

Blade Runner: 2049 - A Estética de Uma Distopia Colorida

Herlander Elias

Labcom / Universidade da Beira Interior, Portugal

Flávio Almeida

UNIDCOM – IADE, Portugal

Abstract

Blade Runner: 2049 is the work here analyzed and the one we aim to better understand using arguments that come from the theory of communication, digital culture and postmodern thinking. For a better framing on the color questions we have recourse to specific authors about these subjects. Our color analysis is based on 1282 images captured from the film Blade Runner: 2049. It is interesting to see how all the symbology and visual elements of the film work, as well as, once the theoretical elements are deconstructed, one can see how the film is organized. After all, what do the visual codes convey? Do they influence the narrative? The story only makes sense because it continues the universe of the first film. Our work is based on the understanding of this narrative universe fo Blade Runner.

Keywords: Blade Runner 2049, Dystopia; Color; Digital Culture; Science Fiction

Introdução e Metodologia

Para analisar *Blade Runner: 2049* (Dennis Villeneuve, 2017) comparámos em determinados momentos esta sequência com a versão inicial de 1982 (Ridley Scott), sendo que a nossa primazia recai sobre a revisão de 1282 fotogramas capturados da versão final de *Blade Runner: 2049* em disco de Blu-Ray. Estas imagens capturadas permitem-nos analisar o uso da cor que o realizador faz ao longo do filme. Cada fotograma representa uma mudança de enquadramento no decorrer do filme. Fizemos tabelas e gráficos para expor o número de ocorrências que cada cor tem ao longo do filme. O objetivo é o de entender por que motivo certas sequências do filme obedecem a mudanças cromáticas específicas. Aliás, o emprego da cor faz-se necessário para realçar determinadas simbologias que aqui passamos a explicar. Do total de 1282 imagens retiramos ainda 13 imagens que consideramos ser as imagens-chave mais marcantes em termos estéticos e cromáticos ao longo do filme de quase 3 horas. Para se compreender melhor a nossa problemática recorremos a autores de comunicação, psicologia da cor e branding cromático, cultura digital e pensamento pós-moderno. Esta nossa estratégia obrigou a utilizarmos referência cruzada e a visionar a obra várias vezes, pelo que em *Blade Runner: 2049* as nossas questões são as seguintes:

1. O uso da cor em determinadas sequências é propositado para separar o conteúdo?
2. Determinados momentos estão agrupados por códigos cromáticos distintos?
3. Qual é o simbolismo da cor para melhor apresentar-se a história do filme?
4. Quais são as cores mais frequentes no filme e qual a simbologia dentro do quadro de presunção de que o filme tem branding específico?

Parte I - Contexto Narrativo e Teórico

Introdução e história.

Na época em que decorre o primeiro filme *Blade Runner* de 1982, os andróides de carne e osso tinham um "life-span" (duração) limitado de 4 anos de vida. Um grupo de andróides Nexus 6 rebelou-se em Marte, deixa as colónias espaciais e chega a uma Terra com clima alterado, onde não se vê mais o horizonte definido ou o sol. Neste local uma divisão especial, a dos "blade runners", tem como única função "retirar", i.e., eliminar os andróides, os "replicantes", seres orgânicos como nós decorrentes de engenharia genética¹.

Entre *Blade Runner* de 1982 que se passa na Los Angeles de 2029 e *Blade Runner: 2049*, há alguns fatores a ter em conta. Em primeiro lugar, o blade runner Deckard foge com uma replicante à qual Tyrell havia atribuído vida idêntica na duração à de um humano regular. Há uma revolta de andróides e detona-se em Los Angeles um engenho nuclear na atmosfera que despoleta um apagão eletrónico, um "black-out". Toda a história que conhecemos no primeiro filme pertence à fase pré-apagão.

Em *Blade Runner: 2049* a história já se desenrola na fase pós-apagão. Nesta fase, muita da informação do mundo anterior fora apagada dos registos. Tudo o que era eletronicamente gravado ou foi apagado na totalidade ou em parte. Com receio de uma revolta de replicantes renegados, a LAPD destaca o agente K Para investigar o paradeiro de Deckard e de Rachel. O ponto de reviravolta do filme dá-se com a noção de "milagre". Aparentemente Rachel havia tido um filho de Deckard, o que significa que as distinções entre classes sociais podem sofrer um abalo, já que existe uma herdeira da genética de Deckard e Rachel que pode ser também fértil. K investiga a situação e todo o filme *Blade Runner: 2049* prevê sucedâneos associados com a rebelião dos replicantes num distopia colorida apenas pelos néones publicitários, sendo que os replicantes querem ter direitos e não ser vistos como escravos para trabalhos duros nas colónias. Do outro lado, da desgraça que recai sobre a Tyrel Corporation emergira a Wallace Corporation. Wallace comanda a criação dos Nexus 8 e tem interesse em investir todos

os meios necessários para evitar perder o controle sobre os andróides, que agora se esperam obedientes, mesmo quando os dilemas mais presentes do filme são a fragilidade do conceito de “humanidade” e a dos ecossistemas biológicos em 2020, segundo o filme.²

Enquadramento Teórico: A Blade-Runnerização.

A expressão “blade-runnerização” é originalmente utilizada por William Gibson em *Pattern Recognition* (2003), no excerto em que é criticada a destruição do meio-ambiente por parte da indústria: “agora foi Blade-Runnerizado por meio século de uso e poluição” (146, tradução nossa). Em *Blade Runner: 2049* esta destruição do meio ambiente é evidenciada pelas imagens computadorizadas e pelo uso da cor remetendo para poeira, poluição, degradação dos solos e atmosfera.

