

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

CRISTIANO LEAL DE BARROS LIMA

**UMA ANÁLISE DA PAISAGEM URBANA FUTURISTA
DISTÓPICA EM “BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE
ANDROIDES” ATRAVES DO TRIPÉ DA VISUALIDADE
CINEMATOGRAFICA**

São Cristóvão – SE
2020.1

CRISTIANO LEAL DE BARROS LIMA

**UMA ANÁLISE DA PAISAGEM URBANA FUTURISTA
DISTÓPICA EM “BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE
ANDROIDES” ATRAVES DO TRIPÉ DA VISUALIDADE
CINEMATOGRAFICA**

Texto de dissertação submetido à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Sergipe (UFS), sob a orientação do Prof. Jean Fábio Borba Cerqueira, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

São Cristóvão – SE
2020 .1

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

L732a Lima, Cristiano Leal de Barros
Uma análise da passagem urbana futurista distópica em “Blade runner – o caçador de androides” através do tripé da visualidade cinematográfica / Cristiano Leal de Barros Lima ; orientador Jean Fábio Borba Cerqueira. – São Cristóvão, SE, 2020.
92 f. : il.

Dissertação (mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Sergipe, 2020.

1. Comunicação de massa. 2. Cinema – Ficção científica. 3. Paisagens no cinema. 4. Fotografias de cenas(cinema). I. Cerqueira, Jean Fábio Borba, orient. II. Título.

CDU 659.3:778.5



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO – PPGCOM**

**ATA DA SESSÃO DE DEFESA DE DEFESA DE
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO – UFS**

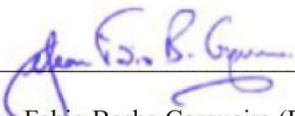
Título do trabalho: "A construção do espaço urbano futurista distópico em Blade Runner através do tripé da visualização cinematográfica"

Aluno: CRISTIANO LEAL DE BARROS LIMA

Data da defesa: 18/12/2020

Às 17h (dezessete) do dia 18 (dezoito) do mês de dezembro de 2020, o Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe realizou a Defesa de Dissertação de Mestrado do discente CRISTIANO LEAL DE BARROS LIMA intitulado: "A construção do espaço urbano futurista distópico em Blade Runner através do tripé da visualização cinematográfica", conforme o que estabelece a resolução Nº 60/2014/CONEPE/UFS, que regula o funcionamento do PPGCOM/UFS. A banca examinadora foi realizada por videoconferência motivada pela necessidade de distanciamento social diante da pandemia de COVID-19. Composição da banca: Prof. Dr. Jean Fabio Borba Cerqueira (PPGCOM-UFS) – presidente da banca e orientador, Profa. Dra. Greice Schneider (PPGCOM-UFS) – avaliadora interna e Profa. Dra. Lilian Cristina Monteiro Franca – avaliadora externa (PPGCINE/UFS). Após o discente apresentar seu trabalho, a banca fez os questionamentos e comentários referentes à pesquisa, os quais foram respondidos. Ao final, a banca se reuniu e considerou o discente APROVADO na Defesa de sua Dissertação.

Cidade Universitária “Prof. José Aloísio de Campos”, 18 de dezembro de 2020


 Prof. Dr. Jean Fabio Borba Cerqueira (PPGCOM-UFS)
 PRESIDENTE DA BANCA

Programa de Pós-Graduação em Comunicação:
Prédio de Comunicação Social. Andar Superior, Sala 01 - Cidade Universitária Prof. José Aloísio de Campos Av. Marechal Rondon, S/N – CEP 49.100-000 – Rosa Elze – São Cristóvão – Sergipe – Brasil
Telefone: (79) 2105-6390 – E-mail: mestrado comunicacao.ufs@gmail.com

Dedico esta dissertação à minha mãe, por ter sido
ela a pessoa que mais sofreu durante esse
mestrado, aliás, nesses dois mestrados, pois um
de seus sonhos sempre foi me ver Mestre.
Meu eterno, mas nunca suficiente, agradecimento
a ti.

AGRADECIMENTOS

Há tantas pessoas a quem agradecer e que me ajudaram nessa saga de sabe-se lá quantos anos, que eu muito receio de que eu possa esquecer alguém. Mas vamos tentar: primeiro, ao triunvirato que me apoiou – e eu diria, acolheu mesmo – na qualificação, meu orientador, Jean, que de certa forma, me “herdou” de minha orientadora anterior, Lilian França (a quem também devo um bilhão de coisas que ela tem feito por mim nesses anos todos. O que seria de mim se não fosse ela em tantas ocasiões?).

Jean é o tipo de orientador que, além da parte técnica, tem os lances, por assim dizer, filosóficos a respeito do processo, que ele procura, sempre que possível tornar mais humano através de conversas, áudios sempre espirituosos e que procuram nos levar para cima, a crítica que não é destrutiva jamais. Juntamente com Lilian e a professora Greice, me fizeram sentir acolhido naquela tarde inesquecível da minha qualificação. Namastê!

Não posso esquecer também de meu orientador anterior, Noel, que me deu a sugestão de abordar o *Blade Runner* através do tripé da visualidade ao invés da semiótica, pois seria uma abordagem diferente, segundo a visão dele, com a qual eu concordei. Mil agradecimentos!

Aos meus três coleguinhas de orientação de mestrado, novas amizades que me vieram de brinde nessa vida: Gugu, Richard e a Camila do Bem. Cada um seguindo seu caminho com seu ritmo, seus percalços, suas vitórias, mas todos irmanados pelo bem comum, sempre apoiando uns aos outros. Vocês foram – e são – fantásticos! Obrigado por existirem!

Aos meus colegas de mestrado, dessa turma nova que me acolheu tão bem (ah, que saudades das pausas para o cafezinho de Mirabel!) Espero que esteja tudo bem com todos vocês.

Ao PPGCOM, representado por Josenildo Guerra, eu estendo afetuosamente minha gratidão por sua compreensão nos momentos em que eu precisei de novos prazos, em minhas demandas. Obrigado, mil vezes obrigado a vocês!

Valéria Bonini e Alexandre Chagas, da Unit, que, na medida do possível, me ajudaram a diminuir o peso das atribuições desse final de semestre na universidade, quando eu estava na minha pior fase como ser humano, semanas atrás. Gratidão é a palavra que define.

Assim como minha gratidão também para a minha psicóloga, Vanessa Ximenes, que até gritos teve que ouvir ao telefone num momento de total desespero com a dissertação, e que mesmo assim fez por mim ainda mais do que faz a já excelente profissional que ela demonstrou ser. “Pensamentos positivos, sempre!”, posso ouvi-la dizer. Eu tento, eu tento...

Foi com tantas crises que finalmente percebi que tenho muitos, muitos amigos, que puderam vir ao meu encontro. Acho que a palavra mesmo seria acolhimento. Nunca senti tanto isso quanto agora. Meu amor a todos vocês.

E a você também, BR! Como eu poderia te esquecer agora, luz de minha vida? Estamos juntos nessa desde que você nasceu, 38 anos atrás, de reescritas de roteiro que não agradaram ao autor do romance original, de uma das filmagens e pós-produções mais conturbadas e estressantes da história do cinema, com uma estreia pífia, que anos depois se converteria num triunfo de crítica. Meu velho, você é um vitorioso!

E como diria Clarice Lispector, de quem tomo emprestado o dito original e o modifico para o plural: “Mas vocês – eu não posso e nem quero explicar, eu agradeço.”

“O que estou querendo dizer é que vocês todos podem ter criado coletivamente uma forma nova e incomparável de expressão artística e gráfica, nunca vista anteriormente.”

Philip K. Dick
(em carta datada de 11 de outubro de 1981 aos produtores do filme).

RESUMO

O filme de ficção científica *Blade Runner – O Caçador de Androides* (Blade Runner, EUA, 1982) delinea uma narrativa que propunha uma representação de uma possibilidade de futuro para o ano de 2019 – um tempo já por nós experimentado – da sociedade urbana que retrata. Passados cerca de 38 anos desde o seu lançamento, Blade Runner desponta como um clássico, celebrado, principalmente pela ousadia e inovação na produção do universo diegético, com ênfase na representação de cidade de Los Angeles a partir de uma série de paisagens distópicas. Neste contexto, esta pesquisa investiga como o chamado tripé da visualidade cinematográfica (direção, direção de fotografia e *design* de produção) foi utilizado de modo a produzir o universo diegético no qual se passa a trama do filme *Blade Runner – O Caçador de Androides*, tendo como foco o modo como estas três funções foram essenciais na criação realista deste mundo distópico da cidade de Los Angeles do então longínquo ano de 2019 ao ponto em que, a partir deste filme, o cinema de ficção científica sofreria profunda influência nas décadas seguintes. Assim, considerando-se o filme *Blade Runner – O Caçador de Androides* como objeto de investigação desta pesquisa, cuja natureza metodológica é essencialmente qualitativa, assumimos como base teórica estudos sobre representação, cidade-cinema reinventada, paisagem e espaço (SANTOS, 1997, 1998, 2006) – geográficos e cinematográficos – e também acerca da ficção científica distópica (DICK, 2014). Desta forma, os espaços cinematográficos, os lugares da narrativa, o onde, dentro desta megalópole cinematográfica, puderam ser apreendidos utilizando-se os conceitos de Elementos da Cidade (vias, limites, bairros e marcos), de Lynch (2011). Também foram contempladas pesquisas de Barbosa (2013), Araújo (2011), Brandão (2006) e Rowley (2005), sobre o filme *Blade Runner*. No plano analítico a ênfase foi dada à análise imagética, no nível do plano e da sequência cinematográficos, de modo a percebermos os diversos níveis urbanos atribuídos a esta cidade-cinema reinventada. Para esta empreitada foram decisivos os trabalhos de Penafria (2009) e de Jullier e Marie (2009). Os resultados indicam que o tripé da visualidade (Direção de Fotografia, Direção e Design de Produção) foi determinante para a construção da paisagem cinematográfica em *Blade Runner – O Caçador de Androides*, tornando-se responsável por sua marca mais característica, em função de sua estratégia de reinvenção da cidade de Los Angeles, saindo do campo da representação idealizada pela ficção científica, optando pela ousadia, criatividade, inovação e por aliar uma série de técnicas que antecipam a estética digital que surge décadas depois, gerando com o tempo receptividade positiva de crítica e público e, ainda, dando forma à imagem de cidade urbana futurista distópica.

Palavras-chave: Paisagem cinematográfica; Distopia; *Design* de produção; Direção; Direção de fotografia; *Blade Runner*;

ABSTRACT

The science fiction film *Blade Runner* (USA, 1982) outlines a narrative that proposed a representation of a possibility for the year 2019 - a time we have already experienced - of the urban society it portrays. About 38 years after its launch, *Blade Runner* emerges as a classic, celebrated mainly for its boldness and innovation in the production of the diegetic universe, with emphasis on the representation of the city of Los Angeles from a series of dystopian landscapes. In this context, this research investigates how the so-called tripod of cinematographic visualization (direction, photography direction and production design) was used in order to produce the diegetic universe in which the plot of the film *Blade Runner* takes place, focusing on how these three functions were essential in the creation of this dystopian world of the city of Los Angeles from the then distant year of 2019 to the point where, from this film, science fiction cinema would suffer profoundly influence in the following decades. Thus, considering the film *Blade Runner* as an object of investigation in this research, whose methodological nature is essentially qualitative, we assume as a theoretical basis studies on representation, reinvented cinematic city, landscape and space - geographical and cinematographic (Santos, 1997, 1998, 2006) – and also about dystopian science fiction (Dick (2014)). In this way, the cinematographic spaces, the places of the narrative, the where, within this cinematographic megalopolis, could be apprehended using the concepts of City Elements (roads, limits, neighborhoods and landmarks), by Lynch (2011). Research by Barbosa (2013), Araújo (2011), Brandão (2006) and Rowley (2005) about *Blade Runner* was also contemplated. On the analytical plane, the emphasis was placed on imagery analysis, at the level of the cinematographic plan and sequence, to understand the various urban levels attributed to this reinvented cinematic city. The works of Penafria (2009) and Jullier e Marie (2009) were decisive for this endeavor. The results indicate that the tripod of creation (Direction, Photograph Direction and Production Design) was decisive for the construction of the cinematic landscape in *Blade Runner*, due to its strategy of reinventing the city of Los Angeles, leaving the field of representation idealized by science fiction, opting for boldness, creativity, innovation and combining a series of techniques that anticipate the digital aesthetic that appears decades later, generating positive receptivity of critics and public and, still, shaping the image of a dystopian futuristic urban city.

Keywords: Cinematographic landscape; Dystopia; Direction; Photography direction; Production design; *Blade Runner*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Chamada da reportagem da Revista Veja. 22/12/1982	12
Figura 2: Cena do filme Blade Runner – O Caçador de Androides (1982)	19
Figura 3: Cena do filme "Daqui a Cem Anos" (1936)	20
Figura 4: Cena final de O Planeta dos Macacos (E.U.A., 1968)	21
Figura 5: Paisagem de Los Angeles em Blade Runner	30
Figura 6: Los Angeles – Sunset Strip em 1982 e 2017	31
Figura 7: Print da tela de pesquisa do Google Imagem para a palavra "Síria"	37
Figura 8: Print da tela de pesquisa do Google Imagem para os termos "Nova Delhi"	38
Figura 9: Frame de Blade Runner (1982)	39
Figura 10: Nighthawks (Edward Hopper, 1942)	43
Figura 11: Detalhe do quadro Nighthawks	44
Figura 12: Ridleygrams de Ridley Scott utilizados em Alien: O Oitavo Passageiro (1979)	45
Figura 13: Storyboard não usado para E.T. - O Extraterrestre (E.U.A. 1982)	47
Figura 14: Design de Produção em "O Falcão Maltês"	50
Figura 15: Paleta de cores de Blade Runner	51
Figura 16: Cartaz de Blade Runner - O Caçador de Androides (1982)	52
Figura 17: Frame de Hanna - A Esposa Comprada (Jan Troell, 1974)	54
Figura 18: Frame de Gable and Lombard (Sydney J. Furie, 1976)	54
Figura 19: Frame de Viagens Alucinantes (Ken Russell, 1980)	55
Figura 20: Frame de Peggy Sue - Seu passado a espera (Francis Ford Coppola, 1986),	55
Figura 21: Frame de Blade Runner – O Caçador de Androides (Blade Runner, 1982)	55
Figura 22: Frame de Tudo por Uma Esmeralda (Robert Zemeckis, 1984),	56
Figura 23: Frame de De volta para o Futuro (Robert Zemeckis, 1985)	56
Figura 24: Predador 2: A Caçada Continua (Stephen Hopkins, 1990)	57
Figura 25: Fuga de Los Angeles (John Carpenter, 1996)	57
Figura 26: Frame de Blade Runner – O caçador de Androides (Blade Runner, 1982)	57
Figura 27: Situação 1 (S1) – Primeira tomada da abertura de Blade Runner (1982)	59
Figura 28: Frames da sequência de abertura de Blade Runner (1982) – Sequência - S1	60
Figura 29: Pequim, China, 2018.	61
Figura 30: Maquete da Cidade Radiante, de Le Corbusier (1935)	63
Figura 31: Gabinete de Tyrell Cena de Situação (S2).	64
Figura 32: Detalhe ampliado do gabinete de Tyrell – visão externa da miniatura (S2).	66
Figura 33: Rick Deckard na sacada de seu apartamento – Situação (S3)	67
Figura 34: Exemplo de chiaroscuro em Império do Crime (E.U.A., 1955)	69
Figura 35: Exemplo de chiaroscuro desenvolvido pelo tripé da visualidade em Blade Runner (1982)	70
Figura 36: Percorso de ida de Rick Deckard à chefatura - Transição (T1)	70
Figura 37: Percorso entre a polícia e a Pirâmide de Tyrell – Transição (T2)	74
Figura 38: Deckard enfadado pela paisagem na Sequência de Transição 2 (S2)	77
Figura 39: Detalhe do painel do Spinner com a indicação “Hades – Setor 4” – Transição (T2)	79
Figura 40: Distribuição circular das áreas da Los Angeles de Blade Runner – O Caçador de Androides	80
Figura 41: Transição (T3), o percurso que vai da pirâmide para o hotel.	80
Figura 42: Detalhe da miniatura da nave Millemnium Falcon em Blade Runner (1982)	81

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. A CIDADE NO CINEMA: PAISAGEM E PAISAGEM CINEMATOGRAFICA	27
2.1 O conceito de paisagem: breves considerações	27
2.2 A paisagem cinematográfica	33
3. O TRIPÉ DA VISUALIDADE CINEMATOGRAFICA E A CONSTRUÇÃO DA PAISAGEM	42
3.1 A influência da paisagem de Edward Hopper no tripé da visualidade cinematográfica de <i>Blade Runner</i>	42
3.2 Direção, Direção de Fotografia e <i>Design</i> de produção	46
4. A VISUALIZAÇÃO DA CIDADE FUTURISTA E DISTÓPICA EM BLADE RUNNER: ANÁLISE DE SUAS PAISAGENS CINEMATOGRAFICAS	52
4.1 Blade Runner – narrativa e contextualização	52
4.2 Análise fílmica com base no tripé da visualidade cinematográfica	58
4.2.1 Paisagens em cenas de Situação – utopia, distopia e pós-modernismo	59
4.2.2 Paisagens em cenas de transição – a atmosfera <i>noir</i> e o urbanismo contemporâneo de alta densidade	69
5. CONSIDERAÇÕES	83
6. REFERÊNCIAS	87

1. INTRODUÇÃO

A primeira vez em que tomei conhecimento da existência de *Blade Runner – Caçador de Androides*, foi através de uma reportagem da *Revista Veja* de 22 de dezembro de 1982 (Figura 1)¹ sobre os filmes de ficção científica do verão americano daquele ano. *Blade Runner* só chegaria ao Brasil muitos meses depois de seu lançamento, recebendo aqui muitas críticas positivas, ao contrário do que houve nos EUA, onde o filme foi um fracasso de bilheteira (competindo contra *E.T. - O Extraterrestre*, de Spielberg, que junto com *Poltergeist – O Fenômeno*, e *Jornada nas Estrelas - A Ira de Khan*, conquistaram o público popular na época). Na verdade, só anos depois tomei conhecimento das críticas negativas à narrativa ("confusa", "superficial") que americanos e europeus direcionaram ao filme.

Figura 1: Chamada da reportagem da *Revista Veja*. 22/12/1982



Fonte: VEJA (1982)

Na época, aos 16 anos, eu passava pela frente do *Cine Palace*, situado no centro da cidade de Aracaju, ansioso para ver o filme, o que não pude fazer pelo fato de ser classificado “Censura 18 anos”. Finalmente, dois anos depois, foi possível assistir ao filme – o ano era 1984, numa tela de 14”, em VHS pirata, em uma sala de aula no CCAA (*Centro de Cultura Anglo*

¹ Ao longo desta dissertação optou-se por inserir imagens com tamanho acima do padrão para permitir que o leitor tenha a possibilidade de acompanhar a análise filmica proposta. Em alguns momentos foi, também, sugerido um link para trailer do filme no YouTube.

Americana) da Rua Itabaiana. A experiência foi um divisor de águas à primeira vista: mesmo com a imagem borrada, em proporção 4x3, fui conquistado pela visão espetacular de um futuro distante e distópico projetado para 2019, com becos escuros, chuva torrencial, fachadas em *neon*, carros flutuantes, existencialismo ao som da música eletrônica de Vangelis e replicantes à procura de mais vida, afinal, como já dizia o personagem Roy Batty, "[...] todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva"².

Ao longo de todos esses anos *Blade Runner* tem me seguido de forma recorrente e bastante intensa, seja através de livros, revistas, artigos científicos, vídeos, CDs do *score*, penduricalhos, e outros tantos itens. Da cópia pirata, passei à fita original lançada no Brasil pela Warner Homem Vídeo em 1987, ao videodisco importado, DVD, e em Blu-ray (com cinco versões da montagem à minha escolha) e agora à espera da compra da edição em ultra resolução 4K. Em 2015 pude finalmente assisti-lo no cinema, quando de sua exibição no Cinemax.

Diante do exposto, uma questão se tornou persistente: por qual razão, durante mais de três décadas e meia, tenho sido atraído por este filme, para além de minha impressão inicial extremamente melancólica e do desenvolvimento de uma certa afetividade adquirida na qualidade de fã? Apesar desta aproximação subjetiva com o filme, é o lugar ocupado por *Blade Runner* na história do cinema que o coloca como objeto de investigação nesta dissertação, pensando-se em realizar uma reflexão acerca do espaço urbano, da cidade, das paisagens, como propõe a linha de pesquisa em “Culturas, economias e políticas de comunicação” do Mestrado em Comunicação – PPGCOM/UFS.

Evidentemente, existem tantas outras obras cinematográficas apontadas pelos críticos como sendo melhores, com roteiros mais desenvolvidos, um elenco melhor e outras características técnicas e/ou artísticas, seja no gênero da Ficção Científica, ou mesmo de modo geral, na história do cinema mundial. Entretanto, com o passar das décadas, a influência e o caráter inovador de *Blade Runner* vêm sendo reiteradamente destacados por revistas especializadas, livros sobre efeitos visuais, seguidos de obras que discutem a relação entre o cinema e a cidade, a partir deste embrenhando labirinto de ruas e avenidas encharcadas de chuva à luz de um *neon* de desencanto.

Assim, ao se considerar a trajetória deste filme, nota-se que ele se revela um importante objeto de pesquisa, principalmente no que diz respeito ao modo como uma cidade pode ser construída e visualizada na diegese de um filme, uma vez que a obra inicial, de 1982, trabalha com um então futuro delimitado pelo ano de 2019, permitindo uma análise do tempo projetado e do

² Interpretado por Rutger Hauer, Roy Batty é o antagonista do filme, despontando como líder dos replicantes.

tempo efetivamente vivido. Afinal, a cidade é vista através de uma projeção de tendências da época em que foi produzido o filme, e o espaço urbano exibido na tela representa o que os seus realizadores esperavam/projetavam do/para o futuro:

Realmente, aqueles teóricos urbanistas e cinematográficos que continuam a insistir na separação desses temas poderiam ser acusados de falharem em apreciar as dimensões vitais de seus campos respectivos – pois a cidade tem sido indubitavelmente moldada pela forma cinematográfica, assim com o cinema deve muito de sua natureza ao desenvolvimento histórico da cidade (CLARKE, 2005, p. 02)³.

A paisagem cinematográfica de *Blade Runner* pode ter resultado de um conjunto referencial de significados expostos, quer seja num nível consciente ou não, pelos realizadores, quando da feitura da obra audiovisual, visto que a mesma se baseia em princípios de enquadramentos, escolha de planos, direção de fotografia, sonoplastia (música e efeitos sonoros), cenografia, atuação e roteiro, o que segundo Mercado (2011) seria entendido como um sistema de imagem usado para que se decodifiquem as camadas de significado que o filme pode ter, com base nas conotações que as imagens possuem, bem além do seu significado meramente literal, ou superficial.

Do mesmo modo, Joly (2012) parece concordar com o proposto por Mercado, acrescentando de maneira categórica que:

[...] se persistirmos em nos proibir de interpretar uma obra sob o pretexto de que não se tem certeza de que aquilo que compreendemos corresponde às intenções do autor, é melhor parar de ler ou contemplar qualquer imagem de imediato. Ninguém tem a menor ideia do que o autor quis dizer; o próprio autor não domina toda a significação da imagem que produz. Tampouco ele é o outro, viveu na mesma época ou no mesmo país, ou tem as mesmas expectativas... Interpretar uma mensagem, analisá-la, não consiste certamente em tentar encontrar ao máximo uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de significações aqui e agora, ao mesmo tempo que se tenta separar o que é pessoal do que é coletivo. De fato, são necessários, é claro, limites e pontos de referência para uma análise. Será possível, exatamente, ir buscar esses pontos de referência nos pontos comuns que minha análise pode ter com a de outros leitores comparáveis a mim. Com certeza, não nas hipotéticas intenções do autor (JOLY, 2012, p. 44).

Concordando com Joly (2012), engendrei esforços para organizar uma pesquisa de mestrado que pudesse encontrar um viés que contribuísse, de alguma maneira, para as análises do filme em tela e, ao mesmo tempo, conseguisse representar os aspectos que mais me

³ Ao longo desta dissertação todas as traduções são nossas, salvo menção em contrário. No original: “Indeed, those film and urban theorists who continue to insist on the separation of these themes might be accused of failing to appreciate vital dimensions of their respective fields—for the city has undeniably been shaped by the cinematic form, just as cinema owes much of its nature to the historical development of the city (CLARKE, 2005, p. 02).

impactaram. Tais elementos compõem justamente o tripé da visualidade. Assim sendo, ampliando a base de informações, fui buscar o estudo de Costa, que faz as seguintes indagações:

(1) por que diferentes temas culturais ocupam hoje o centro das atenções em determinados contextos cinematográficos?; (2) de que forma determinados filmes têm participado da disseminação de novos modos de ser, estar, agir, comportar-se, ou de repensar o passado e pensar o futuro dos grandes centros urbanos?; (3) como e através de que formas os filmes têm tratado e contextualizado temas como lutas de classes sociais, etnias, conflitos raciais, gênero, etc., comuns ao espaço urbano?; e finalmente, (4) como, no campo da análise, se está avançando no sentido de propor discussões eficazes para o melhor entendimento dos processos contemporâneos de construção representacional em relação à construção do nosso imaginário cultural urbano? (COSTA, 2006, p. 36).

