O Adversário".

[97] DESSER, David. "The New Eve: The Influence of *Paradise Lost* and *Frankenstein* on *Blade Runner*", in KERMAN, Judith, *Retrofitting Blade Runner*, p. 54.

[98] *Ibid.*, p. 55.

[99] *Ibid.*, p. 56.

[100] *Ibid.*, p. 55.

[101] *Dicionário de Símbolos*, p. 919.

[102] STURM, Georges. "Fritz Lang: Uma ascendência vienense", in *Imagens*, nº 5, p. 97.

Conclusão

Antes de mais nada, devemos observar que as relações entre *Metropolis* e *Blade Runner* vão além das citações elaboradas por Ridley Scott. *Metropolis* é um dos filmes mais representativos da "época áurea" do cinema alemão, período no qual houve um enorme aprimoramento técnico das filmagens em estúdio. Em torno dessa "época de ouro" tomou forma um núcleo de filmes que exerceria importante influência no cinema mundial posterior. O gênero da ficção científica foi um dos que mais se beneficiou dessa safra de filmes alemães dos anos 1910 e 1920, e *Blade Runner*, décadas depois, pode ser visto como um filme demonstrativo desse fenômeno. Por ocasião da *première* de *Metropolis*, no UFA Palast am Zoo, Evelyn Gerstein publicou crítica no *The Nation* de 23 de março de 1927, na qual observava:

> Hollywood vive para o dinheiro e o sexo. Ela empresta ou compra sua arte. São os alemães os perpétuos aventureiros no cinema. Eles deram à câmera sua movimentação jovial e incansável imaginação. Eles brincaram com as luzes no estúdio e conseguiram inúmeras sutilezas no uso do branco e preto como mídia. Mesmo nas suas miniaturizações científicas eles têm trabalhado com uma câmera virtuosa. E foram os alemães que injetaram fantasia no cinema[1].

A experiência monumental de *Metropolis* será em parte retomada pelo cinema americano, tempos depois, sob a direção do britânico Ridley Scott.

Conforme pudemos observar neste estudo, a cidade, enquanto palco das relações sociais, tem papel crucial na cinematografia de ficção científica desde o período mudo. Depositária das expectativas e temores do homem face ao progresso científico e industrial, a cidade da ficção científica no cinema é uma verdadeira obsessão: ela é síntese da condição humana, para o bem ou para o mal. Isso é o que ocorre exemplarmente em *Metropolis* e *Blade Runner*, filmes cujas narrativas evoluem abordando diversas questões contemporâneas em torno de um protagonista comum, onipresente e que abarca todos os outros: a cidade do futuro.

Nesse sentido, o estudo da cidade enquanto espaço na cinematografia de ficção científica tem um papel importante. A ficção científica pode ser entendida, de maneira simplificadora, mas eficaz, como uma "poética dos espaços". Quando o tema não é um novo espaço – e, sob essa perspectiva, o próprio tempo já se torna espaço -, é a inter-relação ou intersecção entre os espaços o foco da narrativa. Dessa forma, um conceito que permeia toda a ficção científica é o conceito de "fronteira". Queremos dizer com isso, de maneira mais ampla, que a ficção científica tem estreita relação com o princípio de utopia (do grego *eutopia*: paradoxalmente significando "lugar melhor" ou "lugar nenhum"), ou ainda de antiutopia ou distopia. Seu objeto de discussão irá sempre dizer respeito a um espaço utópico ou distópico, geográfico ou temporal.

No passado poderia parecer muito confuso fundir os conceitos de espaço e tempo. Mas hoje, bem depois da Teoria da Relatividade e da observação mais acurada dos buracos

negros (corpos celestes que exercem gravidade tão grande a ponto de acarretarem uma curvatura do espaço-tempo em seu núcleo), a fusão espaço-tempo torna-se algo bem mais concebível.

Em filmes como *Viagem à Lua*, de George Méliès, ou romances como *A Ilha do Dr. Moureau*, de H. G. Wells, o espaço é contemporâneo e é descoberto em decorrência de um deslocamento geográfico-espacial, assim como o *Viagem ao Centro da Terra*, de Julio Verne; já romances como *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, ou *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, implicam em deslocamento temporal, para o futuro (nesse caso, o tempo passa a fazer parte da delimitação do espaço, seja ele utópico ou distópico). *Neuromancer*, de Wiliam Gibson, filmes como *Matrix*, dos irmãos Wachovsky, *Tetsuo – Iron Man*, de Shinya Tsukamoto e demais obras que porventura abordem a problemática do *cyborg* irão discutir de forma mais pronunciada, além da temática dos espaços, o conceito de fronteira – as fronteiras do real e do virtual, do homem e da máquina. Nesse sentido, *Metropolis* e *Blade Runner* debruçam-se ambos sobre a temática do espaço utópico/distópico, bem como sobre o conceito de fronteiras. E, analisados lado a lado, oferecem novas perspectivas no estudo das fronteiras entre modernidade e pós-modernidade.

Nesse sentido, vejamos as considerações de Raffaele Raja acerca de três "opções" estéticas na história da arquitetura: o *clássico*, o *moderno* e o *pós-moderno*. De forma interessante, cada uma delas delimita-se a si mesma em oposição às demais. Essa esquematização é importante para o caso de alinharmos *Metropolis* à uma visada moderna e *Blade Runner* à uma visada pós-moderna de futuro.

Para Raja, "Clássico é tudo aquilo que provém ou se inspire na Antiguidade greco-romana, e em particular o que foi codificado segundo critérios particulares e perfeitamente inteligíveis"[2]. O clássico liga-se a valores imutáveis e alguns de seus paradigmas principais são o *equilíbrio* e a *harmonia*. O autor observa que

> Pode-se julgar "clássica" a arte (e a arquitetura) greco-romana, não-clássica a arte gótica e medieval (por certos aspectos, mesmo "popular"), classicista já a arte renascentista e, ainda mais, a barroca e a barroca tardia: o neoclassicismo oitocentista já é intempestivo, em violenta oposição às instâncias estéticas provenientes das classes sociais emergentes, da burguesia e da indústria. A ética do classicismo é a aceitação da regra, a segurança da não-escolha, a tranqüilidade "agreste" num espaço sem tempo[3].

Moderno, segundo Raja, é refutar o clássico, e assim entrar em movimento. O autor observa que, de acordo com o dicionário de Zingarelli, "moderno" vem do latim *modo*, "agora mesmo", significando "introduzido ou começado há pouco, típico da era atual ou de um período recente"[4]. O *moderno* difere do *contemporâneo* porque "só pode ser algo de ideologicamente vizinho do espírito dos tempos e em linha com o progresso industrial, científico e tecnológico

(e social)"[5]. Para Raja, a "essência precipuamente ética e dialética" do moderno deve muito ao debate ideológico e filosófico do século XIX e, especificamente em arquitetura, o moderno "circunscreve-se à linguagem funcionalista da simplicidade, da pureza, da abstração geométrica"[6]. Raja define a linguagem moderna na arquitetura observando que

> Não existe – no modernismo – um transcendente "mundo das idéias": tudo é explicado pela razão, ou pelo menos é explicável, na lógica galileana da experimentação e da análise *a posteriori* (...) o Poder expresso pelo modernismo é o democrático, fundado na discussão e na participação, mas também na "revolução permanente", no progresso dialético das formas sociais e institucionais, não cristalizadas em aspectos imutáveis. (...) A indústria, com suas férreas leis, emblematiza o modernismo e certamente testemunha sua vitalidade permanente, ou seja, a tensão "transformatória" da matéria e da natureza.
> O moderno é "obra aberta", *work in progress*[7].

Se o moderno é uma "resposta" ao clássico, ao classicismo e ao neoclassicismo, por sua vez o pós-moderno é um enfrentamento do moderno. Raja defende que "o pós-modernismo é uma busca da 'instabilidade', em oposição ao determinismo do moderno" e, em sua opinião, quem melhor definiu a "condição pós-moderna" foi mesmo Lyotard, ao estabelecer a falência das metanarrativas[8]. No pós-modernismo agitam-se paradoxalmente "instâncias historicistas e buscas do exasperadamente novo, o *melting pot* da interdisciplinaridade estética e lingüística"[9]. Raja apóia-se em Charles Jencks, um dos profetas do pós-modernismo arquitetônico, ao observar que

> Entre os componentes mais propriamente estilísticos do pós-moderno, prefere-se a expressão híbrida à singeleza; a complexidade à simplicidade; o espaço variável "com surpresas" ao espaço isotrópico indiferenciado; o ecletismo contra o purismo; a decoração aplicada contra a nudez decorativa; a citação histórica contra a rejeição da história; preferem-se a metáfora, o humor, o símbolo, a representação ao seu seco repúdio. Assim, no caso das "idéias projetuais", é evidente a preferência pós-moderna pela recuperação dos centros históricos; o *urban renewal* às *new towns*; para a integração funcional nas cidades prefere-se a separação; à continuidade de construção da *rue-corridor* oitocentista preferem-se os volumes isolados no verde; a ambigüidade em vez da transparência; a colagem-colisão semântica em lugar da "integração harmoniosa". (...) a aceitação do sistema social, na convicção de uma possível neutralidade com relação à ele, surge como a condição principal para a manifestação do pós-modernismo[10].

Sendo assim, Raja identifica na história da arquitetura uma "opcionalidade" ou "possibilidade de escolha" entre o *tradicional* (ou *clássico*), o *moderno* e o *pós-moderno*:

> Por conseguinte, o termo moderno não é somente oponível ao antigo enquanto categoria temporal, mas é sobretudo definível enquanto oposto ao tradicional como categoria ideológica; e, por isso, também ao pós-moderno, no sentido de diferenciar-se dele de maneira profunda.[11]

A cidade do futuro de Fritz Lang é a exacerbação visual de um projeto moderno de cidade; por sua vez, a metrópole de Ridley Scott é a exacerbação de uma visada pós-moderna da cidade do futuro. Isso não significa dizer que as metrópoles futuristas de Lang e Scott excluam totalmente do horizonte de debate as esferas vizinhas dessa tríade *clássico/moderno/pós-moderno* proposta por Raja. Há referências ao anti-moderno e ao pós-moderno em estado embrionário no filme *Metropolis*, assim como há também diversas "lascas" ou "fundações" do moderno em *Blade Runner*.

Em *Metropolis* observamos uma cidade extremamente mecanizada, que pulsa e vive em função da produtividade industrial e da geração e consumo de energia[12]. Um projeto moderno de cidade, utópico, muito embora nem só de utopia se alimente o filme de Fritz Lang. A face desconhecida e surpreendente da tecnologia, curiosamente uma face feminina[13], já se mostra ameaçadora. Ainda mais somada ao que se toma comumente como o oposto da razão, do capitalismo e do progresso científico e tecnológico: a crença, o misticismo e a mitologia, valores atemporais ou imutáveis, os quais se refugiam no subsolo ou em construções antigas incrustadas na arquitetura dinâmica da metrópole. O dinamismo da tecnologia e industrialização em *Metropolis* aliena o homem, apartando-o de sua própria natureza. Temos então um panorama distópico de maquinização do humano, resultante da exacerbação de um projeto moderno de civilização – Maria relata numa de suas pregações que as mentes que planejaram Babel nada sabiam das necessidades dos homens que a erigiram, e vice-versa. A reversão dessa distopia e a retomada dos trilhos que levam à utopia reside na reconciliação entre o capital e o trabalho, entre o arcaico e o moderno.

Dessa maneira, a metrópole de Lang se alinha a um projeto moderno de cidade: inspirada na arquitetura de Nova York, concentra o apogeu eletro-mecânico do capitalismo industrial. Descreve a luta de classes de maneira dual e homogênea, assim como a consolidação dos meios de comunicação de massa. A cidade de *Metropolis* já é um "microcosmo vigiado", no qual o poderoso Joh Fredersen tem acesso a diversas de suas reentrâncias por meio de "olhos tecnológicos". A propósito, vale a pena frisar que o motivo do "supremo observador" é algo extremamente importante no cinema de Fritz Lang, tal como vemos em *Dr. Mabuse*, *Espiões*, *O Testamento do Dr. Mabuse* e *Os Mil Olhos do Dr. Mabuse*. E, além disso, convém lembrar que a metalinguagem é um fenômeno recorrente na modernidade, um estágio de tomada de força da representação[14]. Falar sobre si ou sobre outros *media* é um procedimento central na arte moderna.

A partir daí, *Metropolis* já prenuncia alguns elementos da pós-modernidade. Dentre

esses elementos, o mais interessante talvez seja mesmo a referência ao *cyborg*. Rothwang, espécie de Prometeu moderno, é ele próprio um *cyborg*, parcialmente desumanizado pela mão mecânica que integra seu corpo. Seu robô, ao ganhar a aparência de Maria, aponta para uma síntese homem-máquina total: se a princípio é descrito como um artefato totalmente mecânico, ao assumir a aparência da líder operária já não há mais distinção física entre o simulacro e o objeto representado. Nesse particular observamos alguns elementos da pós-modernidade em fase embrionária, especialmente os relacionados à temática do *cyborg*, muito embora o filme concentre, em sua totalidade, um caráter notadamente moderno, na nítida oposição homem x máquina e superstição x conhecimento científico, entre outros aspectos. A esta altura é pertinente lembrar que, a despeito da ambigüidade de *Metropolis*, reconhecemos no filme alemão uma postura crítica face ao progresso industrial, técnico e científico, postura essa que será recorrente no panorama da pós-modernidade – nesse aspecto, talvez mais um elemento pós-moderno em gestação.

Já *Blade Runner* se apresenta como um filme emblemático da pós-modernidade, isto é, concentra diversos elementos do pós-modernismo manifestos em níveis cenográfico e narrativo – embora, naturalmente, sua descrição da Los Angeles de 2019 ainda conserve muitos elementos da modernidade industrial. Nesse sentido, é esclarecedor sobrepormos ao filme o que dizem Nelson Brissac Peixoto e Maria Celeste Olalquiaga logo na abertura de seu ensaio "O Futuro do Passado":

> A ficção científica é, ainda que pareça paradoxal, um viés privilegiado para retratar a pós-modernidade. Como uma época marcada pelo fim das grandes empresas e utopias pode pensar o futuro? Em primeiro lugar, como catástrofe, um mundo em ruínas, saturado de lixo, onde a mais sofisticada tecnologia convive com a decadência urbana absoluta. Mas também o futuro pode aparecer, na medida em que não há nada à frente, como passado. Futuro, reciclado pelo olhar nostálgico do contemporâneo, não como possibilidade efetiva do porvir, mas como *imagerie* e simulação.[15]

Blade Runner descreve uma sociedade pós-industrial, sob a *lógica cultural do capitalismo tardio* (Fredric Jameson), na qual as mega-corporações dominam o cenário urbano (deslocamento gradual do centro de poder da política para a elite tecnocientífica e financeira, segundo visão de Lyotard). O filme de Scott também faz referências à pós-modernidade no âmbito do pastiche que permeia toda a sua cenografia (um mosaico de citações estéticas variadas[16]), na recorrência à estética do cinema *noir*, em termos narrativos, e na *queda dos metarrelatos* (proposta por Lyotard): em *Blade Runner* não há nenhum "Grande Discurso" que norteie a narrativa e aponte para uma resolução do universo descrito, ao contrário do que ocorre, embora com ressalvas, no *Metropolis* de Lang. Enquanto no filme alemão há uma clara exposição da luta de classes (a propósito, duas classes bem distintas: proletariado e

patronato), em *Blade Runner* esse conflito é descrito de forma muito mais sutil e individualizada.

A esta altura convém um breve desvio explicativo. Devemos atentar para o fato de que os conceitos moderno/pós-moderno que norteiam especialmente esta conclusão não devem ser tomados pelo leitor como categorias estanques. Diversos autores já apresentaram tabelas esquemáticas de oposição entre modernidade/modernismo e pós-modernidade/pós-modernismo, em esquemas que funcionam basicamente como uma didática de introdução ao tema, que de fato é mais complexo. A modernidade traz em seu âmago o embrião da pós-modernidade, enquanto esta se define sobretudo em relação àquela. Daí a impossibilidade de abordagens estanques, quando na verdade as fronteiras se apresentam de maneira muito mais fluida e permeável.

A partir desse raciocínio, tomamos de empréstimo alguns conceitos ou categorias formulados por autores com diferentes abordagens do pós-modernismo, tais como Jean-François Lyotard e Fredric Jameson, entre outros. De Jameson, por exemplo, são utilizados essencialmente os conceitos de *pastiche* (a manifestação do pós-moderno no espaço) e *esquizofrenia* (manifestação do pós-moderno no tempo, ou pelo menos na compreensão do tempo). Jameson é de orientação marxista e, para ele, o pós-modernismo é *a lógica cultural do capitalismo tardio*: "Creio que a emergência do pós-modernismo está intimamente relacionada à emergência deste novo momento do capitalismo tardio, multinacional ou de consumo. Creio também que as características formais do pós-modernismo expressam de muitas maneiras a lógica mais profunda do sistema social particular do capitalismo tardio"[17]. Por outro lado, de Lyotard é trabalhada especialmente a teoria de *queda dos metarrelatos*. Lyotard, para quem o aparato teórico do marxismo não é mais capaz de dar conta do panorama atual, dificilmente concordaria com uma abordagem que definisse o pós-modernismo enquanto *período* ou *estágio*. Para o pensador francês, o pós-modernismo não seria nem ruptura, nem continuação, nem superação do moderno. Assim como o moderno, o pós-moderno não é um período, mas uma atitude particular em relação à história, uma atitude particular de ordenação do tempo. O pós-modernismo não seria um estágio que sobrevém ao modernismo. É antes uma articulação engenhosa que prepara e precede o retorno triunfal do alto modernismo. Não é um período, mas uma transformação engendrada no seio do próprio modernismo que conhecemos.

A despeito das divergências em termos de abordagem e ponto de vista, levou-se em consideração particularidades do pensamento tanto de Lyotard quanto de Jameson neste estudo, dentre outros mais. Também foi levada em conta até mesmo a abordagem do rival teórico de Lyotard na questão, Jürgen Habermas, segundo o qual o pós-modernismo se trata de uma nova roupagem do conservadorismo, traduzindo-se num neoconservadorismo ou movimento de enfrentamento do projeto inacabado da modernidade (cuja origem remete ao Iluminismo), ou ainda a visão do brasileiro Sérgio Paulo Rouanet, para quem não há de fato pós-modernismo, mas sim uma "ruptura com a modernidade" operante no âmbito mesmo da

modernidade. Dessa forma, mais ou menos na linha do que propõe Andreas Huyssen, procurou-se um certo desligamento da discussão dicotômica sobre se o pós-modernismo é contínuo ao modernismo – o que inviabiliza a oposição entre ambos -, ou se o pós-modernismo é uma ruptura radical com o modernismo, podendo ser analisado positiva ou negativamente.

Isso implica numa síntese de visões do pós-modernismo/pós-modernidade que, embora possam parecer incompatíveis num primeiro momento, fornecem em conjunto um embasamento teórico muito mais promissor e abrangente para a consideração inclusive das próprias contradições internas às próprias categorias de moderno e pós-moderno. Para citarmos um pequeno exemplo dessa aproximação, julgamos que o *ecletismo* ou o *mosaico de citações* inerentes ao pós-modernismo segundo Jameson tem relações estreitas com o próprio *declínio dos metarrelatos* proposto por Lyotard. Afinal, o esvaziamento de uma "fé histórica" pode vir a liberar as tendências estilísticas de um enfrentamento do passado, permitindo e talvez até incentivando que se busque em estilos anteriores a matéria-prima ou inspiração para novas tendências. Portanto, procurou-se aplicar nesta pesquisa uma síntese de conceitos de diversos autores diferentes[18], levando em consideração suas divergências e a prioridade que cada um deu a determinadas áreas de abordagem.

Conforme já vimos, o axioma estético que domina o filme de Ridley Scott é o do "layering", ou "manifestação em camadas". *Blade Runner* já é por si só um filme "em camadas": é um típico *sci-fi*, no qual se aplica uma camada de *film noir* e algumas demãos do gótico e do gênero do terror. A arquitetura da cidade é totalmente híbrida, com uma paisagem ultramoderna sendo aplicada "em camadas" sobre antigas construções. Essa estética da cidade está em conformidade com a descrição de uma economia pós-industrial e da cultura urbana pós-moderna, nas quais, como já vimos, privilegia-se o *urban renewal* aos *new towns*. Syd Mead explica a motivação estética do filme descrevendo um futuro no qual a capacidade produtiva seria tão absorvida pelo empenho nas colônias *Off-World* – em processos como mineração, construção de cidades e outros – que os conglomerados *high-tech* que financiavam e proviam esse impulso negligenciariam o suprimento de bens de consumo. Isso fazia, por exemplo, com que carros de 10, 15 ou 20 anos atrás ainda circulassem pelas ruas, numa espécie de estereótipo tecnológico de um país terceiro-mundista. Nesse panorama, tudo parece retalhado em face da necessidade de se adicionar coisas constantemente a outras para fazê-las funcionar[19]. Ainda sobre a arquitetura da Los Angeles de 2019, Mead também observa que

> As velhas estruturas da cidade ainda estariam lá, mas os edifícios podiam agora ser esvaziados e usados como acesso de serviço ou câmaras para as verdadeiras megaestruturas acima deles. Ou talvez o prédio pudesse ser deixado onde estava, mas com toda uma coluna construída dentro dele; então você teria um prédio normal de cinco andares, e depois da cobertura deste um enorme pilar que subiria cem andares abaixo de outro edifício[20].

Teixeira Coelho contribui para o debate acerca do moderno/pós-moderno na arte e arquitetura ao definir que a modernidade implica a "demolição" do antigo ou tradicional e a volta dos olhares para o aqui e agora (o moderno) ou para o futuro. Isso não significa necessariamente a recusa da História, mas sim uma tomada de posição crítica em relação ao passado – algo que por si só já remete à História. Nesse panorama, dentre os paradigmas mais importantes da modernidade assinalados por Teixeira Coelho estão o movimento e a descontinuidade (este, em especial, ilustrado pela montagem eisensteiniana). Em contrapartida, a pós-modernidade irá buscar no passado as fontes originárias de algo novo, ou seja, "o recurso à historiografia se dá como instrumento de alteração do passado, não de sua reconstrução e preservação"[21]. Ainda segundo o autor,

> A modernidade equilibra-se diante da relação moderno/antigo. Assume frente a essa questão uma posição, digamos, dialética. A pós-modernidade só se define em relação à modernidade, e esta existe por definir-se sobre a "antiguidade". (...) A *recorrência*, riocorrente, será um vetor para a modernidade tanto quanto para a... pós-modernidade[22].

