

Memória, história e representações: acreditam os *replicantes* em suas reminiscências?*

WEBER ABRAHÃO JR**

Resumo

Este artigo tem por objetivo estabelecer um diálogo entre os temas da “memória, história e representação”, e dois produtos culturais específicos: o livro *Androides sonham com ovelhas elétricas?* de Philip Kindred Dick e o filme *Blade Runner, O Caçador de Androides*, adaptação cinematográfica do livro. A trama, embora distinta em diversos pontos das obras, permite um exercício reflexivo, necessário especialmente à formação do professor-pesquisador. Da mesma forma, considerando-se as próprias reminiscências do autor, o artigo cumpre, também, a função de narrativa, pois permeado por uma memória afetiva das obras analisadas, constituindo-se, ao mesmo tempo, em atividade didática a serviço da formação do professor-pesquisador.

Palavras-chave: Professor pesquisador; *Blade Runner*; memória afetiva.

Abstract

This article aims to establish a dialogue between the themes of "memory, history and representation", and two specific cultural products: the book *androids dream of electric sheep?* Philip Kindred Dick and the film *Blade Runner, The Hunter of Androids*, film adaptation of the book. The plot, though different in different parts of the works, allows a reflective exercise, especially necessary to the formation of the teacher-researcher. Similarly, considering the own reminiscences of the author, the article meets also the narrative function as permeated by an affective memory of the works analyzed, constituting at the same time, in didactic activity in the service of formation teacher-researcher.

Key words: Research teacher; *Blade Runner*; affective memory.

*Este artigo é o resultado da confluência de leituras realizadas no Mestrado Profissional em História, na Universidade Federal de Goiás, Regional Catalão. Foi produzido a título de conclusão da disciplina *Imaginários e Narrativas no Ensino de História*, dentro da linha de pesquisa *Cultura, Linguagem e Ensino de História*.



** **WEBER ABRAHÃO JR** é mestrando em História na UFG, Regional Catalão; professor do Ensino Médio na rede privada do estado de Minas Gerais.



I – Introdução

Blade Runner, *O Caçador de Androides*, é um filme clássico.

Produção norte-americana, dirigida por Ridley Scott em 1982¹, originou-se da adaptação cinematográfica do livro de Philip Kindred Dick, *Androides sonham com ovelhas elétricas?* de 1968.

¹ O diretor Ridley Scott, britânico e egresso da publicidade, tinha com *Blade Runner* a responsabilidade de produzir um novo *blockbuster*, depois do enorme sucesso de *Alien*, de 1979.

À época de sua exibição, ensejou uma série de debates acerca de uma temática cara à História: a *memória*. Não por acaso. Ambientado num futuro pós apocalíptico, no qual a memória exerce um papel fundamental na diferenciação entre humanos e androides, *Blade Runner* dialogava com seu próprio tempo. Se por um lado remetia ao confronto da Guerra Fria, apontando para um futuro bem pouco promissor, por outro, tangenciava abordagens do passado com base em relatos de

memórias, dissonantes da chamada “história oficial”².

Do ponto de vista da memória do autor, o filme também possui seus significados. Se enraíza em memórias afetivas da juventude, reportando ao primeiro contato com a obra de Philip K. Dick (PKD). Ao mesmo tempo, foi objeto de estudo na Graduação em História, através da disciplina de Antropologia Cultural, compartilhado em conversas de botequim, assistido no cinema, na faculdade e depois em casa, em VHS e em DVD.

Passados mais de trinta anos, *Blade Runner* permanece intrigante e passível de reflexões. Neste artigo, a partir de referenciais teóricos vinculados à *memória*, à *história* e às *representações*, pretende-se empreender a analítica deste filme icônico, *representativo* de uma época e de uma determinada visão de mundo, cotejando-o com o livro que lhe deu origem. Se no início da década de 1980, não foi possível confrontar livro e filme, pois era difícil o acesso à obra literária traduzida para o português, hoje, a rede mundial de computadores e seu acervo praticamente infinito (também) de *bagulhos*³, altera drasticamente as possibilidades. Através da *internet*, o autor pode ter acesso às três versões disponibilizadas pelos produtores do filme, compradas em sítio de livraria

² Insere-se neste contexto a eclosão da chamada “História Oral” construída com base em relatos de memória. É deste período a reflexão em torno do “direito de memória”, articulada às memórias das vítimas do stalinismo e à memória de grupos minoritários face à memória social/global. Sobre o tema consultar os trabalhos de Michael Pollak (1989); Catroga (2001) e Bentivoglio (2014).