Em vista do que foi exposto aqui, torna-se patente que essa relação deve ser melhor explorada através da análise sobre os modos como o filme *Blade Runner – O Caçador de Androides*, reinventa a cidade de Los Angeles do início do Século XXI, através do uso tripé da criação: direção geral, direção de fotografia e *design* de produção. Ressalte-se que embora existam vários trabalhos científicos voltados para a questão da paisagem urbana em *Blade Runner*, não encontramos algum que se detivesse especificamente na importância do tripé da visualidade para esse processo de construção do filme.⁴

Moura (2005, p. 242-243) afirma que: “Concretamente, fisicamente, quem faz o roteiro virar filme, através do produtor, é o tripé diretor, diretor de arte, diretor de fotografia. Quando o filme é bom, os três foram bons”, ajudando a dar sustentação ao eixo conceitual da pesquisa, mesmo considerando-se que nem sempre, as três bases deste tripé devam ser igualmente ou necessariamente “boas” para que um filme seja reconhecidamente paradigmático.

A percepção mais aparente que se tem do posicionamento da figura da cidade no cinema tem sido até então aquela orientada pela paisagem, esta tratada como ícone/símbolo, seja de um local, seja das pessoas que o habitam, ou trafegam por ele. Assim:

A paisagem é elemento intrínseco à narrativa cinematográfica e à representação das cidades. É a partir dela que, por meio de ícones – construções, acidentes naturais, monumentos, edificações etc. – o meio urbano é decodificado e reconhecido pelo espectador. Mas a lente cinematográfica escolhe e dispõe os lugares de variadas maneiras, dotando-os de angulações, luz diferenciada e de uma narrativa, adquirindo assim diversas conotações (MIRANDA, 2003, p. 03).

⁴ Entre os diversos autores encontrados que versam direta ou indiretamente sobre a paisagem urbana em *Blade Runner*, serão tratados mais detalhadamente na análise no capítulo 4: Barbosa (2013), Brandão (2006), Bruno (1990), Bukatman (2012), Enel (2008) Gnoato (2004), Rowley (2005) e Suppia (2011).

Sem dúvida, um dos exemplos mais intrigantes dessa visão é *Blade Runner – O Caçador de Androides*, sobretudo pelo modo como procura retratar um futuro possível envolto numa atmosfera quase palpável de chuva torrencial, ruas apinhadas entre gigantescos edifícios que bloqueiam o sol a tal ponto que o filme parece se desenrolar numa eterna noite. Em *Blade Runner* podemos afirmar que a cidade é representada de maneira diferenciada:

Assim como ocorre no *Metropolis* de Lang, em peças teatrais e pinturas expressionistas, a cidade assume um papel preponderante em *Blade Runner*. A megalópole de *Blade Runner* está constantemente sob chuva, imersa na noite. O emaranhado de arranha-céus da Los Angeles de 2019 desponta de ruas escuras e sujas, superpopulosas, nas quais se desenrola o jogo de gato-e-rato entre o *Blade Runner* e os replicantes. Os conflitos irão se suceder tanto nas profundezas das ruas escuras como no alto dos edifícios, em meio à multidão ou no isolamento dos espaços internos. Os interiores dos prédios são desérticos, escuros, sujos e em ruínas, e a luminosidade adentra nesses espaços como se assumisse uma estranha dureza. Os planos em *Blade Runner* se apresentam envoltos na densidade de um *smog*, a imagem é *flou* e o contraste claro-escuro contribui significativamente para a atmosfera psicológica pretendida. A cidade participa ativamente dessa atmosfera, em termos mais abrangentes, e em cada plano não podemos deixar de notar uma curiosa *Stimmung* no filme de Scott (SUPPIA, 2011, p. 80-1).

Blade Runner chegou mesmo ao ponto de ser considerado por muitos, como por exemplo, Harvey (2013), como um caso marcante do Pós-modernismo no cinema. De fato, sua metrópole futurista é vista como uma colagem de diversos estilos, algo fragmentado. Tais aspectos são tão consistentes que o filme ressoou nos anos seguintes como “o filme dos anos 80” (SCHILD, 18 de novembro de 1989). Além disto, o filme prova ter grande influência não só na comunicação visual de obras mais recentes, como também se espalhou para outras mídias, conforme demonstra (ATIKINS, 2003, p. 102, apud BROOKER, 2005, p. 79):

Já tem algum tempo desde que era possível discutir *Blade Runner* como se fosse um texto único e fixado que poderia ser considerado isoladamente de sua história de múltiplas impressões, ou separado de sua vasta rede de intertextos, paratextos, referências e alusões. Pode não ter sido o primeiro exemplo de um filme sendo relançado como o corte do diretor, mas suas várias remodelagens chamaram a atenção tanto dos fãs quanto de comentaristas acadêmicos num nível fora do normal, e sua influência em variadas representações da cidade futurística foi considerável. Mesmo antes do lançamento da versão autorizada do corte do diretor, por Ridley Scott, em 1992, o filme já tinha sido envolto numa teia de referências a outros textos, de sua creditada relação com *Os Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* de Philip K. Dick, e sua apropriação do termo ‘blade runner’ vindo da obra *Blade Runner: A Movie* (1979), de William Burroughs, que por sua vez a emprestou de Alan E. Nourse novel *The Bladerunner*. até sua densidade de alusão intertextual a uma série de

gêneros cinematográficos.⁵

Como os meios audiovisuais têm se provado cada vez mais como um conjunto complexo de sentidos, técnicas e imagens em termos de composição de cenas, por exemplo, é necessário levar essa complexidade em consideração quando se estiver empreendendo uma análise do seu conteúdo.

Em *Blade Runner* a incerteza em relação ao que o futuro reserva remonta a uma diversidade de contextos pós Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945): a construção do muro de Berlim (a partir de 1961), a corrida armamentista entre os E.U.A e a então União Soviética por conta do conflito Comunismo/Capitalismo – Oriente/Ocidente, além do surgimento de novos regimes ditatoriais (ou recrudescimento dos já existentes, como na Rússia ou China), o intenso desenvolvimento tecnológico com base na microeletrônica. Este estado de coisas levou vários autores de ficção científica (sejam escritores ou cineastas) a enveredarem por um maior questionamento quanto ao futuro da sociedade a partir do pós-guerra.

Na verdade, o período entre o final das décadas de sessenta e início de setenta do século XX é pródigo em obras cinematográficas que relatam sociedades em ruínas, uma das principais características do pensamento distópico. Filmes como *Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*, E.U.A., 1968), adaptado do romance de Pierre Boulle, *No Mundo de 2020* (*Soylent Green*, E.U.A., 1973), adaptação da obra de H. Harrison e *Matadouro Cinco* (*Slaughterhouse-Five*, EUA, 1972), baseado em livro de Kurt Vonnegut, tinham em comum imagens características de paisagens urbanas em ruínas.

Nesse contexto, surge uma linhagem de autores de romances de ficção científica que tratam as questões do presente através de visões catastróficas do futuro da humanidade em relação à cidade, com temas mais voltados às experiências no cotidiano desses espaços urbanos (BARBOSA, 2013). Nos Estados Unidos, mais precisamente, surgia uma geração de autores que se mostrou mais ousada quanto à simulação de um futuro distópico, em que se acirram as questões ligadas a sexo, drogas, violência, política social e a superação da binariedade ficção/não-ficção, real/virtual, verdade/pós-verdade, concreto/simulado. São exemplos: Ursula

⁵ No original: “It has been some time since it was possible to discuss *Blade Runner* as if it were a single and fixed text that might be considered in isolation from its history of multiple prints, or detached from its vast array of intertexts, paratexts, references and allusions. It might not have been the first example of a film given a second release in the form of a director's cut, but its various refashionings have caught the attention of both fans and academic commentators to an unusual degree, and its influence on succeeding imaginative representations of the future city has been considerable. Even before the release of Ridley Scott's authorized Director's Cut in 1992, the film was already caught in a web of references to other texts, from its credited relationship to Philip K. Dick's *Do Androids Dream of Electric Sheep?* and its appropriation of the term 'blade runner' from William Burroughs' screenplay title, *Blade Runner: A Movie* (1979), to its density of intertextual allusion to a range of cinematic genres” (ATIKINS, 2003, p. 101, apud BROOKER, 2005, p. 79).

K. Le Guin, Philip Joseph Farmer, e Phillip K. Dick, este último, o mais cultuado, autor de vários contos e romances com grande sucesso entre a crítica, como *Ubik*, *Silva*, *Substance Mort*, *O clã da lua alfa*, *O homem do castelo alto* e *os androides sonham com ovelhas elétricas?* Este último é seu livro mais famoso, por ter servido como base para as várias versões de roteiro de *Blade Runner – O Caçador de Androides*⁶, de 1982.

É importante notar que, por se tratar de uma adaptação cinematográfica – ao contrário de um roteiro original – há várias diferenças entre o filme e o livro que lhe serviu de origem. Dick (2014) apresenta um mundo urbano destruído por uma guerra nuclear mundial no qual perecem a vida animal e vegetal através da constante chuva radioativa. Num planeta Terra desolado, os humanos que tiveram condições físicas e econômicas para tal, já a abandonaram em favor de outros mundos espalhados pela galáxia. Os que restaram, tentam sobreviver como podem. Para tentar repovoar o que sobrou, são fabricados os androides (*andy*, no livro) em forma de pessoas ou animais, como incentivo e *status* para os que os podem possuir (DICK, 2014). No livro, a trama se passa numa abandonada São Francisco do ano de 2032, na qual Rick Deckard (um caçador de recompensas, que em seu modo de agir lembra mais um burocrata) aceita a missão de caçar alguns *andies*, pelos quais receberá seu pagamento, uma ovelha verdadeira.

No processo de adaptação do romance para o roteiro por intermédio de seu diretor, Ridley Scott, juntamente com os roteiristas Hampton Fancher e David Peoples, foram feitas diversas modificações, tanto no que diz respeito aos personagens (Deckard vira o tradicional detetive *noir*), quanto ao tom das emoções e sentimentos nos *andies* (agora chamados de "Replicantes" no filme de Scott) e ao ano em que se passaria a estória: 2019 – 37 anos distantes do lançamento do filme nos cinemas.

É neste contexto que assume relevância o cenário da trama, que no filme passa a ser a cidade de Los Angeles, apresentada como um amálgama do velho e do novo. Ao mesmo tempo que em seu centro comercial são mostradas multidões de desconhecidos, um tráfego aéreo intenso, luminosos de *neon* nas fachadas dos altos prédios, dirigíveis a entoar propagandas, sua periferia é despovoada, com ruas quase vazias, prédios abandonados e lixo empilhado pelos cantos.

A verticalidade/horizontalidade é característica própria do filme, pois é resultado da decisão de Scott de filmar extensas plataformas com miniaturas detalhadas de ruas e prédios

⁶ Ao longo deste trabalho o título *Blade Runner – O Caçador de Androides*, será mencionado através da sua forma reduzida e mais conhecida, *Blade Runner*, ou, ainda, simplesmente BR.

envoltos numa névoa que representa chuva perene, assim como a estética retrô— a sobreposição do velho como sendo novo – em que prédios muito antigos – como o abandonado *Bradbury Building*, no qual vive apenas o engenheiro J. F. Sebastian – são mais viáveis se forem renovados/redecorados⁷ acrescentando-se novas estruturas ao redor da envelhecida, pois seria bem mais caro demoli-los.

Como parte de sua natureza, o filme enfatiza a linguagem visual, inclusive quanto à direção de fotografia de Jordan Cronenweth (1935 – 1996) em cenas iluminadas em contraluz explorando as áreas escuras da tela, ou os ambientes densamente enevoados das ruas, cortados por fachos de luz em direção à câmera, e cujo asfalto está sempre molhado, refletindo os letreiros em *neon* dos cenários, conforme Figura 2 a seguir.

Figura 2: Cena do filme *Blade Runner – O Caçador de Androides* (1982)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Apesar de toda a diferença estética em relação a tantos outros filmes de ficção científica lançados anteriormente e/ou posteriormente e que tratavam de representações da cidade, *Blade Runner* é mais um integrante de uma linhagem na qual não cessam de surgir as mais imaginativas cidades no Cinema. Todas essas carregadas de críticas relacionadas à sociedade, desde *Metrópolis*, de Fritz Lang, filme que inaugurou a representação fílmica em larga escala dessas distopias urbanas futuristas (BARROS, 2011) – e que teve sua grande parcela de influência sobre *Blade Runner*, até *Daqui a Cem Anos* (*Things to Come*, Inglaterra, 1936)

⁷ No original seria “retroffited”, sem tradução precisa para o português. *retrofit* – traduzido como reconversão ou renovação (termo ao qual pretendo retomar quando analisar as cenas propriamente ditas, no último capítulo).

(Figura 3) em que uma sociedade distópica vê a sua destruição numa guerra brutal, de cujos escombros o filme aponta uma sociedade dita melhor, mas nem por isso, totalmente igualitária.

Figura 3: Cena do filme "Daqui a Cem Anos" (1936)



Fonte: KERR (2013).

Obras como *Alphaville* (*Alphaville*, França, 1965), na qual a população da cidade de mesmo nome é dominada pelo computador "Alpha 60" que aboliu os sentimentos, ou *Matrix* (*The Matrix*, E.U.A., 1999) no qual toda a cidade de Sidney não passa de um constructo virtual utilizado para dominar e alienar a mente de seus habitantes, representam o medo da dominação das populações urbanas pelos aparatos tecnológicos que criaram – vide também *Robocop - O policial do futuro* (*Robocop*, E.U.A., 1987) em que a cidade futurista de Detroit se vê às voltas com uma crise de segurança pública, sua polícia controlada por uma megacorporação que tem como plano substituir os policiais por poderosos *cyborgs*; chegando ao ponto de reduzir suas cidades a cinzas, como se vê em *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, E.U.A., 1984) e o final do já citado *Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*, E.U.A. 1968) (Figura 4) no qual descobre-se que a Terra foi destruída por uma guerra nuclear, dando chance à evolução física e mental dos macacos.

Figura 4: Cena final de *O Planeta dos Macacos* (E.U.A., 1968)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2008)

Essa breve filmografia da ficção científica urbana pode traduzir a cidade como um registro das tensões, conflitos e contradições de um determinado período, pois ao simularem o futuro, conseguem captar em suas representações as possibilidades de seu presente. Seu cenário tem relação direta com os ambientes urbanos, fazendo com que essa imagem de um futuro tenha como sua iconografia própria a cidade. São, portanto, “vigorosas críticas aos rumos das metrópoles e, por extensão, aos modelos urbanos que as originaram” (BARBOSA, 2013, p. 17).

Com base no exposto, o presente estudo tem por objetivo investigar como o cinema de ficção científica, especificamente o caso de *Blade Runner – o Caçador de Androides*, pode conceber e executar a visualização de uma cidade-cinema (em suas diversas paisagens), reinventada, futurista com base na sinergia entre o tripé direção, direção de fotografia e *design* de produção. Ou seja, quando assumimos este tripé, estamos assumindo que são aspectos destas três esferas da produção que irão guiar a análise da construção das paisagens, da exploração das mesmas, no enquadramento, na narrativa etc. Isso assegura esta perspectiva centrada no tripé, alicerçada sobre o seguinte problema de pesquisa: em que medida o tripé de visualidade foi determinante para a construção da paisagem cinematográfica em *Blade Runner: O caçador de Androides* e para a criação de uma imagem de cidade urbana, futurística e distópica? Além disso, outras questões de ordem secundárias também são contempladas: de que forma foi construída a paisagem cinematográfica de *Blade Runner*? Como o tripé da visualidade foi utilizado nos níveis do plano, da cena ou da sequência? Qual o papel dessa paisagem na narrativa?

Como objetivos específicos, pretende-se verificar, através de pesquisa bibliográfica e do método de análise filmica esboçado por Jullier e Marie (2009), quais os conceitos de espaço e paisagem urbanos adequados à investigação em curso e como estes são adaptados à concepção de cidades cinematográficas futuristas; discorrer sobre a representação da cidade futurista no

cinema, levando-se em consideração a dicotomia dos conceitos de Cidade Ideal de Corbusier contra a distopia urbana. Em seguida, buscamos apreender os conceitos de direção, direção de fotografia e *design* de produção e como estes podem interagir de modo a conceber e executar a criação de uma cidade distópica e futurista em um filme. Um último objetivo específico busca identificar sequências e planos que assumem relevância na representação da paisagem urbana no objeto de estudo, assim como identificar marcos urbanos representativos em sua visualidade.

Em relação às possibilidades de análise fílmica, sobretudo considerando tratar-se de uma investigação inserida no campo de um Programa de Pós-Graduação em Comunicação e não em um Programa de Cinema, convém ressaltar, conforme Penafria (2009, p. 1), que:

Analisar um filme é sinónimo de decompor esse mesmo filme. E embora não exista uma metodologia universalmente aceite para se proceder à análise de um filme (Cf. Aumont, 1999) é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar (Cf. Vanoye, 1994). A decomposição recorre, pois, a conceitos relativos à imagem (fazer uma descrição plástica dos planos no que diz respeito ao enquadramento, composição, ângulo...) ao som (por exemplo, off e in) e à estrutura do filme (planos, cenas, sequências). O objectivo da Análise é, então, o de explicar/esclear o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação. Trata-se, acima de tudo, de uma actividade que separa, que desune elementos.

Face ao exposto, enquanto percurso analítico propriamente dito, foi realizada a decupagem do filme, com a seleção de cenas que permitirão a investigação do papel do tripé criativo na construção da paisagem cinematográfica em BR.

Evidentemente, se fez necessária a investigação do estado da arte que estabelecesse uma correlação entre cinema e cidade, pois nas últimas décadas tem-se assistido a uma crescente demanda por trabalhos e pesquisas a respeito desta relação no meio acadêmico. Entretanto, a cidade ainda não tem sido plenamente investigada na teoria cinematográfica disponível em língua portuguesa, sendo muito mais comum na inglesa, como, por exemplo, as pesquisas de Barber (2002) e as obras organizadas por Fitzmaurice & Shiel (2001) e Clarke (2005).

No Brasil, além do livro organizado por Nazário (2005) que trata das diversas relações entre cidades e linguagem, narrativa e ideologia cinematográficas, foram publicados nos últimos anos trabalhos que tratam, entre outras coisas, da relação cinema-espacos urbanos, como por exemplo, os escritos de Peixoto (1987), além de uma série de artigos científicos ou em revistas online, sobre o tema, alguns dos quais serão trabalhados nesta dissertação.

Em um primeiro momento, e a fim de se ter um arcabouço para início de discussão a respeito do tema proposto, o primeiro capítulo contemplará discussões acerca da cidade ideal (modelos propostos por Le Corbusier, Frank Lloyd Wright e Alberti, entre outros) e o seu

inverso, a cidade distópica (sobre a qual já falava Simmel no início do Século XX, e mais recentemente, Harvey e Bauman). Também serão utilizados conceitos desenvolvidos por Lefebvre que aborda importantes transformações na cidade:

Atualmente, portanto, aprofunda-se um processo induzido que se pode chamar de a ‘implosão-explosão’ da cidade. O fenômeno urbano se estende sobre uma grande parte do território, nos grandes países industriais. Atravessa alegremente as fronteiras nacionais; a Megalópole da Europa do norte vai do Ruhr ao mar e mesmo às cidades inglesas, e da região parisiense aos países escandinavos. Este território está encerrado num tecido urbano cada vez mais cerrado, não sem diferenciações locais e sem ampliação da divisão (técnica e social) do trabalho para as regiões, aglomerações e cidades. Ao mesmo tempo, nesse tecido e mesmo noutros lugares, as concentrações urbanas tomam-se gigantescas; as populações se amontoam atingindo densidades inquietantes (por unidade de superfície ou habitação). Ao mesmo tempo ainda, muitos núcleos urbanos antigos se deterioram ou explodem. As pessoas se deslocam para periferias distantes, residenciais ou produtivas. Escritórios substituem os apartamentos nos centros urbanos (LEFEBVRE, 2011, p. 18).

Uma visão que parece ser corroborada também por Peixoto (1987), que em sua fala, parece estar descrevendo os altos prédios mostrados nas cenas aéreas do filme em análise neste trabalho:

Os novos prédios de alumínio e vidro espelhados são outra forma de simulacro urbano. A fachada envidraçada só deixa ver o reflexo das nuvens no céu ou a imagem deformada das outras construções em frente. Imensos prédios parecem ter sido decompostos em formas geométricas ou estarem a ponto de ruir. Partes de construções surgem de repente no interior de outras inteiramente diferentes. Tudo se interpenetra. Uma rua parece começar numa fachada, quando na verdade está no lado oposto. A paisagem se constitui de imagens sobrepostas, formando novas e inusitadas composições e perspectivas. Todo o espaço urbano é recriado por esse jogo de espelhos (PEIXOTO, 1987, p. 206).

Para que se possa identificar os elementos que perfazem a relação entre a cidade e o cinema num contexto histórico, serão utilizadas as interlocuções dos autores Fitzmaurice & Shiel (2001) que tratam da relação do cinema com as sociedades urbanas. Por se tratar de obras estadunidenses, possuem em seu bojo reflexões com o foco mais definido, e, portanto, úteis a essa pesquisa. A cidade como plano de fundo cinematográfico será abordada mais detalhadamente por Clarke (2005), assim como também suas representações cinematográficas, através dos escritos organizados por Nazário (2005) e por Barber (2002) que possuem um vasto cabedal de visões sobre esta relação, por se tratar de coletâneas de artigos diversos.

Ao se investigar os elementos formadores da paisagem e do espaço urbanos, será, em princípio, utilizada a obra de Santos (2006) que estabelece uma necessidade de distinção epistemológica entre espaço e paisagem. Conforme o autor, paisagem e espaço não são sinônimos, uma vez que “A paisagem é um conjunto de formas que, num dado momento,

exprime as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre homem e natureza. O espaço são as formas mais a vida que as anima” (SANTOS, 2006, p.66). Além disso, a palavra *paisagem* é frequentemente utilizada em vez da expressão configuração territorial, quando esta é o conjunto de elementos naturais e artificiais que fisicamente caracterizam uma área. A rigor, a paisagem é apenas a porção da configuração territorial que é possível abarcar com a visão. Assim, quando se fala em paisagem, há, também, referência à configuração territorial e, em muitos idiomas, o uso das duas expressões é indiferente (SANTOS, 2006, p.67).

Entretanto, não se pretende nesse estudo utilizar o conceito tão somente geográfico de paisagem. Se nessa pesquisa se pretende analisar as cenas e/ou sequências em que apenas as paisagens (geralmente filmadas em grande plano geral e no caso desse filme, com uso extensivo de efeitos especiais e visuais) são exibidas em *Blade Runner*, para uma melhor delimitação do objetivo geral, será necessário estabelecer uma definição do que seja a paisagem cinematográfica e para isso, serão utilizados os escritos de Lukinbeal (2005), Harper & Rayner (2010) e Lefebvre (2011), os quais discorrem sobre os diversos conceitos e usos do termo em si na linguagem cinematográfica.

Com relação ao esquema de análise fílmica, serão utilizadas duas técnicas de análise propostas por Jullier & Marie (2009), as quais partem das chamadas *propriedades discursivas* da câmera para dividir um filme em três níveis de observação:

- a) no **nível do plano** dá-se atenção ao que se vê entre um corte e outro, e o plano em si e somente ele;
- b) no **nível da sequência**, observa-se como a relação entre os planos criará um discurso narrativo (podendo-se também usar o conceito de montagem de Eisenstein);
- c) no **nível do filme**, quando o conjunto das sequências exige uma observação mais ampla dos objetivos e significados do filme.

Ao analisar o que ocorre no **nível do plano**, são estabelecidos certos elementos que exigem verificação por parte do pesquisador (JULLIER & MARIE, 2009, p. 21 - 32):

- a) a lateralidade e a verticalidade, o que inclui também a angulação de câmera adotada e o uso dos planos e enquadramentos;
- b) o ponto de vista adotado pela câmera, o que permite o uso do fora de campo;

- c) a luz e uso das cores como elementos que expõem o estado psicológico/emocional dos personagens, ou no caso em questão, da ambientação;
- d) a profundidade de campo utilizada (nesse caso específico, grande profundidade em função dos grandes planos gerais) a qual exige uma série de procedimentos técnicos e escolhas artísticas entre fotografia, *design* de produção e direção do filme.

Já ao analisar o que acontece no **nível da sequência**, Jullier & Marie (2009, p. 42 - 56) mencionam dois pontos em questão:

- a) a montagem, especificamente na relação entre os planos, o que inclui atenção a elipses e transições, e uso do conceito de montagem por Eisenstein;
- b) a cenografia (parte integral do *design* de produção), e como esta pode se converter numa narrativa dentro de uma sequência, levando a uma percepção de um ambiente amplo.

Nesta pesquisa, serão utilizados os dois primeiros níveis de observação, por se caracterizarem primordialmente em seus aspectos visuais, o que se coaduna com os objetivos propostos.