Os lugares “blade-runnerizados” são os lugares distópicos onde o melhor dos mundos não existe, somente alta-tecnologia e baixo nível de vida. Neste contexto, o tema mais interessante e visualmente mais apetecível de visionar é o da “imagem do futuro (Polak, 1973), já que esta consiste em mostrar (através do modelo da ficção científica) épocas futuras que prolongam directamente a contemporaneidade, algo que se explorou em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e em *Blade Runner: 2049*.

Nos mundos “blade-runnerizados”, a humanidade não vive necessariamente no melhor dos futuros. Estranho e degradado, o meio-ambiente parece uma cenografia de um futuro que se deveria evitar. Em posição distante, situa-se a “metatopia” (Eco, 1989), a continuação futura do nosso presente, uma transformação da realidade presente em prol de uma “imagem do futuro” tida como ideal e positiva.

Em *Blade Runner: 2049* prevalece a lógica asiática das cenografias urbanas inspiradas em Shanghai e Beijing, quando *Blade Runner* havia sido inspirado em Tóquio, curiosamente. Para Bolton (2007, ix) o filme de Scott antecipou os romances ciberpunk de William Gibson (*Neuromancer* [1995] e *Idoru* [1998]), “tomando a paisagem de sonho adrenalizada do Japão como modelo para o futuro” (in Bolton et al. [Ed.], 2007). No entanto, *Blade Runner: 2049* prossegue com um modelo distópico e escuro, pontuado com alguma cor e a eterna luta edipiana entre os seres da terra e os seres dos homens.

No cenário de *Blade Runner: 2049*, todas as proezas são realizadas no presente, as boas e as más. Polak, em 1973, utilizou a expressão “desfuturização”. Para si, o “futuro des-futurizado” (194) era preocupante, dado que “desfuturizar” representaria uma retirada do pensamento construtivo acerca do futuro, de modo a que o indivíduo se embrenhasse nas “trincheiras” do presente (Idem, *Ibidem*, 195). A “blade-runnerização” é assim um tema sobre uma realidade em que tudo o que havia para pensar sobre o futuro já foi pensado. Recai sobre o presente uma preocupação maior, o realismo quotidiano concentra todas as atenções uma vez que a tecnologia consegue realizar tudo. Dentro de um mundo sem futuro, ou “abstraido do futuro”

(Polak), que poderá assemelhar-se a uma mera cenografia (Gibson) do presente, ficam os sintomas de uma “blade-runnerização”; o cenário metropolitano é um território para máquinas, constructos que também acreditam não ter futuro. E neste futuro, o que existe está “blade-runnerizado”, o que significa que há uma ruína do passado, o que resta de outros tempos. Acredita Svetlana Boym que “a ruína nos lembra o passado, mas também o futuro, o que será do nosso presente tornado história” (2001, 79).

Análise dos Significados Das Imagens

Personagens.

É muito comum verificar que K e outras personagens utilizam roupa que permite proteger do frio, com golas levantadas e cortes assimétricos, mas também se cita roupa do primeiro *Blade Runner*, de 1982, quando Joi, o serviço de hologramas de prazer que K subscreve, usa uma rapariga, se veste com gabardinas transparentes. A roupa pró-sol, e pró-chuva, que aparece nas prostitutas do primeiro filme, é a resposta à instabilidade do clima. Há uma indefinição.

O mesmo acontece nas personagens. A indefinição mantém-se. De um lado temos personagens humanos, com as suas deficiências mas potenciados por tecnologia a agir friamente face aos Nexus 8, ao ponto de os matar, quando Wallace gere a empresa que os gera. Os seus arautos como Luv, são implacáveis a assassinar pessoas e replicantes. De outro lado, temos Deckard e Rachel que alegadamente esconderam uma criança normal algures, herdeira de genética que promete continuidade. E temos ainda replicantes reunidos no submundo que pretendem viver como “pessoas normais”, sem que sejam vistos como escravos, como máquinas. E, por fim, temos K, o protagonista, que descobre também ter memória implantada, mas que defende Deckard, a descoberta da respectiva filha, e que tenta descobrir verdades, ainda que cumpra o seu dever de blade runner principal. É também comum encontrar um enquadramento muito direccionado para o fechamento das personagens entre ombreiras de porta, em caixas, em postais videográficos, em veículos, em janelas. O humano ou o replicante de *Blade Runner: 2049* parece estar sempre agrilhado, tenso. Sem rumo. Tudo o que acontece no filme é registado, entra numa base de dados de placas de mediatecas, esferas de vídeo rotativas ou arquivos genéticos de restos mortais³.

Paisagens.

Nas ruas escuras, os transeuntes desviam-se de drones com avisos “keep clear”, encarregados de sanitizar as vias públicas. Vemos grandes quintas solares, gigantes campos de detritos e fábricas de reciclagem efetuada por crianças disciplinadas. A intervenção do homem em energias renováveis é visível nas máquinas e sistemas que preenchem o campo de visão de horizonte a horizonte⁴. Há uma tensão idêntica à que se encontra nos filmes *western* de John Ford. Ford, ora recorria aos espaços fechados, ora recorria a amplos espaços abertos,

como desertos. Em *Blade Runner: 2049* temos os cenários de distopia evidentes no meio ambiente, bem como a escala das cidades, megalópoles, onde se erguem arranha-céus que eclipsam a antiga pirâmide da falida Tyrell Corporation. Em oposição temos casas particulares, escritórios, armazéns, fábricas abandonadas, e outros edifícios devolutos que evidenciam a estranha des-industrialização e as acrópoles em que as cidades se tornaram.

