

CARTÕES POSTAIS DE CIDADES QUE HABITAM FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Alice Fátima Martins*

Resumo: Neste artigo é proposta uma viagem a algumas cidades-personagem de filmes de ficção científica. São imaginados os cartões postais que se poderia trazer das várias cidades, com os quais seria possível montar um painel de suas várias paisagens, buscando observar as mudanças ocorridas desde os primeiros anos do século XX.

Palavras-chave: cidades, cinema, ficção científica.

Abstract: The subject of this paper is a imaginary travel to some characters-cities in scientific fictional movies. It is suggested to organize a panel with postal cards from the cities, in order to analyze the changes occurred in their landscapes since the first years from the 20th century.

Key words: cities, movie, scientific fiction.

As grandes cidades e suas dinâmicas espaço-temporais impuseram-se, desde o século XIX, nas mais diversas paisagens do Planeta. Ao debruçar-se sobre *os enigmas da modernidade-mundo*, Octavio Ianni afirma que “a grande cidade tem sido e continua a ser, cada vez mais, uma síntese excepcional da sociedade” (2000, p. 123), no sentido de constituir um laboratório onde “se imaginam, concretizam ou evaporam idéias de todos os tipos, sobre os mais diferentes aspectos da vida social” (2000, p. 124). E acrescenta:

Juntamente com a urbanização, o mercado, o dinheiro, o direito e a política, bem como a secularização, a individuação e a racionalização, aí também florescem a arte, a ciência e a



filosofia. É na grande cidade que se desenvolvem a arquitetura, o urbanismo e o planejamento, assim como aí surgem o partido político, o sindicato, o movimento social, a corrente de opinião pública e o próprio Estado (2000, p. 125).

Na cidade, em estado permanente de efervescência e transformação, foram gestadas as condições científico-tecnológicas necessárias para o domínio técnico-operacional da projeção de imagens em movimento, em que se configura a invenção do cinema. Tal feito, conforme relata Toulet (1988), foi perseguido por muitos inventores em vários países, no Ocidente, ao final do século XIX. Mas foi na França que Auguste e Louis Lumière criaram o *cinematógrafo*, engenhoca capaz de projetar, numa tela, imagens em seqüência, numa certa velocidade que não permitia ao olho humano perceber cada quadro separadamente, criando, assim, a ilusão de movimento.

Também foi na cidade que a projeção de imagens em movimento ultrapassou o estágio da mera curiosidade técnica, ganhando a estatura de linguagem, revelando todo seu potencial narrativo e de entretenimento. Logo surgiram, então, os filmes de aventura, as histórias fantásticas. Nesse contexto, o próprio progresso científico apresentou-se como fonte profícua de questões e provocações a alimentar aquelas narrativas que, já na segunda década do século XX, passaram a ser denominadas *ficção científica*. No cinema, as histórias sobre o futuro ganharam visibilidade, libertando-se das linhas escritas das novelas e outras modalidades literárias. A mais, os filmes de ficção científica configuraram narrativas para dentro das quais as próprias cidades migraram, se não assumindo papéis de protagonistas, constituindo os cenários para as histórias que se passaram a contar.

Ou seja: o cinema de ficção científica pode ser considerado filho legítimo do desenvolvimento científico-tecnológico e da ordem social instalados pela modernidade ocidental, dando visibilidade à fermentação do imaginário social emergente, em diálogos entre o *já vivido* e o *vivendo*, na direção das possibilidades do *a viver*, do *dever*. Nesse processo, as grandes cidades, que abrigam a produção dessas narrativas cinematográficas, nelas fizeram-se representar. Numa relação dialógica, as megalópolis, ao mesmo tempo em que constituem o contexto sócio-cultural nos quais essas narrativas são gestadas, projetadas e consumidas pelos mais diversos públicos, adentram, elas próprias, as narrativas cinematográficas de ficção científica, assumindo papel central nas dinâmicas e estruturas dos *multiversos* ali representados.

