

A cidade-cinema pós-moderna: uma análise das distopias futuristas da segunda metade do século XX

José D'Assunção Barros *

Resumo

Neste artigo, definiremos como "Cidades-Cinema", para efeito de sistematização do vocabulário utilizado, as cidades idealizadas pelo Cinema a partir de produções fílmicas específicas. A ênfase de análise do artigo recai sobre as cidades imaginárias produzidas pelas distopias futuristas encaminhadas pelo Cinema, examinando elementos de sua arquitetura, espacialidade, organização social, e buscando perceber a sua articulação com o roteiro do filme. O objeto de análise mais específico é a Cidade-Cinema Pós-Moderna, para o qual abordaremos filmes como *Blade Runner* e *Quinto Elemento*.

Palavras-chave

Cinema. Cidade. Futuro. Imaginário. Distopia.

Cidade-Cinema Pós-Moderna: Da Los Angeles de *Blade Runner* ao mundo virtual

A Cidade recebeu e tem recebido representações diversas no Cinema e, entre elas, destacam-se as cidades futuristas imaginárias criadas pela ficção científica. Desde *Metrópolis*, de Fritz Lang, um filme que inaugura a representação fílmica de distopias urbanas futuristas, não cessaram de surgir as mais imaginativas cidades imaginárias no Cinema, todas carregadas de críticas relacionadas às sociedades atuais. Devemos desde já lembrar que uma cidade imaginária pode ser tanto uma cidade totalmente inventada pelo cineasta, como é o caso de *Metrópolis*, como também uma

* Doutor em História Social (UFF). Professor-Adjunto da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), e Professor-Colaborador do Programa de Pós-Graduação em História Comparada da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Autor dos livros "O Campo da História" (2004), "O Projeto de Pesquisa em História" (2005), "Cidade e História" (2007), "A Construção Social da Cor" (2009) e "Teoria da História" (2011), todos publicados pela Editora Vozes.

cidade que apresenta referências reais no presente, e que se projeta no futuro imaginário através de uma imaginação distópica.

Embora se tratando de uma produção fílmica produzida muitas décadas após o famoso filme expressionista, uma célebre Cidade-Cinema que traz alguma influência dos ambientes evocados já em na primeira metade do século XX por *Metrópolis* – e que será nosso primeiro objeto de reflexão – é a Los Angeles de 2019, imaginada e retratada em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ¹. Tanto o ambiente dos prédios gigantescos, proporcionadores de vistas aéreas fascinantes e aterradoras, como o ambiente opressivo e algo sinistro do submundo urbano, no qual o “caçador de andróides” vai buscar os replicantes que pretende eliminar, remetem de alguma maneira à *Metrópolis* de Fritz Lang. Mas, com *Blade Runner* já estamos em um outro tempo, e novos medos e anseios parecem conformar a construção desta Cidade-Cinema².



Figura 1 – Los Angeles em 2019, segundo *Blade*

Blade Runner tem sua ação situada em 2019³. A Los Angeles futurista que nos é apresentada em *O Caçador de Andróides* – um filme que intermescla os gêneros da ficção científica e do filme policial – é, tal como a *Metrópolis* de Fritz Lang, uma Los Angeles igualmente fictícia, imaginada pelo romancista de cujo texto foi extraído o enredo e pelo roteirista da película. Contudo, uma análise acurada pode nos mostrar como são projetados nesta Los Angeles imaginária vários dos medos típicos dos americanos ou do homem moderno, de modo geral.

¹ *Blade Runner* foi baseado no livro *Do Androids Dream of Electric Sheep*, de Philip K. Dick (New York: Ballantine Books, 1996) [original: 1968]. Para conferir as posições de Phillip K. Dick acerca da questão da construção de andróides, ver também DICK, Phillip K. «The Android and the Human», in SUTIN, Lawrence (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995, p. 183-210./Sobre Phillip K. Dick, ver PALMER, Christopher. *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern*, Liverpool, Liverpool University Press, 2003.

² Para análises específicas de *Blade Runner*, ver (1) MARDER, Elissa. “Blade Runner’s Moving Still” In *Camera obscura*, n. 27, p. 88-107, 1991; (2) BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*. London: BFI Modern Classics, 1997; (3) CAIN, Christine. *Blade Runner*. Madrid: Anaya, 1998; (4) SAMMON, Paul M. *The making of Blade Runner*. New York: Harper Prism, 1996.

³ *Blade Runner* (1982) traz uma visão apocalíptica ambientada no início do século XXI, época em que uma grande corporação havia desenvolvido um andróide que mais forte e ágil que o ser humano. Estes “replicantes” eram utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas, até que um grupo dos robôs mais evoluídos provoca um motim em uma colônia fora da Terra, e a partir deste incidente os replicantes passam a serem considerados ilegais na Terra. A partir de então, policiais de um esquadrão de elite, conhecidos como *Blade Runner*, são orientados para exterminar qualquer replicante encontrado na Terra. Até que, em 2019, quando cinco replicantes chegam a Terra, um ex-*Blade Runner* é encarregado de caçá-los.

A Los Angeles de *Blade Runner*, com seu submundo formado por estreitas e poluídas ruas que são habitadas por uma população que se reparte em etnias e dialetos, e que se vê contrapontado por prédios de centenas de andares e por uma sofisticada tecnologia, é certamente o espaço imaginário de projeção de alguns dos grandes medos americanos: a poluição, a violência, a escassez alimentar, a opressão tecnológica, a presença de migrantes vindos de outros países, a ameaça da perda de uma identidade propriamente “americana”, a exigüidade e volatilidade do tempo, ou os desastres ecológicos que no filme aparecem sob a forma de uma chuva ácida com a qual têm de conviver os habitantes deste futuro imaginário. Os *replicantes* – andróides criados pelos homens do futuro – expressam com sua revolta os temores dos homens de hoje diante de uma tecnologia que pode sair do controle, da criatura que ameaça o criador – tema que de resto sempre foi caro à ficção científica já clássica.

De igual maneira, na temática de um mundo dominado e controlado por uma mega-corporação, aparecem nos labirintos discursivos de *Blade Runner* os receios diante de um futuro onde a Empresa Capitalista passe a assumir o papel de Estado e a ter plenos poderes sobre a vida e a morte de todos os indivíduos – o que, em última instância, traz à tona o temor diante da possibilidade da perda de liberdade individual. Para além disto, as relações entre os homens e a Memória, na qual se apóiam para a construção de sua identidade individual e que no entanto lhes é tão inconsistente, são trazidas a nu na famosa cena que se refere a uma replicante que não possui sequer a consciência de ser uma replicante (isto é, não-humana), e que se depara com a cruel realidade de que a memória que foi nela implantada não corresponde a nenhuma vivência efetiva⁴. As relações com Deus e a Morte por fim, aparecem na parábola que dá forma ao filme através do enredo no qual os replicantes procuram obstinadamente os seus criadores na esperança de prolongarem a própria vida, e que traz como um dos desfechos a cena da Criatura que termina por assassinar o seu Criador, evocando as intrincadas relações psicológicas que permeiam desde sempre as relações entre o homem e Deus através das realidades religiosas por ele mesmo engendradas.

Outra das mensagens subjacentes ao filme, e que irá permitir a alguns autores como David Harvey (n.1935) classificarem *Blade Runner* como um filme tipicamente pós-moderno, refere-se às angústias do homem contemporâneo diante da “compressão do espaço-tempo”⁵. A aceleração do tempo nos tempos modernos, apressando o ritmo das transformações contemporâneas, e o estreitamento da comunicação e das possibilidades de locomoção, parece trazer uma singularidade a

⁴ No filme *Blade Runner*, os replicantes não possuem memória, visto que já nascem prontos, preparados que são para durarem apenas quatro anos. No caso da replicante mencionada (Rachel), tratava-se ainda de um caso especial: uma replicante que fora programada para pensar que era humana, e que por isso possuía uma memória implantada que acreditava corresponder a vivências efetivas (e que era reforçada por fotografias que ela possuía e que acreditava serem fotos suas de infância). O filme deixa no ar, aliás, a possibilidade de que o próprio Deckard (o caçador de andróides) poderia ser ele mesmo um replicante que acreditava ser humano, tal como a replicante Rachel. Como saber, enfim, se as memórias que possuímos são realmente nossas, correspondentes a experiências efetivas que um dia foram vividas por nós (?) – tal é a reflexão percorrida nas cenas de *Blade Runner* que evocam as relações dos personagens – humanos ou replicantes – com a Memória. A este propósito, cumpre lembrar que Ridley Scott procurou dotar seu filme de uma série de ambigüidades, permitindo que dele surjam diferentes leituras.

⁵ HARVEY, D. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola, 1996, p. 278 [original: 1989].

esta época em que, conforme já dizia Marshall Berman (n.1940), retomando Marx (1818-1883), “tudo o que é sólido desmancha no ar”⁶. É essa extrema instabilidade acompanhada de uma angustiante aceleração do tempo que parece dar sustentação a uma das metáforas mais interessantes do filme. Em *Blade Runner*, os andróides criados artificialmente por uma Mega-Corporação têm apenas quatro anos de vida, e é contra esta exigüidade do tempo que alguns dos replicantes se revoltam. Sua rebelião é uma luta consciente e desesperada contra a exigüidade de um tempo que, para eles, se esvai rapidamente. Eis aqui uma referência à própria angústia de um homem contemporâneo que vê o seu próprio tempo passar muito rápido⁷.

Para além dos singulares replicantes, também são trazidas à cena inquietações já tipicamente americanas através da multiforme massa de figurantes urbanos que transitam no caos citadino. Nas ruas, uma babel de línguas já domina a paisagem sonora, acantonando o inglês e na verdade a própria identidade americana. Entre os migrantes que constituem um dos medos tipicamente americanos transpostos para a Los Angeles de 2019, estão não apenas os latino-americanos, “cucarachas” que desde a fronteira do México tentam entrar clandestinamente nos EUA e que, nas regiões do sul dos Estados Unidos já começam a impor já desde algumas décadas o seu idioma nas ruas de L.A. Aparecem também os chineses, que na Cidade-Cinema apresentada por *Blade Runner* predominam surpreendentemente. A China, com seu gradual e seguro crescimento econômico e com sua enorme população, e particularmente depois que se desativou a Guerra Fria, constitui o grande medo americano em termos de realidades nacionais contemporâneas. Que outra nação pode se contrapor aos Estados Unidos nos tempos contemporâneos? A China é para os EUA o que para os ingleses parece ser a Índia – esta outra misteriosa e “exótica” potência que também cresce economicamente a passos graduais. O predomínio chinês na população do submundo da Los Angeles futurista de *Blade Runner* não é certamente gratuito. De igual maneira, os japoneses se afirmam no imaginário citadino construído no filme, e uma japonesa anuncia Coca-Cola em um grande anúncio luminoso, como que a sugerir “o nível hiperbólico das correntes migratórias e a presença do capital internacional”, para retomar uma feliz observação de Renato Luís Pucci⁸.



⁶ BERMAN, Marshall. *Tudo o que é Sólido Desmancha no Ar – a aventura da Modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986 [original: 1982].

