

ES

PEC

IAL

A METRÓPOLE CIBORGUE E AS ALUSÕES À ARQUITETURA ORGÂNICA NA CONCEPÇÃO DO FILME BLADE RUNNER DE RIDLEY SCOTT

INTRODUÇÃO

Ao ser lançado em 1982, *Blade Runner*, o Caçador de Andróides, acenava para aqueles que transitavam pelas calçadas dos cinemas, geralmente localizados nos centros das cidades ou imediações. Cartazes e letreiros eram exibidos em platibandas que se sobressaíam nessas edificações e chamavam às salas um público juvenil e ávido por filmes de ação ou temas associados aos *games* eletrônicos. Aos olhos mais críticos, todavia, quase nada parecia atraente. Não obstante, para alguns, não fosse o acaso ou a intuição, certamente não teriam presenciado o início da apoteose de uma grande obra. Entre o vagar pelas ruas do centro e o aconchego dos ambientes cinematográficos, a perplexidade diante das cenas que se exibiam nas telas se entranhou naqueles cujas reflexões se embriam em tempos vindouros. Com uma construção poética, as imagens e os diálogos tecidos pelas personagens ressoaram e permaneceram na memória de um público que elevou a obra a um patamar ao qual só as-

centem os grandes filmes. Ainda na sua primeira versão, já suscitava questões que diferiam substancialmente de muitas outras produções cinematográficas de seu tempo.

À maneira de uma incursão fílmica pela cidade de Los Angeles (EUA), da qual se busca a apreensão das obras arquitetônicas que se inscrevem nos *sets* de filmagens do filme supracitado, abordaremos as mesclas contemporâneas entre corpo e máquina (referidas aos ciborgues¹, ou *cyborgs*, e aos andróides decorrentes das tecnologias de manipulações de DNA) e suas interfaces com obras arquitetônicas e meio urbano. Chamamos, então, de “metrópole ciborgue” aquela que abriga tecnologias dessa natureza (que se estendem, no âmbito da cibercultura², por entre os diversos campos do saber, dentre eles o da arquitetura e do urbanismo). No que concerne à arquitetura, considera-se que há nas etapas de criação de projetos arquitetônicos entrelaçamentos que poderão acolher, ou não, em seu bojo,

¹ O termo “ciborgue (ou Cyborg)” deriva do inglês *cybernetic+organism*; em português significa organismo cibernético. Foi criado em 1960, pelos cientistas neurofisiologistas Manfred E. Clynes (Viena, n.1952) e Nathan S. Kline (EUA, 1916-1983). Refere-se a um ser humano melhorado (por meios mecânicos ou eletrônicos) e capaz de sobreviver no espaço sideral. Atualmente designa as pessoas que foram beneficiadas pelos avanços da robótica (nesse caso, trata-se de seres humanos gerados por outros seres humanos). Por outro lado, o termo andróide, refere-se a indivíduos criados artificialmente pela manipulação de tecnologias e DNA. Originalmente, a palavra andróide refere-se ao masculino de ginoide (ser feminino); mas, popularmente, a palavra passou a referir-se a todos os tipos de andróides, sejam eles femininos ou masculinos. Ridley Scott, por sua vez, denominou de “replicantes” aqueles andróides que buscam pelo sentido de suas existências. Genericamente todos esses termos referem-se a: “modelos designados a funcionar em mundos hostis, distópicos e futuristas, governados por vários tipos de atividades corporativas ou militares/industriais renegadas, ou pelas consequências dessas atividades”. (THOMAS, 1993, n.p. sic)

² Por exemplo, no âmbito da cibercultura, lembramos os estudos de desenvolvimento de inteligência artificial e a automação, entre outros; e os progressos advindos da domótica no campo da arquitetura, o que nos leva a afirmar a existência de um entrelaçamento efetivo entre os campos dos saberes ora mencionados.

tais características; que são incorporadas, por sua vez, ao ambiente das cidades e constituem-se, enquanto espaço urbano, como um modo de organização específico, configurando, nesses casos, sistemas denominados orgânicos. Dessa forma, objetiva-se refletir e estimular debates sobre atitudes de concepções de projetos arquitetônicos que se delineiam enquanto obras organicistas, partindo-se daquelas identificadas no filme em estudo. Nesse sentido, articula-se a arquitetura com as personagens cinematográficas estabelecendo-se interconexões entre a cibercultura, a arquitetura e o meio urbano.

A CIDADE-MUNDO

Dirigido pelo cineasta inglês Ridley Scott³ (n. 1937), *Blade Runner*, o Caçador de Andróides (EUA, Hong Kong, UK, 1982, 113 min.) é um *Cult Movie Noir*, relançado em 1992 (com 118 min.) com algumas alterações na versão original. Foi inspirado em um livro de ficção de Philip Kindred Dick⁴ (1928-1982): *Do Andróides Dream of Electric Sheep?*, publicado em 1967. Apresentam, entretanto, o filme e o livro, certas dessemelhanças entre si: Ridley Scott enfatiza o gênero humano em lugar da ambição por animais sintéticos da qual se refere Dick. (BELUCO, 2002). Trata-se de uma ficção científica numa acepção urbana, retratando, em 1982, a cidade de Los Angeles no ano de 2019. Suas personagens habitam uma metrópole do início do século XXI: caótica, verticalizada, tensa, tecnológica, desumana.

