
Distopia em 30 anos: a melancolia em *Blade Runner 2049*¹

Renan Claudino Villalon²
Universidade Anhembi Morumbi – UAM

Resumo

O artigo trata-se do problema da melancolia enquanto sintoma pós-moderno a partir de produções de filmes nostálgicos como *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve, *corpus* com sua atmosfera e ambiência referentes ao universo cinemático iniciado por Ridley Scott. O objetivo é analisar a construção de Villeneuve a partir de uma audiovisualidade num estilo cinematográfico que ao mesmo tempo repete e expande o universo oitentista de Scott, quando comparamos ambas as suas materialidades. A metodologia é analítico-comparativa, tendo como principais referenciais teóricos: a teoria da presença (Gumbrecht) e considerações sobre a potencialidade das narrativas (Villalon). Sua hipótese é observar se a circularidade do espaço-tempo em obras cinematográficas, tratadas como produtos capitalistas, se apresenta de fato pela promoção de emoções nostálgicas em consequentes sentimentos melancólicos.

Palavra-chave: Cinema; Blade Runner; Teoria da Presença; Nostalgia; Melancolia.

A Melancolia no Universo de *Blade Runner* em meio à Produção de Nostalgia

Um dos aspectos mais contemporâneos possíveis de identificação nos últimos 10 anos do cinema hollywoodiano é a presentificação de obras já lançadas em nossos dias atuais, reatualizando elementos que nos orientam há diversas ambiências já criadas no cinema, assim como suas temáticas e discursos nas subjetividades do roteiro. Neste momento no qual reencontramos Hollywood (anos 2010-2020), tal aspecto mostra-se presente na expansão do universo de *Blade Runner* (1982-2017), que de um único filme foi expandido e recolocado no cinema desta época. Portanto, trabalho aqui neste artigo questões referentes ao “presente ampliado ao passado” (GUMBRECHT, 2015), referente à potencialidade que filmes desde os anos 2010 possuem de resgatarem ambiências e atmosferas (GUMBRECHT, 2014) de outros períodos históricos já vividos em narrativas. Isso numa atualização de emoções nostálgicas em sentimentos melancólicos aos quais...

(...) a presentificação do passado acontece através de uma característica na experiência estética, demandada pela audiência: o desejo por uma presença, que “nos leva a imaginar como nos teríamos relacionado intelectualmente, e os nossos corpos, com determinados objetos se

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação, professor do Curso de Cinema e Audiovisual da Área de Comunicação e Artes da Universidade Anhembi Morumbi – UAM. E-mail: renan.villalon@gmail.com.

tivéssemos encontrado com eles nos seus mundos cotidianos históricos” (GUMBRECHT, 2010, p. 155). [Através da melancolia, a] experiência estética [emerge] como fenômeno de uma experiência de presença e de sentido tensionada/oscilada no contato corpóreo/mental do receptor com a obra de arte (GUMBRECHT, 2010, p. 138), [ou seja,] a partir da materialidade com os objetos presentes (VILLALON, 2022, p. 120)

Importante ressaltar que, enquanto questões acerca do sentimento de melancolia, este sentir só é possível através de uma produção que provoque emoções nostálgicas em seus consumidores, na qual *Blade Runner 2049* (2017) está presente – ainda que dentro de uma visão de autoria cinematográfica de Denis Villeneuve. As emoções nostálgicas são transformadas “em *commodity* pela indústria cultural e não há como negar que [a] nostalgia movimenta um imenso mercado”, uma produção de nostalgia que, se reobservada “como processo de criar uma narrativa do passado que nega o presente e dá ao passado uma certa autenticidade” (ANDREOTTI, 2017, p. 74) nos mostra um sintoma da nossa atualidade que revisito aqui neste artigo, com...