⁷ O tema da aceleração do tempo na contemporaneidade tem sido tratado por autores diversos. Heidegger já se referia a esta questão em 1950 (*Estudos e Conferências*. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 143).

⁸ PUCCI Jr, Renato Luís. “Cinema Pós-Moderno” in MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papyrus, 2006, p. 367.

Figura 2 – Blade Runner vista de edifícios e anúncios luminosos <http://ning.it/gJ2ZrC>

A Los Angeles de *Blade Runner* é também plena de contradições no que se refere aos sentimentos do homem em relação à tecnologia. Aqui conviverão a tecnologia extremamente sofisticada e eficiente com a ineficiência e degradação produzida por esta mesma tecnologia, representada, por exemplo, pelo lixo tecnológico e industrial que se encontra abandonado nas ruas, produto de um mundo que encurta a velocidade de transformação e torna já ineficiente, no momento seguinte, o que antes fora um produto tecnológico eficaz. Os terrores do homem contemporâneo diante do descartável apresentam-se aqui em toda a sua pungência.

Por fim, *Blade Runner* levanta em diversas ocasiões um questionamento típico desta nossa época que entremeia o Real e o Virtual e que, para além disto, ensejou perturbadoras reflexões filosóficas sobre a desconstrução do sujeito, esta desconstrução tão típica da pós-modernidade e que vem abalar fortemente as certezas do homem contemporâneo em relação à sua própria existência objetiva⁹. Para além das incertezas filosóficas acerca do sujeito e de sua identidade, é imprescindível lembrar que os avanços tecnológicos do final do século XX trouxeram dois novos caminhos inquietantes de possibilidades futuras que parecem reforçar e atualizar a rediscussão futura do próprio estatuto do humano. De um lado, as pesquisas biogenéticas e os desenvolvimentos mais aprimorados da robótica passaram a acenar com a possibilidade de criação e recriação do indivíduo humano, respectivamente com os processos de clonagem introduzidos pela engenharia genética e com o aprimoramento da possibilidade de criar máquinas que imitam o humano a um nível jamais imaginado. Neste caso, o Clone e o Andróide (um robô com inteligência artificial) surgem como figuras realmente inquietantes da contemporaneidade pós-moderna¹⁰. De outro lado, o extraordinário desenvolvimento da Informática e das simulações em computador introduziram nesta mesma contemporaneidade a possibilidade de criação de complexas realidades virtuais e, mais ainda, a perturbadora possibilidade de criar 'sujeitos virtuais' que não tenham consciência de sua própria virtualidade.

Tanto a primeira vertente – a das tecnologias do Clone e do Andróide – como a segunda vertente, a dos universos virtuais, permitem que se questione a própria existência do mundo que julgamos real e das identidades que se entrecem em torno deste mundo investido de realidade. A partir das situações inusitadas que a ciência

⁹ Neste sentido, *Blade Runner* prenuncia uma discussão sobre o verdadeiro estatuto da 'realidade' que mais tarde seria a temática de base de outro grande marco do Cinema Americano, o filme *Matrix* (1999), bem como de outros filmes que surgem a partir daí, tal como *Inteligência Artificial* (2001).

¹⁰ Sobre a clonagem humana, ver (1) SANTOS, Rita Maria Paulino dos. *Dos transplantes de órgãos à clonagem : nova forma de experimentação humana rumo à imortalidade?*. Rio de Janeiro: Forense, 2000; (2) ATHAN, Henri (e outros). *Clonagem Humana*. Coimbra: Quarteto. 2001; (3) PEREIRA, Lygia da Veiga. *Clonagem Fatos e Mitos*. São Paulo: Moderna, 2002; e (4) ANJOS, Márcio Fabri dos. "Ética e clonagem humana na questão dos paradigmas" In: PESSINI, Leo, BARCHIFONTAINE, Christian Paul de (orgs.). *Fundamentos da bioética*. São Paulo: Paulus, 1996; e (5) HABERMAS, Jürgen. "Escravidão genética? Fronteiras morais dos progressos da medicina da reprodução" in *A Constelação pós-nacional. Ensaios políticos*. São Paulo: Littera Mundi, 2000./Para um espectro mais amplo abrangendo questões como clonagem, construção de andróides e virtualidade, ver BRETON, Philippe. *À Imagem do Homem: Do Golem às Criaturas Virtuais*. Lisboa: Instituto Piaget, 1997 [original francês: 1995].

passou a colocar para o homem contemporâneo, cada ser humano nos dias de hoje pode se ver tentado a questionar, em alguma medida, a realidade que o envolve e a sua própria realidade. A criação de realidades virtuais permite que se pergunte se esta realidade que parece tão concreta não seria ela mesma virtual e, conforme veremos adiante, abre-se mesmo a possibilidade de imaginarmos um universo de realidades virtuais encaixadas umas nas outras, sem que os sujeitos que as habitam percebam que eles mesmos são virtuais). De outra parte, a criação do Andróide ou do Clone permite pensar a possibilidade de seres que não tenham necessariamente a consciência de que eles mesmos são criações artificiais ou recriações genéticas. A propalada "crise do sujeito", ensaiada no plano filosófico desde a metade do século XX, aprofunda-se a partir do final do milênio em torno de possibilidades tecnológicas bem concretas.

Blade Runner, com seu perturbador mundo habitado por humanos naturais e por andróides criados artificialmente, explora a primeira via: a do questionamento do estatuto da realidade trazido pela possibilidade de criação de clones e andróides. Eis aqui seres bem reais, inseridos diretamente na realidade concreta, mas que foram criados artificialmente ou laboratorialmente¹¹. E que, no caso dos andróides, podem ter ainda memórias virtuais, fictícias, implantadas no cérebro do andróide sem que ele mesmo se dê conta de que suas lembranças não correspondem a situações que um dia foram de fato vividas, como tão bem ilustra o caso da replicante Raquel no filme *Blade Runner*. Esta personagem afeiçoa-se a uma memória que julga ser sua, e tem em seu poder objetos que lhe parecem confirmá-la, tal como fotografias de infância, até que em um momento impactante percebe que ela também é uma replicante criada artificialmente, com o contraponto de uma memória tão cuidadosamente forjada que lhe custa crer que não se trata de uma memória verdadeiramente sua. O próprio Caçador de Andróides – um "ser humano" encarregado de eliminar os replicantes que estão conscientes da sua artificialidade e inconformados com a acentuada transitoriedade que lhes é imposta por uma curta duração de apenas quatro anos – a certo momento parece se questionar se também ele mesmo não seria mais um replicante, sujeito à mesma limitação de tempo e prisioneiro da mesma identidade

¹¹ Na Literatura, o ponto de partida para as idéias sobre a criação de seres artificiais é estabelecido ainda no século XIX pela obra literária *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley (1797-1851), que em 1994 foi vertida para o cinema através de um filme de Kenneth Branagh (n.1960). No século XX, a literatura sobre a criação de seres artificiais através da robótica vai ser extensamente explorada poro Isaac Asimov (1920-1992), grande escritor russo-americano de ficção científica que publica *Eu Robô* (1950) e inúmeras outras obras. Já vimos a incorporação da idéia de criação artificial de um indivíduo pelo cinema com o filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, que também apresenta um robô criado artificialmente e que passa a agir de maneira autônoma. Na segunda metade do século, filmes como *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984) explorariam a temática, mas já tocando em um ponto mais radical, que seria não apenas a criação de um único robô individualmente, mas a própria possibilidade de a humanidade ser um dia substituída ou confrontada por uma "humanidade" de robôs. Aqui é explorada a temática, que seria freqüente nos filmes de ficção, da rebelião das máquinas. A temática do computador ou da máquina que assume o comando já começa a ser explorada em 1969 com o computador Hall-9000, de *2001: uma Odisséia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1969) e com os supercomputadores Colossus e Guardian, de *Colossus: the Forbin Project* (Joseph Sargent, 1970), que tendo sido produzidos respectivamente nos Estados Unidos e na Rússia resolvem assumir o comando por acreditarem que poderão comandar o planeta melhor que os líderes humanos. Com *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) surge também a temática da mescla entre o homem e a máquina, e trazendo à cena o conflito entre a mente humana e a programação robótica.

forjada artificialmente. As dúvidas entre as fronteiras de realidade e da virtualidade também o assaltam, como de resto pode ocorrer com o homem contemporâneo que se dá conta de que, em um mundo no qual a clonagem e a virtualidade são possíveis, ele mesmo pode se perceber um dia virtual ou pura construção artificiosa. Desta forma, a Cidade-Cinema proposta por *Blade Runner*, para além de ser uma cidade imaginária de bases futuristas na sua arquitetura e nível tecnológico, é também uma cidade que questiona a todo instante o próprio estatuto das identidades e do sujeito humano.



Figura 3 – Blade Runner. Vista aérea da cidade de Los Angeles, disponível em <http://ning.it/gYRf2Z>

É, aliás, esta mesma senda da discussão sobre a identidade humana através dos problemas trazidos pela clonagem e pela inteligência artificial o que Steven Spielberg (n.1946) traria com *Inteligência Artificial*, um filme de 2001 que retoma e homenageia um projeto não concretizado pelo cineasta Stanley Kubrick (1928-1999)¹². Aqui, o protagonista é David, um menino-andróide que fora criado por cientistas de um mundo futuro repleto de cidades inundadas por catástrofes naturais provocadas pelo efeito estufa, incluindo Nova York, que a esta altura é chamada de Man-Hatan. Reaparece aqui o ambiente futurista das cidades-cinema que se tornam envoltórios de alta tecnologia. Neste mundo partilhado por humanos e andróides, ainda não havia sido criado um robô que possuísse a capacidade de desenvolver sentimentos, o que irá ocorrer precisamente com o pequeno robô David, que é enviado para adoção por um casal que estava prestes a perder seu filho e que, quando este milagrosamente se recupera, vê-se diante do dilema de abandonar o andróide David em uma floresta (pois em caso contrário o robô teria de ser devolvido à fábrica para ser destruído pela indústria da reciclagem). O menino-robô irá iniciar, então, uma verdadeira jornada

¹² *Inteligência Artificial* (2001), de alguma maneira, começou a ser idealizado cerca de 20 anos antes de sua produção efetiva, quando o cineasta Stanley Kubrick mostrou a Steven Spielberg um argumento que fora baseado em um conto de ficção científica intitulado "Super-Toys Last All Summer Long", de autoria de Brian Aldiss (n.1925). Contudo, a tecnologia da época ainda não permitia a realização concreta do projeto. Diga-se de passagem, Stanley Kubrick, à época em que idealizou o argumento do filme, tinha em mente a utilização de um robô de verdade para o papel. Outra curiosidade é o fato de o filme ter sido estreado em 2001, o que constitui mais um aspecto da homenagem de Spielberg a Kubrick, já que a obra-prima deste último cineasta foi o filme *2001: Uma Odisséia no Espaço*, produzido em 1968. Nesta obra, aliás, já é colocado em cena um supercomputador chamado Hall-9000 que começa aparentemente a agir de forma autônoma, e que a certa altura entra em pane tornando-se enlouquecido./com relação ao conto original de Brian Aldiss, intitulado "Super-Toys Last All Summer Long", pode ser consultado em <http://ning.it/f1xpvc>

para se tornar humano, na verdade para construir a sua identidade, tornando-se uma espécie de Pinóquio Cibernético. Seus companheiros de viagem serão Teddy, um ursinho robô, e o gigolô Joe, um andróide-amante que está sendo perseguido pela polícia por um crime que não cometeu¹³.