Uma importante oposição entre Modernidade e Pós-modernidade na qual também devemos nos deter diz respeito aos Metarrelatos ou Grandes Narrativas (*Les Grands Récits*), termos empregados por Lyotard em seu *A Condição Pós-moderna*. Em *Metropolis* percebemos referências a mitos de origem, Metarrelatos e Grandes Narrativas no discurso político e social que subjaz à descrição da luta de classes. Em contrapartida, *Blade Runner* trata de maneira diversa o conflito de classes: não há uma Grande Narrativa por trás desse conflito, pelo menos não de forma tradicional; o filme retrata cruamente uma espécie de revés iluminista, e as referências a mitos de origem são colocadas de forma crítica ou irônica.

Outro aspecto diz respeito à Grande Narrativa que perpassa o progresso científico e tecnológico, de caráter otimista na modernidade, e o ceticismo, as reações anti-tecnológicas, o neo-ludismo e o surgimento de novas religiões comuns à pós-modernidade. Em *Metropolis* percebemos uma Grande Narrativa de caráter utópico relativa à cidade da superfície. É bem verdade que esse progresso já é encarado com alguma desconfiança, mas a existência de uma massa de oprimidos, proveniente da organização social da metrópole futurista, é colocada como um problema de comunicação e entendimento, um problema muito mais de teor humanístico do que decorrente do desenvolvimento tecnológico por si só. E, no processo de antagonismo arcaísmo x tecnologia, serão resgatadas Grandes Narrativas milenares no sentido de se questionar o panorama social e urbano. Em *Blade Runner* não observamos traços explícitos de reações anti-tecnológicas nem tampouco de neo-ludismo. Entretanto, percebemos que a total incorporação social da tecnologia está muito longe de ser uma celebração, se apresentando totalmente impregnada de um ceticismo do progresso que, curiosamente, dá

vazão a uma forma alternativa – senão a única – de religião: uma "religião da ciência".

Mais um aspecto relevante para a análise moderno/pós-moderno refere-se aos meios de comunicação de massa, no caso da modernidade, ilustrada pela mídia *broadcast*, e no caso da pós-modernidade, na mídia interativa e distribuída (Internet). Nesse âmbito *Metropolis* e *Blade Runner* dão demonstrações bastante claras das estéticas às quais se filiam. No filme de Fritz Lang, observamos referências metalingüísticas ao cinema (Joh Fredersen domina a cidade de um escritório no topo de uma arranha-céu, cuja janela gigantesca emoldura uma vista panorâmica da metrópole, evocando uma enorme tela de cinema), além do interessante prenúncio das tecnologias do vídeo, conforme constatamos, por exemplo, na seqüência em que Fredersen comunica-se com o contramestre por meio de um "videofone". Em *Blade Runner*, o exemplo mais imediato de um novo tratamento das tecnologias da comunicação pode ser observado na seqüência do *Esper Machine*, aparelho que esquadrinha, amplia e investiga uma foto suspeita a determinada altura do filme. Segundo Marshall Deteulbaum, a seqüência do *Esper Machine* concentra toda a estética do "layering" observável em *Blade Runner*:

> (...) Essa combinação da pintura dos séculos XV e XVII aludidas pelo melhoramento do século XX (a imagem instantânea) de uma invenção do século XIX (a fotografia), renderizada por um dispositivo ótico do século XXI (o *Esper Machine*) ilustra apropriadamente os princípios do "layering" que guiam a programação visual do filme[23].

A sensibilidade de universos políticos, sociais e até geográficos claramente distintos como algo inerente à modernidade, e o hibridismo, a intertextualidade e o pastiche como elementos comuns à pós-modernidade é outra oposição que pode ser observada em *Metropolis* e *Blade Runner*. O filme de Lang já evoca a modernidade em virtude de sua apropriação das vanguardas, e o conflito de classes será descrito de maneira dual. O duplo será um elemento constante sobre diversos aspectos do filme e mesmo a oposição arcaísmo x tecnologia será apresentada de maneira objetiva: de um lado temos a cidade capitalista, eletromecânica e industrial; do outro, a cidade anciã, da catedral e das catacumbas. Em *Blade Runner* toda essa segregação em duas frentes é rearranjada, muito embora o filme resgate o antagonismo arcaísmo x tecnologia do filme alemão. O hibridismo, o pastiche e a intertextualidade serão amplamente observados, num universo razoavalemente amalgamado.

Se a modernidade pode ser ilustrada no *design* e na arquitetura de Nova York, e a pós-modernidade no *design* e arquitetura de Los Angeles[24], vemos aqui mais uma oposição pertinente para a nossa análise de *Metropolis* e *Blade Runner*. Como já fora mencionado, a metrópole futurista de Fritz Lang foi inspirada na *skyline* de Manhattan. Já a Los Angeles de *Blade Runner*, embora sob forte influência do urbanismo nova-iorquino, refere-se diretamente à arquitetura híbrida da cidade californiana (a Ennis Brown House, o Bradburry Building, Wilthern Theatre e outros).

Finalmente, a última oposição importante que destacamos para efeito de comparação entre *Metropolis* e *Blade Runner* diz respeito à clara dicotomia entre o orgânico e o inorgânico, o humano e a máquina, presente na modernidade, e a temática do *cyborg*, da "mestiçagem" homem-máquina comum à estética pós-moderna. Ora, em *Metropolis* o antagonismo homem-máquina é bem claro: os trabalhadores são praticamente escravos da maquinaria industrial da cidade, e o raciocínio da linha de montagem inicialmente subjuga a emoção humana, aquela do coração como mediador entre as mãos que trabalham e a mente que planeja. Embora os personagens de Rothwang e de seu robô já apontem para o *cyborg*, será através dos replicantes de Scott que o tema ganhará complexidade. Em *Blade Runner* já não há distinção homem-máquina. Há um apagamento de fronteiras total, para o bem ou para o mal; ao mesmo tempo em que os andróides, organismos biológicos geneticamente projetados e manufaturados, são indistinguíveis dos seres humanos (exceto, com resalvas, pela intervenção de extensões tecnológicas como o teste Voight-Kampf), o filme propõe a possibilidade de um relacionamento afetivo entre o homem e suas criações artificiais. Os replicantes de Scott e sua conseqüente difusão de fronteiras entre o homem e a máquina são representativos de um período de questionamento das definições do orgânico e inorgânico, de real e imaginário.

Logicamente, *Blade Runner* é uma das produções que seguiu a trilha aberta por Fritz Lang e alguns de seus contemporâneos. Contudo, embora tenha uma dívida incontestável com *Metropolis*, *Blade Runner* acrescenta elementos novos além daqueles que são re-trabalhados sob nova perspectiva. O filme de Scott também tem um personagem onipresente, a grande metrópole pós-industrial. Essa cidade é vista agora de forma bem mais incerta, incongruente, contraditória, em conformidade com o *Zeitgeist* em que foi imaginada. A Los Angeles de 2019 descrita por *Blade Runner* é uma metrópole pós-moderna, de geografia fraturada, sorumbática, saudosista, submetida à lógica do pastiche e à cultura do lixo que já vinha se delineando nas metrópoles não-ficcionais da década de 80. Nessa cidade não há mais espaço para grandes projetos modernos, grandes expectativas ou grandes levantes. As transformações podem se dar em níveis microscópicos, quase sempre individuais, numa constante luta por legitimidade (no universo do pastiche, a rigor nada é legítimo), por definir o que é real e o que é simulado. A Los Angeles de *Blade Runner* abandona a energia elétrica, o motor à explosão e a linha de montagem fordista (o *taylorismo* e o *fordismo*), deixando-se invadir - gradativamente, é verdade – pelo *bit*, pelo *gen*, pela velocidade insana dos impulsos elétricos e da comunicação. E tudo isso se traduz numa estética em que cada apropriação ou influência estilística tem, assim como em *Metropolis*, um propósito definido, uma significância a ser explorada.

Há muito que se ver em *Metropolis* e *Blade Runner*. Contudo, o não-visível ou o invisível têm também grande relevância em ambos os filmes. A saturação visual das imagens de Scott, proveniente tanto dos cenários como dos movimentos de câmera, é algo que se manifesta em praticamente toda a sua obra. *Os Duelistas* (1977) é um filme de verdadeira "obsessão

pictural", no qual diversos planos fazem referência direta à pintura, em especial a pintura flamenga, com boa parte das cenas rodadas em externas. *Alien – O Oitavo Passageiro*, já é um filme no qual Scott investe pesadamente na saturação visual e clausura da imagem, enfim, na claustrofobia. O filme, rodado em estúdio na Inglaterra, deve em grande parte sua atmosfera de terror e suspense a um estilo de filmagem no qual torna-se difícil para o espectador a apreensão da imagem em sua totalidade. São muitos os detalhes cênicos, assim como rápidos movimentos de câmera e grossas "camadas" de luz e sombra. Nesse particular Scott parece apresentar uma certa "herança" expressionista, ou melhor, romântica, uma atenção especial em relação à luz e à manobra de contrastes entre o claro e o escuro, muito embora o diretor já tenha se declarado avesso ao artificialismo do estúdio e adepto da iluminação natural. De toda maneira, a luz é uma ferramenta importante nos filmes de Scott, e um bom exemplo está em *Blade Runner*, filme no qual há um verdadeiro jogo de massas de luz e sombra ao longo de todos os planos. *Blade Runner*, assim como *Alien*, apresenta cenários repletos de detalhes, bastante saturados, por assim dizer, algo adequado à própria visão de Scott de um futuro ultra-consumista e decadente, mas que também resulta numa incapacidade do espectador de apreender a totalidade da imagem. Os planos de *Blade Runner* convidam constantemente ao re-exame, acompanhado de novas impressões e significados. Também como em *Alien*, o fora-de-campo, ou mesmo aquilo que está no quadro, mas não pode ser visto, são os verdadeiros responsáveis pela atmosfera opressora e de suspense. A saturação é um motivo constante nos filmes de Scott, desde *Alien* e *Blade Runner* até os mais recentes *Gladiador* ou *Falcão Negro em Perigo*. Em seu cinema, aquilo que não pode ser visto, ao menos de imediato, tem tanta ou mais importância do que os objetos explícitos na imagem. No caso específico de *Blade Runner*, Judith Kermann comenta que

> Significativamente, Scott usa de técnicas visuais para criar um espaço físico e social no qual a vulnerabilidade das pessoas é marcada por sua visibilidade, sua inabilidade em ver e saber, ou sua inabilidade em escapar à vista, uma combinação apropriada dos tradicionais temas da *Private Eye Story* com as implicações de uma "sociedade da informação". Em seu estilo expressionista de câmera, parece que mais coisas acontecem fora de quadro do que nós e os personagens podemos saber. O filme [*Blade Runner*] não é só negro, mas nossa visão é também constantemente interrompida pela passagem de pessoas ou objetos. O céu negro, os muros dos prédios e o uso de planos fechados e telefotos fazem até as imagens de exteriores parecerem fechadas (...)[25].

Falar da cidade em *Metropolis* e *Blade Runner* implica necessariamente falar dos meios de comunicação e das lendas. A cidade, os olhos e as lendas são três eixos que se inter-relacionam constantemente nos filmes de Fritz Lang e Ridley Scott. Daí o fato de muitas vezes retomarmos um mesmo assunto, sob outro viés. As cidades de *Metropolis* e *Blade*

Runner se constituem com base nos meios de comunicação que lhes são disponíveis e nas lendas que constroem a identidade de seus respectivos personagens. Babel emerge como um emblema comum aos filmes de Lang e Scott. Na Babel futurista impera um regime de vigilância perene, enquanto que seus personagens movem-se como que tentando reeditar ou reescrever narrativas bíblicas.

Outro aspecto importante diz respeito ao discurso racial, motivo bastante recorrente na ficção científica em geral. A problemática da discriminação e do privilégio é matéria-prima fértil ou entrave mais do que esperado em muitas narrativas do futuro. De fato, *Blade Runner* vai retomar esse motivo revelando que o fantasma do racismo ainda não se encontra banido de nossa cena social nem tampouco de nosso imaginário. A tecnologia - e isso já podemos discutir com base na genética - chega mesmo a oferecer novas formas de dominação e preconceito.

Metropolis e *Blade Runner* constituem duas extremidades de uma mesma abordagem de futuro. Em *Metropolis*, os principais motivos norteadores da concepção de uma sociedade futurista, altamente industrializada, são a inflação ou expansão. Em *Blade Runner*, ao contrário, dominam o *pathos* da cidade do futuro os motivos da deflação ou recessão.

No filme de Fritz Lang, o panorama é o de uma industrialização crescente que aliena o homem, invade espaços os mais restritos e rompe o cordão umbilical do ser humano com suas origens. A arquitetura ultramoderna da cidade é uma arquitetura de vanguarda. A tecnologia em *Metropolis* é expansiva, e o que se pretende é ordenar essa expansão, domá-la sob os ditames de uma "doutrina do coração". É preciso humanizar a máquina.

Em *Blade Runner* ocorre algo diferente. A cidade é bem ou mal uma cidade em ruínas, uma vez que motivos econômicos orientam a arquitetura da metrópole rumo ao *retrofitting*, ou seja, readaptação de construções antigas por intervenções contemporâneas. Daí o fato de muitas construções apresentarem uma espécie de "exoesqueleto" ou intervenção em "camadas". Isso reflete não uma expansão, mas sim uma recessão. A máquina está de tal forma humanizada que são precisos testes para identificá-la. A industrialização não só rompe o cordão umbilical do ser humano com suas origens como embaralha a própria natureza. Ao invés de duas frentes estéticas, uma ganhando terreno sobre a outra, temos o paradigma da fusão entre o novo e o velho, numa espécie de "simbiose" estética em que nenhuma das frentes tem autonomia. É preciso "desmaquinizar" o homem.

A despeito do lapso temporal de gerações, o austríaco Lang e o britânico Scott tiveram ambos inclinação precoce para as artes, mais especificamente o desenho e a pintura. Ambos demonstraram abertamente influências picturais em suas composições, Lang com as vanguardas modernistas, Egon Schiele e Gustav Klimt, Scott com a pintura flamenga, William Hogarth, Edward Hopper e a HQ de Moebius. Assim como Scott hoje, Lang teve muito de seu trabalho associado ao "exercício da forma" ou ao "estetismo" soberbo vítima de uma suposta "falta de conteúdo". O tempo e os *Cahiers* provaram que o cinema de Lang era um universo

extremamente rico não só em imagens, mas também em conteúdo reflexivo. Quanto a Scott, ainda temos esperança de que seu cinema também venha a se consolidar enquanto obra artística coesa, deixando de chamar a atenção apenas do mercado.

Dessa forma, observamos que todos os elementos estéticos presentes em *Metropolis* e *Blade Runner* coadunam-se com o objetivo de instaurar um discurso preciso e bastante ilustrativo de suas cenas contemporâneas. Ao observarmos estes dois filmes de ficção científica, explorando detalhes trabalhados em cada um deles e depois os confrontando, constatamos que ambos têm muito a dizer sobre a evolução do pensamento social (e conseqüentemente urbano) no decorrer da história. As cidades cinemáticas do futuro são como que um reflexo no espelho, uma extensão direta das sociedades contemporâneas.

Notas

[1] GERSTEIN, Evelyn, "*Metropolis*: the 1927 Review", in *Films in Review*, p. 466.

[2] RAJA, Raffaele. *Arquitetura Pós-Industrial*, p. 60.

[3] *Ibid.*, p. 64.

[4] *Ibid.*, p. 45.

[5] *Ibid.*, p. 48.

[6] *Ibid.*, p. 65.

[7] *Ibid.*, p. 69-70.

[8] *Ibid.*, p. 57.

[9] *Ibid.*, p. 59.

[10] *Ibid.*, p. 76-7.

[11] *Ibid.*, p. 55.

[12] Teixeira Coelho observa que "Se a arquitetura modernista teve alguma referência metafórica, esta foi a da máquina." (*Moderno Pós-Moderno*, p. 80).

[13] Sobre esse aspecto Cf. BLOOM, Suzanne e HILL, Ed. "Dark Wonder", in *Artforum International* nº 10, 1989. A associação da ameaça tecnológica à figura feminina vai ao encontro da teoria freudiana da oposição entre mulher e civilização. Segundo Freud, "O trabalho da civilização tornou-se um assunto cada vez mais masculino, (...). Dessa maneira, a mulher se descobre cada vez mais relegada a segundo plano pelas exigências da civilização e adota uma atitude hostil para com ela" (Cf. *O Mal-Estar na Civilização*, p. 58-9).

[14] Cf. COELHO, Teixeira. "Modernidade na Arte", in *Moderno Pós-Moderno*.

[15] *Pós-Modernidade*, p. 75.

[16] Sobre o pastiche e o "mosaico de citações", convém considerar o que Teixeira Coelho diz a respeito: "A arquitetura pós-moderna não é, ainda, a arquitetura *High-Tech*, marcada exteriormente pelo uso de elementos de construção próprios das edificações industriais (...) Seu estilo próprio é uma espécie de *neo-ecletismo*: todos os elementos de significação de todos os códigos anteriores podem ser usados (*citados*, é a palavra pós-moderna) numa mesma edificação; é o recurso à historiografia. O pós-moderno arquitetural recorre a estilemas, a traços de estilo de códigos em desuso (*Op. cit.*, p. 72; 75).

[17] JAMESON, Fredric. "Post-modernism and Consumer Society", *in* FOSTER, Hal (ed.). *The Anti-Aesthethic – Essays on Postmodern Culture*, p. 125.

[18] Nesse sentido, vale a pena frisar que, além da minuciosa reflexão epistemológica de Jean-François Lyotard e do eclético exame econômico e cultural de Fredric Jameson, este trabalho levou em consideração diversos outros pontos de vista acerca da pós-modernidade, dentre os quais destacam-se o profetismo arquitetônico de Charles Jencks, a densa abordagem histórico-econômica de David Harvey, as diversificadas análises estéticas partidas do pilar freudiano tanto de Zygmunt Bauman como de E. Ann Kaplan, as considerações literárias de Nicolau Sevcenko e Jair Ferreira dos Santos, o aporte estético e midialógico de Maria Celeste Olalquiaga ou Eduardo Subiratis e a detalhada investigação histórico-estética de Teixeira Coelho, entre outros mais.

[19] Syd Mead, *apud* DEUTELBAUM, Marshall, "Memory/Visual Design: The Remembered Sights of *Blade Runner*", p. 66-7.

[20] *Ibid.*, p. 67.

[21] COELHO, Teixeira. *Moderno Pós-Moderno*, p. 100.

[22] *Ibid.*, 54-5.

[23] DEUTELBAUM, Marshall, "Memory/Visual Design: The Remembered Sights of *Blade Runner*", p. 70.

[24] Cf. *The Po-Mo Page*, de James Irvine (www.georgetown.edu/irvinemj/technoculture/pomo.html).

[25] KERMANN, Judith. *Retrofitting Blade Runner*, p. 19.

Anexos

Biografia de Fritz Lang

Fritz Lang nasceu Friedrich Christian Anton Lang, em 5 de dezembro de 1890, em Viena, Áustria, segundo filho de Anton e Paula Lang. Segundo Lotte Eisner, Lang gostava de contar a história de sua avó paterna, uma jovem de origem camponesa, que teria se envolvido com um rapaz de alta classe enquanto trabalhava em sua casa como governanta. O relacionamento iria gerar um filho (o pai de Lang), mas devido à questão das classes sociais, a jovem acabou casando-se com outro homem, o qual, generosamente, daria seu nome à criança. Toda essa história se torna nebulosa à luz dos documentos de época, conforme revela o estudo de Georges Sturm, *Fritz Lang: Uma ascendência vienense*. No entanto, Lang gostava de contá-la repetidas vezes para explicar a noção de que ele próprio era fruto de uma mistura de classes sociais (burguesia e proletariado). Outro detalhe importante é a ascendência judia de Paula Lang, a mãe de Fritz Lang, nascida Pauline Schlesinger. Paula era filha de judeus de língua alemã e converteu-se ao catolicismo ao casar-se com Anton Lang no religioso. Daí a formação de Lang num ambiente católico vienense tradicional.

Anton Lang, então *Stadtbaumeister* (empreiteiro municipal), queria que o filho se tornasse arquiteto, mas desde cedo o real interesse de Fritz Lang era pela pintura. Matriculou-se na *Technische Hochschule* de Viena para satisfazer a vontade da família, mas estava decidido a tornar-se pintor. Segundo ele próprio, sempre fora um "visual", ou seja, alguém que percebe o mundo ao seu redor especialmente pelos olhos. Essa característica seria algo proeminente em toda sua obra cinematográfica. Atraído pelas variedades, pelas feiras e pelo teatro, uma lembrança marcante de sua infância refere-se ao *Christkindlmarkt* (Feira de Natal), onde eram exibidos objetos com motivos natalinos. A cor, a forma, a disposição: os principais elementos visuais compunham um mosaico de atrações que era o próprio deleite do futuro cineasta.

Leitor voraz, Fritz Lang mergulhava em obras que iam do erudito ao popular, desde livros de filosofia a romances de aventura. Segundo ele próprio, "lia tudo...", Shopenhauer, Kierkegaard, Nietzsche, Shakespeare, Hans Sachs, Karl May, Jules Verne, Gustav Meyrink, etc.

Outra característica importante de sua biografia era o interesse pelas mulheres. Lang teve vários romances ainda muito jovem. Para ele, as mulheres vienenses eram as mais belas e generosas mulheres do mundo, e as melhores amizades de sua vida sempre foram do sexo feminino. Apesar dessa admiração pelas mulheres e de sua parcela de vida boêmia, julgava-se um sujeito tímido, solitário, motivo pelo qual muitos o considerariam arrogante. Mas sua solidão e timidez seriam, na verdade, sintomas de uma longa busca por si mesmo, a qual se refletiria ao longo de sua obra como cineasta.