Essa a razão pela qual, neste artigo, é proposta uma visão panorâmica de algumas cidades-personagens de filmes de ficção científica, buscando captar suas feições. Para tanto, foi planejado um passeio por algumas dessas cidades, singrando no tempo desde o início do século XX ao início do século XXI, numa geografia que inclui a França, a Alemanha, a Austrália e os Estados Unidos da América do Norte. Segue-se o roteiro de viagem:

- *Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune)* Georges Méliès. 1902. (França)
- *Metropolis (Metropolis)*. Fritz Lang. 1926. (Alemanha)
- *Alphaville (Alphaville)*. Jean-Luc Godard. 1965. (França, Itália)
- *Blade runner (Blade runner)*. Ridley Scott. 1983. (EUA)
- *Mad Max: Além da cúpula do trovão (Mad Max beyond thunderdome)*. George Miller. 1985. (Austrália).
- *Cidade das sombras (Dark city)*. Alex Proyas. 1997. (EUA, Austrália).
- *A.I. Inteligência artificial (A.I. Artificial intelligence)*. Steven Spielberg. 2001. (EUA)



Primeiras impressões de viagem

Em 1902, ano em que Georges Méliès realizou o filme *Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune)*, toda a Europa vivia o entusiasmo crescente quanto às promessas de desenvolvimento acenadas pela industrialização, cujas bases estavam no desenvolvimento tecnológico e científico que ambicionava o infinito. A invenção do cinematógrafo, no final do século anterior, tomara parte desse entusiasmo, a ponto de ser levado para figurar dentre os grandes inventos do século, na Exposição Universal de 1900, em Paris. Os organizadores da exposição pretendiam que ela fosse “a executora testamentária do século encerrado e o oráculo do século nascente” (TOULET, 1988, p. 42). Nessa atmosfera, o cinema teve lugar de destaque no salão de Festas da Exposição. Ao longo de seis meses, cerca de um milhão e meio de pessoas contemplaram imagens projetadas por um cinematógrafo gigante sobre uma tela de 400m². Esses números refletem a grandiosidade das ambições que impregnavam o espírito empreendedor da época. A mesma grandiosidade que caracterizou o projeto de lançamento de um grupo de desbravadores à Lua, dentro de uma cápsula lançada por um canhão gigantesco, na história contada por Méliès. As condições para a viabilização de tal viagem, evidentemente, seriam asseguradas, tão somente, por um complexo industrial extraordinário, cuja bandeira fosse a conquista do futuro.

Assim, as imagens em preto e branco mostram o enorme entusiasmo das personagens no curso da fabricação da cápsula que transportaria os viajantes, e do canhão que a lançaria em direção à Lua, numa paisagem povoada por fábricas e impregnada pela alegria contagiante ante a visão da fumaça exalada pelas chaminés. A metáfora de instalação irreversível do progresso, razão de comemorações festivas, tem na fumaça um de seus principais elementos, signo de garantia da conquista de mundos até então desconhecidos.

A fumaça das máquinas que povoam as cidades industrializadas também está presente no filme *Metropolis (Metropolis)*, do cineasta alemão Fritz Lang, realizado em 1926. No entanto, ali, o universo imagético de máquinas e fumaça propõe uma discussão bem diversa: ressaltam o tom advertente quanto ao avanço do processo de industrialização, no que se refira à *maquinização* dos homens, sobretudo da classe operária, e a substituição dos homens pelas máquinas, estas, a serviço das elites dominantes.

O filme pode ser considerado uma metáfora da sociedade industrializada, traduzida em suas cidades e marcada pelo desencantamento que assolou o mundo ocidental, particularmente a Europa, nas décadas que sucederam a *viagem à Lua* protagonizada por Méliès, quando, logo no início do século XX, instalaram-se conflitos que desaguarão em duas Guerras Mundiais, diante das quais, a espécie humana revelou sua face mais dura.

Metropolis é o nome de uma cidade imaginada no ano de 2026, quando a sociedade está dividida em duas classes que não dialogam: a elite e a grande massa de operários. As máquinas poderiam ser consideradas uma espécie de terceira classe social, em melhor posição na escala de valores do que os operários. A superfície da cidade, com seus prédios extraordinários, pontes e viadutos, é habitada pelos senhores e mestres da cidade. Logo abaixo, no primeiro subsolo, a *Casa das Máquinas* não pode parar, razão pela qual os operários se revezam em turnos massacrantes de trabalho. A cidade habitada pela classe operária, opressiva e soturna, está localizada abaixo da *Casa das Máquinas*, no terceiro subsolo. Finalmente, a história revela que, ao final dos turnos de trabalho, os operários conspiram pela mudança de sua condição de existência, em subterrâneos sombrios localizados num quarto subsolo.