³ A expressão está sendo empregada no sentido dado por Dick (2014): todo tipo de coisa inútil, que se acumula, como se pudesse se “reproduzir sozinha”, como caixas de fósforos vazias, embalagens de chiclete, correspondências sem importância. Atualmente, em tempos de internet, postagens maniqueístas nas redes sociais.

virtual, bem como as duas traduções do livro: uma, “oficial”, publicada em 2014 e agora em terceira reimpressão; e outra, “oficiosa”, disponível na *web*, à distância de um *clic*, para todos e quaisquer interessados.

Dentro do aporte teórico eleito⁴, é importante ressaltar a leitura sobre o *tempo*, apresentada por Pierre Nora (2010). Ao se debruçar sobre a temática dos *lugares de memória*, este autor observa que o tempo, hoje acelerado, é o tempo de um mundo cada vez mais democratizado, massificado e mediatizado. Nesse mundo, porém, a memória foi erradicada em nome de uma história ditatorial, imposta como modernidade convulsiva. Assim, na medida em que reconhecemos esse cenário como *nosso*, no qual estamos inseridos historicamente, do ponto de vista metodológico cabe perguntar: o que teriam a nos dizer sobre esse processo, o cinema e a literatura de ficção científica⁵?

Para contribuir com aquela reflexão, elegeu-se para análise a versão definitiva do filme *Blade Runner*, a “edição do diretor”⁶, e duas versões do livro

⁴ No que diz respeito à temática da *memória*, além dos autores citados na nota 1, este artigo dialoga com as leituras de Halbwachs apresentadas por Schimdt e Mahfoud (1993) e Weber e Pereira (2010). Quanto ao tema das *representações*, espousa-se a discussão apresentada por Chartier (1990), ao entender a cultura como uma produção coletiva que se dá a partir da relação, dialética, entre práticas e *representações* e, ainda, a leitura apresentada por Sá (1995).

⁵ Ronaldo Bressane, tradutor do livro *Andróides sonham com ovelhas elétricas*, de Philip K. Dick, base para o roteiro do filme, entende que o livro está mais para o *realismo fantástico* do que para “ficção científica”. A expressão pode ser entendida como uma incapacidade do leitor para definir se o que ocorre na narrativa é real ou não.

⁶ A versão do filme analisada, chamada de “*director’s cut*”, ou “versão do diretor”, foi lançada apenas em 1998. Nesta e nas demais

Androides sonham com ovelhas elétricas? disponíveis em português e publicadas no Brasil. Assim, o exercício mnemônico de fazer eclodir as recordações da primeira vez em que o autor assistiu ao filme, _ aliado às possibilidades reflexivas, oferecidas pelo Mestrado, e pelo acesso às novas versões gráficas e cinematográficas_ tornou possível um encontro hermenêutico com a obra: a experiência do tempo humano, vivido pela consciência da imprevisibilidade do processo histórico (Cf. Rüsen, 2010).

A proposta do artigo se articula às atividades do professor, em perspectiva pesquisadora. Ora, a análise de produtos culturais como produções literárias e cinematográficas, insere-se no referencial da História Cultural, pois o professor de história incorpora novas e diferentes linguagens, uma vez que estas permeiam as lutas sociais, das quais ele também é sujeito. Pensando-se desta forma, permite-se, não apenas o alargamento da noção de sujeito e de fato histórico, mas uma postura interdisciplinar, prerrogativa necessária também ao professor de história.

Por outro lado, é importante lembrar que as diversas linguagens inseridas no mercado, permeadas por diferentes formas de ver e viver o mundo expressam memórias e identidades, constituindo parte da realidade social. Em última instância, fazem parte de “*representações* que, vinculadas às imagens mentais e a esquemas interiorizados, incorporam categorias que traduzem posições e interesses sociais” (CHARTIER, 1990).