Seguramente, pode-se afirmar que o interesse suscitado pelos temas que lhes subjazem é imensurável, o que se verifica na diversidade de artigos e ensaios existentes sobre o filme. Nesse contexto, ressaltamos, aqui, a sua crítica à metafísica, ou seja, a uma concepção de mundo na qual se acredita que existe um único ponto de partida para tudo

(Deus), expressa na figura do andróide (replicante) que busca o criador como o homem que busca sua origem para ter o domínio autoritário do futuro.

Os replicantes são andróides com aparência física idêntica a dos humanos. São homens-máquinas, que não são feitos de argila, como assim os definiu, em 1748, o médico e filósofo Julien Offray de La Mettrie (1709-1751). (ARAKI, 2009). No filme, eles se igualam em inteligência aos mais dotados dos mortais e os superam em força e habilidade. Os andróides são seres híbridos, uma mistura de carne e máquina, que não resultam do desenvolvimento das tecnologias duras, mas sim da manipulação das cadeias de DNA em circuitos eletrônicos e biogenéticos. É um corpo simulacro, ao mesmo tempo orgânico e mecânico, com pele e engrenagens mecânicas. De acordo com William Timberman (n.19--):

Em forma embrionária, as suas características essenciais já nos rodeiam. A dominação política e social da chamada "cultura corporativa" é um fato, assim como é a sinergia aplicada aos computadores, que de uma forma cada vez mais neurótica, confunde os nossos sonhos e nossas experiências de vigília. Se os andróides parecem improváveis, devemos nos lembrar de que se levou menos de trinta anos dos primeiros experimentos em engenharia genética para o que se desenvolve atualmente em termos de tecnologia digital, que se encontra nas manchetes do mundo inteiro. Seja qual for o nível de nossa compreensão individual, temos que estar conscientes de que um **apocalipse ambiental ou político repentino, não é a única ameaça que enfrentamos.** (TIMBERMAN, 1999, n.p.- tradução nossa, negrito nosso).

Com seu monumentalismo arquitetônico e sua concepção distópica, *Blade Runner* representa, também, a crise das metanarrativas⁵, bem no âmbito da pós-modernidade artística dos anos 80, especialmente na arquitetura. Nas palavras de Jean-François Lyotard (1924-1998):

³ Ridley Scott nasceu em 1937, na Inglaterra, Reino Unido. Iniciou sua carreira de cineasta como criador de cenários (*set designer*), passando a atuar como diretor a partir de 1977, no filme "Os Duelistas", ganhador de um prêmio no festival de Cannes. Dentre outras obras, foi diretor de: "Alien, o Oitavo Passageiro" (1979), "A Lenda" (1985) e "1492 - A Conquista do Paraíso" (1992).

⁴ Philip Kindred Dick, (1928 - 1982) também conhecido pelas iniciais PKD, foi um escritor estadunidense de ficção científica. Várias de suas obras foram adaptadas para o cinema, dentre outras, encontram-se: "We Can Remember It for You Wholesale" (Recordações por Atacado), adaptada para o filme "O Vingador do Futuro" (Total Recall, EUA, 1990), dirigido por Paul Verhoeven. (BEHRENS e RUCH, 2003)

Simplificando al máximo, se tiene por «post-moderna» la incredulidad con respecto a los metarrelatos. Ésta es, sin duda, un efecto del progreso de las ciencias; pero ese progreso, a su vez, La presupone. Al desuso del dispositivo metanarrativo de legitimación corresponde especialmente La crisis de la filosofía metafísica, y la de la institución universitaria que dependía de ella. (LYOTARD, 1991, p.04)

Em sua arquitetura binária enunciada, principalmente, por edificações verticalizadas [01], *Blade Runner* tece uma metáfora às classes sociais, na medida em que enfatiza aqueles que moram acima e aqueles que moram abaixo, nas camadas irrespiráveis da cidade.

O sentido de classes sociais e de marginalização espacial é percebido, igualmente, em seu enredo, que se refere à série de androides, *Nexus6*, produzida pela *Tyrel Corporation*, uma empresa de biogenética administrada

É estabelecendo uma analogia entre o corpo arquitetônico e o corpo simulacro dos androides que o filósofo australiano Andrew Benjamin (n.1952) cita a residência de Rick Deckard⁶ (interpretado por Harrison Ford), denominada, pelo filósofo, de *cyborg house* (casa ciborgue), na qual o elevador é ativado por uma voz que o localiza [02]. De acordo com Benjamin, é perceptível, no corpo do filme, a recusa em oferecer uma arquitetura de replicantes e isso pode ser observado por meio de suas edificações aruinadas; em outras palavras, por meio de sua própria decadência. (BENJAMIN, 1994).

Por sua vez, é na delegacia de polícia (*Union Station, 1939*)⁷, na unidade *Rep-Detect* (criada para eliminar replicantes), que Benjamin exemplifica mais uma recusa às construções ciborgues. No local do escritório, os ventiladores indicam a ausência ou insuficiência de ar condicionado, o balcão é um móvel convencional e na entrada se verifica

Figura 01: Arquitetura binária e verticalização urbana.

Fonte: Screens dos autores, 2012.

Figura 02:

Arquitetura replicante.

Fonte: Screens dos autores, 2012.



por Eldon Tyrell (interpretado por Joe Turkel). São fabricados para serem escravos em colônias espaciais (*Off-World*); o que nos remete, portanto, a uma ideia de cidade-mundo.

A ARQUITETURA DOS REPLICANTES



⁵ As metanarrativas, ou narrativas extensas (amplas) que objetivam explicar o conhecimento a partir de verdades absolutas e representações universais ou totalizantes, marcaram, acentuadamente, o pensamento moderno. Dentre os seus precursores, encontra-se o filósofo Francis Bacon (1561-1626), para o qual a ciência (método científico) poderia dotar o homem com poderes tais que lhes daria a capacidade de dominar a natureza, sendo esta uma das chaves para a felicidade.