Retomando à problemática contemplada nesta pesquisa, assumimos de partida que as ações dentro da diegese em *Blade Runner* estão diretamente conectadas visualmente às paisagens em que ocorrem, constituindo-se as mesmas mais do que apenas cenário, mas num identificador da própria argumentação do filme. Uma paisagem pós-moderna em que replicantes e humanos convivem forçosamente. Um misto de cidade e deserto, concentração urbana e periferia que demarcam os espaços de ação. Assim sendo, através dos autores mencionados, se pretende fazer uma análise da articulação do tripé da visualidade em sua relação com a criação de uma cidade futurista distópica, no interior de uma obra expoente do gênero ficção científica no cinema dos anos 1980.

Assim, foram selecionadas seis cenas, com seus respectivos planos e sequências, para a análise, em duas categorias distintas: **Situação e Transição**. As cenas denominadas de Situação (S1, S2 e S3) representam o modo com o a paisagem é utilizada para situar o espectador na narrativa do filme e as cenas denominadas de Transição (T1, T2 e T3) são aquelas que representam os momentos em que a narrativa muda seu curso, conduzindo o espectador ao enfrentamento de novos argumentos.⁸

⁸ Os desdobramentos desta perspectiva metodológica serão melhor apresentados no capítulo de análise.

A dissertação estrutura-se por esta introdução, três capítulos, as considerações e as referências bibliográficas.

Um primeiro capítulo, “A cidade no cinema – paisagem e paisagem cinematográfica”, que discute os conceitos paisagem e paisagem cinematográfica. Um segundo capítulo, intitulado “O tripé da visualidade cinematográfica e a construção da paisagem”, apresenta as funções da direção de fotografia, do *design* de produção e da direção geral em uma obra audiovisual. Finalmente, um terceiro capítulo, intitulado “A visualização da paisagem urbana futurista distópica em *Blade Runner*, através do tripé da visualização cinematográfica”, compreende a análise propriamente dita, apresentando o filme e discute seus conceitos centrais, analisando as cenas selecionadas.

2. A CIDADE NO CINEMA: PAISAGEM E PAISAGEM CINEMATOGRAFICA

Ao longo deste capítulo serão discutidos os conceitos de região, espaço, lugar, território e paisagem, do modo como são tomados pela geografia e aplicados ao estudo da paisagem cinematográfica. Para tanto será utilizada a literatura de Santos (1997, 1998, 2006), Corrêa (2000), Lefebvre (2006), LaRocca (2012) e Oldwig (2020), com a finalidade de estruturar a discussão que se seguirá durante a análise do objeto desta dissertação.

Para analisar o tripé da visualização em *Blade Runner*, tais conceitos se farão necessários para fundamentar a discussão que subjaz à análise da paisagem cinematográfica nas sequências selecionadas para a amostra.

2.1 O conceito de paisagem: breves considerações

Discutir sobre paisagem significa discutir sobre o nosso próprio dia a dia. No senso comum, as paisagens são os espaços que nos cercam, mas, no âmbito científico, existem diferentes definições. Um dos conceitos mais utilizados de paisagem é o do geógrafo Milton Santos. Conforme o autor: “Tudo aquilo que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio do visível, aquilo que a vista alcança. Não apenas formada de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons etc.” (SANTOS, 1998, p. 61).

O desdobramento deste conceito para o ambiente fílmico é extremamente importante, pois vai além da concepção de locação, ou seja, do lugar onde é realizado um filme para se aproximar de uma discussão mais abrangente de alguns conceitos da própria geografia. Aliás, para Corrêa (2000), o conceito de espaço é um conceito chave para a geografia e, de acordo o que podemos compreender, tem desdobramentos para diferentes áreas do conhecimento, da arquitetura ao cinema e à comunicação, temas diretamente ligados ao objeto em estudo e ao nosso objetivo geral de pesquisa. Na verdade, a narrativa fílmica se desenvolve no tempo e no espaço, e este, para além de simples locação, é permeado de relações, sejam elas naturais, sociais etc. É, portanto, marcado por um sentido geográfico em suas mais diversas dimensões.

Acerca deste contexto geográfico o autor ressalta que, “Como ciência social, a Geografia tem como objeto de estudo a sociedade que, no entanto, é objetivada via cinco conceitos-chave, [...] todos se referem à ação humana modelando a superfície terrestre: paisagem, região, espaço, lugar e território” (CORRÊA, 2000, p.16). Aqui destaca-se, de partida, o fato de que o conceito

de paisagem se diferencia do conceito de espaço, constituindo-se num conceito Inter complementar.

Percebe-se, portanto, que mesmo dentre os conceitos chave da geografia, o conceito de paisagem merece destaque, uma vez que irá dar sustentação a uma série de discussões acerca do espaço. No caso do espaço fílmico, o conceito de paisagem, também merece atenção central, como esclarece La Rocca:

O mundo cinematográfico ajuda a fomentar a nossa imagem e o nosso imaginário da cidade e permite construir uma visão da complexidade da paisagem urbana e dos seus territórios. A imagem, na sua essência, faz ressaltar a fisionomia das cidades, os múltiplos ambientes urbanos, e permite-nos experimentar as atmosferas; permite-nos ‘sentir’ as emoções que se manifestam nos espaços urbanos. O poder das imagens encontra-se então na magia com que nos transporta, nos faz viajar. Como consumidores de imagens, a sua leitura aciona, dentro do nosso espaço perceptivo, convenções de história, de cultura e de memória visual (LA ROCCA, 2012, p. 47).

Adensando a reflexão do autor, é possível verificar que o cinema, o seu mundo, as suas imagens, contribuem para a criação de um modo de ver por parte do público num determinado momento histórico. A carga valorativa expressa pela imagem no cinema delineia uma série de expectativas que irão se incorporar ao modo como vemos e representamos o mundo, ainda que este seja um processo extremamente sutil de construção da nossa concepção de realidade.

Como o filme em tela no presente estudo é *Blade Runner*, cabe recuperar a ideia do autor, para quem, “[...] entre cinema e cidade existe uma relação de influência recíproca” (LA ROCCA, 2012, p. 48). Tal relação, estabelece conjuntos de trocas simbólicas, responsáveis por dar materialidade à representação da cidade no cinema.

Não foi à toa que o cinema começou com as imagens dos irmãos Lumière (1895) mostrando aspectos da cidade: a estação de trem, a fábrica, e tantos outros elementos. Assim, foi o cinema quem teria, na modernidade, a partir de sua criação, fomentado a criação de um imaginário sobre a cidade, apontando, muitas vezes, contradições urbanas e complexas relações espaço-temporais: “A imagem, na sua essência, faz ressaltar a fisionomia das cidades, os múltiplos ambientes urbanos, e permite-nos experimentar as atmosferas; permite-nos “sentir” as emoções que se manifestam nos espaços urbanos. O poder das imagens encontra-se então na magia com que nos transporta, nos faz viajar” (LA ROCCA, 2012, p. 48).

Esse trânsito, a viagem, ressalta o pensamento de Milton Santos, mais uma vez, posto que:

A paisagem nada tem de fixo, de imóvel. Cada vez que a sociedade passa por um processo de mudança, a economia, as relações sociais e políticas também mudam, em ritmos e intensidades variados. A mesma coisa acontece em relação ao espaço e à paisagem que se transforma para se adaptar às novas necessidades da sociedade (SANTOS, 1997, p. 37).

Com isso, é possível compreender como o conceito de paisagem tem sido historicamente alterado, justamente em função das modificações no contexto e na dinâmica da própria vida. Bigell e Chang (2010) mencionam alguns dos principais significados atribuídos ao conceito de paisagem: atribuição ao ambiente que nos cerca, arena onde os seres humanos interagem, local de construção, arena social limitada pelo horizonte, espaços criados pelas comunidades, entre outros. Os autores enfatizam que é preciso diferenciar entre como se vê a paisagem e qual o seu propósito.

Esse aspecto é particularmente importante na análise de BR, posto que no filme a construção da paisagem, a partir do tripé da visualidade, direção geral, direção de fotografia e *design* de produção, implica considerar que cada aspecto da paisagem tem um propósito específico, como se pretende mostrar no último capítulo deste trabalho.

Oldwig (2020), tratando dessa questão, distingue entre uma paisagem espacial que é vista como “[...] parte de um espaço maior (por exemplo, nacional) por um observador externo e uma paisagem orientada para um local (ou seja, o território de uma comunidade) visto de dentro”, com uma variedade de perspectivas, incluindo paisagem panorâmica, histórica, espiritual ou geológica. O autor compara o conceito a uma variedade de quadros e perspectivas o que significa que o termo tem o potencial de mudar o seu significado.

Embora o foco da análise seja o conceito de paisagem cinematográfica, a fala de Oldwig (2020) ajuda a delimitar e a melhor definir os contornos deste conceito. Contudo, não iremos nos deter nessa perspectiva de separar a análise em função das diferentes tipificações de paisagem, tema que extrapola o objetivo deste estudo.

Um dos aspectos, que se encontra imbricado na análise apresentada no capítulo 4, diz respeito à existência de um diálogo profícuo entre a perspectiva interna (integrada ao tripé da visualidade) e a perspectiva externa (a do público) ou, ainda, se a leitura pretendida pelos realizadores ficou distante da leitura dos espectadores.

Em uma de suas obras seminais, Santos (2006) discute a natureza do espaço e discorre sobre a necessidade de distinguir entre espaço e paisagem e de considerar a evolução do conceito de paisagem, mencionando o pensamento de Gourou, para quem “Toda paisagem habitada pelos homens traz a marca de suas técnicas” (GOUROU, 1973, p. 30-3 apud SANTOS, 2006, p. 20).

A cidade de Los Angeles de *Blade Runner* será observada, durante a análise, com vistas a se verificar em que medida, o reflexo das técnicas disponíveis naquele momento distópico em que se desenrola o enredo e, podemos pensar por derivação, se teriam sido as próprias técnicas que permitiram a criação da paisagem cinematográfica. Os diretores, geral, de fotografia e os

designers de produção comandando os diretores de arte, teriam, assim, de forma particular, lançado mão de um conjunto de técnicas disponíveis naquele momento, fato que teria condicionado o resultado (como pode ser percebido através da Figura 5).

Figura 5: Paisagem de Los Angeles em *Blade Runner*



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Em linhas gerais, e antecipando nossa perspectiva analítica, ressaltamos que a paisagem mostrada na Figura 5 não dependeu somente do uso do som e da câmera para ser produzida, precisou do apoio, por exemplo, do *design* de produção, para que pudesse conferir significado ao que foi narrado. Do mesmo modo que a direção geral e a direção de fotografia, o *design* de produção é um recurso mais recente (que será detalhado no próximo capítulo) que se transformou em um dos elementos fundamentais numa realização audiovisual.

Com as tecnologias desenvolvidas para a área de cinema e de audiovisual, um novo grupo de profissionais, os designers de produção, passou a ser mais valorizado a partir de meados dos anos 1970 (MILLS, 1982) e é considerando essa mudança que se pretende ver como se deu a sua contribuição para BR, ou seja, até que ponto o tripé da visualidade, influenciou na construção da paisagem cinematográfica da obra.

Acerca desta imbricação entre técnica e paisagem, Santos (2006) discorre sobre como a técnica nos deu inicialmente uma paisagem horizontal, depois com prédios de quatro andares, 12 andares, 40 andares, ou seja, tantos quantos a técnica permitir, o que irá alterar a paisagem (Figura 6).

Figura 6: Los Angeles – *Sunset Strip* em 1982 e 2017



Fonte: Pesquisa por imagens da *Sunset Strip* no Google

O autor, para dar corpo a esta questão, recorre a Heidegger para destacar que, segundo o filósofo, seria o “onde” que determinaria o “como” do Ser (SANTOS, 2006, p. 60).

Além da técnica concernente a aspectos relativos ao cimento, elevadores, estruturas, revestimentos, Santos (2006) retoma pensadores como T. von Uexhüll, Abraham Moles, Georges Simmel e Jean Baudrillard (1973), entre outros, para inserir no conceito de paisagem um conjunto de objetos, ou, como tem sido preferencialmente tratado, um sistema de objetos⁹.

Embora não seja o objetivo deste trabalho tratar dos sistemas de objetos que povoam a paisagem da Los Angeles de BR, é importante destacar que esse poderia ser um desdobramento deste estudo, voltando-se, posteriormente, para novos aspectos ligados ao tripé da visualidade.

Retomando à dialética entre sociedade e espaço, convém lembrar com França (1994, p. 23) que:

O ser humano se localiza estabelecendo uma rede de perspectivas, delimitando espaços de visão e tato que conjugam a dimensão imagística. A capacidade de abstrair o espaço é a divisa entre o mundo humano e o animal e as ações de espaço incluem elementos culturais, estéticos e psicológicos.

Essa rede de relações ajuda a compreender que o espaço não se resume à paisagem, não podem ser pensados, ambos, como sinônimos, pois cada um tem a sua especificidade, sua natureza e abrangência: “Paisagem e espaço não são sinônimos. A paisagem é o conjunto de formas que, num dado momento, exprimem as heranças que representam as sucessivas relações

⁹ No escopo desta dissertação optamos por centrar a análise na paisagem cinematográfica construída a partir do tripé da criação e não como um sistema de objetos tal qual concebido por Baudrillard (1973), associando semiologia e sociologia de modo a intensificar a relação entre o consumo do objeto e a manifestação do design. De modo indireto será discutida a vinculação entre o design de produção e a leitura do público, mas o foco será centrado nas configurações mais diretamente técnicas desse processo.

localizadas entre homem e natureza. O espaço são essas formas mais a vida que as anima” (SANTOS, 2006, p. 66).

A pertinência do debate para a análise do filme parte do principal problema da pesquisa: Em que medida a paisagem urbana futurística distópica em *Blade Runner – o Caçador de Androides* foi fortemente determinada pelo tripé da visualidade cinematográfica (direção geral, direção de fotografia e *design* de produção)? Entendendo-se que em BR o tripé da criação teria abandonado a centralidade da direção geral e valorizado o diálogo e a interação entre esta e a direção de fotografia e o *design* de produção, permitindo o desenvolvimento de soluções criativas, ou mesmo inéditas com técnicas e tecnologias já conhecidas e amplamente usadas naquele contexto. Dessa questão deriva a hipótese de trabalho: O tripé de visualidade foi fortemente determinante para a construção da paisagem urbana futurística distópica em *Blade Runner – o Caçador de Androides*.

Neste sentido, a discussão do conceito de paisagem torna-se primordial para a contextualização da hipótese de pesquisa, uma vez que sem a devida dimensão desse conceito não será possível observar como a paisagem cinematográfica é importante para a concepção de um filme e verificar se e por que, ela é tão essencial para o resultado de BR.

Mais uma vez, cabe lembrar, que são inúmeros os estudos sobre BR, mas não identificamos abordagens conforme o viés aqui proposto, articulando interdisciplinarmente campos como a geografia, a estética, o cinema e a comunicação.

O conceito de paisagem, segundo Bigell e Chang (2010) tem sido apropriado por diferentes discursos culturais e adaptado a diferentes momentos históricos, a exemplo do que acontece com o ecocrítico¹⁰, mas, a questão de fundo nunca é, de fato, discutida, pois o ser humano é pensado como uma entidade biológica que ocupa o espaço enquanto deveria ser considerado em sua condição de quem o constrói, o organiza. Ou seja, dificilmente nos damos conta da quantidade de imagens que consumimos, e, em decorrência da hiperinformação, terminamos por sobrecarregar nossos sentidos até a exaustão.

Nota-se, portanto, que conceitos como o de paisagem, demandam muitos esforços para a sua correta compreensão. Pensemos, por exemplo, com Santos (2006, p. 70):

Considerada em si mesma, a paisagem é apenas uma abstração, apesar de sua concretude como coisa material. Sua realidade é histórica e lhe advém de sua associação com o espaço social. Lembremos, aqui, a diferença, proposta, com variantes, por diversos autores, entre ‘existência substancial’ e ‘existência relacional’, duas formas complementares e opostas de manifestação da objetividade da natureza.

¹⁰ O ecocrítico vem discutindo de maneira interdisciplinar as relações entre a literatura e o meio ambiente. Para um maior aprofundamento ver Garrard (2011).

Por fim, é importante, com base no exposto, destacar, ainda, alguns aspectos ligados ao conceito de paisagem na geografia.

O primeiro deles tem a ver com outro conceito, o de região. Santos (2006), pondera que o conceito de região deriva da geologia, tendo sido incorporado à geografia da natureza no século XIX. Apenas no século seguinte passaria a incorporar a relação entre homem e natureza, no âmbito do que foi chamado de gênero” de vida.

Essa associação entre o tipo de vida que se constrói em uma determinada região nos ajudará a pensar como a trama em *Blade Runner* foi reforçada por esse vínculo, levando a enfatizar a relação do tripé da visualidade com o conceito de paisagem.

As breves considerações aqui apresentadas tiveram o intuito de distinguir região, espaço, território e paisagem no campo da geografia, para que, a seguir, seja possível seguir discutindo a questão da paisagem cinematográfica.

2.2 A paisagem cinematográfica

A linguagem do cinema, como a de toda a cultura visual, mistura um imaginário da cidade a uma situação real que molda o nosso cotidiano. Nesse sentido, é importante recuperar também o conceito de paisagem cinematográfica.

Antes de mais nada, devemos salientar que o conceito de paisagem não se liga unicamente ao de cidade, mas, nos recortes aqui propostos, será examinado o conceito de paisagem em direta relação com o ambiente urbano.

Para Lefebvre (2006, p. 29), “[...] a paisagem filmica é criada a partir do cenário, sempre que este adquire autonomia narrativa face à ação que anima o filme”. Assim, cenário deve ser compreendido como o espaço onde acontece a trama, seja ele real ou virtual, sendo então composto por um conjunto de elementos que o definem.

Para a análise que será empreendida neste estudo, importa pensar a perspectiva de Rosário e Álvarez (2017, p. 56):

[...] no cinema, a paisagem surge quando a ação perde primazia narrativa, quando o cenário é apresentado através de mecanismos que potenciam a sua representação enquanto espetáculo, tendencialmente quando o realizador permite ou obriga à contemplação da imagem. A mudez das personagens, a fixidez dos seus corpos, a lentidão da cena, a música tocada em largo são alguns exemplos desses dispositivos.

Em *Blade Runner*, algumas das cenas são sustentadas pela paisagem, que comanda a narrativa e ajuda o espectador a se situar dentro da lógica proposta pelo roteiro, tanto da

narrativa, como da lógica espacial da cidade. A esse respeito, argumenta Lefebvre (2006, p. 29):

Quando contemplo um pedaço de filme, paro de seguir a história por um momento, mesmo que a narrativa não desapareça completamente da minha consciência - devo acrescentar que é precisamente porque a narrativa não desaparece da minha consciência que posso facilmente pegá-la novamente. A interrupção da narrativa pela contemplação tem o efeito de isolar o objeto do olhar, de libertá-lo momentaneamente de sua função narrativa. Dito de outra forma, a contemplação do espetáculo filmico depende de um olhar 'autonomizador'. É esse olhar que possibilita a noção de paisagem filmica no filme de ficção narrativa (e documentário baseado em eventos); torna possível a transição de cenário para paisagem¹¹.

A partir desta ideia de Lefebvre (2006) é possível pensar que, em *Blade Runner*, o cinema procura mostrar, tornar visível a cidade, nesse caso, Los Angeles, retirando-a da posição de possível pano de fundo para incorporá-la como em um sentido protagonista. Esta é uma das questões que iremos tratar mais adiante, quando da análise de BR que será empreendida.

Mais uma vez, cabe lembrar que o cinema nasce ao mesmo tempo em que as cidades assumem a forma de metrópoles, melhor dizendo, metrópoles modernas. Se o conceito de paisagem surge na sociedade desde pelo menos o século XV (SANTOS, 1998), imiscuindo-se pelos mais diversos campos e encontrando diferentes significados, no cinema, não é muito diferente o que acontece com o conceito de paisagem cinematográfica. Da mesma forma, ambos os conceitos, paisagem e paisagem cinematográfica, vem gerando ambiguidades:

Com efeito, no entanto, essa ambiguidade acaba por se resolver em uma investida interpretativa, isto é, um uso — seja o uso de Patinir, aquele de seus contemporâneos ou de críticos mais modernos cujo olhar tem sido definitivamente influenciado pela existência de paisagens autônomas desde o século XVII. Nesse sentido, o nascimento da paisagem deveria ser realmente compreendido como o nascimento de uma maneira de ver, o nascimento de um olhar (o do pintor, do colecionador ou do crítico) pelo qual o que uma vez foi margem veio agora tomar o seu lugar no centro (LEFEBVRE, 2006, p. 27).¹²

¹¹ No original: "When I contemplate a piece of film, I stop following the story for a moment, even if the narrative does not completely disappear from my consciousness —to which I may add that is precisely because the narrative does not disappear from my consciousness that I can easily pick it up again. The interruption of the narrative by contemplation has the effect of isolating the object of the gaze, of momentarily freeing it from its narrative function. Said differently, the contemplation of filmic spectacle depends on an "autonomising" gaze. It is this gaze which enables the notion of filmic landscape in narrative fiction (and event-based documentary) film; it makes possible the transition from setting to landscape" (LEFEBVRE, 2006, p. 29).

¹² No original: "In fact, however, this ambiguity ends up being resolved in an interpretive approach, that is, a use — be it the use of Patinir, that of his contemporaries or of more modern critics whose gaze has been definitely influenced by the existence of autonomous landscapes the 17th century. In this sense, the birth of the landscape should really be understood as the birth of a way of seeing, the birth of a look (that of the painter, the collector or the critic) by which what was once a margin has now taken its place in the center" (LEFEBVRE, 2006, p. 29).

Do mesmo modo que nas artes ou na geografia, as possibilidades de significação do conceito de paisagem no cinema encontram diferentes óticas, mas, para Lefebvre (2006), existe uma tendência por parte da crítica especializada a partir do enquadramento da paisagem cinematográfica sob o viés geográfico, delimitando as suas fronteiras dentro de um espaço mais amplo – a paisagem cinematográfica contida num espaço fílmico mais amplo.

Para Harper e Rayner (2010) a relação entre a geografia criada a partir das obras fílmicas e o espaço concreto da cidade se assemelha a uma forma de mapeamento. Ou seja, para os autores a realização de um filme envolve procedimentos análogos aqueles de elaboração de mapas. Como pondera Queiroz (2017), acerca da fala de Harper e Rayner (2010), “O espectador, através do filme identifica cenários na experiência cinematográfica e vislumbra novas geografias em seu arcabouço existencial através de uma geografia do cinema particular” (QUEIROZ, 2017, p. 61).

Talvez isso possa ser decorrência de uma necessidade de recuperar/acentrar o local em um mundo marcado pelos processos de globalização, buscando alguma diferenciação como estratégia contra hegemônica ao domínio do estandardizado.

A esse respeito, o pensamento de La Rocca (2012, p.48) permite melhor compreender como se dá esse processo:

Estamos em face da concepção de uma imagem cinematográfica enquanto imagem do pensamento e reflexo da experiência vivida. Além disso, mantendo-nos no domínio da análise das imagens fílmicas de Deleuze, verificamos que, para este autor, inspirando-se na teoria de Bergson, o questionamento filosófico do cinema é um mecanismo do pensamento que opera com os sinais da imagem-movimento carregada de tensão dinâmica. A relação entre a imagem e o pensamento é uma das constantes fenomenológicas que nos ajudam a decifrar o mundo; o cinema pode ser visto como uma forma de apreender a paisagem urbana, como uma forma de conhecimento ou, na óptica de Kracauer (1996), como um documentário expressivo do mundo social que caracteriza uma cultura, uma documentação do mundo e a comprovação do existente.

Mesmo não sendo Deleuze um autor contemplado por nossa literatura, em função do recorte procedido, a premissa do autor de que a função do cinema é produzir imagens e estas, por sua vez, são irredutíveis ao modelo de uma percepção subjetiva, ou seja, a paisagem cinematográfica nos ajuda a interpretar o mundo, um mundo simbolizado através da imagem.

O visível pode ajudar a interpretar o mundo. Assim, o urbano aparece simbolizado no cinema:

Aliás, bem sabemos que o cinema nasceu com o advento da metrópole moderna. Daí, desenvolve-se todo um percurso visual que acompanha o quotidiano da paisagem urbana, e, de forma semelhante, esta paisagem estrutura a produção de uma fábrica de imagens que molda e fascina o olhar do espectador (LA ROCCA, 2012, p. 47).

Espera-se, durante a análise que será empreendida, verificar até que ponto é crucial compreender como essa característica se acentua na medida em que a paisagem vai permitindo a caracterização do universo urbano distópico, uma vez que: [...] as paisagens, não são apenas seletivas, mas nunca são neutras em intenção ou recepção. Paisagens retratadas são muitas vezes simbólicas, e frequentemente contribuem para a formação social, impactando sobre as associações humanas e as normas sociais” (HARPER & RAYNER, 2010, p.16).

A questão da paisagem cinematográfica em BR aparece num estudo de Barbosa (2014), em que este filme é analisado como uma das paisagens crepusculares da ficção científica no cinema. O eixo central de articulação dos argumentos é a figura da metrópole, a cidade levada ao seu nível mais complexo, demandando formas de compreensão que extrapolam os limites da disciplinaridade e abrem espaço para a pesquisa interdisciplinar. A direção da presente pesquisa é diferente daquela adotada por Barbosa (2014), e tem como ênfase a relevância do tripé da visualidade na construção da paisagem cinematográfica.