Isso constitui, é claro, desafios para o professor de história, pois ele precisa ir além do texto oficial, antigamente

“dado”. Para tanto, requer-se dele a busca de conhecimentos que possibilitem essas discussões. Dito de outra forma: que o capacitem a construir sua prática a partir de questionamentos. *Por que* as representações são construídas de uma maneira e não de outra? E ir além: *o que está representado nas diferentes linguagens disponíveis?*

Se estes questionamentos podem ser feitos ao texto escrito, inclusive textos literários e jornalísticos, o mesmo se aplica a outras linguagens. Na linguagem visual dos pintores, às pinceladas e à percepção do gesto do artista, correspondem conteúdos historicamente contextualizados: o tema, os símbolos, a técnica utilizada, a luz, a noção de espaço, o estilo, etc. As fotografias, como representações do real e em suas várias formas - fotojornalismo, retratos pessoais, paisagens, fotogramas, etc., - correspondem à leituras e interpretações particulares da realidade, as quais, por sua vez, podem resultar de diferentes situações, instantâneas ou posadas. Bem como de tipos de iluminação, planos, enquadramentos, angulações e, ainda, tipificações de foco ou fundo: quem ou o que aparece na imagem.

Raciocínio idêntico deve ser aplicado ao filme. O processo de desvelamento da realidade histórica, que deu origem a esse produto cultural, enriquece-se com o questionamento “interno” do produto. Dentre uma série de outros elementos, coloca-se à linguagem fílmica indagações acerca dos gêneros e suas problematizações; a difusão e a recepção; o tema e o enredo; os personagens e os símbolos presentes... (Cf. SILVA; FONSECA, 2007). Sob esse viés metodológico, o filme deixa de ser acessório ilustrativo no processo de ensino aprendizagem em história, para se converter em poderosa ferramenta de reflexão.

É claro que este procedimento exige do professor uma postura interdisciplinar, o que pressupõe o diálogo com conhecimentos vizinhos. É este diálogo que o instrumentaliza para extrair dos bens culturais a matéria-prima necessária para a produção do seu conhecimento específico (Cf. VIEIRA, et. al., 1998).

Sob esse ponto de vista, a pesquisa ganha *centralidade* no ensino e o professor, em perspectiva política, torna-se sujeito problematizador, reflexivo, crítico, transgressor, posto que a pesquisa é estratégia de formação crítica dos sujeitos. Além de transmissor técnico de conteúdo, o professor passa a produzir conhecimento, se “reinventando” como professor criador, autor, produtor de saberes e práticas educativas, atuando na prática histórica, formando competências para a vida. Permitindo ao aluno adquirir a *competência narrativa da consciência histórica*. Porque, afinal, a competência de orientação temporal no presente, mediante a memória consciente, é resultado de um processo, em uma formação nele fundada e num modo próprio de aprendizado.

II - Uma leitura do filme *Blade Runner* em diálogo com o livro *Androides sonham com ovelhas elétricas*?

Memória e Hominização

Em um futuro não muito distante, 1992 no livro e 2019 no filme, a humanidade está em fuga para outros planetas. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas*? o mundo foi vítima de uma guerra atômica, a *Guerra Mundial Terminus*. O confronto dizimou praticamente toda a vida animal e gerou humanos “*especiais*”, com reduzida capacidade intelectual, mas com habilidades mentais latentes como telepatia e ressuscitação. Nesse cenário, porém, estes humanos são proibidos de seguir a leva migratória para outros

planetas. Já os poucos humanos “*normais*” que ficaram, não têm interesse ou recursos para fugir do planeta esvaziado e devastado, onde se acumulam toneladas de poeira e entulho, frutos da guerra nuclear⁷.

Embora o clima apocalíptico se repita no filme, este, ao contrário, não menciona nenhum conflito mundial. Além disso, apresenta cenas em grandes planos, preenchidas por edifícios altos e com todas as luzes acesas, sugerindo plena habitação. Aparentemente, só os subúrbios estão esvaziados de gente. O cenário se completa com a chuva, cuja intenção parece ser liquefazer um anoitecer eterno, abafado, emoldurando um sol raquítico que teima em brilhar no horizonte.

A trama do livro desdobra-se em pelo menos três aspectos de maior relevância para a reflexão proposta neste artigo:

1) O Mercerismo.