[...] vistas a um sentimento melancólico, no qual reflito sobre o pressuposto em nossos dias de que o indivíduo se sinta impossibilitado de se desvincular “de seu passado, tendo sua existência dominada pelos acontecimentos anteriores enquanto o presente perde seu significado por estar completamente vazio” (BINSWANGER, 1960 *apud* MOREIRA; PITA, 2013, p. 685), a marca de [uma certa emoção de nostalgia relacionada à cultura *pop* atual] (VILLALON, 2023, p. 84)

Em minha tese de doutorado *Experiência Estética e Potenciais Narrativos* (2023) falo sobre como diferentes tipos de emoções nostálgicas (na cultura *pop*) potencializam sentimentos melancólicos especificamente na produção de filmes de ação no subgênero de super-heróis, mas em minhas considerações finais indico como esse sintoma pós-moderno está presente em diferentes cinematografias, o que pressupõe uma necessidade recorrente de retorno ao passado que as nossas sociedades ocidentais recorrem:

Sinto a nossa realidade cultural pós-moderna como se estivéssemos suspensos no tempo-espço da História da Humanidade, uma suspensão na qual a projeção de futuro está tão dificultada (independentemente das crises econômicas e sociopolíticas e nos atuais embates culturais pré e pós-pandêmicos) que o nosso espelho midiático (com expressividade artística, mas envolto de virtualidades) com a realidade nos coloca em círculos concêntricos sobre o que já conhecemos, ao menos na cultura *pop*. Quanto mais adentramos no cinema das primeiras décadas do séc. XXI – principalmente na transição entre os

anos 2010-2020 – mais exponencial parece ter se tornado essa circularidade. (VILLALON, 2023, p. 603)

Desse modo, partindo de projetos que são presentificações “fundamentalmente de materialidades já sentidas, ao mesmo tempo vejo que seus discursos já interpretados ou são recolocados ou reformulados na atualização tecnológica de uma história” (VILLALON, 2023, p. 603). Vejamos indícios desse pós-moderno no *corpus* deste artigo.

A narrativa de três curtas-metragens mais o longa *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve, compreende uma continuação direta de *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. O longa-metragem parte de uma aproximação muito clara da ambiência original nesta versão, inserindo novos fatos na Los Angeles pós-apocalíptica – como são reconhecidos no curta *Black Out 2022* (2017), de Shinichiro Watanabe –, e na conexão de ambos os longas-metragens com os curtas: *2036: Nexus Dawn* e *2048: Nowhere to Run*, de Luke Scott (filho de Ridley Scott), ambos de 2017. Na história construída para esta narrativa temos a jornada do policial K (Ryan Gosling) em sua contínua caça a replicantes da versão Nexus 8s e na investigação sobre a possibilidade de uma criança ter nascido do corpo de uma deles, algo que mostrava-se impossível – pelos androides serem biologicamente estéreis – e que poderia causar uma revolução de sua raça, o que deve ser impedido por K. O policial é um *blade runner* a partir duma nova versão de replicantes.

Sobre o original, *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, é um filme que possui uma atmosfera que orienta à ambiência literária existente na referente obra de Philip Dick³. Trata-se de uma narrativa com personagens envoltos num universo pós-apocalíptico distópico, no qual vemos as investigações de Rick Deckard (Harrison Ford) em sua constante luta para “aposentar” replicantes (um eufemismo para “exterminar”), confrontando um grupo de androides que vêm à Terra em busca de mais anos de vida.

Assim como no filme de 1982, a obra de Villeneuve traz aspectos e características em sua atmosfera fílmica que remetem à ambiência criada no original. É possível essa identificação a partir da “presença” (GUMBRECHT, 2010) produzida por *Blade Runner 2049* sob três aspectos de seu entorno material: (1) a sonorização – especificamente: a trilha musical e os efeitos sonoros; (2) a visualidade – no caso: composições em planos e construção da cenografia; e (3) a materialização de temas – através de efeitos especiais e visuais que dão corpo e forma à narrativa.