O objetivo de tornar-se pintor amadurecia no jovem Fritz Lang, e os artistas que ele tomava como modelos eram Egon Schiele e Gustav Klimt. A certa altura, o pai, Anton, entrou

em desavença com o filho ao saber que ele havia trabalhado em dois cabarés vienenses. Os desacordos com o pai, que idealizava uma bem sucedida carreira de arquiteto ou engenheiro para o filho, motivaram Fritz Lang a abandonar a casa da família - "algo que todo jovem decente deveria fazer", em suas próprias palavras. Ao deixar a casa dos pais, Lang viajou por diversos países. Segundo ele, passou pela Bélgica, norte da África, Turquia, Ásia Menor e Bali, até chegar à Paris, onde sobreviveu com a venda de cartões postais e gravuras pintadas por ele próprio, além de alguns desenhos por encomenda que fazia para jornais. De acordo com a pesquisa de Georges Sturm, o rompimento familiar não fora de fato tão drástico assim. Na verdade, Fritz Lang teria mantido o relacionamento com os pais durante muito mais tempo, mesmo após tornar-se diretor de renome.

Em Paris freqüentou a escola de pintura de Maurice Denis e a Academia Julien, onde estudava desenho de nus. Quando tinha dinheiro, ia gastar o tempo livre no cinema. Seu interesse pelo cinema foi tomando forma e intensidade na medida em que descobria as possibilidades da animação, e, subconscientemente, o nascimento de uma nova arte - a que ele próprio chamaria mais tarde de "a arte do nosso século".

Fritz Lang viveu em Paris até agosto de 1914. Em 5 de agosto, retorna a Viena fugindo de Paris em virtude da guerra entre França e Alemanha. Lá alugou um estúdio, trabalhou um pouco e em seguida ingressou como voluntário nas forças armadas. No *front*, sofreu vários ferimentos de guerra, recebeu várias medalhas e foi promovido a oficial. Em 1918, foi finalmente declarado inapto para servir no *front*.

Nos períodos em que estava se recuperando no hospital militar, embora ainda na guerra, Lang escreveu alguns roteiros e argumentos. Seu primeiro roteiro foi *Die Peitsche*, enviado posteriormente a Erich Pommer, produtor da Decla, embora não haja registro de que tenha sido filmado. Após ser dispensado do *front*, doente e deprimido, também escreveu o roteiro de um filme de lobisomens, que não conseguiu vender, e dois argumentos: *O Casamento no Clube Excêntrico* (*Die Hochzeit im Ekzentrik-Klub*) e *Hilde Warren e sua Morte* (*Hilde Warren und der Tod*), os quais vendeu para Joe May, um famoso diretor e produtor de Berlim.

Meses depois da venda desses roteiros, de volta a Viena, Lang lê o anúncio de *Die Hochzeit im Ekzentrik-Klub* no jornal. Orgulhoso, convida alguns amigos e inclusive sua namorada para assistir à estréia. Naquele momento receberia o primeiro choque da profissão que se tornaria sua vida. Quando o filme começou, o nome de Lang não figurava em nenhuma parte dos créditos. Os créditos apontavam Joe May não só como diretor, mas também autor do argumento. Além dessa decepção, Lang detestou o resultado de *Die Hochzeit* na tela. A partir daquele momento, de acordo com seu próprio depoimento, decidira, ainda que subconscientemente, tornar-se diretor de cinema. A esse impulso Lang atribuiu um instinto de curiosidade que o acompanharia pela vida inteira, reforçando o quanto fora acertada sua opção pelo cinema.

Ainda em 1918, trajando o uniforme de tenente, Fritz Lang foi convidado por um

desconhecido, num café de Viena, a representar um tenente na peça *Der Hias*, produzida pela Cruz Vermelha para os soldados. Com um cachê de 1000 coroas, Lang aceitou o convite e, uma vez em cena, foi notado por Erich Pommer, que por sua vez ofereceu-lhe um contrato de trabalho na Decla. Nessa proposta Lang viu a possibilidade de pôr em prática seus conceitos revolucionários de cinema, tais como a "composição visual".

Na Decla, em Berlim, Lang escrevia roteiros para outros diretores: *Pest im Florenz*, *Totentanz Die Frau mit den Orchiden* e *Lilith und Ly* são desse período. Para ganhar um dinheiro extra, fazia também alguns trabalhos como ator. Seu relacionamento com Erich Pommer era de plena amizade, e Lang sentia-se feliz por trabalhar com cinema, ainda que ganhando pouco.

Ao eclodir a revolução spartakista em Berlim, Lang dirigia seu primeiro filme, *O Mestiço* (*Halbblut*,1919). Seu carro fora parado por rebeldes várias vezes no trajeto para o estúdio, mas segundo o próprio diretor: "haveria de ser mais que uma revolução para impedir-me de dirigir meu primeiro filme". *Halbblut* foi rodado em cinco dias, assim como seu segundo filme, *Der Herr der Liebe* (1919), ambos considerados hoje perdidos. Desde seus primeiros roteiros Lang já revelava uma atração por ambientes exóticos e pela presença de uma personagem feminina que levava os homens à ruína. Referências ao crime, à perversão, à loucura e à tirania também eram elementos recorrentes, através da reconstituição de dois universos distintos: o que todos conhecem e freqüentam no dia-a-dia, e o oculto, obscuro, regido por forças desconhecidas ou irracionais que influenciariam diretamente o mundo "real".

Sobre seu relacionamento com a crítica, o diretor declara a Lotte Eisner:

> Eu era completamente imune a qualquer crítica dos meus filmes, fossem boas ou más. Isso não é megalomania da minha parte, e requer explicação; filmes são, ou deveriam ser, até o final da Segunda Guerra Mundial, feitos por um grupo de pessoas para as quais o cinema não era apenas a arte do nosso século, mas também o único propósito de suas vidas. Entre esses cine-obcecados mortais estavam eu e minha equipe (...); quem quer que tenha trabalhado num de meus filmes considera-o seu filme também (...). E se eu não posso aceitar uma má crítica, então, igualmente, não devo aceitar uma boa.[1]

Em virtude de seu trabalho como cineasta na Alemanha, Lang adquiriu também a cidadania do país. Dois anos depois de *Halbblut*, o diretor casou-se com a escritora alemã Thea von Harbou, após um conturbado drama pessoal com a primeira mulher (episódio abordado em detalhes mais adiante). A partir de então seus roteiros seriam escritos em colaboração com Harbou.

Já famoso por uma obra cinematográfica considerável, Lang acompanha a ascensão dos nazistas ao poder. Seu *Das Testament Dr. Mabuse* (1933) é censurado, em virtude de o

diretor ter colocado *slogans* nazistas na boca de um criminoso patológico. Chamado por Goebbels para uma reunião, Lang supostamente não esperava que fosse convidado pelo ministro a assumir o posto de chefe do cinema nazista. Segundo o próprio Lang, Goebbels revelou-lhe que Hitler, após assistir ao filme *Metropolis*, teria anunciado: "esse é o homem que fará o cinema nacional-socialista".

Lang conta que deixou a Alemanha na mesma noite que se seguiu ao encontro com Goebbels. Como o encerramento da reunião foi após o fechamento dos bancos, o cineasta comprou uma passagem para Paris e partiu com o dinheiro do bolso. Em Paris, foi ao encontro de Erich Pommer, seu amigo que havia chegado à cidade semanas antes, também vindo da Alemanha.

A passagem supracitada, relativa ao convite feito pelos nazistas e a fuga da Alemanha, foi narrada pelo próprio Fritz Lang em depoimento a Lotte Eisner. Esse episódio ainda é foco de questionamentos muito tempo depois. Para alguns autores, o que se sucedeu não foi exatamente o relatado pelo cineasta. A reunião com Goebbels e o convite por parte dos nazistas podem nunca ter acontecido, e a fuga da Alemanha pode ter sido algo mais planejado que repentino. A reunião com o ministro da propaganda nazista, improvável para alguns pelo fato de Goebbels dificilmente ter empreendido tais expedientes, tornou-se famosa pelo seguinte diálogo, relatado por Lang: em face do convite para chefiar o cinema nazista, o diretor mencionou sua ascendência judia, ao que Goebbels rebateu, "nós decidimos quem é judeu". De toda maneira, atualmente o relato da saída da Alemanha narrado por Lang é tido por alguns estudiosos que tiveram acesso direto às evidências da época como uma história um tanto fantasiosa, que de uma forma ou de outra encaixou-se perfeitamente na trajetória ideológica de um artista que visava o asilo dos EUA na Segunda Guerra Mundial. Sobre essa passagem da vida de Lang convém remeter ao estudo de Gösta Werner, *Lang and Goebbels: Myths and Facts*, no qual uma detalhada pesquisa de documentos da época, tal como vistos de entrada e saída no próprio passaporte de Lang, revelam contradições quanto ao relato de sua partida da Alemanha. De acordo com esses documentos, o cineasta teria partido algum tempo depois da data que havia dito. No estudo de Werner também são mencionados dois detalhes importantes: o fato de Fritz Lang ter se associado a Carl Boese, Viktor Jansen e Luis Trenker na formação do NSBO (*Die nationalsozialistische Betriebsorganisation*), e a ausência de qualquer referência ao encontro com o cineasta na agenda de 1933 do então Ministro da Propaganda Joseph Goebbels.

Na França, Lang recebeu apoio de amigos e dirigiu para Pommer, então representante da Fox na Europa, o filme *Liliom* (1933). Depois de *Liliom*, o cineasta assinou contrato com a Metro-Goldwin-Mayer para trabalhar em Hollywood, e deixou Paris.

Nesse ponto termina o depoimento autobiográfico de Lang à escritora Lotte Eisner. Lang mudara de idéia e resolvera não continuar nem aprofundar o relato, talvez porque não gostasse de associar diretamente sua biografia a seus filmes, ou ainda porque talvez seus

filmes fossem a sua própria vida. Em *Fritz Lang*, o cineasta declara:

> Um capítulo como esse deveria mergulhar profundamente na vida particular do biografado. E eu tenho sempre insistido que minha vida particular nada tem a ver comigo ou com meus filmes. Se meus filmes não acrescentam nada à imagem de mim mesmo, então eu não mereço o livro que você [Lotte Eisner] está escrevendo[2].

Eisner acrescenta ainda alguns aspectos da família e da infância de Fritz Lang. Em 1934, Lang muda-se para os EUA, e em 1935 naturaliza-se americano. Com a ida do cineasta para Hollywood, inicia-se sua fase norte-americana, pontuada por *westerns*, filmes policiais ou de espionagem e dramas psicológicos.

Em 1936 dirige seu primeiro filme nos EUA, para a Metro-Goldwin-Mayer: *Fury* (Fúria). Em seguida, trabalha para várias produtoras de Hollywood, principalmente a 20th Century Fox, a Paramount e a Columbia. Em 1945 funda a sociedade Diana Productions, que irá produzir apenas dois filmes.

Em 1956, Lang retorna à então Alemanha Ocidental, onde realiza seus últimos filmes. Chega a interpretar um papel no filme *Le Mépris* (O Desprezo), de Jean-Luc Godard. No final dos anos 60, dedica-se a atividades paralelas ao cinema, como participações em júris de vários festivais. Finalmente, por motivos de saúde, afasta-se definitivamente do cinema. Morre em 1976 em Beverly Hills.

Fritz Lang e Thea von Harbou

Em 1921 Lang sofre um grande abalo em sua vida privada. Sua primeira mulher, Lisa Rosenthal, suicida-se provavelmente por constatar o relacionamento amoroso do marido com a escritora Thea von Harbou. Durante algum tempo Lang foi apontado como responsável pela morte da mulher, supostamente por lhe ter omitido socorro, mas acabou inocentado. A partir de então o cineasta passou a anotar metodicamente tudo o que fazia durante o dia, haja vista os problemas que enfrentou face às investigações policiais do suicídio. Como ele próprio menciona: "após alguns dias não se pode saber o que aconteceu em tal ou tal hora, a menos que se tenha anotado tudo com precisão". A mania acabou ganhando a adesão de Lotte Eisner, décadas mais tarde, após um encontro com Lang em Beverly Hills. As circunstâncias do suicídio continuaram por suscitar dúvidas quanto à total isenção do cineasta em relação ao caso.

Com a morte da esposa, Fritz Lang acabou casando-se com Thea von Harbou. Nascida em 1889, em Tauberlitz, Bavária, Theodora von Harbou foi atriz de teatro antes de tornar-se escritora. Aos 16 anos já havia ganho muito dinheiro com a publicação de romances de

caráter essencialmente patriótico. O patriotismo levado ao extremo incluía o discurso da superioridade alemã e dos malefícios da presença estrangeira no país. Da literatura passou ao cinema e, com o apoio de Erich Pommer, escreveu roteiros para Murnau, Wendhausen, Gerlach e Dreyer. Casou-se com o ator Rudolph Klein-Rogge, mas tornou-se amante de Fritz Lang logo que o conheceu. Após a morte da esposa de Lang, separou-se de Klein-Rogge para casar-se com o cineasta. Apesar da separação, o ator desfrutou de uma bem-sucedida carreira de vilão sob os roteiros de von Harbou e a direção de Lang.

A união de Fritz Lang com Thea von Harbou causou sensação no meio cinematográfico de Berlim. Além disso, os reflexos dessa união incidiriam diretamente sobre suas realizações. Harbou colaborou com Lang no período mais proeminente da fase alemã do cineasta, produzindo alguns de seus melhores roteiros. São frutos do trabalho de ambos, por exemplo, *Die Nibelungen*, *Metropolis* e *M*. O casal realizou obras memoráveis, mas o desempenho de cada um na parceria é concebido de maneira diversa por diferentes autores. De acordo com Lotte Eisner, Thea von Harbou seria a responsável por todo o aspecto negativo da obra de Lang, relacionado entre outras coisas ao racismo, nacionalismo e ao melodrama, uma vez que Harbou não teria talento e sua influência teria sido nociva sobre o cineasta. Segundo o crítico Nöel Simsolo, Lang teria sabido "evacuar as escórias" da literatura nacionalista de Harbou, o que é contestado por outros autores. De acordo com Luiz Nazário, "sua imaginação (de Thea von Harbou) transbordante de irracionalismo encontrou a mais perfeita tradução imagética nos delírios visuais de Lang"[3]. E há autores que ainda atribuem à parceria com Harbou um grande crescimento artístico e profissional de Lang, uma vez que a roteirista teria participado ativamente das realizações do cineasta, influenciando-o positivamente em termos de qualidade técnica e talento artístico. A parceria "magnética", de intensa sintonia e produtividade duraria até pouco antes do exílio voluntário de Lang nos EUA, quando o casal já atravessava há tempos uma crise particular. Com o que aprendera no *set* de filmagem ao lado do marido, Thea von Harbou se lançaria à direção.

Fritz Lang no *set*

De acordo com vários autores, Fritz Lang tornou-se famoso pelo estilo rigoroso de direção (no sentido mais amplo e profundo do termo) com o qual conduzia seus filmes - alguns dos quais se tornariam obras-primas da cinematografia mundial. Era um diretor extremamente exigente e meticuloso, trabalhando minuciosamente do ínfimo ao monumental. Em virtude do rigor e exigência com que comandava a equipe técnica e os atores, bem como do controle que procurava exercer sobre todo o trabalho de realização de um filme, foi apontado certas vezes como um diretor "tirano". Alguns episódios ilustram tal adjetivo, sendo um dos mais famosos o das filmagens da inundação da cidade subterrânea em *Metropolis*, quando

Lang teria refeito as cenas de inundação expondo crianças à água extremamente fria. Em seu *As Sombras Móveis* (1999), Luiz Nazário reproduz o episódio da filmagem da inundação:

> O cenógrafo Erich Kettelhut descreveu, numa passagem de seu manuscrito de 1000 páginas, depositado na *Stiftung Deutsche Kinemathek*, como a seqüência da catástrofe foi realizada. Ela requereu bacias gigantescas, contendo 140m3 de água, esquentadas pelo sol durante o dia. Estas foram colocadas em cada uma das quatro esquinas da grande praça do gongo, construída no estúdio, dispondo de 24 fossas para o rápido escoamento. Um quinto reservatório de 5m2 foi colocado dentro de uma das fachadas a 8 metros de altura, com um fosso de onde a água jorrava do chão. Cerca de 500m3 de água seriam despejados em minutos na praça. Tudo funcionaria a contento? As crianças não correriam nenhum risco de serem afogadas? Elas vinham do norte de Berlim, pobres, magras, esgotadas. Thea von Harbou alimentava-as com comida quente, e à tarde distribuía-lhes bolos e chocolate, balas e brinquedos. Com isso, dia a dia o número de crianças voluntárias aumentava, felizes por poderem sujar suas roupas à vontade, sem terem quem as repreendesse por isso. Em poucos dias, suas roupas estavam bem sujas e rasgadas, como a situação do filme exigia. Quanto mais pobres e lamentáveis as crianças parecessem, melhor para Lang. Chegou finalmente a hora da ação. Subitamente a água despencou sobre as crianças e, para o alívio de todos, os mecanismos do cenário funcionaram perfeitamente. As crianças representavam com espontaneidade espantosa, como se a câmera em ação e a água invadindo o *set* não alterassem o jogo que haviam ensaiado. Contudo, terminadas as filmagens, Lang resolveu rodar tudo novamente, de um novo ângulo. A água, esquentada durante o dia pelo sol, já havia esfriado. Mesmo assim, as crianças agüentaram o jorro de água fria sem reclamar (*Filmarchiktetur, SDK*). Numa seqüência apocalíptica, a religiosa Maria salva as crianças, o filho do patrão atocaia o inventor e a turba queima a mulher-robô [4].

Esse e outros relatos de um estilo autoritário de direção abundam em *Fritz Lang: The nature of the beast* (1998), de Patrick Mc Gilligan, que dedica várias páginas à reconstituição da personalidade e temperamento do cineasta. No entanto, tal estilo rigoroso de direção não era tão inusitado, pelo menos na Alemanha daquele período, em que alguns diretores eram investidos de grandes poderes na realização de seus filmes.

Mas o estilo de direção de Fritz Lang também poderia ser compreendido como um quadro sintomático do sentimento que nutria pela "sétima arte": Ele entregara-se de corpo e alma ao cinema. "Fazer um filme é traduzir uma emoção, tratar de um problema que nos incomoda. Eu sempre gostei de filmes com problemas", certa vez afirmou o cineasta. Desde o momento em que chegava aos estúdios da Decla ou da UFA, bem cedo, já era aguardado na porta pelos técnicos. Lang cuidava de cada detalhe, e começava a orientar a equipe antes mesmo de descer do carro. Sua relação era de entrega total ao ofício, orientando ativamente

todos os setores. Acertava detalhes da maquiagem, operava trucagens difíceis, demonstrava aos atores o rendimento ideal. Na fase de montagem, chegava a fechar-se no estúdio, passando dias e noites envolvido com o trabalho. Nas palavras de Fritz Lang: "um diretor de cinema é uma pessoa que tem muitas idéias não realizadas".

Repercussões decorrentes do estilo rigoroso de Lang seriam duramente sentidas pelo próprio cineasta, mais tarde, em sua fase norte-americana. Nos EUA, durante certo tempo, o cineasta também sentiu-se desestimulado pelo esquema imposto pelas produtoras. "Déspota", "carrasco" e "olímpico" foram alguns dos adjetivos atribuídos à Lang pelos artistas e técnicos que trabalharam com ele. O diretor chegou a ser conhecido como "O Monstro de Hollywood", não só em virtude de seu rigor profissional, é claro, mas também pela grandiosidade das obras que realizou. Seu gênio irrascível - e brilhante - punha em evidência a importância da direção no contexto da realização cinematográfica.

De *As Aranhas* a *Metropolis*

Fritz Lang dirigiu 42 filmes ao longo de sua carreira. Uma obra extensa e marcante, que tem seu início formal em *O Mestiço* (*Halbblut*, 1919), e seu encerramento em *Os Mil Olhos do Dr. Mabuse* (*Die Tausend Augen des Dr. Mabuse*, 1960). Lang dirigiu filmes tanto na época do cinema mudo quanto no período sonoro que se prolonga até hoje, revelando-se um dos cineastas que mais soube trabalhar a tecnologia do som com vistas a enriquecer o espetáculo cinematográfico. Seus filmes sonoros têm início com *M*, no qual o diretor manipula com maestria o advento do som, embora já "delineasse a sonoridade" em seus filmes desde seu período mudo.

Até a realização de *Metropolis*, em 1926, Fritz Lang dirigiu filmes importantes que merecem destaque. Em 1919, depois de *O Mestiço*, dirige *As Aranhas - O Lago Dourado* (*Die Spinnen - Der Goldene See*, 1919), o primeiro filme de uma série que deveria ter quatro episódios. Trata-se de uma história que reúne elementos de aventura, espionagem e policial. Uma garrafa contém uma preciosa carta que descreve uma cidade inca subterrânea, onde estaria escondido um rico tesouro. O personagem Kay Hoog (Carl de Vogt) encontra a carta, que porém será roubada por um grupo de criminosos, As Aranhas. Kay Hoog e As Aranhas partem em busca do tesouro, cada um à sua maneira, chegando ao Lago Dourado, palco final da disputa. A crítica Lotte Eisner observa que nesta primeira parte de *As Aranhas* já se observam diversas características estilísticas de Lang: o gosto pelos subterrâneos e o instinto documentário (tentativa de recriar com a maior fidelidade possível o templo inca).

Entre a primeira e a segunda parte de *As Aranhas*, ainda em 1919, Fritz Lang dirige *Harakiri*, num ano em que dirigiu seis filmes e escreveu o roteiro de pelo menos mais seis. A história é sobre uma jovem japonesa, O-Take-San (Lil Dagover), forçada por um *bonzo* (George

John) a tornar-se gueixa do templo. Ela se recusa, e o *bonzo* leva seu pai a cometer o *harakiri*. O-Take-San foge e acaba conhecendo um oficial da marinha dinamarquesa, com quem se casa. Mas as ameaças que a rondavam irão persistir. O filme foi elogiado pela crítica da época, principalmente em virtude de seu cenário e progressão da ação.