Trata-se de uma espécie de culto religioso, sem templo nem pastores. Através de um dispositivo denominado “*caixa de empatia*”, milhões de seres humanos compartilham o sofrimento de Wilbur Mercer, um velhinho que caminha tropeçadamente para o alto de uma montanha, enquanto é apedrejado no caminho.

Os praticantes do Mercerismo estão instalados em suas casas, apartamentos ou qualquer lugar no qual exista suprimento de energia elétrica e conexão a uma rede computacional pré-internet. A ritualística requer, apenas, que os praticantes se acoplem à máquina, apertando dois manetes, enquanto acompanham a ascensão do velhinho por uma espécie de tela de televisão.

⁷ E sua expressão mais definitiva, o *bagulho*, na tradução de Ronaldo Bressane.

Conectadas simultaneamente, milhões de pessoas são capazes de se comunicar, experimentar a subida e sentir, literalmente, as pedras atiradas na figura de Mercer, o “uno tornado múltiplo”. Observe-se que o compartilhar é da *experiência* e, por isso, *também da memória*. Assim, vivenciar sucessivas vezes o sofrimento de Mercer, ou seja, na infinita repetição da escalada, é produzir uma experiência empática, mediada e imediata, resultando na produção de uma memória coletiva instantânea.

2) Os replicantes

Com a destruição quase completa da vida animal, um campo da engenharia genética especializou-se em criar animais de todos os gêneros, classes e espécies: de simples moscas a cavalos de raça, passando por ovelhas. Os animais disponíveis vão dos modelos mais simples, chamados *elétricos*, aos mais sofisticados, cujo reconhecimento da artificialidade só se daria por uma grande aproximação sensorial.

O sonho de todo pequeno burguês é possuir um animal de verdade, não um sintético. Possuir um animal elétrico, ou seja, artificial, representa desprestígio social. Rick Deckard, um policial especializado em eliminar andróides que se passam por humanos, possuiu uma ovelha elétrica, mas quer, agora, desesperadamente, adquirir um animal de “verdade”, mesmo que seja um bode.

Todavia, o desenvolvimento tecnológico também criou cópias humanas: *andros*, no livro, ou *replicantes*, no filme. “Quase-homens e mulheres”, foram criados para a escravidão neste planeta e nas colônias. O filme sugere uma evolução nas capacidades físicas e intelectuais dos *dispositivos*, e certa trava de segurança: para evitar o aprendizado de emoções, têm o restrito tempo de vida

de quatro anos após a *ativação*⁸. Assim, o que distingue, em primeiro plano, os *andros/replicantes* dos humanos é a *incapacidade de sentir empatia*. Isto é, de identificar-se com o outro, o diverso. Mas, também, com as possibilidades do humano neles mesmos. Porém, nesse mundo estéril e moribundo, só é possível o vínculo dos seres humanos com os *outros seres humanos* através da “*caixa de empatia*” ...⁹

3) O confronto entre humanos e replicantes

A fuga dos *andros* de última geração, denominada Nexus 6, justifica a sua perseguição e eliminação, “*retirement*”, por membros da força policial. Os “caçadores de cabeças”, no livro; ou *blade runners*, no filme, são policiais treinados na identificação desses mecanismos¹⁰. A preocupação das autoridades é evitar que os *andros* se misturem e se tornem indistinguíveis em meio aos humanos, tornando impossível a sua eliminação. Mais que isso: abrindo um precedente para novas fugas. O objetivo é o controle social, por óbvio. Afinal, onde terminaria o humano, e onde começaria o replicante? Uma

⁸ Replicantes não “nascem”, no sentido biológico do termo. São ativados após o processo de construção fisiológica. Também não se reproduzem.

⁹ A certa altura do livro, um personagem se questiona: quem é Wilbur Mercer? E conclui: Mercer não é um ser humano, mas uma entidade arquetípica vinda das estrelas, superposto sobre nossa cultura por um gabarito cósmico. Um jeito sofisticado de contornar a metafísica divina...

¹⁰ O subtítulo em português, “Caçador de Andróides” contraria a intenção dos roteiristas do filme, que usam o termo replicante para sugerir aos espectadores uma maior proximidade, uma maior empatia com os personagens não humanos da trama. Afinal, *androide* remete a *robô*, a máquina metálica com movimentos mecânicos, desumanos. *Replicantes* são cópias que buscam se aproximar do original o máximo possível.

indistinação intolerável, se os papéis sociais de ambos estão bem delineados.