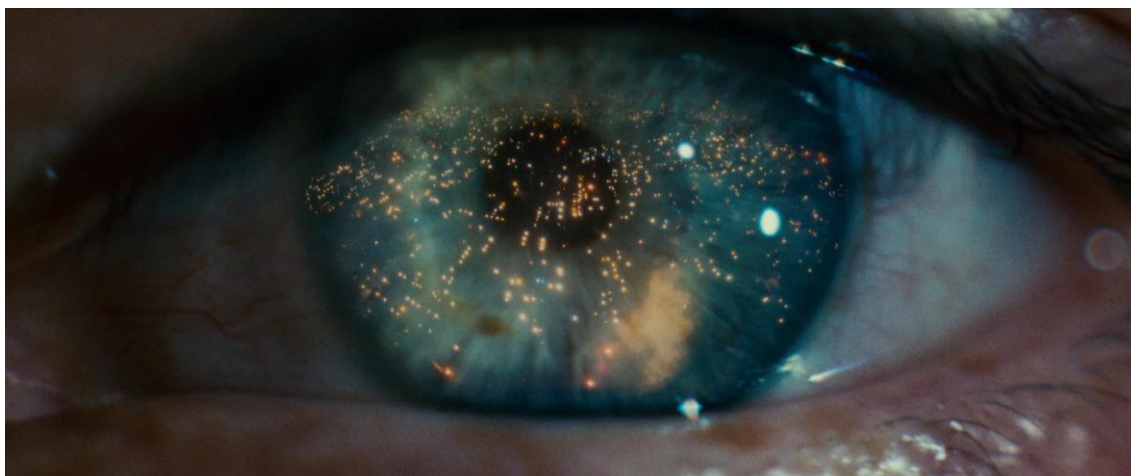
³ Livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968).

Logo no início da obra já se tem uma orientação muito clara à ambiência do original. Durante os créditos iniciais são escutados os primeiros elementos sonoros da trilha musical, ao mesmo tempo em que temos, durante os sons de estrondos e de sintetizadores dessa trilha, uma descrição sobre a premissa da história que se desenvolverá no decorrer da obra. Nesta, é explicada que replicantes é um termo designado aos humanos biogenéticos criados pela Tyrell Co. à escravidão, mas que, após uma série de rebeliões⁴, a produção dos androides é proibida, levando a Tyrell à falência. Após o colapso dos ecossistemas em meados dos anos 2020, o empresário Niander Wallace (Jared Leto) salva a humanidade da fome a partir da criação de fazendas sintéticas, e com o dinheiro e fama adquiridos compra o que restou da Tyrell Co. à produção de replicantes obedientes, com vida determinada a partir da vontade do consumidor. No entanto, alguns replicantes da versão Nexus 8s sobreviveram no planeta, sendo estes caçados e “aposentados” pelos *blade runners*. Na primeira sequência, aparece a imagem de um olho humano (ou replicante), enquanto é mostrado um campo com fazendas sintéticas e um veículo sobrevoando-as, no qual está K, indo ao encontro de um suspeito de ser um replicante Nexus 8s, que deve ser “aposentado”.

A atmosfera que compõe essa característica sequência do universo de *Blade Runner* (1982), como um todo, presentifica os primeiros instantes da obra, nos quais são escutados os mesmos elementos de sua trilha sonora e são reconhecíveis algumas características presentes no original, como a descrição da premissa do roteiro em texto e o plano detalhe de um olho humano (Figs. 1 e 2) – isso independentemente de algumas breves mudanças em suas composições visuais. Um destaque característico na construção da atmosfera, neste instante, é pela trilha sonora de Hans Zimmer e Benjamin Wallfisch, que remetem aos elementos sonoros da música de Evángelos Papathanassiou (Vangelis), composta pelo músico ao primeiro filme. Orientando ao reconhecimento da ambientação sonora do universo de *Blade Runner*, é possível escutar elementos de música eletrônica (estrondos e sons sintetizados) que emergem uma atmosfera retrofuturista sob os moldes de sua construção nos anos 1980, além de trazer uma melodia muito próxima do filme oitentista, devido ao emprego de notas musicais correlatas sensivelmente.

⁴ Mostradas em *Black Out 2022* (2017).

Figura 01 – Plano Detalhe de um olho humano



FONTE: *BLADE RUNNER*, 1982.

Figura 02 – Plano Detalhe de um olho humano



FONTE: *BLADE RUNNER 2049*, 2017.

