

Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa

História e Filosofia da Educação

Docente: Olga Pombo

Blade Runner



João Henriques e Patrícia Lourenço

2000/200

Ficha Técnica

Realizador

Ridley Scott

Argumento

Philip K. Dick

(Romance “Do Androids Dream of Electric Sheep?”)

Hampton Fancher

David Webb Peoples

Actores

Harrison Ford

Rutger Hauer

Sean Young

Edward James Olmos

M. Emmet Walsh

Daryl Hannah

William Sanderson

Brion James

Joe Turkel

Joanna Cassidy

James Hong

Morgan Paull

Kevin Thompson (II)

John Edward Allen

Hy Pyke

Bob Okazaki

Personagens

Rick Deckard

Roy Batty

Rachael

Gaff

Bryant

Pris

J.F. Sebastian

Leon

Eldon Tyrell

Zhora

Hannibal Chew

Holden

Bear

Kaiser

Taffey Lewis

Cozinheiro

Carolyn DeMirjian

Vendedora

Produtores

Michael Deeley (I)

Hampton Fancher

Brian Kelly (II)

Jerry Perenchio

Ivor Powell

Run Run Shaw

Bud Yorkin

Banda Sonora

Vangelis

Cinematografia

Jordan Cronenweth

Editor de filmagens

Marsha Nakashima

Casting

Jane Feinberg

Mike Fenton

Marci Liroff

Design de Produção

Lawrence G. Paull

Direcção Artística

David Snyder

Decoração de Cenários

Linda DeScenna

Leslie Frankenheimer

Thomas Roysden

Guarda-roupa

Michael Kaplan (I)

Charles Knode

Maquilhagem

Shirley Padgett	Cabeleireira
Marvin G. Westmore	Maquilhadora

Gerente de Produção

John W. Rogers

Realizadores Assistentes

Newt Arnold

Morris Chapnick

Peter Cornberg

Don Hauer

Victoria E. Rhodes

Richard Peter Schroer

Departamento Artístico

William Apperson

Charles Breen

Stephen Dane
Michael L. Fink
Linda Fleisher
Mentor C. Huebner
Sherman Labby
Terry E. Lewis
Basil Lombardo
Edward T. McAvoy
Michael McMillen (II)
James F. Orendorff
David Q. Quick
Curtis A. Schnell
John A. Scott III
Arthur Shippee
Tom Southwell
John C. Wash

Departamento de Som

Bud Alper
B. Eugene Ashbrook
Brydon Baker III
Peter Baldock
Joe Gallagher (I)
Graham V. Hartstone
Mike Hopkins
Peter Pennell

Efeitos Especiais

William Curtis
Leslie Ekker

Ken Estes
Logan Frazee
Steve Galich

Efeitos Visuais

Michael
Backauskas
Robert D. Bailey
Philip Barberio
Robert Hall (IV)
Syd Mead
Richard Ripple
Robert Spurlock
Mark Stetson
Tama Takahashi
Matthew Yuricich

Coordenador de Duplos

Gary Combs

O realizador



RIDLEY SCOTT nasceu a 30 de Novembro de 1937, em Northumberland, Inglaterra. Foi educado no West Hartpool College of Art e no London's Royal College of Art. Depois de completar os seus estudos, foi trabalhar para a British Broadcasting Company (BBC) como cenógrafo e mais tarde como realizador de algumas bem sucedidas séries. Com a criação da sua própria firma, Ridley Scott Associates, esteve por detrás de alguns dos anúncios comerciais mais inventivos da Europa na década de 70.

A sua transição para o cinema aconteceu com a realização de “The Duellists” (1977), um filme de guerra da época de Napoleão, filme que venceu o prémio do júri para a melhor primeira longa-metragem do Festival de Cannes. Um novo sucesso veio com “Alien – O 8º Passageiro” (1979) que o estabeleceu como realizador consagrado.

Em 1982, travou uma grande batalha com o poder executivo do estúdio em que rodava “**Blade Runner**”, considerado pelo estúdio como demasiado complexo e com um final trágico. E, na verdade, aquando da sua exibição, o filme foi alvo de críticas negativas e teve pouco sucesso junto do público. Só no início da década de 90 o filme foi reconhecido como uma obra prima da ficção científica.

