

## Memória em obra: um ensaio sobre Blade Runner 2049

### *Memory at work: an essay on Blade Runner 2049*

#### Resumo

Tomando como ponto de partida a relação entre o tratamento da memória em *Blade Runner 2049* e a dupla matriz do realismo na literatura ocidental proposta por Eric Auerbach no primeiro capítulo de seu livro *Mimesis*, este ensaio busca analisar o sentido político do filme para além dos termos ditados pela lógica da representação. Para tanto, é abordada tanto a relação entre memória e subjetividade que o filme elabora, como também a propriedade de tratá-lo como uma obra de arte, e não como um mero produto cultural. O argumento é desenvolvido com especial atenção para a relação do protagonista K com a paisagem filmica que o cerca, e também com dispositivos narrativos voltados ou bem para a sustentação de sua identidade, ou então para sua desintegração.

**Palavras-chave:** Ficção-científica; Realismo; Identidade; Obra de arte.

#### Abstract

This essay takes as its starting point the relationship between the treatment of memory in *Blade Runner 2049* and what Eric Auerbach famously proposed as the double origin of realism in Western literature, in the first chapter of his book *Mimesis*, in order to address the political meaning of the film in terms that exceed the logic of representation. It discusses the articulation between memory and subjectivity that film elaborates as well as the very possibility of treating the film as an artwork, and not merely as a cultural commodity. The argument also draws on the relationship between the protagonist K and both the filmic landscape that surrounds him and narrative devices that either sustain or erode the stability of his identity.

**Keywords:** Science fiction; Realism; Identity; Artwork.

---

\* Professor do Departamento de História da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio); E-mail: sbmartins@gmail.com.

## Sem alma

Em *Blade Runner 2049*, a memória é o pivô de tudo. Já era assim no primeiro, e é disso que mais nos lembramos, dos momentos perdidos como lágrimas na chuva ao pequeno origami de unicórnio que põe em dúvida a humanidade de Deckard. Para o bem e para o mal, as memórias são o estofado da subjetividade humana, tanto que seus implantes têm por função emulá-la nos replicantes. É esta a calibragem que os *blade runners* testam, em 2019, e pela qual são testados, em 2049. De tão importantes que são, torna-se ilegal implantar memórias reais: vive-se como num apartheid mnemônico, no qual saber da artificialidade de suas lembranças é saber seu lugar na ordem social.

O que confere autenticidade a uma memória não é seu grau de definição e detalhamento, explica a fabricante de memórias Ana Stelline ao *blade runner* e replicante K, acrescentando que memórias reais são confusas e fragmentárias. A teoria de Stelline pode soar desprezível, mas suas coordenadas articulam diretamente memória e história. Não é por menos que seus termos coincidem com aquilo que o filólogo alemão Erich Auerbach situa como a dupla matriz do realismo na literatura ocidental. Relembremos as linhas gerais de seu conhecido argumento: de um lado, a épica de Homero, narrada num permanente primeiro plano em que coisas, pessoas e eventos são igualmente descritos em vívido pormenor, e sempre no tempo presente; do outro, o Velho Testamento, “de variedade confusa e contraditória,” no qual a opacidade do desígnio divino enseja uma forma narrativa pobre do ponto de vista descritivo, mas preñe de segundos planos e distensões.<sup>1</sup> Nada importa no presente bíblico que não aquilo que o remete à temporalidade esgarçada de um plano que seus atores não podem compreender, mas em cuja promessa não deixam de confiar; é em meio a tal descompasso que emerge a dimensão da história. Igualmente confusa e contraditória, a variedade da memória passa ao largo da continuidade em seu sentido cinematográfico, isto é, da verossimilhança lógica e detalhista que encadeia cenas distintas. Suas sobreposições, condensações e deslizamentos podem até se apresentarem suturadas, mas segundo um princípio que permanece opaco ao sujeito e em cujas linhas tortas se expressa o seu desejo – “nós rememoramos com nossos sentimentos”, diz ainda Ana Stelline. É nesse desejo – e não tanto na verossimilhança – que se

---

1 Auerbach, E. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 1971, p. 17

fia a consistência da realidade; é a partir de sua história de traumas e enlaces afetivos que o sujeito se torna capaz de conferir consistência e sentido aos objetos com os quais se depara, sejam eles físicos ou psíquicos.