Destarte, o confronto entre humanos e *andros/replicantes* levanta a questão que ecoa pelas obras, tanto no livro quanto nas diversas versões cinematográficas, inclusive na cena clímax dos filmes: o confronto final entre o policial Deckard, interpretado por Harrison Ford e o líder dos replicantes, Roy, personagem de Rutger Hauer. A cena é emblemática, sintetiza todo o mote da trama e, de resto, de toda a obra do diretor Ridley Scott: *o que é tornar-se humano?*

A pergunta formulada por Roy e que emoldura a questão, é crucial: *quanto tempo de vida eu tenho?* Ora, o que o replicante deseja saber é tão somente o que angustia a todos nós, *humanos*: um sentido cronológico para o estar vivo. Porque o estar vivo pressupõe a construção de uma identidade, compartilhada como memória e como história.

A Sequência Esper

Uma das sequências mais significativas do filme, pois carregada de simbolismo e representações, é aquela em que o policial Deckard, em busca de pistas, analisa uma fotografia, encontrada no quarto de hotel onde se hospedou um dos replicantes.

Ela é conhecida como “Sequência Esper”, em referência ao nome do mecanismo que *digitaliza e desdobra* uma imagem, ou seja: que desdobra uma superfície em quase infinitas possibilidades de desvelamento tridimensional.

Deckard esquadrinha a foto. É um instantâneo de um quarto de hotel. Em primeiro plano, uma cama com uma

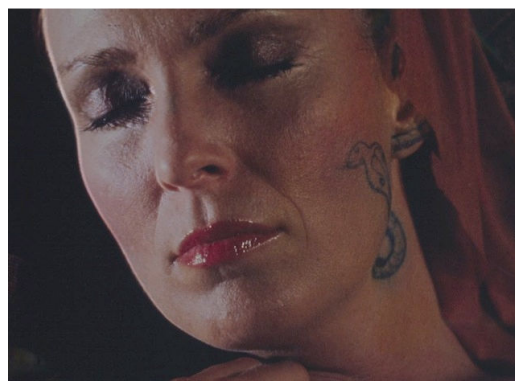
camisa jogada sobre o lençol. Em segundo plano, um braço musculoso, masculino. Em terceiro plano, no centro da foto, um espelho circular e, aparentemente, convexo.

Deckard opera a máquina por comandos de voz. Através destes, ela executa tarefas como recuar, centralizar, ampliar, fazer panorâmica, mudar o ângulo de visão. Estes movimentos se dão a partir de trilhas que a máquina demarca pelo escaneamento/esquadrinhamento da imagem.

É possível analisar a “sequência Esper”, observando detidamente seis imagens-chave da sequência, recriadas por Matt Wallin, realizador cinematográfico e especialista em efeitos especiais (WALLIN, 2011).

Na primeira imagem, um close da máquina, rastreando o espelho que fica no terceiro plano da imagem original. Na segunda, a fotografia sobre a qual Deckard trabalha: um instantâneo, no qual se veem roupas espalhadas, uma pessoa sentada em uma cadeira, quase de costas; móveis antigos de madeira, lustres empoeirados.

Mas, nosso olhar é conduzido para o terceiro plano da fotografia, onde há um espelho redondo em moldura de madeira, desfocado. A terceira imagem traz o espelho para o primeiro plano. Depois deste movimento, já é possível perceber um abajur bloqueando parte dos elementos refletidos. A quarta imagem nos permite verificar que o espelho é convexo, como uma calota de automóvel. Mas, também, como um grande olho sem pálpebras, eternamente aberto e de prontidão para olhar. E, se ele olha, quando registrado pela fotografia, também permite desvelar o que viu...



Fotografias tratadas na “Sequência Esper”. *Blade Runner*. (Fonte: WALLIN, 2011).

Assim, depois de frenéticos cortes longitudinais, feitos pela “máquina Esper,” sob o comando de Deckard, uma mulher se desvela no fundo desse olho-espelho. É outra replicante, Zhora, que faz shows com uma cobra artificial albina em um clube noturno. Ela dorme candidamente em um sofá.

A construção da sequência é primorosa. De uma perspectiva intertextual, dialoga

intensamente com a fotografia, a pintura e, ainda, com o próprio cinema.

