



EccoS Revista Científica

ISSN: 1517-1949

[eccos@uninove.br](mailto:eccos@uninove.br)

Universidade Nove de Julho

Brasil

Silvério de Almeida, Cleide Rita  
Pós-moderno: um mundo de imagens e sem memória  
EccoS Revista Científica, vol. 1, núm. 1, diciembre, 1999, pp. 25-34  
Universidade Nove de Julho  
São Paulo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71511277004>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

[redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Sistema de Informação Científica  
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

## PÓS-MODERNO: UM MUNDO DE IMAGENS E SEM MEMÓRIA

*Cleide Rita Silvério de Almeida\**

*Estamos portanto no ponto paradoxal em que as massas se recusam ao batismo do social, que é ao mesmo tempo o do sentido e da liberdade.*

JEAN BAUDRILLARD

**RESUMO:** Este trabalho busca refletir sobre a condição humana pós-moderna a partir dos questionamentos suscitados pelos filmes *Blade Runner* e *Muito Além do Jardim*, retratando uma sociedade decaída, esvaziada de história e projetos utópicos e que busca no imediato e na valorização da imagem o seu alicerce.

Os filmes *Blade Runner*<sup>1</sup> e *Muito Além do Jardim*<sup>2</sup> possibilitam uma reflexão aguda sobre a condição humana pós-moderna e uma apreensão das questões do nosso tempo. Embora possamos, numa primeira aproximação, pensar que os dois tenham temáticas diferentes, há sugestivos pontos em comum que permitem traçar um paralelo entre eles.

Em ambos, temos cenários diferentes que evocam a hiper-realidade, a artificialidade dos personagens e das situações em que se envolvem. Através dos dois filmes entramos na sociedade de informação representada enfaticamente pela mídia e pelas novas tecnologias. Num ângulo está Chance, o jardineiro, e sua relação obsessiva com a televisão. Noutro estão os replicantes abrindo confronto com a Tyrell Corporation, que trabalha com engenharia genética.

Chance é um homem socializado por fragmentos de imagens conseguidas através do efeito *zapping*, provocado pelo controle remoto. Não tem história, não tem família, não tem identidade. É um sujeito sem densidade existencial.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Blade Runner*, memória, simulacro, imagem, pós-moderno

\*Doutora em Educação pela USP, Coordenadora de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão do Centro Universitário Nove de Julho e Professora do Departamento de Teologia e Ciências da Religião da PUC-SP.

<sup>1</sup>*Blade Runner* (O Caçador de Andróides), produzido nos EUA sob a direção de Ridley Scott, apresenta duas versões: a primeira é de 1982 e a segunda versão, autorizada pelo diretor, é de 1993. Trata-se de uma adaptação do romance de Philip K. Dick *Do the Androids Dream of Electric Sheep?* – *DADoES*, com trilha sonora de Vangelis. No elenco estão: Harrison Ford, Sean Young, Rutger Hauer, Daryl Hannah, Joanna Cassidy, William Sanderson, Joel Turkei, Edward James Olmos, M. Emmet Walsh, Kimiko Hiroshige, Brion James, Charles Knapp, Robert Okazaki, Morgan Paull, Hy Pyke, James Hong, Kewin Thompson.

<sup>2</sup>*Muito Além do Jardim* (Being There), produzido em 1979, com direção de Hal Ashby, é baseado no livro *O Vidiota* de Jorzy Kosinski. Os atores principais são Peter Sellers, Shirley Mac Laine e Melvyn Douglas.

E  
C  
C  
O  
S  
  
R  
E  
V.  
  
C  
I  
E  
N  
T.

n. 1  
v. 1

dez.  
1999

25

Prefere as imagens da TV à realidade. Aliás, percebe a realidade como mais uma imagem que tenta mudar com o controle-remoto. O personagem trabalha como jardineiro desde criança e mora numa casa em companhia do patrão e de Louise, a empregada. Ele não sabia ler nem escrever e nunca saiu de casa. Ostenta uma aparência elegante porque seu patrão permitia que escolhesse roupas no sótão, que eram sempre de estilo clássico e de muito boa qualidade. Ocupava seu tempo vago primeiro ouvindo rádio e depois só assistindo TV. Com a morte do patrão, chegam os advogados para fechar a casa e dispensar os serviços dos empregados. Obrigado pelas circunstâncias, Chance sai à rua pela primeira vez em toda a sua vida. Ao som de *2001 – Uma Odisséia no Espaço* e carregando uma mala, um guarda-chuva e um controle-remoto ele inicia sua jornada pelo mundo urbano.