Outras características que compõem a atmosfera de *Blade Runner 2049* (2017) presentificam a ambiência visível em *Blade Runner* (1982). Muitas das sensações depressivas e distópicas causadas pelo filme de Villeneuve mostram-se presentes devido à sua atmosfera visual, que nos leva a uma gama diversificada de momentos que são expandidos da obra de Ridley Scott num desenvolvimento narrativo que segue um estilo parecido entre a poética de ambos os cineastas autores.

Na sequência de cenas logo após o confronto de K com Sapper Morton (Dave Bautista), é mostrado policial retornando à sua cidade onde é oficial de investigação em casos sobre androides. Nesse momento, vemos um bairro imerso numa uma intensa névoa

de resíduos de poluição espalhados pelo ar, uma atmosfera na qual encontramos o *spinner* de K sobrevoando o ambiente e chegando numa cidade grande. Nesta, são visíveis grandes prédios com luzes de *neon* decorando-os, e uma grande construção na qual o *spinner* de K pousa, o prédio do Departamento de Polícia de Los Angeles. Enquanto é mostrado K chegando num escritório, começamos a escutar o seu Teste de Linha-Base Pós-Traumático, que refere-se a uma quantidade de perguntas feitas por um analista enquanto K (um replicante domesticado neste filme) responde ao teste repetindo algumas das palavras ditas pelo analista, ou dizendo frases prontas para ser avaliado. Passando no teste, o androide retorna à sua casa, que aparece numa rua também envolta pela poluição nessa Los Angeles distópica, na qual um veículo de limpeza surge, retirando parte da poeira do chão que aparenta ser interminável, ao mesmo tempo em que os prédios estão decorados com mensagens publicitárias em *neon*, enquanto escutamos propagandas para os seres humanos viajarem para fora do planeta. Subindo as escadarias, K é xingado (noutra língua) por uma senhora de idade, enquanto se dirige ao seu apartamento.

A atmosfera presente nesses ambientes, nesta única sequência de cenas, já remete a diversos elementos visuais e narrativos na direção de arte do original. Em *Blade Runner* (1982), na primeira cena em que o personagem Deckard é apresentado, vemos um *spinner* policial sobrevoando a Los Angeles de 2019 – sob uma atmosfera próxima da que é vista em *Blade Runner 2049* (2017) (Figs. 3 e 4) –, onde também são visíveis as publicidades em *neon* e as mensagens de anúncios de diversos produtos. Ao mesmo tempo, são escutados anúncios de publicidade e um imenso dirigível sobrevoando a cidade, mostrando as maravilhas de se viver fora do planeta Terra, o que é complementado quando vemos Deckard numa rua em que a poluição surge à mostra pelos gases soltos no ar, além da contínua chuva que sempre aparece durante a narrativa. Assim, esse aspecto capitalista exacerbado numa cidade poluída é refletido na Los Angeles em *Blade Runner 2049* (2017), embora apareça claramente mais caótica e poluída do que em 2019 – de *Blade Runner* (1982) –, mostrando que ambos os aspectos apenas se multiplicaram desde aquela época, o que dá prosseguimento e expande o universo narrativo.

Há de se lembrar que a profusão de idiomas também já estava presente no filme de 1982, pois Deckard, já em sua primeira cena, conversa com um senhor que fala em chinês e com seu parceiro policial Gaff (Edward Olmos), que fala em mexicano. Essa é uma característica que, presente no filme de 2017, compreende o fato da amplitude da globalização no universo de *Blade Runner*, em que os personagens não são vistos mais

sob fronteiras nos países, com todas as línguas se multiplicando – neste mesmo longa-metragem, o policial K também conversa com pessoas de diversas origens étnicas. Sendo ou não isto uma crítica dos diretores (Ridley Scott e Denis Villeneuve) ao capitalismo se autoconsumindo no contemporâneo de suas épocas, a ambiência criada em 1982 é direcionada a partir do contato com a atmosfera da obra de 2017.

Figura 03 – Luzes dos Prédios e *Outdoors* Publicitários em Neon



FONTE: *BLADE RUNNER*, 1982.