Depois de *Harakiri*, Fritz Lang retoma *As Aranhas*, desta vez dirigindo a segunda parte: *O Navio dos Diamantes* (*Die Spinnen - Das Brillantenschiff*), em 1920. Neste filme Kay Hoog e As Aranhas procuram um diamante com a forma da cabeça de Buda, o qual daria grandes poderes à mulher que o possuísse. Inicia-se então uma corrida em busca da jóia, repleta de perseguições e fugas, além de pistas que levam à uma cidade chinesa subterrânea. Crítica e público não se entusiasmaram muito com este segundo episódio, o que se deve, em grande parte, à complexidade da ação - pouco usual no cinema da época. Segundo Lotte Eisner, o roteiro desses seriados delineia a "estrutura orgânica e lógica" presente na fase americana do diretor.

Ainda em 1920, Lang dirige *Depois da Tempestade* (*Das Wandernde Bild*). O filme narra uma trama envolvendo Irmgard (Mia May), que tem um filho de Georg Venderheit (Hans Marr), mas casa-se com John (novamente Hans Marr), seu irmão gêmeo. Ao saber do casamento, Georg foge e é dado como morto. Will Brad (Rudolf Klein-Rogge), primo de Georg, sai à procura de Irmgard. John, que se faz passar por Georg, também a persegue. A perseguição à Irmgard acaba por envolver um eremita e, depois de fugas e uma explosão, a identidade do eremita é revelada, assim como os motivos que levaram John e Will a perseguirem Irmgard. A crítica da época elogiou *Depois da Tempestade*, principalmente pelo roteiro e pela direção "excepcional". Já se fazem sentir, neste filme, vários elementos importantes do estilo de Lang, como o fatalismo, a equiparação do bem e do mal na figura do duplo e a presença inexorável da morte.

Em 1921, Lang dirige *Corações em Luta* (*Die Vier Um Die Frau ou Kämpfende Herzen*). A história refere-se à luta entre quatro homens que cobiçam a mesma mulher, Florence (Carola Trölle), num ambiente onde predomina o crime, a ambiguidade e o acaso. Entre os envolvidos na trama estão o próprio marido de Florence, Yquem (Ludwig Hartau), o receptador Upton (Rudolf Klein-Rogge) e William Kraft (Anton Edthofer), famoso escroque e irmão gêmeo de Werner (novamente Anton Edthofer), outrora amante de Florence. Embora plasticamente ainda esteja muito longe do estilo maduro do diretor, o filme apresenta uma estrutura que lhe é típica, em que o impulso amoroso se perde num emaranhado de atitudes calculistas e criminosas, e as perseguições contínuas em ações paralelas compõem o suspense.

Ainda em 1921 Lang dirige *A Morte Cansada* (*Der Müde Tod*). O filme trata de uma trama envolvendo um casal de jovens (Walter Janssen e Lil Dagover) que, ao hospedarem-se numa pequena cidade, são observados por um estranho: o Anjo da Morte (Bernard Goetzke). O estranho leva consigo o rapaz, e a jovem entra em desespero. Se a jovem conseguir evitar que a chama de três velas se apague, terá o amante de volta. Cada chama representa uma

história e um local diferente: uma cidade muçulmana, a Veneza renascentista e a China, onde se desenrolam os três episódios do filme. Uma das obras-primas de Lang, tematiza a luta contra o destino. Luis Buñuel afirmou em *Meu Último Suspiro* que, ao assistir a *A Morte Cansada*, decidiu, sem sombra de dúvidas, tornar-se cineasta.

Em 1922, Fritz Lang dirige *Dr. Mabuse, O Jogador* (*Dr. Mabuse, Der Spieler - Ein Bild Der Zeit*). Mabuse (Rudolf Klein-Rogge). O personagem-título, líder de um bando de criminosos e dotado de uma inteligência privilegiada, ganha dinheiro em golpes e trapaças, agindo sob disfarce e hipnotizando suas vítimas. A polícia vem tentando capturá-lo, e o promotor Wenck (Bernard Goetzke) torna-se o implacável perseguidor de Mabuse. Dentre os planos do vilão está o rapto da Condessa Told (Gertrud Welcker). O filme é o reflexo de sua época. Manobras na bolsa, hipnotismo, contrabando, crimes, enfim, várias facetas da Alemanha do pós-guerra encontram lugar nele. O expressionismo se manifesta em determinados momentos, mas sempre de modo consciente e, por vezes, auto-irônico, o que denota a independência de Lang em relação a modismos - 1922 ainda era época de razoável influência do *caligarismo*, o estilo expressionista inaugurado por *O Gabinete do Dr. Caligari*, de 1919, dirigido por Robert Wiene. A montagem é outro aspecto importante, na medida em que é responsável por toda a tensão do filme.

Ainda em 1922, Fritz Lang dirige a segunda parte de *Dr. Mabuse*, desta vez *Dr. Mabuse - O Inferno do Crime* (*Dr. Mabuse, Inferno - Menschen der Zeit*). Nesta sequência, o promotor Wenck (Bernard Goetzke) aproxima-se cada vez mais de Mabuse (Rudolf Klein-Rogge). É hipnotizado pelo vilão, que o induz ao suicídio. Também haverá os desfechos do rapto da Condessa Told (Gertrud Welcker) e da perseguição policial ao Dr. Mabuse. Aqui se anuncia um traço que será recorrente em Lang: a junção do aspecto documentário (retrato de sua época) com o fantástico. A figura do Dr. Mabuse consolida-se como a do tirano que capitaliza o caos, uma vez gerado por esse mesmo caos, segundo observações do teórico Sigfried Kracauer.

Ao longo dos anos de 1923 e 1924, Fritz Lang dirige o drama épico *Os Nibelungos* (*Die Nibelungen*), em duas partes: *A Morte de Sigfried* (*Siegfrieds Tod*) e *A Vingança de Kriemhild* (*Kriemhilds Rache*). Na primeira parte, Sigfried (Paul Richter) quer casar-se com Kriemhild (Margarete Schön). Enfrenta e mata um temível dragão e, ao banhar-se em seu sangue, torna-se invulnerável, com exceção de um ponto em seu corpo, entre os ombros, onde se colara uma folha de limeira. Enfrenta também Alberich, rei dos Nibelungos, a raça de anões que guarda infinitas riquezas, obtendo, entre outras coisas, uma capa que o torna invisível. Ao pedir ao rei Gunther (Theodor Loos) a mão de Kriemhild, é convencido por Hagen (Hans Adalbert von Schelettow) a ajudar o rei a conquistar Brunhild (Hanna Ralph). A rainha da Islândia só se entregará ao casamento com Gunther caso este venha a vencê-la num duelo composto por diferentes provas, nas quais todos os pretendentes anteriores fracassaram. Com o auxílio da capa mágica, Sigfried faz com que Gunther vença Brunhild e acabe casando-

se com ela. Ao saber da farsa, Brunhild planeja vingança, e exige a morte de Sigfried. Para isso, conta com a influência que exerce sobre Hagen e o rei Gunther. Sigfried é finalmente atraiçoado e Kriemhild termina chorando a morte de seu amado. Neste filme Lang demonstra uma preocupação minuciosa com os elementos estéticos, em especial a geometria, além de grande influência das pinturas de Gustav Klimt e Egon Schiele. Muito elogiado pela crítica, *Os Nibelungos* apresenta também alguns elementos que serão valorizados pelo nacional-socialismo. Por outro lado, Lotte Eisner lembra que a figura de Sigfried não fazia parte somente do imaginário nacional-socialista, mas de toda a cultura de um povo.

Na segunda parte de *Os Nibelungos*, *A Vingaça de Kriemhild*, Kriemhild (Margarete Schön) jura vingança àqueles que a traíram. Casa-se com Átila, rei dos Hunos (Rudolf Klein-Rogge), e sai da Borgonha. Kriemhild arma então uma emboscada a partir da visita da corte de Borgonha por ocasião do nascimento de seu primogênito com Átila. Incita os Hunos a atacar o clã do rei Gunther (Theodor Loos), e é deflagrada uma intensa luta. O estilo dessa segunda parte de *Os Nibelungos* sofre severas transformações: há um maior dinamismo das ações, e a rígida simetria dá lugar à uma geometria menos uniforme. Mais uma vez Lang busca a reconstituição histórica com fidelidade, no que diz respeito aos figurinos, acessórios, etc., recorrendo a Heinrich Umlauff, etnógrafo e fundador do Museu Etnológico de Hamburgo, que trabalhou com ele desde *As Aranhas*.

Em 1925-26, Fritz Lang finalmente filma um "drama épico do futuro": *Metropolis*.

Filmografia de Fritz Lang

Os filmes de Fritz Lang constituem uma obra expressiva e bastante representativa de seu estilo. Alguns aspectos marcaram praticamente todas as suas realizações, o que torna sua obra uma manifestação tipicamente autoral. Entre esses aspectos estão a luta do homem contra seu destino; a presença inexorável da morte; a existência de um mundo paralelo, irracional, oculto nos subterrâneos, o qual domina o mundo real ou da superfície; a força do desejo ou do impulso, numa dimensão trágico-dionisíaca e, conseqüentemente, o crime; o tema do duplo (*doppelganger*), por vezes evidenciado no emprego de um único ator para representar dois personagens; o rigor da reconstituição histórica ou da constituição de um ambiente fantástico; o suspense e, finalmente, o intenso exercício plástico. Um possível resumo dos aspectos mais marcantes da filmografia de Lang é de autoria de Tom Gunning, justamente no título de seu livro sobre a obra do cineasta: *The Films of Fritz Lang - Modernity, Crime and Desire* (2000). Modernidade, crime e desejo, talvez os três paradigmas principais que norteiam todos os seus filmes. Modernidade, pela reconstituição de sua época, teor documental e abordagem crítica dos conflitos do homem moderno; crime, como representação culminante da luta do homem contra seu destino, pelas referências ao irracional e ao "mundo subterrâneo"

e, finalmente, desejo, como desencadeador da ação, podendo ser entendido também como uma instância de transição entre o mundo real ou externo e o mundo irracional ou subjetivo, oculto no interior do indivíduo.

É importante lembrar também a enorme contribuição técnica de Lang em relação ao cinema mundial. Seus experimentos plásticos e narrativos, de rompimento com algumas concepções clássicas ou tradicionalistas, bem como o aprimoramento das técnicas de filmagem e da utilização de recursos tecnológicos, proporcionaram ao cinema consideráveis progressos em termos de linguagem e expressão artísticas. Os filmes de Fritz Lang marcaram para sempre a história do cinema, influenciando até hoje inúmeros cineastas.

1919, ALE	*O Mestiço* (*Halbblut*)
	O Mestre Do Amor (*Der Herr Der Liebe*)
	As Aranhas (*Die Spinnen - Der Goldene See*)
	Harakiri (*Harakiri*)
1920, ALE	*As Aranhas* (*Die Spinnen - Das Brillantenschiff*)
	Depois Da Tempestade (*Das Wandernde Bild*)
1921, ALE	*Corações em Luta* (*Die Vier Um Die Frau* ou *Kämpfende Herzen*)
	A Morte Cansada (*Der Müde Tod*)
1922, ALE	*Dr. Mabuse, O Jogador* (*Dr. Mabuse, Der Spieler - Ein Bild Der Zeit*)
	Dr. Mabuse, Inferno Do Crime (*Dr. Mabuse, Inferno - Menschen Der Zeit*)
1923-24, ALE	*Os Nibelungos - A Morte De Sigfried* (*Die Nibelungen - Sigfrieds Tod*)
	Os Nibelungos - A Vingança De Kriemhild (*Die Nibelungen - Kriemhilds Rache*)
1927, ALE	*Metrópolis* (*Metropolis*)
1928, ALE	*Os Espiões* (*Spione*)
1929, ALE	*A Mulher Na Lua* (*Frau Im Mond*)
1931, ALE	*M - O Vampiro De Düsseldorf* (*M*)
1932-33, ALE	*O Testamento Do Dr. Mabuse* (*Das Testament Des Dr. Mabuse*)
1934, FRA	*Coração Vadio* (*Liliom*)
1936, EUA	*Fúria* (*Fury*)
1937, EUA	*Vive-Se Uma Só Vez* (*You Only Live Once*)
1938, EUA	*Casamento Proibido* (*You And Me*)
1940, EUA	*A Volta De Frank James* (*The Return Of Frank James*)
1941, EUA	*Os Conquistadores* (*Western Union*)
	O Homem Que Quis Matar Hitler (*Man Hunt*)

1943, EUA	*Os Carrascos Também Morrem* (*Hangmen Also Die*)
1944, EUA	*Quando Desceram As Trevas* (*The Ministry Of Fear*)
	Um Retrato De Mulher (*The Woman In The Window*)
1945, EUA	*Almas Perversas* (*Scarlet Street*)
1946, EUA	*O Grande Segredo* (*Cloak And Dagger*)
1948, EUA	*O Segredo Da Porta Fechada* (*The Secret Beyond The Door*)
1950, EUA	*Maldição* (*The House By The River*)
	Guerrilheiros Das Filipinas (*American Guerrilla In The Philippines*)
1952, EUA	*O Diabo Feito Mulher* (*Rancho Notorious*)
	Só a Mulher Peca (*Clash By Night*)
1953, EUA	*A Gardênia Azul* (*The Blue Gardênia*)
	Os Corruptos (*The Big Heat*)
1954, EUA	*Desejo Humano* (*Human Desire*)
1955, EUA	*O Tesouro Do Barba Rubra* (*Moonfleet*)
1956, EUA	*No Silêncio De Uma Cidade* (*While The City Sleeps*)
	Suplício De Uma Alma (*Beyond A Reasonable Doubt*)
1959, ALE	*O Tigre De Bengala* e *O Túmulo Hindu* (*Der Tiger Von Eschnapur* e *Das Indische Grabmal*)
1960, ALE	*Os Mil Olhos Do Dr. Mabuse* (*Die Tausend Augen Des Dr. Mabuse*)

Notas

[1] EISNER, Lotte. *Fritz Lang*, p. 13-14.

[2] *Ibid.*, p. 15.

[3] NAZÀRIO, Luiz. "O Caso Fritz Lang", em *As Sombras Móveis*, p. 214.

[4] *Ibid.*, p. 221.

Biografia de Ridley Scott

Ridley Scott nasceu em 30 de novembro de 1937, em South Shields, cidade situada no nordeste da Inglaterra (Tyne and Wear / Northumberland), uma região de clima frio e severo e habitantes rústicos e laboriosos. Foi o segundo dos três filhos de Elizabeth e Francis Percy Scott. Frank, o irmão mais velho, morreu de câncer em 1980; Tony, seis anos mais jovem que Ridley, também tornou-se cineasta, dirigindo filmes como *Fome de Viver* (*The Hunger*, 1983), *Top Gun – Ases Indomáveis* (*Top Gun*, 1986), *Maré Vermelha* (*Crimson Tide*, 1995) e *Inimigo do Estado* (*Enemy of the State*, 1998).

Nascido numa família conservadora de classe média, Scott teve uma criação liberal em termos de incentivo a seus talentos. Os primeiros anos de sua vida sofreram influências diversas vindas do comércio, marinha mercante, militarismo e viagens. Durante os anos 1930, seu pai era sócio de uma bem-sucedida firma de transporte marítimo baseada em Newcastle. Contudo, com a 2ª Guerra Mundial e o perigo iminente dos submarinos alemães, o negócio ficou definitivamente comprometido. Não havia comércio marítimo e não se sabia até quando a guerra iria durar. Foi então que o pai de Scott encerrou suas atividades como comerciante e conseguiu emprego como oficial do exército. Durante os dois últimos anos de guerra, Francis Percy Scott esteve ligado a Churchill e o Ministério da Guerra, enquanto se empenhava numa operação denominada Mulberry Harbour, que pretendia garantir a chegada das tropas aliadas à Normandia.

O pai de Scott adorava o exército, e não muito tempo depois do término da guerra sua família adotou uma espécie de vida semi-nômade para poder acompanhá-lo. Assim, Ridley Scott acabou morando de tempos em tempos em cidades diversas como Londres, Cumbria e Wales. Até mesmo na Alemanha a família Scott chegou a morar, de 1947 a 1952. Depois, o pai de Scott aposentou-se do exército e retornou com a família a Stockton-on-Tees, no nordeste da Inglaterra, onde retomou o comércio marítimo.

Enquanto a personalidade de Scott vinha sendo moldada pelas guerras, viagens e comércio marítimo, ele também descobria uma veia artística na própria família. O pai de Scott tinha grande talento para o desenho, e ele próprio, desde os seis anos de idade, desenhava freqüentemente. De acordo com Paul Sammon, "(...) os primeiros rascunhos de Scott já revelavam traços do estilo visual que mais tarde ele traria para seus filmes". Segundo o próprio Scott, em depoimento a Sammon,

> Eu adorava esboços, descobrir artistas e ler tiras de jornal (...). Uma das coisas que fazia era examinar detalhadamente cada quadrinho das tiras. Eu olhava os cantos dos quartos desenhados, depois as figuras penduradas nas paredes, depois o posicionamento dos personagens, depois os efeitos de luz no desenho utilizados pelo ilustrador. Desde o início, sempre me senti atraído pelo escuro (*dark*) e melancólico. Na

verdade, a tira que mais me atraía era *Little Orphan Annie*, e não só porque Annie não tinha amigos, mas porque suas tiras lidavam com assuntos obscuros como pobreza, violência e orfandade. *Annie* era uma tira muito *dark*.[1]

Enquanto explorava tanto o universo da arte erudita quanto da cultura pop, Scott descobria outra diversão de infância – o cinema. "Eu costumava gostar de ir ao cinema, mas isso era uma experiência bastante comum. Naquela altura, não era como se os filmes fossem a grande paixão da minha vida"[2], comenta o diretor.

Apesar do grande apoio familiar e do ambiente cultural bastante razoável, o jovem Ridley Scott carecia de uma formação acadêmica mais rebuscada.

> Academicamente, minha vida foi uma espécie de desastre. Eu simplesmente não me interessava pelas disciplinas da educação tradicional. Na comunidade em que nasci, isso era uma deficiência. As pessoas eram criadas acreditando que o maior objetivo na vida era uma boa educação, depois tornar-se professor. Concluir um doutorado era o máximo de ambição daquelas pessoas. Tornar-se um advogado, algo ainda mais incrível. Mas nada disso me interessava.
> Entretanto, havia um professor na escola que eu freqüentava de que eu realmente gostava. Seu nome era Sr. Cleeland. (...) Certo dia, subitamente ele me disse: 'Você não deveria estar indo para a sexta série. Ao invés disso, deveria ir estudar arte. Por que isso é o que você faz melhor'. E assim descobri que essa era a resposta para mim, pois eu não era do tipo 'acadêmico'. Não era estúpido, apenas não gostava da academia convencional.[3]

Scott levou a sugestão do professor a seus pais e, encorajado pela família, candidatou-se e foi aceito, em 1954, no West Hartepool College of Art, instituição localizada a 30 milhas ao sul de South Shields, na cidade costeira de Hartlepool, nordeste da Inglaterra.

> O Sr. Cleeland teve uma última participação em minha vida antes de eu ir para a escola de arte. Primeiro, ele disse algo como 'Bem, se você vai para West Hartlepool, provavelmente irá acabar lecionando'. E realmente, depois de graduar-me recebi um Diploma Nacional em *design* gráfico de West Hartlepool que teria me habilitado a dar aulas. Ao menos na Inglaterra. Mas Cleeland disse então mais uma coisa bem mais interessante. Eu andava pintando muito naquela época, e Cleeland me disse, 'O que quer que você faça, não seja pintor. Porque se você for, acabará tremendamente infeliz como um pintor de fim-de-semana. Tente outra coisa, como desenho de posters comerciais. Há dinheiro nisso'.
> Agora era 1954. A Inglaterra estava apenas começando com o advento da televisão, e ainda não havia publicidade televisiva no Reino Unido. Havia apenas a BBC, a qual era subsidiada pelo governo. Então eu guardei o conselho do Sr. Cleeland e fui para West

Hartlepool"[4].

Scott passou quatro anos em West Hartlepool, estudando aplicadamente desenho. Também era muito bom em pintura, embora não se prendesse exclusivamente a essa arte. "Assim que cheguei à escola de arte, eu a adorei. Vivia naquele lugar, cinco dias e cinco noites por semana, ao longo de quatro anos. E assim eu encontrei paixão".[5] Com o tempo, Scott foi se tornando um artista versátil e de técnica cada vez mais apurada.

> (...) Enquanto estava em West Hartlepool, fui me familiarizando também com música, literatura e outras artes. Comecei a perceber o quanto todas elas estavam inter-relacionadas. Comecei a me conscientizar de como particularmente via o mundo, e assim se detonou todo o processo.[6]

A partir daí foi gradualmente desviando-se da pintura, que até então tinha sido o principal motivo que o levara a estudar arte. Apesar dos elogios de professores e colegas a suas telas, Scott passou a se interessar cada vez mais por disciplinas como fotografia e *design* gráfico.

Em 1958, aos 20 anos, Ridley Scott graduou-se com honras no West Hartlepool College of Art, o que facilitaria seu ingresso na pós-graduação. Mas ele pretendia fazer um intervalo na vida acadêmica, interrompendo por dois anos os estudos do que mais gostava para se dedicar a outro objeto de fascínio naquela época: a vida militar. Scott decidiu alistar-se na Marinha por ocasião do serviço militar, mas seu pai impediu-o de servir, convencendo-o a voltar aos estudos de arte. Scott acatou a orientação de seu pai imaginando estar apenas adiando o serviço militar. Mas, de fato, ele nunca viria a ingressar nas armas. Essa sua intenção foi totalmente dissolvida quando, de volta à academia, Scott se deparou com uma generosa bolsa de estudos oferecida pelo Royal College of Art, um prestigiado instituto de pós-graduação em arte e *design* com sede em Londres, o qual também mantinha a reputação de uma instituição bastante progressista. Scott candidatou-se e foi aceito pelo RCA no mesmo ano de 1958. Estudaria três anos na instituição.

> Fui como *designer* gráfico. Mas o que era particularmente bom no RCA era o fato de que o instituto permitia que você se movesse e investigasse diferentes áreas. Eu costumava fazer esculturas, algumas fotografias, dar uma olhada na escola de desenho industrial. Fazendo um pouco disso, um pouco daquilo. O RCA era um ambiente incrivelmente estimulante.[7]

Enquanto estava no RCA, Scott continuou a estudar desenho, um interesse que o acompanhava desde a infância. O cineasta ainda hoje pinta e desenha, e, como ele mesmo comenta, "essas habilidades são de valor inestimável para o processo de feitura de um filme.