Desterritorializado do seu jardim e não compreendendo a realidade ao seu redor, busca refúgio nas imagens da TV, sua companheira de todos os momentos. Enquanto se entretém com a própria imagem, na TV que está numa loja, vai se afastando da calçada e é vitimado por um acidente que vai interferir, de forma decisiva, nos rumos de sua vida. Sua perna é atingida por um carro que estava estacionando. O motorista, acompanhado de Eve, sua patroa, o socorrem e ela sugere levá-lo a um hospital. Neste momento, Chance diz ao motorista que nunca havia andado de automóvel. Dentro do carro, pede para assistir televisão e aceita a bebida que lhe é oferecida, dizendo estar com sede. Eve pergunta seu nome. Por estar engasgado com a bebida, sua resposta ecoa ambígua: sua interlocutora entende que ele se chama Chauncey Jardim e não Chance, o jardineiro.

Em vez de levá-lo a um hospital, ela decide levá-lo para sua casa, uma vez que tem na mansão um hospital montado por causa de seu marido doente. Chegando à casa, é atendido pelo médico, que lhe sugere que fique dois dias em observação. Lá, conhece Benjamin Rand, marido de Eve, um milionário com grande influência política. Através de Ben, conhece o Presidente dos EUA que, aproveitando sua fala sobre jardim, aplica-a como metáfora para explicar os acontecimentos econômicos num pronunciamento pela TV. Esta referência transforma Chance numa celebridade procurada por jornais e programas de entrevistas.

Como Ben está muito doente, a presença de Chance é uma nova companhia que lhe traz alento. As atitudes de Chance são tão diretas e coladas à realidade, que as pessoas acabam resignificando-as em um sentido figurado e atribuindo-lhes uma valoração extremamente positiva.

Ben morre, e enquanto o presidente profere seu último adeus ao amigo, os políticos carregam o caixão e, em sussurros, discutem a sucessão presidencial, propondo Chance como candidato. Este, que acompanha a cerimônia fúnebre, desloca-se em direção ao lago, ajeita um galho de árvore, plantando-o novamente. Em seguida, começa a atravessar o lago, andando sobre as águas. Pára, mergulha o guarda-chuva, enquanto ouvimos a última frase do presidente: “A vida é um estado de espírito”.

Quem é Chance? Não sabemos. O FBI e a CIA também não encontram nenhuma informação sobre seu passado. Sem cartão de crédito, sem conta no banco, sem ficha no médico ou no dentista ele não existe. Não tem registro civil. O que sabemos sobre ele é através de Louise, que se espanta quando o vê num programa de TV e, entre admirada e revoltada, conclui que basta ser branco na América para se conseguir as coisas.

Muito além dos jardins de Chance está Los Angeles em novembro de 2019, cenário de *Blade Runner*. Antecipando as cenas iniciais, a tela se abre com uma introdução explicativa: “No início do século XXI, a Tyrell Corporation criou robôs da série Nexus, virtualmente idênticos aos seres humanos. Eram chamados de replicantes. Os replicantes Nexus 6 eram mais ágeis e fortes e, no mínimo, tão inteligentes quanto os engenheiros genéticos que os criaram. Eles eram usados fora da terra, como escravos, em tarefas perigosas de colonização planetária. Após o motim sangrento de um grupo de Nexus 6, os replicantes foram declarados ilegais – sob pena de morte. Policiais especiais, os *blade runners*, tinham ordens de atirar para matar em qualquer replicante. Não se chamava isto de execução, chamava-se retirada”.

O filme começa com explosões, vista aérea da cidade e veículos cruzando o céu. Um grande olho reflete a cidade. E o olho, órgão que nos permite ver, atravessará todo o filme para marcar uma realidade constituída de imagens. Só o olho pode assistir a um grande espetáculo de neons, névoa e chuva constante, construído num ambiente de cores em que predominam o azul, o vermelho e o dourado. Começamos a conhecer esta cidade de gigantescos arranha-céus em formato piramidal.

