

Cibercultura e Cinema: Revisitando a cidade-paradoxo em *BladeRunner*

Cibercultura y Cine: Revisitando la ciudad – paradoja en *BladeRunner*

Cyberculture and Film: Revisiting the paradox - city in *Blade Runner*

Luís Miguel Oliveira de Barros Cardosoⁱ

Palavras chave:

Cibercultura

Cinema

BladeRunner

Resumo:

No universo da Cibercultura, assume lugar de relevo semiótico e significativo, em articulação com a pós-modernidade e a correlata visão do espaço da cidade como distopia, o cinema e, em particular, *BladeRunner*, de Ridley Scott. Revisitamos *BladeRunner*, viajando pelo círculo significativo de *Alien* e *Prometheus*, em busca da cidade-paradoxo e do jogo eterno da descoberta do “Eu” e da identidade, do “outro”, da criação e do criador.

Resumen:

En el universo de la cibercultura, se produce un destaque semiótico y significativo, en conjunto con la posmodernidad y la vista relacionados con el espacio en la ciudad como distopía, y, en particular, la película *Blade Runner*, de Ridley Scott. Nosotros revisamos *Blade Runner*, viajando por el círculo importante de *Alien* y *Prometheus*, en busca de la ciudad - paradoja y el juego eterno del descubrimiento del "yo" y de identidad, el "otro", la creación y el creador.

Palabras clave:

Cibercultura

Cinema

Blade Runner

Keywords:

Cuberculture

Film

Blade Runner

Abstract:

In the universe of cyberculture, takes place a semiotic and significant value, in conjunction with post-modernity and the related view of space in the city as dystopia, the film and, in particular, *Blade Runner*, directed by Ridley Scott. We revisit *Blade Runner*, traveling the significant circle of *Alien* and *Prometheus*, in search of the paradox-city and the eternal game of the discovery of the "I" and identity, the 'other', the creation and the creator.

Cibercultura e Cinema: Revisitando a cidade-paradoxo em *BladeRunner*

1. Da Cibercultura ao Cinema

A Cibercultura enquanto espaço de cruzamentos e permutas intersemióticas permite diálogos e simbioses que se entrelaçam em teias significativas de multiplicidade e polimorfia. O Cinema tem constituído um eixo do edifício arquitetónico da Cibercultura, plasmando pontos de contato entre (re)criação do espaço e do tempo, da (re)configuração de personagens, da (re)leitura do texto e do hipertexto, e estabelecendo pontes entre a pós-modernidade e distintas frentes de análise do objeto cultural redimensionado no/pelo ciberespaço.

Enquanto fonte e fruto da pós-modernidade, vários filmes simbolizam estes diálogos abertos ou em interstícios, gravitando as temáticas entre distintas raízes do conhecimento e do saber, formulando e reformulando leituras, permitindo uma eterna revisitação da criação artística.

Revisitar *BladeRunner* é sinónimo de viagem à mitogênese de Ridley Scott, perspetivando *Prometheus* como o epílogo (?) de uma viagem pela identidade, pela consciência, pelo desespero de estar vivo e de procurar as respostas que (não) estão dentro do Homem, mas também refletindo sobre as suas ações, as suas criações e destruições, entre a distopia da cidade e a utopia do livre arbítrio.

2. Do nascimento do mito

Quando em 1979, Ridley Scott realiza o filme *Alien*, estabelece um conjunto de coordenadas de género que irão redefinir a estrutura arquetípica da ficção-

científica, e, concomitantemente, concebe o primeiro plano do seu tríptico basilar. Em 1982, filma *BladeRunner*, o segundo momento do tríptico, no qual consolida e aprofunda os vetores traçados em *Alien*, até finalizar o seu terceiro momento com o seu recente *Prometheus*, e que constitui o epílogo do triângulo, ao mesmo tempo que retrocede na mitogênese de Scott e reverte o fulcro do eixo traçado em 1979 para a pré-conceção narrativa. Em síntese, Ridley Scott reconfigura com estes três filmes o alinhamento da ficção científica com a narrativa, a contaminação intergêneros e favorece a permuta intersemiótica entre o texto literário e o fílmico. Nesta porosidade semiótica, no ano de lançamento de *Prometheus*, recordamos o filme que o realizador criou há três décadas e que constitui, ainda hoje, uma referência cortical na cinematografia neste género.