Um esboço é infinitamente mais útil do que a melhor conferência de duas horas" [8].

Mas mesmo após graduar-se em *design* gráfico no RCA, Scott ainda sentia-se incompleto profissionalmente.

> (...) Naquela época, a televisão ganhava terreno na Inglaterra, e eu gostava da idéia de desenhar cenários para essa nova mídia. Foi então que decidi fazer mais dois cursos extras de pós-graduação, no meu último ano de RCA. Um deles era *set design*, depois chamado *Theatre Design*, curso ministrado por um sujeito muito interessante, George Haslam, que era experiente *designer* de teatro e televisão. Ele era bom no que fazia, e também estava em franca evidência na televisão daquele período. George iniciou-nos nos fundamentos do teatro e da televisão, e basicamente ensinou-nos como se lê uma peça.
> Eu estava fazendo tudo aquilo porque imaginava que tais cursos iriam me ajudar a entrar no universo da televisão e do trabalho com filmes, o qual naquela época, pelo menos para alguém como eu, era algo misterioso. Não havia escolas específicas de cinema na Inglaterra do início dos anos 1960, exceto para técnicos. Parecia que o único jeito de se trabalhar em Hollywood era nascer na Califórnia, ou ter o pai envolvido na indústria de filmes [9].

Segundo aponta Paul Sammon, o interesse de Ridley Scott pelo cinema foi em parte estimulado por uma impressionante efervescência, de abrangência mundial, surgida no final dos anos 1950 e início dos 1960, a qual trouxe significativas mudanças à arte cinematográfica. Essa aparentemente incessante torrente de criatividade vinha do Neo-Realismo italiano e resultava na *Nouvelle Vague* francesa, entre outros movimentos ao redor do mundo (Sammon menciona também a "*English 'Angry Young Man'/'Kitchen Sink' school of film-making*")[10]. Como estudante de arte de uma instituição progressista, Scott também se viu arrebatado pelo fenômeno que acometia o cinema, muito embora, até então, ele próprio não se visse tão admirado em face das possibilidades criativas dos cinemas modernos. Segundo ele próprio,

> Eu realmente só me tornei um especialista em cinema, seriamente, quando fui para o RCA em Londres. Lá eu costumava passar todos os finais de semana no National Film Theatre ou em lugares como o Academy Cinema na Oxford Street, onde eu podia ver todo o tipo de cinema, japonês, francês, indiano, todos eles. Naquele tempo eu era o maior fã de Ingmar Bergman, e ainda sou. O primeiro filme de Bergman que vi foi *Summer with Monika* (1953), que era absolutamente brilhante. Chamou-me a atenção a sensibilidade e a realidade do filme, a autenticidade dos atores e da história, algo que a palavra 'mundano' não definiria bem mas, talvez, 'naturalista'. O filme era apenas sobre a vida. E eu nunca tinha visto um filme dramatizar a vida daquele jeito antes. Eu o achei muito interessante.
> Naquele mesmo tempo, eu também era um grande fã de Hollywood. De fato, a coisa

que eu mais queria fazer durante todo o período em que estudei arte era um *western* [11].

Depois da bolsa de estudos no RCA, o segundo evento que apontou para Scott a trilha da direção de cinema foi totalmente incidental. No Theatre Design Department do RCA, enquanto vasculhava um armário, Scott encontrou uma velha câmera Bolex de 16mm, completa, incluindo manual de instruções. Naquela época o RCA não tinha escola de cinema, mas George Haslam conseguiu que a universidade lhe fornecesse ao menos uma câmera. Entusiasmado com a descoberta, Scott empenhou-se na realização de seu primeiro filme, ainda que modesto. Levantou 65 libras esterlinas (US$ 100,00) para a produção e estudou detalhadamente o manual da Bolex. Uma vez familiarizado com a operação da câmera, Scott escreveu um pequeno roteiro intitulado *Boy and Bicycle*, sobre as aventuras de um jovem que decidira matar aula para passar o dia explorando de bicicleta um pequeno vilarejo costeiro. *Boy and Bicicycle* apresentava um razoável número de diálogos e falas em *voice over*, fruto do interesse de Scott, naquela época, pela literatura de James Joyce e Henry Miller (especialmente o fluxo de consciência no *Ulysses* de Joyce)[12].

Tony, o protagonista de *Boy and Bicycle*, acorda na manhã de seu décimo-sexto aniversário. Passeia os olhos por sua casa enquanto reflete a cerca do "significado de ser um homem". As vozes de seus pais são ouvidas chamando-o impacientemente para o café da manhã. Após um corte, Tony é visto pedalando sua bicicleta pelas ruas estreitas de sua cidade. Um constante fluxo de observações e imagens do ambiente é exibido ao espectador. Tony decide matar aula. Vai a uma loja de doces, depois faz uma pausa para tragar um cigarro; passa por um parque de diversões deserto e finalmente chega a uma praia isolada. O céu ameaça uma tempestade. Tony procura por abrigo. Tropeça na carcaça de um pastor alemão e depois percebe uma marina em ruínas e com pequenos casebres ao redor. Tony entra em um dos casebres, bastante deteriorado, que está deserto e silencioso. O jovem vasculha os cômodos da casa e vai descobrindo móveis, livros e algumas fotografias de velhas senhoras, as quais lhe lembram sua própria mãe. Subitamente, um vento sopra contra a casa e faz uma velha boneca parecer piscar para Tony. Depois vem um trovão e Tony fica muito assustado. Ele corre para a porta, mas sua fuga é barrada pela esquálida figura do dono da casa, um mendigo de face magra e roupas esfarrapadas. Tony consegue desviar-se do eremita, pegar sua bicicleta e fugir dali. O mendigo fica a observar silenciosamente o garoto enquanto este desaparece no horizonte da praia.

Boy and Bicycle foi filmado em 16mm preto-e-branco, e resultou num curta-metragem de 27 minutos. O personagem principal do jovem Tony foi interpretado pelo irmão de Ridley, Tony Scott, então com 16 anos. O pai, Francis Percy, também atuou como o mendigo, e Elizabeth Scott participou como a mãe do personagem Tony. Em resumo, um filme em família. Ridley produziu, escreveu e dirigiu; também fez o *storyboard* de cada plano, fotografou e montou o filme. Segundo ele,

> Naquele período eu adorava [Akira] Kurosawa, e sabia que ele usava certos filtros para seus filmes monocromáticos. Assim eu procurei usar filtros vermelhos sempre que possível. Foi isso que tornou os céus escurecidos. Eu também quis filmar *Boy and Bicycle* sem tripé. Então usei muitas vezes a câmera na mão, e fiz meu pai atuar como motorista para meus *travellings*.[13]

Depois disso *Boy and Bicycle* entrou numa prolongada fase de pós-produção. Scott havia passado seis semanas do verão de 1961 rodando o filme, antes de acrescentar as falas. O resultado seria mostrado a seus professores e colegas do Theatre Department no RCA, onde mais outros 5 filmes haviam sido feitos até o final do ano. Após graduar-se no RCA, Scott guardou *Boy and Bicycle* e seguiu em viagem aos EUA, em função de uma nova bolsa de estudos. Dois anos e meio se passaram desde então.

Durante esse período, George Haslam, o mentor de Scott no RCA, se aposentou e foi substituído por Peter Newington, que veio da BBC e tinha tido ligações com o British Fim Institute (BFI). *Boy and Bicycle* foi parar nas mãos de Newington, que gostou do que viu. Como o filme apresentava um acabamento bastante precário, em função de seu caráter amador, Newington ofereceu a Scott a oportunidade de finalizá-lo apropriadamente, com melhor áudio. Foram levantadas 250 libras do BFI para a mixagem e acréscimo de alguns efeitos sonoros. Scott havia pretendido para a trilha de *Boy and Bicycle* a canção "Onward, Christian Spacemen", de John Barry, famoso nos anos 60. Depois de insistir muito com o músico, Scott conseguiu finalmente uma fita com a canção que queria numa gravação de Barry em estúdio. *Boy and Bicycle* foi finalizado definitivamente, com *copyright* em 1965. O filme foi exibido pela BFI's Experimental Film Fund Presentation e desde então passou a ser propriedade do instituto. Até hoje o BFI não lançou *Boy and Bicycle* em vídeo, uma das razões pelas quais torna-se difícil assistir ao primeiro filme de Ridley Scott.

Os anos em que Scott viveu nos EUA, logo após graduar-se no RCA, em 1961, foram especialmente produtivos para sua formação profissional. Já como um competente *designer* gráfico, atiçava-lhe cada vez mais o interesse pelo cinema. Nessa época, Scott já pensava em se tornar um diretor.

Logo após formar-se no RCA, Scott candidatou-se a um emprego na BBC de Londres, e acabou sendo aceito. No entanto, quase ao mesmo tempo, recebeu uma bolsa de estudos em *design* de uma outra instituição. Precisava escolher uma ou outra opção. Mas a BBC decidiu permitir que Scott viajasse aos EUA como estudante, guardando sua vaga na empresa durante o período necessário até que ele voltasse. Scott partiu para Nova York e lá conseguiu emprego na Bob Drew Associates, uma grande agência de publicidade com sede em Manhattan. Nesse período Scott familiarizou-se bastante com o universo da propaganda e da fotografia de moda; contudo, sentia que estava dedicando sua energia à uma área que

realmente não era de seu grande interesse. O que o desviou da carreira publicitária foi seu interesse por filmes documentários, especialmente o trabalho de Richard Leacock (co-diretor de *Primary*, 1960) e D. A. Pennebaker (co-diretor de *Primary*, 1960; diretor de *Don't Look Back*, 1967, *The War Room*, 1993, entre outros). Scott decidiu abandonar a publicidade e ir ao encontro de seus dois ídolos do documentário em Nova York.

> Eu não sabia como chegar a Pennebaker e Leacock. Mas sabia onde funcionavam seus escritórios e qual a aparência de Leacock. (..) Então, um dia eu simplesmente aguardei com meu portfólio na entrada do prédio onde os dois trabalhavam, e lá vieram Leacock e Pennebaker. Eles entraram num elevador, e eu atrás deles. Quando as portas se fecharam e o elevador subia, apresentei-me aos dois e comecei a mostrar algumas fotos e falar de minhas intenções de trabalho. No terceiro andar Leacock e Pennebaker entreolhavam-se, e eu acabei empregado.[14]

Depois de desligar-se da Bob Drew Associates, Scott passou o resto de sua primeira viagem a Nova York trabalhando em salas de edição de Leacock e Pennebaker, que por sua vez prestavam serviços à Time/Life Inc.. Entre os documentários nos quais trabalhou estão um sobre Jawaharlal Nehru, o primeiro primeiro-ministro da Índia, e outro sobre futebol americano. Scott passou oito meses trabalhando para Leacock e Pennebaker, período no qual acumulou conhecimento considerável acerca de edição ou montagem:

> Leacock/Pennebaker era como uma das mais quentes companhias de produção de hoje, porque era uma espécie de *melting pot*. Quem trabalhava lá era louco. Fazia-se qualquer coisa, filmava-se qualquer coisa. Todo o período em que estive lá foi o máximo.[15]

Mas, a despeito do contentamento de Scott no trabalho com Leacock e Pennebaker, o emprego de set *designer* que o aguardava na BBC continuava a atraí-lo de volta a Londres. Enquanto estava nos EUA, ele continuava a receber cartas da BBC perguntando a respeito de sua volta. Até que Scott decidiu desligar-se de Leacock e Pennebaker e voltar à Inglaterra, onde assumiria o emprego ofertado pela BBC. Porém, antes disso, comprou um ticket rodoviário especial que o levou a cruzar os Estados Unidos, conhecendo Nova Orleans, El Paso, Lãs Vegas, Hollywood, Salt Lake City, Chicago e Nova York, num *tour* de aproximadamente sete semanas.

Em 1962, de volta à Inglaterra, Scott ingressou na BBC em cargo imediato, não como estagiário, mas como diretor de arte capacitado a desenhar *sets* para programas de televisão. Scott passou dois anos e meio na BBC criando ambientes para todo tipo de programa, de teledramas especiais de duas horas a comédias semanais. O período em que trabalhou na BBC representou outra fase de extremo aprendizado e experiência. Scott familiarizou-se com

os sistemas de produção *broadcast* e com algo bastante relevante no meio audiovisual: os orçamentos.

> De fato, durante todo o tempo que passei na BBC eu era como que uma 'esponja humana', absorvendo tudo aquilo. Ser um *designer* lá era, de forma curiosa, quase o mesmo que ser um diretor. Você estava sempre no núcleo de cada projeto, trabalhando ao lado dos diretores e produtores e orientando pessoas e outros departamentos. (...) A BBC ensinou-me o que eu realmente queria. Também me mostrou como se comunicar e se organizar com os outros, de maneira que pudessem me entregar o que eu queria.[16]

Scott dedicava-se integralmente ao trabalho de *set design* na BBC. Por ocasiões chegava mesmo a dormir na companhia, para que pudesse trabalhar até tarde e retomar tudo no dia seguinte bem cedo.

Por volta de 1963, o talento de Scott passou a ser percebido do outro lado dos muros da BBC. Profissionais de fora começaram a se interessar pelo diretor de arte, e assim Scott recebeu o primeiro convite para trabalhar em comerciais de televisão, da parte de Keith Hewitt, um famoso e ocupado diretor de comerciais daquele tempo. Scott aceitou a proposta de Hewitt, e os quatro primeiros comerciais em que ele trabalhou renderam-lhe muito mais dinheiro do que ganhava na BBC. "(...) Eu aprendi muito naquele período; Hewitt era um profissional muito pragmático e organizado. Muito criativo também", relembra Scott, que então dividia seu tempo entre os comerciais e a BBC.

> (...) Algumas vezes eu desenhava um *set* para um comercial durante o dia, entregava aos cenógrafos de Keith, e depois retornava aos meus trabalhos na BBC. Na mesma noite os cenógrafos acabariam meu *set*. Eu corria para vê-lo finalizado, na manhã seguinte às 5:45h; Keith chegava ao *set* às 8:30h e me mandava cair fora, e então eu voltava à BBC em tempo de pegar o chá das 10h. Fiz isso por um ano[17].

Apesar da agenda corrida, Scott saiu-se muito bem e evoluiu bastante sob esse sistema. Suas responsabilidades na BBC e quanto aos comerciais foram aumentando e, em breve, Scott dirigia seu primeiro comercial, para a comida de bebê Gerber. O filme mostrava uma menina trajando casaco e botas de couro branco correndo por um túnel. Mesmo com um diretor estreante e apreensivo, o comercial fez sucesso. Essa primeira incursão de Scott pela direção de comerciais deu-lhe a oportunidade de descartar um procedimento bastante tradicional e pôr em prática seus próprios conceitos de iluminação.

> Eu não usei nada além de luz natural em meu primeiro comercial. Eu queria fazer tudo parecer real no quadro. Isso era exatamente o oposto do que se fazia na BBC naquele tempo, onde tudo tinha iluminação *high-key* e tendia para o artificialismo. O tipo de

iluminação que sempre me aborrecia (...).
De fato, um dia eu estava no estúdio que tinha sido iluminado à maneira típica da BBC quando um técnico desligou uma luz interna para ir almoçar. Mas ele deixou uma luz externa que entrava no estúdio através da janela. Então eu perguntei ao técnico, 'Por que não deixar isso assim? Parece realmente bom'. E ele respondeu, 'Não dá. Isso fará os rostos dos atores escurecerem'. Eu disse, 'Mas é assim que ocorre na vida real! Isso é natural, como quando você chega em casa depois do trabalho, tarde do dia'. O técnico retrucou, 'Lamento. Assim ninguém verá nada'.
Bem, eu disse ao técnico que achava tudo aquilo besteira. Mas não havia ninguém que me escutasse, pois se tratava de um período em que os técnicos tinham muita influência no processo. Entretanto, tempos depois, quando dirigi meu primeiro comercial [da Gerber], fiz uma iluminação *low-key*, naturalista. Minha luz era escura e melancólica – e o comercial foi transmitido perfeitamente bem[18]".

Esse estilo de se trabalhar a luz, posto em prática no comercial da Gerber, evoluiria a ponto de se tornar uma marca particular do cineasta.

Os trabalhos com comercias e com *set design* na BBC prosseguiram, e a vida de Scott foi se tornando cada vez mais atribulada. A essa altura, em 1963, Scott estava casado com uma colega de RCA e com a dívida de uma casa nova. Ainda não tinha experimentado a carreira de diretor de cinema, muito embora tenha perdido uma chance algum tempo atrás: em 1962, abriu-se uma vaga para diretor em treinamento na BBC2. Scott candidatou-se, mas foi desclassificado na entrevista:

> (...) os entrevistadores começaram perguntando sobre teatro e Shakespeare. A BBC era bastante formal naquela época. Eu, por outro lado, não me importava com esse tipo de conhecimento. Resolvi falar a verdade e então disse-lhes: 'eu realmente não respondo muito bem a adaptações teatrais chatas', e 'sou bastante limitado em minha capacidade de absorver Shakespeare'. 'Saia!', disseram eles[19].

Mas um ano após esse incidente, em 1963, a BBC acabou promovendo um curso de direção que teve Scott como aluno. Tratava-se de um curso bastante puxado, em que os alunos eram temporariamente afastados de suas funções normais e passavam quatro ou cinco meses num programa de treinamento. No final desse período, os alunos deveriam escolher uma opção entre drama, *talk show*, programa de esportes, programa de entrevistas ou ainda outros, e dirigir um piloto sob as condições da BBC. Os trabalhos eram examinados e criticados reciprocamente entre os alunos.

A escolha de Scott foi uma cena de batalha, com meia-hora, tirada do romance *Paths of Glory*, de Humphrey Cobb (filmado por Stanley Kubrick em 1957). Para ambientar essa história baseada em fatos reais, de três soldados na 1ª Guerra Mundial vítimas de intrigas

políticas, Scott desenhou os cenários, escreveu o roteiro, obteve os objetos necessários (entre eles armas da época) e estipulou todos os movimentos de câmera. Rodou o filme numa câmera 35mm emprestada e conseguiu a participação gratuita de Keith Barron, um popular ator de televisão naquele tempo.

A versão de *Paths of Glory* de Ridley Scott foi ensaiada por um dia inteiro e depois fotografada na mesma noite, no meio do ano de 1963. Embora não houvesse a pretensão de se divulgar o filme, o mesmo foi excepcionalmente elogiado por professores e colegas do curso de direção da BBC.

O episódio de *Paths of Glory* de Scott acabou chamando a atenção de Tony Giles, um proeminente produtor da BBC, que depois viria a convidar Scott a dirigir um episódio de uma hora da série *Softly, Softly*, um drama policial proveniente de *Z-Cars*, este um outro programa policial bastante popular, na linha do americano *The Naked City*, da rede ABC nos anos 1950/ 1960.

> Um dos mais confusos problemas que tive com *Softly, Softly* foi o curto período de tempo que tive para prepará-lo. Entre ser perguntado 'Você quer dirigir o programa?' e pô-lo no ar, passaram-se exatamente três semanas. Dentro dos dez primeiros dias foram-me dados um escritório e uma secretária no prédio principal da BBC, e tinha montes de *scripts* e listas de atores sobre a minha mesa. Não sei como, mas consegui dar conta de tudo[20].

O *Softly, Softly* dirigido por Scott foi ao ar e fez grande sucesso, abrindo-lhe caminho para a direção de um punhado de episódios posteriores. Em 1964, Scott foi solicitado a trabalhar em outra série de televisão, *The Informer*. Conforme relembra o diretor,

> Essa era uma boa série. Também foi onde eu aprendi que a televisão não era para mim. Eu sempre fui muito frustrado quanto ao visual da televisão, e comecei a investigar como essa mídia poderia ser tornada melhor. Durante minha primeira filmagem em *The Informer*, um *cameraman* queixou-se aos superiores de que eu sempre mudava de idéia. 'Bem, esse é o meu trabalho', eu disse. Aparentemente isso não significou muito, porque eu completei aquela primeira parte de *The Informer* e depois fui demitido do programa.
>
> Entretanto, eu já tinha descoberto que se poderia evoluir como diretor de TV até um certo ponto, pois até um certo ponto se poderia refinar todo o processo. Também descobri que gostava de editar e filmar muito mais do que aquilo que eu fazia de um gabinete eletrônico comandando seis operadores de câmera no chão do estúdio. Então, quando alguém me ofereceu a chance [no início de 1964] de dirigir mais comerciais por causa de minha experiência como *designer* e diretor na BBC, eu a agarrei. E rapidamente percebi que o que estava fazendo então era o bastante para mim – eu adorava fazer

> comerciais. Eu adorava rodar as cenas, e adorava o fato de os comerciais serem feitos em película. Eu adorava o quanto eles eram visuais. Eu adorava o fato de estar lidando com belas imagens. Para mim, comerciais eram pequenas cápsulas de perfeição. Você tinha também muito mais oportunidade de trabalhar artesanalmente um comercial de 30 segundos do que um filme de 60 minutos para televisão[21].

Scott finalmente deixou o porto seguro da BBC e partiu para as águas turbulentas da publicidade. Em nove meses, Scott passou de ex-funcionário da BBC a um dos mais respeitados diretores publicitários da época, trabalhando numa companhia que literalmente havia sido criada para servi-lo. Em 1964, então com 27 anos, Scott decidiu montar sua própria produtora. Informou sua decisão a seus empregadores e, dez meses depois, já pintava as paredes de seu novo escritório, em West End, Londres. Começava aí a Ridley Scott Associates [22].