Somos introduzidos no interrogatório que o policial Holden faz a Leon Kowalski, que é submetido ao teste Voight – Kampff, “criado para provocar uma resposta emocional”. O *blade runner* Holden é baleado e por isso é preciso chamar

Deckard.

Uma tela de cristal líquido traz a imagem de uma oriental (que reaparecerá outras vezes) e uma voz anuncia que “uma nova vida espera por você nas colônias interplanetárias. A chance de começar de novo numa terra dourada de oportunidades e aventuras”.

Um dragão de néon cospe fogo. E quem vai começar de novo é Deckard que, enquanto comia num fast-food, é abordado por Gaff, que o avisa que Bryant quer lhe falar. O capitão fala com Deckard sobre os replicantes e sua missão, deixando claro que sua única alternativa é aceitar este trabalho. Gaff, que observava a situação, faz o origami de uma galinha para ironizar a ausência de escolha de Deckard ou simbolizar sua fragilidade.

Deckard assiste ao vídeo do teste aplicado em Leon e fica sabendo por Bryant dos outros replicantes. Leon foi ativado em 10 de abril de 2017; Roy Batty, ativado em janeiro de 2016, é o líder e um modelo de combate auto-suficiente; Zhora, ativada em junho de 2016 é, ao mesmo tempo, a bela e a fera; e Pris, ativada em fevereiro de 2016, é um modelo de prazer, típico para clubes militares das colônias. Nesta ocasião, pergunta por que eles se arriscaram a voltar para a terra e o que querem com a Tyrell.

Deckard vai para a Tyrell Corporation testar um Nexus 6. É recebido por Rachael, que o apresenta ao presidente da corporação, Eldon Tyrell. Em conversa com Deckard, Tyrell diz que os replicantes copiam os seres humanos em tudo, menos nas emoções. E completa: “Eles são emocionalmente inexperientes, têm poucos anos para coletar experiências que nós achamos corriqueiras. Fornecendo a eles um passado, criamos um amortecedor para suas emoções e os controlamos melhor”. Eles estão falando de memórias, mas os replicantes são simulacros. Parecem humanos, mas não são, porém, para o artificial parecer real, é preciso dotar-lhes de uma história de vida, implantando memórias artificiais.

Tyrell sugere a Deckard que o teste seja aplicado primeiro em um humano e propõe Rachael, funcionária da empresa. Ela é uma replicante que, ignorando sua condição, pensa ser humana.

Saindo da Tyrell, Deckard revê o vídeo do teste de Leon e vai até o quarto dele procurar pistas para sua investigação. Gaff, que o acompanha, monta o seu segundo origami, o de um homem com ereção, o que nos leva a pensar que, enquanto Deckard organiza sua ação para caçar os andróides, Gaff o observa, emitindo suas

opiniões através de uma simbologia contida nos origamis. O que isto quer dizer? Estará Deckard excitado com a missão ou estará atraído por Rachael?

Deckard encontra fotos em uma gaveta e recolhe na banheira uma pista para ser analisada. Enquanto isso, Roy e Leon visitam o laboratório de olhos de Chew, exercendo sobre ele forte pressão para obter informações. Roy fala: “Em chamas os anjos caíram, trovões ecoando ao redor de suas praias, queimando com os fogos de Orc”. Eles querem informações sobre morfologia, longevidade e datas de ativação. Roy completa: “Chew, se você pudesse ver o que eu já vi com esses seus olhos...”. O chinês diz que quem tem todas as informações é Tyrell e que Sebastian pode fazer com que eles cheguem até ele.

Deckard vai para seu apartamento e encontra Rachael, esperando por ele para saber se é replicante. Ele conta fatos da infância dela, revelando sua verdadeira identidade de replicante. Pris encontra Sebastian, projetista genético da Tyrell, que tem por amigos os brinquedos e mora sozinho no edifício Bradbury.

Voltamos ao apartamento de Deckard que, enquanto ensaia algumas notas musicais no piano, tem recordações com o unicórnio.