Durante este período Ridley Scott continuou a realizar filmes, como “Legend”(1985), com Tom Cruise, e “Chuva Negra”(1989), com Michael Douglas. Em 1991, teve um grande sucesso junto da crítica e bons resultados nas bilheteiras, “Thelma & Louise”, filme que foi nomeado para seis Óscares, entre eles o de melhor realizador.

Após tal sucesso pensava-se que Ridley Scott era incapaz de falhar. Mas, em 1992 realizou e produziu “1492: Conquista do Paraíso”, que se veio a revelar um fracasso quer a nível comercial, quer junto da crítica.

Em 1996 realizou “White Squall”, um filme de aventura que não conseguiu ser bem sucedido. “G.I. Jane”(1997), a sua realização seguinte, teve o mesmo destino. 2000 marcou o seu regresso à ribalta com o épico “Gladiador”.

O argumentista

Philip K. Dick nasceu em Chicago, Illinois nos E.U.A., a 16 de Dezembro de 1928. Os seus pais separaram-se durante a sua infância, e ele mudou-se com a mãe para Berkeley, Califórnia, onde viveu a maior parte do resto da sua vida. Teve o seu primeiro trabalho publicado em 1952, uma pequena história de título “Roog”. Em 1955 publicou o primeiro romance, “Solar Lottery”.

Durante as décadas de 50 e 60 escreveu e vendeu cerca de cem contos e doze romances, entre eles encontram-se: “Time Out of Joint”, “The Three Stigmata of Palmer Eldritch”, “Do Androids Dream of Electric Sheep?” (no qual é baseado o filme “Blade Runner”) e “The Man in the High Castle”, este último galardoado com o prémio Hugo (este distingue literatura na área ficção científica). Em 1974 regressou com “Flow My Tears, the Policeman Said”, um romance distinguido com o prémio Campbell. Neste mesmo ano P.K. Dick diz ter tido uma experiência mística que viria a alterar a sua vida, a visita de Deus. Passou, a partir desse momento, a escrever sobre essa visita. Os seus últimos romances estão todos de alguma maneira relacionados com o ser que ele viu em 1974, em especial “Valis”, onde o personagem principal é uma máquina extraterrestre semelhante a um deus que decide contactar um esquizofrénico.

Apesar dos dois romances galardoados, P.K. Dick nunca triunfou economicamente. Só no final da sua vida encontrou estabilidade económica, em parte devido à compra dos direitos de “**Do Androids Dream of Electric Sheep?**”, para a realização do filme “Blade Runner”.

P.K. Dick morreu de ataque cardíaco, com 53 anos, pouco antes da estreia do filme.

Os actores principais



HARRISON FORD nasceu a 13 de Julho de 1942, em Chicago, Illinois, nos E.U.A.. O seu pai era irlandês e a sua mãe russa. Estudou no Maine Township High School em Park Ridge IL sem grande distinção. Frequentou ainda o Ripon College em Wisconsin, onde fez algumas actuações, mas acabou por desistir.

Assinou depois um contracto com a Columbia e mais tarde com a Universal. No entanto os papéis que lhe foram atribuídos em filmes e séries televisivas (“Ironside” (1967), “The Virginian” (1962)) mantiveram-se secundários, e por isso, desencorajado, H. Ford optou por uma carreira em carpintaria profissional. Apesar deste afastamento, regressou quatro anos mais tarde em “American Graffiti” (1973). Quatro anos depois, voltou mais uma vez num excelente desempenho como Han Solo em “Star Wars” (1977). Mais quatro anos e um novo sucesso, desta feita como Indiana Jones nos “Salteadores da Arca Perdida” (1981). Quatro anos depois viu o seu talento reconhecido, através da atribuição de um Óscar e de um Globo de Ouro, pelo seu papel no filme “A Testemunha” (1985). Foi nomeado para um Globo de Ouro graças ao seu papel no filme “O Fugitivo” (1993).