Impossível não remetê-la ao filme *Blow-Up*, produção ítalo-americana, dirigida por Michelangelo Antonioni em 1966. A obra coloca em tela uma investigação sobre os limites técnicos da linguagem fotográfica. Note-se, aliás, que a expressão “Blow up” é explorada no duplo sentido de *explodir* e de *ampliar* a imagem. A trama é

construída em torno da busca pela nitidez fotográfica, pelo personagem Thomas, interpretado por David Hemmings. Ele amplia a fotografia e expande as imagens ao limite da abstração, pois chega à sua matriz: os pontos que a constroem, os *pixels*. Desta forma, nada de objetivo e racional se obtém, sendo impossível compartilhar um sentido unívoco da imagem formada.

A “sequência Esper” também dialoga com a pintura renascentista. Mais especificamente com a tela “*O casal*

Arnolfini”, de Jan Van Eyck, do início do século XV. Retratando um casal burguês, é uma das primeiras obras de tema não hagiográfico do final do Medievo. Neste quadro, a presença do espelho no fundo da pintura revela a intenção do pintor: refletir-se, em ação, mas também oferecer uma projeção invertida da cena retratada. Aqui, a partir de uma projeção inédita para a época, de perspectiva de ponto único na construção da imagem, a intenção era “assinar” a pintura, conduzindo o olhar do leitor para o fundo e o centro da tela.



O casal Arnolfini, de Jan Van Eyck, 1434 (Fonte: HISTÓRIA da Arte e Cia, 2015)

Em *Blade Runner*, porém, o espelho capturado pela fotografia, em princípio mais um objeto num quarto de hotel entulhado, torna-se a chave da investigação de Deckard. No filme, o espelho desvela, em *desfolhamento*, o que deveria permanecer oculto: uma replicante descansando em um sofá. A reconstrução da informação dependeu de um mecanismo que desdobrou e

fatiou a imagem, deslizando seus sentidos possíveis e, ao mesmo tempo, conduzindo o olhar do espectador por um passeio: por trilhas arbitrariamente definidas pelo personagem de Harrison Ford...!

III - Lendo o livro e o filme a partir de reflexões conceituais

Cabe observar, em primeiro lugar, o campo semântico denominado *representações sociais*.

Como forma de conhecimento, socialmente elaborada e partilhada, as representações estabelecem uma visão prática que, por sua vez, concorrem para a construção de uma realidade comum a um conjunto social. Para Sá (1995), elas se vinculam a um circuito de significados para além de si, pois articulam-se em uma *comunidade discursiva*, como por exemplo, as categorias de *símbolo* e *ideologia*, com toda a sua carga polissêmica.

Sob este ponto de vista, tanto *Androides sonham com ovelhas elétricas?* quanto *Blade Runner*, projetam-se como *representações*, as quais, por sua vez, traduzem *uma visão do mundo* no qual os dois produtos culturais foram concebidos. Em ambos os casos trata-se de significar a realidade a partir de uma ótica pessimista, pois interpreta o mundo tecnológico como decadente e encara a ciência e seus produtos de forma apocalíptica. De certa forma atualiza o tema desenvolvido em 1818 por Mary Shelley no seu *“Frankenstein, ou o Moderno Prometeu”* (SHELLEY, 2002).

Livro e filme entendem a tecnologia sob duplo prisma. Se por um lado, ela possui uma carga de positividade através de *gadgets* excitantes, capazes de permitir a ilusão do controle sobre o mundo e seus objetos, como a *“Esper machine”*; ou uma experiência de “ascese religiosa”, como a *“caixa de empatia”*, por outro lado é, também, *aterrorizante*, pois abre a possibilidade da manipulação genética antropomórfica.

Considerando-se a leitura apresentada por Roger Chartier (1990), entende-se que as *representações* vinculam-se às imagens mentais e a esquemas interiorizados, incorporando categorias que traduzem posições e interesses de *grupos*. Embora parte da consciência é, igualmente, constitutiva da realidade social. Nesta, pode se manifestar como o “ausente” ou a “exibição de uma presença”, ao tentar reconstruir o que já foi.