Se o mundo do sujeito se constitui na dialética entre experiência e rememoração, é então por isso, e não por uma questão de originalidade ou exclusividade, que implantar memórias reais é ilegal. A “erradicação das sombras, da obscuridade e das temporalidades alternativas” torna administrável o mundo de *Blade Runner 2049*; memórias reais, imantadas por uma temporalidade histórica indócil a tal uniformidade ideológica, colocam em risco a estabilidade dos produtos da corporação Wallace e, por conseguinte, da ordem social por ela perpetrada.<sup>2</sup> É justamente por conta de uma memória real, ilegalmente implantada, que K desvia-se de sua finalidade, da conformidade ao mero semblante de subjetividade – “você está se saindo bem sem alma,” diz-lhe a chefe de polícia Joshi, sem se dar conta de sua própria clarividência – e, enfim, da calibragem incessantemente checada após cada dia de trabalho.<sup>3</sup> K sente então a gravidade de sua história pessoal e vê-se confrontado com o indesejável fardo de ser herói, isto é, de assumir-se sujeito da (sua) história.

Como um bom policial de *film noir*, K é um personagem contido e de poucas palavras. Mas aqui, como de resto, a aparente adesão à convenção é uma cortina de fumaça, pois o que realmente dita os passos do *blade runner* é a hesitação frente ao desejo que sua memória não lhe permite ignorar. Daí que ele passe boa parte das quase três horas do filme vagando por paisagens de impressionante força plástica, sem, no entanto, parecer habitá-las, como se estas fossem projeções externas das memórias artificiais às quais ele também já não consegue aderir. A alienação de K perante seu mundo, distinta daquela do outsider convicto, confere textura fílmica ao seu heroísmo relutante. O filme é cadenciado pelos enquadramentos sucessivos do *blade runner* numa paisagem após outra, mas o fio que as encadeia não é simplesmente o da perspectiva subjetiva do detetive investigativo. Por vezes, sentimo-nos como que apresentados a um prospecto visual do mundo de 2049, com K servindo de mera referência de escala humana – ou melhor, da falta de escala característica de um sublime distópico. Ao relatar para Joshi que o problema

---

2 Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London and New York: Verso, 2013, p. 19. O diagnóstico de Crary diz respeito, na verdade, à nossa própria sociedade 24/7 – isto é, ao imperativo da conectividade que nos assola 24 horas por dia e 7 dias por semana. Em seu artigo neste dossiê, Ed Krčma contrapõe a prática do desenho a este mesmo diagnóstico.

3 A tirada retrata a relação de K com o mundo – sua ausência de alma – como imediata. Como veremos, é de fato nesta situação que K se descobrirá ao final do filme, mas agora de forma mediada.

fora eliminado – que a criança miraculosamente nascida de uma replicante morrera sem conhecimento de sua singularidade –, K dá voz à própria relutância em assumir seu protagonismo, idealizada no retorno à paz ignorante e sabedora de seu lugar. Talvez não se trate, afinal, de uma mentira inventada para salvar sua pele, e sim de uma meia verdade que o *blade runner* conta para si próprio, ou melhor, da verbalização de um *wishful thinking*. Só que o giro do parafuso dialético não volta atrás: ao renegar sua origem uterina, K paradoxalmente anseia por um retorno ao útero, isto é, por remendar a cisão subjetiva que sua memória lhe impõe e que lhe marca como humano.