SEAN YOUNG nascida a 20 de Novembro de 1959, em Louisville, Kentucky nos E.U.A, foi modelo e estudou dança antes de ingressar no mundo do cinema. O primeiro e pouco importante papel que representou foi no filme “Jane Austen in Manhattan” (1980). Enigmaticamente bela como *replicant* em 1982 em “Blade Runner”, teve posteriormente papéis principais em “Young Doctors in Love” (1982) e “Secret of Lost Legend” (1985). S. Young teve aparições menores em “Dune” (1984) de David Lynch,

“Cousins” (1989), “A Kiss Before Dying” (1991), “Love Crimes” (1991). Mais recentemente entrou em filmes como “Fatal Instinct” (1993), “Ace Ventura” (1994), “Airheads” (1994), “Motel Blue” (1997), “Out of Control” (1998).



RUTGER HAUER tem uma reputação de nível internacional graças à sua capacidade para todo o tipo de papéis, desde representações românticas a vilões sinistros. Nasceu a 23 de Janeiro de 1944, em Breukelen na Holanda, filho de actores.

R. Hauer representou em vários filmes Holandeses e mais tarde em filmes de língua inglesa. Começou a ganhar reconhecimento internacional em “Soldier of Orange” (1979) de Paul Verhoeven e teve a sua estreia americana em “Nighthawks” (1981), onde representava o papel de um terrorista perseguido por Sylvester Stallone. No entanto, o grande público só reparou nele em “Blade Runner” (1982), onde faz o papel de *replicant*. Participou ainda no filme “A Mulher Falcão” (1985).

Outros filmes, com a sua participação, dignos de nota: “The Wilby Conspiracy” (1975), “The Osterman Weekend” (1983), “A Breed Apart” (1984), “Eureka” (1985), “The Hitcher” (1986)(num dos seus melhores papéis como vilão), “The Legend of the Holy Drinker” (1988) e “Bloodhounds of Broadway” (1989).

A música



VANGELIS é um compositor e intérprete que trabalha quase exclusivamente com instrumentos electrónicos. Deve em grande parte a sua fama às bandas sonoras para os filmes “Chariots of Fire”, “Blade Runner” e “1492 – A Conquista do Paraíso”. Algumas das músicas suas foram ainda usadas na série televisiva de Carl Sagan “Cosmos”.

Resumo

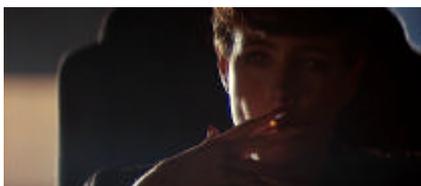
No princípio do século XXI, a *Tyrell Corporation* faz avançar a tecnologia robótica para a fase Nexus que lhe permite criar seres semelhantes aos humanos, conhecidos como *replicants*. Os *replicants* Nexus 6 são superiores em força e agilidade a qualquer humano. A sua inteligência é equivalente à dos engenheiros genéticos que os criaram. Estes andróides são usados como escravos na perigosa exploração e colonização de outros planetas.

Após a revolta de uma força de combate Nexus 6 numa dessas colónias, os *replicants* são considerados ilegais na Terra e passíveis de morte imediata. São por isso criadas forças especiais, denominadas *Blade Runner*, especializadas na localização e extermínio de *replicants*. A acção do filme passa-se em Los Angeles, em Novembro de 2019.



Leon Kowalski, um *replicant*, é submetido ao teste Voight-Kampff (V.K.). Sentido dificuldades em responder às questões que lhe são postas, o replicant dispara sobre o *Blade Runner* que o interroga.

Na sequência deste facto, o ex-Blade Runner, capitão Deckard, é obrigado contra sua vontade a voltar ao activo. A sua missão é caçar quatro *replicants* especialmente perigosos que assaltaram um vaivém numa colónia e vieram para a Terra: Leon, Roy, Zhora e Pris.



Deckard é informado de que um dos *replicants* pode desenvolver emoções uma vez que lhes foi implantado um dispositivo de memória que, em contrapartida, lhe limita o tempo de vida a quatro anos.