No contexto desta pesquisa, BR é um exemplo de filme em que a paisagem cinematográfica auxilia a discutir questões pertinentes às cidades e/ou metrópoles da atualidade, na medida em que revela aspectos que não são percebidos de outra forma, senão através do acionamento da percepção pela linguagem do cinema.

De toda forma, o terceiro capítulo irá tratar mais detalhadamente desta questão, mas cabe já apontar para alguns elementos que reforçam o conceito de paisagem, paisagem cinematográfica e cidade-cinema (BARROS, 2005), no filme contemplado neste trabalho.

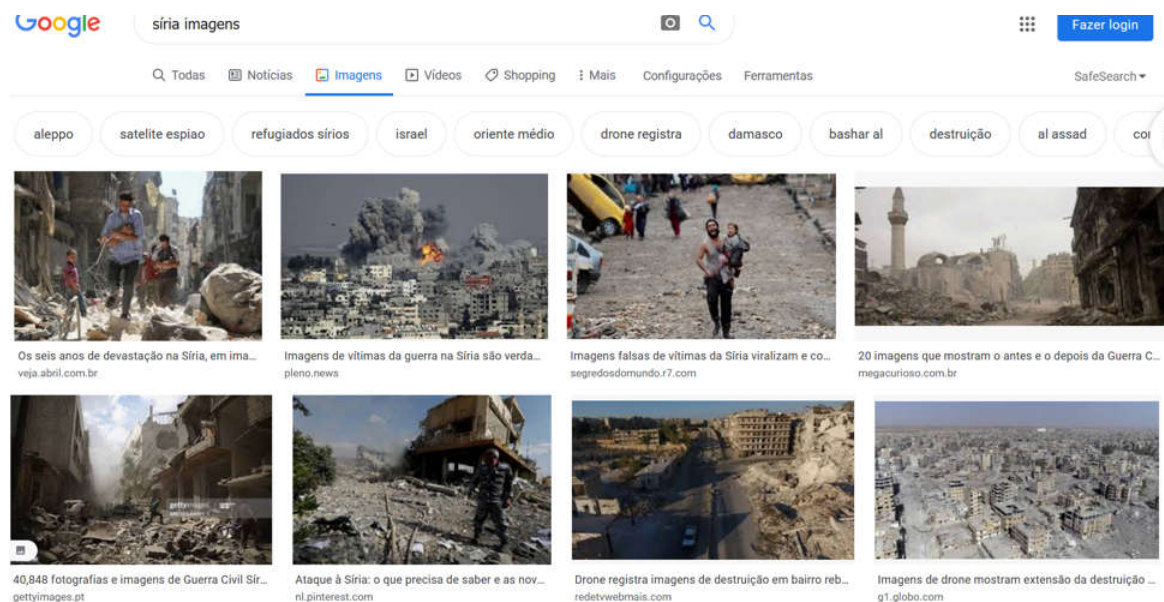
A ideia de paisagem crepuscular, sombria, de um mundo distópico, quando mostrada no cinema, pode resultar de partidos arquitetônicos, como propõe Barbosa (2014, p. 224), pensando no caso específico de BR. Conforme o autor:

Essa mesma racionalidade do urbanismo moderno de Le Corbusier vai se exibir de outra forma no futuro elaborado por Ridley Scott. Na Los Angeles futurista a exuberância da paisagem moderna convive com o abandono, a publicidade extenuante, o lixo e a multidão. A paisagem apocalíptica oferecida em Blade Runner parece fazer coro às críticas do modelo urbanístico modernista.

Em linhas gerais, é importante destacar que, com base no referencial teórico consultado, a Los Angeles retratada em BR, nos idos de 1982, retomando um dos aspectos apontados nossa hipótese de trabalho, não distanciaria de muitas metrópoles com as quais convivemos na atualidade. Sem dúvida alguma, um dos lugares mais distópicos no imaginário atual é a Síria, em uma guerra constante e cruel, mostrada em imagens quase sempre desoladoras por toda a mídia. Para observar uma pequena amostra de como isso acontece, realizamos uma pesquisa

feita através do Google Imagem, com a palavra “síria”, para observar que tipo de paisagem surge nas páginas que aparecem no topo dos resultados. O resultado aparece na (Figura 7), que reforça a visão distópica do país:

Figura 7: *Print* da tela de pesquisa do Google Imagem para a palavra "Síria"

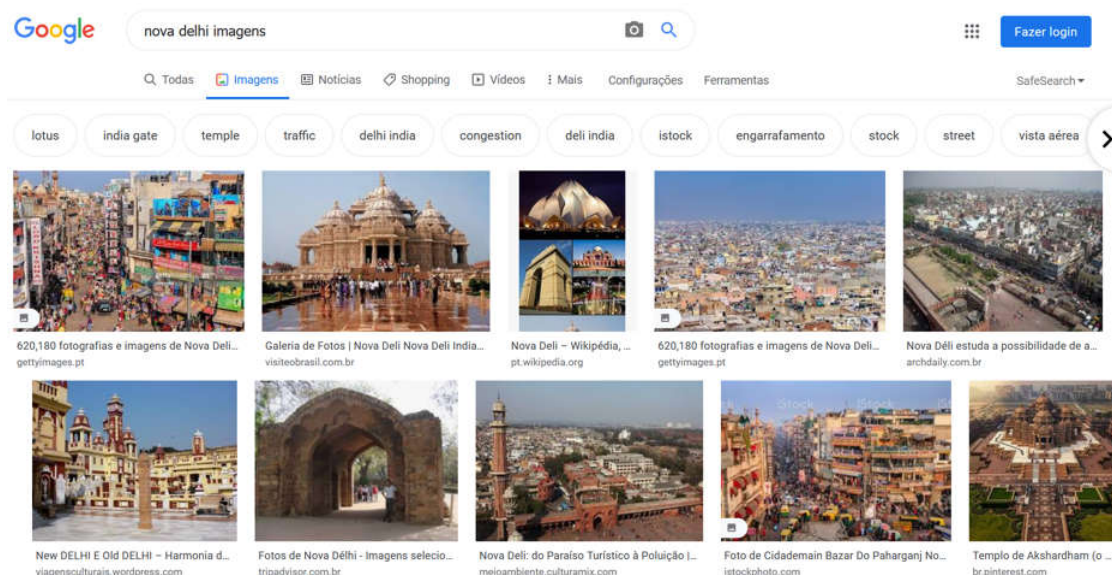


Fonte: Google Imagem (03/10/2020)

A representação imagética de um país por um conjunto de ruínas de suas cidades diz muito sobre a materialização da distopia nas cidades contemporâneas. Se na Síria o resultado mostrado decorre de uma guerra, em outros lugares os fatores implicados são outros.

Considerada a cidade mais poluída do mundo, Nova Delhi, aparece na pesquisa feita através do Google Imagem com os termos “Nova Delhi”, como a representação do caos: a poluição, superpopulação, lixo acumulado, falta de planejamento urbano etc. (Figura 8).

Figura 8: *Print* da tela de pesquisa do Google Imagem para os termos "Nova Delhi"



Fonte: Google Imagem (03/10/2020)

Não seria difícil seguir buscando outros exemplos, pois se espalham pelo mundo cidades atravessadas por problemas ainda sem solução, às vezes muito próximas da paisagem cinematográfica mostrada em BR.

A esse respeito, Harvey (2013), quando de sua análise sobre o BR de 1982, destaca as relações entre a paisagem cinematográfica de Ridley Scott e a paisagem que se apresentava quando escrevia, refletiam a realidade contemporânea de muitas maneiras diferentes: a precarização do trabalho, o poder das grandes corporações, a emergência de um novo modelo econômico e de uma outra ordem etc.

Conforme Harvey (2013, p. 277):

A Los Angeles a que os replicantes retornam dificilmente é uma utopia. A flexibilidade da capacidade dos replicantes de trabalhar no espaço exterior tem como contraparte em Los Angeles, como recentemente passamos a esperar, uma paisagem decrépita de desindustrialização e decadência pós-industrial. Armazéns vazios e instalações industriais abandonadas são destruídos por uma chuva ácida. A névoa toma conta de tudo, o lixo se empilha por toda parte, as infraestruturas estão num estado de desintegração que torna suaves os caldeirões e as pontes destroçadas da Nova York contemporânea. Punks e catadores de lixo brigam no meio do lixo, roubando o que podem. J.F. Sebastian, um dos projetistas genéticos que termina por facilitar o acesso dos replicantes a Tyrell (e que sofre de uma doença de envelhecimento prematuro chamada 'decrepitude acelerada'), vive sozinho num espaço vazio desses (na verdade, uma versão abandonada do prédio Bradbury, construído em Los Angeles em 1893), cercado por um fantástico conjunto de brinquedos e bonecos mecânicos e falantes que lhe fazem companhia.

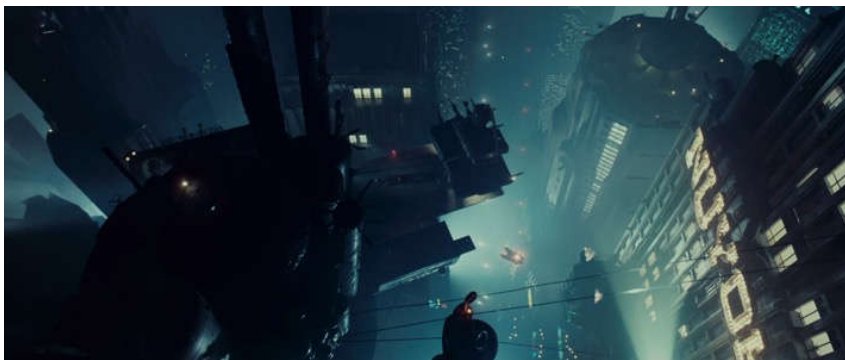
Esse ambiente contrasta o mundo do caos e da decadência com um mundo movido pela alta tecnologia, velocidade, transporte rápido feito por veículos autônomos (também conhecidos por robóticos ou sem motorista), publicidade e consumo, o mundo por excelência da engenharia genética.

Para além de suas observações sobre o filme BR, Harvey (2013) torna-se ainda mais enfático, mostrando o quanto a paisagem cinematográfica intensificou as páginas escritas por Philip K. Dick em “Do Androids Dream of Electric Sheep?” (1968). De acordo com o autor:

Opondo-se a essas imagens do poder corporativo avassalador, há, no entanto, outra cena no nível da rua de fervilhante produção em pequena escala. As ruas da cidade estão cheias de todo tipo de pessoas – os chineses e asiáticos parecem predominantes, e é o rosto sorridente de uma japonesa que anuncia a Coca-Cola. Surgiu uma língua, o ‘cidadês’, um híbrido de japonês, alemão, espanhol, inglês etc. Não somente o ‘terceiro mundo’ chegou a Los Angeles ainda mais do que agora, como sinais de sistemas de organização do trabalho e de práticas de trabalho informais do terceiro mundo estão por toda parte. As escamas de uma cobra geneticamente produzida são feitas em uma pequena oficina, e olhos humanos são produzidos em outra (ambas dirigidas por orientais), o que indica intrincadas relações de subcontratação entre empresas altamente desagregadas e com a própria Tyrell Corporation (HARVEY, 2013, p. 277-278).

A Los Angeles de BR (Figura 9) pode ser considerada uma cidade paradigmática nos estudos acerca da paisagem cinematográfica, uma vez que associa a narrativa contida no roteiro a uma paisagem que condensa a distopia contida no filme.

Figura 9: *Frame de Blade Runner (1982)*



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Acerca da representação da cidade no cinema, passando por *Metrópolis* de Fritz Lang (1927), Barros (2011, p. 304) reconhece a Los Angeles de BR como uma cidade que apresenta referências reais na atualidade, e que se projeta no futuro imaginário através de uma perspectiva distópica:

Embora se tratando de uma produção fílmica produzida muitas décadas após o famoso filme expressionista, uma célebre Cidade-Cinema que traz alguma influência dos ambientes evocados já em na primeira metade do século XX por Metrópolis – e que será nosso primeiro objeto de reflexão – é a Los Angeles de 2019, imaginada e retratada em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)¹. Tanto o ambiente dos prédios gigantescos, proporcionadores de vistas aéreas fascinantes e aterradoras, como o ambiente opressivo e algo sinistro do submundo urbano, no qual o ‘caçador de andróides’ vai buscar os replicantes que pretende eliminar, remetem de alguma maneira à Metrópolis de Fritz Lang. Mas, com *Blade Runner* já estamos em um outro tempo, e novos medos e anseios parecem conformar a construção desta Cidade-Cinema.

O estudo das representações da cidade no cinema tem sido pensado como uma oportunidade de ampliar a compreensão, reforçamos mais uma vez, acerca do próprio ambiente que nos rodeia e do contexto que vivemos. Como destaca Costa (2006, p. 34):

A partir do estudo das representações que potencializam a relação cinema e cidade, e que certamente estão associadas ao desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação, bem como ao processo de globalização de problemas sociais e culturais, alguns autores defendem que se deve otimizar uma colaboração interdisciplinar para que o entendimento da conexão entre cinema, cidade, cultura e sociedade seja mais completamente entendida.

Para estruturar ainda mais o debate, Barros (2012, p. 54) utiliza o conceito de cidade-cinema: “Definem-se como ‘Cidades-Cinema’, para efeito de desenvolvimento conceitual, as cidades idealizadas pelo Cinema a partir de produções fílmicas específicas”.

De modo mais preciso:

Uma ‘Cidade-Cinema’, para avançar em maior nível de profundidade com a conceituação proposta, é, rigorosamente falando, qualquer cidade produzida por uma criação fílmica que, dotada de forte singularidade, desempenhe um papel essencial ou estruturante para a trama, não importando se a cidade-cinema em questão é uma cidade totalmente imaginada pelo autor-cineasta, se é uma cidade criada com base em uma referência que exista na realidade atual ou que, em algum momento, já tenha existido na realidade histórica (BARROS, 2012, p. 54).

O autor exemplifica, citando, entre outras: a Gotham City, de *Batman* (1989), a Roma de *Gladiador* (2000), a Nova York de *Sex and The City* (1998-2004). De forma geral, podemos compreender que a cidade-cinema de BR, Los Angeles, é o que suporta o filme e toda a sua trama. Não se trata simplesmente de uma Los Angeles recriada, mas uma cidade que passa pelos níveis de representação, invenção e reinvenção. Esses níveis serão aprofundados por ocasião da análise, buscando nas cenas selecionadas o referencial para uma melhor caracterização de cada um no âmbito do filme estudado.

Nota-se que muitas das representações tradicionais de cidade foram reinventadas em BR, as ruas, as rotas (aéreas) de trânsito, as fachadas, os transportes, os espaços de convivência e de trabalho, no que tange à construção de uma paisagem na qual o enredo se desenvolveu, mas que não “é real”. A cidade representada em BR aproxima o cinema da arquitetura, na medida em que ambos oferecem modelos de visualização e de imersão no cotidiano.

A Los Angeles de BR é uma cidade-cinema dominada por uma grande corporação que controla/busca controlar a tudo e a todos, assumindo o papel do Estado. Sua geometria labiríntica aproxima-se da linguagem do próprio texto roteirizado, como numa impressão visual da narrativa escrita. É o que iremos discutir durante o capítulo de análise.

Repleta de incertezas, desconfortos, angústias e desesperanças, a paisagem cinematográfica deixa transparecer um pouco da Los Angeles real, ponto de passagem, dividida entre habitantes de todo o mundo, anseio de imigrantes e maior centro de produção cinematográfica da história.

Este capítulo procurou estabelecer as diferenças entre diversos conceitos próprios do campo da geografia, a exemplo de região, território, lugar, espaço e paisagem, buscando, dessa forma, alicerçar a discussão acerca da paisagem cinematográfica. Trouxe, também, algumas perspectivas acerca da importância do conceito de paisagem em BR, fato já examinado por outros autores, mas longe de encerrar as discussões que apresentam vieses mais ou menos complexos de análise, como o que é proposto neste estudo.

A título de esclarecimento, mais uma vez, destacamos que embora existam muitos estudos acerca da paisagem em *Blade Runner*, são poucos os que se dedicam a examinar o processo técnico criativo que envolveu a sua criação e não encontramos algum que se volte para a compreensão do papel do tripé da visualidade nesse processo, como aqui objetivamos.

O próximo capítulo vai tratar do tripé da visualidade, mostrando como os elementos ligados à direção geral, direção de fotografia e *design* de produção são responsáveis pela construção dessa paisagem cinematográfica, em especial a que permitiu reinventar a Los Angeles como cidade-cinema em BR.

3. O TRIPÉ DA VISUALIDADE CINEMATOGRAFICA E A CONSTRUÇÃO DA PAISAGEM

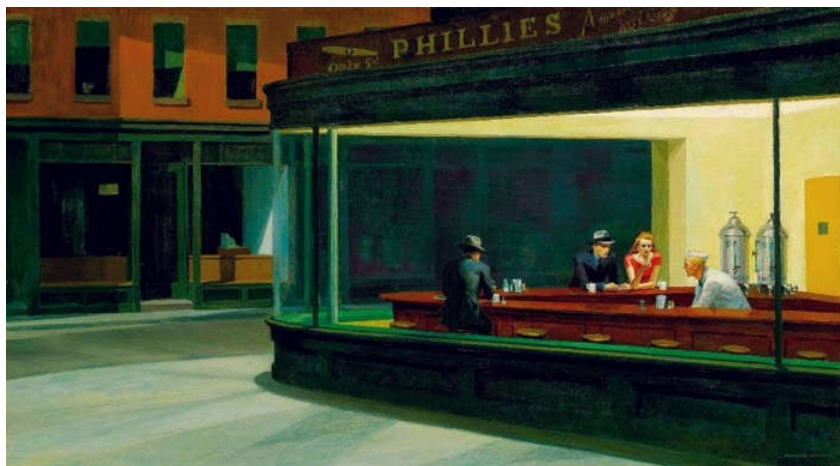
Este capítulo tem por finalidade apresentar o tripé da visualidade cinematográfica, composto pela direção, direção de fotografia e *design* de produção e discorrer de forma mais específica sobre sua importância na construção da paisagem. Inicialmente será apresentada a construção do enquadramento na pintura, a partir do trabalho do pintor Edward Hopper, que utilizava uma estrutura cinematográfica de enquadramento em suas telas, e a partir daí estruturar a posterior organização da paisagem no filme *Blade Runner*, a partir dos três elementos centrais que estruturam essa pesquisa.

3.1 A influência da paisagem de Edward Hopper no tripé da visualidade cinematográfica de *Blade Runner*

Em 1942, o pintor norte americano Edward Hopper terminava o que talvez seja o seu quadro mais lembrado, *Nighthawks* (título não traduzido oficialmente para o português, mas que seria, numa tradução livre, *Falcões da Noite*), obra que ele havia iniciado logo após o ataque japonês a Pearl Harbour, em dezembro de 1941. Nesse contexto, após esse ataque, havia um sentimento generalizado de tristeza permeando todo o país, pois os estadunidenses, que se achavam isolados do conflito, subitamente teriam que tomar uma decisão a respeito de sua participação na Segunda Guerra Mundial. Havia sensações de perda, insegurança e paranoia criando um clima mais sombrio, o qual, voluntariamente ou não, seria transplantado para a pintura de Hopper.

Ao contemplarmos *Nighthawks*, aparentemente, temos a impressão de estar diante de uma pintura simples: numa esquina qualquer da Nova Iorque do início dos anos 1940 encontra-se um restaurante, com alguns clientes e um atendente. O local é banhado por luzes fluorescentes que projetam sua iluminação pela parte visível da calçada. Do outro lado da rua, encontra-se um prédio banhado em parte pela luz do restaurante e com o restante de sua fachada às escuras, suas janelas abertas, como se seus habitantes quisessem diminuir o aparente calor. Os fregueses no balcão parecem estar sendo atendidos ou simplesmente descansando, talvez, de uma longa noite, pois pela falta de movimentação na rua, tem-se a impressão de se estar na alta madrugada. Em nossa leitura, entendemos até que o atendente está conversando com o homem que faz um casal com a moça loira a seu lado (Figura 10).

Figura 10: *Nighthawks* (Edward Hopper, 1942)



Fonte: http://farm5.staticflickr.com/4055/4491140336_83aa3feaa0_o.jpg

Diferente das pinturas impressionistas, do cubismo, dadaísmo, surrealismo ou outros movimentos e/ou estilos que fazem uso de floreios no uso do pincel e de representações abstratas, *Nighthawks* mostra o estilo preciso das pinceladas de Hopper, que dão ao quadro um aspecto suavizado em seus traços e preenchimentos, o que lhe dá uma aparência mais fotográfica a uma certa distância de observação.

A cor fria da luz, o aspecto asséptico, o uniforme branco do atendente, as cafeteiras metálicas, tudo poderia muito bem remeter a um hospital. Isso é ainda mais enfatizado pelo uso da luminosidade: toda a luz da imagem vem das lâmpadas fluorescentes no teto escondido pela fachada superior do restaurante, que fica com suas paredes amarelas num brilho intenso o qual se projeta através das vidraças.

Os clientes, por sua vez mostrados contra o escuro (Figura 11), são, de certa forma, os falcões da noite, três notívagos. O restaurante seria ao mesmo tempo, um refúgio e sua exposição, permitindo a eles se isolarem do mundo lá fora por algumas horas enquanto a cidade parece dormir a seu redor. Suas poses mostram que lá dentro parecem estar isolados entre si: o casal é estranho um ao outro, a mão da garota mal tocando a do homem ao seu lado enquanto ela olha para um objeto que segura fixamente a sua frente. O atendente parece ora estar conversando com o cliente, ora assustado por algum motivo desconhecido. Do outro lado do balcão, um terceiro cliente, de costas para quem contempla o quadro, parece ora manter uma respeitosa distância dos demais, ora simplesmente se manter afastado de qualquer contato humano.

Figura 11: Detalhe do quadro *Nighthawks*

Fonte: http://farm5.staticflickr.com/4055/4491140336_83aa3feaa0_o.jpg

O que torna esta pintura cinematográfica, ao nosso ver, é o fato de ter sido concebida de acordo com o enquadramento de uma cena cinematográfica, na proporção de 2/1, com uma perspectiva adequada para um filme cuja cena fosse um plano geral, mais ainda enfatizado pelo uso de intensos contrastes de iluminação entre o primeiro plano (o restaurante) e o fundo (a rua e o prédio logo atrás). Os clientes estão contra um fundo escuro, o atendente, contra o claro, há múltiplas sombras dentro do restaurante, mostrando que pode haver mais de uma lâmpada no teto. Sua luz contempla a maior parte da calçada e um tanto do prédio por detrás. Luz tão forte que faz com que certas superfícies (o tampo do balcão, as vidraças) se tornem reflexivas de acordo com o uso das cores por Hopper.

O local não possui uma porta de acesso visível, indicando uma prisão, um mostruário, um aquário, seus clientes, presos ali, como em uma exposição (THEISEN, 2006, p. 47). A natureza não humana, por sua vez, não faz parte do quadro. Não há florestas, animais, plantas, sequer um vaso de flores, nem rachaduras no concreto da calçada por onde poderia crescer mato. Não se encontram animais, e nem ao céu ou à Lua são permitidos que apareçam neste universo tão artificial e frio, no qual seus habitantes parecem estar num estado de estupor, ou melancolia. Nada parece se mover. Nada parece ter um fim ou início. Há apenas o agora, estático.

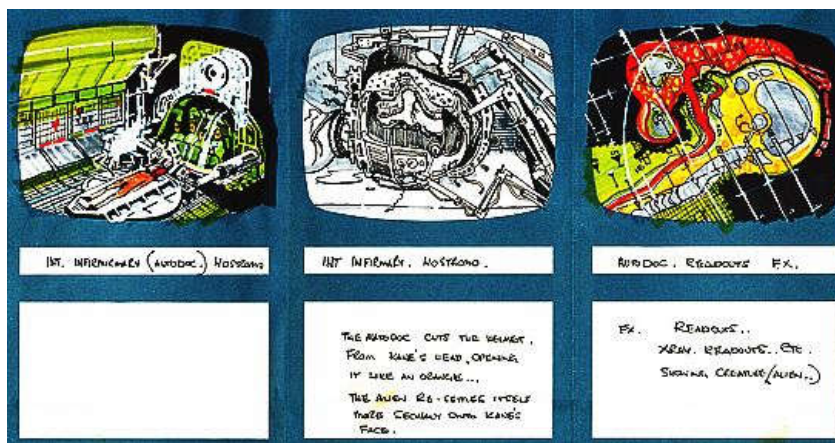
O fato é que essa tela parece ter intrigado o diretor inglês Ridley Scott, nos idos de 1980, quando da pré-produção de *Blade Runner*. Mas é certo que a atmosfera exposta no quadro o impressionou o suficiente como demonstrado em suas palavras: “Eu constantemente passava

uma reprodução dessa pintura sob os narizes do pessoal de produção para ilustrar o visual e clima os quais procurava em *Blade Runner* (SAMMON, 1996, p. 74).¹³

Nessa época, como pontua Nathan (2011), Scott estava ainda selecionando a equipe de apoio para a visualização do filme: *designer* de produção, diretores de arte, diretor de fotografia, figurinistas, entre outros.

