

## BLADE RUNNER, TOTAL RECALL E MINORITY REPORT: CINEMA DISTÓPICO E CYBERPUNK DE PHILIP K. DICK

Adriana Amaral\*

O autor norte-americano de ficção-científica Philip K. Dick (1928-1982) morreu pobre e praticamente desconhecido, tendo sequer assistido à estréia de *Blade Runner* nas telas de cinema. No entanto, a redescoberta da importância de seus escritos aconteceu principalmente nos anos 80, tendo florescido a partir da repercussão das adaptações cinematográficas de seus textos em filmes. Este artigo pretende mesclar o olhar da cibercultura sobre a estética cinematográfica de três filmes baseados em suas obras: *Blade Runner* — o caçador de andróides<sup>1</sup> (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982), *O Vingador do Futuro*<sup>2</sup> (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) e *Minority Report* — a nova lei<sup>3</sup> (*Minority Report*, Steven Spielberg, 2002) e, a partir de seus elementos distópicos, problematizar as questões relativas à narrativa do gênero FC.

Destacamos que essas três obras cinematográficas, independentemente de seu valor artístico e comercial, marcam estética e fenomenologicamente as respectivas épocas a que pertencem (anos 80, 90 e 00), seja através da produção de efeitos especiais, do figurino, da trilha sonora, etc, cada vez mais disseminados pelo

---

*Após a sua morte, as obras de K. Dick tornam-se objeto de culto entre os fãs de Ficção Científica*

---

cyberpunk como uma visão de mundo norteadora, mas ao mesmo tempo não perdendo a atemporalidade, a temática da maquinização dos seres humanos e da perda da individualidade frente às tecnologias que já estava presente no autor.

A escolha dos filmes também aconteceu de forma que, por pertencerem a três décadas distintas entre o final do século XX e o início do século XXI podem indicar algumas rupturas, descontinuidades, cortes e transformações no próprio conceito de cyberpunk, a partir de uma perspectiva genealógica de estudo. Daí a importância de uma análise que leve em



*Minority Report*

consideração essa relação, incluindo aqui a tônica do pessimismo em relação à tecnologia, ao futuro e ao próprio ser humano, cerne dos textos de Dick. Para Roberts (2000), os textos de PKD detalham a interação da humanidade com a mercadoria fetichizada da sociedade de consumo, desconfiando do poder fascinante das coisas,

dos objetos enquanto signos.

Após a sua morte, as obras de K. Dick tornam-se objeto de culto entre os fãs de FC e de pesquisa nos meios acadêmicos, principalmente pela atualidade das temáticas: paranóia em relação ao uso da tecnologia pelo Estado, dissolução das distinções entre humanos e andróides, futuro sombrio e distópico, entre outras. Em tempos de sociedade de rede, excesso de informações, próteses de silicone, clonagens e o progressivo esvaziamento da figura do ser humano, os personagens quase esquizofrênicos e comuns de Philip K. Dick<sup>4</sup> parecem-nos cada vez mais familiares.

Embora existam muitas diferenças entre as conceituações do que seja FC<sup>5</sup>, ela se apresenta como um gênero relacionado à questão das diferentes utopias (e/ou distopias) das sociedades, no qual há “uma dupla dimensão dos tempos, ao mesmo tempo destrutiva e criativa” (Thomas, 1988), sendo que ela funciona como um revelador do tempo presente e não como uma simples predição do futuro<sup>6</sup>. Para Thomas (1988), a utopia

fica à frente de toda a produção de imaginário, sendo composta por uma combinação de fatores de tipos sociológicos, tais quais: a não adaptação à sociedade atual, a angústia diante do devir, entre outros. Segundo o autor, a FC constitui em suas narrativas, a mitologia do mundo moderno. Tradicionalmente conceituadas como oposições ao melhor dos mundos proposto pela utopia, as distopias são a faceta obscura do pensamento tecnológico e aparecem com muita frequência na FC.

Nesse momento, nos interessa o estabelecimento da “coerência interna do conjunto da narrativa” (Aumont, 1995). Para isso, é preciso analisar tanto as leis do gênero no qual os filmes estão inseridos, quanto a época histórica em que foram produzidos, estabelecendo, assim, uma relação entre a estética da chamada New Wave of FC e a estética cyberpunk, sendo essa influenciada pela primeira.