Deckard dirige-se à *Tyrell Corporation*. Lá encontra-se com o dono da empresa e com Rachel, a quem faz o teste V.K. Os resultados do teste mostram que ela é *replicant*. Mas a detecção não foi fácil pois ela tinha implantadas memórias da sobrinha do seu constructor, o próprio Dr. Tyrell.

Deckard vai depois a casa de Leon, onde encontra fotografias e uma escama de uma cobra artificial que mais tarde o vão ajudar a localizar Zhora.



Deckard vai ao bar onde Zhora trabalha. Após uma perseguição, acaba por conseguir matá-la. Pouco depois, é informado que tem de abater Rachel.

Leon tenta matar Deckard, mas Rachel, salva-o matando Leon com um tiro. Os dois vão para casa do polícia. Rachel confessa medo de ser perseguida por Deckard ou por outro Blade Runner. Deckard diz-lhe que nunca a perseguiria. Ela pergunta-lhe se alguma vez foi submetido ao teste V.K. Deckard não responde. Deckard e Rachel beijam-se.



Roy vai ter com Pris à casa de Sebastian que descobre que eles são Nexus 6. Roy persuade-o a ajudá-los a contactarem com o Dr. Tyrell. Ao questionar o Dr. Tyrell, Roy fica a saber que é impossível prolongar o seu tempo de vida. Então, beija-o e mata-o. De seguida mata Sebastian também.

Deckard vai ter a casa de Sebastian. Lá é atacado por Pris, mas consegue matá-la. Roy aparece e parte três dedos a Deckard, um por cada companheiro que ele matou.

Ao fugir de Roy, Deckard tenta saltar de um terraço para outro, mas não é bem sucedido, e fica seguro numa trave de metal, na iminência de cair.



Espantosamente Roy decide salvá-lo da morte certa. Deckard fica atônito. Roy explica o seu gesto nas seguintes palavras:

	<p>“I’ve seen things you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die.”</p>	
--	--	--

Roy morre. Deckard dirige-se depois para sua casa, onde encontra Rachel. Um outro Blade Runner tinha lá estado. Mas, sabendo da ligação dela com Deckard não a matou. Afinal, ela tinha um limite de vida de quatro anos. Deckard e Rachel fogem para longe da cidade, numa das poucas cenas com sol e a única em que a paisagem natural serve de cenário.

Comentário

Não se trata de uma película comum. Não só as imagens, mas as mensagens, estão enroladas num novelo, cujo entendimento tem que ser conquistado por quem a isso se propuser. Como qualquer obra de arte, ela não tem o mesmo significado para todas as pessoas. Daí a riqueza deste filme e a diversidade de assuntos que a partir dele podem ser discutidos. Um deles é a educação.

Mas, haverá alguma espécie de educação neste filme?

Não. Os *replicants*, as criaturas andróides do filme, foram criados pelos humanos para trabalhar em condições adversas. Quando activados, têm capacidades mentais semelhantes a um adulto. São capazes de efectuar muitas das actividades próprias de um adulto. São mais fortes, mais ágeis, falam, respondem, reagem adequadamente a um sem número de estímulos. Aparentemente nada os distingue de um humano. Mas o seu comportamento resulta, não de uma acção de educação, mas exclusivamente da eficácia da sua **programação**.

Em termos humanos, a doutrina mais próxima deste procedimento é o comportamentalismo de Watson e Skinner cujo objectivo é induzir no indivíduo um determinado comportamento. Neste sentido, pareceu-nos interessante ler uma obra de ficção escrita por Skinner: “Walden II”.

Walden II

Não deixa de ser curioso que um autor comportamentalista se tenha dedicado a imaginar uma sociedade utópica. Skinner desenvolve o projecto de uma comunidade experimental, em ambiente físico e social controlado, para garantir uma determinada forma e qualidade de vida.