Aberta no final de 1965, a RSA passou algumas semanas sem fechar negócio com cliente algum, a despeito da ótima reputação como diretor de comerciais de seu proprietário. Mas depois de mais ou menos um mês, a empresa recebia seu primeiro cliente e, a partir de então, o volume de negócios cresceu. Scott passou a contratar pessoal especializado para atender a demanda. Primeiramente, admitiu seu irmão Tony Scott, primeiro como *designer* e, mais tarde, diretor. Tony formara-se recentemente também no Royal College of Art de West Hartlepool, tendo dirigido dois filmes universitários: *Loving Memory* e *Missing*. Com o tempo outros profissionais foram sendo contratados, entre eles os futuros cineastas Hugh Hudson (*Chariots of Fire*, 1981), Peter Webb (*Give my Regards to Broad Street*, 1984). Scott comenta que

> Naquele tempo, creio que a RSA era verdadeiramente a única empresa a adotar a idéia de ter um time de diretores próprios em seus quadros. Mas primeiro eu tive que quebrar algumas barreiras psicológicas, uma vez que eu mesmo também dirigia comerciais. Foi assim que comecei a aprender o trabalho de um produtor. Porque sempre que um diretor era contratado, eu simplesmente retrocedia e estritamente produzia o que ele estivesse trabalhando. Dessa forma nossos novos profissionais percebiam que não estavam em competição comigo, e a RSA levava à sério a questão da autonomia. Logicamente, isso foi muito bom para mim, pois aprendi como se produzia. De qualquer forma, a RSA não parava de crescer, o que era muito excitante[23].

Ao longo dos anos 60 e 70, Scott trabalhou incessantemente, dirigindo e/ou produzindo cerca de 3000 comerciais pela RSA, muitos deles rodados em locações na Inglaterra, EUA, França e outros países. Muitos dos seus primeiros comerciais foram também premiados, como, por exemplo, os filmes para a Hovis Bread, Strongbow Cider e Levi's Jeans. Um dos mais famosos comerciais dirigidos por um Ridley Scott já experiente seria o feito para a

Apple, apelidado de *1984*, uma superprodução com influências diretas do livro de George Orwell e do *Metropolis* de Fritz Lang[24]. Os comerciais de Scott tinham boa aceitação primeiramente em virtude de sua estilização visual. O diretor pôde exercer amplamente os conceitos de iluminação e composição de imagem que já desenvolvia desde os tempos de estudante, e especialmente após a passagem pela BBC. O estilo de Scott incorporava um esquema incomum de iluminação frontal e anterior, *sets* densos ou esfumaçados e um senso de composição e encadeamento que lembrava o estilo das histórias em quadrinhos, particularmente as tiras de jornais das quais fora leitor na infância. *Blade Runner*, seu 3º filme, de 1982, sintetizaria o impacto desse estilo, que vinha atraindo muita atenção e gerando algumas imitações. Scott aponta que,

> Minhas influências e minha técnica vêm da minha formação e da minha experiência como diretor de comerciais. Tive sete anos de estudos em duas escolas de arte bastante progressistas, onde aprendi coisas como composição, funcionamento de câmeras, lentes e som, além de aplicar esse conhecimento no trabalho com comerciais. Mas se eu fosse instado a descrever meu estilo, a rotulá-lo, eu diria que ele se chama 'realidade'. Porque não importa o quanto estilizado ele possa ser, no fundo é real. É assim que funciona para mim [25].

Os anos 60 e 70 foram particularmente produtivos para Ridley Scott, que tinha o capital da RSA em franca ascensão e se tornaria pai de dois filhos, Jason e Luke Scott. Entretanto, Scott ainda sonhava em dirigir seu primeiro longa-metragem. Havia consolidado uma ótima reputação como diretor de filmes publicitários mas, como ele próprio confessa a Paul Sammon em entrevista, uma certa rivalidade acirrava seu desejo pela estréia no cinema:

> (...) Eu era muito frustrado pelo fato de ainda não ter feito um filme. E, de certa maneira, uma verdadeira corrida estava sendo disputada entre eu e meus competidores, gente como Alan Parker e Adrian Lyne, que eram mesmo meus rivais na publicidade naquele tempo. Eu os conhecia, eram colegas, mas Parker já havia dirigido dois filmes de baixo orçamento. E eu via que gente da RSA como Hugh Hudson e meu próprio irmão estavam conseguindo seus lugares. Isso foi quando eu realmente comecei a ler material de filmes. Mas após ter lido muitos péssimos roteiros, fui novamente tomado pela inspiração de sentar e escrever algo próprio, coisa que não fazia desde *Boy and Bicycle*"[26].

Ao longo de 1971, Scott produziu três argumentos de um roteiro intitulado *Running in Place*, previsto como um filme de baixo orçamento. Mas após um ano de desenvolvimento do projeto, já com o início dos trabalhos de direção de arte, *Running in Place* teve de ser paralisado por questões orçamentárias. Frustrado com esse primeiro fracasso, Scott decidiu contratar alguém especialmente para escrever um bom roteiro, uma vez que continuava a filmar anúncios

e administrar a RSA. Em 1972, Scott uniu-se a John Edwards para escrever o roteiro de *Castle X*, descrito por ele como um "filme de horror medieval"[27]. *Castle X* despertou o interesse de Robert Stigwood, do grupo australiano de música pop Bee Gees. Stigwood estava entrando no negócio de filmes e comprou o roteiro de *Castle X*, acertando com Scott a direção do filme. Mas depois de um bom tempo trabalhando no desenvolvimento do projeto, Scott teve o financiamento subitamente cortado por Stigwood.

De volta à estaca zero, Scott conheceu o escritor e roteirista britânico Gerald Vaughan-Hughes. Ambos formaram uma aliança criativa, e dela surgiram dois roteiros: o primeiro, baseado no "Gunpowder Plot", uma conspiração fracassada dos católicos ingleses do século XVII, que planejaram assassinar o rei James I, sua rainha e seu primogênito, explodindo o parlamento em 5 de novembro de 1605; o segundo era sobre um paleontólogo do meio do século XIX, "Indian" Capwell, que viajara por terras selvagens da América, de câmera na mão, registrando a ocorrência de fósseis de dinossauros apresentados pelos índios como "lagartos gigantes". Este segundo roteiro motivou Scott e Vaughan-Hughes a procurarem financiamento, mas receberam negativas com base na suposta complexidade do tema.

Foi então que Scott decidiu utilizar sua própria empresa para produzir seu primeiro filme. Fundou assim a Percy Main, em 1980, uma verdadeira produtora de cinema. Em alguns meses, a firma estava pesquisando temas, contratando escritores e desenvolvendo roteiros. Quatro anos depois, em 1984, Scott já havia expandido seu negócio e se estabelecido na Lexington Street, em Londres. Em alguns anos, o nome da empresa mudaria de Percy Main para Scott Free Enterprises (*White Squall*, de 1996, seria o primeiro filme lançado sob o novo selo da produtora). Como ainda estava em dificuldades para realizar seu primeiro filme, a Scott Free foi direcionada para o mercado de televisão, excluindo o segmento de filmes publicitários. O produtor Steve Bailey foi então contratado. Uma oportunidade partiu da Technicicol, um canal francês que vinha investindo em adaptações literárias para exibição na França. Steve Bailey negociou para que a Scott Free realizasse a adaptação de "The Author of Beltraffio", de Henry James, para a Technicicol. Scott estava bastante animado com a direção de "Beltraffio" mas, em virtude da agenda e outros contratempos, o trabalho acabou indo para as mãos de seu irmão Tony.

> (...) Tony foi em frente e fez um bom trabalho em "Beltraffio".
> De qualquer maneira, naquele momento eu estava também lendo um monte de literatura clássica que havia recentemente caído em domínio público (...). E eu descobri que adorava o trabalho de Joseph Conrad. De fato, eu queria os direitos de *Heart of Darkness* (...) Mas depois fiquei sabendo que Francis Ford Coppola já havia feito isso (...). Foi então que descobri uma história curta de Conrad, intitulada *The Duel*.
> *The Duel* fora baseado em fatos. Conrad aparentemente inspirou-se no relato dos jornais de sua época, da morte de um famoso coronel francês que havia duelado mais de 18

vezes com outro colega oficial. A partir desse incidente, Conrad criou esse conto, de que eu realmente gostava. Creio que histórias curtas freqüentemente fazem os melhores filmes. Ou certamente oferecem o melhor tipo de argumento básico [28].

Scott teve então a idéia de transformar *The Duel* num episódio de televisão. Levou o projeto à Technicicol, que aceitou-o e fixou o orçamento em 150.000 libras. Gerald Vaughan-Hughes passou a desenvolver o roteiro que, uma vez finalizado e com o título de *Os Duelistas* (*The Duellists*), surpreendeu pela qualidade e despertou o interesse de Scott em torná-lo um filme de longa-metragem. Como a Technicicol interessava-se apenas por um filme de 60 minutos para TV, Scott recorreu a outros investidores. Acabou entrando em contato com a produtora inglesa Enigma, dirigida por David Putnam. Putnam gostou de *Os Duelistas* e assumiu sua produção. O próximo passo foi o contato com a Paramount que, após um período de negociações, decidiu aceitar o projeto no outono de 1976.

Com um orçamento de 900.000 libras, *The Duellists* foi rodado no inverno, a contragosto da Paramount. Teve como atores principais Harvey Keitel (*Mean Streets* e *Taxi Driver*) e Kaith Carradine (*Thieves Like Us* e *Nashville*). O filme abre em 1800, em Estrasburgo, França, onde o tenente hussardo D'Hubert é designado para prender um colega oficial encrenqueiro, chamado Feraud, o qual havia recentemente ferido o sobrinho de um prefeito num duelo. Feraud toma o mandado de sua prisão por ofensa e desafia D'Hubert, que vence o duelo deixando Feraud inconsciente. Um ano depois, D'Hubert e Feraud se reencontram, e este vai tirar satisfações por ter sido humilhado no passado. Dessa vez D'Hubert quase é morto. Tempos depois, num duelo à cavalo, é Feraud quem sai ferido. Continuam duelando ocasionalmente, algumas vezes com espadas, outras com pistolas, ao longo de quinze anos, e vêm as Guerras Napoleônicas, a promoção de ambos a generais e a queda de Bonaparte. O duelo derradeiro será só em 1816, nas ruínas de um castelo, onde se dá um jogo de gato e rato entre os dois contendores, culminando num final surpreendente.

Em *Os Duelistas*, Scott operou a câmera[29] pondo em prática muitas de suas concepções visuais e seu conhecimento artístico. Muitos dos planos do filme evocam diretamente pinturas flamengas. Realmente, algumas das influências primárias em *Os Duelistas* vieram do interesse de Scott pela pintura. Scott explica a força visual de seu primeiro filme da seguinte forma:

> Eu era um *designer*... treinado como pintor, depois como diretor de arte, e de diretor de arte eu passei para o *design* gráfico. E *design* gráfico abre para todo tipo de coisa, porque isso é fotografia, filme e edição. (...) As melhores referências sobre qualquer período da história são seus pintores. Então, antes de começar a filmar, eu comecei a estudar pintores da época de Napoleão e outros artistas. Por exemplo, para meus efeitos de luz, estudei Georges de La Tour, que na verdade era anterior àquele período [La Tour, pintor francês do século XVII, famoso por seus temas iluminados a luz de velas].

> Principalmente, pesquisei artistas que foram representativos daquele período histórico. (...) A pesquisa de tantas pinturas durante a pré-produção foi a razão pela qual adotei o estilo de começar algumas cenas – como aquela do pedaço de queijo com os ratinhos dentro - como se elas fossem naturezas-mortas [30].

Além da intensa pesquisa em artes plásticas, alguns filmes influenciaram significativamente a concepção de *Os Duelistas*. Como o próprio Scott aponta, foram eles *A Man for All Seasons* (1966), de Fred Zinnemann, e *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick.

Uma vez realizado, *Os Duelistas* agradou a Paramount, especialmente por sua qualidade em face do baixo orçamento. O filme teve boa aceitação e ganhou o Prêmio Especial do Júri do Festival de Cannes de 1977. No entanto, sua distribuição foi falha, uma vez que foram exibidas poucas cópias e, por equívoco, o filme foi divulgado como do gênero "arte", fato que restringiu sua penetração, conforme observação do próprio Scott [31].

Com o primeiro longa no currículo, Ridley Scott passa então a se dedicar a uma outra adaptação para o cinema, agora de *Tristão e Isolda*. A história de *Tristão e Isolda*, baseada numa lenda celta ancestral, tem sido contada de diferentes formas através dos tempos, com ecos presentes na lenda do Rei Arthur ou na peça *Romeo e Julieta*, de William Shakespeare. Tristão é o jovem herói que parte para a Irlanda no intuito de pedir a mão da princesa Isolda a seu tio, rei Mark de Cornwall. Tudo vai bem até que, na jornada de volta, Tristão e Isolda bebem de uma poção do amor originalmente destinada à princesa e ao rei. A partir daí, os dois apaixonam-se profundamente, para então sofrerem as represálias do rei Mark.

Scott já pensava em *Tristão e Isolda* enquanto filmava *Os Duelistas* - as paisagens das locações que utilizara em seu primeiro filme, em Dordogne, França, inspiraram-no particularmente a tratar do romance medieval. Conversou então a respeito de seu segundo filme com David Putnam, e logo depois Gerald Vaughan-Hughes pôs-se a preparar o roteiro de *Tristão e Isolda*, apresentando-o à Paramount no verão de 1977. Ivor Powell, que colaborara com Scott na RSA e fora produtor associado de *Os Duelistas*, também se envolveu no projeto.

Mais ou menos nesse período, Ivor Powell, que era fã entusiasmado de ficção científica, introduzira Ridley Scott no universo da revista francesa *Metal Hurlant* (*Heavy Metal*), que em 1977 tinha um quadro de artistas talentosos, como Jean Giraud, o Moebius. Ao tomar conhecimento dos quadrinhos da *Heavy Metal*, Scott tornou-se leitor assíduo e ficou tentado a empregar no cinema a estilização visual dos universos descritos na revista – especialmente o do personagem Arzak, habitante de um mundo parte futurista, parte medieval, de autoria de Moebius. A partir de então Scott tentou conferir uma estética Heavy Metal ao *design* de produção de *Tristão e Isolda*.

> *Heavy Metal*, como o *2001* de Kubrick, que eu achava brilhante, fizeram-me perceber como o ambiente de uma fantasia ou ficção científica poderia ser elevado a um nível

> muito mais alto. Essa idéia me fez ir em busca de um visual 'no time, no place' bastante exótico para Tristão e Isolda [32].

Na metade de 1977, *storyboards* e o roteiro revisto de *Tristão e Isolda* estavam completos. Foi quando Scott e Putnam, nos EUA, decidiram ir ao cinema assistir ao filme de George Lucas chamado *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*). Essa experiência demoveu completamente Scott de prosseguir com o projeto de *Tristão e Isolda*.

> (...) George Lucas, em certa medida, já tinha aplicado o mesmo *design* que eu houvera planejado para *Tristão*. Percebi também que o tipo de filme que eu estava tentando fazer não iria atingir o público. Ao mesmo tempo em que admirava, sentia-me um tanto quanto deprimido enquanto assistia ao filme de Lucas [33].

Por outro lado, o chefe da divisão inglesa da 20th Century Fox, Sandy Leiberson, houvera assistido a *Os Duelistas* no Festival de Cannes e, impressionado com o trabalho de Scott, passou a procurar algum projeto atraente para o diretor. Foi assim que, por meio de Leiberson, em meados de 1978 chegava às mãos de Scott o roteiro de *Alien – O Oitavo Passageiro*.

Escrito originalmente por Dan O'Bannon, primeiramente com o título *Star Beast*, o roteiro final de *Alien* apresenta as alterações e refinamentos implementados por Walter Hill, então roteirista e diretor muito respeitado.

O filme narra a tensa aventura dos tripulantes da espaçonave Nostromo, vítimas da carnificina imposta por um organismo alienígena extremamente belicoso e resistente. A história começa quando a Nostromo responde a um sinal misterioso vindo de um planetóide longínquo. Chegando lá, a tripulação descobre uma intrigante nave alienígena abandonada. O interior da nave desconhecida abriga milhares de ovos estranhos, e de um desses ovos sai um organismo alienígena que se fixa ao rosto de um dos astronautas, deixando-o inconsciente. A Nostromo resgata o tripulante ferido e deixa o planetóide. Depois de resistir às pesquisas laboratoriais com seu sangue ácido, o organismo alienígena morre subitamente e seu hospedeiro retoma a consciência, aparentemente saudável. Mas no corpo do tripulante há agora um parasita alienígena, o qual rompe seu peito, matando o hospedeiro e escapando para longe da tripulação impressionada. O alienígena cresce escondido nos porões da nave, em pouco tempo atinge sua forma adulta (maior que a de um ser humano) e começa a atacar, um a um, os membros da tripulação, até ser morto por Ripley, a única sobrevivente.

Alien – O Oitavo Passageiro pode ser descrito como um *thriller* de ficção científica mesclado ao tradicional gênero do terror, impregnado do horror gótico. Paralelamente à alta tecnologia embarcada que se percebe na Nostromo, muitos dos locais da espaçonave onde se desenrola a ação assemelham-se a masmorras medievais. Nesse aspecto emerge

basicamente o trabalho no *design* de produção de alguns artistas em especial: o quadrinhista Jean Giraud, o *designer* Ron Cobb e o artista plástico H.R.Giger.

Segundo o próprio Ridley Scott, *Alien* foi seu primeiro filme realmente inspirado na revista *Heavy Metal*[34]. Por insistência do diretor, as vestimentas espaciais e o guarda-roupa dos humanos foi desenhado por Moebius. Outra colaboração veio do cartunista político e *film designer* Ron Cobb, que já houvera criado várias criaturas para a seqüência da cantina em *Guerra nas Estrelas*. Em *Alien*, Cobb foi responsável pelo desenho da Nostromo, seus mecanismos internos e quase tudo o mais relacionado à cultura humana descrita no filme. Além dos esforços de Scott, Moebius e Cobb, o *design* de produção de *Alien* também contou com a colaboração de Michael Seymour.

Outra peça fundamental para a estilização visual de *Alien* foi o trabalho do artista plástico suiço H. R. Giger. Segundo Scott,

> A parte mais difícil de se fazer num filme de 'monstro' é decidir como ele vai se parecer. Eu sabia que estava em águas perigosas em relação à criatura de *Alien* desde o início, porque quase todos os outros monstros que vi em outros filmes eram muito tolos. Portanto, eu tinha de achar alguém capaz de elevar nosso monstro a um nível mais alto. Foi assim que H.R. Giger entrou no projeto. Giger é um excelente pintor e escultor suiço, surrealista, tecnicista e, ao mesmo tempo, atraído por um imaginário grotesco. Giger inventou o impressionante estilo que ele chama 'biomecânico', o qual combina vida orgânica e maquinaria. Depois que Dan O'Bannon me deu um livro de Giger certa vez [*Necronomicon*] (...) dei uma olhada e disse: 'É isso! Esse é nosso monstro!' (...) [35].

A pintura de Giger que chamou a atenção de Scott em particular era intitulada 'Necronomicon IV'. Tratava-se da figura de uma criatura meio humana, meio réptil, com um fantástico crânio alongado semelhante à imagem de um pênis. A obra de Giger está freqüentemente impregnada de sugestões sexuais, e essa característica migrou para seu trabalho no filme de Scott. A criatura alienígena na sua forma adulta apresenta o mesmo crânio alongado evocativo da imagem de um pênis; o 'Facehugger' - espécie de crustáceo ou aranha que se agarra ao rosto das pessoas para inocular o hospedeiro - tem pulmões semelhantes a testículos e os ovos que dão origem aos mesmos 'Facehuggers' têm aberturas semelhantes a vaginas. De acordo com Paul Sammon,

> O simbolismo sexual de *Alien* também percorre o terreno metafórico, uma vez que o 'Facehugger' 'fertiliza' seu hospedeiro através de uma agressiva violação oral enquanto, na forma adulta, o alienígena esquarteja sua vítima alçando uma longa e rígida espécie de 'língua fálica', repleta de dentes, literalmente matando-as por um ato de penetração [36].

Giger desenhou o ovo alienígena, sua forma intermediária, o 'Facehhuger', o alien recém-nascido (denominado 'Chestburster') e sua versão adulta. Além disso, o artista suíço criou a paisagem do planetóide e a nave alienígena misteriosa, enfim, todo o universo não-humano descrito no filme. Giger passou meses trabalhando no estúdio de Shepperton, na Inglaterra, local em que *Alien* foi filmado. Lá esculpiu, em tamanho real e utilizando ossos animais verdadeiros, o modelo da vestimenta dos atores Eddie Powell e Bolaji Badejo, os quais interpretariam o alienígena adulto,

Os nomes da espaçonave cargueira, "Nostromo", bem como de sua nave menor de resgate, "Narcissus", têm origem nas obras *Nostromo* e *Nigger of the Narcissus*, de Joseph Conrad, autor admirado por Scott. "A Companhia", corporação proprietária da espaçonave, também provém de outro livro de Conrad, o famoso *Heart of Darkness*.

Scott trabalhou novamente como principal operador de câmera, filmando cerca de 80% de seu segundo longa. O filme fez boa bilheteria e ganhou o Oscar de Efeitos Especiais. O *design* de produção foi com certeza uma das características mais marcantes de *Alien – O Oitavo Passageiro*, tendo recebido especial atenção por parte do diretor.

> Uma das razões que eu sempre achei importante criar totalmente o ambiente de um filme é porque o ambiente é um *proscenium* no qual seus atores atuam, seja esse *proscenium* de época, futurista ou contemporâneo. Eu acredito que quanto melhor o ambiente, melhor a resposta dos atores. Parte dessa atitude vem da minha porção *designer*, é óbvio. Mas se você fosse um ator andando por um *set* como o de *Alien*, bastaria uma rápida olhada para ver que não estávamos brincando de ficção científica. E acho que uma das razões pelas quais trabalhei com um bom elenco foi a de que eu poderia mostrar aos atores o trabalho de Giger e Cobb e dizer: 'esses são os itens que darão apoio a nosso roteiro'. De qualquer modo, eu sentia que desenhar o ambiente de *Alien* era quase tão interessante como seguir sua história adequadamente. (...) Em grande medida, o ambiente de *Alien* foi um 'discurso'. E, eu acho, um grande trabalho de arte [37].

Alien ficou marcado como uma experiência de mescla de terror, suspense e ficção científica na qual se levou a ambientação dos castelos medievais para os confins do espaço. Inspirou uma infinidade de produções posteriores e originou três seqüências, cada uma delas dirigida por um diretor diferente e com algumas características próprias. Depois de Scott vieram James Cameron com *Aliens – O Resgate*, com roteiro mais direcionado para a ação, discurso militar e celebração da tecnologia; David Fincher com *Aliens III*, de alguma forma retomando a atmosfera gótica do primeiro filme e, por último, Jean Pierre Jeunet (de *Delicatessen* e *O Fabuloso Destino de Amélie Pulain*), com *Alien IV, A Ressurreição*, explorando diretamente a temática da engenharia genética.