Outro aspecto a se considerar é que, conforme Parril (2001), Ridley Scott possuía uma extensa atuação como diretor de publicidade internacional, na qual teria dirigido, em suas contas, mais de 2600 comerciais de televisão. Além disso, dada a sua formação em artes, ele mesmo desenhava seus *storyboards* – denominados, a partir da pré-produção em 1978 de *Alien: O Oitavo Passageiro*, como *Ridleygrams* (Figura 12).

Figura 12: Ridleygrams de Ridley Scott utilizados em *Alien: O Oitavo Passageiro* (1979)



Fonte: Nathan, 2011, p. 38 (encarte)

Entretanto, o caso de Ridley Scott é um dos raros exemplos em que o diretor de um filme se encarrega de sua pré-visualização. Um outro exemplo famoso é o de Alfred Hitchcock (1899 – 1980) que também cuidava desse aspecto em seus filmes. De toda forma, em sua maioria, os diretores são contratados quando essa fase do filme já se encontra em um estágio adiantado.

Segundo Godard (1989, apud OLIVEIRA JR, 2013, p. 191), um cineasta rigoroso está preocupado em prever cada detalhe de cada plano. Ele mira, fixa a atenção em um ponto preciso que lhe interessa, calcula seu enquadramento milimetricamente, tal qual Hitchcock, com movimentos de câmera precisos e controle total da linguagem empregada. Como se verá mais

¹³No original: "I" was constantly waving a reproduction of this painting under the noses of the production team to illustrate the look and mood I was after in *Blade Runner*".

adiante, esse seria uma definição adequada ao *Modus operandi* de Ridley Scott como diretor de cinema.

Para que se possa compreender o papel que Ridley Scott teve durante a produção de *Blade Runner*, e, de forma mais específica, podermos compreender sua representação de uma paisagem urbana futurista, se faz necessário, em primeiro lugar, discorrer, ainda que brevemente, sobre o ato de dirigir um filme, e as suas atribuições pertinentes ao diretor geral. No próximo tópico, portanto, trataremos dos aspectos inerentes ao tripé da visualidade: Direção, Direção de Fotografia e *Design* de Produção.

3.2 Direção, Direção de Fotografia e *Design* de produção

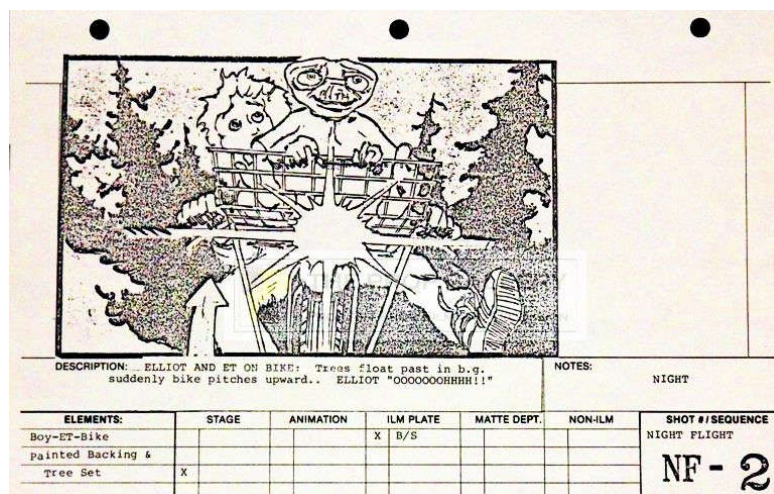
De partida, pode-se dizer que o diretor é aquele que toma as decisões iniciais sobre a marcação de cenas, a interpretação dos atores, enquadramentos, montagem e sonoplastia. Em tese, seria responsável pelo maior controle sobre o formato final de um filme (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 33).

Para Hitchcock, cineasta extremamente rigoroso, “[...] a criação de coisas que se movam para a câmera é o eterno objetivo de diretor que conta uma história” (GOTTLIEB, 1998, p. 245). Neste contexto, o impacto da imagem é da maior importância num meio que dirige a concentração do olhar, de modo que não se desvie. Por isso, no cinema, a plateia deve ser levada para onde o diretor deseja. Assim, é a maneira com o diretor maneja (ou mesmo manipula) suas imagens que cria o estado de espírito e as emoções que ele deseja na plateia. De fato, talvez a orquestra seja o que há de mais próximo a um filme, inclusive na analogia com temas recorrentes e ritmos, com o diretor como seu maestro. Segundo Hitchcock, o estilo dos diretores, segundo ele, originais, vai contra a banalidade, os clichês, através da geração de contraste, pela maneira com que conta sua história (TRUFFAUT, 2004, p. 265).

O processo de direção, segundo Bordwell (2009, p. 329), também é um híbrido de planejamento e improvisação, pois alguns filmes são previamente planejados e executados exatamente segundo o *storyboard* (Alfred Hitchcock, Steven Spielberg e James Cameron são conhecidos exemplos de diretores que se atêm a esse método). Outros surgem espontaneamente por “felizes” acidentes e improvisos no *set* de filmagem. Para o autor, “[...] o diretor pode escolher um mapeamento detalhado ou deixar as coisas de lado (BORDWELL, 2009, p. 329). Sabe-se, por exemplo, que Spielberg, ao filmar *E.T. – O Estraterrestre* (*E.T. – The Extra Terrestrial*, E.U.A., 1982), decidiu no ato dispensar os *storyboards* (Figura 13) feitos pelo

ilustrador de produção, Ed Verreaux, por considerar o filme mais pessoal do que os dirigidos por ele até então.

Figura 13: *Storyboard* não usado para *E.T. - O Extraterrestre* (E.U.A. 1982)



Fonte: <http://www.theprogallery.com/media/catalog/product/cache/1/image/f9b1b3b86a055a9d42aacc5a91a21a11/a/e/aetbikeb1.jpg>

Ainda que não seja absolutamente relevante para a presente pesquisa discutir o papel do diretor em um filme, contemplando questões relacionadas às teorias do autor, lançamos, brevemente, atenção sobre sua consideração enquanto grande autor da obra. Certamente que o estado final do filme é influenciado por quem o dirige, e isso vai ao encontro da teoria do Autor, cujo expoente máximo seria Alfred Hitchcock. Conforme Hunt (2013, p. 16):

[...] Hitchcock revela-se o principal exemplo de autor (*auter*) e o ponto essencial disso é a sua capacidade de imaginar vividamente os seus filmes, de construí-los em sua imaginação, detalhe por detalhe, quadro por quadro. Isso não indica apenas que ele tinha uma 'câmera interna'. Ele não só 'via' as imagens antes, como também sabia como o seu público iria interpretá-las. Ele era um grande manipulador que combinava um enorme trabalho manual com o entendimento sagaz do que funcionava bem com o seu público.

Desse modo, os defensores da teoria do Autor sustentam que um filme resulta sempre da expressão da imaginação e sensibilidade de seu realizador, que a tudo dita, mesmo quando eventualmente entra em conflito com as exigências e/ou limites impostos pelos produtores ou a recusa dos atores em seguir suas orientações (BECKER, 2010, p.42). Algo que poderia ser dito, certamente, à primeira vista, se forem examinados os conflitos que ocorreram durante a produção de *Blade Runner*.

Segundo relata detalhadamente Sammon (1996), Ridley Scott enfrentava os produtores, os quais queriam ter um maior controle sobre o produto, cuja feitura estava cada vez mais

atrasada e cujo orçamento estava passando da verba inicial devido às exigências do diretor no *set* de filmagem, além do amotinamento da equipe de filmagem ou o descontentamento do protagonista, Harrison Ford, que reclamava que o diretor prestava mais atenção ao cenário e iluminação do que aos atores.

Apesar de Ridley Scott se encontrar na categoria denominada por Godard de cineasta rigoroso, é fato que ele necessitou de vários colaboradores no tumultuado processo de produção de *Blade Runner*, mesmo tendo a palavra final como diretor – em termos artísticos, se não econômicos – sobre a obra que leva seu nome, tal qual definem Bordwell e Thompson (2008) a respeito do cinema ser uma arte de colaboração.

O papel de Ridley Scott como diretor era conduzir a representação iconográfica da megalópole futurista, demandando que ele se cercasse de profissionais especializados em *design* industrial (Syd Mead, empregado como consultor futurístico, provável criador do termo “visual futurist”), em arquitetura (o *designer* de produção, Lawrence G. Paul) e na direção de fotografia (Jordan Cronenweth), num processo de criação coletiva onde todos os indivíduos são indispensáveis à realização da obra fílmica pois o artista, nesse caso, depende de outras pessoas, as quais, por sua vez, tem que compartilhar suas ideias sobre o trabalho a ser executado (BECKER, 2010, p. 46), principalmente no que tange ao aspecto visual da cidade, seus prédios, meios de transporte (a cargo do *designer* de produção), clima fotográfico (pelo diretor de fotografia).

Ao contrário de outros profissionais com quem Scott se envolveu em conflitos criativos e financeiros, esses especialistas em imagens não somente asseguraram seu conceito inicial como também sugeriram outras abordagens para a iconografia do filme, o que será visto mais detalhadamente no quarto capítulo.

Através dessa colaboração, foi possível a Ridley Scott desenvolver o que Mercado (2011, p. 20) define como um “sistema de imagens”, que consiste em usar imagens e composições recorrentes em uma obra audiovisual, adicionando camadas de significados a uma narrativa. Uma das ferramentas poderosas para introduzir temas e motivos é a repetição de imagens que podem ser tratadas no enredo do filme e que não necessariamente constam durante a fase inicial de roteirização.

Assim, as composições visuais são a ferramenta proporcionada pelo filme para dar ao público a capacidade de extrair significados mais profundo, ao criar conexões entre elas, ou dentro delas. Os sistemas de imagens podem ser sutis ao repetirem determinadas cores ou composições visuais que são aos poucos captadas pelo público em nível subliminar (MERCADO, 2001, pp.21).

Na representação visual da cidade em *Blade Runner*, Ridley Scott deixou implícito, através da constante chuva e névoa (motivos visuais recorrentes), que a Los Angeles de 2019 é vítima da poluição que acarreta chuva ácida (algo não dito no filme, mas inferido pela crítica desde seu lançamento). São poucas as cenas noturnas em que não chove torrencialmente.

Tais aspectos são objeto também do *design* de produção, que, de acordo com LoBrutto (2002), muitas vezes acaba reduzido a um conjunto de técnicas empregadas por um responsável da equipe de filmagens, perdendo, dessa forma, a sua dimensão como elemento catalisador da própria “alma” do filme.

O autor chama a atenção para uma segunda confusão que cerca o *design* de produção, uma vez que geralmente é associado às grandes produções de Hollywood, filmes de arte ou experimentais, mas, ao contrário, integra-se a todo processo de realização cinematográfica, aproximando-se diretamente da direção e da direção de fotografia.

Street (2004) defende igualmente a falta de clareza em torno do conceito e enfatiza que são raros os estudos que realmente se dedicam a compreender o seu significado, citando, entre outros, Leon Barsacq, que trabalha para desmistificar o conceito, Dudley Andrew, estudioso do *design* de produção do realismo poético do cinema francês, Charles e Mirella Joan Affron, que discutem a relação entre o *design* de produção e a narrativa, conferindo ao primeiro um “discurso próprio”.

A análise do *design* de produção, como explica LoBrutto (2002), envolve uma reeducação do olhar, para, a partir deste pressuposto, conseguir reconhecer em cada peça cinematográfica o seu “desenho”, de modo mais preciso:

O *design* de produção é a arte visual e o ofício da narrativa cinematográfica. A aparência e o estilo de um filme são criados pela imaginação, arte e colaboração do diretor, diretor de fotografia e designer de produção. O *designer* de produção é responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme e traduzi-lo em ambientes físicos nos quais os atores podem desenvolver seus personagens e apresentar a história.¹⁴

Descreve-se, assim, o tripé da visualidade. LoBrutto (2002) traduz a sua importância como o responsável por todo o tratamento estético do filme, a sua aparência, o seu estilo, cabendo ao *design* de produção a materialização desse “espírito” em cenários e espaços físicos de atuação.

¹⁴ No original: “Production design is the visual art and craft of cinematic storytelling. The look and style of a motion picture is created by the imagination, artistry, and collaboration of the director, director of photography, and production designer. A production designer is responsible for interpreting the script and the director’s vision for the film and translating it into physical environments in which the actors can develop their characters and present the story” (LOBRUTTO, 2002, p. 1).

Para Street (2004) existem diversos graus de visibilidade do *design* de produção, mencionando *O Falcão Maltês* (John Huston, 1941) como sinônimo de opção pela discrição, beirando a “invisibilidade” (Figura 14) e *Blade Runner*, como exemplo do grau mais intenso de presença do *design* de produção de um filme, tornando-se a sua própria marca.

Figura 14: Design de Produção em “O Falcão Maltês”



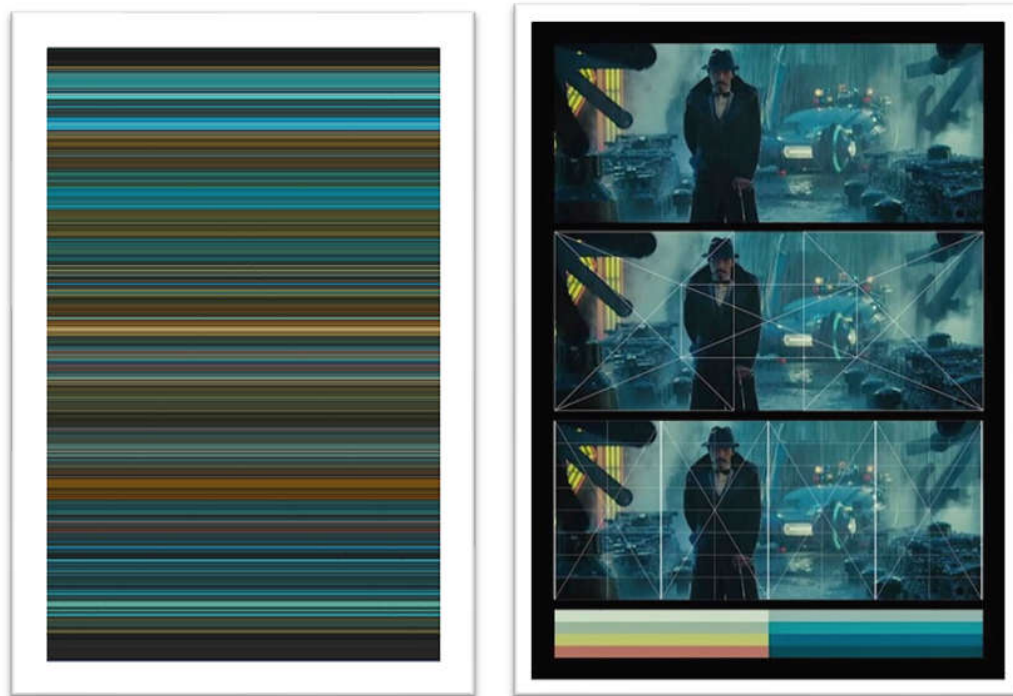
Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2010)

Entretanto, adverte a autora, há críticos que consideram o *design* de produção quando muito evidente, como em BR, um elemento de distração, ponderando que deveria estar subordinado à narrativa.

Entre os que defendem tal ponto de vista está Leo K. Kurt (1957 apud STREET, 2004), para quem o *design* de produção deve apenas ajudar a contar a história, sem pesar no orçamento.

Inseridos na atividade de *design* de produção estariam: criação de metáforas visuais com base em paleta de cores (Figura 15), locações, arquitetura, elementos de época, figurinos, de modo a criar um esquema coeso que ao mesmo tempo informa e dá suporte à história.

Figura 15: Paleta de cores de *Blade Runner*



Fonte: www.thecolorsofmotion.com

As funções do tripé da visualidade condensam a estruturação do ponto de vista adotado, reunindo as pesquisas, a interpretação da história, a estabilidade da narrativa, a *mise-en-scène*, constituindo-se, segundo LoBrutto (2002) no “coração” de todo processo de realização fílmica.

4. A VISUALIZAÇÃO DA CIDADE FUTURISTA E DISTÓPICA EM BLADE RUNNER: ANÁLISE DE SUAS PAISAGENS CINEMATOGRAFICAS

O presente capítulo constitui a análise fílmica propriamente dita, concentrando-se em seis cenas selecionadas (cujas escolhas serão justificadas adiante). Destas, um conjunto pode ser denominado de cenas de Situação (S1, S2 e S3) e representam o modo com o a paisagem é utilizada para situar o espectador na narrativa do filme. Já as cenas de Transição (T1, T2 e T3) representam os momentos em que a narrativa muda seu curso, conduzindo o espectador ao enfrentamento de novos argumentos.

Em primeiro lugar, cabe uma breve apresentação do filme, seu enredo, elenco, premiações e contextualização. Em seguida, falaremos sobre a participação dos profissionais encarregados do *Design* de Produção e da Direção de Fotografia de BR, indo, ao final, para a análise propriamente dita das sequências selecionadas.

4.1 Blade Runner – narrativa e contextualização

Blade Runner – O Caçador de Androides, lançado em 1982 (Figura 16), dirigido por Ridley Scott baseou-se no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick.

Figura 16: Cartaz de *Blade Runner - O Caçador de Androides* (1982)



Fonte: <http://www.impawards.com>

O filme apresenta diversas versões de montagens, a exemplo da Versão do Diretor, num total de sete alternativas, nem todas oficiais: cópia de serviço, versão da prévia de San Diego (três cenas a mais que a versão original), versão de cinema dos EUA (também chamada de versão oficial), versão de cinema internacional (inclui cenas de violência cortadas da versão dos EUA), versão para transmissão nos EUA (cortadas as cenas ditas impróprias para a televisão nos EUA), o corte final (edição de 25º. Aniversário – 2007), além da versão do Diretor, de 1992.

Do gênero ficção científica, tem como paisagem cinematográfica a cidade de Los Angeles, Estados Unidos. O ano é o de 2019, quando o planeta Terra estaria devastado em decorrência, provavelmente, dos altos níveis de consumo e todos aqueles que puderam foram viver em colônias em outros planetas, restando apenas os que não tiveram mesmo oportunidade de partir.

Neste contexto, são criados seres humanos artificiais, desenvolvidos pela Tyrell Corporation, os replicantes, preparados para exercer as atividades mais inóspitas. Dotados de uma inteligência artificial extremamente poderosa, os replicantes se rebelam e são banidos da Terra. Os que desobedecem e voltam para a terra são capturados e “aposentados”, nesse caso, uma metáfora para assassinados.

Rick Deckard, um ex-policial e experiente caçador de andróides, foi contratado para encontrar um grupo de replicantes, escondido na cidade de Los Angeles. Deckard reluta em aceitar a missão e só o faz em função de ameaças.

No elenco estão: Harrison Ford (Rick Deckard); Rutger Hauer (Roy Batty), Sean Young (Rachael), Daril Hanah (Pris), Edward James Olmos (Gaff), M. Emmet Walsh (Capitão Bryant), William Sanderson (Sebastian), Brion James (Leon Kowalski), Joe Turkel (Dr. Eldon Tyrell), Joanna Cassidy (Zhora Salome), entre outros.

Ridley Scott, na verdade Sir Ridley Leighton Scott (1937), tem em sua filmografia grandes sucessos de público e crítica: *Alien – o 8º. Passageiro* (1979), *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), *Thelma & Louise* (1991), *Gladiador* (2000), *Hannibal* (2001), entre outros, tendo sido indicado quatro vezes para o Oscar de melhor diretor.

Entre os prêmios recebidos por *Blade Runner* em 1983, destacam-se três BAFTA (British Academy Film Awards), um deles para direção de Fotografia e outro para *Design* de Produção, fatos que ajudam a ressaltar a importância do tripé da visualidade para esta obra.

Além da Direção de Ridley Scott, BR conta com a Direção de Fotografia de Jordan Cornenweth e o *design* de produção de Lawrence G. Paull.

Jordan Cornenweth (Los Angeles, 1935) é conhecido pelo estilo de inspiração *noir* e destacou-se por seus trabalhos em *Hannah - A Esposa Comprada* (Jan Troell, 1974), *Gable and Lombard* (Sydney J. Furie, 1976), *Viagens Alucinantes* (Ken Russell, 1980) e *Peggy Sue - Seu Passado a Espera* (Francis Ford Coppola, 1986), além de *Blade Runner – O Caçador de Androides* (1982), para mencionar apenas os mais premiados. As figuras de 17 a 21 mostram um pouco de seu estilo.

Figura 17: *Frame de Hanna - A Esposa Comprada* (Jan Troell, 1974)



Fonte: Captura de tela do DVD (EUA, 2013)

Figura 18: *Frame de Gable and Lombard* (Sydney J. Furie, 1976)



Fonte: Captura de tela do DVD (EUA, 2004)

Figura 19: *Frame de Viagens Alucinantes* (Ken Russell, 1980)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Figura 20: *Frame de Peggy Sue - Seu passado a espera* (Francis Ford Coppola, 1986),



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2013)

Figura 21: *Frame de Blade Runner – O Caçador de Androides* (Ridley Scott, 1982)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Lawrence G. Paull (Chicago, 1938-2019), o *designer* de produção, foi nomeado para o Oscar de melhor Diretor de Arte por *Blade Runner*, e tem em sua carreira uma série de filmes de destaque: entre eles: *Tudo por Uma Esmeralda* (Robert Zemeckis, 1984), *De Volta Para o Futuro* (Robert Zemeckis, 1985), *Predador 2: A Caçada Continua* (Stephen Hopkins, 1990) e *Fuga de Los Angeles* (John Carpenter, 1996). As figuras de 22 a 26 mostram um pouco do seu estilo de design.

Figura 22: *Frame de Tudo por Uma Esmeralda* (Robert Zemeckis, 1984)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2008)

Figura 23: *Frame de De volta para o Futuro* (Robert Zemeckis, 1985)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2015)

Figura 24: *Predador 2: A Caçada Continua* (Stephen Hopkins, 1990)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2009)

Figura 25: *Fuga de Los Angeles* (John Carpenter, 1996)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2017)

Figura 26: *Frame de Blade Runner– O caçador de Androides* (Ridley Scott, 1982)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Apesar da importância reconhecida de BR nos dias de hoje, inicialmente o filme foi um fracasso, com uma bilheteria baixa por conta do pouco interesse do público. Até mesmo o score musical composto por Vangelis demorou anos para ser lançado. Mas com o advento do home vídeo, o filme foi descoberto pelo público e ele ganhou o *status* de *cult*, tornando-se referência para o ideário ciberpunk, de ficção científica e futurista distópico.

4.2 Análise fílmica com base no tripé da visualidade cinematográfica

A análise que se segue baseou-se seleção de conjuntos de cenas – Situação e Transição. O primeiro conjunto, Situação, utilizou referenciais ligados à construção de utopias e distopias e a paisagem arquitetônicas pós-modernistas para ajudar a ancorar o espectador na narrativa.

O segundo conjunto, Transição, utilizou elementos da atmosfera *noir* e da densidade urbana para ajudar a conduzir a leitura do filme em momentos de mudanças significativas no encadeamento da trama.

As seis cenas selecionadas decorrem de um processo de decupagem que levou à identificação desses seis momentos chave, nos quais despontam seis paisagens cinematográficas, analisadas no nível do plano, da sequência e do filme (JULLIER E MARIE, 2009).

Considerando-se o número de cenas selecionadas, após o processo de decupagem, foi necessário encontrar quais os elementos que permitiriam um recorte mais preciso e que melhor identificasse BR. Assim, após a observação de aspectos tratados durante a revisão de literatura, evidenciou-se a intrínseca relação entre os conceitos de distopia, pós-modernismo, atmosfera *noir* e densidade urbana, como os mais articulados ao papel do tripé da visualidade, tendo sido selecionadas as cenas que apresentam paisagens urbanas em BR.

Daí as seis cenas, inseridas em suas sequências e no filme como um todo, que serão objeto mais direto da análise aqui empreendida. Em tais paisagens, ressaltam-se, ao mesmo tempo marcos urbanos da Los Angeles reinventada, edifícios, fluxos de trânsito, ambientes e sua *mis-em-scène* e os marcos centrais da própria narrativa.

Ainda, as seis cenas (e suas sequências) selecionadas permitem, ao nosso ver, como tentaremos mostrar a seguir, reconhecer a ação do tripé da visualidade, combinando os elementos típicos de cada uma de suas áreas para a produção da paisagem cinematográfica em *Blade Runner*.

4.2.1 Paisagens em cenas de Situação – utopia, distopia e pós-modernismo

Para melhor compreender o que se entende por cena de Situação é importante enfatizar que *Blade Runner* é um filme que não só apresenta uma visão distópica da sociedade, mas, também se transformou numa espécie de referência para o conceito de distopia. Utiliza, igualmente, conceitos de uma arquitetura pós-modernista, desenvolvida de modo sagaz pelo tripé da visualidade.

Araújo (2011) define distopia como aquilo que revela o medo de uma opressão totalizante, com traços característicos, que explora moralmente dilemas presentes que podem refletir negativamente no futuro, oferecendo crítica social e explorando a "estupidez" coletiva. Na distopia, a elite mantém seu poder através da manipulação das carências dos indivíduos. Além disso, é marcante um discurso pessimista, raramente dialogando com a esperança. Portanto, o imaginário distópico exerce o poder de crítica às certezas e verdades absolutas.