Resta então a compensação. É aí que entra em cena a excepcional figura de Joi, a namorada hologramática fabricada pela corporação Wallace. Joi é uma personagem-armadilha construída como um convite à nossa empatia e para colocar-nos no trilho de outra convenção que se quer descarrilhar. Ela habita o apartamento de K – no *film noir*, o refúgio idiossincrático do detetive contra a corrupção que o cerca. Aqui, no entanto, as coisas se invertem: o apartamento é o santuário no qual K busca reconciliar-se com a falsidade do mundo. Trata-se inclusive do único lugar onde ele se sente confortável para compartilhar a dúvida de seu íntimo, e apenas com Joi, que observa quando o *blade runner* sonega a Joshi o detalhe da data talhada no cavalo de sua memória ao mesmo tempo em que se esquivava de seu flerte. Se Joi apresenta crescente independência e desenvoltura no decorrer do filme – *Her*, de Spike Jonze, talvez seja o molde mais evidente de sua armadilha, ou talvez *A.I.* –, é para lançar sobre K este mesmo imperativo; daí que ela não cesse de repetir como ele é único e especial.

Ocorre que Joi é uma máquina narcísica. Como diz sua propaganda, ela existe para dizer o que se quer ouvir. Sua personalidade nada mais é que um produto da extrema customização, única e exclusivamente dedicado a afagar o ego de seu usuário. Joi ganha ares subversivos, verdade; ela chega ao ponto de arriscar a si própria em nome do segredo de K, de tornar-se precíval “como uma garota de verdade.” Mas este é apenas mais um índice do aperfeiçoamento de seu simulacro, da crescente elasticidade com a qual ela se adequa ao molde imaginário de seu cliente (Luv, a replicante braço-direito de Wallace, também não mente, portanto, ao desejar que K tenha estado “satisfeito com seu produto”). Quando K já não consegue mais operar como replicante e *blade runner* – quando suas memórias reais fazem-no desviar de sua calibragem –, Joi prontamente o rebatiza de Joe, nome a um só tempo banal e singular (“você deve ser muito especial para terem lhe dado um nome”, dissera K a Luv). Joe, nome de Zé Ninguém, é talhado à perfeição para o estereótipo do herói cujo destino se revela mais especial do que sua condição

ordinária o fazia supor. Já Joi é o avatar de uma instância pós-disciplinar análoga, por exemplo, à das redes sociais: mais eficaz que a imposição de uma conformidade castradora é a instalação de um circuito autorreferencial e capilarizado, capaz de aprisionar cada um em seu próprio narcisismo. Um circuito repleto de aparentes singularidades, de lobos solitários cuja convicção de si é também contenção em si.

Em seu livro recente, o filósofo Vladimir Safatle argumenta que a experiência do desamparo é condição *sine qua non* para a emergência de sujeitos políticos contemporâneos – “*toda ação política é inicialmente uma ação de desabamento*”.<sup>4</sup> Pois é justamente a súbita experiência do desamparo – aberta pela destruição de Joi por Luv – que permite a K assumir-se como um sujeito político e histórico, isto é, tomar responsabilidade por (e dar forma a) um desejo que até então lhe parecia externo e contingente feito um sumo infortúnio do destino. Quando K se dá conta de que não é ele, afinal, o filho nascido de Rachael e Deckard, seu visível sofrimento interior não corresponde simplesmente à decepção, mas sobretudo à dura tomada de consciência desse seu desejo precisamente no momento em que seu objeto se revela perdido. O replicante encontra-se, ainda na definição de Safatle, “sem ajuda, sem recursos diante de um acontecimento que não é a atualização de meus possíveis.”<sup>5</sup> Até então, K vinha vagando entre a hesitação em assumir seu heroísmo e o gozo narcísico de sua relação com Joi, mas ambos eram faces da mesma moeda: o que tornava este gozo possível era a crença numa singularidade que ele continuamente hesitava em levar às últimas consequências. Com a revelação, é como se o unicórnio de Deckard, cintilante em seu sonho e prateado no origami de Gaff, desse lugar ao cavalo rudemente entalhado da memória de K: da singularidade mítica do herói, passa-se ao registro do comum, de um igual em meio a uma comunidade cuja política é guiada por uma revelação. Alienada de seu véu narcísico, a memória de K transforma-se em visão.