BladeRunner inspira-se no texto escrito por Philip K. Dick, em 1968, intitulado *Do Androids dream of Electric Sheep*, no qual o escritor descreve uma Terra devastada pela guerra mundial de 1992, e elege o caçador de prémios Rick Deckard para ilustrar a sociedade de San Francisco, na qual possuir um animal vivo era símbolo de status social e onde os androides substituem os humanos, até que uma revolta de seis NEXUS – 6 dá origem a uma perseguição, misto de pesadelo, morte e fraude.

Ridley Scott baseia-se no texto literário para criar um filme que cruza a ficção científica com o *film noir*, originando uma atmosfera híbrida que perpassa toda a narrativa, incluindo a construção das personagens e a própria conceção espacial. Na verdade, o realizador cria uma cidade de Los Angeles que, em 2019, é um epítome da pós-modernidade, uma cidade que cristaliza a dicotomia utopia/distopia, reflete a fragmentação identitária e a dimensão híbrida da cultura e do sujeito, ilustrando a relação paradoxal homem –

máquina (criador – criatura), culminando simultaneamente em pessimismo e claustrofobia antitecnológica, nostalgia retro, e tragédia ominosa.

3. Da cidade como espaço-paradoxo

Do texto literário ao filme, a cidade surge como símbolo da teia de referências e de leituras que a urbe de Ridley Scott tem despertado. Na ficção científica, a questão da cidade sempre ocupou uma dimensão central, que viria a ser reforçada no subgênero designado como Cyberpunkⁱⁱ. Neste subgênero, a metrópole urbana aparece caracterizada como um espaço de desorganização sombria e poluída, dominada pelo gigantismo claustrofóbico da sua arquitetura, nela vertendo influências do romantismo gótico e do decadentismo, dando origem a um espaço terminal, para citar Bukatman (1993). Neste espaço, personagens perdidas procuram o entendimento pela recoleção dos fragmentos da sua identidade (como acontece com o protagonista Deckard, com Rachel, a mais perfeita dos Nexus – 6, e os evadidos replicantes que regressam à Terra em busca de respostas). Esta arquitetura reflete uma composição estética desordenada e pluri-facetada, à semelhança das metrópoles contemporâneas, que, como a arquitetura pós-moderna, “Canibaliza todos os estilos arquitetônicos do passado e os combina em conjuntos exageradamente estimulantes” (JAMESON, 1996, p. 46).

Giuliana Bruno (1990, p. 65) analisa esta confluência de características e considera que a cidade neste filme não é ultramoderna, mas pós-moderna, não é uma ordem de arranha-céus, mas uma estética da decrepitude, expondo o lado negro da tecnologia, com a permanente chuva ácida que ofusca a composição da luz neo-barroca que ilumina uma população com uma linguagem *pastiche*, com uma forte ambiência oriental, quase trans-

formando a Los Angeles de *BladeRunner* em enorme Chinatown.

A estrutura da cidade constitui outro paradoxo, pois cruza o futuro com o passado, a vanguarda com a nostalgia, o gótico com o moderno, em sucessivas citações sincrônicas, que criam uma mestiçagem antitética, com colunas greco-romanas e *neons* chineses, um *décor* egípcio e elementos latinos, um verdadeiro domínio da arquitetura pós-moderna, com arquétipos re-emergindo em fusão com convenções e reintegração de estilos. Recorde-se, como exemplo, a sede da Tyrrell Corporation, um edifício que recupera a estética das pirâmides egípcias ou dos templos Maias, com uma decoração de interiores hiperbolizada, em citação – *pastiche* do passado, da memória, e da história, pela incorporação sucessiva de estilos desaparecidos.