O preto e o branco também são os tons da sombria *Alphaville (Alphaville)*, onde transcorre a *estranha aventura de Lemmy Caution*, no filme realizado por Jean-Luc Godard, em 1965. Sombrias também são as expressões de seus habitantes, de comportamento incompreensível.



É noite quando da chegada do herói à cidade. Não se notam mudanças, no decurso da narrativa, na luminosidade ambiente, ou na movimentação de ruas e outros espaços públicos, que possam indicar a variação cíclica entre dia e noite. Prevalece uma espécie de estabilidade racional, na qual tudo está sempre em funcionamento, e todos estão sempre a postos em seus lugares, desempenhando seus papéis de modo eficiente.

Trata-se de uma sociedade tecnológica, na qual os habitantes são controlados por um cérebro central gigante, com milhares de terminações nervosas espalhadas em todos os lugares, e torres de telecomunicação emitindo sinais telegráficos todo o tempo, anunciando estar instalada a era da comunicação eletrônica e da circulação da informação à velocidade da luz: *a civilização da luz*. Alpha 60 é o nome desse computador que a tudo acompanha, controla e organiza, segundo os critérios da *lógica*. Com voz grave, monocórdica e lenta, onipresente, faz sermões diários aos habitantes que, reunidos em salas sombrias, ouvem-no em estado de transe, absorvendo seus *ensinamentos*.

Assim, ações humanas orientadas pela intuição, emoção, fantasia, além de serem consideradas proibidas, são motivo para a condenação máxima: a morte. Artistas, romancistas, pintores, poetas e suas obras foram eliminados em sua maioria. Alguns sobrevivem em guetos, isolados, perseguidos.

A maior parte das cenas se passa em ambientes internos, fechados. As imagens mais amplas da cidade mostram edifícios verticais com muitas vidraças, imersos numa espécie de névoa. Em Alphaville, é proibido ter-se notícias das outras cidades, dos chamados "*países exteriores*", tampouco do modo como nelas se possa viver.

Ao final, tendo destruído Alpha 60, o agente secreto deixa a cidade, levando consigo Natacha Von Braun, por quem se apaixona. Seguem pela auto-estrada, noite adentro, em direção ao futuro.

Não menos opressiva é a atmosfera na fictícia cidade de Los Angeles do ano de 2019, no filme realizado por Ridley Scott, *Blade Runner (Blade Runner)*, de 1982. Os sons de explosões antecipam as primeiras imagens do filme. Do escuro emergem os edifícios, entre raios, fogo, naves que cortam rapidamente o espaço e muita fumaça. Caótica e banhada, continuamente, por chuva ácida, mergulhada numa atmosfera asfíxica e úmida, a cidade se ergue como uma *torre de babel* da era moderna. O labirinto formado pelos prédios alonga-se verticalmente. Imensos painéis eletrônicos anunciam "*uma nova vida nas colônias interplanetárias*".

Pelas ruas, podem-se ver pessoas de diferentes estaturas, fisionomias, nacionalidades, religiões, usando capas e guarda-chuvas para se protegerem da chuva interminável. A tecnologia de ponta convive com velhas práticas e, sobretudo, com a ruína e o lixo. Comerciantes vendem informações, diversão, comida e mercadorias de todas as naturezas.

A Los Angeles desenhada por Ridley Scott, na qual convivem o desenraizamento e a desterritorialização, a multidão e a solidão, respira, ofegante, o mesmo espírito da megalópole descrita por Ianni:

Torna-se difícil, ou mesmo impossível, distinguir a modernidade e a pós-modernidade, assim como o espaço e o tempo, a geografia e a história, o local e o global, o Oriente e o Ocidente ou o real e o virtual. A síntese das coisas, gentes e idéias, compreendendo a síntese dos espaços e tempos, produz uma espécie de caleidoscópio labiríntico, uma espécie de caos fecundo, no qual ocorrem os possíveis e os impossíveis. Nesse sentido é que a grande cidade jamais se liberta da conotação babélica: um todo em busca de uma estrutura, um caos em busca de um norte, uma multidão em busca de emancipação. (2000, p.136).