### Mais humano

Um abismo separa os mundos de *Blade Runner* e *Blade Runner 2049*. O Blackout de 2022, evento a um só tempo espetacular e cataclísmico, varre toda a memória digital do passado, vale dizer, a quase totalidade dos registros

---

4 Safatle, V. *O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo*. São Paulo: Cosac Naify, 2015, p. 67, grifo do autor.

5 *Ibid.*, p. 71.

então existentes. São muitos os cortes que o *Blackout* impõe: entre gerações de replicantes, entre as corporações Tyrrell e Wallace – e, novamente, entre o registro histórico que se busca recalcar e um presente administrado via doses cavalares de estímulos narcísicos. O projeto de Niander Wallace é contrarrevolucionário e totalitário: ele não apenas responde ao atentado da geração Nexus 6 contra o banco de dados que alimentava sua perseguição, reiniciando a produção de replicantes e voltando-os contra seus pares mais velhos, como ergue, sobre a terra arrasada da amnésia digital, um mundo que se pretende sem história e sem restos.

Sem restos, no entanto, ele não é, ou do contrário não existiriam nem *blade runners*. Todo passado anterior a 2022 ganha ares de Antiguidade; daí que a investigação de um *blade runner* enverede por métodos arqueológicos, como quando K decifra hieróglifos genéticos ou escava um sítio marcado pela árvore morta, ela própria a ruína de uma natureza devastada. É em torno da crescente importância desses poucos restos, e de seu estatuto, que o filme se desenrola. Serão eles peças de um quebra-cabeças a ser resolvido e assimilado, ou signos perturbadores do retorno do recalçado? Ao recuperar os restos mortais de Rachael, K inadvertidamente dá a largada nessa disputa. “A chave do futuro foi desenterrada” – para Wallace, trata-se da chance de recuperar uma tecnologia perdida e desencadear seu potencial produtivo; para os replicantes, no entanto, trata-se de uma relíquia, prova do “milagre” que Sapper Morton e Freysa testemunharam. Se o *Blackout* propicia a ascensão de Wallace, ele ergue também um entrave à consumação de seu totalitarismo: ao resguardar o bebê nascido de Rachael, permite que o nascimento se converta em milagre, o milagre em evento, o evento em memória, a memória em visão, e a visão no esteio de uma comunidade por vir (esteio não-essencial, registre-se: os replicantes revoltosos se querem “mais humanos que os humanos”, isto é, capazes de recuperar um sentido subjetivo que a própria humanidade, fóbica e encastelada em seu apartheid contra outra espécie, parece incapaz de sustentar – voltarei ao estatuto dessa memória mais adiante).

Vale observar ainda que, nesse contexto, a relação entre mito e razão instrumental não se resume à oposição banal entre dois campos. A figura de Niander Wallace é ela própria recoberta por tintas míticas: feito um místico a um só tempo cego e visionário, ou um faraó enigmático que se pretende divino, Wallace apresenta-se como tudo menos o CEO que de fato é, a ponto de repreender o linguajar técnico de Luv quando esta anuncia um novo modelo: “será que você pode ao menos pronunciar: ‘nasceu uma criança?’” Wallace é a encarnação da ideologia corporativa; sua crença em si próprio, longe de ingênua ou idiossincrática, é peça central em seu eficaz mecanismo de exploração.

Já Luv é a prova dos nove dessa eficácia: é difícil saber se sua lágrima verte por empatia pela replicante recém-nascida que Wallace prepara-se para sacrificar ou porque ela se sente tocada por sua fala mistificante. Em todo caso, a combinação de frieza tecnocrática e brutalidade sádica de Luv é inconcebível fora da relação com seu criador. A desumanidade dela é rigorosamente complementar ao misticismo oco e grandiloquente dele; são como dois extremos polares que, levados às últimas raías, otimizam-se mutuamente.