À primeira vista, *Blade Runner* parece deixar uma impressão em alguns autores (BARBOSA, 2013; BRANDÃO, 2006; ROWLEY, 2005) de que se trata de uma distopia tecnológica¹⁵. Los Angeles do ano de 2019, representada no filme, é formada por um conjunto de paisagens apocalípticas: estruturas industriais se espalham por quilômetros aparentemente sem fim, em meio a uma densa fumaça, provavelmente do céu poluído, onde sequer o Sol é capaz de penetrar.

A primeira cena de Situação (S1), aquela que ajuda a situar o espectador num determinado ponto na narrativa, ancora o espectador nesse aspecto da visualização de um mundo distópico, escuro, sem sol, o medo e a opressão (Figura 27).

Figura 27: Situação 1 (S1) – Primeira tomada da abertura de *Blade Runner* (1982)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

¹⁵ De acordo com Araújo (2011, p. 06), “As distopias tecnológicas têm por pressuposto imaginar um futuro a partir do presente onde os sonhos utópicos tecnológicos esgotam-se completamente. Os desejos utópicos, ao se realizarem no presente, transformam-se em completos pesadelos. A imaginação estética de um futuro sombrio remete às advertências profundas sobre o papel da ciência como poder”.

No nível do plano, a Abertura (Figura 27) situa, desde o início, o universo distópico do filme. A direção de fotografia e a produção de *design* criam a representação estética que dá suporte a esse fio condutor. Retomando Miranda (2003), a paisagem é um elemento intrínseco à narrativa cinematográfica, construindo por meio de ícones a representação das cidades.

É possível observar dois dos elementos que merecem verificação de acordo com Jullier e Marie (2009): o ponto de vista assumido pela câmera, escolha do diretor (CRONENWETH 2020 apud LIGHTMAN, 2020) e o uso da iluminação como sugestão de estados psicológicos/emocionais.

A sequência (Figura 28), que pode ser melhor visualizada através do vídeo da abertura de Blade Runner no YouTube, apresenta o título do filme em letras vermelhas, uma introdução a partir de texto atravessando a tela, local e data onde se passa a ação – Los Angeles, 2019, uma vista aérea de Los Angeles, com chaminés e explosões de gases, até se refletir num olho, representando a fusão entre o mundo exterior e o interior. Afigura-se, ainda, no nível da sequência, o uso de técnicas clássicas de montagem no encadeamento da narrativa.

Figura 28: Frames da sequência de abertura de *Blade Runner* (1982) – Sequência - S1



Fonte: Capturas de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

É possível reconhecer como o *design* de produção conduz a atração psicológica do espectador (LOBRUTTO, 2002), criando uma poética que dá suporte à narrativa e apresenta o que será o filme, o que esperar dele.

A paisagem cinematográfica, segue construída entre edifícios de mais de 400 andares, carros voadores – chamados *spinners* – pertencentes à polícia e aos afortunados da cidade, que transpassam a tela de um lado a outro. Apesar do *fog* e da falta de luz solar, os prédios parecem, em primeira vista, futuristas e modernos. Mas, quando a narrativa passa ao contexto das ruas, vê-se algo totalmente contrário: multidões apinhadas como formigas a tentar andar nas ruas

estreitas do centro da cidade, numa mistura de corpos que vêm e vão sem um destino aparente.

Assim:

A Los Angeles de 2019 da película é o território tumultuoso onde outrora havia cidade e cidadãos e que se tomou um somatório de guetos e replicantes desnorteados. Governada pela economia e pela técnica, as leis que a regem não se engendram na política e nos são impostas: somos, no vamente, servos dentro de um espaço fragmentado em vários feudos e onde o mundo público converteu-se na escória do universo privado. Ele não é mais o espaço onde desenvolvemos nossas potencialidades, mas o abismo onde se enterrou toda memória, toda festa e toda troca de experiências. Essa Los Angeles do futuro não é uma utopia futura, mas aquilo que foi gerado pela falta de utopia de nosso presente destituído de qualquer projeto e, portanto, liberado para as tiranias que no filme se revelam, mas que já estão em curso, se nossa *polis* não for capaz de deter-lhe o curso (BRANDÃO, 2006, p. 74).

Essa descrição, por exemplo, se assemelha bastante a algumas vistas de Pequim (China), a oitava cidade mais populosa do mundo, segundo a *United Nations* (2018), como pode ser percebido na Figura 29, mostrando como, de uma certa maneira, o tripé da visualidade foi capaz de antecipar alguns dos traços da metrópole do século XXI.

Figura 29: Pequim, China, 2018.



Fonte: Getty Imagens (<https://cdn.cnn.com/cnnnext/dam/assets/170504022201-02-beijing-sand-storms-0504-exlarge-169.jpg>).

Tal qual Brandão (2006), Barbosa (2013) enfatiza com maior grau de detalhamento o conceito de distopia para o contexto do filme. Conforme o autor:

Na *mis-en-scene* de Scott, os temores mais profundos da Escola de Ecologia Humana e de Lloyd Wrigth em relação ao futuro das grandes cidades parecem implodir na tela do cinema. Nas paisagens de rua, a assimilação fracassou por completo. O mosaico de etnias se espargiu em mil estilhaços. A desordem tomou-se o imperativo da existência urbana. Os retalhos descosturaram da colcha e vagavam sem destino pela cidade. A única saída seria uma versão sideral da Broadacre City (BARBOSA, 2013, p. 151).

Essa contradição vista no filme com referência aos projetos ditos utópicos de Frank Lloyd Wright (*Broadacre City*¹⁶, 1932) e de Le Corbusier (*A Cidade Radiante*, 1933) também é corroborada de maneira incisiva por Rowley (2006), posto que considera a Los Angeles do filme como sendo a descrição definitiva, na tela, da cidade futurista dos pesadelos apocalípticos. Essa cidade se torna, segundo o autor, a iconografia visual padrão para as metrópoles do cinema de ficção científica a partir de então.

O mais dramático, e de longe, mais racional modelo, entretanto, foi *A Cidade Radiante*, proposta em primeiro lugar, por Le Corbusier nos anos 1930, que foi recriada em vários planos de BR pelo *design* de produção. Sobre a cidade radiante, comenta Rowley (2003):

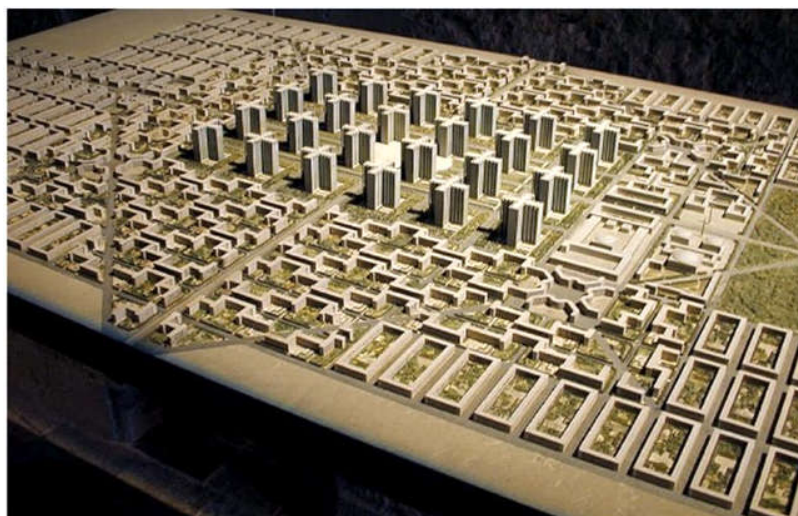
[...] Seu ideal: a cidade do futuro era a planificação máxima: imensos arranha-céus de estilo internacional ligados por rodovias e situados em parques, com a forma extremamente vertical permitindo que enormes populações existam na paisagem ao redor (ROWLEY, 2003 *apud* BROOKER, 2005, p. 206)¹⁷.

A Cidade Radiante (*La Ville Radieuse* – Figura 30) é um projeto elaborado por Le Corbusier, em 1933, tendo como característica a proposta de um tipo de cidade organizada por um zoneamento em faixas paralelas, como cidades satélites destinadas à administração e à educação: zona comercial e de negócios; zonas de transportes, hotéis e embaixadas, zona residencial, zona verde, zona da indústria leve, zonas de armazéns e trens de carga, e uma zona da indústria pesada – no Brasil, Brasília é o exemplo mais característico dessa arquitetura. Audaciosamente, a cidade radiante, pretendia destruir a influência da cidade antiga, fazendo de si mesma um libelo contra a desordem introduzida pelas indústrias e o modo de vida a elas associado (BARBOSA, 2013).

¹⁶ Conceito de Frank L. Wright, apresentado em 1932. Consistia na antítese da cidade grande e a apoteose da recém-nascida vida suburbana, pela visão particular de Wright. Era uma proposta urbana na qual a comunidade concebida pelo arquiteto doaria lotes de cerca de 4.000 m² às famílias interessadas. A grande cidade com suas multidões apressadas seria deixada para trás, em direção a um futuro idílico (BARBOSA, 2013). Derivava de uma visão na qual as cidades seriam uma maneira de mudar as condições sociais, favorecendo o despertar da criatividade humana. Assim como Le Corbusier, Wright pensava que a solidariedade social seria melhor promovida nas cidades que unissem as pessoas, ao contrário daquele cujo padrão as segregava, seja por raça ou classe (FISHMAN, 1982).

¹⁷No original: “His idealise: future city was the ultimate masterplan: huge international-style skyscrapers linked by freeways and set in parkland, with the extreme vertical form allowing enormous populations to exist in landscaped surrounds (ROWLEY, 2003 *apud* BROOKER, 2005, p. 206).

Figura 30: Maquete da Cidade Radiante, de Le Corbusier (1935)



Fonte: https://classconnection.s3.amazonaws.com/132/flashcards/1435132/png/63adiante_city1334284944660.png

Entretanto, alguns desses projetos, vide a *Cidade Jardim*, de Ebenezer Howard (1850 – 1928), projeto publicado já em 1902 – não saíram de seus estágios iniciais de planejamento. O dito otimismo exacerbado dos planejadores não encontrou completa aceitação num século tão pessimista quanto foi o XX. Sucessivas guerras, uso da tecnologia para fins bélicos ou coerção da população, inúmeros conflitos entre nações ou mesmo dentro delas, levaram as pessoas, segundo Fishman (1982) a desacreditarem que soluções planejadas pudessem ser exequíveis, que a sociedade industrial pudesse ser levada a um estágio de solidariedade e harmonia. Tais projetos, portanto, teriam sido postos de lado pelo fato das pessoas simplesmente não acreditarem que tais soluções fossem possíveis.

Esse arcabouço teórico ajuda a compreender as bases do *design* de produção em BR. A esse respeito, aliás, cabe citar o diretor, Ridley Scott:

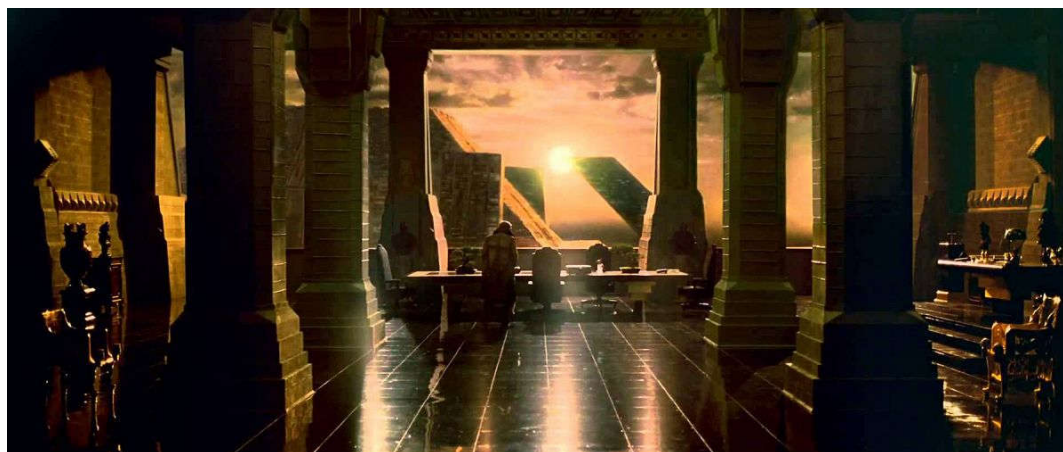
A cidade que apresentamos é excessiva. Mas eu sempre tenho a impressão de Nova York como sendo excessiva. Vá à Nova York num dia daqueles, olhe a seu redor e sentirá que este lugar vai parar a qualquer momento – o que quase chega a acontecer várias vezes. Tudo o que se precisa é uma greve de lixeiros ou do metrô ou uma pane elétrica e você terá o caos total (SCOTT citado por SAMMON, 1996, p. 75).

De fato, observamos que a cidade representada em *Blade Runner* consegue ser concreta e antecipatória, pois foi baseada, segundo Scott, em observações das grandes cidades americanas, europeias e asiáticas na década de 1980. Portanto, ela segue as definições de Berriel (2005, p. 02): “A distopia busca colocar-se em continuidade com o processo histórico, ampliando e formalizando as tendências negativas operantes no presente que, se não forem obstruídas, podem

conduzir, quase fatalmente, às sociedades perversas (a própria distopia)”. Ainda acrescenta que “[...] ao contrário da utopia, na distopia a realidade não apenas é assumida tal qual é, mas as suas práticas e tendências negativas, desenvolvidas e ampliadas, fornecem o material para a edificação da estrutura de um mundo grotesco (ibidem, p. 03). Ou seja, a utopia também é caracterizada pelo exagero, pela caricatura do mundo atual observado de uma distância no futuro, com todos os seus dilemas ampliados, caso nada venha a ser feito; portanto, possuiria um caráter preventivo.

Esse ambiente distópico será corroborado pela atuação do tripé da visualidade, como pode ser visto a partir do plano expresso na Figura 31, segunda cena de Situação (S2).

Figura 31: Gabinete de Tyrell Cena de Situação (S2).



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

A segunda cena de Situação (S2) foi escolhida por mostrar Rick Deckard (Harrison Ford) no gabinete do Tyrell (Joe Turkel), de modo difuso, em frente a uma mesa enorme, uma janela gigantesca por trás de onde se vê parte da pirâmide, o céu, *spinners* (naves) passando na contraluz do sol.

Como recomendam Jullier e Marie (2009), a verticalidade é um dos elementos a ser considerado na análise do plano. As linhas de força são evidentes e a extrema profundidade de campo levou a escolhas dramáticas por parte da equipe responsável pelo tripé da visualidade: contraste alto, uso de cores, iluminação, respaldados por uma técnica refinada.

O tripé da visualidade se esmerou em criar, no plano, uma cena muito precisa, porque mostra duas coisas ao mesmo tempo; é um espaço – onde estão os personagens por isso esse local é denominado Espaço, segundo Milton Santos (1998). O outro é a Paisagem por trás, que não mostra seres humanos, mas uma grande extensão. É o início da cena em que ele faz o teste na replicante Rachel (Sean Young). Esse plano, aliás, permite retomar a diferença entre

paisagem e espaço, melhor dizendo com Santos (1998), dentro do espaço estão as paisagens mais os espaços sociais visíveis.

Os cortes definidos para esse plano destacam as tensões e jogos de força do momento, o peso da construção arquitetônica. Esse cenário se insere no contexto chamado pós-modernismo, conceito utilizado no campo das artes como veremos a seguir e é usado de forma recorrente pelo tripé da visualidade para caracterizar a estética de BR.

O diretor de fotografia, Jordan Cronenweth, em entrevista a Lightman (2020), disse que Ridley Scott pedia que fossem utilizados: “alto contraste, ângulos de câmera incomuns e feixes de luz”, exatamente como mostra a S2. Essa seleção de elementos distópicos acirra o caráter igualmente distópico da cena.

Compreender como Ridley Scott (Diretor), Jordan Cronenweth (Diretor de Fotografia) e Lawrence G. Paull (*Designer* de produção), responsáveis pelo tripé da visualidade no filme, conceberam em *Blade Runner* uma estética da cidade Pós-Moderna, permite desenvolver um outro olhar sobre a película.

Definição genérica dos movimentos artísticos surgidos a partir da década de 1950, o pós-modernismo se caracteriza por um rompimento com o rigor e práticas do Modernismo, fazendo referências a elementos e técnicas de estilos do passado, com ecletismo e imaginação. Ao nosso ver, como indica a sequência S2 (o Gabinete de Tyrell). Os três responsáveis pela visualidade em BR rompem com alguns padrões modernos de criação fílmica, mais precisamente no que diz respeito à representação do movimento¹⁸.

Menezes (1999) e Suppia (2011) concordam que *Blade Runner* transmite ao espectador, através de suas imagens, a sensação de se estar imerso em uma sociedade urbana sem identidade definida, onde estilos diferentes de ser e estar se entrecruzam, se misturam, e nunca chegam a um denominador comum, seja em termos estéticos, históricos, ou sociais, ocasionando uma fragmentação em sua estrutura, que passa da horizontalidade da Los Angeles real (a de 1982) para a verticalidade de sua contraparte cinematográfica.

Esse seria um dos pilares do *design* de produção em BR: criar um contraponto entre a Los Angeles efetivamente materializada, sua representação e a reinvenção proposta para dar corpo à cidade-cinema que abriga a trama. É interessante pensar com Gnoato (2004, p. 2) que:

Blade Runner expressa a falência do urbanismo do Movimento Moderno e representa também a postura pós-modernista crítica do esgotamento da cidade utópica do futuro.

¹⁸ Notamos haver uma forte tendência para o consenso entre os autores estudados (BRUNO, 1990; GNOATO, 2004; MENEZES, 1999; SUPPIA, 2011), de que o pós-modernismo teria como um dos focos centrais uma perfeita representação do movimento.

A Los Angeles pós-futurista do ano de 2019, de *Blade Runner*, lembra um pouco as propostas do Archigram, tendo se transformado em gigantesca megalópole com torres dispostas de alta tecnologia, que contrasta com outra cidade ao nível do chão, e sua disputa pela sobrevivência. Nestas ruas convivem pessoas comuns com o comércio de rua, utilizando transporte individual com veículos circulando na malha tradicional de ruas e avenidas.

Analisando-se a sequência imediata ao plano S2 (Figura 32), evidencia-se o modo como a direção de fotografia e o design de produção esmeraram-se por reinventar Los Angeles, ou seja, não se limitaram a representar uma cidade futurística, mas utilizaram todos os seus recursos na reinvenção do próprio conceito de cidade futurística, mergulhando o nosso imaginário nas estruturas pós-modernistas mescladas à cidade radiante de Le Corbusier (cuja planta baixa parece estar incrustada na fachada do gabinete de Tyrell, mostrado em detalhes na fachada da miniatura da pirâmide) e às perspectivas de Frank Lloyd Wright.

Ao nosso ver, este é um dos aspectos que fez de *Blade Runner* um filme paradigmático, tecido por recursos extremamente elaborados que criaram um tipo de escrita cinematográfica da ficção científica absolutamente revolucionário. Sem o trabalho integrado da direção, da direção de fotografia e do *design* de produção, não teria sido possível incorporar a narrativa à paisagem cinematográfica de BR.

Figura 32: Detalhe ampliado do gabinete de Tyrell – visão externa da miniatura (S2).



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Observando-se o nível do filme nos termos propostos por Jullier e Marie (2009), a observação mais ampla dos significados do filme indica que equipe responsável pela visualização conseguiu resolver o choque entre estilos díspares de vivência urbana mostrados. A esse respeito, convém citar Menezes (1999, p. 142) quando afirma que:

Nenhum lugar é inteiramente novo. Nenhum, também, é inteiramente velho. Mas, parece que aqui alguma coisa está invertida, pois não é o velho que surge no meio do

novo, como um resquício impertinente e renitente do passado. Ao contrário, é o novo que emerge no meio do velho, mostrando a sua resistência ao lado de sua persistência.

A terceira cena de Situação (S3) é a de Rick Deckard na sacada do seu apartamento (Figura 33). O personagem olha para a paisagem em que se vê um *spinner* passando rapidamente. A sacada funciona como um espaço para a atividade humana, de onde se descortina a paisagem; nela encontram-se os veículos mas não se vê quem os dirige.

Figura 33: Rick Deckard na sacada de seu apartamento – Situação (S3)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Mais uma vez fica visível a opção por uma estética pós-modernista como recurso para a reinvenção de Los Angeles como cidade urbano futurista distópica, convertida, de acordo com Suppia (2011, p. 217) em um personagem:

O filme de Scott também tem um personagem onipresente, a grande metrópole pós-industrial. Essa cidade é vista agora de forma bem mais incerta, incongruente, contraditória, em conformidade com o *Zeitgeist* em que foi imaginada. A Los Angeles de 2019 descrita por *Blade Runner* é uma metrópole pós-moderna, de geografia fraturada, sorumbática, saudosista, submetida à lógica do pastiche e à cultura do lixo que já vinha se delineando nas metrópoles não-ficcionais da década de 80.

No nível do plano, seguindo a proposta metodológica de Jullier e Marie (2009) observa-se a lateralidade e a verticalidade, resultado de uma angulação de câmera peculiar. Ao adotar tal ponto de vista, a câmera lança o espectador em um vácuo, posto que os olhos não encontram alternativa senão despencar em direção a um corredor que parece infinito. A fotografia gera um ambiente imersivo e desconcertante,

Essa visão de *Blade Runner* como representação de uma cidade pós-modernista, é compartilhada por Bruno (1990), que aplicou a teoria do pastiche, de Frederick Jameson, para defender essa ideia:

O filme não se situa numa espaçonave ou estação espacial, mas em uma cidade, Los Angeles, no ano de 2019, a um passo de distância do desenvolvimento da sociedade contemporânea. A ligação entre o pós-modernismo e o capitalismo tardio é enfatizada na representação que o filme faz da decadência pós-industrial. O futuro não produz uma ordem tecnológica asséptica e idealizada, mas é visto simplesmente como o desenvolvimento do presente estado da cidade e da ordem social do capitalismo tardio. A cidade de *Blade Runner* não é a cidade ultramoderna, mas a pós-moderna. Não é um layout ordeiro de arranha-céus e interiores mecanizados e ultra confortáveis. Ao invés, cria uma estética de decadência, expondo o lado negro da tecnologia, o processo de desintegração (BRUNO, 1990, p. 63).¹⁹

No nível da sequência, S3, aos 36min 14s, resulta da aplicação da normatização arquitetônica pós-moderna pelos três campos da criação visual, numa sintonia voltada para gerar ao mesmo tempo familiaridade e estranhamento, uma vez que em parte dos filmes de ficção científica as cidades têm sido mostradas como exemplo de um futuro perfeito, utópico, ao passo que *Blade Runner* em si mesmo retrata uma visão distópica. Assim:

A rejeição do *ethos* modernista do controle centralizado levou a quase todo crítico a ligar *Blade Runner* à espacialidade do Pós-modernismo: um pastiche não-histórico e descentralizado. A profundidade desaparece na estética pós-moderna, e com ela vão-se a história, psicologia e individualidade: o que resta é a uma cacofonia de signos. Entretanto poderia ser pertinente lembrar-se de *Blade Runner* como um filme sobre uma cidade mais profundamente modernista. Sua citação de formas urbanas anteriores não parece ser o pastiche não-histórico que definiu a arquitetura e arte pós-modernas, mas representam, ao invés, uma reafirmação mais profundamente calcada na história das ideias fundamentais modernistas da cidade. Os críticos, eu mesmo incluído, tenderam a ver os edifícios de vários estilos como a marca de uma sensibilidade pós-moderna, mas a heterogeneidade e o caos urbano não são nada de novo, afinal. As cidades do período moderno são tão heterogêneas quanto puderam fazer de si mesmas (BUKATMAN, 2012, p. 69).²⁰

O trabalho do tripé da visualidade, examinado no nível do filme em S3, consegue fugir do que é apontado como lugar-comum nas interpretações sociais entre o filme e o espaço urbano

¹⁹ No original: “The film does not take place in a spaceship or space station, but in a city, Los Angeles, in the year 2019, a step away from the development of contemporary society. The link between postmodernism and late capitalism is highlighted in the film's representation of postindustrial decay. The future does not realize an idealized, aseptic technological order, but is seen simply as the development of the present state of the city and of the social order of late capitalism. The city of *Blade Runner* is not the ultramodern, but the postmodern city. It is not an orderly layout of skyscrapers and ultracomfortable, hypermechanized interiors. Rather, it creates an aesthetic of decay, exposing the dark side of technology, the process of disintegration” (BRUNO, 1993, p. 63).

²⁰ No original: “The rejection of the modernist ethos of centralised control has led nearly every critic to link *Blade Runner* to the spatiality of postmodernism: a decentred, ahistorical pastiche. Depth disappears in postmodern aesthetics, and with it goes history, psychology and individuality: what remains is a cacophony of signs. Nevertheless it might be pertinent to regard *Blade Runner* as a more deeply modernist city film. Its citation of earlier urban forms does not seem to be the ahistorical pastiche that defined postmodern architecture and art, but represents, rather, a more deeply historicised restatement of fundamental modernist ideas of the city. Critics, myself included, have tended to see the film's disparate buildings as the mark of a postmodern sensibility, but heterogeneity and urban chaos are nothing new, after all. Cities of the modern period were as heterogeneous as they could make themselves.” (BUKATMAN, 2012, p. 69).

ao tratar sua representação não como elemento desestruturante, porta-voz do pós-modernismo no cinema, mas sim uma representação da cidade ainda considerada moderna, apreciando o caos urbano e a heterogeneidade de estilos com elementos tradicionalmente encontrados nas cidades.