Deckard analisa as fotos que encontrou no quarto de Leon e, junto com a pista retirada da banheira, que era uma escama de cobra, chega até Zhora, que apresenta um show com uma cobra artificial que parece verdadeira. Neste mundo de imagens tudo é assim: o falso parece autenticamente verdadeiro e o verdadeiro é um falso tão bem elaborado que a única certeza é a ambigüidade.

Deckard vai até o camarim de Zhora que, desconfiada, o ataca e foge pelas ruas, misturando-se com personagens bizarros. Vestida de maneira extravagante com um casaco de plástico transparente, ela é atingida pelos tiros de Deckard e assim é retirada. Sua morte é um espetáculo que ocorre entre vitrines que ela vai atravessando, enquanto vidros saltam em fragmentos até seu corpo cair no chão. Como Roy dissera anteriormente a Chew: “em chamas os anjos caíram” e Zhora cai sob o fogo do revólver de Deckard.

Leon assiste tudo. Deckard vai beber Tsin Tao, quando vê Rachael ao longe. Vai atrás dela mas é impedido por Leon, que tenta matá-lo e fala, em tom ameaçador: “É doloroso viver com medo, não é?” Quando vai atingir os olhos de Deckard, Leon recebe um tiro de Rachael. A tela de cristal líquido com a oriental ingerindo um comprimido aparece mais uma vez.

No apartamento de Sebastian, Pris se pinta como um guaxinim e descobre

que entre os replicantes e Sebastian há problemas parecidos. Aos 25 anos, ele sofre de envelhecimento precoce e está na Terra porque não passou no exame médico. Roy Batty está com Pris, que fala: “Não somos computadores, Sebastian. Somos seres vivos. Penso, Sebastian, logo existo”. O cogito cartesiano é lembrado para afirmar a existência e conferir identidade. Não sou real, mas sou racional.

Enfrentando um jogo de xadrez e o olhar de uma falsa coruja, Roy entra com Sebastian no apartamento de Tyrell:

Tyrell – “Estou surpreso por não ter me procurado antes”.

Roy – “Não é fácil encarar o próprio criador”.

T – “E o que deseja dele?”

R – “O criador pode consertar a criação?”

T – “Gostaria de ser modificado?”

R – “Pensei em algo um pouco mais radical”.

T – “Qual seria o problema?”

R – “Morte”.

T – “Morte? Temo que esteja um pouco fora de minha alçada, eu...”

R – “Eu quero mais vida, canalha!”

T – “Os fatos da vida. Fazer alterações na evolução de um sistema orgânico é fatal. Um código genético não pode ser alterado depois de estabelecido”.

R – “Por que não?”

T – “Porque no segundo dia de incubação quaisquer células que tenham sofrido mutações de reversão, dão origem a colônias reversas, como ratos abandonando o navio. Aí o navio afunda”.

R – “E se usar a combinação EMS?”

T – “Já tentamos. O etil-metanosulfato é um potente agente alcalinizante e mutagênico. Ele criou um vírus tão letal que a cobaia morreu na hora”.

R – “Então uma proteína que bloqueia as funções celulares”.

T – “Não impediria a duplicação, mas duplicaria o ácido ribonucleico. O novo DNA levaria as mutações e você teria um vírus de novo. Mas, claro, esta discussão é acadêmica. Você foi feito o melhor possível”.

R – “Mas não para durar”.

T – “A luz que brilha o dobro arde a metade do tempo, e você ardeu com muito brilho, Roy. Olhe para você. Você é o filho pródigo. É um ser fenomenal”.

R – “Eu fiz... coisas questionáveis”.

T – “E também coisas extraordinárias. Comemore o tempo que tem!”

R – “Nada que impeça você de ir para o céu da biomecânica”.

Com a mão no rosto de Tyrell, Roy beija-lhe a face e o esmaga sob o olhar da coruja e do choro de Sebastian, que também morre.