Segundo certas críticas feitas ao filme, a história de Rachael alçaria a maternidade ao patamar de traço essencial que distingue mulheres de verdade.<sup>6</sup> Não me parece o caso; na verdade, toda a narrativa em torno da reprodução se dá numa clave que torna equivalentes, isso sim, expansão econômica e hubris masculina. Wallace representa uma inflexão peculiar de um recorrente mito corporativo contemporâneo, o do realizador viril. Sua meta é a submissão da reprodução biológica à reprodução econômica e social – só assim poderá realizar sua fantasia onipotente de patriarca de bilhões, de demiurgo criador de anjos. Uma fantasia, repito: fica evidente, no contraponto entre duas das cenas mais fortes do filme – o cego Wallace manuseando o “barro” que envolve sua criação, e Joi recobrindo o corpo da prostituta replicante Mariette para que K possa sentir-se tocando-a e tocado – que é disso que se trata aqui.<sup>7</sup>

O contraponto ao demiurgo masculino é nada menos que uma encarnação feminina de Cristo – o nascimento de Ana remete à visão do “mais humano que o humano”, e não à certificação da humanidade de Rachael. Masculinidade e feminilidade, aliás, são signos que não se determinam pelos invólucros corpóreos que lhes dão vazão. Enquanto Luv perpetra uma agressividade marcadamente masculina em nome de Wallace, K é movido por uma memória feminina: saber que a lembrança do cavalo pertence à infância de Ana dá mais sentido ao fato de que a surra de sua infância lhe foi dada por um grupo de meninos; é nessa marca que a memória carrega da diferença sexual, e não na diferença biológica pura e simples, que se determina o sentido subjetivo da experiência do corpo, transformado pelo implante em experiência política.

---

6 É o caso, por exemplo, de Charlotte Gush, “Why Blade Runner 2049 is a misogynistic mess”, in I-D.vice.com, 9 de outubro de 2017, [https://i-d.vice.com/en\\_uk/article/evpwga/blade-runner-2049-sexist-misogynistic-mess](https://i-d.vice.com/en_uk/article/evpwga/blade-runner-2049-sexist-misogynistic-mess), acessado pela última vez em 20 de outubro de 2017.

7 O contraste entre estas duas cenas é exacerbado tanto pela oposição sugerida entre os sentidos tátil e visual, quanto pelo fato de que a segunda, aos olhos do espectador, é visualmente explorada como uma fantasia de sexo a três.

## Um pouco de si

*Blade Runner* não inventou o *director's cut*, mas certamente o celebrou. Ao rever um punhado de imposições editoriais feitas pelo estúdio em 1982, o relançamento do filme, quase dez anos mais tarde, colocou em relevo o problema da intencionalidade artística. Se as principais intervenções impostas – a narração em off de Deckard, a supressão do sonho do unicórnio e o acréscimo de um final feliz – miravam no gosto e na compreensão de um suposto espectador médio, aferido em testes prévios com pequenos grupos, em que medida tais concessões correspondiam à diluição do sentido imanente da obra em nome da maximização de seu potencial de mercado?