Figura 4 – Inteligência Artificial. David, Joe e o Ursinho Teddy. Disponível em <http://ning.it/dGMq5X>

Muitas aventuras aguardam os dois robôs, entre as quais o enfrentamento da ameaça de serem destruídos em um evento chamado “Feira de Carne”, que se destina precisamente a eliminar robôs em meio a um espetáculo público¹⁴, ou ainda o trágico momento em que David irá encontrar outro robô igual a ele mesmo em todos os detalhes físicos, pois o menino-robô àquela altura já tinha se tornado modelo para uma produção em série de autômatos de novo tipo. Este momento é particularmente tocante no que se refere à crise de identidade tão bem consubstanciada pelo enredo de *Inteligência Artificial*, e o pequeno David termina por destruir a sua cópia. O filme, aliás, entretém-se, entre outros aspectos, em torno dos conflitos de identidade produzidos pelo fato de que o pequeno robô David, a certa altura da trama, passa a se saber artificial, mas continua a se sentir bem real, e na verdade compreende-se como singular e único¹⁵. Depois de muitas reviravoltas, o filme irá se encerrar em um futuro no qual a humanidade terá desaparecido para dar lugar a um mundo inteiramente povoado por robôs extremamente evoluídos e já dotados de sensibilização, de modo que estes se compadecem da situação de David e se empenham em criar para ele uma

¹³ O trailer de *Inteligência Artificial* pode ser encontrado em: <http://ning.it/hSuRFO>

¹⁴ *Inteligência Artificial*. Parte 4. Cenas da perseguição e da “Feira da Carne”. <http://ning.it/gemEE1>. A idéia do grande espetáculo público de morte e destruição já fora desenvolvida no filme *Logan’s Run*, que traz uma cidade-cinema que discutiremos mais adiante. Mas ali o “Carrossel”, o grande evento de destruição, dirige-se contra os seres humanos que ultrapassaram determinada faixa etária. Aqui teremos, em *Inteligência Artificial*, uma espécie de citação desta distopia anterior na História do Cinema.

¹⁵ Ver, a este respeito, a parte 7 do filme, que principia com um diálogo em torno dos sentimentos de David em torno de sua humanidade e terminará com a cena acima referida, na qual David irá se confrontar com um robô pertencente à série de autômatos inspirada no seu próprio modelo. Cena disponível em <http://ning.it/f1AVAK>

realidade na qual poderá conviver novamente com sua antiga mãe adotiva¹⁶. O jogo entre naturalidade e artificialidade, e entre realidade e virtualidade, está presente em todos os momentos na película.

Naturalmente que a possibilidade da clonagem humana (mas também a possibilidade da invenção de andróides) coloca para as sociedades contemporâneas um novo problema a ser considerado: qual seria o estatuto humano, jurídico, social do futuro clone? Novas formas de preconceito poderiam surgir em um mundo partilhado por seres humanos naturais e seres humanos clonados. De igual maneira, o desenvolvimento das experiências genéticas encaminhadas em laboratório acena com a possibilidade de planejamento, através de manipulação do DNA, das características do indivíduo humano a nascer – situação em que o Homem termina por postular assumir uma posição que antes era ocupada por Deus ou pela Natureza. Novas categorias humanas também surgem aqui, já que poderiam ser imaginados ambientes partilhados por seres humanos concebidos sob a égide do Acaso e seres humanos planejados. De certa forma, a distopia apresentada em *Gattaca – a experiência genética* (1997) inverte o problema do preconceito contra a artificialidade humana de maneira instigante¹⁷. Neste futuro totalitário – no qual se retoma o ambiente social no qual as corporações tornaram-se mais poderosas que o Estado – o mundo social está partilhado entre dois grandes grupos humanos: os indivíduos que foram geneticamente criados em laboratórios a partir de um cuidadoso planejamento de suas características – os “válidos” – e os indivíduos que foram concebidos naturalmente, os “inválidos”. Este é o caso do protagonista do filme, Vincent (Ethan Hawke), um indivíduo que foi concebido biologicamente e que procura zelosamente ocultar a sua origem, até que um caso de assassinato ameaça revelar seu passado. Aqui emerge um ambiente de preconceito e hierarquização social no qual aos Válidos são oferecidos os melhores empregos e oportunidades, enquanto que os Inválidos são mesmo impedidos de frequentar certos ambientes sociais. No filme, o contraste entre “válido” e “inválido” – isto é, entre ser humano planejado e ser humano não planejado – adquire especial dramaticidade quando são colocados em cena dois irmãos: um planejado e um não-planejado (o protagonista do filme). Acresce que o irmão “inválido”, ao ter seu DNA analisado por ocasião do nascimento, já tem a data de sua morte prevista, o que recoloca, de alguma maneira, a problemática que já víamos em *Blade Runner* da finitude humana previamente conhecida.

Para discutir a tênue relação entre a realidade e a virtualidade – de que *Blade Runner* e *Inteligência Artificial* já começam a nos falar de alguma maneira a partir da vertente da clonagem, da robótica e da inteligência artificial – será particularmente oportuno abordar o caso de *Matrix* (1999), outra película surpreendente e que já explora mais especificamente a segunda vertente: a possibilidade de criação de universos paralelos no ciberespaço virtual criado por programas de computador¹⁸. Este filme já nos trará, portanto, o recurso da cidade-cinema virtual encaixada no interior

¹⁶ Cena final de *Inteligência Artificial* disponível em <http://ning.it/eZ6Z1T>

¹⁷ *Gattaca*, filme produzido pela Columbia Pictures, teve direção e roteiro assinados por Andrew Niccol.

¹⁸ O trailer de *Matrix* pode ser encontrado em <http://ning.it/fwTENU>

de outro mundo, que se postula como a verdadeira realidade, e que no caso de *Matrix* é um mundo dominado pelas máquinas apesar de um pequeno bolsão de resistências humanas representado pela cidade-rebelde Zíon, encravada secretamente no interior da terra. A Cidade-Virtual, por outro lado, é uma cidade ocidental comum dos anos 1990, o que reintroduz a discussão sobre a realidade do mundo em que presentemente vivemos.

Antes de prosseguirmos com a discussão sobre a virtualidade, seria bastante oportuno, para retomar a temática das Cidades-Cinema, lembrar que esta obra-prima do Cinema de ficção¹⁹, entre as inúmeras citações e prefigurações que reúne em um complexo labirinto a ser decifrado, também evoca de alguma maneira a *Metrópolis* de Fritz Lang²⁰. Se na *Metrópolis* de Lang os operários alimentavam a Máquina, e adaptavam-se ao próprio corpo metálico durante a sua jornada de trabalho, na *Matrix* os corpos dos seres humanos mergulhados em sono profundo tornaram-se literalmente o alimento e fonte de fornecimento de energia para um mundo inteiramente dominado pelas máquinas. Zion, a Cidade-Resistência na qual vivem os seres-humanos que lutam pelo direito de existirem em um plano real, localiza-se muito abaixo da terra – o que inverte de alguma maneira a imagem produzida pela *Metrópolis* de Fritz Lang. Se ali as profundezas da terra constituíam o mundo da escravidão que acorrentava os operários ao seu destino sem-identidade e de poucas esperanças, já os subterrâneos mostrados por *Matrix* é que oferecem a possibilidade da liberdade para os seres humanos, em luta contra um mundo dominado pelas máquinas.

Matrix, que se entretetece a partir de inúmeras citações, é, como já fizemos notar, o grande marco na história de uma nova temática fílmica: a temática das realidades virtuais, isto é, das realidades simuladas em computador das quais os seus habitantes não estão conscientes do fato de que não fazem parte senão de um programa de computador²¹. Entre outras produções fílmicas que, além de *Matrix*, já avançam nesta

¹⁹ O enredo de *Matrix* gira inicialmente em torno de um personagem chamado Thomas Anderson, que é um jovem programador de computador que mora em um cubículo escuro e que é freqüentemente atormentado em seu sono noturno por estranhos pesadelos nos quais se encontra conectado por cabos em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o pesadelo se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. Por meio do encontro com dois personagens misteriosos – Morpheus e Trinity – Thomas terminará por descobrir que é, assim como outras pessoas, vítima da *Matrix*, um sistema inteligente e artificial que usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia e que enquanto isso manipula a mente das pessoas, criando para elas a ilusão de um mundo real em que estariam vivendo e se movimentando.

²⁰ As inúmeras citações de *Matrix* constituem um universo de estudo à parte. Várias destas citações de *Matrix* aparecem, por exemplo, através do nome de seus personagens ou em detalhes e situações específicas. Morpheus, o líder de humanos rebelados que se empenha em despertar o personagem Neo para o fato de que a realidade em que ele vive é ilusória, é o nome do deus grego do sono. Neo costuma guardar seu dinheiro dentro de um livro – *Simulacro e Simulação*, do filósofo Jean Baudrillard – o que possui evidente relação com o tema do filme. Em determinada cena, Neo segue uma instrução que remete ao “coelho branco” do livro *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carrol (1832-1898), que também está presente em diversas outras citações. Existem ainda as citações que remetem a outros filmes, como o próprio filme expressionista *Metrópolis* de Fritz Lang. A lista de citações em *Matrix* seria interminável, e vai de Platão às referências bíblicas.

²¹ Na Literatura, uma das primeiras obras que exploram a idéia de um Ciberespaço simulado é o livro *Neuromancer* William Gibson, escrito em 1985 (New York: Ace Books, 2000). Já aparece

temática, é possível exemplo, o filme *Décimo Terceiro Andar* (1999), que desenvolve a interessante idéia das realidades virtuais justapostas²². A Cidade-Cinema que se superpõe a estas virtualidades superpostas, e que só aparece ao fim do filme, é uma Los Angeles de 2024, remetendo ao tradicional imaginário urbano de prédios sofisticados²³.