A maior das obras de PKD foi produzida entre fins dos anos 50 e metade dos anos 60, durante o período classificado pelos teóricos do gênero, como New Wave. A NW é caracterizada pela efervescência cultural dos anos 60, com sua experimentação de drogas e o rock n’roll tomando



*Blade Runner*

estavam mais preocupados com um pensamento tecnológico em relação à existência humana através de suas narrativas do que com foguetes ou viagens espaciais. Os heróis da NW possuem um perfil de herói solitário, paranóico e angustiado por questões existenciais. O pessimismo em relação às fronteiras da realidade, assim como as relações de poder e os elementos tidos como constitutivos do ser humano reaparecem, na forma de estórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia e inseridas no cotidiano. Na NW,

a questão da imortalidade é retomada a partir de uma angústia existencial que permeia as personagens em suas relações com a sociedade, as instituições, com a tecnologia e com os outros indivíduos. A NW foi um movimento extremamente criativo, entretanto, só tendo sido redescoberto e valorizado apenas na década de 80 pelas mãos dos escritores cyberpunks, que veio em seu rastro.

O movimento cyberpunk surge a partir desse legado, através de um grupo de escritores (William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Bruce Sterling) decididos a retomarem as experimentações na linguagem e nas temáticas. Bruce Sterling ([1984] 1991) define o cyberpunk como um produto definitivo do anos 80, embora suas raízes estejam calcadas na FC moderna popular, tanto da época dourada, mas mais profundamente da New Wave, e na cultura pop dos anos 80, seja o rock, a arte performática, a cultura hacker, e todas as manifestações underground de arte. Dentro dessa concepção de mistura homem/máquina enquanto algo apavorante, causadora de horror e espanto, o cyberpunk apresenta-se como parte desse aparato de engenharia do ser humano maquínico, como um eu eletrônico, um devir máquina que será a próxima etapa do processo de digitalização.

McCarron (1995) apresenta a interação humana e mecânica como indissociável e conflituosa, todavia central na narrativa cyberpunk. Essa mesma narrativa, segundo ele, questiona as hierarquias humanas propondo uma diminuição e, quase um borrão, nas diferenças entre animais, humanos, andróides, entre outros.

---

*(...) os textos de Philip K. Dick detalham a interação da humanidade com a mercadoria fetichizada da sociedade de consumo, desconfiando do poder fascinante das coisas, dos objetos enquanto signos*

---

conta das rádios e TVs do mundo todo. Assim, surgem novos escritores de FC influenciados por essa atmosfera. Esse grupo de autores promoveu uma profunda experimentação de estilo, tendo incorporando as gírias das ruas em sua linguagem, além de uma profunda impregnação de descrições de sexo e violência.

O estilo da NW contemplava uma tentativa de aproximação com o indivíduo, pois os autores

Ele cita como exemplo desse questionamento hierárquico, o filme *Blade Runner*, de 1982, originado do livro *Do androids dream of electric sheep?*, publicado em 1968 por Philip K. Dick.

Forest Pyle ([1993], 2001) também fala das especulações a respeito das fronteiras que separam os humanos dos não-humanos nos filmes, trazendo atenção aos corpos em transformação e ao tom e premissa distópicos de películas, como *Blade Runner* e *Total Recall*. Para ele, o cinema tem uma maneira de deixar a imagem de certas faces e corpos permanentemente inscritos em nossas memórias, seja pela capacidade de confrontar os espectadores com tais corpos, seja pelos efeitos (especiais ou quaisquer outros) das imagens projetadas. Essa inscrição dos corpos em nosso imaginário é concebida como um elemento estético dentro da narrativa, tanto remetendo-nos ao gênero de FC como um todo, quanto aos seus subgêneros, como a

NW e o cyberpunk.