⁶ O nome de Deckard faz uma alusão ao filósofo e matemático Descartes (1596-1650).

⁷ A estação Union Station (1939), situada na North Alameda Street, foi construída pelo arquiteto inglês Donald B. Parkinson (1895-1945), que se estabeleceu nos EUA na década de 1880. (TRAVEL PHOTO BASE, 19 - -).

reminiscências das grandes estações de trem. [3] Todo o ambiente evoca o presente, não mais indicando uma arquitetura futura. (BENJAMIN, 1994).

A estação apresenta um estilo revival (colonial espanhol), popularmente conhecido como *Streamline Modern*.⁸ Ao tempo em que evoca o estilo espanhol com suas arcadas, azulejos, tetos em madeira e paredes de estuque, em seu interior mesclam-se modernas luminárias e objetos de arte acompanhados pela sinalização feita para o local. Externamente, ostenta um relógio em uma torre vertical quadrangular, ladeada por volumes geométricos que se interceptam. A *Union Station* é um lugar frio e sombrio, com móveis revestidos em couro escuro. É conhecida como a última grande estação de trem construída nos EUA. Após a segunda guerra mundial, outros meios de transporte suplantaram o seu apogeu. [04]

Como podemos perceber, em *Blade Runner* Los Angeles desponta, no Séc XXI (na pós-modernidade), como uma

cidade multiétnica, à maneira de um palco para edificações diversificadas. De acordo com Fredric Jameson (n.1934), parece ser essencial

entender el posmodernismo no como un estilo, sino como una dominante cultural, concepto que incluye la presencia y la coexistencia de una gran cantidad de rasgos muy diversos, pero subordinados. [...] El mismo concepto de expresión presupone cierta separación dentro del sujeto y junto con ello toda una metafísica del interior y el exterior [...]. (JAMESON, 1991, 19- 28)

Segundo Giuliana Bruno (n.19--), é nessa multiplicidade de estilos arquitetônicos e nas recorrentes variações de usos que se identifica um estado de esquizofrenia, uma ruptura ou falta de acesso aos significados simbólicos dos objetos. Levando em consideração essa diversidade, a escritora denomina Los Angeles (no filme), de Ramble City, entendida como cidade a esmo, sem destino; podendo, também, ser reconhecida enquanto cidade pastiche. (BRUNO, 1987).

Figura 03: Union Station (Unidade Rep-Detect).
Fonte: Screens dos autores, 2012.

Figura 04: Union Station (vista geral do interior).
Fonte: Screens dos autores, 2012.



⁸ O Streamline Modern emergiu no final dos anos 1930, marcando o declínio do Art Decó, como uma vertente decorativa do estilo moderno que buscava inspiração na arte produzida antes de Cristo (mesopotâmia, egípcia, greco-romana) e nos índios americanos (maias, marajoaras e astecas). Em muitos casos, o Streamline Modern foi apenas utilizado para modernizar fachadas de edificações comerciais.

Nessa ambiência, o pastiche, na forma como é definido pelo crítico literário Jameson, é concebido como um apagar das fronteiras dos signos arquitetônicos. Segundo o autor: “o desaparecimento do sujeito individual, a crescente falta de disponibilidade do estilo pessoal, tem engendrado a prática hoje em dia quase universal do que se pode denominar de pastiche” (JAMESON, 1991, p.35). No filme, o pastiche se manifesta, como uma imitação de estilos mortos, ou o falar em uma língua que não mais existe. Fazendo uso das palavras de Carlos Ceia (n.19--), a obra transmite “uma percepção esquizofrênica do mundo” em uma cultura na qual se insere o desmoronar dos signos, em “um manancial de fragmentos permanentemente reutilizáveis” (CEIA, 2005, n.p.); como, a exemplo, a antiga estação de trem, agora adaptada para um uso policial. Em linhas gerais, assim estamos caracterizando o que denominamos de “a arquitetura dos replicantes”, uma arquitetura imersa na cibercultura, por vezes marcada por fragmentos de diversas dimensões espaciais e temporais.

AS EDIFICAÇÕES ORGANICISTAS

Dentre as obras arquitetônicas organicistas, identificadas nas cenas, destacamos: a *Ennis House Brown* (1924), projetada pelo arquiteto Frank Lloyd Wright⁹ (1867-1959), situada na *Glendower Avenue*, 2607; o *Bradbury Building* (1893), cujo projeto é atribuído ao arquiteto George Herbert Wyman¹⁰ (1860-1939cf) e o *Irvine Byrne Building* (1895), atual *Pan American Lofts*, projetado pelo arquiteto Sumner Hunt¹¹ (1865-1938), essas últimas situadas em uma esquina da 304 *S. Broadway* com a *Third Street*, no coração da cidade.

Das edificações antes mencionadas, o *Irvine Byrne Block Building*, (1895)¹² é con-

siderada a segunda mais antiga da cidade e é para ela que, no início do filme, Deckard e o sinistro detetive Gaff (interpretado por Edward James Olmos) se dirigem. O *Irvine Byrne Block Building*, na obra identificado por Yukon [05 e 06], em estilo colonial espanhol, remonta ao final do Séc. XIX. O edifício evoca a lembrança da Segunda Guerra Mundial quando servira de abrigo para o Consulado do México. É sob a evocação dessas lembranças que as personagens de Ridley Scott buscam as primeiras pistas para a retirada dos andróides.