Outro conjunto de cenas selecionadas, denominadas de transição, apresentam as estratégias criativas utilizadas pelos responsáveis pelo tripé da visualidade para representar os momentos em que há mudanças na trama e alterações no curso da narrativa.

4.2.2 Paisagens em cenas de transição – a atmosfera *noir* e o urbanismo contemporâneo de alta densidade

A linguagem e a narrativa visuais constroem a representação de cenários urbanos e em *Blade Runner* eles são inseridos em uma atmosfera *noir*. Segundo Silver & Ursini (2012), o gênero *noir* teve suas características reconhecidas por teóricos franceses por volta dos anos 1950 em um certo número de filmes, lançados entre 1941 e 1958 – considerado como “período clássico” (SILVER; URSINI, 2012, p. 9), que se destacavam pelos personagens arquetípicos do detetive particular, da *femme fatale* (a mulher em quem jamais se poderia confiar plenamente), da iluminação contrastante com a utilização da técnica *Chiaroscuro*²¹ advinda dos filmes do expressionismo alemão (Figuras 34 e 35), ângulos peculiares de câmera, a exploração visual da paisagem urbana, e a narração em voz *off* (SILVER; URSINI, 2012, p. 15-20).

Figura 34: Exemplo de *chiaroscuro* em *Império do Crime* (E.U.A., 1955)



Fonte: <http://danieljb rant.files.wordpress.com/2013/01/the-b ig-c-ombo.jpg>

²¹ “É importante definir aqui o conceito *Chiaroscuro* como a manipulação da relação entre luz clara e escura, através da representação das mesmas, em função de um objetivo na obra (BESEN, 2017, p. 06)

Figura 35: Exemplo de *chiaroscuro* desenvolvido pelo tripé da visualidade em *Blade Runner* (1982)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Essa atmosfera *noir* foi utilizada também na ancoragem do público por ocasião das transições da narrativa, como mostraremos nas três cenas selecionadas. A primeira cena de Transição (T1) é o percurso de ida de Rick Deckard do centro da cidade à chefatura de Polícia, após ter sido abordado pelo policial Gaff (Edward James Olmos) (Figura 36).

Figura 36: Percurso de ida de Rick Deckard à chefatura - Transição (T1)





Fonte: Capturas de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Na verdade, será necessário considerar as transições como Sequências, em lugar de cenas, uma vez que a transição entre Rick Deckard na rua, sendo abordado pela polícia, e a ida dele até a chefatura, por exemplo, não é só um plano ou ilustração, mas um conjunto de planos. Cinco planos mostram a transição principal, o caminho que ele percorre pelo ar até chegar à chefatura. Ao contrário da captura anterior, dele na sacada, que é uma única cena, um único plano.

Após uma sequência de um voo idealizado, sinônimo do trânsito perfeito, fluido, limpo, o percurso até a chefatura de polícia desdobra-se em uma realidade feroz, cruel, marcada pela iluminação fria dos edifícios mágicos e pirâmides. É um trajeto que enseja uma mudança de rumo na narrativa. Ao amplo espaço externo contrapõe-se uma paisagem angusta, nos meandros claustrofóbicos do filme *noir*, com o ventilador no teto baixo e o chefe de polícia cínico, desagradável.

O tripé da visualidade ressalta a falta de alternativa para Deckard no que se refere à missão imposta por seu antigo chefe, com uma fotografia envolvente, um design de produção atento aos detalhes e uma direção firme, intensificando a obediência como a única possibilidade. Alguns autores, a exemplo de Bullock (2012), Carper (1991) e Mennel (2008) fazem uma associação com o gênero filme *noir*, do cinema americano de meados do século XX, ao menos, no aspecto visual de *Blade Runner* – uma abordagem que se preocupa muito mais

com a direção de fotografia e cenografia – e chegam à conclusão de que esses elementos do gênero possuem sua correspondência no filme em questão. A esse respeito, é importante considerar que o diretor Ridley Scott procurou fazer uma obra situada há 40 anos no futuro – de 1982 para 2019 – e ao mesmo tempo, 40 anos para o passado – em relação ao ano de lançamento do filme, com figurinos, penteados, adereços e atmosfera (direção de fotografia e cenografia) que resultassem nesse conjunto de ícones agraciados pelo público e pela crítica. No entender de Enel (2008, p. 146):

Blade Runner integra o *design* futurístico associado com a estética da ficção científica e do filme noir. O *design* de interiores, por exemplo, na abertura, estilo noir de cidades dos anos 40, e um dos primeiros dois personagens que encontramos, o Sr. Caçador, está vestido de acordo com o estilo noir dos anos 40, o que leva alguns acadêmicos e críticos a rotularem o filme como ‘futuro noir’ [...]. A cidade futurística é mostrada principalmente à noite (similar ao noir), enfatizando a luz *neon* dos anúncios e a chuva constante. Os próprios edifícios são mantidos num *design* de *art deco*, que remete ao início do século XX. Os espaços interiores mostram um pastiche de *design* vindo do passado e um futuro imaginado. O noir é referenciado não somente no *design* dos interiores, mas através da iluminação cinematográfica, por exemplo, quando Deckard visita seu chefe e passa por uma porta com persianas que criam o efeito típico de luz e sombra do noir. Los Angeles também serve para conectar o noir à ficção científica. A diferença entre dentro e fora desaparece quando chove dentro da casa. A escuridão constante, fumaça, e monotonia dentro e fora criam o clima geral do filme²².

Luz e cores expõem a temperatura emocional da cena, criando uma impressão lúgubre e opressiva, reforçando a capacidade de criação de mundos por Ridley Scott, que tem em *Blade Runner* uma de suas obras mais significativas nesse aspecto.

Além disso, tem-se, num nível narrativo, uma certa releitura das histórias de detetive, tal qual analisa Carper (1991), que faz um paralelo entre as estórias de Raymond Chandler (1888 - 1959) e Dashiell Hammett (1894 - 1961) e o filme de Ridley Scott, levando em consideração o fato de que os personagens no filme parecem não ir a lugar algum, em definitivo, estando sempre de passagem, pois o próprio senso de lugar não existe em *Blade Runner* (CARPER, 1991).

O filme utiliza uma estratégia que Bullock chama de *noir* vertical:

²² No original: “Blade Runner integrates futurist design associated with science fiction and film noir style and aesthetics. The interior design, for example in the opening, cites 1940s noir style, and one of the first two characters we encounter, Mr Hunter, is dressed according to 1940s noir, which leads some scholars and critics to call the film ‘future noir’ (see for example Sammon). [...] The futuristic city is shown primarily at night (similar to noir), emphasizing the neon light of the advertisements and the constant rain. The buildings themselves are kept in art deco design harking back to the early twentieth century. Interior spaces show a pastiche of design from the past and an imagined future. Noir is referenced not only in the interior design but also through cinematic lighting choices, for example, when Deckard visits his boss and walks in through a door with blinds that create the light-and-shadow effect typical of noir. Los Angeles also serves to connect noir to science fiction. The difference between inside and outside disappears when it rains inside the house. The consistent darkness, smokiness, and dreariness inside and outside create the general mood of the film” (MENNEL, 2008, p. 146).

E aqui jaz a diferença em *Blade Runner*, pois este emprega o que poderia ser chamado de 'noir vertical'. O filme tradicional de noir como definido pelo crítico Russel Gray, é sobre 'uma cidade americana desorganizada, mutante e espalhada representando uma combinação de corrupção e vida fútil'. O herói detective, então, move-se para dentro e fora de um mundo de riqueza e influência, mas se sente estranho em relação a ele. O que é importante sobre isso é o movimento lateral inerente ao filme noir tradicional; o protagonista viaja de local a local no nível da superfície, o ilusório campo de jogo acessível num único plano atravessado perpetuamente, assim parece, pelo detetive. Sua viagem é incessante, sem destino, pois não há conclusão, apenas a cansativa percepção ao final do filme de que sua batalha com as forças do mal é sem esperança, fútil (BULLOCK, 2012, p. 02-03).²³

O autor vai mais além em sua abordagem, não somente refutando esse filme como total representação do *noir* tradicional, mas também sugerindo que ele traz uma abordagem diferente do gênero através da verticalização²⁴ da trajetória do protagonista no meio urbano em que vive:

Blade Runner altera esse movimento pelo protagonista, o vira de lado. Deckard é o solitário na grande cidade, divorciado [...]. Ele pertence ao tumultuoso 'submundo' do nível das ruas, como provado pelo seu conhecimento da gíria da cidade e sua confortável posição no sushi bar onde usa palitinhos. Mas aqui é onde qualquer paralelo com o filme noir tradicional de detetive termina, pois já não é mais a questão de Deckard viajando através da paisagem urbana, mas sim, subindo essa paisagem (BULLOCK, 2012, p. 03)²⁵.

Ao nosso ver, esse *noir* vertical decorre da articulação entre a direção, direção de fotografia e do *design* de produção atuando na construção da paisagem cinematográfica do filme. Do ponto de vista do diretor de fotografia, Cronenweth (2020 apud LIGHTMAN, 2020), o uso da *backlighting*, por exemplo, parecia nunca ser suficiente para traduzir a visão proposta pelo diretor, que deseja evocar algumas imagens clássicas dos filmes em P&B, a exemplo de *Cidadão Kane* (Orson Welles).

²³No original: "And herein lies the difference in *Blade Runner*, for it employs what could be called 'vertical noir.' Traditional film noir, as summarized by critic Russel Gray, is about 'a sprawling, changing, disorganized American city representing a combination of corruption and lived futility.' The detective hero, then, "moves in and out of a world of wealth and influence, but is at odds with it". What is important about this is the lateral movement inherent within traditional film noir; the protagonist travels from site to site at surface level, the delusive field of play accessible on a single plane traversed perpetually, it seems, by the detective. His is incessant travel, one without destination, for there is no conclusion, only a jaded realization at film's end that his battle with the powers of evil is hopeless, futile" (BULLOCK, 2012, p. 02-03).

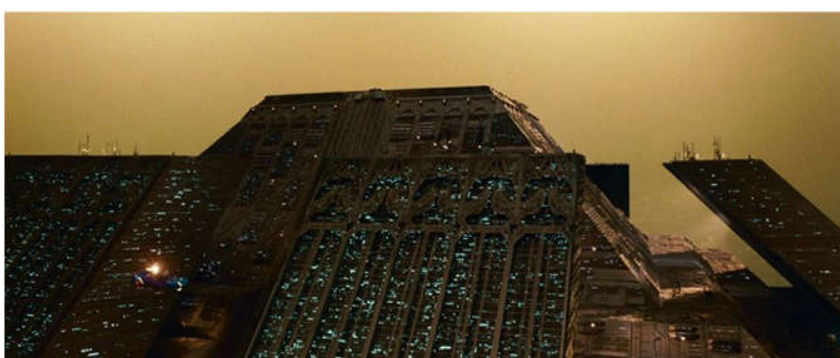
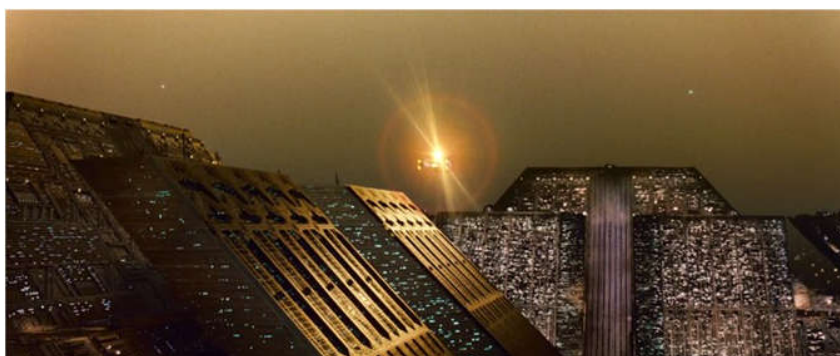
²⁴No caso específico, Los Angeles como mostrada no filme é verticalizada por uma questão logística/econômica pois, apesar da narrativa se passar originalmente em Nova Iorque, conforme as primeiras versões do roteiro, para se fazer melhor uso do orçamento, optou-se por usar locações da cidade durante as filmagens, já que estas se encontravam perto dos estúdios.

²⁵No original: "Blade Runner alters this movement by the protagonist, turns it on its side. Deckard is the loner in the big city, divorced [...]. He belongs to the seething 'underworld' of the street-level, as evidenced by his understanding of the creole cityspeak and his comfortable position at the streetside sushi bar, where he uses chopsticks. But this is where any parallel to the traditional film noir detective ends, for no longer is it a matter of Deckard trekking across the urban landscape, but rather up the urban landscape" (BULLOCK, 2012, p. 03).

Esse recurso se intensifica na segunda Sequência de Transição (T2), no percurso de Deckard entre a chefatura de polícia e a Pirâmide de Tyrell (Figura 37).

Figura 37: Percurso entre a polícia e a Pirâmide de Tyrell – Transição (T2)





Fonte: Capturas de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Nessa transição acentua-se a sensação de deslocamento por uma paisagem inserida num espaço urbano, futurista e distópico, uma cidade situada num planeta destruído, caótico. A sequência T2, composta por uma série de planos que acentuam a verticalidade, criando um

discurso narrativo que permite fazer a passagem entre dois tipos de opressão (o da Polícia e o de Tyrell).

Interessante notar que em 2008, Novas (2008) já fazia uma menção a uma reportagem da BBC que comparava as cidades atuais com o filme:

Vale ressaltar, também, que muitas das previsões acerca da cidade do futuro imaginadas neste filme tornaram-se realidade. De acordo com o jornal inglês BBC, Blade Runner previu o hibridismo das línguas com a predominância do inglês, assim como o crescente espaço adquirido pela publicidade. Ainda pode não haver tráfego de carros voadores, mas nas grandes cidades do mundo de hoje o céu encontra-se apinhado de helicópteros e jatinhos, os meios de transporte preferidos pelos executivos que não dispõem de tempo para enfrentar os engarrafamentos terrestres. Os edifícios tiveram que se adaptar a esta prática, criando heliportos em suas coberturas, tal qual em Blade Runner – O Caçador de Andróides (NOVAS, 2008, p. 38).

A similaridade entre a metrópole da 2019 de BR e as metrópoles reais do ano de 2019 talvez decorra da reinvenção da Los Angeles que dá suporte ao filme, extrapolando o horizonte da representação, ou seja, Ridley Scott utilizou o tripé da visualidade para fugir das representações possíveis e criar algo definitivamente novo, reinventar essa Los Angeles que se tornou tão fascinante a ponto de colonizar nosso imaginário.

Barbosa (2013), mais recentemente, indicou um transcurso entre realidade presente e ficção do passado (embora essa se configure como uma tentativa de previsão futurística, ao contrário de nossa argumentação que pensa numa reinvenção da paisagem urbana, futurística e distópica). Para o autor:

As paisagens urbanas simuladas em Blade Runner assumem, então, o mesmo significado das transformações, contradições e ambivalências socioespaciais em curso em Nova York, Londres, Tóquio, Paris, Rio de Janeiro, São Paulo, Singapura, Hong Kong e na sua homônima Los Angeles do início do século XXI. Recordando D. Hasselblatt, a ficção científica não descreve o futuro, mas as possibilidades abertas no presente. Afinal, tudo também se junta em Los Angeles 2019 AD! (BARBOSA, 2013, p. 172).

Simmel (1973 apud VELHO, 1987) e Jacobs (2013), autores basilares que se dedicam à análise da relação humana com a cidade, com o ambiente a sua volta, ainda são pertinentes, por analisarem o comportamento humano em relação ao ambiente urbano, as teias de relacionamentos existentes e suas consequências. Enquanto Simmel aborda a atitude *blasé*²⁶, por exemplo, por conta da alta estimulação a que os habitantes dos grandes centros urbanos

²⁶ Quando a pessoa está saturada pelo excesso de estímulos sensoriais, afetivos, intelectuais ou de prazeres, se tornando insensível ou indiferente a eles.

estão submetidos, Jacobs, por outro lado, defende que é a ocupação desses mesmos habitantes das ruas e calçadas de seus bairros, que pode acarretar numa maior segurança e união.

Isso é um interessante contraponto que poderia ser utilizado para observarmos o modo como as ruas estão presentes nas paisagens de *Blade Runner*: tem-se ruas apinhadas de pessoas a passarem de um lado para o outro, nunca parando, nunca se relacionando, em um vai e vem constante que parece não ter destino algum, e a figura do detetive que parece imune a tudo isso, totalmente deslocado, isolado da multidão, Rick Deckard (Harrison Ford). Neste contexto:

O detetive se vê sempre em locais estranhos e desconfortáveis [...] está sempre esperando, escondido, suando ou molhado. Nunca à vontade. Estranhamento reforçado pelo exterior, tomado por névoa ou chuva torrencial constante, o tempo todo à noite (PEIXOTO, 1987, p.12).

Tem-se aqui, portanto, a atitude *blasé* comentada por Simmel: Deckard se encontra tão saturado de todo aquele ambiente cacofônico a sua volta, que de certa forma, se desligou desses impulsos, para sobreviver. Mostra-se isso claramente no filme, na segunda sequência de voo sobre a cidade de Los Angeles de 2019: são mostrados prédios, e imensos zigurates dourados (as pirâmides da *Tyrell Corporation*, fabricante dos replicantes) em meio à chuva torrencial e uma atmosfera que, apesar de supostamente opressora, se traduz numa direção de fotografia até hoje elogiada. Entretanto, apesar do deslumbre sentido pelo espectador com relação às imagens criadas para esse “inferno urbano”, para o detetive do filme, ali adiante está apenas mais uma paisagem, parte de sua rotina. Ele sequer olha duas vezes para fora, concentrando-se em sua refeição durante o percurso.

Figura 38: Deckard enfadado pela paisagem na Sequência de Transição 2 (S2)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Ao seu redor dançam, lentamente, paisagens caracterizadas principalmente pela imensa quantidade de anúncios publicitários projetados nas, e a partir das paredes e terraços dos

edifícios: Coca-Cola, Atari, Pan-Am, TDK, corporações que, embora não mais existam, podem representar as atuais corporações das áreas de bens de consumo alimentícios, indústria de games, indústria da aviação e conglomerados de mídia, entre outros anunciantes ativos na época, o que contribui mais para a sensação de verossimilhança que o filme oferece em termos de signos visuais:

Essa aceleração do movimento urbano acarreta uma produção industrializada de aparências, uma verdadeira recriação ilusória do mundo através de imagens arquitetônicas fictícias, inscritas em fachadas decoradas, outdoors e superfícies espelhadas. O mundo produzido como imagem não é mais uma construção no espaço e a cidade agora é apenas uma imagem desenhada em um painel publicitário. Trata-se de uma arquitetura de imagens, A construção agora é antes um suporte de imagens, a fachada é um aparato. Essa sobreposição de todas as formas num só plano seria o procedimento típico da arquitetura pós-moderna (PEIXOTO, 1987, p. 204)

Por outro lado, se o centro dessa Los Angeles cinematográfica se encontra atulhado de pessoas, há uma característica já notada por alguns autores quanto ao aparente abandono de suas áreas suburbanas. O hotel onde Deckard encontra as fotos do replicante Leon, o condomínio onde mora o detetive, o prédio (edifício Bradburry) que serve de residência a Sebastian, a fábrica de olhos de Chew, todos esses se encontram esvaziados em meio a ruas desertas e soturnas, e geralmente, fotografados à noite:

O grande contraste, entretanto, ficará visível nas ruas e lugares públicos. Se os espaços internos são em geral amplos e vazios, os espaços públicos parecem tomados pelo seu inverso, aparecendo sempre entulhados de coisas e pessoas. As ruas estão sempre apinhadas, com um monte de gente se empurrando pelos caminhos, em um ir e vir incessante que parece ter tirado todo mundo de casa na mesma hora. Elas são estreitas e podemos ver uma imensa quantidade de dejetos, velhos aparelhos, papéis e coisas jogadas por todos os lados, sempre acompanhados de fumaças que saem de buracos por todo o chão. E como se a Terra, e as suas antigas ruas, tivessem transformando-se em grandes lixões a céu aberto. Todas as cenas externas são realizadas em tomadas muito fechadas, que não nos permitem ver muita coisa, sendo que a visão de quem está lá é sempre atrapalhada por uma imensidão de transeuntes que passa por trás e pela frente de quem estamos vendo (MENEZES, 1999, p. 140).

Assim, pode-se notar a ligação dessas paisagens urbanas desertificadas com os escritos de Jacobs a respeito da segurança das calçadas, quando esta diz que:

[...] A calçada deve ter usuários transitando ininterruptamente, tanto para aumentar na rua o número de olhos atentos quanto para induzir um número suficiente de pessoas de dentro dos edifícios da rua a observar as calçadas. Ninguém gosta de ficar na soleira de uma casa ou na janela olhando uma rua vazia. Quase ninguém faz isso. [...]. Há muita gente que gosta de entreter-se, de quando em quando, olhando o movimento da rua (JACOBS, 2013, p. 36).

Outro ponto interessante é a informação no painel do veículo que faz a Transição (T2): ou já se encontra no “Hades - Setor 4” da cidade, ou se dirigindo a esse setor.

Figura 39: Detalhe do painel do *Spinner* com a indicação “Hades – Setor 4” – Transição (T2)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Ao que parece, já estão mesmo, visto que a denominação justamente de “Hades” tem a ver com a parte infernal da cidade, onde se veem as labaredas de queima de combustível/óleo, que se podem ver claramente na sequência, o que remete à seguinte distribuição circular:

1. CENTRO - A pirâmide da Tyrell ao centro, representando o imenso poder econômico/tecnológico em volta do qual gravita toda uma sociedade que dele depende para muitas coisas. Podemos até inferir que talvez o Eldon Tyrell tenha comprado aos poucos os prédios do centro de LA para erguer seu complexo industrial (1º círculo), expulsando o comércio para seus arredores, como demonstrado a seguir;
2. 1º CÍRCULO - Ao redor da pirâmide temos o Setor Hades (pois dá para se perceber claramente que este também se encontra por todos os lados dela). Esta é a área industrial mostrada em grandes planos gerais na abertura do filme;
3. 2º CÍRCULO – Após o Hades, num círculo mais ampliado, teríamos o centro comercial, onde também se encontra a chefatura. Tanto é que quando, logo depois de ter a reunião com o chefe dele, ao voar da polícia para a Tyrell, Deckard precisa passar pelo Hades;
4. 3º CÍRCULO - Por último, na periferia desse arranjo circular, os bairros residenciais de classe média (onde provavelmente mora Deckard) e classe pobre (dos rejeitados, como o J.F. Sebastian). Percebe-se que em nenhum plano que mostre os bairros se pode visualizar a pirâmide de Tyrell ou o Hades, porém dá para se perceberem ao longe os altos prédios do centro comercial. Indica-se que são áreas vizinhas uma à outra, e que a zona comercial impede os habitantes da periferia de verem o Hades e a Corporação Tyrell.

Figura 40: Distribuição circular das áreas da Los Angeles de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*



Fonte: Execução do autor

A partir do exposto podemos passar a análise da terceira sequência de Transição, T3, o percurso que vai da pirâmide para o hotel (Figura 41).

Figura 41: Transição (T3), o percurso que vai da pirâmide para o hotel.





Fonte: Capturas de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

No percurso entre a pirâmide e o hotel, temos um problema de continuidade, pois pode-se perceber claramente que o segundo *take* (ou plano) é uma repetição da paisagem mostrada no 1º *take* da sequência de transição anterior (T2, Figura 37) o que em termos de localização geoespacial está incorreto, já que em tese, o *spinner* deveria ser mostrado saindo do fundo para o primeiro plano, ou seja, mesma direção, mas em sentido contrário. Por isso, se torna uma anomalia, que pode ser justificada pela limitada verba para os efeitos, tanto que reaproveitaram *takes* e miniaturas, tanto do próprio filme (o prédio com o teto em forma de cunha é um dos pedaços da miniatura da pirâmide) quanto de outros filmes (o outro prédio à esquerda é na verdade a miniatura da nave Millemnium Falcon de *O Império Contra-Ataca*, que eles redecoraram para transformá-lo em mais uma maquete, conforme a figura 42, a seguir).

Figura 42: Detalhe da miniatura da nave Millemnium Falcon em *Blade Runner* (1982)



Fonte: Captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

Esse fato ajuda a mostrar como o tripé da visualidade atuou na construção da paisagem cinematográfica em BR partindo da ideia de reinvenção, da utilização de uma estética *retrofit*, que incorpora e transforma estruturas repletas de significados.