Figura 04 – *Outdoors* Publicitários em Luzes Neon



FONTE: *BLADE RUNNER 2049*, 2017.

Remetendo a outro elemento presente *Blade Runner* (1982), o Teste de Linha-Base Pós-Traumático ao qual K é submetido presentifica, ainda que de forma breve, o Teste Voight-Kampff realizado no filme de 1982, que é uma ferramenta característica na

narrativa para identificar se a pessoa é ou não um replicante. Em *Blade Runner 2049*, o teste em K é para verificar se o replicante continua constante e respondendo positivamente aos comandos submetidos pela LAPD (Departamento de Polícia de Los Angeles da obra).

A maneira como alguns momentos são construídos exercem funções dramáticas diferentes durante a história, ainda sobre as sensações de angústia ou de dúvida que podem surgir a partir da tangibilidade dos personagens em ambas as obras filmicas, e diferentes momentos do original são presentificados, principalmente sobre a sua reflexão existencial enquanto pensamento emergido em sua “presença” (GUMBRECHT, 2010).

Um momento característico sobre isso está na sensação angustiante e triste, embora acolhedora aos personagens na história, a partir do diálogo íntimo entre K e Joi (Ana de Armas). Na cena, quando K chega em seu apartamento, logo após voltar do LAPD, é vista sua imagem enquanto uma voz começa a conversar com o replicante. Após preparar o seu jantar, sozinho, K se dirige à uma pequena mesa em frente à janela de sua sala de estar, serve a si mesmo de uma bebida alcóolica, a oferecendo à voz feminina que conversa com ele, e senta-se na mesa enquanto um holograma lhe serve um comida digital, colocada no mesmo lugar de seu jantar sobre a mesa, deixando o jantar de K mais bonito, visualmente. Durante a interação dos dois personagens – o androide e a holograma – é perceptível que eles são um casal romântico, com Joi tentando animá-lo de diferentes maneiras enquanto K mostra-se cansado após um dia de trabalho. Na conversa, K presenteia Joi com um emanador, dando à “moça” a possibilidade de estar presente em qualquer lugar no mundo, já que ela estava limitada a um equipamento holográfico dentro do apartamento. E na sequência ele a leva para o topo do prédio do apartamento, enquanto encontra-se sob uma chuva. Joi mostra-se maravilhada com as gotas d’água e K a observa com alegria, até o momento em que os dois se “beijam”. Neste instante, é quebrada essa atmosfera romântica a partir de uma mensagem de voz de sua chefe, a tenente Claire Joshi (Robin Wright), “travando” a holograma e fazendo-o voltar ao LAPD.

O desenvolvimento dessa cena remete a um dos instantes mais dramaticamente intensos em *Blade Runner* (1982), a cena em que o replicante Roy Batty (Rutger Hauer) tem um momento reflexivo sobre a sua existência durante a cena de sua morte, por terminar o prazo de vida de quatro anos estipulado ao androide. Na cena, após uma sequência angustiante de perseguição em que Roy está atrás de Deckard, há um momento em que o detetive tenta pular de um prédio a outro, ficando pendurado no topo do segundo, enquanto Roy vai ao seu encontro. Nesse momento, curiosamente Roy salva

Deckard de despencar e, em seguida, começa a refletir sobre a sua existência, a partir das suas memórias sobre outras situações, ao mesmo tempo em que uma chuva cobre os dois personagens. Roy fala sobre as coisas que enxergou em vida, e atinge um estado imersivo de tristeza e ansiedade por perceber que todas as suas lembranças serão perdidas assim que morrer, como “lágrimas na chuva”.