Figura 05: Fachada do Irvine Byrne Block Building.
Fonte: Screens dos autores, 2012.

Figura 06: Interior do Irvine Byrne Block Building.
Fonte: Screens dos autores, 2012.



⁹ Frank Lloyd Wright (1867 -1959) é considerado um expoente da arquitetura orgânica (uma das vertentes da arquitetura moderna que se opunha ao estilo internacional).

¹⁰ George Herbert Wyman, arquiteto autodidata norte americano (1867 -1959). A partir de 1891, trabalhou como desenhista no escritório de Sumner Hunt, em Los Angeles.

¹¹ Sumner Hunt (EUA, 1865 -1938), inicialmente fora o arquiteto convidado para projetar o Bradbury Building, porém, em virtude de um desacordo com o proprietário, recusou o projeto, passando esse às mãos de Wyman.

¹² Recentemente (2007), foi reformado pela empresa Donald Barany Architects, passando a ser denominado Pan American Lofts. (EXCHANGE, 19 - -.)

Na sequência, é pelo *Second Street Tunnel* [07], entre a *Figuroa e a Hill Street*, no centro de *Los Angeles*, que Deckard se aproxima de sua residência, a *Ennis House Brown* (1924), organicamente engastada na colina de *Los Feliz*. É nesse ambiente, em meio aos blocos de estilo maia que compõem a residência, que Deckard contracena com a bela Rachel (interpretada por Sean Young), cujas lembranças foram-lhe implantadas, numa espécie de *download (embodiment)* da memória de outra mulher, a sobrinha de Tyrell¹³.

Vale ressaltar que o atributo orgânico, quando referido à arquitetura de Wright [08 e 09], é inseparável do naturalismo, no qual a natureza passa a ser objeto de responsabilidade e não de conhecimento. Enquanto objeto de responsabilidade, a natureza expressa-se,

na obra de Wright, como um “estar sendo” para o futuro, porém não é utópica. Essa aproximação com o natural distancia-se da fantasia e passa a ser uma realidade exequível, palpável e reconhecivelmente inserida em seu processo de transformação. (ARGAN, 2000, p.266).

Historicamente, o termo orgânico compila uma ampla experiência arquitetônica; todavia, o que vem distinguindo a arquitetura orgânica, nessa vasta generalidade de expressões formais existentes, é o fato de estar associada a temas figurativos; muitas vezes, esquece-se, inclusive, de suas diferenças intrínsecas. (ARGAN, 1998). Segundo a arquiteta Ana Maria Tagliari Florio (n.19--):

No século XIX denominar uma estrutura de orgânica se referia a algo que possuía características como assimetria e relações semelhantes à das plantas e, portanto a biologia, como observou Peter Collins. Publicações relacionadas ao tema da Teoria da Evolução, Biologia e Morfologia estavam presentes e em destaque por todo o século especialmente em decorrência das publicações de estudiosos como Lamarck, Goethe e Herbert Spencer. (FLORIO, 2008, p.24)



Figura 07: 2nd Street Tunnel, Los Angeles, EUA.

Fonte: Screens dos autores, 2012.

Figura 08: Ennis House Brown (Interior).

Fonte: Screens dos autores, 2012.



¹³ Programados para terem apenas quatro anos de existência, os replicantes não tinham passado ou algum tipo de memória desenvolvida, por conseguinte, os sentimentos lhes eram estranhos e inacessíveis, fato que os leva a lutar por uma vida mais longa. Rachel pertencia, entretanto, a um projeto mais avançado.



Inserem-se nessa diversidade, por exemplo, as obras de Louis Sullivan¹⁴ (1856-1924), considerado o criador dos arranha-céus, definido por ele como um protagonista das cidades de negócios. Embora não sendo abordado no filme, ressalta-se, aqui, certos aspectos que fundamentam algumas outras obras organicistas. Tecnicamente, Sullivan deslocou as estruturas de sustentação dos edifícios para as áreas internas (até então, a função de sustentação era dada às paredes externas), tornando as fachadas simples painéis que passam a ser trabalhados em conformidade com a luz e modulados com elementos naturais (não estruturais) com intrincados desenhos florais. Essa inovação técnica possibilitou que um edifício se tornasse um organismo unitário, ou seja, uma continuidade do espaço exterior, traduzindo-se em um objeto uno, ininterrupto e imerso ao local no qual se encontra implantado. (ARGAN, 1992). Assim é que se pode perceber, no filme, a atmosfera da cidade impregnada nos interiores enegrecidos das edificações, não como algo imaginário, mas como um simulacro do real. Nas palavras de

Florio: “para Sullivan, a arquitetura orgânica era a incorporação da vida e deveria ser concebida como uma entidade viva.” (FLORIO, 2008, p.24). Sullivan é, também, o autor da célebre frase “a forma segue a função”, o que nos transporta às concepções funcionalistas da arquitetura moderna e nos leva, desse modo, à ideia de um mundo-máquina. Articulando-se esses conceitos, poderíamos falar de uma “arquitetura-máquina-viva” (uma arquitetura ciborgue). Por outro lado, Wright define o organicismo com as seguintes palavras:

Arquitetura orgânica quer dizer mais ou menos sociedade orgânica. [...] uma sociedade orgânica deveria refutar as imposições externas à vida e contrastantes com a natureza e com o caráter do homem, que encontrou seu trabalho e o lugar onde pode ser feliz e útil, em uma forma de existência adaptada a ele. (WRIGHT - apud BENÉVOLO, 1976, p. 254-256 - negrito nosso).