Mais impressionante ainda pelo seu pioneirismo, já que precede o próprio filme *Matrix* em um ano, é a Cidade-Cinema apresentada em *Dark City* (Alex Proyas, 1998), uma cidade em que nunca amanhece²⁴. A Cidade que se constitui em envoltório para essa realidade virtual modelada por alienígenas é, do ponto de vista de sua estética e cultura material, uma espécie de "cidade pastiche", reunindo memórias urbanas diversas. E os próprios alienígenas esclarecem, em certo momento, esse pastiche, explicando que "nós modelamos a cidade, sintetizando memórias roubadas de eras e passados diferentes"²⁵. Desta maneira, *Dark City* traz-nos uma cidade-cinema na qual reaparecem as influências de *Metrópolis*, de Fritz Lang, com sua combinação de gótico, futurismo e *Art Nouveau*, mas também traços que configuram citações do filme *Brazil* (1985), de Terry Williams. Elementos modernistas, barrocos e góticos se alternam e se intermesclam nesta inusitada amálgama arquitetônica. A irrupção de formas arcaicas e futuristas em uma temporalidade presente (ou sem futuro) que não se especifica qual é, é assimilada aqui como um elemento estético particularmente importante. De fato, o acúmulo de elementos históricos ao modo de um pastiche e de forma fragmentada termina precisamente por sacrificar a própria referencialidade histórica. *Dark City* é desenhada como uma cidade suspensa em um presente sem futuro, e seus habitantes não suspeitam da sua virtualidade ou do fato de que todos fazem parte de um grande experimento desenvolvido por seres alienígenas que estão interessados em decifrar a essência da identidade humana. Para reforçar a noção de irrealidade, que está bem

aqui a idéia de que o download de mentes reais para um espaço de informação poderia criar uma interação entre seres humanos concretos e uma realidade virtual./Sobre realidades virtuais, ver (1) BURDEA, G. e COIFFET, p. *Virtual Reality Technology*, New York: Wiley - IEEE Press, 2003; (2) CADOZ, C. *A Realidade Virtual*, Lisboa: Piaget, 1994; (3) RHEINGOLD, Howard. *Virtual Reality*, New York: Touchstone, 1991; e (4) WOOLEY, B. *Mundos Virtuais: uma viagem na hipo e hiper-realidade*, Lisboa: Caminho, 1992.

²² Neste filme, no 23º andar de um edifício, um grupo de cientistas se empenha em criar uma realidade virtual, no caso uma reprodução da Chicago dos anos 1930, da qual seus habitantes virtuais não tem qualquer consciência de que seu mundo, e eles mesmos, não passam de simulações de um computador. A trama torna-se mais complexa no momento em que os próprios cientistas que criam a realidade virtual descobrem que, mesmo o seu mundo, também é virtual, de maneira que aqui temos uma realidade virtual encaixada na outra. Acima destes dois níveis de realidades virtuais paira uma realidade futurista, uma cidade em 2024. Mas fica, naturalmente, uma inquietante pergunta: não seria mesmo esta última realidade uma simulação? O filme foi dirigido por Josef Rusnak (n.1958), e é baseado na novela *Simulacron-3* (1964), de Daniel F. Galouye (1920-1976).

²³ 1999 é o ano-chave para as produções fílmicas que exploram a temática das realidades virtuais. Para além de *Matrix* e do *Décimo Terceiro Andar*, outros filmes que trabalham com a idéia da realidade virtual é *EXistenZ*, de David Cronenberg, também de 1999, e *Cidade das Sombras* (*Dark City*, 1998), um filme que os precede em um ano. Em 1995, alguns anos antes, também havia sido trazido às telas *Estranhos Prazeres* (*Strange Days*, 1995), filme de Kathryn Bigelow (n.1951) com argumento original de James Cameron (n.1954). Por outro lado, a idéia de uma interação entre a realidade concreta e uma realidade fictícia já havia sido explorada por Woody Allen em *A Rosa Púrpura do Cairo* (1985).

²⁴ O trailer do filme *Dark City* está disponível em <http://ning.it/hoPJrf>

²⁵ A cena em referência pode ser encontrada em <http://ning.it/eeUa0l>

sintonizada com o tema da cidade virtual, depreende-se desta cidade-cinema um singular visual plástico que a torna única entre as diversas cidades-cinema criadas pelo cinema do século XX:



Figura 5 – Dark City. Cena Urbana. Disponível em <http://ning.it/gVXte2>

A plástica Cidade-Pastiche proposta em *Dark City* é na verdade uma peça importante de uma postura estética mais ampla, que recupera entre outros aspectos a estética *noir* e o ambiente do expressionismo cinematográfico alemão. Para além das recorrentes citações de *Metrópolis* há outras que remetem a esta fonte, e não é por mero acaso que os alienígenas que aparecerão ao final do filme lembram diretamente os vampiros expressionistas e calvos de *Nosferatu* (1922), obra-prima do cineasta alemão F. W. Murnau²⁶. Alex Proyas (n.1963), idealizador de *Dark City*, era declaradamente admirador de Murnau (1888-1931). De igual maneira, a mescla entre os gêneros da novela policial, e da ficção científica propriamente dita, que já vimos em *Blade Runner*, é mais um dos contrastes que se integram a esta estética.

Também temos aqui a rediscussão da temática da “identidade” ou da diluição das identidades, tão típica das cidades-cinema pós-modernas. Na trama proposta, os alienígenas que criaram a *Cidade das Sombras* – na verdade uma gigantesca espaçonave da qual seus habitantes não têm consciência, uma vez que pensam habitar a Terra – estão precisamente interessados em examinar através do seu experimento a questão da “identidade individual”, uma vez que a ausência deste conceito em sua própria civilização parece-lhes ser a causa de sua ameaça de extinção. De fato, a impessoalidade dos alienígenas, bem expressas pelo padrão único trazido pela sua calva e sombria fealdade, contrasta claramente com a diversidade física e psicológica dos seres-humanos, sendo esta a razão pela qual eles pretendem estudá-los na sua desesperada busca por uma identidade individual que em seu planeta eles nunca tiveram.

O implacável experimento alienígena consiste em implantar recorrentemente falsas memórias nos diversos habitantes de *Dark City*, substituí-las por outras a cada noite, e em intercambiar todas estas memórias – o que significa conseqüentemente

²⁶ Os alienígenas de *Dark City*, além de carecas e sombrios, apresentam radical aversão à Luz (e também à água), sendo esta a razão pela qual conservam a cidade-experimento inteiramente mergulhada nas sombras de uma eterna e seca noite que se renova a cada ciclo, de acordo com uma nova configuração espacial e materialidade. Na parte final do filme, é bastante clara a referência ao *Nosferatu* na cena em que um portal se abre inundando de luz o ambiente e afetando de modo impactante um dos alienígenas./O filme *Nosferatu* pode ser encontrado em <http://ning.it/f74PvO>

intercambiar as próprias identidades – entre os diversos habitantes. Desta maneira, radicaliza-se o drama que já víamos em *Blade Runner* com a replicante Raquel, portadora de uma memória falsa que ela mesma julgava verdadeira, mas que de todo modo ainda tinha nela uma certa permanência. As memórias falsas que em *Dark City* circulam entre os vários seres humanos terminam por esfacelar, sem que eles saibam, a própria identidade individual de cada um. No limite, são estas memórias que existem, e não os seres humanos que lhes dão suporte, já que através do experimento de *Dark City* todos se tornaram meros receptáculos de memórias que não são suas e que são constantemente trocadas entre os habitantes da *Cidade das Sombras*. As histórias pessoais, se de fato existem de forma circulante, não asseguram, todavia, qualquer realidade identitária aos indivíduos humanos que as hospedam a cada dia. Reconstituem-se aqui, portanto, os questionamentos que já víamos em *Blade Runner* em torno da Memória: o que é a Memória?; até que ponto uma memória pertence a alguém?; possuir uma aparente memória assegura realmente ao ser portador uma Identidade individual? Diante do enigmático drama das identidades flutuantes, o filme *Dark City* afirma-se como espaço para a edificação de uma cidade-cinema tipicamente pós-moderna.

Há ainda mais. Esta arquitetura de plástico e em estilo pastiche que se torna o envoltório da *Cidade das Sombras* é também ela mesma flutuante. A cada noite a cidade se reconfigura de uma nova maneira, recriando a aparência labiríntica que lhe é tão característica, de modo que nem mesmo a realidade física e material do ambiente urbano conserva uma identidade permanente. A reconfiguração diuturna e interminável deste sombrio labirinto que é a Cidade das Sombras é de alguma maneira também uma metáfora para a permanente reconfiguração do labirinto de identidades humanas, como se o Labirinto Urbano nada mais fosse do que a contraparte física do Labirinto Identitário que se altera a cada reconfiguração no intercâmbio de memórias humanas. O próprio espaço se transmuda. Em *Dark City*, mesmo a geografia não permanece – e a única coisa que parece ser perene é a interminável e seca noite que envolve a cidade.

Há, contudo, um personagem que parece destinado a escapar deste enorme Carrossel de identidades flutuantes, ou que se verá capaz de achar a saída neste imenso labirinto que os seres humanos percorrem desorientados como ratos de laboratório²⁷. John Murdock, o protagonista do filme, desempenhará em *Dark City* um papel similar ao de Neo, o messias libertador que no filme *Matrix* estará encarregado de trazer alguma esperança de libertação aos seres humanos dominados por máquinas que os cultivam como plantas mergulhadas em sono profundo, e que os aprisionam em uma falsa realidade de cuja virtualidade não tem consciência. Enfrentando um desafio ainda mais radical do que o Neo de *Matrix*, que neste filme apenas passa da alienação virtual à consciência do libertador, o John Murdock de *Cidade das Sombras* terá de vencer o dramático fardo de ultrapassar as falsas memórias de *serial killer* que

²⁷ A imagem do Labirinto se concretiza também dentro do filme, na cena em que vemos no laboratório do personagem Dr. Schreiber um labirinto com ratos que tentam em vão encontrar o caminho de saída. Na verdade, a própria *Cidade das Sombras* é este mesmo labirinto, uma imagem bastante recorrente no filme.

Ihe são injetadas pelos alienígenas para encontrar a sua verdadeira e boa essência, que aliás contrasta desde o início do filme com as falsas memórias de assassino.

Neste caso, o importante papel desempenhado em *Matrix* por Morpheus, o grande líder revolucionário que prepara o caminho e a conscientização de Neo, é desempenhado na *Cidade das Sombras* pela ambígua figura do Dr. Schreber, ao mesmo tempo cooperador e conspirador em relação aos alienígenas. No momento estrategicamente mais adequado, será ele quem injetará em Murdock, através de uma seringa, as memórias reais que um dia ele tivera em sua infância na cidade praiana de Shell Beach, antes da população de *Dark City* ser submetida ao experimento alienígena. O retorno da Identidade trará a libertação, e este acontecimento será acompanhado pelo retorno da Luz a esta cidade na qual reinara até então uma noite interminável. De igual maneira, o permanente clima seco será, a esta altura, substituído pelo agradável ambiente de uma cidade praiana. *Dark City*, cidade-cinema pós-moderna, encerra-se desta maneira com uma tônica otimista²⁸. Mas será preciso ainda lembrar que, em substituição aos alienígenas, John Murdock se tornará o supremo senhor da manipulação das configurações espaciais e materiais da cidade, e que ainda que ele transforme a *Cidade das Sombras* na ensolarada cidade de sua infância, de alguma maneira não poderá jamais escapar ao fato de que ainda assim viverá uma virtualidade, embora criada e manipulável por ele mesmo, o que reintroduz mais uma vez a questão pós-moderna do estatuto da realidade.