Em filmes onde a cidade se configura como um dos personagens principais – quando não um dos protagonistas – essa construção imagética, composta por cenários, planos de fundo, adereços de cena, iluminação e direção de fotografia, além da *mise-en-scène*²⁷, entre outros, é de fundamental importância para que haja a completa imersão do espectador no universo da narrativa, conforme afirma Silverberg (sem data, apud LANDON, 1991, p.99) a respeito de *BR*:

Já vi ser discutido que um autor consegue se realizar ainda mais ao criar a textura de um mundo através de rápidos toques descritivos, do que um produtor cinematográfico ao deixar à solta um batalhão de carpinteiros e eletricitas, mas – apesar de eu ser um escritor – não estou certo disso; os efeitos que Scott cria ao construir sets e nos permitir ter meros vislumbres deles são pelo menos tão elegantes e precisos quanto qualquer exemplo de arte descritiva de escritor de ficção científica. A Los Angeles de *Blade Runner* é uma invenção única, na verdade, devendo muito pouco ao livro de Dick... A cidade em si mesma permanece a realização imaginativa máxima, e faz o ato principal da ficção científica de mostrar e iluminar a paisagem, de outra forma não acessível ao olho (SILVERBERG, apud LANDON, 1991, p. 99).²⁸

Neste ponto, a cidade cinematográfica é considerada como agente catalizador de conceitos, quer sejam sobre os personagens que as habitam, quer sejam sobre a sociedade que pretendem espelhar, pois mesmo que essa paisagem apenas figure como um plano de fundo, ainda assim esse plano nunca é completamente neutro, já que sua visibilidade acrescenta uma ou mais camadas de significados culturais e referências intertextuais dentro da narrativa (KUHN, 1999).

Diante do exposto, torna-se patente que essa relação entre cidade e cinema bem como sobre os modos como o filme *Blade Runner* constrói a representação da paisagem da cidade do início do século XXI, vincula-se diretamente às três bases para a sua iconografia visual: direção geral, *design* de produção e direção de fotografia.

²⁷ O conceito de 'mise-en-scène' define, entre outros elementos, o espaçamento de corpos e coisas em cena. Vem do teatro, do final do século XIX/início do XX, e surge com a progressiva valorização da figura do diretor, que passa a planejar de forma global a colocação do drama no espaço cênico. Penetra na crítica de cinema na década de 50, quando a arte cinematográfica afirma sua singularidade estilística deixando para trás a influência mais próxima das vanguardas plásticas. *Mise-en-scène* no cinema significa enquadramento, gesto, entonação da voz, luz, movimento no espaço. Define-se na figura do sujeito que se oferece à câmera na situação de tomada, interagindo com outrem que, por trás da câmera, lhe lança o olhar e dirige sua ação (RAMOS, 2012, p. 02).

²⁸ No original: I have seen it argued that it is somehow a higher achievement for a novelist to create the texture of a world by quick descriptive touches than it is for a movie producer to turn loose a battalion of carpenters and electricians, but—despite my own novelist's bias—I'm not so sure of that; the effects that Scott creates by building sets and letting us have mere glimpses of them are at least as elegant and cunning as any instance of the science fiction writer's descriptive art. The Los Angeles of *Blade Runner* is a unique invention, actually owing relatively little to the Dick novel... the city itself remains the essential imaginative achievement, and it does the essential science-fictional thing of displaying and illuminating a landscape not otherwise accessible to the eye. (SILVERBERG, citadopor LANDON, 1991, p. 99).

5. CONSIDERAÇÕES

Blade Runner – O caçador de Androides (1982), 38 anos após o seu lançamento, enquadra-se entre os filmes clássicos da cinematografia mundial. Inicialmente considerado um fracasso, por sua narrativa considerada na época confusa, foi sendo redescoberto e celebrado, principalmente pela ousadia e inovação na produção do universo diegético, com ênfase na representação da cidade de Los Angeles a partir de uma série de paisagens distópicas, merecendo pelo menos sete montagens diferentes, dezenas de trabalhos de pesquisa, prêmios e o rótulo de filme *cult*.

O universo de pesquisas já realizadas demandou um recorte bem preciso para examinar *Blade Runner* do modo mais original possível, uma obra que já foi intensamente examinada. Assim, após um longo trabalho de revisão de literatura, não encontramos estudo que se detivesse na análise do papel do tripé da visualidade em *Blade Runner*, uma perspectiva que julgamos crucial para entendermos a especificidade estética das paisagens representadas.

Diante desse contexto, formulamos nosso objetivo geral, qual seja: investigar como o cinema de ficção científica, especificamente o caso de *Blade Runner – O caçador de Androides*, pode conceber e executar a visualização de uma cidade-cinema (em suas diversas paisagens), reinventada, futurista com base na sinergia entre o tripé da visualidade: direção, direção de fotografia e *design* de produção.

O primeiro objetivo específico de pesquisa visava identificar quais os conceitos de espaço e paisagem urbanos adequados à investigação em curso e como estes são adaptados à concepção de cidades cinematográficas futuristas. Reflexões a partir do pensamento dos geógrafos Milton Santos (1997, 1998, 2006) e David Harvey (2013), possibilitam a correta diferenciação entre conceitos fundamentais para este estudo: espaço, território, região e paisagem, entre outros, passando a se pensar a paisagem como: “Tudo aquilo que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio do visível, aquilo que a vista alcança. Não apenas formada de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons etc.” (SANTOS, 1998, p. 61).

A paisagem cinematográfica foi considerada principalmente nos termos propostos por Martin Lefebvre (2006, p. 29), “[...] a paisagem fílmica é criada a partir do cenário, sempre que este adquire autonomia narrativa face à ação que anima o filme” e por Rosário e Álvarez (2017, p. 56), “[...] no cinema, a paisagem surge quando a ação perde primazia narrativa, quando o cenário é apresentado através de mecanismos que potenciam a sua representação enquanto espetáculo, tendencialmente quando o realizador permite ou obriga à contemplação da imagem”.

O segundo objetivo específico se propunha a discorrer sobre a representação da cidade futurista no cinema, levando-se em consideração a dicotomia dos conceitos de Cidade Ideal de Corbusier contra a distopia urbana. Assim, foram apresentados os casos de outros filmes de ficção científica nos eixos sincrônico e diacrônico, a exemplo de *Daqui a Cem Anos* (*Things to Come*, Inglaterra, 1936), *Alphaville* (*Alphaville*, França, 1965), *Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*, E.U.A. 1968), *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, E.U.A., 1984), *Robocop - O policial do futuro* (*Robocop*, E.U.A., 1987) e *Matrix* (*The Matrix*, E.U.A., 1999).

Como terceiro objetivo específico buscamos apreender os conceitos de direção, direção de fotografia e *design* de produção e como estes podem interagir de modo a conceber e executar a criação de uma cidade distópica e futurista em um filme, temas percorridos ao longo do terceiro capítulo, mostrando que o tripé da visualidade ainda tem sido pouco estudado com relação à outras abordagens da análise fílmica; o *design* de produção tem sido associado muito mais às produções hollywoodianas e muitas vezes é visto como uma questão de menor importância, que não deve pesar no orçamento (STREET, 2004); que o *design* de produção está completamente imbricado com a realização de um filme, como pondera LoBrutto (2002).

Nesse percurso foi possível, também, observar a influência da obra do pintor Edward Hopper, em especial da tela *Nighthawks* (*Falcões da noite*), pintada em 1941, logo após o ataque a Pearl Harbour, no modo de direção de Ridley Scott em *Blade Runner*.

O último objetivo específico dizia respeito a identificar sequências e planos que assumem relevância na representação da paisagem urbana no objeto de estudo, assim como identificar marcos urbanos representativos em sua visualidade.

Assim, para a consecução dos objetivos foram selecionados, com base no processo de decupagem (PENAFRIA, 2009) seis cenas, três de Situação e três de Transição, para serem analisadas por meio da metodologia proposta por Jullier e Marie (2009) que parte das chamadas *propriedades discursivas* da câmera para dividir um filme em três níveis de observação: plano, sequência e filme.

Como afirma Penafria (2009), “[...] assistir a um filme é como decompor esse filme”, o que nos levou a ver e rever o filme à exaustão, até que ficassem claras as cenas que de fato deveriam ser destacadas, levando a seguinte seleção: Situação – S1 – Abertura, S2 – Gabinete de Tyrell e S3 – Rick Deckard na sacada de seu apartamento; Transição – T1 – Percurso até a Chefatura, T2 – Percurso da Polícia até a Pirâmide de Tyrell e T3 – Percurso que vai da Pirâmide até o hotel.

As cenas de situação foram analisadas, ainda, tendo como referências os aspectos ligados à construção da paisagem cinematográfica utópica, distópica e pós-modernista, elementos utilizados pela equipe responsável pelo tripé da visualidade para a ancoragem do espectador na narrativa e as

cenas de Transição foram lidas com a preocupação em reconhecer a presença de uma atmosfera *noir* e de elementos de um urbanismo de alta densidade.

Os procedimentos apresentados visam responder às perguntas da pesquisa. A primeira delas questionava: De que forma foi construída a paisagem cinematográfica de *Blade Runner*? Os resultados indicam que a paisagem cinematográfica de *Blade Runner* se baseou, muito provavelmente, num conjunto referencial de significados materializados pelo tripé da visualidade que se fundamentaram na reinvenção da cidade de Los Angeles. Não houve, ao nosso ver, apenas a representação de uma cidade urbana, futurista, distópica, pensada em 1982, mas a reinvenção do próprio conceito de cidade-cinema distópica, passando *Blade Runner* a funcionar como seu exemplo mais típico no campo do audiovisual de ficção científica.

A segunda questão, Como o tripé da visualidade foi utilizado nos níveis do plano, da sequência ou do filme?, encontrou algumas respostas nas análises realizadas: o ponto de vista assumido pela câmera mostra perspectivas que enfatizam a profundidade de campo e o emprego de angulações pouco usuais contribuem para uma visão distópica; estruturas arquitetônicas típicas do pós-modernismo ajudam a intensificar a ideia de caos, desorganização, disrupção da ordem; a paleta de cores em conjunto com a iluminação e a fotografia reforçam a ideia de Los Angeles como uma cidade morta; esse viés pós-modernista também impressiona o espectador na medida em que opera no nível da desconstrução de alguns cânones e na ressignificação de edificações, a exemplo das pirâmides astecas. Harvey (2013) aliás, considerou *Blade Runner* como um caso marcante do pós-modernismo no cinema.

As cenas de Transição, mostram, também que o tripé da visualidade utilizou como recursos a simulação de um urbanismo densamente povoado, ainda que parcialmente abandonado, destruído, numa atmosfera *noir*, ou, *noir* vertical como prefere Bullock (2012), para dar corpo a visão de uma cidade urbana, futurista e distópica.

No que se refere à pergunta sobre qual o papel dessa paisagem na narrativa, ficou evidente que o tripé da visualidade não se limitou a utilizar a paisagem como suporte da narrativa, dotando-a de uma certa autonomia, capaz de funcionar de modo dialético, ou seja, a paisagem dissolve-se na paisagem.

A esse respeito convém retomar Santos (2006, p. 66), para quem: “A paisagem é um conjunto de formas que, num dado momento, exprime as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre homem e natureza. O espaço são as formas mais a vida que as anima”. O autor diferencia, assim, espaço de paisagem, indicando que a paisagem está contida no espaço, mas o espaço não está contido na paisagem. Em *Blade Runner* o tripé da criação, de acordo com o que se pode analisar, leva essa distinção ao limite possível, em especial quando utilizam de maneira

inovadora e ousada os recursos de direção, direção de fotografia e *design* de produção, dando origem a um novo vocabulário de escrita da paisagem cinematográfica para filmes de ficção científica.

Finalmente, considera-se que o papel do tripé da visualidade em *Blade Runner – O caçador de Androides*, foi primordial para a construção de uma paisagem cinematográfica da cidade urbana, futurística e distópica, tornando-se referência para os filmes de ficção científica e transformando-o “no filme dos anos 80” (SCHILD, 1989), ou seja, o profícuo diálogo entre a direção, a direção de fotografia e o *design* de produção, permitiu que fosse criada uma inovadora metodologia de criação da paisagem cinematográfica do filme.

Não se pretendeu, cabe ressaltar mais uma vez, no escopo desta dissertação, esgotar toda a problemática relativa à atuação do tripé da visualidade em *Blade Runner* e nem, tão pouco, aprofundar a discussão em torno do que seriam os limites de cenas, sequências, paisagens, mas sim, apontar um caminho analítico, vinculado à seleção de dois conjuntos de cenas (com suas respectivas sequências) que permitiriam amarrar a atuação do tripé da visualidade à estruturação da narrativa. A presente pesquisa também buscou contribuir para os estudos acerca da paisagem cinematográfica, tema para o qual *Blade Runner* se constitui em uma referência.

O trabalho enseja, ainda, várias linhas de continuação da pesquisa, seja no campo dos estudos em comunicação, pensando-se a cidade como um texto que se envolve dialeticamente com os processos tecnológicos em curso, seja no campo do cinema propriamente dito, promovendo uma desmontagem completa de *Blade Runner* e esmiuçando as suas especificidades, questões técnicas de montagem e operacionalização de orçamento, ou, ainda, ampliando os estudos sobre a representação/reinvenção da cidade no cinema e como essas películas acabaram por interferir no projeto urbano que vem se consumando na sociedade.

No âmbito da linha de pesquisa em “Cultura, Economia e Políticas da Comunicação”, do Mestrado em Comunicação, com área de concentração em Comunicação e Sociedade, as contribuições se dão no que tange à importância de pensar a cidade, suas representações e reinvenções como campo complexos de interações, diálogos e discursos, tomando o filme como cenário de análise, como uma tentativa possível de se pensar as culturas, economias e políticas da comunicação.

6. REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Rogério Bianchi. **A revolução tecnocientífica e a distopia no imaginário ocidental**. Revista Brasileira de Ciência, Tecnologia e Sociedade, São Paulo, v.2, n.1, p. 2-11, jan/jun,2011.
- ATKINS, B. “Replicating the Blade Runner”. In: BROOKER, W. (ed.) **The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic**. Londres: Wallflower Press, 2005.
- BARBER, Stephen. **Projected Cities**. Cinema and Urban Space. Londres: Reaktion Books, 2002.
- BARBOSA, Jorge Luiz. **As paisagens crepusculares da ficção científica: a elegia das utopias urbanas do Modernismo**. Niterói: Editora da UFF, 2013.
- BARROS, José D’Assunção. “A cidade-cinema pós-moderna: uma análise das distopias futuristas da segunda metade do século XX”. In: **Crítica Cultural (Critic)**, Palhoça, SC, v. 6, n. 1, p. 303-332, jan./jul. 2011.
- BARROS, José D’Assunção. “Cidade-cinema: um novo conceito para a análise das cidades e distopias do cinema”. In: **Linguagens -Revista de Letras, Artes e Comunicação**, Blumenau, v. 6, n.1, p. 53-67, jan./abr. 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- BAUER, M. W. & GASKELL, G. (Orgs.) (2002). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. (P. A. Guareschi, Trad.). 10ª ed. Petrópolis: Vozes, 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. **Confiança e medo na cidade**. Rio de Janeiro, Zahar, 2009.
- BECKER, Howard S. **Mundos da Arte**. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.
- BESEN, André Fonseca. “Chiaroscuro e a cinematografia”. In: **XXII Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste**. Volta Redonda – RJ. 22 a 24/06/2017. Disponível em:<<http://docplayer.com.br/61375579-Chiaroscuro-e-a-cinematografia-1-andre-fonseca-besen-2-eca-usp-universidade-de-sao-paulo-sp.html>>Acesso em: 12jan 2019.
- BERRIEL, Carlos Eduardo Ornelas. “Utopia, distopia e história”. In: **Editorial da MORUS – Utopia e Renascimento** 2, 2005, p. 4-10.
- BIGELL, Werner; CHANG, Cheng. “The Meanings of Landscape: Historical Development, Cultural Frames, Linguistic Variation, and Antonyms”. In: **Ecozon@**, Vol.5, no. 1, 2014.
- BLADE Runner (motion picture): “A Selective Bibliography of Materials in the UC Berkeley Library”. Disponível em: <<http://www.lib.berkeley.edu/MRC/bladerunner.html>>. Acesso: 22 jan 2014.
- BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward Ward; James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e

David Peoples. Música: Vangelis. EUA, 1982. 1 Blu-ray (118MIN). Cor. Lançamento por Warner Home Video, 2012.

BLOCK, Bruce. **A narrativa visual**: criando estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. São Paulo: Elsevier, 2010.

BORDWELL, D. **Figuras Traçadas na Luz – A Encenação no Cinema**. Campinas: Papirus, 2009.

BRANDÃO, C. A. L. (Org.). **As cidades da cidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

BRITO, Thiago Macedo Alves de. **Região: leituras possíveis de Milton Santos**. Dissertação de Mestrado, Departamento de Geografia do IGC-UFMG, 2007.

BRUNO, Giuliana. **Ramble City**: Postmodernism and Blade Runner. In: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema, ed. Annette Kuhn. 183-95. Londres: Verso, 1990.

BUKATMAN, Scott. **Blade Runner**: BFI Modern Classics. Londres: BFI, 2012.

BULLOCK, Kurt. **Vertical Apocalypse**: Altered Noir Cityscape within Blade Runner's Dystopia, 29 Nov 2012. Disponível em: <http://soma.sbccc.edu/users/DaVega/FILMST_101/FILMST_101_FILMS/Bladerunner/Vertical_Apocalypse_Bullock.pdf>. Acesso em: 22 jan 2014.

CARPER, Steve. "Subverting the Disaffected City: Cityscape in Blade Runner". In: KERMAN. Judith B. (Ed.). **Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?** Ohio: Bowling Green University Popular Press (1991).

CLARKE, David B. (org). **The Cinematic city**. Londres: Routledge, 2005.

CORRÊA, Roberto Lobato. "Espaço: um conceito-chave da geografia". In: CASTRO, Iná Elias de; GOMES, Paulo Cesar da Costa. **Geografia: Conceitos e temas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000, p. 15-47.

COSTA, Maria Helena. "A cidade como cinema existencial". In: **Rua 10**, 2006.

DAVIS, Mike. **Ecologia do Medo**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

DICK. Philip K. **Androides sonham com ovelhas elétricas?** São Paulo: Editora Aleph, 2014.

FISHMAN, R. **Urban Utopias in the Twentieth Century**: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1982.

FITZMAURICE, Tony; SHIEL Mark (org): **Cinema and the City**: Film and Urban Societies in a Global Context. Oxford: Blackwell Publishing, 2001.

FRANÇA, Lilian Cristina Monteiro. **Caos-Espaço-Educação**. São Paulo: Annablume, 1994.
GARRARD, Greg. **Ecocriticism – The new critical idiom**. London: Routledge, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GNOATO, Luís Salvador. “Blade Runner. A cidade pós-futurista”. In: **Vitruvius**, Arqutextos, São Paulo, oct 2004. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.053/533>>. Acesso em: 23 ago. 2013.

GOTTLIEB, S. (org.). **Hitchcock por Hitchcock**. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1998.

HARPER, G., RAYNER, J. (Eds). **Cinema and Landscape**. Chicago: University of Chicago Press, 2010.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 23ª ed. São Paulo: Edições Loyola. 2013.

HUNT, R. E. **A Linguagem do Cinema** - Col. Fundamentos de Cinema. Porto Alegre: Editora Bookman, 2013.

KERR, David. “‘Things to Come’ Is a Trip Back to the Retro-Future”. In: **The New York Times**, 28/06/2013.

JACOBS, J. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

JULLIER, L.; MARIE, M. **Lendo as Imagens do Cinema**. Senac São Paulo, 2009.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas, SP: Papirus, 14ª ed. 2012.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do Cinema**. Senac São Paulo, 2009.

KUHN, A. (ed.). **Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema**. Londres: Verso, 1999.

LANDON, B. There's Some of Me In You: Blade Runner and the Adaptation of Science Fiction Literature into Film. In: **Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?** Ed. Judith B. Kerman. Ohio: Bowling Green University, Popular Press (1991).

LA ROCCA, Fábio. “A visão da paisagem no cinema: entre sonho e imaginário”. In: PIRES, H. & MORA, T. (Eds.) **Encontro de Paisagens**. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade / Centro de Investigação em Ciências Sociais Universidade do Minho, 2012.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 5. ed., 2011.

LEFEBVRE, Martin. “Between Setting and Landscape in the Cinema”. In: Martin Lefebvre (ed.), **Landscape and Film**, p. 19-59. Nova Torqued: Routledge, 2006.

_____. **Landscape and Film**, p. 19-59. Nova Iorque: Routledge, 2006.

LIGHTMAN, Herb A. “*Blade Runner: Cronenweth's Photography*”. In: **American Cinematographer**, 14 de agosto de 2020. Republicação de artigo originalmente publicado em julho de 1982.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**. Nova Iorque: Allworth Press, 2020.

LUKINBEAL, Chris. **Cinematic Landscapes**. Journal of cultural geography. EUA, Vol. 23. Fall/Winter, 2005.

LYNCH, Kevin. **A Imagem da Cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 3ª ed. 2011.

MCQUAIL, Denis. **Teorias da comunicação de massa**. 6ª ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

MENEZES, P. **Blade Runner**: entre o passado e o futuro. Tempo Social; Rev. Sociol. USP, S. Paulo, 11(1): 137-156, maio de 1999.

MENNEL, Barbara. "Case Study on Blade Runner". In: **Cities and Cinema**: Critical Introductions to Urbanism and the City. Londres/Nova York: Routledge, 2008.

MERCADO, Gustavo. **O olhar do cineasta**: Aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

MILLS, Bart. The brave new worlds of production design. In: **American Film**. EUA. Volume III. Número 4. Janeiro - Fevereiro 1982.

MIRANDA, Leonardo dos Passos. "Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade". In: **Vitruvius**, jun 2003. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.037/676>> Acesso em: 01 dez. 2012.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação**. 3ª ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

NATHAN, I. **Alien Vault**: The Definitive Story Behind the Film. Minneapolis: Voyageur Press Ltd, 2011.

NAZÁRIO, Luiz (org.). **A cidade imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

NEIVA, E. **Dicionário Houaiss de comunicação e multimídia**. São Paulo: Publifolha, 2013

NOVAS, L. L. de S. **As cidades do futuro?** O imaginário tecnológico das cidades no cinema de ficção científica. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal da Bahia, 2008.

OLIVEIRA JR. J. C. **A mise-en-scène no cinema** – do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus Editora, 2013.

OLWIG, Kenneth. **Landscape: Kenneth Olwig. Entrevista em vídeo**. KTH Environmental Humanities Laboratory, 2020. Disponível em: <<https://www.kth.se/en/abe/inst/philhist/historia/ehl/ehl-dictionary/landscape-kenneth-olwig-1.516858>>. Acesso em: agosto de 2020.

PARRIL, W. B. **Ridley Scott**: a Critical Filmography. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.

PEIXOTO, N. B. **Cenários em ruínas**: a realidade imaginária contemporânea. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM, abril de 2009.

RAMOS, F. P. "A Mise-en-scène realista: Renoir, Rivette e Michel Mourlet". In: **XIII Estudos de Cinema e Audiovisual SOCINE.1**, 2012, v.1, p. 53-68. 2

ROSÁRIO, Filipa e ÁLVAREZ, Iván Villarrea. "A paisagem no cinema: imagens para pensar o tempo através do espaço". In: **Aniki**, vol.4, n.º 1 (2017): 55-63.

ROWLEY, S. **False LA: "Blade runner and the nightmare city"**. In: BROOKER, Will (Ed.). **The Blade Runner Experience: the legacy of a science fiction classic**. New York: Wallflower Press, 2005.

SAMMON, Paul M. **Future Noir**. The making of Blade Runner. New York: Harper Prism, 1996.

SANTOS, Milton. **Pensando o espaço do homem**. São Paulo: Hucitec, 1997.

_____. **Metamorfoses do espaço habitado**. São Paulo: Hucitec, 1998.

_____. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SCHILD, Susana. O filme dos anos 80: júri com gente de cinema vota em 'Blade Runner' com o melhor da década. **Jornal do Brasil**. Rio de Janeiro, 18 nov. 1989. Caderno B, p. 01.

SERPA, Ângelo. "Milton Santos e a paisagem: parâmetros para a construção de uma crítica da paisagem Contemporânea". In: **Paisagem Ambiente: Ensaio**, São Paulo, no. 27, pp. 31-38, 2010.

SILVA, J. M. "Os Marcos Referenciais na Estruturação Sócio-espacial da Cidade de Concórdia – SC". In: **Revista de História Regional**. Vol. 7, nº1. Departamento de História - UEPG, 2002. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2146>>. Acesso em 23 jun 2014.

SILVER, A.; URSINI, J. **Film noir**. Lisboa: Taschen, 2012.

SIMMEL, George. A Metrópole e a Vida Mental. In: VELHO, Otávio G (org.). **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.

STREET, Sara. "Design/set production". In: **Screen**, Vol. 45, Issue 4, Inverno, 2004, p.363-6.

SUPPIA, A. **A metrópole replicante**: construindo um diálogo entre Metrópolis e Blade Runner. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2011.

THEISEN, G. **Staying up much too late**: Edward Hopper's "Nighthawks" and the dark side of the American psyche. New York: Thomas Dunne Books, 2006.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut: entrevistas**, edição definitiva. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VEJA. “Uma festa no espaço”. In: **Revista Veja**, 22/12/1982.

ZUKIN, S. **Big Think Interview With Sharon Zukin**: A conversation with the CUNY sociologist and author of “Naked City”. Disponível em: <<http://bigthink.com/videos/big-think-interview-with-sharon-zukin>>. Acesso em 09 out 2013.

_____. **Paisagens urbanas pós-modernas**: mapeando cultura e poder. In Arantes, Antônio Augusto (org.). O espaço da diferença. Campinas, Papirus, 2000.pp 80-103.