Não é a uma sociedade abstrata ou a um simulacro a que se refere Wright, mas a

Figura 09: IEnnis House Brown (Artefato em estilo maia).
Fonte: Screens dos autores, 2012.

¹⁴Louis Sullivan (EUA, Boston, 1856 – Chicago, 1924), é considerado um dos maiores representantes da Escola de Chicago (1910).

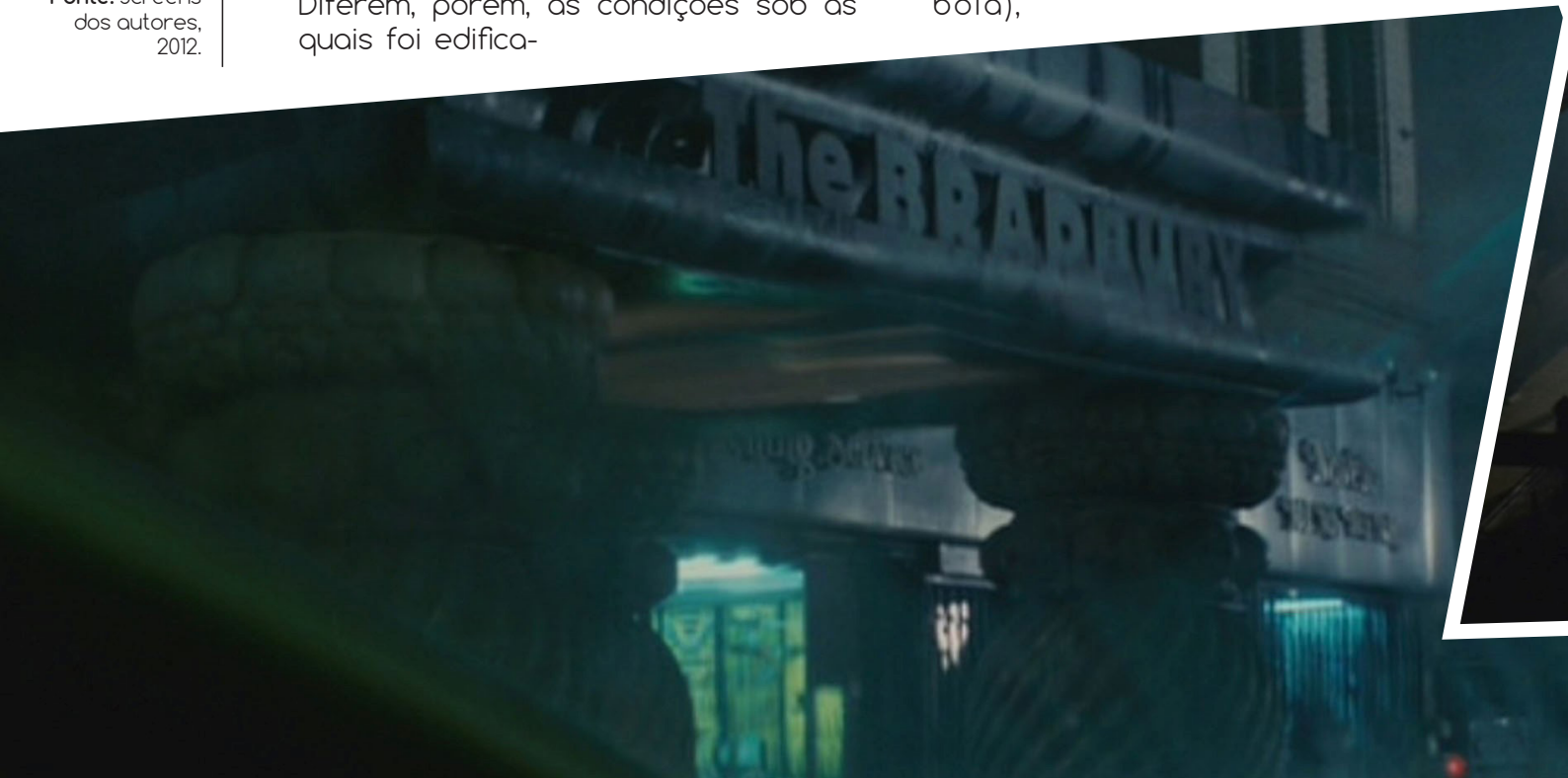
uma sociedade imaginada, inserida na paisagem de uma cidade a que ele denominou de *Broadacre City* (1935)¹⁵. Segundo o historiador Leonardo Benévolo (n.1923), Wright está, assim, abrigado de qualquer fracasso, porque se encontra comprometido, não com uma situação histórica real, mas com uma situação que se coloca em um imaginário ao qual confere os aspectos genuínos da vida. (BENÉVOLO, 1976). No filme, Deckard e Rachel, não são criaturas inocentes e felizes, são criaturas angustiadas que, para sobreviver, procuram uma aproximação com o natural a fim de encontrar o seu próprio destino. Será nesta arquitetura que irá se desenrolar essa procura pela inserção no processo da natureza. De certa forma os conceitos formulados por Sullivan e Wright se entrelaçam e nos levam à ideia de uma arquitetura de replicantes. Enquanto Sullivan nos fala de uma arquitetura enquanto entidade viva, Wright a associa ao mundo natural (aos seres vivos).