É importante destacar que os três principais filmes baseados em K. Dick - *Blade Runner*, *Vingador do Futuro* e *Minority Report* - foram feitos a partir da década de 80, ou seja, estão dentro do contexto da visão de mundo cyberpunk, provocando assim um efeito estético no

espectador que faz com que a obra de K. Dick seja desenhada imageticamente como cyberpunk, ou como uma espécie de predecessor desse subgênero. Nos três filmes, temos um fio condutor entre as narrativas: a questão da memória e da construção da identidade através de suportes tecnológicos. Seja pelo implante de memórias e dos artefatos que lhe conferem uma suposta "veracidade" como a fotografia, utilizada em *Blade Runner*, os souvernirs de viagem utilizados em *Total Recall* e os vídeos/hologramas gravados de *Minority Report*.

McCarron (1995) destaca questão da identidade/existência e o fim da memória privada como tópicos centrais na obra de Philip K. Dick e nas obras cyberpunks como um todo. Em *Blade Runner* há amostras dos possíveis distúrbios causados pelo implante de memórias, a partir da figura da andróide Rachel Rosen<sup>7</sup>, logo após a

aplicação do teste Voigt-kampf — que determina quem é humano quem é andróide — pelo caçador de andróides Rick Deckard. *Total Recall* lida com o implante de memórias em um ser humano e em *Minority Report* temos as memórias dos pré-cognitivos como memória coletiva da sociedade.

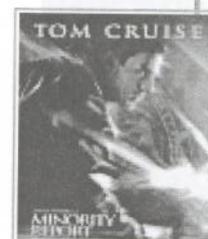
Um outro ponto em comum entre os três filmes está no cerne da própria intriga, pertencendo aos códigos narrativos, como nos fala Aumont (1995). No arquétipo do herói identifica-se uma semelhança com o padrão narrativo do gênero policial *noir*. Esse gênero tem como isotopia básica um detetive em busca da verdade. O herói vê-se envolvido em uma trama de intrigas e desconfianças, que pode inclusive incriminá-lo, e as personagens femininas podem estar envolvidas na própria emboscada. Além disso, os filmes tratam sempre de uma procura pela própria identidade do personagem principal, que nunca sabe quem realmente é.

Bukatman (1993) afirma que a FC repetidamente narra o novo sujeito, apontando para uma profunda reorganização da sociedade e da cultura. Segundo ele, a superação da condição humana e os triunfos da razão tecnológica são temas recorrentes no gênero e aparecem com insistência nos conflitos

existenciais dos três protagonistas: Deckard, Quaid e Anderton, todos apresentam-se não como heróis inabaláveis, mas como cidadãos comuns, sujeitos do mundo contemporâneo, que procuram respostas para sua própria condição, através da tecnologia, representada pelos andróides em *Blade Runner*, as provas dos sonhos em *Total Recall* e o sistema pré-crime em *Minority Report*.

A questão da personagem tentando fugir de um possível complô contra ele está presente durante todos os filmes em diversas situações. A desconfiança acompanha os protagonistas e aparecem marcas que nos lembram que o personagem não pode confiar em ninguém, que ele tem de descobrir porque está envolvido naquele quebra-cabeça, em uma tensão que beira a paranóia. Essa paranóia faz parte do sujeito contemporâneo em relação ao seu modo de ser no mundo. Sempre questionando sobre sua

*(...) o cinema tem uma maneira de deixar a imagem de certas faces e corpos permanentemente inscritos em nossas memórias, seja pela capacidade de confrontar os espectadores com tais corpos, seja pelos efeitos (especiais ou quaisquer outros) das imagens projetadas*



identidade, o herói kdictiano está envolvido numa rede de intrigas permanente e cabe ao espectador desvendá-la. A estética noir e sombria dos cenários urbanos nos remete a diferentes filmes, como, por exemplo, os de Humphrey Bogart, que permeiam o imaginário do espectador.

A relação ambígua — de encantamento e decepção com a máquina — por parte do homem, também aparece com frequência. E o final tende a fazer um resgate de uma sociedade pré-tecnológica, em uma espécie de fuga de caráter nostálgico, como no final de *Blade Runner*, em que Deckard e Rachel vão embora e aparece uma estrada ensolarada, o de *Total Recall*, em que após a liberação do oxigênio aparece um céu azul, e o de *Minority Report*, no qual Anderton e sua esposa descansam em uma casa de campo, aparentemente longe da tecnologia. Essa nostalgia constitui um dos grandes motes constitutivos da FC enquanto gênero literário.