O ausente torna-se presente por *substituição imagética*, material ou simbólica. É reconstruído, *em memória*, através de configurações intelectuais múltiplas, pelas quais a realidade é contraditoriamente construída. Conforme esta leitura pode-se entender as representações *também* como construções narrativas, figuras retóricas, *memória* e ficção. Imagens com energia própria, que ensejam dizer que *o mundo e o passado são o que dizem que são*.

É sob este ângulo que se interpreta a insistência do filme em apresentar, a todo instante, olhos e olhares, desde sua cena inicial, quando um olho humano preenche toda a tela, em referência ao olhar como primeiro registro de memória. Da mesma forma, se interpreta o *“Mercerismo”*, a religião institucionalizada, sem templo nem pastores. Para os humanos conectados, a *caixa de empatia* representa a possibilidade de compartilhar a memória coletiva de forma instantânea. Este movimento, assumido dentro da ficção, remete à leitura de Maurice Halbwachs acerca da memória individual e coletiva:

Para que nossa memória se beneficie da dos outros, não basta que eles nos tragam seus testemunhos: é preciso também que ela não tenha deixado de concordar com suas memórias e

que haja suficientes pontos de contato entre ela e as outras para que a lembrança que os outros nos trazem possa ser reconstruída sobre uma base comum (Apud. POLLAK, 1989, p.3-4).

Não obstante, se a memória coletiva é uma representação social por excelência, ela pressupõe a existência de um conjunto de valores referenciados e vivenciados socialmente: capazes de produzir vida social consistente. É desta forma que é produzida, em cada indivíduo, uma consciência diferente da consciência individual; capaz de criar um sentimento de *pertencimento* ao grupo, influenciando as percepções e comportamentos dos indivíduos em coletividade.

Face a esta interpretação da memória, fica a questão: *como os andros poderiam representar um passado que não foi vivenciado?* Afinal, suas memórias são artificios, recordações alheias implantadas no momento de sua *ativação*. Os depositários dessas “recordações” são uma espécie de “lugares de memória” (Cf. NORA, 1993): as *fotografias*.

As fotografias que os *replicantes* ciosamente carregam são sempre instantâneos. Referentes às memórias de terceiros, humanos, mas também produzidas por eles mesmos, como aquela que permite a descoberta, ou desvelamento, de uma *replicante* no reverso técnico da “sequência Esper”. Por que, então, portar fotografias, ou melhor, fotografias instantâneas? Uma resposta possível pode ser o mesmo *senso de urgência* da geração das *selfies*, tornadas operação comzinha nos tempos de telefones celulares com câmeras fotográficas.

Ora, memórias são instantâneas e evanescentes. Não se fixam em uma narrativa a não ser pela impressão, seja

no papel ou na tela. Esta singularidade reporta, por si, à discussão empreendida por Paul Ricoeur (2007), ao anelar representação, memória e esquecimento: a representação é a dialética entre *remissão*, *ausência* e *visibilidade*. Sendo assim, memórias nada mais são do que representações, pois a lembrança se dá como uma imagem do que foi antes visto, ouvido, vivido...

As fotografias que os *replicantes* carregam são, pois, narrativas mnemônicas de seres humanos, mas que, construídas em outro contexto, tornam-se mera ficção.

É claro que nos processos de recriação do passado, como *memória* ou como *história*, as narrativas também são ficcionais. No entanto, em se tratando da ficção de *Blade Runner*, o intervalo entre *ativação* e *desativação* dos *replicantes*, de apenas quatro anos, não lhes permitiria construir, ou mesmo reconstruir experiências coletivas. Assim, a *História* também os distingue dos humanos. Além da incapacidade de estabelecer laços de empatia entre si e com os humanos, os *andros* não seriam capazes de registro histórico de suas experiências no mundo, mas apenas de memórias, suas ou implantadas. Não podendo construir a experiência histórica, genuinamente humana, a experiência dos replicantes... se perde. Como “lágrimas na chuva”, o monólogo final de Roy, momentos antes de morrer:

Eu vi coisas que vocês não imaginariam. Naves de ataque ardendo no ombro de Órion. Eu vi raios-c brilharem na escuridão próximos ao Portão de Tannhäuser. Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer. (BLADE RUNNER, 1982).