Diferem, porém, as condições sob as quais foi edifica-

da a obra organicista *Bradbury Building* (1893), a edificação parcialmente vazia e abandonada, na qual reside J. F. Sebastian (interpretado por William Sanderson), o *designer* genético que sofre da síndrome de Matusalém, para quem a replicante Pris, interpretada por Daryl Hannah, dirige, ironicamente, a frase do matemático Descartes¹⁶ (1596-1650): “Penso, logo existo!”. É em meio a esse lugar fantasmagórico no qual um *designer* de robôs semi-humanos envelhece precocemente, esvaindo-se, apressadamente, na antecipação de seu dia final; é em meio ao irrealizável, ao enganoso e ao ilusório, que a busca dos replicantes pelo seu criador (Tyrell) se intensifica. É nessa incompletude que o *Bradbury Building* se inscreve - a um só tempo luminoso e sombrio [10].

Localizado na esquina diametralmente oposta ao *Irvine Byrne Block Building*, o *Bradbury Building* possui um pátio interno central com iluminação natural proveniente do teto transparente (clara-boa),

Figura 10: Bradbury Building.
Fonte: Screens dos autores, 2012.



¹⁵ Segundo André Lemos (s.d.), um dos primeiros pensadores a vincular a ideia de cidade à metáfora do organismo foi o sociólogo Claude de Saint Simon (1760-1825), no século XIX. (LEMOS, 2004).

¹⁶ Segundo Juliana Gristelli: “Descartes foi aquele que, no século XVI, levou o mais longe possível a utilização da máquina como modelo de reflexão sobre o corpo humano e animal, como o lembra La Mettrie, o qual escreve que [...] antes de Descartes, nenhum filósofo tinha visto os animais como máquinas...” (GRISTELLI, 2009, p.83)

que é permeado por um dramático e místico jogo de luzes e sombras que se projetam ao longo do dia. As escadas são em mármore da Bélgica, com corrimões em ferro francês, adornado com motivos naturais. As telhas são mexicanas. O edifício revela-se, portanto, com uma textura internacional. Suas vedações são em alvenaria e os elevadores percorrem os pavimentos em gaiolas abertas protegidas por grades organicamente ornamentadas. Contrastando com esse potencial inovador para a época, possui, entretanto, suas fachadas externas à maneira renascentista italiana, caracterizando assim, um estilo vitoriano, no qual o ecletismo é acentuado pela densa decoração inspirada em flores e folhagens. [11]

Como já mencionado, o *Bradbury Building* foi projetado pelo arquiteto George Herbert Wyman. Inicialmente, Wyman recusara o projeto, todavia, relata que após ter conversado, em so-

saltar, igualmente, que a alusão ao *Bradbury* carrega uma ambivalência, pois também é uma homenagem ao escritor ficcionista Ray Bradbury (1920-2012), que já teve várias obras filmadas, como *Fahrenheit 451*, por François Truffaut. (*SUNSET*, 2006). O *Bradbury Building*, portanto, além de articular contrastes, no entrelaçar das cenas, confere às demais às demais edificações significados distópicos.

Em face ao exposto, observa-se que, nesse jogo, as manifestações do organicismo gravitam e estabelecem um campo de forças diversificadas, contudo, em linhas gerais, voltadas para a noção de “algo que tem vida” ou algo “animado”. Consideramos, portanto, que o organicismo constitui um conjunto de conceitos e noções que se aproximam da cibercultura e, também, da noção de “chave universal para a felicidade” que

Figura 11:
Interior do Bradbury Building (Elevadores).
Fonte: Screens dos autores, 2012.



inho, com um fantasma (seu irmão Mark Wyman, falecido seis anos antes), decidira assumir aquele compromisso.

Segundo ele, recebera uma mensagem caligráfica, que dizia que o edifício seria um “sucesso”, com a palavra sucesso escrita de cabeça para baixo. Vale res-

se encontra imersa no pensamento do filósofo Francis Bacon (1561-1626), entre outras noções encontradas no pensamento de outros filósofos citados anteriormente.

A METRÓPOLE NOIR E O ALÉM-MUNDO

A metrópole *noir* de Ridley Scott, não apenas faz uso do mesmo jogo de fata-

lidades inexoráveis de suas edificações orgânicas e de seus cyber-habitantes, como, também, manifesta-se enquanto realidade lúgubre em meio a uma atmosfera inelutável. Com vestes mortais, a cidade revela-se. Por entre edificações arruinadas, abrange as estrelas naturais das constelações remotas e remete-nos às formas antiurbanas do organicismo moderno. Nesse sentido, vale citar Wright (1867-1959) que

Defendia a ideia de uma cidade orgânica a partir de premissas essencialmente antiurbanas e naturalistas, segundo as quais a máquina estaria a serviço do homem. [...] Idealizara uma cidade dispersa e, ainda que tomasse como referência a cidade-jardim de Ebenezer Howard, rechaçara a centralidade do sistema radial, propondo o seu contrário: a total descentralização. (MONTANER, 2009, p.73)

É no além-mundo (*off-world*) que (à maneira de um animal que se desenvolve sem um núcleo, como é o caso dos protozoários ameboides), a cidade dos anjos (Los Angeles) se expande para além das colinas e dos campos verdejantes do planeta. Entretanto, em *Blade Runner*, a metrópole não apenas se exprime enquanto metáfora formal dos reinos naturais; nela, a incorporação de referências ao organicismo moderno pode ser apreendida, igualmente, em sua força estrutural. Sob esses aspectos, vale, mais uma vez, lembrar as palavras de Wright, para quem, segundo o teórico e arquiteto Josep Maria Montaner (n. 1954), embora causadores de adversidades, organicismo e máquinas poderiam ser conciliados:

Os milagres da técnica – em cuja gênese nossa cultura “da eficácia” não teve nada a fazer, são novas forças com as quais atualmente qualquer cultura original deve contar. Esses milagres são:

1º - a eletrificação

2º - os transportes mecânicos

3º a arquitetura orgânica.