O personagem atormentado em busca de respostas, tentando desvendar um quebra-cabeças de sua própria identidade e o confronto homem-máquina são pontos centrais da obra de PKD e, de certa forma, também são as estruturas narrativas da FC enquanto gênero, que reaparecem na estética cyberpunk, através dos filmes. Talvez por lidar com tais questões, essenciais ao gênero, Philip K. Dick tenha sido legitimado via película como predecessor de uma estética que é, ao mesmo tempo, diferente e similar às estéticas anteriores: *o tech-noir*. Uma outra questão que fica



*Total Recall*

clara é a do hibridismo da FC com outros gêneros e que faz com que os três filmes estejam ao mesmo tempo na fronteira entre FC, policial, aventura, suspense e utilizem elementos de horror. A estética do *tech-noir* também está vinculada à questão da distopia. De acordo com o site Exploring Dystopia<sup>8</sup>, os elementos constituintes dessa estética são a chuva permanente no asfalto,

sombras simbólicas, ações que se concentram na noite, ambientes escuros que enfatizam a mensagem, não sendo um mero pano de fundo.

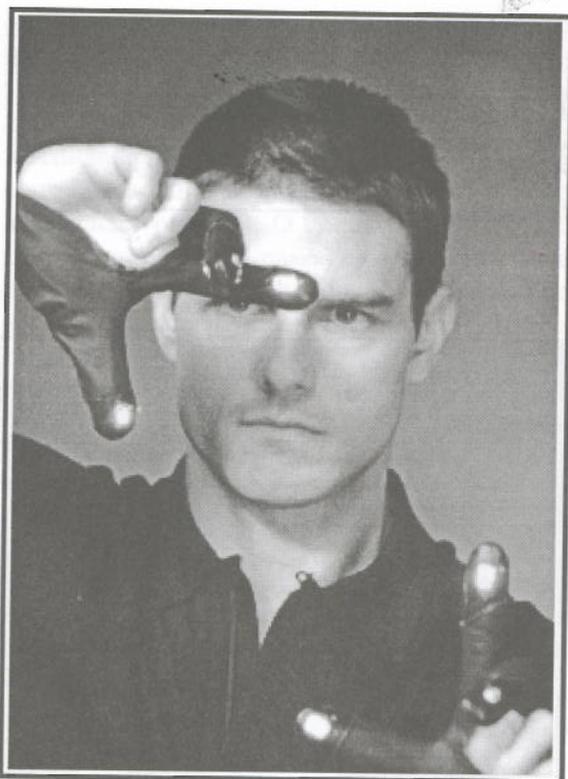
As distopias tech noir são consideradas como um híbrido entre a FC de alta tecnologia e os filmes policiais noir, e são difíceis de ser demarcadas. Os exemplos citados são *Blade Runner*, entre outros. *Minority Report* e *Total Recall* também podem entrar nessa categoria distópica, na qual há uma intrínseca relação com o cyberpunk:



*Minority Report*

Tech noir is related to **cyberpunk** and often labeled as such, but tech noir dystopias usually have more psychological and existential depth. The atmosphere is more mesmerising, threatening, gloomy and melancholic than in average cyberpunk and the approach on technology, urbanisation and environment is much more complex. The spectacular contexts in tech noir dystopias are mainly backgrounds for intellectual experiments, in most cases extremely innovative and imaginative. (Exploring dystopias, 2003)

Por fim, podemos finalizar nossa breve problematização do gênero da FC e de seus códigos narrativos apresentados através das adaptações cinematográficas das obras de Philip K. Dick, repensando a ficção-científica como “um local onde um número de práticas discursivas super-determinadas e questões culturais estão mais claramente explicadas e manifestadas, principalmente via estratégias narrativas e imagens tecno-surreais” (Bukatman, 1993). Tais imagens e estratégias são, nas telas de cinema, ao mesmo tempo abertas e complexas, apresentando ao espectador um autor como K. Dick, tanto como um representante do período da New Wave quanto como um predecessor da estética cyberpunk.