Esta profusão de conexões reen-caminha-nos para o movimento Cyberpunk e o pós-modernismo, que criam laços de múltipla influência, nomeadamente cultural e socialmente, desde a obra fundamental de William Gibson, *Neuromancer*(1984). Sendo este subgênero marcado principalmente por uma visão ambígua do futuro, entre a nostalgia e a distopia tecnológica, cria pontes, por exemplo, entre a centralidade do social em Baudrillard e a literatura de Gibson.

Kevin MacCarron (1995) refletindo sobre *BladeRunner* – considerado como o primeiro filme *Cyberpunk* -, aí encontra as questões do esbatimento de hierarquia e fronteira entre humanos e andróides, a dicotomia cartesiana corpo/mente, bem como a questão da identidade e da memória (que também é analisada no livro), a esteticização do novo, e a confluência a-histórica. Estes e outros traços fazem com que *BladeRunner* seja visto como um exemplo claro do Pós-modernismo, como destaca Giuliana Bruno (1990, p. 185):

The postmodern aesthetic of *Blade Runner* is...the result of recycling, fusion of levels, discontinuous signifiers, explosion of boundaries, and erosion. The disconnected temporality of the replicants and the pastiche city are all an effect of a postmodern, postindustrial condition, wearing out waste.

Entre o futuro e o passado, *Blade Runner* possui uma arquitetura que nos recorda nostalgicamente o filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, ao mesmo tempo que nos submerge numa vertigem tecnológica, criando uma linha tempo – espaço que nos leva novamente para o universo pós-moderno. Por este motivo, também David Harvey (1996, p. 278) classifica *Blade Runner* como um filme tipicamente pós-moderno, onde se encontra o homem contemporâneo na sua vivência da angústia da “compressão espaço – tempo”, na voragem do progresso, com uma instabilidade e volatibilidade extremas. No filme, esta compressão está associada aos replicantes, criados apenas com quatro anos de vida e é contra esta limitação que o grupo que regressa à Terra se revolta, procura o seu criador, a corporação Tyrrell, revelando, afinal, a angústia do homem contemporâneo, que assiste, em desespero, à vertiginosa e inexorável passagem do tempo.

As dicotomias multiplicam-se no filme, enfatizando a sua intrínseca natureza pós-moderna, principalmente na abordagem à tecnologia, capaz de criar uma paisagem de torres urbanas povoadas por anúncios luminosos a marcas bem conhecidas, como a Atari, TDK, PanAmerican, a Coca-Cola, mas também de originar um amontoado de detritos industriais nas ruas, na apoteose do descartável e da poluição que perturbam o homem contemporâneo, que se encontra em busca de si mesmo, neste labirinto onde se fragmentou e desconstruiu, ensimesmando-se no vazio, na incerteza e na negação.

Entre o Homem e a máquina, o androide/replicante, complemento/substituto, reflexo/alter-ego, imagem/símbolo, mais uma inquietação pós-moderna, no sentido quase paradoxal do progresso conceber uma tecnologia capaz de criar sujeitos virtuais (replicantes) sem consciência da sua virtualidade, mas que procuram a razão da sua não consciência e da sua finitude, o que ilustra a mais profunda das preocupações que define o Humano. O replicante obriga-nos a um jogo de espelhos, quando sabemos que recebe uma memória implantada, sem que o mesmo se aperceba que as suas memórias não são verdadeiras, como acontece com Rachel, que descobre que as suas lembranças da infância não foram vividas por si, e mesmo pelo próprio Deckard, que, pelos indícios que a narrativa nos vai deixando, sugere que ele é, igualmente, um replicante, ou seja, também ele prisioneiro do tempo e de uma identidade que não é real. Esta ideia, ligeiramente afluída no livro, torna-se central no filme.

Esta interceção entre o Pós-moderno e o movimento *Cyberpunk* remete-nos para a década de oitenta e é precisamente nesta década que os escritores do movimento *Cyberpunk* descobrem os textos literários da *New Wave*, a ficção científica, nomeadamente Philip K. Dick, e a indústria cinematográfica começa a adaptar as suas obras. É neste escritor que encontramos uma cidade que é em simultâneo um caos cultural, uma metrópole negativa e alienada, controlada por multinacionais que substituem as estruturas do governo, como acontece em *Blade Runner*, com a Tyrrell Corporation.