Para finalizar, vale lembrar que temos aqui uma obra fílmica que, embora não tenha atingido a notoriedade da *Matrix* dos irmãos Wachowski, precede-a em cerca de um ano. Os criadores de *Matrix* certamente conheceram *Dark City*, e as coincidências entre as duas produções não são irrelevantes. Devemos compreender aqui que o Cinema se insere em uma complexa Indústria Cultural que se empenha em levar ao mercado aquela novidade que trará um atrativo especial ao produto fílmico, mas situando esta novidade em cuidadoso plano equilíbrio em relação ao que o público pode assimilar naquele momento. Ao mesmo tempo, o novo alterna-se com a prática da citação de outros filmes, muito comum entre os cineastas, sem falar na possibilidade de assimilar idéias e soluções imagéticas singulares sem deixar claro que se trata de uma citação, o que já se avizinha do ambiente do plágio, mesmo que sem adentrá-lo. Vale lembrar ainda que o ano de 1999 tornou-se arena de disputas para os filmes que trabalhariam de modo mais impactante com a idéia das realidades virtuais, assunto que já estava no ar desde *Dark City*, e também que o filme *Matrix* surge nas telas meses depois do filme *13º Terceiro Andar*, o que também deixa entrever uma disputa de espaço criativo entre estes filmes. Nesta luta, consagrou-se o *Matrix* dos irmãos Wachowski.

²⁸ Há outras analogias entre *Dark City* e *Matrix*. Tanto Murdock, da *Cidade das Sombras*, como Neo, de *Matrix*, descobrem-se até o final do filme como dotados de poderes extraordinários. Em *Matrix*, nada mais natural, para aquele herói que adquiriu plena consciência da virtualidade, do que os poderes sobrenaturais de interromper a trajetória das balas ou sobrevoar como um super-homem a cidade virtual. Em *Dark City*, o Murdock tornado consciente percebe-se possuidor dos mesmos poderes dos alienígenas para remoldar a matéria e espaço físico, de modo que ao final do filme o herói mostra-se capaz de transformar a *Cidade das Sombras* na ensolarada e litorânea *Shell Beach*, cidade da sua infância. De igual maneira, é uma mensagem em um telefone convencional o que aciona, tanto para Murdock como Neo, sua trajetória para a percepção da irrealidade de seus mundos.

Outras Cidades-Cinema: do *Quinto Elemento* à comédia futurista de *O Dorminhoco*

O impacto imaginário da imagem inaugurada por *Metrópolis* sobre o fantástico imbricamento entre arranha-céus altíssimos e um trânsito aéreo de viaturas que partilham o tráfego não apenas no solo, mas também nos diversos níveis de altura através de engenhosos veículos voadores, foi reaproveitado em películas futuristas diversas. Um exemplo eloqüente será trazido pelo filme *O Quinto Elemento* (Luc Besson, 1997), que se passa em uma Nova York futurista²⁹. Tal como ocorrera na *Metrópolis* de Lang, os arranha-céus também ali cresceram desmesuradamente. Por outro lado, o trânsito tornou-se complexo, e o tradicional engarrafamento linear nas vias expressas agora adquire uma terceira dimensão: os veículos aéreos também engarrafam o trânsito e se arrastam interminavelmente reproduzindo no plano futurista uma das maiores frustrações dos motoristas modernos: o trânsito engarrafado³⁰. Para além disto, conforme foi observado para o filme *Metrópolis*, a presença de veículos voadores transitando por entre os edifícios reforça ainda mais o efeito visual da extraordinária altura dos arranha-céus.



Figura 6 – Trânsito na New York futurista de *O Quinto Elemento*. Disponível em <http://ning.it/gknHCC>

O filme investe ainda mais na radicalização da flutuação urbana que congestionava o espaço aéreo intra-urbano. Há mesmo um restaurante tailandês acoplado a um barco flutuante e que faz entregas a domicílio, trazendo os pedidos às janelas dos apartamentos.

²⁹ O trailer de *O Quinto Elemento* pode ser encontrado em <http://ning.it/fBT9Uu>

³⁰ O filme se passa na Nova York do Século XXIII, cidade que cresceu verticalmente até alturas inimagináveis, e se vê envolta por gigantescas e complexas vias expressas aéreas. Nesta complicada textura urbana dominada pela tecnologia, que também se estende ao controle social, Dallas (Bruce Willis) – um ex-militar transformado em motorista de táxi – é conclamado pelo destino a desafiar o mal que ameaça o planeta. A chave do filme é uma enigmática heroína chamada Leeloo (Milla Jovovich), que literalmente cai do céu sobre o seu táxi, dando início à trama. Leeloo – uma mulher bela, inteligente e perfeita ressuscitada em um laboratório – será no filme *O Quinto Elemento*, a peça fundamental para salvar a humanidade de uma ameaça vinda do espaço, e cuja vinda havia sido profetizada pelo reverendo Vitor Cornelius (Iam Holm). Para conter a ameaça dos Mangalors, que ameaçam o universo, será necessário ativar uma arma defensiva herdada de uma civilização anterior, o que só poderá ser feito com a reunião dos cinco elementos fundamentais do universo. Quatro deles – a água, o ar, o fogo e a terra – estão moldados em forma de pequenas pedras. O “Quinto Elemento”, que no filme é encarnado pelo Ser Perfeito que é a belíssima Leeloo (Milla Jovovich) revela-se ser, ao final da trama, o próprio Amor.



Figura 7 - O Quinto Elemento. Restaurante Tailandês acoplado a um barco flutuante. Disponível em <http://ning.it/hVmz71>

A ocupação do espaço aéreo, deste modo, abre novas possibilidades à imaginação futurista. De todo modo, a Nova York do século XXIII trazida às telas pelo filme *O Quinto Elemento* segue na impactante linha anunciada por aquela célebre *Metrópolis* que já trazia na sua impressionante concepção arquitetônica gigantescos arranha-céus que se perdiam em uma altura incompreensível. Também a materialidade e a espacialidade da Nova York de *O Quinto Elemento* não deixam de citá-la em registro de intertextualidade imagética.



Figura 7 – Nova York do século XXIII, conforme O Quinto Elemento. Disponível em <http://ning.it/eQdMoh>

As citações de *Metrópolis* são por vezes bastante explícitas em *O Quinto Elemento*, conforme pode ser verificado na própria comparação entre as cenas da transformação do Robô em Maria, na *Metrópolis* de Fritz Lang, e na revivescência de LeeLoo, a mulher perfeita que será a heroína principal de *O Quinto Elemento*:



Figura 8 – Metrópolis.



Figura 9 – O Quinto Elemento, de Luc Besson

A matriz imaginária inaugurada por *Metrópolis*, e que se estende no decurso da história do Cinema produzindo verdadeiras obras-primas da imaginação humana, como é o caso da Los Angeles futurista redesenhada por *Blade Runner* ou da *Matrix* dos irmãos Wachowski – também rendeu momentos importantes na modalidade da Comédia. Assim, é também uma Cidade-Cinema contraditória aquela que vemos ser construída por Wood Allen (n.1935) no seu filme *Sleeper* (1973)³¹. A trama apresenta-nos como personagem central um saxofonista (Miles Moore, interpretado por Woody Allen) que estava congelado desde o ano de 1973 e que é devolvido à vida duzentos anos depois, por iniciativa de um grupo rebelde que tenta derrubar o governo opressor. Este vive a aventura de se deparar com um mundo radicalmente transformado. Trata-se também aqui de uma sociedade totalitária, que estende o seu controle sobre todos os habitantes, mas que os compensa com conforto tecnológico e prazeres diversos. Este interessante filme faz confluír para uma releitura cômica importantes contribuições da literatura e da filmografia de ficção científica, como a própria *Metrópolis* de Fritz Lang, o *1984* de Georges Orwell ou ainda o *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley³². Ao mesmo tempo, também aqui ocorre o investimento no imaginário futurista como, por exemplo, na arquitetura sofisticada de uma residência de 2073:

³¹ O trailer de *Sleeper*, de Woody Allen, pode ser encontrado em <http://ning.it/g7QLcI>. Uma hilariante cena de *Sleeper*, na qual o personagem recém-despertado é consultado a respeito de personagens e fontes materiais do passado que haviam chegado ao futuro por meios diversos, pode ser encontrada em <http://ning.it/i8bWih>

³² *Dorminhoco* também está repleto de pequenas citações. A voz do computador malvado que aparece em *O Dorminhoco* é de Douglas Rain, que em 2001 - Uma Odisséia no Espaço dera voz ao computador HAL. A trilha sonora, escrita pelo próprio Woody Allen, remonta aos filmes mudos neste interessante filme que oscila entre o humor sutil que seria a marca registrada de Allen e a comédia pastelão. Referências ao *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley estão nos habitantes alienados do futuro, nos orgasmos são produzidos por uma máquina, e esferas chamadas *Orbs* são utilizadas para trazer ao usuário o prazer de drogas alienantes. As referências a *1984* aparecem particularmente nas teletelas através das quais o governo totalitário controla e se comunica com os cidadãos do futuro, além da própria figura do "Grande Líder", que remete ao Big Brother orwelliano.



Figura 10. *Sleeper* (Woody Allen). Arquitetura futurista de uma residência. Disponível em <http://ning.it/f1QKs2>

Ou, ainda, esta outra construção:



Figura 11. *Sleeper* (Woody Allen). Cena Urbana em 2073. Disponível em <http://ning.it/ee843w>

Este mundo pleno de novidades, contudo, traz uma curiosa permanência, satirizada por Woody Allen. Em meio às construções futuristas, o império dos sanduíches Mac Donald's ainda estende seu domínio sobre os consumidores do futuro. Eis aqui a crítica à sociedade de comum que irá reaparecer em algumas cidades-cinema distópicas, tal como veremos a seguir nas cidades-cinema trazidas à cena pelos filmes *Logan's Run* (1976) e *THX-1138* (1981).



Figura 12. *Sleeper* (Woody Allen). Lanchonete MacDonalD no futuro. Disponível em <http://ning.it/gNrJJd>

Cidades-Cinema fechadas, hedônicas e alienantes

Logan's Run (1976), um filme que no Brasil recebeu o título de "Fuga do século XXIII" e que foi produzido por Michael Anderson (n.1920) a partir de uma obra

literária escrita em 1967³³, também se alimenta das tensões contemporâneas face aos problemas da superpopulação, do controle da vida humana por máquinas, da busca desmedida pelo prazer, e da exigüidade da vida humana em um mundo que vive o drama do tempo acelerado contraposto à mortalidade inevitável. Rigorosamente falando, o contexto de produção do livro original *Logan's Run*, escrito em 1967 e que inspiraria o roteiro cinematográfico, remete já a um outro momento histórico que envolve aspectos como a revolução sexual dos anos 1960, o movimento da contracultura, o uso de drogas psicodélicas e a crítica da juventude contra a sociedade americana tradicional, e há autores que examinam esta obra literária do ponto de vista de uma crítica conservadora aos setores radicais que eclodiam com uma nova forma de comportamento que buscava se confrontar contra a sociedade americana tradicional. De todo modo, o seu deslocamento para as telas do cinema em 1976 – e não é gratuito o fato de que 1967 é anagrama de 1976 – recoloca o filme em um novo contexto crítico, transformando uma obra literária que muitos consideraram medíocre em uma obra-prima do Cinema que procura encaminhar uma arguta crítica à sociedade contemporânea.