O funcionamento dessa comunidade, longe de casual, depende de conclusões científicas daquilo que Skinner chamou “engenharia comportamental”. O seu objectivo é determinar os comportamentos adequados dos indivíduos e encontrar os meios para o conseguir. O que Skinner imagina ser possível através do apuramento dos princípios que organizam as grandes obras de moral e ética da história da humanidade: Platão, Aristóteles, Confúcio, o Novo Testamento, os teólogos puritanos, Maquiavel, Freud.

Uma das lições do programa da comunidade Walden II, e das mais difíceis, é “amar os inimigos” e “não lhes guardar rancor”. Em segundo lugar, a comunidade defende a tolerância a estímulos desagradáveis ou dolorosos, à frustração ou a situações que normalmente provocariam ira ou fúria. Nesse sentido, são planeadas situações em que, por exemplo, se submetem as crianças a um choque cada vez mais doloroso. Outro exemplo: levar as crianças a comer chocolate com uma quantidade cada vez menor de açúcar até se chegar a uma mistura amarga que as crianças passam a comer sem uma careta sequer. Outra situação relatada em “Walden II” é a de crianças que, tendo chegado esfomeadas de um passeio, em vez de encontrarem comida, são treinadas a ficar cinco minutos de pé, diante de uma terrina fumegante.

Qualquer reclamação ou lamentação é considerada como uma resposta errada. Ao fim de várias experiências, as crianças percebem que o bom humor é uma boa forma de reagir. Num estado mais avançado do processo de autocontrolo, pode explorar-se ainda mais a situação: na altura de comer a sopa as crianças escolhem cara ou coroa e uma moeda é lançada. Os felizardos que escolheram o lado certo, sentam-se e podem comer. Os outros permanecem de pé por outros cinco minutos. O autor diz não serem observadas reacções de inveja ou de agressão contra os felizardos. A emoção, se há alguma, é dirigida para o momento do lançamento da moeda.

Para Skinner, este tipo de programas consegue promover a felicidade, a liberdade, a força, a superação de pequenas emoções que ocorrem no coração dos que não estão preparados. O objectivo é obter satisfação, prazer e proveitosas relações sociais, numa escala nunca sonhada pelo mundo exterior a “Walden II”. Para além destas vantagens, o autor acredita num incomensurável aumento de eficiência porque

as pessoas poderiam passar a dedicar-se ao trabalho sem sofrimento. Segundo Skinner, na maioria das culturas as crianças deparam-se com revezes de magnitude incontrolável, impostos em nome da disciplina, por pessoas investidas de autoridade. As poucas crianças fortes que daí resultam, são as que tiveram uma infelicidade em doses que puderam absorver. As outras tornam-se sádicas e masoquistas, em graus variados de patologia. “Não tendo conquistado o controle do ambiente doloroso, tornam-se preocupados com a dor e fazem dela uma arte pervertida. Outros submetem-se (..). O resto, os cobardes e medrosos, vivem temerosos o resto da vida. (...) O optimista e o pessimista, o satisfeito e o insatisfeito, o amado e o não amado, o ambicioso e o desacorçoado - esses são apenas produtos de um sistema miserável”.

Um outro aspecto diz respeito ao facto de se pretender evitar qualquer regozijo pelo triunfo pessoal que signifique o insucesso de outra pessoa, qualquer sentimento de superioridade ou menosprezo. O lema é: “triunfo sobre a natureza e sobre si mesmo (..) mas sobre os outros nunca”.

A “engenharia comportamental” procura ainda descobrir os motivos que inspiram o trabalho criativo na ciência e na arte. Partindo do princípio de que a criança explora naturalmente tudo o que alcança, o objectivo de Skinner é não deixar morrer nem permitir a inibição dessa curiosidade. A tarefa da “engenharia comportamental” será então preservar a motivação, fortificar a criança contra o desânimo.

De regresso ao filme

Vimos que a forma utilizada pelos criadores dos *replicants* para lhes induzir comportamentos é a programação. No “Walden II” essa indução realiza-se através de aplicação sistemática de experiências planeadas de condicionamento. No entanto, em alguns casos, os comportamentos característicos dos *replicants* não se afastam muito dos que Skinner imagina poderem ser obtidos por condicionamento. Por exemplo, quando Roy espeta um prego na sua própria mão, não demonstra sentir dor. Será possível condicionar um ser humano para, mesmo sentindo dor, conseguir ignorá-la?