Diz-nos o autor Scott Bukatman (1993), que os locais de *Blade Runner*, a versão de 1982, são espaços de projecção, ao invés de serem espaços de habitação. A verdade é que no primeiro filme marcas como Coca-Cola, Pan Am, Atari, entre outras, figuram em hologramas gigantescos. A cidade não parece ser um local para viver. Em *Blade Runner: 2049* o realizador Dennis Villeneuve tomou a opção de continuar o universo de *Blade Runner* em *Blade Runner: 2049*⁵.

Outro sinal de fluidez deste mundo de *Blade Runner: 2049* é que na Wallace Corporation é comum ter-se água no teto. Os espaços fechados da Wallace mostram reflexos de água. A própria ilha zen onde Wallace recebe os seus convidados de *kimono* é um espaço dourado e clean. Tudo na Wallace parece cromaticamente Azteca, ou Inca. Das circulares quintas solares, passando pela pirâmide de Tyrell, ou pelas gigantes torres Wallace, tudo em *Blade Runner: 2049* tem uma razão de ser. Os arquivos de Wallace são geométricos, labirínticos, fisicamente típicos da fase pós-apagão, e parecem infundáveis filas de móveis onde Wallace tem arquivos de placas-tablet. Uma vez nos vãos de escadas imperiais, em tons de madeira dourada, K acompanha a implacável Luv, a arauta de Wallace. Ao descer os corredores futuristas ele contempla os espécimens de Nexus 8 suspensos nas vitrines. Toda a luz que vemos nos corredores subsequentes é artificial. Não existe tal coisa como luz solar direta em *Blade Runner: 2049*. Há um momento em que se percorre uma sala em que a luz se acende gradualmente em tons cinza azulados.

Hologramas de bailarinas soviéticas (product of CCCP), comida chinesa, muita cor e luz pontuam algumas cenas. Vê-se pessoas com guarda-chuvas e cicloturistas, prostitutas à caça de homens solitários. Néones fazem anúncio a marcas de comida e espectáculos de entretenimento. K revisita a quinta e novamente fitando a árvore encontra uma data inscrita no sopé da árvore que para si é relevante: 6.10.21. No sonho/memória/"flashback" de K ele esconde cavalo de madeira numa furalha, quando foge de uns miúdos.

Tal como Bukatman nota face ao primeiro *Blade Runner*, em *Blade Runner: 2049* vemos uma recorrência. As ruas são o submundo, os arranha-céus pertencem às elites. Nas estreitas ruas cruzam os céus os spinners entre hologramas publicitários da Atari. Em casa, K é alegrado pela Inteligência Artificial de Joi. Ele não tem mais nada. A casa pessoal é um microcosmos. Um espaço de recolha, de projecção de imagem. Em *Blade Runner: 2049* tudo é virtual, a comida, as pessoas, os sonhos com *origamis* foram substituídos por sonhos com bonecos de madeira real, os hologramas têm relações connosco quando sincronizados com prostitutas.

Veículos e Mobilidade.

Os veículos mais recorrentes são da marca Peugeot, que, embora tenham três rodas, continuam a ser a nova geração de "hovercars", "spinners", que aterraram, girando sobre si. Os veículos mais frequentes no ar ou são das corporações ou das forças da lei. Existe apenas um momento em que avistamos uma aeronave magnânima, junto aos diques que protegem as cidades da súbida do nível da água do mar. Os espaços desolados circundam as cidades. Há zonas radioativas, sem vitalma. No entanto, as corporações e as forças da lei possuem veículos e drones capazes de atingir, vigiar qualquer espaço remoto da zona inhóspita envolvente da cidade de Los Angeles.

Interfaces e Ótica.

Quando K sai do laboratório da designer de memórias a LAPD (Departamento de Polícia de Los Angeles) interpela-o a voltar para fazer o teste pós-traumático. K falha parte do teste. As cores aqui surgem em magenta, vermelho e azul. Depois passa-se para o espaço clínico do robô do teste pós-traumático. Na Wallace, a interface de análise são esferas translúcidas lidas a laser. Lá constam fragmentos de arquivos pré-apagão, de quando Deckard entrevista Rachel no primeiro filme. As imagens mostram as pupilas dilatadas.

Num dado momento, Luv muda as próteses cibernéticas de Wallace para que ele possa ver a replicante acabada de ser ativada, graças aos seus drones em enxame. Em certa altura, K vê na rua postais videográficos onde revê as gravações que o drone fez sobre a árvore onde se encontraram os restos de Rachel. De volta à LAPD, K analisa o código genético de uns elementos que reuniu. As cores predominantes são o verde, o espaço e em máquinas, bem como o azul nos ecrãs. Aqui se descobre que há dois primogénitos com mesmo ADN e que um é feminino e outro masculino. Será K um deles?

Quando K é atingido no "wasteland" ele despenha-se. Os sucateiros tentam apanhar-lhe o Peugeot. Luv ajuda-o enquanto pinta as unhas a Laser, usando óculos de realidade aumentada e atacando os invasores com tiros de drone vindos do céu. Em contraste com tons acinzentados, as explosões amarelas deixam a marca da Wallace na ação.

A filha de Deckard e Rachel vive fechada num laboratório, onde interage com um cilindro inteligente pluri-regulável que permite criar memórias em três dimensões. Esta sequência começa com ela a criar um espaço de floresta tropical com insectos, antes de receber K e recriar um aniversário virtual com o seu dispositivo.

K leva o cavalo de madeira a um analisador de rua. Ele confirma nos seus ecrãs verdes que a madeira é real (apesar de já não haverem árvores neste mundo). E deteta Tritium radioativo, provavelmente oriundo da zona do deserto do Nevada, de Vegas. Noutro âmbito, Joi aparece anunciada nos hologramas de arranha-céus, com o slogan "everything you want" ("tudo o que você quiser").