A metrópole sempre atraiu a atenção dos criadores de ficção científica, como destaca Louis Thomas, que a retrataram como o triunfo da distopia, hostil e envolvida em trevas (ambientais e psicológicas). Sendo este género fiel à sua opção pessimista, cria uma cidade com instintos

destruidores, como se estivesse animada pela própria hostilidade que a criou (THOMAS, 1988). Esta metrópole é igualmente o arquétipo da cidade morta, que perdeu inúmeras facetas positivas e que agora é dominada pela nostalgia (PRUNGNAUD, 1997), que em *BladeRunner* se traduz na fuga dos mais capacitados para as colônias exteriores, enquanto a cidade fica povoada pelos marginais, pelos incapazes, que se arrastam no submundo do desperdício, da miscigenação alienada, de uma vida sem futuro. Para Gorostiza e Perez (2002), esta cidade é o símbolo do fracasso da razão, um mundo distópico em que os resquícios da destruição do pós-guerra estão sempre presentes na chuva ininterrupta que se abate permanentemente sobre os seus habitantes.

Esta cidade terminal, pós-moderna, onde o espaço se deixa transformar em não lugar, em simulação, reconfigurando ícones de alta tecnologia, trespassando-os com uma ideia vitoriana de um crescimento sem planificação nem ordem, surge no movimento *Cyberpunk* como um local de sombras, povoado por estruturas em néon, ruas de claustrofobia e mistura de referências culturais, e leva a que seja a representação perfeita para uma redefinição da geometria cognitiva, de modo a que o sujeito possa assimilar os novos pressupostos da existência na contemporaneidade (BUKATMAN, 1993). É esta cidade que nos invade os sentidos em *BladeRunner*, onde Rick Deckard e Roy Batty se movimentam em jogo de espelhos em busca de respostas, onde os habitantes percorrem as ruas pelas trevas do isolamento tecnológico, pelo silêncio absurdo da distopia anti-tecnológica, onde combatem ferozmente, em luta - diríamos fratricida (não eram, afinal, ambos, replicantes?)-, uma batalha titânica pela sobrevivência, embora nutram uma certa empatia pelo outro, o que levará Roy Batty a salvar Rick Deckard no desenlace do conflito.

RoyBatty e Rick Deckard são verdadeiras personagens pós-modernas, sendo o reflexo, como afirmam Susanne Langer (1957) e Brian McHale (1987), das várias questões, preocupações e temas que o pós-modernismo lançou. Questões sobre a origem da vida, do mundo e do ser, da sua identidade, da sua memória (note-se o valor que as fotografias têm na narrativa para as personagens, nomeadamente os replicantes, pois elas significam as memórias que supostamente seriam genuínas).

Humanos e replicantes têm, afinal, mais em comum do que se poderia supor. Paradoxalmente, ambos sentem a vida como uma corrida desesperada com fim anunciado, sem possibilidade de escolha, sem caminho alternativo.

Este tom pessimista vai traduzir-se em *BladeRunner*, na revisitação do detetive *hard boiled* do *film noir*, cruzado com uma atmosfera entre a nostalgia neoromântica e a degenerescência futurista do espaço cosmopolita, que também encontramos no livro de Dick (1985, p. 12): “O ar matinal, derramando-se com partículas radioativas, e com o sol cinzento e enevoado, espalhava-se à sua volta, infestando o seu nariz; involuntariamente, aspirou a infeção da morte”.