No entanto, embora possa existir um comportamentalismo subjacente a “Blade Runner”, os objectivos educacionais para que Skinner aponta em “Walden II” estão muito afastados da manipulação de *replicants* tal como a conhecemos no filme. Enquanto Skinner desenvolve o projecto de uma comunidade para visa a felicidade de todos, no filme, os criadores dos *replicants* querem apenas obter mão de obra escrava, capaz de trabalhar em condições adversas.

Endoutrinamento

Para além do condicionamento, também o endoutrinamento pode ser aproximado da programação a que os *replicants* foram sujeitos. Vejamos alguns exemplos de endoutrinamento recolhidos no livro “L’Endoctrinement” de Olivier Reboul.

Um primeiro exemplo é a inculcação de uma doutrina perniciosa, que possa conduzir a perigos insuspeitados. Não que ensinar um erro seja um endoutrinamento. Só há endoutrinamento quando o erro é pernicioso. É o caso de endoutrinar as crianças na ideia de que os seus colegas negros são ladrões e pessoas cruéis. Inculca-se não só o erro mas também o ódio.

Outras formas menos óbvias de endoutrinamento: fazer aprender sem dar a compreender aquilo que deveria ser compreendido, usar no ensino o argumento de autoridade para ensinar, ensinar a partir de preconceitos, ensinar uma doutrina como se esta fosse a única possível, ensinar como científico aquilo que não é, ensinar excluindo tudo o que não está a favor do ponto de vista adoptado, falsificar os factos para defender a sua doutrina.

O endoutrinamento pode pois ser entendido como um ensino que é dominado pela tendência a mascarar os factos que o incomodam. Uma segunda característica seria o carácter unilateral dos seus argumentos. Não se trata de pensar nos prós e nos contras: ou tudo são prós ou tudo são contras. A utilização de argumentos ilegítimos, o medo de pensar e de deixar pensar, o ódio para com todos aqueles que podem fazer

perigar as suas certezas, o maniqueísmo relativamente aos valores, às doutrinas ou aos homens que os encarnam, a ausência de auto-crítica, a constante confusão entre força e razão, entre chantagem e diálogo, entre submissão e adesão, entre vencer e convencer seriam outras tantas formas de caracterizar o endoutrinação. Em limite, o endoutrinação implica desdém pelo homem, sempre visto como meio para servir uma causa ou obstáculo que importa dominar. Uma última característica: a falta de humor.

A **lavagem ao cérebro** é a forma mais espectacular de endoutrinação. O que a caracteriza é a vontade dos manipuladores produzirem um “homem novo”, de transformar o homem não só a nível das suas crenças mas também a nível daquilo que ele é.

E como é possível modificar um homem, inculcar-lhe uma doutrina que não é a sua, e que até pode ser contraditória à sua? A partir das descobertas de Pavlov percebeu-se que a inibição prolongada dos reflexos adquiridos provoca uma angústia intolerável que se liberta por reacções opostas à conduta habitual. Um cão, por exemplo, prender-se-á ao homem do laboratório que ele detesta e tentará atacar o homem que ele adora. Ora, é possível transpor este mecanismo para os humanos. O homem pode passar a amar o que odiava e vice versa. Isto não se consegue apenas por persuasão mas por imposição de provas intoleráveis. Fadiga, repetições intermináveis, falta de comida e de sono, separação do meio social e controlo permanente do grupo, exaltação colectiva, eis como se processa a lavagem ao cérebro. Produz-se então uma “inibição protectora”, que desorganiza os reflexos adquiridos, destrói a estrutura psíquica, e determina que o sujeito abandone as suas crenças. Alguns reagem com atitudes completamente opostas às que tinham, outros ficam capazes de acreditar em tudo o que lhes digam a seguir.

Situações deste tipo foram observadas em soldados traumatizados pela guerra com graves desequilíbrios nervosos, crises de angústia muito violentas acompanhadas de delírio que acabavam em coma. Quando o soldado acordava, estava curado. A crise havia destruído o condicionamento patogénico (obsessões, alucinações, etc.).