No final de 1979 Scott foi convidado pelo produtor italiano Dino De Laurentiis para

dirigir outro filme de ficção científica, dessa vez um épico de grande orçamento, a adaptação de *Duna*, de Frank Herbert. Scott achou o projeto atraente tanto em termos dramáticos como de direção de arte e, no início de 1980, encomendou o roteiro de *Duna* a Rudolph Wurlitzer. Mais uma vez, H.R. Giger seria convocado para o *design* de produção do filme. Mas sete meses após o início do envolvimento com *Duna*, Scott abandonou o projeto.

> Naquele período, Rudy Wurlitzer já tinha feito uma primeira versão do roteiro que eu achei uma boa adaptação do livro de Herbert. Mas eu também percebi que *Duna* iria demandar ainda muito mais trabalho – pelo menos mais dois anos e meio. E eu não estava motivado para essa empreitada porque meu irmão mais velho, Frank, morrera repentinamente de câncer enquanto eu preparava o filme de De Laurentiis. (...) Eu fui a Dino e disse-lhe que o roteiro de *Duna* era dele. Então me concentrei na RSA por um tempo. Depois disso, recuperei minhas energias. Eu percebi que precisava de ainda mais atividade para deixar de pensar na morte de meu irmão, então comecei a procurar outro filme para fazer [38].

Embora Scott não pretendesse dirigir outro filme de ficção científica, uma vez que não gostava de repetir-se, o próximo roteiro que lhe interessou foi justamente *Dangerous Days*, escrito por Hampton Fancher e baseado no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Phillip K. Dick. Começava a aventura de *Blade Runner*.

Filmografia de Ridley Scott

1977, ING	*Os Duelistas* (*The Duellists*)
1979, ING	*Alien, O Oitavo Passageiro* (*Alien - The Eigth Passenger*)
1982, EUA	*Blade Runner – O Caçador de Andróides* (*Blade Runner*)
1985, EUA	*A Lenda* (*Legend*)
1987, EUA	*Someone to Watch Over Me*
1989, EUA	*Chuva Negra* (*Black Rain*)
1991, EUA	*Thelma & Louise*
1992, EUA	*1492: A Conquista do Paraíso* (*1492: Conquest of Paradise*)
1996, EUA	*Tormenta* (*White Squall*)
1997, EUA	*No Limite da Honra* (*G.I. Jane*)
2000, EUA	*Gladiador* (*Gladiator*)
2001, EUA	*Hannibal*
2001, EUA	*Falcão Negro em Perigo* (*Black Hawk Down*)
2003, EUA	*Matchstick Men*
2003, EUA	*Trípoli*

Notas

[1] SAMMON, Paul. *Ridley Scott – The Making of His Movies*, p. 9.

[2] *Ibid.*, p. 10.

[3] *Ibid.*, p. 10.

[4] *Ibid.*, p. 10-1.

[5] *Ibid.*, p. 11.

[6] *Ibid.*, p. 11.

[7] *Ibid.*, p. 12.

[8] *Ibid.*, p. 13.

[9] *Ibid.*, p. 13.

[10] *Ibid.*, p. 13.

[11] *Ibid.*, p. 14.

[12] *Ibid.*, p. 14-15.

[13] *Ibid.*, p. 16.

[14] *Ibid.*, p. 22.

[15] *Ibid.*, p. 22.

[16] *Ibid.*, p. 24.

[17] *Ibid.*, p. 24-5.

[18] *Ibid.*, p. 26.

[19] *Ibid.*, p. 27.

[20] *Ibid.*, p. 28.

[21] *Ibid.*, p. 29.

[22] Mais de 34 anos após sua fundação, a RSA mantém escritórios em Londres e Los Angeles, e ainda é uma das mais respeitadas produtoras de filmes e comerciais de televisão do mundo.

[23] *Ibid.*, p. 32-3.

[24] O mega-comercial para o computador pessoal da Apple, de 1984, tornou-se conhecido como um dos mais caros de

todos os tempos, embora Scott afirme que gastou menos do que se imagina para realizá-lo (Cf. *Ibid.*, p. 74-5).

[25] *Ibid.*, p. 33.

[26] *Ibid.*, p. 35.

[27] *Ibid.*, p. 35.

[28] *Ibid.*, p. 37-8.

[29] Scott comenta que "(...) Há uma lógica no diretor operar sua própria câmera, se ele está confortável com isso. Porque a câmera de um diretor é exatamente como o lápis de um artista – é sua ferramenta primária". *Ibid.*, p. 44.

[30] *Ibid.*, p. 43-4

[31] *Ibid.*, p. 48. Scott acrescenta que pensara *Os Duelistas* em termos de western diferenciado.

[32] *Ibid.*, p. 50.

[33] *Ibid.*, p. 51.

[34] Cf.: *Ibid.*, p. 54.

[35] *Ibid.*, p. 54-5.

[36] *Ibid.*, p. 55.

[37] *Ibid.*, pp. 59-61.

[38] *Ibid.*, p. 64.

Fichas Técnicas:

Metropolis (1927)*

Alemanha
Branco e preto, 4189m.
Estréia alemã: 10 de janeiro de 1927

Direção

Fritz Lang

Roteiro

Fritz Lang
Thea von Harbou (autora do romance)
Obs.: roteiro baseado em idéia de Thea von Harbou

Cia. Produtora

Universum Film AG (UFA) Berlin

Produção

Erich Pommer

Elenco

Alfred Abel.... Johhan (Joh) Fredersen

---

* fontes: Internet Movie Database (www.imdb.com) e ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*, p. 83.

Gustav Fröhlich.... Freder Fredersen

Brigitte Helm.... Maria/The Robot (AKA Futura)

Rudolf Klein-Rogge.... C.A. Rotwang

Fritz Rasp.... Slim

Theodor Loos.... Josaphat

Heinrich George.... Grot

rest of cast listed alphabetically

Fritz Alberti.... Creative human(Man who convinces Babel)

Grete Berger.... Working woman

Erwin Biswanger.... Georg (No. 11811)

Olly Boeheim.... Working woman

Max Dietze.... Working man

Ellen Frey (I).... Working woman

Beatrice Garga.... Woman of eternal garden

Heinrich Gotho.... Master of Ceremonies

Lisa Gray.... Working woman

Anny Hintze.... Woman of eternal garden

Georg John.... Working man who causes explosion of M-Machine

Walter Kuehle.... Working man

Margarete Lanner.... Lady in car/woman of eternal garden

Rose Lichtenstein.... Working woman

Hanns Leo Reich.... Marinus

Arthur Reinhard.... Working man

Arthur Reinhardt.... Working man (as Arthur Reinhard)

Curt Siodmak.... Working Man (uncredited)

Henrietta Siodmak.... Working Woman (uncredited)

Olaf Storm.... Jan

Erwin Vater.... Working man

Helene Weigel.... Working woman

Hilde Woitscheff.... Woman of eternal garden

Rolf von Goth.... Son in Eternal Gardens (uncredited)

Helen von Münchofen.... Woman of eternal garden

Trilha Sonora

Myles Boisen (as Club Foot Orchestra)

Sheldon Brown (as Club Foot Orchestra)

Beth Custer (as Club Foot Orchestra)

Terry Donahue (II) (new score) (as Alloy Orchestra)

Gottfried Huppertz

Steve Kirk (as Club Foot Orchestra)

Neil Leonard (new score) (as Alloy Orchestra)

Richard Marriott (new score) (as Club Foot Orchestra)

Giorgio Moroder (new score)

Peter Osborne (II) (new score 1998)

Nik Phelps (as Club Foot Orchestra)

Caleb Sampson (new score) (as Alloy Orchestra)

Wetfish (1999 score)

Ken Winokur (new score) (as Alloy Orchestra)

Fotografia

Karl Freund

Günther Rittau

Fotografia pelo Processo Schüfftan

Helmar Lenski

Fotografia dos modelos

Konstantin Irmen-Tschet

Stills

Horst von Harbou

Direção de Arte

Otto Hunte
Erich Kettelhut
Karl Vollbrecht

Figurinos

Aenne Willkomm

Departamento de Arte

Edgar G. Ulmer.... set designer (uncredited)

Esculturas

Walter Schülze-Mittendorf

Efeitos Especiais

Ernst Kunstmann.... special effects

Efeitos Visuais

Jeff Matakovich.... restoration

Eugen Schüfftan.... special visual effects

Equipe Técnica

Pete Bellotte.... lyricist (1984 restoration)
Myles Boisen.... musician: double neck bass and guitar (as Club Foot Orchestra) (new score)
Sheldon Brown.... musician: saxophone, clarinet, flute and harmonica (as Club Foot Orchestra) (new score)
Matt Brubeck.... musician: cello (as Club Foot Orchestra) (new score)
Catherine Clune.... musician: violin (as Club Foot Orchestra) (new score)
Beth Custer.... musician: clarinets (as Club Foot Orchestra) (new score)
Chris Grady.... musician: trumpet (as Club Foot Orchestra) (new score)
Eliot Kavee.... musician: drums, percussion and cello (as Club Foot Orchestra) (new score)
Steve Kirk.... musician: guitar (as Club Foot Orchestra) (new score)
Rusty Lemorande.... special thanks (1984 restoration)
Richard Marriott.... musician: trombone, trumpet, flute and keyboards (as Club Foot Orchestra) (new score)
Nik Phelps.... musician: woodwinds and brass (as Club Foot Orchestra) (new score)

Blade Runner (1982)*

EUA

Cor, 117 min.

Obs.: Director's Cut, 1992, 112 min.

Direção

Ridley Scott

Roteiro

Philip K. Dick (autor do romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*)

Hampton Fancher e David Webb Peoples

Roland Kibbee (não-creditado) (*voiceovers*)

Produção

Michael Deeley (I) (producer)

Hampton Fancher (executive producer)

Brian Kelly (I) (executive producer)

Jerry Perenchio (co-executive producer)

Ivor Powell (associate producer)

Ridley Scott (co-producer) (uncredited)

Run Run Shaw (associate producer)

Bud Yorkin (co-executive producer)

Elenco

* fontes: Internet Movie Database (www.imdb.com); BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*, p. 91-3; KERMAN, Judith B. (ed.). *Retrofitting Blade Runner*, p. 302-307.

Harrison Ford.... Rick Deckard

Rutger Hauer.... Roy Batty

Sean Young.... Rachael

Edward James Olmos.... Gaff

M. Emmet Walsh.... Bryant

Daryl Hannah.... Pris

William Sanderson.... J.F. Sebastian

Brion James.... Leon

Joe Turkel.... Eldon Tyrell

Joanna Cassidy.... Zhora

James Hong.... Hannibal Chew, Eyemaker

Morgan Paull.... Holden

Kevin Thompson (II).... Bear

John Edward Allen.... Kaiser

Hy Pyke.... Taffey Lewis

Kimiko Hiroshige.... Cambodian Lady

Bob Okazaki.... Sushi Master

Carolyn DeMirjian.... Saleslady

rest of cast listed alphabetically

Leo Gorcey Jr..... Louie the Bartender (uncredited)

Sharon Hesky.... Bar Patron (uncredited)

Kelly Hine.... Showgirl (uncredited)

Tom Hutchinson (I).... Bartender (uncredited)

Charles Knapp.... Bartender (uncredited)

Rose Mascari.... Bar Patron (uncredited)

Jiro Okazaki.... Policeman (uncredited)

Steve Pope (II).... Policeman (uncredited)

Robert Reiter.... Policeman (uncredited)

Trilha Sonora

Vangelis

Direção de Fotografia

Jordan Cronenweth

Montagem

Marsha Nakashima

Supervisão de Montagem

Terry Rawlings

Efeitos Fotográficos Especiais

Entertainment Effects Group

Supervisores de Efeitos Fotográficos Especiais

Douglas Trumbull
Richard Yuricich
David Dryer

Casting

Jane Feinberg
Mike Fenton
Marci Liroff

Design de Produção

Peter J. Hampton (additional scenes) (uncredited)
Lawrence G. Paull

Direção de Arte

David L. Snyder (as David Snyder)

Cenografia

Peg Cummings (uncredited)
Linda DeScenna
Leslie McCarthy-Frankenheimer (as Leslie Frankenheimer)
Thomas L. Roysden (as Tom Roysden)

Figurino

Jean Giraud (uncredited)
Michael Kaplan (I)
Charles Knode

Maquiagem

Shirley Padgett.... hair stylist (as Shirley L. Padgett)
Marvin G. Westmore.... makeup artist

Gerência de Produção

John W. Rogers.... unit production manager

Diretor de Segunda Unidade ou Diretor Assistente

Newt Arnold.... first assistant director (as Newton Arnold)
Morris Chapnick.... second assistant director
Peter Cornberg.... first assistant director
Don Hauer.... second assistant director
Victoria E. Rhodes.... dga trainee (as Victoria Rhodes)
Richard Peter Schroer.... second assistant director (as Richard Schroer)

Departamento de Arte

William Apperson.... construction foreman (uncredited)
model maker
Charles Breen.... set designer (uncredited)
Stephen Dane.... assistant art director
Michael L. Fink.... action property supervisor (as Mike Fink)
Linda Fleisher.... action property consultant
Mentor C. Huebner.... production illustrator (as Mentor Huebner)
Sherman Labby.... production illustrator
Terry E. Lewis.... props (as Terry Lewis)
Basil Lombardo.... stand-by painter (as Buzz Lombardo)
Edward T. McAvoy.... scenic artist (uncredited)
Michael McMillen (II).... model maker (uncredited)
James F. Orendorff.... construction coordinator (as James F. Orendorf)
David Q. Quick.... assistant property master (as David Quick)
Curtis A. Schnell.... set designer (uncredited)
John A. Scott III.... assistant property

Arthur Shippee.... assistant property (as Arthur Shippee Jr.)

Tom Southwell.... production illustrator

John C. Wash.... graphic artist (as John Wash)

James T. Woods.... painting coordinator

Departamento de Som

Bud Alper.... sound mixer

Gene Ashbrook.... boom operator (as Eugene Byron Ashbrook)

Brydon Baker III.... cable person (as Beau Baker)

Peter Baldock.... assistant dialogue editor

Joel Fein.... recording sound mixer (uncredited)

Joe Gallagher (I).... assistant sound editor

Graham V. Hartstone.... chief dubbing mixer

Mike Hopkins.... dialogue editor (as Michael Hopkins)

Gordon K. McCallum.... sound mixer (uncredited)

Peter Pennell.... sound editor

Efeitos Especiais

William Curtis.... special effects technician (as William G. Curtis)

Ken Estes.... special effects foreman (uncredited)

Logan Frazee.... special effects technician

Steve Galich.... special effects technician

Efeitos Visuais

Michael Backauskas.... visual effects assistant editor (as Michael Bakauskas)

Robert D. Bailey.... matte photographer (as Robert Bailey)

Don Baker (I).... camera operator: special photographic effects

Philip Barberio.... optical line-up

Craig Chandler.... optical effects (uncredited)

Leslie Ekker.... model maker

Bill George (I).... miniature design and construction (uncredited)

Rocco Gioffre.... matte artist (uncredited)

Robert Hall (IV).... optical photography supervisor

Syd Mead.... visual futurist

Richard Ripple.... optical line-up

Robert Spurlock.... miniature technician (as Bob Spurlock)

Mark Stetson.... chief model maker

David K. Stewart.... cinematographer: special photographic effects (as Dave Stewart)

Tama Takahashi.... matte photography

George Trimmer.... model maker (uncredited)

Matthew Yuricich.... matte artist

Equipe Técnica

Vickie Alper.... production coordinator

Albert Bettcher.... camera operator

Winnie D. Brown.... costumer: women (as Winnie Brown)

Joseph W. Cardoza.... assistant chief lighting technician (uncredited)

Dick Colean.... camera operator

Charles Cowles.... camera operator: special photographic effects

Tom Cranham.... effects illustrator

Howard Brady Davidson.... transportation captain

David Dryer.... special photographic effects supervisor

Bud Elam.... special engineering consultant

C.O. Erickson.... executive in charge of production

Terry D. Frazee.... special floor effects supervisor (as Terry Frazee)

Michael Genne.... first assistant camera (as Mike Genne)

Joyce Goldberg.... production office manager

David Grafton.... special engineering consultant

George D. Greer.... second assistant camera

Carey Griffith.... key grip

Katherine Haber.... production executive

David R. Hardberger.... camera operator: special photographic effects (as David Hardberger)

Alan Harding (I).... special camera technician

Richard Hart (II).... gaffer (as Dick Hart)

Les Healey.... first assistant editor

Jerry Herrin.... costumer supervisor: day crew (uncredited)

Jack Hinkle (II).... film coordinator

Richard E. Hollander.... computer engineer (as Richard Hollander)

Bob E. Horn.... costumer: men (as Bobby E. Horn)

Jeffrey A. Humphreys.... studio utility (uncredited)

Saul Kahan.... publicist

Michael Knutsen.... craft service

James Lapidus.... costumer: men

Ronald Longo.... camera operator: special photographic effects

Linda Matthews.... costumer: women (as Linda A. Matthews)

Tim McHugh.... camera operator: special photographic effects (as Timothy McHugh)

Gregory L. McMurry.... electronic engineer (as Greg McMurray)

Douglas Milsome.... additional photographer (uncredited) (from The Shining, 1980)

Virgil Mirano.... still lab

George Polkinghorne.... cinetechnician

Steven B. Poster.... additional photographer (as Steven Poster)

Ana Maria Quintana.... script supervisor (as Anna Maria Quintana)

Gary Randall (I).... gaffer

Terry Rawlings.... supervising editor

Jasmine Sabu.... horse trainer (final cut) (uncredited)

David Scharf (III).... electron microscope photography

Steve Smith (V).... first assistant camera

Robert C. Thomas (I).... camera operator (as Robert Thomas)

Alvin Tofler.... futurist (uncredited)

Douglas Trumbull.... special photographic effects supervisor

Brian Tufano.... additional photographer

Ian Underwood.... musician: synthesizers (uncredited)

Patrick Van Auken.... key grip

Vangelis.... music arranger

music producer

Stephen Vaughan (I).... still photographer

Steve Warner (I).... production controller

John C. Wash.... animator (as John Wash)

Evans Wetmore.... electronic and mechanical design

Richard Yuricich.... special photographic effects supervisor

R. William Zabala.... assistant editor (as William Zabala)

Sequência do *Esper Machine*

Filmfex, Lodge/Cheesman

Fotografias do microscópio eletrônico

David Scharf

Bibliografia

Bibliografia geral e documentação de suporte, incluindo Internet e meio digital:

A BÍBLIA de Jerusalém. São Paulo: Edições Paulinas, 1973.

ADAM, Peter. *The Arts of the Third Reich*. London: Thames and Hudson, 1992.

ALLEN, L. David. *No Mundo da Ficção Científica*. São Paulo: Summus Editorial, 1974.

ANDREW, Dudley. *Teorias do Cinema: uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.

ANTONELLI, Paola e SCHNEIDER, Romana. "*Metropolis in vitro*", in *Domus*, nº 717, junho 1990.

AREAL, Augusto Cesar B. *Fritz Lang's Metropolis*. www.persocom.com.br/brasilia/metrop_p.htm.

AUGUSTO, Sérgio. "Duas formas diversas de se ver o 'führer'". *Folha de S. Paulo*, 5.7.1984.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

———————. "Pintura & Cinema: P.s., P.s., P.s.". *Imagens*, nº 1, p. 15-17, abr 1994.

——————— e outros. *A Estética do Filme*. Campinas: Papirus, 1995.

AURICH, Rolf, JACOBSEN, Wolfgang, JAHTO, Gabriele (eds.). *Artificial Humans – Manic machines, controlled bodies*. Berlim: Jovis, 2000.

BALOGH, Anna Maria. "A Análise Superficial da Narrativa do Filme *Blade Runner*, de Ridley Scott", in *Significação*, nº 5, junho de 1985, p. 54-85.

——————— e outros. "*Blade Runner*: Caçador de Luzes e de Sombras". *Comunicação e Artes*, 14, p. 121-137, s.d.

BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAUDELAIRE, Charles. *Sobre a Modernidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1981.

BAUMAN, Zygmut. *O Mal-Estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 1997.

BEHR, Shulamith. *Expressionismo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997.

———————."Fragmentos de um Arquipélago". *Imagens*, nº 3, p. 20-27, dez 1994.

BENJAMIM, Andrew E. "At Home with Replicants". *Architectural Design*, nº 64, p. 22-25, London: 1994.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERNARDINI, Aurora Fornoni. *O Futurismo Italiano*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

BETTON, Gérard. *Estética do Cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BILAL, Enki. *A Mulher Enigma*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

———————. "The Leaders Surprise". *Heavy Metal*, jan 1998.

BLADEZONE: www.bladezone.com

BLOOM, Suzane e HILL, Ed. "Dark Wonder". *Artforum International*, nº 10, p. 86-91, 1989.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. *Film Art: An introduction*. New York: McGraw-Hill, 1997.

BRUNEL, Pierre (org.) *Dicionário de Mitos Literários*. Rio de Janeiro: José Olympio/Ed. Unb, 2000.

BRUNO, Giuliana. "Ramble City – Postmodernism and *Blade Runner*". *October*, nº 41, p. 61-74, 1987.

BUCKATMAN, Scott. *Blade Runner*. London: BFI, 1997.

BÜRCH, Noel. *Práxis do Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1969.

CARDINAL, Roger. *O Expressionismo*. Rio de Janeiro: JZE, 1988.

CARNEIRO, André. *Introdução ao estudo da "science fiction"*. São Paulo: Conselho Estadual de Cultura/Comissão de Literatura, 1967.

CASAS, Quim. *Fritz Lang*. Madrid: Cátedra, 1998.

CAVALCANTI, Mariana. "*Metropolis / Matrix* – Da luta de classes ao videogame", in *Cinemais*, nº 23, p. 135-146, maio/junho 2000.