Mas Rick Deckard, o *bladerunner* que parece um detetive retirado da década de 40, chamado para eliminar os replicantes revoltosos, confunde-se com a cidade, que Bukatman chega a considerar como a personagem principal (BUKATMAN, 1993), porque une essa atmosfera noir com a Ficção Científica, e, na verdade, tanto no género *Cyberpunk* como na conceção *noir*, as personagens têm a mesma obsessão central sobre a sua identidade. Para Deckard, o valor das fotografias na sua casa, o sonho do unicórnio, os origamis de Gaff e o paralelismo invertido que constitui a sua relação com Batty fazem com que o espetador o veja como um re-

plicante, igual aos que persegue, e igual a Rachel, com quem se lança na incógnita do futuro, no epílogo do filme, ao som da voz de Gaff que, profeticamente, anuncia que ela não viverá para sempre, mas, afinal, quem vive?

No livro, esta questão não é apresentada da mesma forma. Aliás, é apenas no filme que surge o paradoxo central, segundo o qual, Rachel descobre que é uma replicante, logo não é humana, mas após a sua descoberta, podemos afirmar que se torna ainda mais humana do que os próprios humanos. Na verdade, no livro, os humanos vivem de forma limitada e estagnada, quase como se fossem andróides, que são vistos como inferiores. Pelo contrário, no filme, o andróide, ou melhor, o replicante, é superior, fortíssimo fisicamente, quase um super-homem, um anti-herói que, no final do filme, se transforma em herói.

Ora o replicante experiencia uma “vertigem esquizofrênica”, como lhe chama Giuliana Bruno, pois são simulacros dos humanos, em alguns aspectos são superiores a eles, mas possuem uma temporalidade limitada, estão condenados a viver no presente, sem memória, sem passado, nem futuro, sem identidade pessoal, porque não podem assumir a recordação, que é implantada, artificial, externa. Por esse motivo, Batty mata o seu criador, recriando Édipo, mata o seu pai, cegando-o, numa inversão do mito, selando a sua condição, o seu destino e qualquer possibilidade de salvação.

Neste contexto, a cidade em *Blade Runner* é fundamental para a própria questão da identidade e da existência, pois à luz do gênero *Cyberpunk* e do Pós-modernismo, tanto o livro como o filme exploram a necessidade do sujeito em encontrar respostas. Como refere Adriana Amaral (2004):

A personagem atormentada em busca de respostas tentando desvendar um quebra-cabeças da 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 filme como predecessor de uma estética que é ao mesmo tempo diferente e similar às estéticas anteriores: o tech – noir.

Outra faceta que interliga a FC e o movimento *Cyberpunk* em *Blade Runner* é o retrato de feminilidade, que, recuperando o *film noir*, surge como uma presença/evanescência perversa, perigosa e atraente até ao abismo, capaz de destruir a vida, a memória e a procura da identidade do homem, ou seja, a *femme fatale* que se traduz nas replicantes Rachel (que haveria de redirecionar a personagem principal até ao epílogo do filme) e Pris (a companheira de Batty, misto de sensualidade e de bárbara frieza metálica). A própria cidade é ameaçadora na sua feminilidade. Perigosa e sombria, nela vivem os últimos humanos deixados para trás, os híbridos, os marginais e alienados, homens e andróides sem valor. A cidade fonte do espaço terminal, do não lugar, da desordem, da tecnologia que infectou a vida, em síntese, como lhe chamou Adriana Amaral, um útero necrosadoⁱⁱⁱ.

4. Da revelação epifânica

Entre o filme o livro, a narrativa vai construindo níveis sucessivos de significação, culminando na criação de Ridley Scott, que promove um caminho de decodificação do sujeito e do espaço que, como vimos, constituem um enlace sucessivo de paradoxo em paradoxo. Não

obstante, a narrativa caminha, não se cristaliza no nó górdio da contradição, e conduz-nos, entre o destino do replicante RoyBatty e o destino do humano (e afinal, igualmente, replicante) Rick Deckard pela peregrinação dos opostos gêmeos até à reflexão metafísica sobre o destino do Homem.

Rick Deckard, no romance de Philip K. Dick, analisa o destino dos replicantes e pensa:

«Os andróides sonham?», perguntou Rick a si mesmo. «Evidentemente; é por isso que, ocasionalmente, matam os seus empregadores e fogem para aqui. Uma vida melhor, sem servidão»^{iv}.