Nessa *babélica* metáfora, misturam-se o novo e o velho, destacando a certeza de que o desenvolvimento tecnológico está longe de assegurar qualidade de vida. Ao contrário, os custos dessas conquistas estão, justamente, na degradação irreparável do meio ambiente.

Degradação, deserto e destruição fazem parte do cenário pelo qual vaga Mad Max, em *Mad Max: além da cúpula do trovão*, (*Mad Max beyond thunderdome*). A história do filme dirigido por George Miller e George Ogilvie, em 1985, se passa num tempo posterior a uma grande guerra, quando as cidades teriam desaparecido. Delas, tudo quanto não tenha sido destruído, foi deixado para trás, incluindo todo o conhecimento científico e tecnológico.

No deserto inóspito, os sobreviventes organizam-se em tribos cujas condições de vida são extremamente rudes. Defender-se dos perigos do deserto é o primeiro grande desafio. O segundo é sobreviver à condição de barbárie: sem leis, a força é o principal argumento decisório.

Mad Max transita nesse cenário propício à ação de bandidos, mas também de heróis defensores dos mais fracos, até chegar a *Bartertown*, a cidade comandada pela poderosa Auntie Entity, mulher que se empenha em construir seu império em plena aridez pós-apocalíptica. Ali, uma multidão de pessoas transita num ambiente caótico. Sons metálicos ritmados sugerem o trabalho contínuo na construção dessa nova instalação humana. A cor terra e os ocres prevalecem no cenário ressecado e sujo, marcado por uma teatralidade exacerbada, do mesmo modo que as vestimentas e o gestual coletivo. Como se personagens de filmes *hollywoodianos* de diversos gêneros e épocas tivessem fugido de suas histórias em busca de abrigo, mantendo, consigo, suas cenologias, figurinos e modos de interpretação originais.

Em subterrâneos fétidos, cheios de máquinas e fumaça, milhares de porcos produzem fezes, valorizadas por serem fonte de metano, a energia que move a cidade. Entre os grunhidos, sobrevivem alguns trabalhadores e outros condenados à prisão, sob o comando da dupla Blaster-Master, senhores dessa usina, em permanente disputa pelo poder com Auntie Entity.

O itinerário do herói o leva a ser expulso da cidade, sendo devolvido ao deserto, quando acaba chegando a um lugar chamado, por seus moradores, de *Planeta Terra*, *Planet Earth*, uma espécie de oásis oculto, com água em abundância, vegetação, animais, alimento. Nesse ambiente acolhedor, protegido dos perigos do deserto, um grupo de crianças e adolescentes alimenta a esperança de retorno à cidade, da qual guardam apenas alguns objetos e fotografias de arranha-céus, ruas iluminadas, aviões. Mad Max explica que as cidades não existem mais, tentando convencê-los, sem sucesso, de que o lugar onde se encontram é o melhor para viverem.

Na última seqüência do filme, o grupo de crianças, a bordo de um precário avião, atravessa uma densa nuvem vermelha e vislumbra, aos poucos, a grande cidade abandonada: velhas pontes, edifícios em ruínas, ruas cobertas por poeira. Ali instalados, vão dando corpo e forma a um novo grupo social. Todas as noites passam a acender as luzes da cidade na esperança de que os que *estão lá fora* possam por elas se orientar e também *voltar para casa*.

Voltar para casa é opção fora do alcance para Murdoch, no filme *Cidade das Sombras* (*Dark City*), dirigido por Alex Proyas, em 1997. Essa *cidade-laboratório*, uma pequena plataforma flutuando no espaço, foi construída por extraterrestres que não suportam a luz solar, nem o contato com a água. No início do filme, o narrador explica que os *estranhos*, *strangers*, tendo dominado o máximo da tecnologia em seu mundo, desenvolveram a habilidade de alterar a realidade física usando a vontade, procedimento por eles denominado *sintonia*. Mas sua civilização entrara em decadência, o que os levou a buscar cura para a própria mortalidade. Assim, chegaram à Terra, acreditando encontrar, na huma-



nidade, a solução para seus problemas. Realizavam experiências para compreender a alma humana, por meio da manipulação da memória, da constituição de identidades diversas e da observação do comportamento de pessoas raptadas e levadas para essa cidade experimental.