Donde se pode concluir 1) que o endoutramento, seja ela político ou religioso, não apela à inteligência mas actua provocando emoções violentas que desorganizam o psiquismo e permitindo assim a metamorfose, 2) que não se resiste ao endoutramento: mesmo que se compreenda o que se está a passar e o que se pode esperar, a violência da agonia abolirá mais cedo ou mais tarde o sentido crítico.

Por curiosidade, e para terminar esta incursão pelo endoutramento, afloraremos a **educação “nazi”** que é de comum acordo considerada como um exemplo de endoutramento. A título de exemplo, recordemos os “clichés” de jovens inundados em propaganda ou de crianças que deveriam denunciar os seus pais.

Como explicar o que aconteceu? Como fosse possível o domínio de todas as instituições, da quase totalidade dos adultos e principalmente dos jovens. Nesse caso, é necessário mais do que endoutramento. É necessária uma **“educação total”**. Como Aldous Huxley refere, para um jovem nazi, uma temporada de serviço nos campos de extermínio era (segundo as palavras de Himmler), “a melhor doutrinação sobre os seres inferiores e as raças sub-humanas.” Afinal, as condições miseráveis em que se encontravam os prisioneiros davam aos soldados as “provas” necessárias para sustentar a doutrina da existência de uma raça inferior.

Conclusão

Os *replicants* são artefactos dotados de inteligência artificial, inteligências com cérebro de silício, programas automáticos de tratamento de informação e de resolução de problemas.

Porém, embora sem memória inicial, Tyrell verificou que os *replicants*, à medida que viviam, iam construindo uma emotividade e adquirindo o estatuto de máquinas pensantes. O que era uma ameaça para a empresa que representava e para os humanos em geral. Os replicant podiam desencadear revoltas, motins, comportamentos vingativos. É nesse sentido que, para os controlar, a empresa de Tyrell limitou a sua vida a quatro anos.

Ora, os *replicants* que conhecemos no filme estavam prestes a completar quatro anos de existência, ou seja, estavam já muito perto do limite de segurança da “Tyrell Corporation”. O motim referido no filme, e a consequente fuga dos *replicants* para a Terra, só acontece porque estes, ao fim de algum tempo de vida, começam a ser capazes de rezear a morte. É por isso que procuraram a Terra, o único lugar onde podiam encontrar alguma informação sobre o possível prolongamento da sua vida.

A modificação que os *replicants* vão sofrendo é tão grande, a sua aproximação à figura humana é tão forte que, no fim do filme, se dá um acontecimento inesperado...

Quando a sua vida está no fim, pouco antes de morrer, Roy salva a vida de Deckart. Artefacto metálico, dele se solta uma pérola inesperada – a pidade pelo outro.

O que leva Roy a salvar a vida do humano que matou os seus companheiros e que o perseguia justamente para o matar?

A resposta que o filme sugere é que a máquina pode aprender a humanidade, aprender o amor, o ódio, o desespero, a esperança, a solidão, a vingança, o valor da vida, da sua própria vida e, portanto, da vida dos outros.

Como? Porquê?

A partir do momento em que descobre a inevitabilidade da sua morte.

Digamos que o androide se aproxima vertiginosamente da humanidade quando compreende que vai largar, despedir-se, deixar atrás de si – perdidos para sempre “como lágrimas na chuva” – farrapos do tempo que no tempo foram constituindo a sua interioridade.

A resposta do filme é que o homem é homem pela consciência que tem da sua finitude.

Bibliografia e sites

- Huxley, Aldous, *Regresso ao Admirável Mundo Novo*, Lisboa, Edição «Livros do Brasil» Lisboa, 1959
- Reboul, Olivier, *L'Endoctrinement*, Vendôme, P.U.F., 1977
- Skinner, B.F.; *Walden II, Uma Sociedade do Futuro*, São Paulo, Editora Herder, 1972
- <http://us.imdb.com/> - The Internet Movie Database
- <http://www.bladezone.com/> - The Online Blade Runner Fan Club