É precisamente a consciência o que procuram humanos e replicantes em *BladeRunner*, fugindo da servidão, do espaço, da cidade terminal, ou da tirania dos quatro anos de vida, da falsa identidade e da memória implantada. E, entre todas as certezas, surge uma, que se revela, sobre o paradoxo do paralelo umbilical entre humanos e replicantes e que Philip K. Dick sintetiza no seu livro de forma absoluta: “Mors certa, vita incerta”^v. Esta fórmula teológica não é estranha ao pensamento de Philip K. Dick, pois tanto em *Do androids dream of electric sheep*, como em *MinorityReport* (1956), ou em *We can remember it for youwholesale* (de 1966, que inspirou *Total Recall*, 1990), as suas preocupações metafísicas atravessam as narrativas em temas e personagens^{vi}.

No filme, Ridley Scott combinaria um conjunto muito diversificado de influências e referências simbólicas. O episódio final, que opõe Batty e Deckard e que irá conduzir à morte do primeiro, coincide com um dos momentos mais profundos da diegese, ao articular simbolismo, poesia, imagem e som, que Vangelis conferiu a todo o filme de forma magistral, mas que aqui tem o seu clímax.

Batty já havia cometido o patricídio freudiano ao vazar os olhos de Tyrrell, o seu criador, seu pai e seu deus, e, em simultâneo, invertendo o destino edípico, e condenando-se a si mesmo à morte. No fundo, quase como se um Cristo traído, como defendem alguns autores (BEGLEY, 2004), decidisse matar o seu Pai, como vingança pela sua mortalidade.

Mas Batty, neste retrato de herói trágico, decide salvar o seu perseguidor, em ato de “humanismo” inesperada, permitindo a Deckard uma redenção, abandonando o seu perfil de homem amargurado e descrente, para abraçar o futuro com Rachel. Deckard fica paralisado pela revelação de um replicante, afinal profundamente humano, mais humano do que os humanos, e que lhe aponta o caminho a seguir. Do ciclo do confronto, surge o ciclo da epifania. Em síntese, Roy Batty, é um Édipo revisitado, que desafiou os deuses, um outro Prometeu. Este tópos é caro a Ridley Scott, ou não tivesse chamado *Prometheus* ao seu mais recente filme, também ele uma narrativa de desafio aos deuses, na qual os humanos, a bordo de uma nave com o mesmo nome, viajam para conhecer os seus criadores e para os confrontarem com as questões centrais da existência humana, nomeadamente a sua finitude, temática que nos remete para *BladeRunner*.

De fato, todo o filme surge, no seu epílogo, revelado como uma parábola pós-moderna sobre o Homem e a sua relação com Deus, embora sejam os replicantes que traduzam esta mensagem. Estes androides, feitos à imagem do seu criador, como o Homem, criado à imagem de Deus, procuraram o seu deus para lhe colocarem a mais importante de todas as questões. Neste quadro, Roy Batty, depois de salvar Deckard, confessa-lhe que o faz porque a vida se tornara infinitamente preciosa para ele, que está prestes a perdê-la. Roy morre, soltando uma pom-

ba branca – que é o símbolo do Espírito Santo, na religião cristã –, que voa pelas sombras da cidade, enquanto a chuva, que sempre castigou os habitantes na narrativa, parece agora cair sobre o corpo sem vida do replicante, absolvendo-o da sua vida passada.

No fundo, nega-se a própria morte, tal como acontece na cena final, quando Deckard e Rachel, corporizando um amor que à partida está condenado, caminham em direção ao futuro, ao mesmo tempo que o realizador conclui o filme com um corte seco, como que a dar início a uma nova vida.

Refletindo sobre a moral que o filme de Ridley Scott postula, Stephen Mulhall (2002, p. 40) defende que a obra de Ridley Scott nos transmite que a morte não é um limite distante ou abstrato da vida, nem uma inevitável fronteira dos nossos dias, mas uma presença em todos os momentos da nossa existência. Nesta ideia, relemos Heidegger e a noção de existir-em-direção-à-morte, que no filme esbate completamente a diferença entre humanos e replicantes. Ambos possuem consciência do fim, pelo que só resta a questão de como nos posicionarmos face à morte (e o realizador transmite-nos o seu ponto de vista, a sua mensagem, através das escolhas de Batty e de Deckard, ou seja, o valor da vida exprime-se pela intensidade da vivência). Como afirma Mulhall, em *Blade Runner*, “All human experience is present experience or it is nothing”.