Deckard vai até o apartamento de Sebastian onde Pris o aguarda, misturada entre os bonecos para confundi-lo. Deckard a descobre, imóvel, e enquanto retira o véu que a envolve, ela o golpeia fortemente. Ele atira e ela morre com gestos frenéticos. Roy chega, vê Pris morta e tem início sua luta final com Deckard. Roy uiva como um lobo, enquanto a chuva cai de forma intensa e a perseguição entre os dois oponentes acontece em direção ao topo do edifício. Roy sabe e sente que seu fim está próximo. Simboliza esta situação, retirando um prego e cravando-o na mão, antecipando, num gesto de crucificação, a consciência da sua morte.

Deckard pula de um prédio a outro. Quando escorrega, é salvo por Roy que, olhando profundamente nos seus olhos, lhe diz: “Uma experiência e tanto viver com medo, não é? Ser um escravo é assim. Eu vi coisas que vocês nunca acreditariam. Naves de ataque em chamas perto da borda de Orion. Vi a luz do farol cintilar no escuro da Comporta de Tannhäuser. Todos estes momentos se perderão no tempo como lágrimas na chuva. Hora de morrer”.

Roy solta a pomba branca que segurava na mão, enquanto Deckard observa o fim de Roy. Este momento silencioso, de profundo questionamento sobre o sentido da vida, é bruscamente interrompido pela voz de Gaff dizendo a Deckard: “Fez um serviço de homem! Acho que para você acabou, não? Pena que ela não vá viver! Mas, afinal, quem vive?”

Deckard procura Rachael, vai embora com ela e, quando ela está indo para o elevador, amassa um origami no chão. Deckard pega o origami do unicórnio. Como Gaff sabia do unicórnio? Será Deckard um replicante? E Deckard se lembra da frase de Gaff: “Pena que ela não vá viver! Mas, afinal, quem vive?”.

E nesta vida itinerante por múltiplos cenários de nossos personagens, emerge uma questão de fundo que é a da memória.

Chance é um fantoche das oscilações do presente. Os replicantes têm uma memória implantada, recordando acontecimentos vividos por outra pessoa. A lembrança de Chance é fugidia. Ele lembra do pedreiro que ergueu o muro, mas isto é uma recordação desconectada, que não se articula com a sua história de vida para construir uma leitura significativa. Este esvaziamento da memória apresenta-



nos um homem sem interioridade e sem emoções. E, se com Chance ocorre um esvaziamento, com os replicantes há um preenchimento do vazio da história que só simula uma temporalidade que nunca existiu. É uma cronologia compreendida tão somente enquanto sucessão, sem significado (Kairós). O presente não estabelece vínculos com o passado. Para os replicantes, isto é muito forte, mesmo porque a duração de vida foi claramente definida em quatro anos a partir da data de ativação. E mesmo que Roy deseje mais vida, não há possibilidade de introduzir alterações no seu código genético.

A memória de Deckard também levanta interpretações dúbias. É um humano ou um replicante? E aqui temos outro ponto em comum nos dois filmes que são as dúvidas quanto à consistência dos personagens principais. Não sabemos quem é Chance e nem quem é Deckard. Os dois podem ser uma coisa como também podem ser outra. É a indefinição. Não é a transformação vinculada a um projeto. É a ambigüidade como condição. Ao mesmo tempo, é possível constatar que isso ocorre numa sociedade em que os ideais políticos desmoronaram. Não há espaço para a antítese porque ela se dissolveu em inúmeros fragmentos. Não há sujeito histórico, pois o sujeito está desconstruído.

No filme *Muito Além do Jardim*, em duas ocasiões, uma quando chegam os advogados para fechar a casa e outra quando do atropelamento, é perguntado a Chance se ele vai apresentar alguma queixa. Não, ele não reclama, não clama, não se altera. Ele copia, imita e repete. Do outro lado, os replicantes apresentam uma grande reivindicação, mas já estavam programados para morrer. Sem enraizamento e sem história, essas próteses de humano vivem a provisoriidade num universo sem transcendência.