Os *estranhos* entendiam que a configuração física da cidade fazia parte da constituição da própria memória da humanidade e, portanto, era parte importante de suas experiências que envolviam a manipulação da memória das pessoas, para a recomposição de novas memórias individuais e o redesenhamento das construções e ruas da cidade para serem ocupadas pelas pessoas em suas novas condições identitárias.

A fisionomia da *Cidade das Sombras* é a de uma cidade de grande porte, com edifícios de diversos estilos, inspirados em diversos tempos históricos. Há um trânsito intenso de veículos e pessoas que se deslocam por espaços públicos tais como bancos, cinemas, bares, boates. Na sempre-noite, a pouca luz da cidade revela tons ocres escuros entre as sombras, em contraste com o espaço de instalação dos *estranhos*, com cores que variam entre o negro e o azulado. Toda vez que o relógio marca doze horas, a cidade se imobiliza, os carros param e as pessoas entram numa espécie de sono profundo. Nesse momento, os *estranhos* reprogramam a cidade: novos edifícios ganham forma, substituindo os anteriores, novas ruas são abertas, enquanto outras deixam de existir. Ao mesmo tempo, as pessoas são submetidas a um procedimento por meio do qual ganham novas memórias, recompostas de modo a ocuparem esses novos espaços urbanos, em novas instalações domésticas, de acordo com novos papéis sociais. As pessoas são inseridas nos cenários cuidadosamente montados. Quando despertam, a cidade e seus habitantes voltam ao movimento e às atividades, como se nada tivesse sido alterado, assumindo suas novas memórias e identidades com desenvoltura, e ocupando os novos desenhos arquitetônicos e urbanos como se lhes fossem familiares.

Mas Murdoch, herói da história, ao encontrar um postal de *Shell Beach*, tem rasgos de memória da praia, sente falta do mar. Qual caminho poderia levá-lo até o mar? O motorista de táxi conta que passou sua lua de mel em *Shell Beach*, mas não tem mais certeza sobre como chegar lá. Um suposto velho tio lhe mostra fotos suas (talvez nem fossem suas), de quando criança, em *Shell Beach*. Mas o velho também não vai lá há anos, esqueceu-se do caminho. Lembra-se, apenas, de que aqueles eram “*tempos mais ensolarados...*” O herói percorre a cidade, em busca de respostas, chegando ao *fim do caminho*: um painel que anuncia *Shell Beach*, sobre uma parede. Ao quebrá-la, descobre que, depois dela, há apenas o vazio.

Murdoch acaba por confrontar-se com os invasores. Finalmente, quando os *estranhos* são vencidos, Murdoch, dotado do mesmo poder de mudar as coisas pela força da vontade, decide “*consertar tudo*”. Assim, faz com que a plataforma suspensa, laboratório no qual foi montada a cidade-experimento, ganhe muita água, o que lhe dá a forma arredondada e movimento. Seu giro faz com que o sol surja, para iluminar e aquecer seus habitantes, fazendo dele um lugar acolhedor para refazerem suas vidas, ainda que subtraídos de seus ambientes de origem e impossibilitados de a eles retornar, sobretudo porque impossibilitados de recuperar suas memórias e identidades de origem.

Abrindo portas de construções com aparência antiga, o herói, finalmente, encontra a luz do sol que, a princípio, lhe ofusca a visão. Diante dele, está o mar. O seu mar, aquele que ele próprio recriou.

O som do mar revolto introduz as primeiras imagens de *AI: Inteligência Artificial (AI: Artificial Intelligence)*, de Steven Spielberg, inicialmente idealizado por Stanley Kubrick, baseado no conto *Superbrinquedos duram o verão todo (Supertoys last all summer long)*, escrito por Brian Aldiss em 1969. No conto, um garotinho, apoiado por seu único aliado, o urso de pelúcia Teddy, se esforça para agradar a mãe, sem conseguir. O que David, esse é o nome do garotinho, não compreende é que ele próprio é um superbrinquedo.