Os temores face a uma destruição nuclear também se fazem presentes, já que a sociedade construída em *Logan's Run* coloca-se como uma solução distópica para um mundo pós-apocalíptico que sofreu uma devastação atômica. A Cidade-Cinema proposta pelo filme é chamada "Domos", um nome significativo por também expressar a dominação que é exercida sobre seus habitantes, muitos deles inteiramente alienados em relação ao que lhes aguarda efetivamente quando atingirem certo limiar etário. Concretizando mais uma distopia tecnológica, Domos é inteiramente controlada por um Mega-Computador que se expressa através de uma sedutora voz feminina, e por máquinas que asseguram o fiel cumprimento das normas em um sistema de rigoroso equilíbrio ecológico que visa à estabilidade populacional e ao controle de recursos. Do ponto de vista da espacialidade interna, Domos parece se assemelhar a um imenso shopping Center pontuado por estruturas futuristas.



Figura 13. Cena interna de Domes, cidade de Logan's Run. Disponível em <http://ning.it/efqCX5>

Especialmente, temos aqui uma cidade hermeticamente fechada, ao mesmo tempo protegida de radiações do mundo externo e aprisionadora de todos os que vivem no interior de seus limites, o que certamente reforça os temores contemporâneos dos indivíduos em relação às diversas formas de reclusão, controle e

³³ NOLAN, William e JOHNSON George Clayton. *Logan's Run*. New York: the Dial press, 1967. Trailer do filme disponível em <http://ning.it/huFaCQI>.

aprisionamento que os envolvem na vida moderna. Nesta cidade que mescla traços utópicos e distópicos vive-se para o prazer e para o conforto, que é totalmente proporcionado por eficientes e implacáveis máquinas auto-operáveis, às quais os sobreviventes do holocausto nuclear e de um mundo degradado pelo aquecimento global e pela poluição insustentável entregaram o controle de suas próprias vidas. Sem nenhuma noção acerca do mundo externo à sua cidade, sem nenhum conhecimento sobre como são operadas as máquinas que lhe dão o sustento de todas as necessidades, e totalmente protegidos por uma hermética cobertura que os resguarda do ambiente externo pós-apocalíptico, os habitantes de Domos são ao mesmo tempo protegidos e prisioneiros, embora poucos tenham esta compreensão.



Figura 14 – Cena externa da cobertura protetora de Domos, cidade de Logan's Run. Disponível em <http://ning.it/dZuFeo>

Apesar da vida confortável e prazerosa no interior da cidade hermeticamente fechada há, contudo, uma nota trágica em torno da qual se movimenta a distopia proposta. Ao chegarem aos 30 anos de idade, todos os seres humanos precisam ser "renovados", e essa renovação ocorre durante um concorrido evento-espetáculo chamado "Carrossel", um ritual no qual pessoas trajando vestes brancas e capuzes são introduzidas uma a uma em uma estrutura fechada e, sobre um chão circular giratório e sob uma multidão de olhares de espectadores excitados, preparam-se para em seguida serem postas a flutuar.



Figura 15 – Ritual do Carrossel, em Logan's Run. Disponível em <http://ning.it/ebyPIN>

O sacrifício ritual com vistas à "renovação" se inicia através de um impactante balé da Morte. Um a um, cada indivíduo que completou 30 anos naquele ano, e que agora está flutuando no interior do Carrossel, começa a ser atingido por raios que supostamente teriam a capacidade de renová-los. Na verdade, o que ocorre é que cada indivíduo que ultrapassou o limiar etário é eliminado para dar lugar a crianças

que nasceram, uma vez que a sociedade baseia-se em um rigoroso controle populacional no qual para cada criança que nasce um indivíduo de mais idade deve morrer.



Figura 16 – Carrossel, em Logan's Run. Momento da flutuação e da fulminação pelos raios. Disponível em <http://ning.it/ebyPIN>

Há ainda mais entre o Carrossel e a Terra do que supõe a vã filosofia dos habitantes da cidade de Domos, pois esta sociedade, que também deve lidar com um rigoroso controle de recursos naturais, resolveu estender a idéia de reciclar materiais para um aspecto novo: secretamente, os seres humanos que são mortos no Carrossel são na verdade reaproveitados como alimento para os mais jovens. De resto, todo o mais é controlado por uma implacável tecnologia e por um rigoroso mecanismo que pune qualquer desvio da norma. Reaparece aqui, como já se notou, o tema das máquinas que governam a cidade. Logan – herói principal do filme – é um “patrulheiro” (um *sandman*), um dos funcionários que são incumbidos pelo sistema de perseguir e matar qualquer indivíduo que, tentando fugir à “renovação” no Carrossel, resolve burlar a regra fundamental de que 30 anos é a idade máxima que se pode viver. Os patrulheiros têm como função reprimir um movimento rebelde que, oculto na própria sociedade, propõe-se a oferecer aos “runners” – aqueles que tentam escapar à morte flutuante no ritual do Carrossel – um caminho para a liberdade e para a sobrevivência depois dos 30, conduzindo-os a um lugar chamado Santuário, do qual na verdade pouco se sabe.

A certa altura da trama, ao ser incumbido pelo computador de se infiltrar entre os *runners* e rebeldes com vistas a possibilitar o encontro e destruição do Santuário, e ao ter o seu marcador etário acelerado de modo a tornar sua ação convincente para os rebeldes, o patrulheiro Logan acaba passando-se efetivamente ao outro lado – o dos indivíduos que resistem desesperadamente à idéia da “renovação” e tentam fugir – e ao lado de uma mulher chamada Jéssica conseguirá finalmente transpor os limites externos da cidade. Caminhando por um mundo de ruínas nucleares e de degradação ambiental, os dois protagonistas chegam finalmente ao lugar onde um dia havia se erguido a cidade de Washington, e ali se deparam pela primeira vez com um indivíduo idoso, com rugas e barbas brancas. Eles ainda retornarão à cidade, que acabará destruída, encerrando-se o filme com a cena dos jovens habitantes observando, fascinados, o velho homem trazido a eles por Logan e Jéssica³⁴.

³⁴ As cenas finais de *Logan's Run* podem ser encontradas em <http://ning.it/ftzU53>

O filme também encaminha soluções distópicas que já apareciam no *Admirável Mundo Novo* para a sexualidade. Esta deve ser vivenciada livremente pelos indivíduos, sem vínculos afetivos uns com os outros. Não há casais em Domos, e a afeição que unirá Logan e Jéssica fará parte do próprio ato subversivo em uma sociedade que aboliu as relações familiares e que resguarda as crianças em um setor à parte. Nesta sociedade, quando um indivíduo já adulto sente a necessidade de sexo, basta adentrar um circuito de sexualidade no qual também o aguardam outras pessoas que se declaram disponíveis, o que antecipa de algum modo o ambiente de liberalidade proporcionado pelos chats eletrônicos, para além da permissividade e disponibilidade sexual proporcionada pela vida moderna nas grandes cidades – o que, aliás, é bem representado no filme por um ambiente denominado “Loja do Amor”, no qual as pessoas disponibilizam-se uns para os outros sem qualquer compromisso para além de uma fugaz reciprocidade sexual.

Uma cidade-cinema distópica bastante análoga à cidade-cinema desenvolvida por *Logan's Run* é a que foi trazida às telas com o filme *THX 1138*, de George Lucas (1971)³⁵. Na verdade, o filme precede em cinco anos o *Logan's Run* de Michael Anderson. A sociedade distópica que aqui se apresenta também trava um diálogo intertextual com outras cidades-cinema e com algumas das mais célebres sociedades distópicas da Literatura, a começar pela *Metrópolis* de Fritz Lang. De igual maneira, estão presentes no filme elementos que remetem ao *1984* de George Orwell e ao *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley. As referências ao *1984* de Orwell podem ser exemplificadas com o Confessionário, que todos deveriam freqüentar, e que traz à parede um grande e vigilante rosto, embora imóvel³⁶. Entre as referências ao *Admirável Mundo Novo*, de Huxley, inclui-se o uso de drogas como fator de alienação e controle.

Analogamente à cidade envelopada que alguns anos depois seria trazida à cena por *Logan's Run*, os habitantes da cidade-cinema apresentada pelo filme *THX* vivem em um anti-séptico mundo subterrâneo. Ali aparecem os habituais veículos capazes de velocidade inimaginável, e ressurge a sociedade alienada que cultua o Consumo, de maneira bem similar ao que ocorria na cidade-cinema apresentada em *Logan's Run*, que de certo modo era ela mesma um imenso Shopping Center. O filme *THX* frisa particularmente a efemeridade e inutilidade dos artigos de consumo que são disponibilizados para os habitantes desta distopia subterrânea, aspecto que remete, obviamente, a uma demanda crítica de nossa própria época. A redução de todos os participantes desta sociedade de consumo ao padrão único é bem expressa pela aparência obrigatória de todos os habitantes desta sociedade distópica, que devem raspar a cabeça e usar roupas brancas.

À maneira de diversas outras cidades-cinema distópicas, a afetividade também foi aqui abolida, e embora as pessoas coabitem com parceiros cuidadosamente escolhidos pelos computadores, o amor e o contato físico não são permitidos. Em lugar disto, é praticado obrigatoriamente o sexo virtual através de hologramas. Esse aspecto merece alguns comentários, porque assinala um mote bastante recorrente nas

³⁵ O trailer de *THX-1138* pode ser encontrado em <http://ning.it/fvA4th>

³⁶ A cena do Confessionário pode ser encontrada em <http://ning.it/eTPppU>

ciudades-cinema futuristas. De fato, as alternativas distópicas para o Sexo têm sido exploradas de modo criativo pelo Cinema, e expressam também uma dupla demanda: de um lado os receios diante do sexo perigoso, no seu aspecto venéreo; de outro lado os receios de que a prática do "sexo pelo sexo" substitua a afetividade. Algumas das cidades-cinema futuristas desenvolvem distopicamente alternativas que vão da proibição ou supressão do sexo (através de drogas inibidoras de sensibilidade, ou, ao contrário, de prazeres substitutos trazidos pelas drogas do êxtase, por exemplo) até as inusitadas substituições do ato sexual natural por alternativas tecnológicas várias: sexo através de hologramas, sexo mental com aparelhagens diversas, e outras ³⁷.

Retornemos à distopia apresentada em *THX 1138*. O consumo de entorpecentes, utilizado como forma de controle para conservar o nível geral de alienação, tornou-se aqui obrigatório para todos os habitantes. Neste aspecto, em particular, torna-se digna de nota a inversão da conhecida metáfora bíblica da tentação no Paraíso. *THX 1138* (personagem representado na tela por Robert Duval) é, como todos os habitantes da cidade subterrânea, um funcionário controlado pelas drogas, importantes não apenas para reprimir os sentimentos destoantes como também para favorecer a concentração no trabalho. Contudo, LUH 3417, a companheira indicada pelos computadores para conviver com THX, já havia deixado secretamente de tomar as drogas (o que constitui uma transgressão) e induz o seu companheiro a fazer o mesmo. Com os sentimentos que afloram, os dois se empenham em escapar desta cidade-cinema situada debaixo da terra. Qual uma serpente invertida, a mulher é aqui o elo da transgressão, mas que na verdade permitirá que o casal consiga abandonar o falso paraíso subterrâneo. Trata-se, enfim, de fugir deste mundo submetido a rigoroso e onipotente controle, já que aqui reaparece, por todo o filme, a temática de um mundo implacavelmente dominado pelas máquinas e computadores, particularmente expresso através do ostensivo controle exercido pelos andróides-policiais sem face que percorrem a cidade de modo a vigiar dia e noite a sociedade e a assegurar o rigoroso cumprimento das leis.