Minority Report?

## NOTAS

\* Jornalista e Doutoranda em Comunicação Social pelo PPGCOM/PUCRS. Email: adriamaral@yahoo.com

<sup>1</sup> Baseado na novela *Do androids dream of electric sheep?*, de 1968.

<sup>2</sup> Baseado no conto *Podemos recordar para você, por um preço razoável* (*We can remember for you, wholesale*), de 1966.

<sup>3</sup> Baseado na short-story *Minority Report – a nova lei* de 1956.

<sup>4</sup> Uma lista bastante extensa de todas as teses e dissertações sobre o autor e sua obra pode ser encontrada no site oficial [www.philipkdick.com](http://www.philipkdick.com). Há pesquisas defendidas principalmente nos Estados Unidos. Países europeus como a Inglaterra, França, Itália e outros também já apresentam uma tradição nos estudos sobre a literatura de Dick. No entanto, não foi encontrada sequer uma tese ou dissertação sobre suas obras ou temáticas no Brasil, daí portanto a importância de resgatá-lo, a partir dessa leitura do cyberpunk, no contexto acadêmico brasileiro, ampliando possibilidades de estudo tanto na área da comunicação como da literatura e do cinema.

<sup>5</sup> Para uma discussão mais aprofundada do tema, que não cabe a esse artigo, ver Thomas (1988), Asimov (1984), McCaffery (1991), Bukatman (1993), Roberts (2000), Dyens (2001), entre outros.

<sup>6</sup> Apesar de o futuro parecer ser a temática central da FC, na verdade, ele aparece como uma metáfora do presente. O presenteísmo dá a tônica das histórias, seja através de uma crítica, seja através de paródias. Conforme Roberts (2000), o gênero de FC como um todo não é futurístico, nem profético, mas sim nostálgico e diz mais a respeito da sociedade do tempo em que foi escrito (o tempo presente), do que sobre as possibilidades de visão de futuro.

<sup>7</sup> Hayles (1999) utiliza como categoria de análise da obra de Dick os *tropos* da mulher esquizóide e da garota de cabelos pretos. Ambos remetem à vida pessoal do escritor que teve nas figuras femininas da mãe, da irmã gêmea que faleceu e das inúmeras mulheres (todas de cabelos negros) com quem casou um modelo que varia entre as garotas apáticas e incapazes de desenvolver a afetividade até às mulheres afetuosas, uma sucessão de mulheres morenas que são ao mesmo tempo diferentes e as mesmas. Tais elementos repetem-se ao longo da ficção de Dick e estão interligados de forma a definir o humano e, conseqüentemente, o real. A autora vai além e afirma que a construção dos andróides e dos personagens masculinos em sua subjetividade se dá a partir da fascinação ao redor das personagens femininas (que muitas vezes são esquizóides ou andróides, muitas vezes sendo ambas).

<sup>8</sup> Exploring Dystopias, [www.dystopias.tk](http://www.dystopias.tk), 20-11-2003.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, JACQUES. *A estética do filme*. São Paulo: Papius, 1995.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction*. 4 ed. Durham: Duke University Press, 1998.

McCARRON, Kevin. *Corpses, Animals, Machines and Mannequins: the body and cyberpunk*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage, 1996.

PYLE, Forest. *Making cyborgs, making humans: of the terminators and blade runners*. In: BELL, David, KENNEDY, Bárbara M. *The cybercultures reader*. New York: Routledge, 2000.

ROBERTS, ADAM. *Science Fiction*. London: Routledge, 2000.

STERLING, Bruce. *Preface from Mirrorshades*. In: McCaffery, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, [1988] 1991.

THOMAS, Louis Vincent. *Anthropologie des obsessions*. Paris: L'Harmattan, 1988.

Sites:

EXPLORING DYSTOPIAS, site, [www.dystopias.tk](http://www.dystopias.tk), 20-11-2003, acessado em 15/04/2004.

Philip K. Dick – Official Site – [www.philipkdick.com](http://www.philipkdick.com)