No filme, a paisagem introduzida pelo som do mar não é paradisíaca, como em *Shell Beach*. Ao contrário, as imagens do mar e o texto do narrador dão conta de que o efeito estufa teria derretido o gelo das calotas glaciais, o que elevou o nível das águas dos oceanos. As cidades litorâneas de todo o mundo foram engolidas. Centenas de milhões de pessoas morreram de fome nos países pobres. Ante a escassez de alimento, nos países ricos, o desenvolvimento foi assegurado, em parte, pelo rígido controle da natalidade. Nesse contexto, os robôs, que não consomem alimento nem recursos além dos utilizados em sua fabricação, passaram a assumir importante papel econômico na estrutura social, cabendo-lhes tarefas as mais diversas da vida diária. Assim, os *mecas*, seres eletromecânicos, dotados de inteligência artificial, são parte integrante da paisagem urbana.

O pequeno David, robô-criança programado para amar, ocupa o lugar do filho desenganado do casal Mônica e Henry. A casa em que vivem não tem contato direto com a cidade: espaços internos amplos, limpos, áreas externas ocupadas por jardins, lagos, piscinas e muita vegetação. Com a recuperação do filho, David é expulso do paraíso. Deixado por Mônica numa floresta, ele inicia sua caminhada ao encontro das tantas faces do mundo ameaçador localizado no além-casa, contando apenas com a companhia do urso Teddy, um superbrinquedo de geração bem anterior à sua.

Na vida noturna da cidade, *mecas* misturam-se aos humanos nas ruas, bares, bordéis. Também no depósito de destroços de robôs, onde outros robôs danificados vão buscar peças de reposição, para autoconserto: maxilares, braços, olhos, e outras partes de sua maquinaria. Lá também atuam caçadores que recolhem robôs desgarrados de seus donos, para levá-los ao *Flesh Fair: Celebration of Life*, em Haddonfield, onde são destruídos em rituais que mobilizam multidões. No espetáculo que se anuncia como uma manifestação contra a “mecanização da vida” e pela “humanização do futuro”, um a um os robôs são destruídos por fogo, serras, ácido, e outras formas violentas: um coliseu romano na era da inteligência artificial.

David conhece *Rouge City*, uma espécie de cidade do prazer, onde todas as passagens e ruas são cobertas por luminosos azuis, brancos e vermelhos, e o ambiente está repleto de música, *mecas* e pessoas em busca de diversão. Dali, o herói segue para o fim do mundo de *Man-hattan*, uma alusão a Nova York. Ali, apenas as partes superiores dos arranha-céus podem ser vistas fora da água. É nessa região que David encontra um parque de diversões totalmente submerso, e a escultura da Fada Azul, que ele acredita ter o poder de transformá-lo em menino humano, como transformara Pinóquio, o que faria com que fosse amado por sua “mãe”, Mônica.

David fica preso entre as engrenagens de uma roda gigante, durante dois mil anos, quando é reencontrado por seres não-humanos, em escavações arqueológicas sob espessa camada de gelo. A temperatura extremamente fria é sugerida pelos tons brancos e azuis que prevalecem na paisagem. Naves que se desfazem no espaço conduzem os estranhos seres para as áreas de suas investigações sobre a vida humana. São seres aparentemente pacíficos. Seu trabalho faz com que as antigas construções humanas sejam desenvolvidas à superfície, após terem permanecido, durante milênios, ocultas pelo gelo.

A partir da memória de David, reconstituem sua casa, para onde o robô-menino retorna, reencontra sua mãe, e finalmente pode dormir e sonhar.

Cartões postais, *souvenires* de viagem...

As imagens reunidas ao longo deste sobrevôo permitem configurar um mosaico de memórias desses diferentes ambientes. Mais que meras lembranças de viagem, os postais que registram as várias paisagens revelam percepções de mundo, dos mundos sociais e materiais através dos quais transitam as personagens das narrativas em questão. Sobre-



tudo, nesses *postais* estão registradas paisagens urbanas situadas entre 1902 e 2001¹, ou de milênios, desde a primeira *viagem à lua* até tempos em que seres não-humanos desenvolvem pesquisas arqueológicas no planeta Terra, totalmente congelado, em busca de informações sobre a espécie humana.²

As mudanças observadas na fisionomia das cidades ficcionais refletem, de fato, mudanças nas dinâmicas sociais, nas visões de mundo e nos modos como tem sido percebidos problemas tais como as constantes ameaças de guerra, as questões ambientais e as perspectivas de futuro ante o cada vez mais acelerado desenvolvimento científico e tecnológico. Experiências reais que geram temores e balizam as representações cinematográficas científico-ficcionais, na interpretação do porvir.