Veja-se que a tecnologia permite que o drone de

K verifique os restos mortais de Rachel que residem debaixo da árvore, no subsolo⁶.

Analisados os restos mortais de cabelo e ossos de Rachel, K descobre uma matrícula da Tyrell inscrita nos ossos. Ecrãs azuis em *Blade Runner: 2049* são ecrãs técnicos, de investigação. Há imagens cinzentas capturadas por drones que mostram os espaços abertos, e depois há imagens azuladas, de ecrãs, que mostram o invisível, o “nano”, o muito pequeno.

Parte II – Parte Empírica

Introdução.

É inequívoca a utilização das cores para criar não apenas atmosferas narrativas, mas também para criar identificação temporal e topográfica em filmes. A cor pode ser desnecessária para permitir o entendimento das formas, mas é a influenciadora na carga emotiva e estética das imagens.

A cor no cinema está entre a autonomia e a integração. Poderá, sim, ser imaginada de forma independente, mas ela é percebida dentro de um contexto. Haverá sempre uma questão de relacionamento (Hanssen, 2006, 179). Ou seja, apesar de ser um fenómeno perceptível que se manifesta na interação entre a luz, um objeto e o receptor, sua percepção varia consoante os contextos. Contextos, esses, que no cinema podem ser extra- ou intra-fílmicos.

O branco e o preto já não mais existem como fenómenos ópticos de ausência de cor. Antes o era no período pré-digital. A claridade da luz era capturada, o que resultava em zonas sensibilizadas e não sensibilizadas pela presença luz. Na era digital, tudo é cor. Misek (2010, 165) fala sobre a desmaterialização da cor no ecrã argumentando que tanto o preto, branco como qualquer outra cor são valores RGB que variam entre R=0, G=0 e B=0 (preto) R=125, G=125 e B=125 (cinza) até R=255, G=255 e B=255 (branco) e por isso a diferença entre as cores agora é mais quantitativa do que qualitativa. Essa relação purista das não-cores é definitivamente descartada em *Blade Runner: 2049*⁷.

Para analisar holísticamente o filme nas suas características cromáticas sob a premissa de Misek, foi criado um mapa cromático do filme a partir dos valores RGB de cada plano. Esses valores foram tratados para que se traduzissem numa ferramenta visual que informasse as cores aproximadas de cada um desses quadros capturados do filme. Decidimos proceder primeiramente com uma análise objetiva da identidade cromática de *Blade Runner: 2049* para perceber como as cores e suas variações se comportam ao longo do filme. É com uma análise alargada em sua temporalidade que a utilização das cores se revela como unidade cromática ao longo do filme e sua coerência torna-se clara.

Processo Metodológico Para a Criação de um Mapa Cromático.

O processo para criar um mapa cromático de *Blade Runner: 2049* inicia-se com a captura do filme em imagens. Foram capturadas ao todo 1282 imagens do

filme para se criar um mapa cromático completo das cores dominantes ao longo do filme. Na ocorrência de uma mudança de plano, uma captura de imagem era feita. Nenhum plano foi excluído⁸. Terminado o processo de captura, é preciso recortar as imagens para excluir as faixas pretas ou qualquer outro traço de elementos visuais que não pertencem ao filme. Esse passo é importante para não haver contaminação cromática no momento posterior quando for feita a média dos valores RGB de cada imagem capturada.

Uma vez que as imagens capturadas estão recortadas, é possível obter a cor média de cada uma. Esse processo é feito no Adobe Photoshop através da aplicação do filtro Average Blur (Filters > Blur > Average). Esse filtro preenche a imagem com a cor resultante da média dos valores RGB da imagem selecionada. Uma vez que nessa altura a imagem possui apenas uma cor, ela é então cortada com o objetivo de deixá-la mais leve e fácil de ser processada (para essa análise, as imagens foram salvas no tamanho 400 por 400 pixels). O objetivo é ter todas as 1282 imagens com o mesmo tamanho, o mesmo nome das originais para manter a sequência correta. Cada imagem terá agora apenas a sua cor média.

Preparadas as imagens, o passo que se segue será o de traduzir as cores de cada uma delas para RGB e organizar esses valores em uma planilha para criar um gráfico que permita o visionamento dos dados. Para essa etapa do processo, utilizou-se o programa ImageJ. Uma vez aberto, importa-se para o ImageJ toda a sequência de imagens salvas anteriormente (Import > Image Sequence) e separa os canais de cores para RGB para que se obtenha valores separados para cada um desses canais (Image > Color > Make composite). A seguir, procede-se para a análise das imagens, primeiramente selecionando uma área de interesse através do painel ROI (Region of Interest) (Analyze > Tools > ROI manager) e faz a medição das múltiplas imagens (More > Multi measure). Por fim, os resultados são salvos em formato de planilha para serem abertos no Microsoft Excel e possibilitar a criação do mapa.

No Excel, a tabela é organizada de maneira que uma coluna tenha o nome do canal (R, G ou B) e os respectivos valores. A organização dos valores de cada imagem se dá de três em três linhas (os dados da primeira imagem vão da linha 1 a 3, da segunda imagem da 4 a 6, da terceira da 7 a 9, etc.). A Figura 1 mostra como se organizaram os dados.

| SEQUÊNCIA | CORES | VALORES |
|-----------|-------|---------|
| 1 | R | 158 |
| 2 | G | 163 |
| 3 | B | 152 |
| 4 | R | 131 |
| 5 | G | 135 |
| 6 | B | 128 |
| 7 | R | 77 |
| 8 | G | 80 |
| 9 | B | 78 |
| 10 | R | 39 |
| 11 | G | 42 |
| 12 | B | 42 |
| 13 | R | 35 |
| 14 | G | 38 |
| 15 | B | 39 |
| 16 | R | 40 |
| 17 | G | 43 |
| 18 | B | 43 |
| 19 | R | 23 |
| 20 | G | 25 |
| 21 | B | 27 |
| 22 | R | 43 |
| 23 | G | 46 |
| 24 | B | 47 |
| 25 | R | 4 |
| 26 | G | 4 |
| 27 | B | 4 |
| 28 | R | 4 |
| 29 | G | 5 |
| 30 | B | 5 |

Figura 1: Dados dos valores RGB das dez primeiras imagens capturadas, tratados e analisados. A coluna "Sequência" foi criada no Excel para manter a ordenação original sempre que necessário.