IV – Algumas conclusões

O exercício narrativo aqui pretendido como reflexão, enceta um arco de reminiscências de mais de três décadas. Projeta lugares de afeto, lembranças acolhidas em fragmentos e descontinuidades. Mas, como todo produto cultural, desenvolve-se em ressignificação. Por este motivo, quando filme e livro, marcantes da experiência de vida do autor, são colocados novamente em tela, uma série de outras possibilidades significativas se abrem. Se por um lado, permitem reinterpretar à luz de novas reflexões teórico-metodológicas, por outro, também contribuem para enriquecer a prática pedagógica do professor, se vistos sob uma perspectiva pesquisadora. Isto é possível, é claro, devido à dinamicidade da cultura e dos bens culturais que ela engendra. Afinal, como lembrou Clifford Geertz em *A Interpretação das culturas* (1989), os comportamentos humanos são ações simbólicas, dotadas de sentido e de significado. E, o autor acrescenta: localizados no tempo e no espaço.

Blade Runner, e o livro que lhe deu origem, possuem, obviamente, a sua historicidade. São “datados”. Mas, as suas “significâncias” são tão dinâmicas quanto o processo histórico que os origina como produto de cultura: permite voltar os olhos ao passado e reformular as questões que lhe foram postas. Esta é, sem dúvida, uma prerrogativa do “humano”. E, em se tratando, especificamente deste bem cultural, é, ainda, inerente ao “clássico”, pois está sempre prenhe... de *atualidade*.

Referências

- BENTIVOGLIO, Júlio César. Os pontos cegos da história: a produção e o direito ao esquecimento no Brasil – breves notas para uma discussão. **OPIS**, Catalão-GO, v. 14, n. 2, p. 378-395 - jul./dez. 2014.
- BLADE Runner, O Caçador de Andróides (versão original do diretor). Direção: Ridley Scott. Warner, 1991, 116 minutos. NTSC, colorido. Título original: Balde Runner. The Director's Cut.
- BLOW-UP. Direção: Michelangelo Antonioni. Metro Goldwin Mayer, 1966, 111 minutos. Colorido.
- CATROGA, Fernando. **Memória, história e historiografia**. Coimbra: Quarteto, 2001.
- CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: Difel, 1990.
- DICK, Philip K. **Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?** São Paulo: Aleph, 2014, 3ª reimpressão, 269 p., tradução de Ronaldo Bressane.
- _____. **O Caçador de Andróides**. S.d., 131 p. Disponível em https://tecnos.cienciassociais.ufg.br/up/410/o/O_Caçador_de_Andróides_-_Philip_K_Dick-1_c%C3%B3pia.pdf. Acesso em 10/12/2015.
- HISTÓRIA da Arte e Cia. **Renascimento Nórdico**. Disponível em: http://prosalunos.blogspot.com.br/2015_05_06_archive.html. Postado em 2015. Acesso em 12/05/2016.
- NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. In: **Projeto História**, São Paulo, v. 10, p. 7-28, dez. 1993. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/12101/8763>. Acesso em 04/01/2016.
- POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. In: **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 3-15, 1989.
- RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Unicamp, 2007.
- RÜSEN, Jörn. **História viva. Teoria da História III: formas e funções do conhecimento histórico**. Trad. de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Ed. UnB, 1ª reimpressão, 2010.
- SÁ, Celso Pereira de. Representações Sociais: o conceito e o estado atual da teoria. In: Mary Jane P. Spink (org.). **O conhecimento no**

cotidiano: as representações sociais na perspectiva da psicologia social/ São Paulo: Brasiliense, 1995, p. 19-45.

SCHIMDT, Maria Luísa Sandoval; MAHFOUD, Miguel. Halbwachs: Memória Coletiva e Experiência. In: **Revista de Psicologia USP**. São Paulo, 4(1/2), págs. 285-298, 1993. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/psicousp/article/download/34481/37219>. Acesso em 11/12/2015

SHELLEY, Mary Wollstonecraft. **Frankenstein**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

VIEIRA, Maria do Pilar de Araújo; PEIXOTO, Maria do Rosário da Cunha; KHOURY, Yara Maria Aun. **A Pesquisa em História**. SP: Ática, 80 p. 4 ed., Coleção Princípios, 1998.

WALLIN, Matt. <http://mattwallin.com/mattwallincom/2011/9/24/esper-machine-blade-runner-1982.html>. Publicação na Web: 2011.

Recebido em 2016-01-05
Publicado em 2016-06-15