(WRIGHT, 1958 - In: CHOAY : 1998, p.240)

Em sendo um meio urbano distópico, no que tange à eletrificação citada acima, não há, no filme, vislumbre de quaisquer ambientes suficientemente iluminados, sejam eles internos ou externos. E é nessa ausência de luz que a trama se revela como um organismo morto e enegrecido. No que se refere aos transportes, podemos notar que automóveis voadores, alusões a estações de trens obsoletas, túneis e vias expressas, denotam uma apologia aos meios mecânicos, fundamentando um modelo de vigorosas tecnologias. Sobre a arquitetura orgânica mencionada anteriormente por Wright, pode-se observar que a ênfase dada, no filme, às edificações orgânicas, confere a essas obras, na concepção geral das cenas, a noção de um conjunto articulado de receptáculos. Em suma, são essas as forças antiurbanas destacadas por Wright. Nesse sentido, destacamos algumas palavras do matemático, arquiteto e urbanista Christopher Alexander (n.1936):

Quando os elementos de um conjunto possuem algo em comum [*belong together*] porque, de alguma forma, cooperam entre si ou funcionam em conjunto [*work together*], chamamos esse conjunto de elementos de um ‘sistema’ [*system*]. (ALEXANDER, 2006, p.03)

É, também, tomando como base o conceito de sistema, que Montaner, ao tratar da crise do objeto arquitetônico enquanto elemento isolado e ao enfatizar as relações entre as edificações e os espaços públicos, identifica diversos sistemas arquitetônicos contemporâneos, dentre os quais enfatizamos os orgânicos e, dentre esses, destacamos aqueles que se apresentam sob formas de “amalgamas”¹⁷ e aqueles denominados “arranjos oníricos”. Os em formas de amalgamas são os que se amoldam ao contexto por meio de justaposições de elementos que se fundem ou se interpenetram para compor um todo unitário. Essa noção de amalgama também transmite a ideia de uma cidade metálica. Nas palavras de Montaner:

¹⁷ Amalgama é uma liga de mercúrio com outro metal.

Na arquitetura moderna, Wright empregou o amálgama. Quando adquiriam certa complexidade, suas formas, sempre autônomas, compunham-se, como já foi dito, pelo amálgama de dois volumes, um grande e um pequeno articulados por um prisma de base. As formas antiurbanas de Wright não tinham outra capacidade de articulação senão a que se referia a elas mesmas. Na sua cidade viva, cada criação amálgama-se até certo ponto e, posteriormente, vai se desagregando, por gemação, em outros edifícios autônomos. (MONTANER, 2009, p. 77)

Dentre outros aspectos pelos quais o organicismo se faz presente na dimensão urbana do filme, evidenciam-se, igualmente, os arranjos oníricos. Nesse âmbito, não são os organismos a força vital que emerge, mas sim as energias que fluem do inconsciente, como já vimos no caso do Bradbury Building. Transpostos para a dimensão urbana, podemos sugerir que forças “ocultas” permeiam a cidade dos anjos, sob a qual se movimentam os corpos de seus habitantes. De um modo ou de outro, no filme, ambas as formas (oníricas e amalgamadas), nos remetem a uma busca incessante pela vida. Em outras palavras pode-se dizer resumidamente, que a cidade, e nela as edificações, bem como seus habitantes, encontram-se imbricados em um mesmo sistema (orgânico).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É no ambiente de uma metrópole ciborgue que se trava o duelo final entre Deckard e o andróide Roy Batty, (interpretado por Rutger Hauer). “Vi coisas que vocês, humanos, não acreditariam”, são palavras pronunciadas por Roy em seus últimos momentos de existência. Nesse sentido, mantendo, ainda que sutilmente, uma ligação com seus antecedentes cênicos, *Blade Runner* é uma expressão do trágico.

A edificação *The Million Dollar Theater* [12], situada na *W 3rd Street*, no centro histórico de Los Angeles, inaugurada em fevereiro de 1918, cujo projeto contou com a participação do arquiteto William Lee Woollet (1874-1955), é um dos focos das cenas dos episódios finais; reforçando e trazendo maior visibilidade às invocações teatrais percebidas no desenvolvimento de toda a obra. Segundo William Timberman (n. 19--) esta ligação tem mais a ver com as razões de seu êxito frente ao público, do que mesmo o fato da utilização de aparatos tecnológicos necessários à sua reprodução cinematográfica. As qualidades intrigantes nele evocadas, transferem à tecnologia um sentido mais próximo de uma ameaça, do que mesmo de um apoio para a sua realização. Com efeito, é a sua ambiência teatral o que veio a conferir-lhe um valor maior (TIMBERMAN, 1999).

Figura 12: The Million Dollar Theater.
Fonte: Screens dos autores, 2012.



Por fim, transcrevemos aqui algumas palavras do historiador e sociólogo Pierre Lévy (n.1956): “muitas vezes ouvimos dizer que a técnica em si mesma não é nem boa nem má, e que tudo o que conta é o uso que fazemos dela.” (LÉVY,, 2004, p.59). Nesse sentido, ressaltamos que, no filme, os habitantes das metrópoles (humanos e não-humanos), não são, apenas, usuários mas criações da própria cidade digital, com seus letreiros em neon e suas sofisticadas tecnologias . (HANDLYKKEN, p.2011) Sem uma nitidez de fronteiras, a cidade (do futuro?) insinua-se e seus ciberespaços confundem-se em superposições espaciais e temporais e expectativas incertas.

.....