O processo continua com a criação de três gráficos diferentes, um para cada um dos canais RGB. Para isso, é necessário reordenar a coluna das "cores" (Figura 2). A partir dos dados organizados é possível criar as tabelas em forma de colunas para cada um dos canais e suas 1282 imagens (Figura 3). É imprescindível que os gráficos tenham exatamente as mesmas dimensões e configurações, pois serão posteriormente sobrepostos.

| SEQUÊNCIA | CORES | VALORES |
|-----------|-------|---------|
| 1 | R | 158 |
| 4 | R | 131 |
| 7 | R | 77 |
| 10 | R | 39 |
| 13 | R | 35 |
| 16 | R | 40 |
| 19 | R | 23 |
| 22 | R | 43 |
| 25 | R | 4 |
| 28 | R | 4 |
| 31 | R | 71 |
| 34 | R | 44 |
| 37 | R | 59 |
| 40 | R | 2 |
| 43 | R | 4 |
| 46 | R | 99 |
| 49 | R | 81 |
| 52 | R | 36 |
| 55 | R | 33 |
| 58 | R | 63 |
| 61 | R | 54 |
| 64 | R | 56 |
| 67 | R | 63 |
| 70 | R | 74 |
| 73 | R | 35 |
| 76 | R | 38 |
| 79 | R | 80 |
| 82 | R | 75 |
| 85 | R | 34 |

Figura 2: Dados dos valores RGB reordenados. A coluna das cores está pintada para facilitar a visualização.

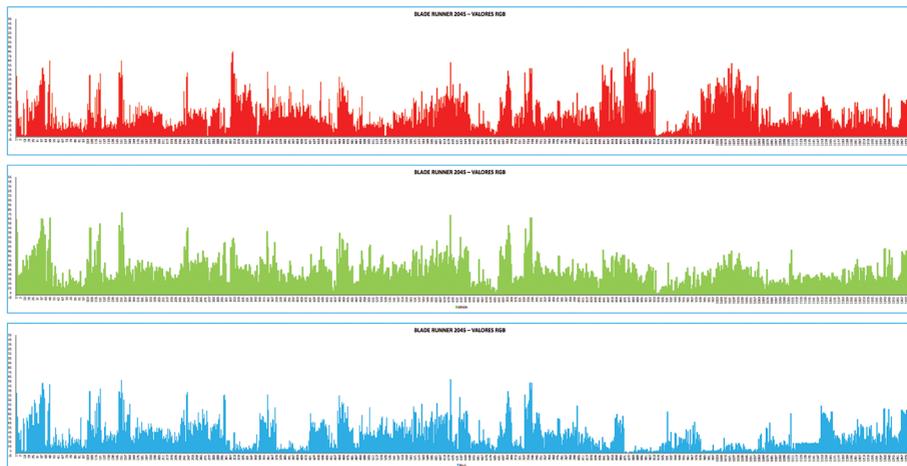


Figura 3: Gráfico de colunas separadas para os canais R, G e B.

Com os dados organizados e separados por canais é possível sobrepô-los e perceber o funcionamento cromático de todo o filme. Para facilitar a leitura, cada um dos três gráficos é cuidadosamente sobreposto no Photoshop. O fundo branco é suprimido de todos os três gráficos, o modo de mistura *Linear Dodge* é utilizado e adiciona-se um fundo preto. O *Linear Dodge* cria uma mistura aditiva das cores; dessa forma, podemos simular, ainda de maneira rudimentar, as cores que mais sobressaem ao longo do filme. Apesar de ser apenas uma aproximação reduzida na sua riqueza de cores, torna a leitura suficientemente

clara para perceber o direcionamento cromático ao longo do filme e sua intenção nos valores RGB (Figura 4). Por fim, no mapa final foram adicionadas algumas imagens capturadas do filme com indicação da sua localização no mapa (Figura 5). Com o objetivo de dar suporte a esse exercício de interpretação cromática, foi também criado um gráfico com os quadros do filme comprimidos em forma de barras (Figura 6). Por ter sido construído a partir dos quadros do filme, esse segundo gráfico apresenta cores reais. Contudo, é impreciso em relação aos seus valores e localização dos quadros no filme.

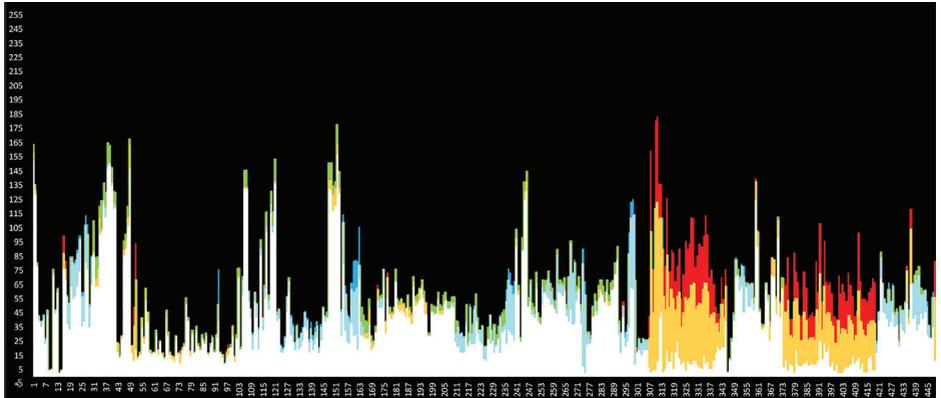


Figura 4: Detalhe dos valores RGB e direcionamento cromático das primeiras 450 imagens capturadas. Os valores padrão na escala RGB (0–255) encontram-se no eixo Y. No eixo X, a identificação das imagens por ordem cronológica