Aos olhos da crítica de veio modernista, tal pergunta pode soar mal colocada. Afinal, não seria *Blade Runner*, com seu DNA hollywoodiano, um produto desde sempre regido pelas fórmulas da indústria cultural, antitéticas por definição à autonomia da arte? Sim e não: assumindo o corte histórico proposto pelo crítico norte-americano Nicholas Brown, é possível recolocar dialeticamente o problema da autonomia. Muito resumidamente, sua tese é de que a quase totalização da circulação cultural pela lógica do mercado no capitalismo tardio corresponde ao esvaziamento das esferas exteriores a esta mesma lógica calcadas em alternativas politicamente críveis, ainda que porventura utópicas. Dito de outra forma, é como se as diversas vanguardas que atacavam a autonomia artística modernista em nome da famosa fusão entre arte e vida – podemos pensar no anarquismo Dada, no flerte Surrealista com o marxismo ou no proclamado antiesteticismo da Nova Objetividade Brasileira, entre outros – o fizessem porque a própria ideia de uma “vida” exterior à sociedade burguesa ainda soava vital o suficiente para amparar imaginários políticos e culturais outros. A contracultura foi provavelmente o canto do cisne desse estado de coisas. O que fazer, no entanto, quando a lógica do mercado passa a colonizar por completo não apenas a sociedade burguesa (cujas contradições, antes convidativas a dedos na ferida como os de um Manet, tornam-se elas próprias cicatrizes cínicas capazes no máximo de sentir cócegas), mas também o seu avesso (como na assimilação do signo revoltoso da juventude *soixante-huitard* pela estética publicitária)? É nesse momento, argumenta Brown, que a autonomia artística troca de sinal e se torna um valor politicamente recuperável, uma vez que implica não mais o distanciamento de alternativas vitais, agora esvaziadas, e sim um índice de resistência à lógica totalizante do mercado.

Evidentemente, o sentido de autonomia resultante de tal giro dialético já não pode mais ser aquele concebido pela crítica modernista. O próprio Brown oferece algumas alternativas; a que nos interessa aqui é a ideia de



estetização de gênero, já incipiente na notória mescla de ficção científica e *film noir* de *Blade Runner*, e politicamente exacerbada, como venho tentando mostrar, em *Blade Runner 2049*.<sup>8</sup> A estetização de gênero diferencia a obra de arte da mercadoria artística tornando-a mais realista que o rei: a obra não apenas adere às convenções que tornam um gênero cultural reconhecível por seu público consumidor, mas as toma com seriedade semelhante à que um pintor modernista tomava o meio da pintura (o exemplo do próprio Brown é a exploração radicalmente heterodoxa das convenções da série policial por David Simmons em *The Wire*). Delegando o problema da aceitação comercial – e portanto da circulação social – às normas do gênero adotado, o artista pode então operar autonomamente no interior do jogo por elas ensejado, sem precisar submeter cada decisão autoral sua ao crivo do mercado.

Voltando ao ponto inicial, é essa autonomia que foi negada a Ridley Scott com a intromissão dos produtores no primeiro *Blade Runner*, e que o lançamento do *director's cut* pôs em evidência, como se o estúdio tivesse se dado conta do exagero de sua própria mão de ferro. Não que este processo tenha sido isento de contradições de segunda ordem: ironicamente, o relançamento do filme embalou a mercantilização do próprio carimbo do *director's cut*, hoje parte dos protocolos regulares de comercialização (como conceber que um *Pearl Harbor: Director's Cut*, por exemplo, seja qualquer coisa além de um giro a mais na manivela da caixa registradora?). É por isso que afirmo ser incipiente a estetização de gênero no primeiro *Blade Runner*. Ademais, se a diferença entre as versões de 1982 e 1991 de certa forma remonta à oposição entre obra de arte e mercadoria artística, *Blade Runner 2049* leva tal estetização de gênero um passo além: mais que reiterar a mescla de gêneros do primeiro filme, o diretor Dennis Villeneuve explora o apelo estético de suas convenções de representação e narração até produzir um ponto de descolamento situado com precisão na convergência destes diferentes registros convencionais.

Por isso, como argumentei anteriormente, é essencial o paralelo entre o alheamento de K perante as paisagens pelas quais ele perambula e seu crescente desajuste com o mundo contínuo das memórias habitualmente implantadas em replicantes. É a coerência que o filme obtém entre as diferentes

---

8 Brown, N. "The Work of Art in the Age of its Real Subsumption Under Capital", in Nonsite.org, 13 de Março de 2012, <http://nonsite.org/editorial/the-work-of-art-in-the-age-of-its-real-subsumption-under-capital>, acessado em 20 de outubro de 2017. Como explica Brown, a estetização de gênero não necessariamente produz uma arte dotada de legibilidade política explícita, o que não invalida o valor política da autonomia conquistada em si. Mas se seu exemplo favorito – a série *The Wire* – produz "um mapeamento classicamente realista do espaço social", meu argumento aqui é que *Blade Runner 2049* produz uma fábula política inteligentemente avessa a clichês.