REFERÊNCIAS

- ALEXANDER, Christopher., 2006, “Uma Cidade Não é Uma Árvore”, USA: Revista Architectural Forum, 1965, [online], Disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/48296984/UMA-CIDADE-NAO-E-UMA-ARVORE>> (acesso em 06-12-2013).
- ARAKI, Mauro Junji., 2009, “Filosofia e Psicologia em William James”, São Paulo: Universidade Federal de São Carlos, Dissertação (mestrado em filosofia).
- ARGAN, Giulio Carlo., 1992, “Arte Moderna”, São Paulo: Companhia das Letras.
- _____, 1998, “História da Arte como História da Cidade”, São Paulo: Martins fontes.
- _____, 2000, “Projeto e Destino”, São Paulo: Ática.
- BELUCO, Alexandre., 2002, “Reflexões sobre as duas versões do filme “Blade Runner” e sobre o livro “Do Androids Dream of Electric Sheep?” de Philip K. Dick”, [online], Disponível em <<http://e-nigma.com.pt/artigos/bladerunner.html>> (acesso em: 05-05-2010).
- BENÉVOLO, Leonardo., 1976, “História da Arquitetura Moderna”, SP: Perspectiva
- BENJAMIN, Andrew., 1994, At Home With Replicants, The Architecture Of ‘Blade Runner’, In: ARCHITECTURAL DESIGN, 19--., “Architecture & Film”, Profile No112, London, [online], Disponível em: <<http://www.robinfritze.de/bladerunner/files/Andrew%20Benjamin%20The%20Architecture%20of%20Blade%20Runner.pdf>> (acesso em: 05-06-2010).
- BEHRENS, Richard e RUCH, Allen B., 2003, “Philip Kindred Dick”, [online], Disponível em: < <http://www.themodernword.com/scriptorium/dick.html>> (acesso em: 19-08-2012).
- BRUNO, Giuliana., 1987, “Ramble City: Postmodernism and “Blade Runner”. October, Vol. 41. pp. 61-74. [online]. Disponível em: <<http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28198722%2941%3C61%3ARCPA%22R%3E2.0.CO%3B2-U>>. (acesso em: 10-05-2010).
- CEIA, Carlos., 2005 “E-Dicionário de Termos Literários. Pastiche”, Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. [online], Disponível em: < <http://www.fcsh.unl.pt/invest/edtl/index.htm>> (acesso em: 15-05-2010).
- EXCHANGE, 19--., “The Loft. Pan American Lofts”, [online], Disponível em: < <http://www.theloftexchange.com/panamericanloftsdowntownla.html>> (acesso em: 15-05-2010).
- FLORIO, Ana Maria Tagliari., 2008, “Os Princípios Orgânicos na Obra de Frank Lloyd Wright: uma abordagem gráfica de exemplares residenciais”, (dissertação de mestrado), São Paulo: Universidade Estadual de Campinas- UNICAMP, Instituto de Artes.
- GRISTELLI, Juliana., 2009 “O Paradoxo do Homem-máquina. La Mettrie foi cartesiano? São Paulo: Universidade São Judas Tadeu, Integração, Jan./Fev./Mar., Ano XV, n. 56.
- HANDLYKKEN, Asne Kvale., 2011, “Digital Cities in the making: exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia”, Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, n. 25, [online], Disponível em: < <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/492>>, (acesso: 15-11-2012).
- JAMESON, Fredric., 1991, “Ensayos sobre el Postmodernismo”, Buenos Aires: Imago Mundi.
- LEMONS, André., 2004, “A Cidade-Ciborgue: a cidade na cibercultura”, Galáxia, n.8, outubro, pp 129-148, [online], Disponível em: <<http://www.periodicos.capes.gov.br/>> (acesso: 14-11-2012).
- LÉVY, Pierre., 1993, “As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática”, Rio de Janeiro: Ed. 34.
- LYOTARD Jean-François., 1991 “La condición postmoderna”, Buenos Aires: Editorial R.E.I.
- PCAD - Pacific Coast Architecture Database, 19 -., “Parkinson and Parkinson, Architects”, [online], Disponível em: <<https://digital.lib.washington.edu/architect/partners/86/>> (acesso em: 18-08-2012).
- MONTANER, Josep Maria., 2009, “Sistemas Arquitetônicos Contemporâneos”, Barcelona: Gustavo Gili,
- SUNSET, Just Above., 2006 “The Bradbury Building”, [online], Disponível em: <<http://www.justabovesunset.com/id1394.html>> (acesso: 05-05-2010).
- THOMAS, David., 1993, “Feedback e Cibernética: Reimaginando o Corpo na Era do Ciborg”, [online], Disponível em: < <http://cibercultura.fortunecity.ws/vol1/thomas.html>> (acesso em: 16-06-2010).
- TRAVEL PHOTO BASE., 19--., “John Parkinson & Donald B. Parkinson Architecture Photos”, [online], Disponível em: <<http://travelphotobase.com/s/CAXPK.HTM>> (acesso: 01-06-2010).
- TIMBERMAN, William., 1999, “The Future of Our Discontents. The Contributions of Ridley Scott’s film Blade Runner to the Landscapes of the Twenty-First Century”, [online], Disponível em: <<http://www.motley-focus.com/future.html>> (acesso em: 14-06-2010).
- WRIGHT, Frank Lloyd., 1998, “The Living City (Broadacre)”, [1958], In: CHOAY, Françoise, O URBANISMO, São Paulo: Perspectiva.
- Filmografia
- BLADE RUNNER. 1992, Filme, Dir: Ridley Scott, USA, Hong Kong, UK: Warner Bros.