A questão social é trazida nas duas histórias, sendo muito mais perversa em *Blade Runner*. Chance, Deckard, Leon, Zhora, Pris e Roy são todos trabalhadores. Os replicantes são escravos que executam tarefas de alta periculosidade. Uma escravidão que, mesmo adquirindo consciência de si, não se liberta, porque neste contexto quem soluciona a questão social é a engenharia genética. Escravos sem nenhuma possibilidade de alforria. Se até o século XX a classe trabalhadora pôde discutir seus direitos, no século XXI ela foi eliminada junto com qualquer esperança de organização. Deckard é coagido a fazer seu trabalho. Chance trabalhou desde criança sem registro e sem direitos. Nenhum deles recebe tratamento profissional. Na verdade, estamos falando de uma relação de poder que se estabelece entre a

criatura e seu criador. O poder político e financeiro de Benjamin Rand criou Chance e o poder da Tyrell Corporation criou os replicantes. Mas, estranha ironia, esses dois poderosos criadores são humanos, não são imortais, por isso morrem. Ben estava doente e Eldon Tyrell é morto por sua criação.

O replicante, simulacro de humano, mata o criador que não pode propiciar-lhe mais vida. Chance, que parece ser humano, não demonstra nenhum sentimento de afeto com a morte de seu criador. Onde estamos? Num mundo invertido?

Não, estamos num mundo de imagens que se adaptam à realidade. O que permeia estes contextos não são símbolos e significados, mas a eficácia das simulações e dos modelos pré-programados. Os sentimentos que sempre desempenharam um papel importante na construção do humano entram neste cenário neutralizados junto com os valores que lhes serviam de sustentação, já que o que importa não são os artefatos culturalmente construídos, mas midiaticamente montados. Neste mundo secularizado, que endeusa as tecnologias de informação e comunicação, a morte também é esvaziada de significado. A morte de Ben Rand é ocasião para instrumentalizar a discussão sobre a sucessão presidencial e possibilitar a Chance uma vida estável. Este foi obrigado a deixar a casa que vivia desde pequeno por ocasião da morte do velho, seu patrão. Com o prenúncio da morte de Ben, sua preocupação é saber se Eve vai fechar a casa; mas o que ele não percebe é que, com as duas mortes, ele ganhou vida. Ao sair de casa pela primeira vez, quando lhe acontece o acidente que o leva até Ben, e com a morte deste, ele se torna candidato potencial para as próximas eleições presidenciais. Morre um empresário que ajuda a subir ao poder da maior potência mundial um Vidiota sem história e sem cultura. Não será este mesmo o significado da morte de Ben? Não só uma morte física, mas a morte de um determinado projeto de sociedade que será substituído por tudo que Chance representa: a força e o poder da imagem. Tanto é que, no final do filme, Chance caminha sobre as águas do lago. Se ele fosse um ser humano com peso, papel social e projetos ele afundaria, mas como não existe, como é apenas uma representação, ele flutua. O guarda-chuva submerge porque tem um significado, mas Chance não. É uma imagem que oscila, assim como as dezenas de imagens que ele próprio assistiu ao longo do filme.

Em *Muito Além do Jardim*, a imagem representada pela televisão percorre o filme do começo ao fim; em *Blade Runner*, o elemento recorrente é o olho. O olho aparece na abertura do filme; o teste Voight-Kampff é um exame na retina; Chew,

o fabricante de olhos, reconhece os olhos de Roy Batty; em momentos importantes do filme, Roy refere-se a sua experiência de vida a partir de tudo que viu com seus olhos; quando Leon vai tentar matar Deckard, o faz pelos olhos; e, finalmente, Roy mata Tyrell, que usa óculos de lentes muito grossas, pelos olhos.

Chance se nos apresenta como um humano que se torna uma imagem. Os replicantes são robôs que adquirem sentimentos, reações e reivindicações humanas. Deckard, o caçador de replicantes, planta uma dúvida visceral sobre sua identidade.

Mundo de seres que são outra coisa diversa daquilo que aparentam ser. E aquilo que aparentam ser se modifica. Jogo entre essência e aparência, virtual e real, falso e verdadeiro. A realidade é uma irrealdade espetacular de sujeitos desconstruídos e sem subjetividade. Na falta da consistência, um implante. É o deslocamento do humano em um mundo sem energias utópicas, sem memória, mas que cultua a imagem.

KEY WORDS: Blade Runner, memory, simulacrum, image, post-modern

ABSTRACT: This essay looks into a reflexion on the human condition in post-mo-

E  
C  
C  
O  
S

R  
E  
V.

C  
I  
E  
N  
T.

n. 1  
v. 1

dez.  
1999

34