camadas da linguagem cinematográfica que permite a Villeneuve distanciar-se do clichê de tratar a inversão de enredo como uma variável isolada no interior de uma engenharia das expectativas (a morte ou não do personagem de Leonardo DiCaprio no final de *Titanic*, por exemplo, em nada altera o cálculo estético do filme: trata-se apenas decidir se o clichê que se quer explorar melodramaticamente é o do conto de fadas em que o casal vive feliz para sempre ou aquele do amor romântico, idealizado e impossível). Não que *Blade Runner 2049* seja inteiramente isento de problemas, claro: o didatismo excessivo dos flashbacks está para o novo filme assim como a narração em off para o antigo; não causará espanto, aliás, se estes flashbacks forem igualmente suprimidos num futuro *director's cut*.

Talvez seja o caso então redimir outra fala de Ana Stelling, na qual ela diz que “há um pouco de todo artista em sua obra.” À primeira vista, a afirmação parece inevitavelmente comprometida por um expressionismo banal, mas é possível lê-la também numa chave hegeliana, isto é, como um comentário sobre a exteriorização (*Entäußerung*) do sujeito no objeto produzido por seu trabalho. A exteriorização é a chave da distinção de Brown entre obra de arte e mercadoria artística. No objeto exteriorizado, ao contrário do que ocorre na mercadoria produzida segundo o gosto do freguês, é a intencionalidade normativa inerente ao processo produtivo que dá as cartas do sentido. As cartas do sentido, mas não o sentido das cartas dadas: este último segue aberto àquela interpretação que, diferentemente da projeção ou atribuição arbitrária de sentido, precisa transcrever, em alguma medida, a coerência interna da obra, e é por isso mesmo passível de discussão. Não se trata, portanto, do compartilhamento de um conteúdo psicológico do indivíduo por meio da obra, mas sim da produção de um objeto cuja intencionalidade normativa nele inscrita tem o potencial de formar uma comunidade em torno da tarefa da interpretação. Já a hipótese de que o que vale numa memória implantada é o conteúdo manifesto por ela compartilhado não sobrevive à cena em que este conteúdo é ironizado por Joshi, que toma o tema como apenas um clichê bem construído: “o pequeno K lutando pelo que é seu...”. Memórias reais são confusas e contraditórias, mas a memória de K é um implante construído a partir de uma memória real – é uma obra, portanto. E assim, ao entender que ela nem é um clichê comercial, como o resto dos implantes, e nem pertence à sua biografia, o próprio K passa a ocupar o lugar de receptor dessa obra de arte mnemônica. E fica claro, enfim, que *Blade Runner 2049* situa o sentido político da arte muito mais fundamentalmente na possibilidade de sua constituição autônoma do que em qualquer conteúdo específico a ser comunicado, por mais desejável que este possa ser.

## Referências

- AUERBACH, E. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- BROWN, N. The work of art in the age of its real subsumption under capital. *Nonsite.org*, 13 mar. 2012. Disponível em: < <http://nonsite.org/editorial/the-work-of-art-in-the-age-of-its-real-subsumption-under-capital> >. Acessado em 20 out. 2017.
- CRARY, J. *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London and New York: Verso, 2013.
- GUSH, C. Why Blade Runner 2049 is a misogynistic mess. *I-D.vice.com*, 9 out. 2017. Disponível em:< [https://i-d.vice.com/en\\_uk/article/evpwga/blade-runner-2049-sexist-misogynistic-mess](https://i-d.vice.com/en_uk/article/evpwga/blade-runner-2049-sexist-misogynistic-mess) >. Acessado em: 20 out. 2017.
- SAFATLE, V. *O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.