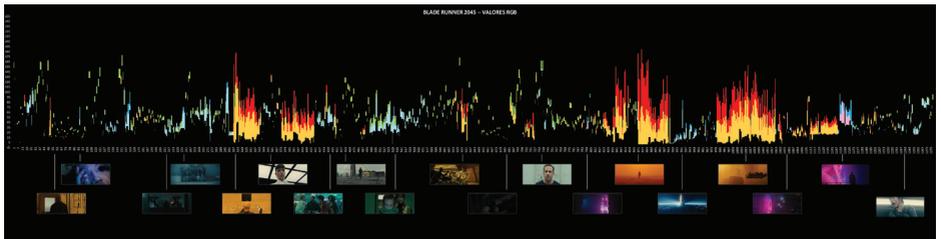


Figura 5: Mapa completo com algumas das imagens capturadas do filme já organizadas. A parte branca foi substituída por um tom escuro para realçar as cores.



Figura 6: 1200 quadros do filme comprimidos e colocados em sequência sob forma de barras.

Análise Quantitativa das Cores.

É perceptível que o filme possui sequências com identidade cromática bem definidas. As cores-chave do filme são, nomeadamente, as que se situam entre os tons amarelos/laranja, azuis, verdes e vermelhos/magentas. O claro e escuro atuam ao longo do filme como modeladores das matizes cromáticas, já mencionadas. Há momentos narrativos que o branco poderia estar presente pela sua essência física, como, por exemplo, na neve que amplamente cobre o chão na entrada do laboratório Stelline. Contudo, a paleta cromática locomove-se para os tons esverdeados para manter uma coerência narrativa. Não presenciamos o branco ou cinzento nesse momento como também não os presenciamos no início do filme em que K chega à fazenda de Sapper. Essa deslocação cromática estabelece um distanciamento do realismo para se colocar no âmbito do simbolismo narrativo através das cores.

O mapa cromático do filme possibilita uma análise na presença das cores em seu aspecto lato. Noutras palavras, temos acesso aos tons com presença dominante no plano. Isso impossibilita uma análise cromática através de detalhes cênicos de dimensão reduzida no enquadramento. O que é mais proeminente no filme e revelado no mapa cromático são as sequências cromáticas de tons amarelos que surgem de maneira intermitente, mas pujante, ao longo do filme. Essa tonalidade é dominante em cenas relacionadas direta ou indiretamente com a Wallace Corporation ou a Tyrell Corporation (representada por Deckard, produto da Tyrell). Uma análise mais detalhada da função semântica da tonalidade amarela no filme poderá revelar que se trata de uma metáfora visual para a descoberta e o conhecimento de K principalmente. No mapa ela se torna dominante quando K se dirige à Wallace Corporation para obter informações sobre Rachael, quando Wallace assume sua falha ao criar uma replicante capaz de gerar vida, quando Luv está a ajudar K com um ataque de mísseis a partir da Wallace Corporation, quando a Dr. Ana Stelline está a recriar uma cena de aniversário (ela trabalha para Wallace), quando K visita Dr. Badge para obter informações sobre a origem do cavalo de madeira, quando ele chega ao paradeiro onde se encontra Deckard; e quando Deckard está sob custódia de Wallace para ser interrogado. Esses são momentos chave que representam a procura por algo, o descobrimento, o auto-conhecimento. Os tons amarelos se fazem presentes de maneira mais subtil ao longo do filme sendo indícios desse arranjo semântico, mas não influenciam significativamente o mapa cromático por não ser a cor dominante nessas cenas. Os tons amarelos invadem copiosamente os planos nesses momentos, tornando-se pontos inequívocos do uso das cores em momentos significativos da relação que o espectador tem com o desenvolvimento da história.

As outras três tonalidades que participam ativamente na composição narrativa do filme e que são reveladas no mapa cromático são os verdes, azuis e magentas. O azul tem uma participação manifesta na criação de

um uso semântico coerente para as cores na história. É uma cor que se mostra ligada às máquinas e tecnologia. Para Paterson (2003, 57), o azul é uma cor melancólica, símbolo da devoção e uma das três cores primárias aditivas. O mapa cromático mostra as partes em que o azul está em grande evidência. Por ser numeroso e disperso, apontaremos apenas alguns momentos-chave do uso acentuado dessa cor. Nos momentos iniciais do filme, enquanto K sobrevoa os arredores de Los Angeles, é apresentado os imensos painéis solares e uma área rural de uma sociedade que é domesticada pela tecnologia. O tom de cor dominante nesse momento é o azul. Em diversas cenas, Los Angeles é caracterizada por tons azuis, assim como os ecrãs ao longo do filme. No que diz respeito a ecrãs, podemos perceber que a ossada de Rachel é visualizada através de um ecrã com cor azul viva. Inclusive, quando Deckard chega à Wallace Corporation para coletar mais informações sobre Rachael, os tons amarelos do local contrastam fortemente com o azul intenso do ecrã (Figura 7). É encontro de dois universos cromáticos com funções bem definidas no filme.