É interessante notar a recorrência desta temática – a das drogas utilizadas como mecanismo de controle governamental – no Cinema distópico recente. Neste tipo de distopias, tem-se um regime totalitário que utiliza como eficaz tecnologia de controle

³⁷ Em *Demolidor*, um filme de 1993, a agente de polícia de uma pacífica e distópica cidade-cinema chamada San Angeles (Lenina Huxley, interpretada por Sandra Bullock) ensina a um abrutalhado policial do passado que fora descongelado (Spartan, interpretado por Sylvester Stallone) a fazer sexo da maneira civilizada segundo o costume do ano 2038: utilizando capacetes de estimulação neural. Não é por acaso a referência, no nome da personagem Lenina Huxley, ao sobrenome do autor de *Admirável Mundo Novo*, sempre uma citação recorrente, e a uma das personagens femininas desta mesma obra (Lenina Crowley). Para além dos aspectos a que nos referimos, este filme desenvolve uma divertida crítica da distopia do "politicamente correto", retratando uma sociedade na qual até pronunciar palavrões é passível de multa. Nesta cidade-cinema de 2038, a violência é artigo tão raro que, para combater um criminoso que também fora descongelado no futuro, a polícia de San Angeles precisa convocar o agente Spartan, que havia sido congelado no passado precisamente pelo seu excesso de violência. Outra divertida ironia é que, no futuro, os médicos tinham descoberto que frutas, legumes e comida natural eram prejudiciais à saúde, e que o que fazia mesmo bem ao organismo eram alimentos gordurosos, refrigerantes e enlatados. Por fim, reaparece a demanda crítica em relação à expansão das megalópoles: a cidade futurista de San Angeles é produto da reunião de Los Angeles, San Diego e Santa Bárbara. A cidade-cinema proposta também traz à tona a recorrente temática dos "rebeldes subterrâneos), que reaparece frequentemente nas produções filmicas quando a distopia situa-se na superfície.

social uma droga que todos são obrigados a consumir, de modo a inibir sentimentos não desejáveis e emoções prejudiciais ao sistema. Deste modo, se de um lado e em alguns casos a droga pode aparecer na sua dimensão hedônica, estimulante e alienante, fornecendo ao habitante da cidade futurista um padrão fechado de prazer que o leva a se satisfazer dentro dos limites e do padrão imposto pelo Sistema, de outro lado a droga também pode assumir a função inversa de des-sensibilizar. O uso da droga como peça fundamental no sistema de controle aparece de maneira singular em *Equilibrium* (2002), um filme de Kurt Wimmer. Aqui, em um futuro imaginário que sucedeu a uma 3ª Guerra Mundial, uma Cidade-Estado chamada Líbria elaborou um sistema para evitar a ocorrência de novas guerras no futuro.



Figura 17 – “Líbria”, cidade totalitária do filme *Equilibrium*. Disponível em <http://ning.it/fq8zEv>

Considerando que as emoções humanas eram a raiz da Guerra e de outras violências que quase tinham conduzido a humanidade à aniquilação, o conselho de sábios havia determinado que as emoções deveriam ser proibidas a partir de então, e para tal é concebida uma droga capaz de amortecer qualquer sentimento. A trama torna-se complexa quando um dos oficiais do governo deixa acidentalmente de consumir a droga estatal (o Proziom), e conseqüentemente passa a questionar a ordem dominante. Nesta película, como em *THX-1138*, são irmãs siamesas a Emoção e a Subversão (isto é, a conscientização contra o Regime), e igualmente proibidas são todas as formas de expressão criativa (arte, música, literatura), já que se considera que estas são elementos capazes de instigar a emotividade. A Alienação e a apatia emocional e criadora constituem desta forma o estado legal que deve ser observado em todos os cidadãos.

Em *Equilibrium*, retorna ainda a sempre recorrente referência ao 1984, de George Orwell: à maneira do Grande Irmão orwelliano, um grande líder conhecido como “Pai” se comunica com a população e com o corpo de funcionários do Estado através de telões e de hologramas. Quanto ao herói que se dispõe a derrubar o totalitarismo distópico, o John Preston de *Equilibrium* lembra de alguma maneira o Neo de *Matrix* no seu perfeito domínio de artes marciais³⁸. A intertextualidade também pode ser estabelecida com *Logan’s Run*, pois retorna mais uma vez o tema do oficial

³⁸ O filme, inclusive, apresenta uma arte marcial ficcional criada pelo diretor Kurt Wimmer – a *Gun Kata* – que se concentra na utilização de armas de fogo como extensões das mãos (principalmente pistolas) e na idéia de que seria possível prever estatisticamente as reações e posições ocupadas pelos oponentes em uma luta, de modo a encaminhar para lá a tiro antes da própria chegada da vítima. Ao mesmo tempo, o mestre na *Gun Kata* estaria apto a se esquivar das trajetórias através das quais as balas estariam chegando de acordo com o mesmo princípio estatístico.

da lei que, encarregado de caçar subversivos, a certa altura se volta contra o sistema. No caso, John Preston (Christian Bale) é um *Grammaton*, um oficial de elite do governo encarregado de caçar e punir os transgressores, além de autorizado a ordenar a destruição de qualquer obra de arte. Certo dia, Preston deixa acidentalmente de tomar o Prozium, e pela primeira vez passa a sentir emoções e a colocar em dúvida a ordem dominante. É assim que, ao invés de ser transgressão, o consumo da droga é a lei, e deixar de se drogar mostra-se nesta cidade-cinema como a subversão extrema³⁹.

O jogo de citações de outras cidades-cinema futuristas prossegue em cada nova produção fílmica distópica. *Equilibrium* e *THX-1138*, como outras distopias postas em cena pelo cinema de ficção, inserem-se, desta forma, nesta grande rede de cidades-cinema que citam umas às outras e que, em última instância, ligam-se aos próprios problemas da época em que foram produzidas.

Referências

Fontes Fílmicas

- *Blade Runner* (EUA: 1982). Filme a cores, falado, 118 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: Columbia Tristar /Warner Bros. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Hampton Francher e David Webb Peoples, baseado em livro de Philip K. Dick. *Produção*: Michael Deeley. Música: Vangelis; Elenco: Harrison Ford (Deckard); Rutger Hauer (Roy Batty); Sean Young (Rachael) e grande elenco.
- *Brazil* (Inglaterra, 1985). Filme a cores, falado, 131 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Embassy Pictures /20th Century Fox; Direção: Terry Gilliam; Roteiro: Terry Gilliam, Charles McKeown e Tom Stoppard; Produção: Arnon Milchan; Fotografia: Roger Pratt. Música: Michael Kamen, incluindo a *Aquarela do Brasil*, de Ary Barroso; Elenco: Jonathan Price (Sam Lowry), Robert de Niro (archibald Harry Tuttle), Kim Greist (Jill Layton), Michael Palin (Jack Lint), Katherine Helmond (Ida Lowry), Bob Hoskins (Spoor), Ian Holm (Mr. Kurtzmann) e grande elenco.
- *Dark City* (EUA: 1998). Filme a cores, falado, 101 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: New Line Cinema. Direção: Alex Proyas. Roteiro: Alex Proyas, Lem Dobbs e David S. Goyer, baseado em argumento de Alex Proyas. *Produção*: Andrew Mason e Alex Proyas. Fotografia: Dariusz Wolski. Música: Trevor Jones. *Elenco*: Rufus Sewell (John Murdoch); Jennifer Connelly (Emma Murdoch); Kiefer Sutherland (Dr. Daniel Paul Schreber); Richard O'Brien (Sr. Hand); Ian Richardson (Sr. Book); William Hurt (Inspetor Frank Bumstead) e grande elenco.

³⁹ “Prozium”, o nome da droga obrigatória no estado totalitário de Líbria, foi definido a partir de uma combinação das denominações de dois remédios muito utilizados como calmantes na atualidade: o Prozac e o Valium. Curiosamente, o nome inicialmente previsto para a droga estatal seria Librium, de modo a se referir diretamente a este estado totalitário “Libria” que, em *Equilibrium*, tem como símbolo uma espécie de suástica não-retorcida. Mas ocorreu que esta denominação já havia sido registrada por uma indústria farmacêutica, o que obrigou os roteiristas a encontrarem outro nome para a droga./O trailer de *Equilibrium* pode ser encontrado em <http://ning.it/eGGpp1>

- *Dark City*. Trailer. <http://ning.it/hoPJrf>
- *Dark City*. Cena do filme. <http://ning.it/eeUa0l>
- *Décimo Terceiro Andar* (EUA: 1999). Filme a cores, falado, 100 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: Columbia. Direção: Josef Rusnak. Roteiro: Josef Rusnak e Ravel Ceteno-Rodriguez, baseado em livro de Daniel F. Galouye. Fotografia: Wedigo von Schultendorff. Música: Harald Kloser. *Elenco*: *Craig Bierko* (*Douglas Hall*); *John Fergusson*; *David*); *Armin M.-Stahl* (*Hannon Fuller*; *Grierson*); *Gretchem Mol* (*Jane Fuller*; *Natasha Molinaro*); *Vincent d’Onofrio* (*Jason Whitney*; *Jerry Ashton*); *Daryl Hannah* (*Pris*); *Edward James Olmos* (*Gaff*) e *grande elenco*.
- *Décimo Terceiro Andar*. Trailer do filme. <http://ning.it/hbBvYG>
- *Décimo Terceiro Andar*. Final alternativo do filme. <http://ning.it/iftQhQ>
- *O Demolidor* (EUA, 1993). Filme a cores, 115 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Warner Bros /Silver Pictures; Distribuidora: Warner Bros. Direção: Marco Brambilla. Roteiro: Daniel Waters, Roberto Reneau e Peter M. Lenkov, baseado em argumento de Roberto Reneau e Peter M. Lenkov. Fotografia: Alex Thomson. Música: Elliot Goldenthal. *Elenco*: Sandra Bullock (*Lenina Huxley*), Silvester Stallone (policial John Spartan), Wesley Snipes (terrorista Simon Phoenix), Nigel Hawthorne (Dr. Raymond Cocteau), Benjamin Bratt (*Alfredo Garcia*), Rob Schneider (*Erwin*), Bob Gunton (*Chefe George Earle*), e *grande elenco*.
- *O Dorminhoco*. (EUA: 1973). Filme a cores, falado, 88 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: United Artists /Rollins-Joffe Productions; Direção: Woody Allen; Roteiro: Woody Allen e Marshall Brickman; Produção: Jack Grossberg; Distribuição: United Artists; Música: Woody Allen; Fotografia: David M. Walsh; *Elenco*: Woody Allen (*Miles Monroe*), Diane Keaton (*Luna Schlosser*), John Beck (*Erno Windt*), Mary Gregory (*Dr. Melik*) e *grande elenco*.
- *O Dorminhoco*. Cena do reconhecimento de personagens e objetos do passado. <http://ning.it/i8bWih>
- *O Dorminhoco*. Trailer do filme. <http://ning.it/g7QLcI>
- *Equilibrium* (EUA, 2002). Filme a cores, 107 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: Dimension Films /Miramax Films /Buena Vista Internacional. Direção: Kurt Wimmer. Roteiro: Kurt Wimmer. *Elenco*: Christian Bale (*John Preston*), Emily Watson (*Mary O’Brien*), Sean Bean (*Partridge*). Dominic Purcell (*Seamus*), William Fichtner (*Jurgen*), Alexa Summer (*Viviana Preston*), Sean Pertwee (*Pai*), e *grande elenco*.
- *Equilibrium*. Trailer do filme. <http://ning.it/eGGpp1>
- *Gattaca* – a experiência genética (EUA, 1997). Filme a cores, 112 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Columbia Pictures Corporation; Distribuidora: Columbia Pictures e Sony Pictures. Direção: Andrew Niccol. Roteiro: Andrew Niccol. Fotografia: Slavomir Idziak. Música: Michael Nyman, incluindo “Nuages”, de Django Reinhardt & Jacques Larue, e “First Song” de Charlie Haden. *Elenco*: *Ethan Hawke* (*Vincent Freeman* /*Jerome Morrow*), *Uma Thurman* (*Irene Cassini*), *Jude Law* (*Jerome*), *Gore Vidal* (*Diretor Josef*), *Xander Berkeley* (*Lamar*), *Jayne Brook* (*Marie*), *Elias Koteas* (*Antonio*) e *grande elenco*.