CECHELERO, Vicente. "O Médico e o Monstro: um estranho caso". In: STEVENSON, R.L. *O Médico e o Monstro.* São Paulo: Martins Claret, 2000, p. 11-13.

CHALHUB, Samira. *A Metalinguagem.* São Paulo: Ática, 2001.

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alan. *Dicionário de Símbolos.* Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

CLARKE, Arthur C. Clarke. *Perfil do Futuro.* Petrópolis: Vozes, 1970.

CLARKE, David B. (ed.). *The Cinematic City.* London: Routledge, 1997.

COELHO, Teixeira. *Moderno Pós-Moderno.* Porto Alegre: L&PM, 1986.

COLI, Jorge. "O Fascínio de Frankenstein". *Folha de S. Paulo* 2.6.2002, Mais!, p. 4-11.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo.* Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DESSER, David. "*Blade Runner*: Science Fiction & Transcendence", p. 172-179, s.n.t. (*Academic Search Premier*).

DEUTEULBAUM, Marshall. "Memory/Visual Design: The Remembered Sights of *Blade Runner*", p. 66-72, s.n.t. (*Academic Search Premier*).

DICK, Philip K. *O Caçador de Andróides.* Tradução: Ruy Jungman. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983.

———————. *Minority Report: A Nova Lei.* Rio de Janeiro, Record, 2002.

DOIS, José A. *Função da Arquitetura Moderna.* Rio de Janeiro, Salvat, 1979.

2019 OFF-WORLD (1999). http://scribble.com/uwi/br/off-world.html.

DOLGENOS, Peter. "The Star on C.A. Rotwang's Door". *Journal of Popular Film & Television*, verão 97, vol. 25, p.68, 8p (*Academic Search Premier*).

DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico.* Campinas: Papirus, 1998.

DUNCAN, Alastair. *Art Nouveau.* New York: Thames and Hudson, 1994.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados.* São Paulo: Perspectiva, 2000.

EISENSCHITZ, Bernard. "Fritz Lang s'assied à la table de Goebbels". CAHIERS DU CINÉMA, *100 journées qui ont fait le cinema*, p.46-7, jan 1995.

EISNER, Lotte H. *A Tela Demoníaca - As Influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

———————. *Fritz Lang*. New York: Da Capo, 1986.

ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*. London: BFI, 2000.

EPSTEIN, Isaac. *O Signo*. São Paulo: Ática, 2001.

FEATHERSTONE, Mike e BURROWS, Roger (Eds.). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk – Cultures of Technological Embodiment*, London: SAGE, 1995.

FERKISS, Victor. *O Homem Tecnológico*, Rio de Janeiro: JZE, 1972.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

FIKER, Raul. *Ficção Científica – Ficção, Ciência ou uma Épica da Época?* São Paulo: L&PM, 1985.

FOSTER, Hal (ed.). *The Anti-Aesthetic – Essays on postmodern culture*. Seattle: Bay Press, 1983.

FRAMPTON, Kenneth. *História Crítica da Arquitetura Moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FREUD, Sigmund. *O Mal-Estar na Civilização*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

GEADA, Eduardo. *Cinema e Transfiguração*. Lisboa: Horizonte, 1978.

GERSTEIN, Evelyn. "*Metropolis*: The 1927 Review". *The Nation*, 23.3.1927.

GIACOMANTONIO, Marcello. *Os Meios Audiovisuais*. Lisboa: Edições 70, 1976.

GOSSMAN, Jean-Paul. "*Blade Runner* – A Postmodernist View". *Blade Runner Insight*, www.br-insight.com, 25 de maio de 2001, 4p.

GRANDE ENCICLOPÉDIA LARROUSSE CULTURAL. São Paulo: Nova Cultural, 1998.

GREENBERG, Clement. "Avant-Garde and Kitsch", in *Art and Culture – critical essays*. Boston: Beacon, 1965.

GUBERN, Román. *Cinema Contemporâneo*. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

GUIMARAENS, Dinah e CAVALCANTI, Lauro. *Arquitetura Kitsch - Suburbana e rural*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

GULLAR, Ferreira. *Cidades Inventadas*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

GUNNING, Tom. *The Films of Fritz Lang: Allegories of Vision and Modernity*. London: BFI, 2000.

HARVEY, David. *Condição Pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1998.

HAWKINS, Érika. "Fritz Lang and *Metropolis*: The first science fiction film". *Metropolis Home Page*, jan 1997.

HEAVY Metal. Ano 3, nº 18. São Paulo: Ed. Heavy Metal, s.a.

HR GIGER ARh+. Köln: Taschen, 1991.

HUMPHREYS, Richard. *Futurismo*. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

INFOPEDIA. Future Vision Multimedia Inc., 1995.

INTERNET MOVIE DATABASE. www.imdb.com .

IRVINE, Martin. "The Po-Mo Page: Postmodern, Postmodernism, Postmodernity" (www.georgetown.edu/irvinemj/technoculture/pomo.html).

ISMAEL, J.C. "Lang, o direito de ser pessimista". *O Estado de São Paulo*, 13.9.1986, p. 7.

JACKERMAN, Forrest. *World of Science Fiction*. Los Angeles: General Publishing, 1997.

JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2000.

JONES, Ian. "Policing Memory and Identity". *Cyberspace & Critical Theory*.

KAISER, Georg. *Trilogia Gas: O Coral, Gas I* e *Gas II* (Obs.: fragmento em xerox).

KAPLAN, E. Ann (org.). *O mal-estar no Pós-modernismo*. Rio de Janeiro: JZE, 1993.

———————. *Fritz Lang – A guide to references and resources*. Boston: G.K. Hall & Co., 1981.

KENNEDY, Harlan. "21st Century Nervous Breakdown". *Film Comment*, v18, nº 4, p. 64-68, jul/ago 1992.

KERMAN, Judith B. (ed.). *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Phillip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Bowling Green: Bowling Green State Univ. Popular Press, 1997.

KOCH, Wilfried. *Dicionário dos Estilos Arquitetônicos*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KOTHE, Flávio R. *A Alegoria*. São Paulo: Ática, 1986.

KRACAUER, Sigfried. *De Caligari a Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.

KUHN, Annette (ed.). *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London/New York: Verso Books, 1990.

———————. *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema*. London/New York: Verso Books, 2000.

LAMBERT, Rosemary. *A Arte do Século XX*. São Paulo: Círculo do Livro, 1981.

LARANJEIRA, Adilson. "Para Lang, cinema era emoção". *Folha de S. Paulo*, 4.8.1976.

LEONARD, Peter. *Postmodern Welfare – Reconstructing na emancipatory project*. London: Sage, 1997.

LEVY, Pierre. *O que é o Virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

———————. *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIGHTMAN, Herb A. e PATTERSON, Richard. "Cinematography for *Blade Runner*". *American Cinematographer*, p. 158-160, march 1999.

LOADER, Brian D. (Ed.). *The Governance of Cyberspace*. London: Routledge, 1997.

LONDON, Jack, ANDERSEN, H.C., STEVENSON, R.L. *O Outro: 3 Contos de Sombra*. Rio de Janeiro: Dante, 2002.

LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

———————. *O Pós-Moderno Explicado às Crianças*. Lisboa: Dom Quixote, 1993.

MACHADO, Arlindo. "As Imagens Técnicas: da fotografia à síntese numérica". *Imagens*, nº 3, dez 1994, p. 8-14.

MACKINTOSH, Alastair. *O Simbollismo e o Art Nouveau*. Barcelona: Editorial Labor, 1977.

MACLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

MALONE, John. *O Futuro Ontem e Hoje: de Júlio Verne a Bill Gates*. Rio de Janeiro, Ediouro, 1998.

MARDER, Elissa. "*Blade Runner*'s Moving Still". *Camera Obscura*, nº 27, p. 88-107, set 1991.

MARTINS, Francisco E. Menezes. "Homem, técnica e devir no imaginário *Blade Runner*". *Sessões do Imaginário*, nº 8, Ago 2002. Porto Alegre: Famecos/PUCRS

MATTOS, A . C. Gomes de. *O Outro Lado da Noite: Filme Noir*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

MATTOS, Carlos Alberto. "Filmes alemães previram o aparecimento de Hitler". *O Estado de S. Paulo*, Caderno 2, 28.7.1999, p. D3.

MCCAFFERY, Larry. *Storming the Reality Studio – A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke Univ. Press, 1991.

MCGILLIGAN, Patrick. *Fritz lang: the Nature of the Beast*. New York: St. Martin's Press, 1997.

MENESES, Adélia Bezerra de. "*Blade Runners* somos todos nós". In: *Do Poder da Palavra – Ensaios de Literatura e Psicanálise*. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1995.

MENEZES, Paulo Roberto Arruda de. "Compreender as Imagens: Hipóteses para uma Sociologia das Artes Visuais". *ARTEunesp*, nº 12, p. 23-42, 1996.

———————————. "*Blade Runner* – entre o passado e o futuro". *Tempo Social*, p. 137-156, maio de 1999.

METZ, Christian. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MOEBIUS. "Celestial Venice". *Heavy Metal*, p. 103-111, nov 1992.

————. "The Gold Digger". *Heavy Metal*, nº 11, v XI, p. 108-112, verão 1987.

————. *Major Fatal*. Porto Alegre: L&PM, 1988.

———— e JODOROWSKY. *La Cinquième Essence*. Genève: Les Humanoides Associés.

———————————."In the Heart of the Impregnable Meta-Bunker". *Heavy Metal*, p. 10-17, mar 1990.

MOLES, Abraham. *O Kitsch*. São Paulo: Perspectiva, 1994.

NAZÁRIO, Luiz. *As Sombras Móveis - Atualidades do Cinema Mudo*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

NEUMANN, Dietrich. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel, 1999.

NOVA BARSA CD. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações, 1999.

NOVA ENCICLOPÉDIA BARSA. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações, 1999.

OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópolis - Sensibilidades culturais contemporâneas*. São Paulo: Nobel, 1992.

O MUNDO da Arte: *Arte Moderna*. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações, 1979.

OTERO, Léo Godoy. *Introdução a uma História da Ficção Científica*. São Paulo: Lua Nova, 1987.

PANOFSKY, Erwin. *Arquitetura Gótica e Escolástica*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

PARAIRE, Philippe. *O Cinema de Holywood*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PARENTE, André (org.) *Imagem-Máquina*. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

———————. "A Imagem Virtual, Auto-Referente", in *Imagens*, nº 3, dez 1994, p.15-19.

PATALAS, E. "Fritz Lang: 'première période allemande' au musée du film de Munich" (original do autor).

PÊCHEUX, Michel. *O Discurso - Estrutura ou Acontecimento*. Campinas: Pontes, 2002.

PÉGASO: www.kirjasto.sci.fi

PEIXOTO, Nelson Brissac e OLALQUIAGA, Maria Celeste. "O Futuro do Passado". In: OLIVEIRA, Roberto Cardoso de (*et al.*). *Pós-Modernidade*. Campinas: Editora da Unicamp, 1995.

RAJA, Raffaele. *Arquitetura Pós-Industrial*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

RAMOS, Fernão Pessoa. "Falácias e Deslumbre face à Imagem Digital". *Imagens*, nº 3, p. 28-33, dez 1994.

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

ROBERTS, J.M. *O Livro de Ouro da História do Mundo: da Pré-História à Idade Contemporânea*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

RODRIGUES, Selma Calasans. *O Fantástico*. São Paulo: Ática, 1988.

ROTONDI, César J. "The 1984 Review". *Films in Review*, s.n.t., p. 465-6.

———————. "Fritz Lang: The maker of *Metropolis*". *Films in Review*, s.n.t., p. 468-9.

ROWLEY, Stephen. "The Least Scary Option: *Blade Runner* and the Future City". *Blade Runner Insight* (http://www2.br-insight.com).

RUPPERT, Peter. "*Blade Runner*: The Utopian Dialectics of Science Fiction Films". *Cineaste*, p. 8-13.

RUTSKY, R.L. "The Mediation of Technology and Gender: *Metropolis*, Nazism, Modernism". *New German Critique*, Fall 1993, Issue 60, 17p (*Academic Search Premier*).

SAMMON, Paul M. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: Harper Prism, 1996.

———————. *Ridley Scott – The Making of His Movies*. London: Orion, 1999.

SANTAELLA, Lúcia. "Imagem Pré-Fotográfica-Pós". *Imagens*, nº 3, p. 34-40, dez 1994.

SANTOS, Jair Ferreira dos. *O Que É Pós-Moderno?* São Paulo: Brasiliense, 1998.

SANTOS, Laymert Garcia dos. "O Homem e a Máquina". *Imagens*, nº 3, p. 45-49, dez 1994.

———————. *Ridley Scott - The making of his movies*. London: Orion, 1999.

SCHILING, Voltaire. *O Nazismo*. Porto Alegre: Ed. da UFRS, 1988.

SCHULTE-SASSE, Linda. *Entertaining the Third Reich: Illusions of wholeness in nazi cinema*. London: Duke Univ. Press, 1996.

SEMBACH, Klaus-Jürgen. *Arte Nova – A utopia da reconciliação*. Köln: Taschen, 1993.

SENRA, Stella. "*Metrópolis* examina potência da imagem". *O Estado de S. Paulo*, 29.9.1993, Caderno 2, p. D10.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico*. São Paulo: Cortez Editora, 2000.

SHARRETT, C. "The Urban Apocalypse". *USA Today Magazine*, jan 1992, vol. 120, Issue 2560 (*Academic Search Premier*).

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Porto Alegre: L&PM, 2001.

SILVA, Carlos Eduardo Lins da. "*Blade Runner* – O Caçador de Andróides (1982)". In: LABAKI, Amir (org.). *O Cinema dos Anos 80*. São Paulo, Brasiliense, 1991, p. 47-62.

SILVA, João Guiherme Barone Reis e. "Visões do futuro através do cinema". *Sessões do Imaginário*, nº 7. Porto Alegre: Famecos/PUC-RS, dez 2001.

STEVENSON, R.L. *O Médico e o Monstro*. São Paulo: Martin Claret, 2000.

SUBIRATIS, Eduardo. *Vanguarda, Mídia, Metrópoles*. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

———————. *Da Vanguarda ao Pós-moderno*. São Paulo: Nobel, 1986.

TAVARES, Bráulio. *O Que É Ficção Científica?*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

TAYLOR, Victor E. e WINQUIST, Charles E. (eds.). *Postmodernism – Critical concepts*. Vols. I (*Foundational Essays*), II (*Critical Texts*), III (*Disciplinary Texys: Humanities and Social Sciences*) e IV (*Legal Studies, Psychoanalytic Studies, Visual Arts and Architecture*). London: Routledge, 1998.

TISDALL, Caroline e BOZZOLLA, Angelo. *Futurism*. London: Thames and Hudson, 1977.

TURNER, Graeme. *Cinema como Prática Social*. São Paulo: Summus, 1997.

UTHMANN, Jorg von. "Berlin Between Wars: Myth and Reality", in *Opera News*, vol. 64, p.28, 5p, mai 2000 (*Academic Search Premier*).

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre Análise Fílmica*. Campinas: Papirus, 1994.

VIEIRA, João Luiz. "Lang, linguagem". *Tabu*, nº 36, p. 6-7, abril 1989.

VIZENTINI, Paulo G. Fagundes. *Primeira Guerra Mundial*. Porto Alegre: Ed. da UFRS, 1988.

———————. *Segunda Guerra Mundial*. Porto Alegre: Ed. da UFRS, 1988.

WARD, Graham. "The Secular City and the Christian Corpus". *Cultural Values*, vol. 3, p. 140, 24p, abr 1999 (*Academic Search Premier*).

WARRICK, Patricia. *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*. Cambridge: MIT Press, 1980.

WERNER, Gösta."Fritz Lang and Goebbels: Myths and Facts". In: *Film Quarterly: Forty Years: A selection*. Berkeley: Univ. Of California Press, 1999, p. 494-500.

WILMINGTON, Mike. "The Rain People", p. 17-19, s.n.t.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico - a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

———————— (org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

———————— (org.). *O Cinema no Século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

ZAKAI, Amotz. "The City, Eyes and Christ in *Blade Runner*", in http://www.rit.edu/~aaz5876/bladerun.htm, 4p.

Filmografia

Nos formatos VHS ou DVD

Alien, o Oitavo Passageiro (*Alien*,1979, EUA) dir.: Ridley Scott

Alphaville (*Alphaville*, 1965, FRA) dir.: Jean-Luc Godard

Blade Runner (*Blade Runner*, 1982, EUA) dir.: Ridley Scott

Blade Runner - Versão do Diretor (*Blade Runner - Director's Cut*, 1991, EUA)

Dédalo no Labirinto. Dir.: Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia e César Kieling. Campinas: Unicamp, 2002

Brazil, O Filme (*Brazil*, 1985, EUA) dir.: Terry Gillian

Chuva Negra (*Black Rain*, 1989, EUA) dir.: Ridley Scott

Cidade das Sombras (*Dark City*, 1998, EUA) dir.: Alex Proyas

Corruptos, Os (*The Big Heat*, 1953, EUA) dir.: Fritz Lang

2001, Uma odisséia no Espaço (*2001, A Space Odissey*, 1968, ING) dir.: Stanley Kubrick

Duelistas, Os (*The Duellists*, 1977, ING)

Duna (*Duna*, 19 84, EUA) dir.: David Lynch

Espiões, Os (*Spione*, 1928, ALE) dir.: Fritz Lang

Fuga de Nova York (*Escape from New York*, 1981, EUA) dir.: John Carpenter

Gabinete do Dr. Caligari, O (*Das Kabinet Dr. Caligari*, 1919, ALE) dir.: Robert Wiene

Gattacca - A Experiência Genética (*Gattacca*, 1998) dir.: Andrew Niccol

Gladiador (*Gladiator*, 2000, EUA) dir.: Ridley Scott.

Hannibal (*Idem*, 2001, EUA) dir.: Ridley Scott.

Laranja Mecânica (*A Clockwork Orange*, 1971, ING) dir.: Stanley Kubrick

Lenda, A (*The Legend*, 1985, ING) dir.: Ridley Scott

M, O Vampiro de Düsseldorf (*M*, 1931, ALE) dir.: Fritz Lang

Mabuse, o Jogador (*Mabuse, der Spieler - Ein Bild der Zeit*, 1922, ALE) dir.: Fritz Lang

Mabuse, O Inferno do Crime (*Mabuse, Inferno - Menschen der Zeit*, 1922, ALE) dir.: Fritz Lang

Matrix (*Matrix*, 1999, EUA) Andy e Larry Wachovsky

Meninos do Brasil, Os (*The Boys from Brazil*, 1978, EUA) dir.: Franklin J. Schaffner

Metropolis (*Metropolis*, 1927, ALE) dir.: Fritz Lang

Metropolis – Versão Moroder (*Metropolis – Moroder Version*, 1984, EUA) dir.: Fritz Lang.

1492 - A Conquista do Paraíso (*1492 - Conquest of Paradise*, 1992, EUA/FRA/ESP) dir.: Ridley Scott

Mil Olhos do Dr. Mabuse, Os (*Die Tausend Augen des Dr. Mabuse*, 1960, ALE) dir.: Fritz Lang

Morte Cansada, A (*Der Müde Tod*, 1921, ALE) dir.: Fritz Lang

Nibelungos, Os - A Morte de Sigfried (*Die Nibelungen - Siegfrieds Tod*, 1923-24, ALE) dir.: Fritz Lang

Nibelungos, Os - A Vingança de Kriemhild (*Die Nibelungen - Kriemhilds Rache*, 1923-34, ALE) dir.: Fritz Lang

No Ano de 2020 (*Soylent Green*, 1973, EUA) dir.: Richard Fleischer

Solaris (*Solaris*, 1972, URSS) dir.: Andrei Tarkovsky

Stalker (*Stalker*, 1979, URSS) dir.: Andrei Tarkovsky

Thelma e Louise (*Thelma & Louise*, 1991, EUA) dir.: Ridley Scott

THX 1138 (*THX 1138*, 1971, EUA) dir.: George Lucas

Testamento do Dr. Mabuse, O (*Das Testament des Dr. Mabuse*, 1932, ALE) dir.: Fritz Lang

Tigre de Bengala, O e *Túmulo Hindu, O* (*Der Tiger von Eschnapur* e *Das Indische Grabmal*, 1959, ALE) dir.: Fritz Lang

Triunfo da Vontade, O (Der Triumph des Willens, 1934-5, ALE) dir.: Leni Riefenstahl

Tormenta (*White Squall*, 1996, EUA) dir.: Ridley Scott

Segredos da Eternidade (*Tykhomoon*, 19) dir.: Enki Bilal

Fontes das imagens

Architecture of Urban Design, The
http://www.swifty.com/apase/charlotte/@UD.html

ART HISTORY RESOURCES ON THE WEB:
http://witcombe.sbc.edu/ARTHLinks.html

Art of William Hogarth
http://www.haleysteele.com/hogarth/toc.html

Bladezone: Image Archive:
www.bladezone.com

Caligari
http://www.fffb.de/netscape/caligari.htm

Ennis Brown House, The:
http://www.ennisbrownhouse.org/

Fritz Lang's Metropolis
www.persocom.com.br/brasilia/metrop_p.htm

GIGER.COM - H.R. Giger's official US Site
http://www.giger.com/mainflash.htm

GLYPHS:
http://www.glyphs.com/art/

Internet Movie Database:
www.imdb.com

GRANDE ENCICLOPÉDIA LARROUSSE CULTURAL, vol. XVII, p. 4294, São Paulo: Nova Cultural, 1998

MESTRES DA PINTURA: Tiepolo. São Paulo, Abril Cultural, 1978, ilustração 12.

Metropolis Film Archive, the:
http://www.uow.edu.au/~morgan/Metrop.html

Metropolis Multimedia Archive, the:
http://www.geocities.com/metropolis_multimedia/

NOVA ENCICLOPÉDIA BARSA CD-ROM

Vermeer Clickable Map
http://www.cacr.caltech.edu/~roy/vermeer/thumb.html

Vermeer Paintings
http://www.glyphs.com/art/vermeer/pics.htm

Warner Bros. Studio Facilities
http://wbsf.warnerbros.com/cmp/stages.htm

WebMuseum Hopper, Edward
http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/hopper/

WebMuseum Klimt, Gustav
http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/klimt/

Webshots
www.webshots.com