Esta dimensão é ilustrada principalmente por Roy Batty, que é apresentado com um conjunto de características do imaginário cristão (o prego que lhe passa a mão, os ventiladores cruciformes que o rodeiam, a pomba que liberta no seu trânsito final), configurando-se como um novo mensageiro, um outro redentor da Humanidade, que nos revela, em epifania final, a autêntica forma de viver a vida face

à evidência da morte: ele é o exemplo de uma vida vivida intensamente, sem negar a sua transitoriedade, que se aceita, calmamente. Esta mensagem é apreendida por Deckard, revelando-lhe uma nova forma de olhar a morte e levando-o a decidir viver a vida com Rachel, independentemente do tempo que ambos possam ter.

A cidade, inicialmente um paradoxo, um labirinto e um espaço da fragmentação identitária, metamorfoseou um dos seus habitantes em mensageiro redentor da Humanidade e ofereceu-lhe, entre lágrimas e chuva, a epifania e a redenção.

Bibliografia:

AMARAL, Adriana. Explorando as sombras da distopia philipkdickiana – de como o cinema tech noir legitimou o statuscyberpunk de Philipp K. Dick. In: *404notfound*, Ano 4, Vol. 1, n. 39, Ciberpesquisa – Centro de Estudos e Pesquisas em Cibercultura abril de 2004.

AMARAL, Adriana. *A metrópole e o triunfo distópico – a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-e-cidade.pdf>. Acessado em Agosto, 2012.

BEGLEY, Varun. *Blade Runner and the Postmodern: A Reconsideration*. In *Literature/Film Quarterly*, Vol. 32, nº 3, January, Salisbury University, Salisbury: 2004.

BRUNO, Giuliana. *Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*. In: KUHN, Annette (ed.) *Alien Zone: Cultural theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. New York: Verso, 1990.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction*. 4. ed. Durham: DukeUniversityPress, 1993.

DICK, Philip K. *BladeRunner – Perigo Iminente (Sonham os andróides com carneiros elétricos?)*. Mem Martins: Europa-América, 1985.

GOROSTIZA, Jorge ; PEREZ, Ana. *BladeRunner*. Estudio Crítico. Barcelona: Paidós, 2002.

HARVEY, David.. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola, 1996.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.

LANGER, Susanne K. *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason*. Cambridge: Harvard University Press, 1957.

MCCARRON, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage, 1996.

MCHALE, Brian. *Postmodernist Fiction*. New York: Methuen, 1987.

MULHALL, Stephen. *On Film*. Eastbourne: Routledge, 2002.

PRUNGNAUD, Joelle. *Gothiqueetdécadance*. Recherchessur la continuité d' unmythe et d' un genre au XIXe siècle en Grande-Bretagne et en France. Paris: Honoré-champion,1997.

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

i Luís Miguel Oliveira de Barros Cardoso, Instituto Politécnico de Portalegre, Escola Superior de Educação. Portugal. Contato: lmc Cardoso@esep.pt

ii O termo Cyberpunk foi criado por Bruce Bethke, em 1983, nasuashort – story com o mesmo nome.

iii Adriana Amaral. *A metrópole e o triunfo distópico – a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk*. In <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-e-cidade.pdf> (Agosto, 2012)

iv Philip K. Dick, op. cit., p. 136.

v Philip K. Dick, op. cit., p. 20.

vi No livro que inspira BladeRunner, destaque-se o *mercerismo*, um movimento religioso que estabelece conexão com os seus destinatários através de meios tecnológicos de imagem e som, elemento que não é levado para a tela.

Recebido em 18/05/2015
Aprovado em 15/06/2015