Figura 7: Cabelo de Rachel visto através do ecrã na Wallace Corporation.

Ainda sobre o azul, há a cena da luta entre Deckard e K no casino. O espetáculo enquanto há o confronto entre os dois é apresentado por holografia e a luz é azulada, dominando boa parte do enquadramento em vários planos dessa cena. Essa dominância é visível no mapa cromático (Figura 8).

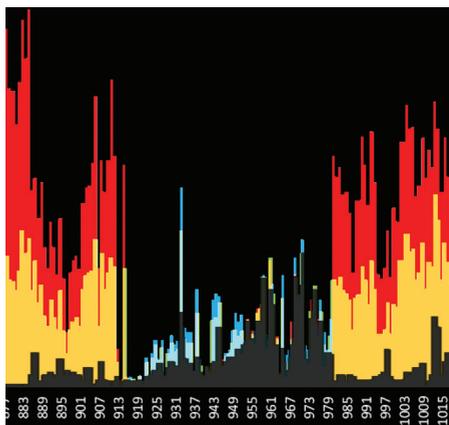


Figura 8: Detalhe do mapa cromático no qual vemos a dominância dos tons azuis entre dois momentos de tons amarelados.

Uma das personagens centrais na história é Joy, Companheira de K, ela é um produto da Wallace Corporation que se materializa visualmente também por holografia. Joy surge pela primeira vez com uma saia azul e um avental rosa. E, logo a seguir quando K usa o emanador pela primeira vez, Joy materializa-se com um vestido azul. Na sua primeira interação com o mundo exterior ao apartamento em que estava confinada, há uma atmosfera cênica tomada por tons azulados. Nesse momento os tons verdes são introduzidos com maior protagonismo no plano. É a tonalidade da natureza, da humanidade que alguns dos seres não humanos carregam consigo. Essa cor é primordialmente atribuída a K, mas os tons amarelos e verdes são aplicados em Joy para exprimir o estado de espírito de K (Por exemplo, Joy usa um casaco amarelo no momento em que K descobre sobre o ADN duplicado). É possível observar no mapa cromático a interação entre azul e verde durante a cena em que Joy sai pela primeira vez do apartamento entre os quadros 211 e 235, aproximadamente (Figura 9).

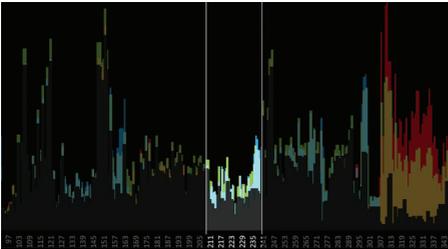


Figura 9: Identidade cromática da cena em que Joy experimenta o mundo exterior.

A utilização dos tons verdes, sugere ligação com a natureza. Essa é uma relação construída internamente ao longo do filme. É um indício que há sentimentos humanos nessas máquinas. “Mais Humano que o humano” segundo o lema da Tyrell Corporation sobre os replicantes no *Blade Runner* original (1982). Das cores mais utilizadas no filme, o verde é a que possui uma maior coerência semântica em nível multicultural. O verde é a cor da natureza, por excelência. Neste sentido, é válido a atribuição dessa tonalidade para sublinhar a humanidade que há nesses seres não orgânicos. Uma dessas cenas é a pesquisa de K acerca de ADN de pessoas nascidas em 10 de junho de 2021. Nesse momento a sala está saturada de tons verdes. No mapa cromático essa sequência está representado entre os quadros 498 e 535 aproximadamente (Figura 10). O ADN é o elemento básico para distinguir os humanos de qualquer outra forma de vida, mais ainda de um replicante. K poderia ser humano e nessa cena essa questão é colocada de forma incisiva, quase como que uma afirmação. Os outros tons presentes nessa cena são os azuis e amarelos (que não aparecem no mapa, mas estão na roupa de Joy). A utilização cromática e a semântica a si atribuída indica que nesse momento há a utilização das máquinas (azuis) para a busca, ou descoberta, da identidade (amarelo) humana (verde) de um ser não orgânico.

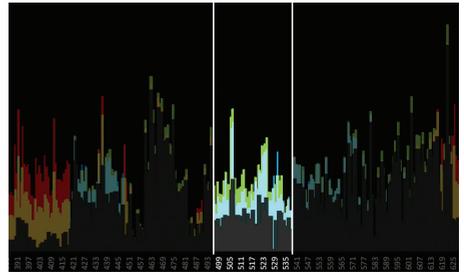


Figura 10: Identidade cromática da cena em que Joy experimenta o mundo exterior.

Conclusão

É insuspeito o protagonismo que as cores possuem em *Blade Runner: 2049*. É uma camada narrativa paralela que intensifica a narrativa central. Com a construção de um mapa cromático é possível perceber as cores mais comuns e buscar momentos de relevância cromática para a análise narrativa. Mais do que um significado externo, em *Blade Runner 2049*, as cores ganham valores narrativos através de uma lógica interna. Cria-se assim uma independência cultural pré-concebida com a diversidade de audiências que assistirão ao filme. É uma obra com um simbolismo cromático tão intenso que em alguns momentos corre o risco de ser demasiado óbvio. Contudo, a um espectador desprezioso, as cores irão acrescentar drama à obra e a decodificação desse artifício para a compreensão narrativa do filme é desnecessária.

A união do mapa cromático com os quadros em forma de barra se mostrou uma ferramenta útil e segura para avaliação cromática do filme. A falha nos detalhes visuais na representação precisa das cores, que pode ser vista nos quadros em barra, é compensada pela objetividade de informação que o mapa cromático apresenta.