- *Inteligência Artificial* (EUA, 2001). Filme a cores, falado, 146 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: Warner Bross. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Steven Spielberg e Ian Watson, baseando-se em um conto de Brian Aldriss. Produção: Bonnie Curtis. Fotografia: Janusz Kaminski. Música: John Williams. Elenco: Haley Joel Osment (David). Jude Law (gigolô Joe) e grande elenco.
- *Inteligência Artificial*. Cena final do filme – a recriação de uma realidade para David. <http://ning.it/eZ6Z1T>
- *Inteligência Artificial*. Parte 4. Cenas da perseguição e “feira da carne”. <http://ning.it/gemEE1>
- *Inteligência Artificial*. Parte 7. Cenas relacionadas à crise de identidade. <http://ning.it/f1AVAk>
- *Inteligência Artificial*. Trailer do filme. <http://ning.it/hSuRFO>
- *Logan’s Run* (EUA: 1976). Filme a cores, falado, 119 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Metro Goldwyn-Mayer; Direção: Michael Anderson; Roteiro: T.S. Eliot, David Zelag Goodman, baseado no livro de William F. Nolan e George Clayton Johnson; Elenco: Michael York (Logan), Jennt Agutter (Jeniffer), Richard Jordan (Francis 7) e grande elenco.
- *Logan’s Run*. Trailer do filme. <http://ning.it/fflp1p>
- *Logan’s Run*. Cenas finais do filme. <http://ning.it/ftzU53>
- *Matrix* (EUA: 1999). Filme a cores, falado, 129 min. de duração. Distribuidora: Warner Bros. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Grant Hill e Joel Silver. Fotografia: Bill Pope. Música: Don Davis. Elenco: Keanu Reeves (Neo /Thomas A. Anderson); Laurence Fishburne (Morpheus); Carrie Anne-Moss (Trinity); Huho Weaving (Agente Smith) e grande elenco.
- *Matrix*. Trailer do filme. <http://ning.it/fwTENU>
- *Metropolis*. (Alemanha: 1926). Filme preto e branco, mudo, 140 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Universum Film A. G.; Direção: Fritz Lang; Roteiro: Fritz Lang e Thea Von Harbou; Fotografia: Karl Freund e Gunther Rittau; Produção: Erich Pommer; Música: Gottfried Huppertz; Efeitos Especiais: Eugene Schufftan; Elenco: Brigitte Helm (Maria), Alfred Abel (John Fredersen), Gustav Frohlich (Freder), Rudolph Klein-Rogge (Rotwang), Heinrich George, Fritz Rasp.
- *Metrópolis*. Trailer do Filme. http://ning.it/fUJIKm...er_100.asf
- *Nosferatu*. Filme completo. <http://ning.it/f74PvO>
- *O Quinto Elemento*. (França: 1997). Filme a cores, falado, 127 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Columbia Pictures /Gaumont /Sony Pictures Entertainment; Direção: Luc Besson; Roteiro e idealização: Luc Besson, baseado em estória de Luc Besson e Robert Mark Kamen; Produção: Patrice Ledoux; Fotografia: Thierry Arbogast; Música: Eric Serra; Elenco: Bruce Willis (Korben Dallas), Milla Javivich (Leeloo), Gary Olsman (Jean-Baptiste Emmanuel Zorg), Ian Holm (Padre Vito Cornelius); Chris Tucher (Ruby Rhod), e grande elenco.
- *O Quinto Elemento*. Trailer do filme. <http://ning.it/fBT9Uu>

- *THX-1138* (EUA: 1981). Filme a cores, falado, 86 minutos de duração.

Ficha Técnica – Produtora: Warner Bross; Direção: George Lucas; Roteiro: George Lucas e Walter Murch; Fotografia: Albert Kihn e David Myers. Música: Lalo Schifrin. Elenco: Robert Duvall, Donald Pleasence, e grande elenco.

- *THX-1138*. Trailer do filme. <http://ning.it/fvA4th>
- *THX-1138*. Cena do Confessionário. <http://ning.it/eTPppU>

- *1984*. (Inglaterra: 1984). Filme a cores, falado, 115 minutos de duração.

Ficha Técnica – Produtora: Umbrella-Rosenblum /Virgin Productions; Direção: Michael Bradford; Roteiro e idealização: Michael Radford; Fotografia: Roger Deakins; Produção: Simon Perry; Música: Eurythmics e Dominic Muldowney; Elenco: John Hurt (Winston Smith), Richard Burton (O'Brien), Suzanna Hamilton (Julia), Bob Flag (Big Brother), e grande elenco.

- *1984*. Trailer do filme. <http://ning.it/gU2vID>

Fontes literárias

ALDISS, Brian. "Super-Toys Last All Summer Long". [original: 1969]
<http://www.wired.com/wired/archive/5.01/ffsupertoys.html>

ASIMOV, Isaac. *Eu Robô*. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1972 [original: 1950]

CLARKE, Arthur. 2001: *Uma Odisséia no Espaço*. New York: Paperback, 2000. [escrito entre 1964 e 1968; publicação original: 1968]

DICK, Phillip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* New York: Ballantine Books, 1996 (*O Caçador de Andróides*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1985) [original: 1968].

GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 2000 [original: 1985].

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Abril Cultural, 1974 [original: 1931].

JONES, Dennis Feltham. *Colossus Trilogy: A Twenty Fifth Anniversary Omnibus Edition* – Colossus, Fall of Colossus and Colossus and the Crab. New York: Image Pub, 1992. [original: 1966].

NOLAN, William e JOHNSON George Clayton. *Logan's Run*. New York: the Dial Press, 1967.

ORWELL, George. *1984*. Lisboa: Antígona, 2004 [original: 1948] [Publicação original: London: Secker & Walburg, 1949]

Bibliografia citada

ANJOS, Márcio Fabri dos. "Ética e clonagem humana na questão dos paradigmas" In: PESSINI, Leo, BARCHIFONTAINE, Christian Paul de (orgs.). *Fundamentos da bioética*. São Paulo: Paulus, 1996

- ATHAN, Henri (e outros). *Clonagem Humana*. Coimbra: Quarteto, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991 [original francês: 1981].
- BERMAN, Marshall. *Tudo o que é Sólido Desmancha no Ar – a aventura da Modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986 [original americano: 1982].
- BRETON, Philippe. *À Imagem do Homem: Do Golem às Criaturas Virtuais*. Lisboa: Instituto Piaget, 1997 [original francês: 1995]
- BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*. London: BFI Modern Classics, 1997.
- BURDEA, G. e COIFFET, p. *Virtual Reality Technology*. New York: Wiley – IEEE Press, 2003.
- CADOZ, C. *A Realidade Virtual*. Lisboa: Piaget, 1994 [São Paulo: Ática, 1997].
- CAIN, Christine. *Blade Runner*. Madrid: Anaya, 1998.
- DICK, Phillip K. «The Android and the Human», in SUTIN, Lawrence (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova York, Vintage, 1995, p. 183-210.
- FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1992 [original francês: 1976].
- HABERMAS, Jürgen. “Escravidão genética? Fronteiras morais dos progressos da medicina da reprodução” in *A Constelação pós-nacional. Ensaios políticos*. São Paulo: Littera Mundi, 2000.
- HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola, 1989 [original: 1989].
- HEIDEGGER, Martin. “A Coisa” in *Estudos e Conferências*. Petrópolis: Vozes, 2001 [original: 1950].
- JAMESON, F. *Pós-modernismo: a lógica cultural do Capitalismo Tardio*. São Paulo: Ática, 1997 [original alemão: 1984].
- KRACAUER, S., *De Caligari a Hitler: uma história psicológica do Cinema Alemão*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988 [original em inglês: 1947].
- MARDER, Elissa. “Blade Runner’s Moving Still” In *Camera obscura*, n. 27, p. 88-107, 1991.
- PALMER, Christopher. *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern*, Liverpool, Liverpool University Press, 2003.
- PEREIRA, Lygia da Veiga. *Clonagem Fatos e Mitos*. São Paulo: Moderna, 2002.
- PUCCI Jr, Renato Luís. “Cinema Pós-Moderno” in MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus, 2006.
- RHEINGOLD, Howard. *Virtual Reality*. New York: Touchstone, 1991.
- SAMMON, Paul M. *The making of Blade Runner*. New York: Harper Prism, 1996.
- SANTOS, Rita Maria Paulino dos. *Dos transplantes de órgãos à clonagem: nova forma de experimentação humana rumo à imortalidade?*. Rio de Janeiro: Forense, 2000.

VIRILIO, Paul. "A imagem virtual: mental e instrumental" in: PARENTE, André (org). *Imagem máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34/Nova Fronteira, 1996.

WOOLEY, B. *Mundos Virtuais: uma viagem na hipo e hiper-realidade*. Lisboa: Editorial Caminho, 1992 [original inglês. 1992].

Title

The Postmodern Cinema-City: an Analysis of the Futurist Dystopias of the Twentieth Century

Abstract

In this article, we define as "City-Cinema", in order to get a systematic treatment for the utilized vocabulary, the cities idealized by the Cinema in specifically film productions. The emphasis is the Imaginary Cities produced by the futuristic dystopias presented by the Cinema, in order to examine elements from its architecture, spatiality, social organization, and also searching to perceive its articulation with the film plan. The most specifically object of analysis is the Postmodern City-Cinema, examining films like *Blade Runner* and *The Fifth Element*.

Keywords

Cinema. City. Future. Imaginary. Dystopia.

Recebido em 18.01.2011. Aprovado em 11.07.2011.