Embora este seja um momento mais contemplativo do que demonstrativo, não é incomum identificar que o mesmo diálogo de Roy Batty mostra-se presente na atmosfera de *Blade Runner 2049*. Sua crise existencial a partir das memórias está presentificada no filme de 2017 devido ao desenvolvimento do romance entre K e Joi ser presente por lembranças implantadas em ambos os seres artificiais que são, mostrando que suas memórias são memórias de outras pessoas, de outros lugares e de outras épocas, impedindo que sejam autênticos. Enquanto K finge estar cansado após um dia de trabalho, Joi faz o papel da esposa apaixonada, e ambos presentificam uma teatralidade que remete à uma estética conservadora familiar nos anos 1950 – na qual o homem/marido trabalha e a mulher/esposa cuida da casa –, mas que também a satiriza, por mostrá-lo de maneira ilusória sob dois seres artificiais (e ambos são produtos de mercado).

Ainda que Roy seja mostrado de forma mais autêntica do que K e Joi, é compreensível que ele observe sua própria vida como algo em vão, sem profundidade e vazia, mesmo que tenha buscado prolongá-la durante a narrativa simplesmente por não querer morrer. Esse sentimento do replicante é sensível quando ele reflete sobre suas memórias e as lágrimas na chuva, o que visualmente aparece citado quando K tem seu momento de prazer e lembrança com Joi interrompido e perdido pela urgência em seu trabalho, e de uma maneira que quebra qualquer expectativa de observar o romance de maneira real ou verdadeira (mesmo em seres artificiais). Reflexivo e sentimentalmente depressivo em ambos os momentos, as cenas questionam a presença das memórias e modelos de vida enquanto indícios que constroem a existência do ser humano no mundo, e no caso de Roy, K e Joi, suas existências são esvaziadas e superficiais, todos em condição de escravidão por eles mesmos ou através dos seres humanos.

Com base nesses elementos (estéticos e poéticos) que remetem ao original a partir dos entornos materiais em *Blade Runner 2049* (2017), é perceptível como são existentes, em processos de produção cinematográficos desde os anos 2010, elementos que emergem atmosferas e presentificam ambiências de outras obras e épocas. Desse modo, é (em parte) perceptível como as atualizações do universo narrativo no filme de 2017 mostram-no

construído sob uma audiovisualidade que produz uma presentificação do passado, esta já realizada sobre seu próprio universo, tornando-se um exemplo entre diversas obras que “reciclam sociabilidades” em nossa cultura pós-moderna e contemporânea.

Referências

2036: NEXUS DAWN. Direção: Luke Scott. YouTube 30/08/2017, 15min 44s. Disponível em: <https://shre.ink/xVKe>. Acesso em: 21 jun. 2025.

2048: NOWHERE to Run. Direção: Luke Scott. YouTube 16/09/2017, 5min 47s. Disponível em: <https://shre.ink/xVKs>. Acesso em: 21 jun. 2025.

ANDREOTTI, Bruno; MARANGONI, Adriano; ZANOLINI, Maurício. **Quadrinhos através da História** - As Eras dos Super-Heróis. São Paulo: Criativo, 2017.

BLACK OUT 2022. Direção: Shinichiro Watanabe. YouTube 28/09/2017, 6min 30s. Disponível em: <https://shre.ink/xVKr>. Acesso em: 21 jun. 2025.

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley e Ridley Scott. Califórnia, Hong Kong e Macau: Apple TV, 1982. (117 min.)

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin e Cynthia Sikes Yorkin. Califórnia e Londres: Apple TV, 2017. (164 min.)

GUMBRECHT, H. U. **Atmosfera, Ambiência, Stimmung**: sobre um Potencial Oculto da Literatura. Rio de Janeiro: Contraponto – Ed. PUC-Rio, 2014.

GUMBRECHT, H. U. **Nosso Amplo Presente**: o Tempo e a Cultura Contemporânea. São Paulo: Ed. Unesp, 2015.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**: o que o Sentido não consegue Transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

VILLALON, R. C. **Experiência Estética e Potenciais Narrativos**: o Presente Amplo dos *Mundos da DC* no Cinema em Convergência. Orientador: Vicente Gosciola. 2023. 675 f. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo/SP, 2023.

VILLALON, R. C. Leões de Wakanda: uma experiência cultural *Black Panther*. **Revista Narratio**, v. 3, n. 1, p. 118–142, 2022. Disponível em: <https://shre.ink/xVKg>. Acesso em: 21 jun. 2025.