A análise das cores através do método aqui apresentado é válida, mas incompleta. É um meio de identificar e obter informações globais sobre momentos cromáticos de relevância no filme, contudo não permite uma análise ao pormenor da construção cênica do filme. Há momentos em que objetos, roupas e demais peças que compõe os planos utilizam as cores de forma mais discreta. Para esse tipo de análise, será necessário outro artigo voltado especificamente para esse olhar detalhista.

Notas Finais

¹ Uma vez rebelados, os Nexus 6 são perseguidos por estes policiais com ordem para matar. Todavia, a sociedade humana encara os “replicantes” em geral como “skinjobs” (trabalhos de pele, engenharia). Em vários setores da sociedade há blade runners a operar, incluindo na caça aos Nexus 6. A empresa que cria os Nexus 6, a Tyrell Corporation havia introduzido implantes de memória nestes seres ativados, que não nascem, para podê-los controlar melhor. Eles não tinham infância, mas conheciam a morte rapidamente, depois do seu uso como escravos nas colônias espaciais.

² Mais perto do final, Deckard é seduzido por um replicante novo de Rachel na Wallace Corporation. Recusa-a. Neste espaço zen, Wallace fala de "um anjo nascido de novo"; com o mesmo corte de cabelo e roupa neo-vitorianos. No fim, K segue Luv, a replicante vilã que leva dois "spinnners" (aero-carros) a protegê-la a si e a Deckard. K abate dois deles. A história acaba com uma luta entre Luv e K. Deckard é salvo por K, ficamos sem saber se ele viverá no próximo capítulo desta história. Mas Deckard vai ter com a filha real de uma Nexus 6, a sua filha

³ *Blade Runner: 2049* continua a ser uma sociedade de informação. Mas novamente, é verdade que há material pré-apagão, mais os registos do presente de *Blade Runner: 2049*, já pós-apagão. O filme tem uma obsessão com as mãos das personagens e com os olhos. Afinal, uma sociedade em que não se sabe quem é máquina ou quem é normal, é pelas mãos e pelos olhos que se averiguam as matrículas. K antes de matar o primeiro Nexus 8 regista a sua córnea.

⁴ Há locais desolados que albergam quintas de produção de proteínas. Há replicantes nestes trabalhos. No mundo cinzento de *Blade Runner: 2049*, apenas alguns pontos de cor atribuem vida à debilidade dos cenários des-naturalizados. A catástrofe ambiental é muito evidente. É a cor que faz realçar o que o realizador entende ser o mais relevante

⁵ É como se *Blade Runner: 2049* não fosse um retrato do futuro, mas antes disso, uma seqüela daquele futuro que o mundo conheceu, embora renitente, em 1982. A cidade é um "sprawl", cidade sem fim, escura, demasiado ocupada de pessoas, com clima bizarro, sem luz, onde favelas são seguidas de apartamentos que destoam da verticalidade dos edifícios das corporações. Não existem estradas. Tudo voa. Só algumas máquinas circulam terrestremente.

⁶ Sempre que K está em missão, quando regressa a LAPD é forçado a cumprir uma nova versão do teste Voight-Kampff (presente no primeiro filme, e inspirado no teste Turing), este teste chama-se "Post-Traumatic Baseline Test" ("Teste Primário Pós-Traumático"). Aqui K é obrigado a repetir palavras como "células", "em cadeia interligadas", "células". Novamente é uma interface ótica e um sistema de vigilância que o controlam.

⁷ Os cinzas e brancos estão sempre contaminados por tons esverdeados, azulados ou eventualmente amarelados. Essa interferência cromática é proeminente e coerente com a narrativa proposta ao filme.

⁸ É importante ter as imagens capturadas e salvas em PNG ao longo de todo o processo, pois a compressão do JPG poderia criar variações de cores devido os artefatos criados no momento da compressão. ImageJ é um processador de imagem *open source* utilizado para análise de imagens científicas, popular nas áreas da biologia e astronomia. Pode ser obtido em <https://imagej.net>. Acesso em Março de 2018.

Bibliografia

Bolton, C. et al. (Ed.) (2007). Robot ghosts and wired dreams - japanese science fiction from origins to anime. Minneapolis, MN, US: University of Minnesota Press.

Boym, S. (2001). The future of nostalgia. New York, NY, US: Basic Books

Bukatman, S. (1993). Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction. London, UK: Duke University Press.

Dick, P. K. (s.d.). Blade runner - perigo eminente ["sonham os andróides com carneiros eléctricos?" (1968)]. 2nd Edition. Mem-Martins, Portugal: Europa-América. A

Dick, P. K. (1968). Do androids dream of electric sheep?. London, UK: Grafton.

Eco, U. (1989). Sobre os espelhos e outros ensaios [1985]. Lisbon, Portugal: Difel.

Gibson, W. (2003). Pattern recognition. New York, NY, US: G. P. Putnam's Sons.

Gibson, W. (1995). Neuromancer (1984). London, UK: Voyager/Harper Collins.

Gibson, W. (1998). I doru. Lisbon, Portugal: Gradiva.

Hanssen, E. (2006). Early discourses on colour and cinema: origins, functions, meanings. Stockholm, SE: Stockholms Universitet.

Hoepker, K. (2011). No maps for these territories: cities, spaces and archaeologies of the future in william gibson. Amsterdam, Netherlands / New York, NY, US: Editions Rodopi, BV.

Misek, R. (2010). Chromatic cinema: a history of screen color. Chichester, UK: Wiley-Blackwell.

Paterson, I. (2003). A dictionary of color. London, UK: Thorogood Publishing Ltd.

Polak, F. (1973). The image of the future, Trans. Elise Boulding. New York, NY, US: Elsevier Publishing Company.

Videografia

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

Blade Runner: 2049 (Dennis Villeneuve, 2017)