Os primeiros cartões postais desse painel são em preto e branco. Os registros de Georges Méliès são alegres e lúdicos, cheios de truques de mágica. A fumaça das grandes chaminés industriais, prenúncio da natureza predadora e poluente das indústrias que se instalavam, ainda fazia alegres os homens que se aventuravam ao futuro, ao firmamento, à Lua. Não se percebiam diferenças entre aquela fumaça e as utilizadas nos espetáculos de magia, fazendo sumir e reaparecer pessoas, coisas e animais, motivo de grande diversão. Poucos anos separam esse contexto das metáforas formuladas por Fritz Lang, em *Metropolis*. Ali, a paisagem vista nos postais, igualmente em preto e branco, é de uma cidade grandiosa, dominada por imponentes edifícios, grandes pontes e viadutos, veículos automotores e espaçonaves que circulam pela atmosfera citadina: símbolos do desenvolvimento tecnológico e científico. Nessa organização social, o controle do desenvolvimento está nas mãos da elite, bem como o poder político e econômico. Não se encontram nos registros dos postais as máquinas, com sua fumaça poluidora, tampouco a cidade soturna ocupada pela classe operária, e as catacumbas escuras do quarto subsolo.

Desde os *tempos de Metropolis*, muitas vezes a Terra esteve em vias de ser invadida por extraterrestes ou atropelada por algum corpo celeste, monstros foram vencidos por bravos heróis defensores da humanidade, quantas cidades foram construídas nos moldes da mais avançada tecnologia e destruídas por guerras igualmente tecnológicas. Muitos agentes secretos foram enviados a *Alphaville*, pelo menos cinco, de onde nunca retornaram, dos quais jamais se voltou a ter notícias. O último agente secreto para lá enviado, Lemmy Caution, fotografa a tudo e a todos por onde passa: as execuções durante a *Recepção Espetáculo*, as instalações de Alpha 60, o cérebro eletrônico que domina essa cidade lúgubre, destituída de cor, calor, emoções. Quando deixa *Alphaville* para trás, leva consigo essas imagens, seguindo para *Nueva York*. Talvez decida passar por Florença, onde, ao que parece, há cores, pois *o céu é azul, e as pessoas são felizes!*

Ao tempo da realização de *Alphaville*, o recurso da imagem colorida estava disponível já há algumas décadas³, bem como a banda sonora da película. O desenvolvimento das tecnologias na área da produção de imagens, sons, e efeitos especiais têm ampliado as possibilidades na projeção de ambientes e narrativas cada vez mais complexos. O que tem transformado, também, as fisionomias das cidades habitadas pelas personagens a cada nova história contada. Desse modo, as cores azuis, vermelhas e ocres preencheriam os ambientes e as superfícies dos painéis eletrônicos e dos postais da Los Angeles de 2019, de Ridley Scott. Mas lhes faltaria brilho, por que corroídas pela chuva ácida e pela poluição, ensombreadas pela falta do sol. A paisagem é asfíxiante, poluída com informações visuais, sons, movimentos, fumaça, e pela chuva que em tudo se infiltra.

Os caminhos percorridos pela humanidade no século XX ensinou que o avanço da produção industrial levaria à degradação do meio ambiente. Cidades inóspitas como a megalópole Los Angeles vêm sendo abandonadas por seus habitantes que, partindo em busca de melhores condições de vida em outros planetas, provavelmente sequer levam consigo postais.



Também é por meio de fotografias que as crianças e os adolescentes da Fenda do Deserto, em *Mad Max: Além da Cúpula do Trovão*, “lembram-se” do lugar para onde querem voltar, embora nele nunca tenham estado, a *Terra do Amanhã*, onde haveria arranha-céus, aviões, ruas iluminadas. Agarram-se a esse sonho, ante a constatação de que o deserto é ocupado pelo vazio, onde ronda *Miss Death*. De *Bartertown*, provavelmente não quisessem levar nenhum postal. Imagens, memórias, medos e sonhos de uma possível era pós-nuclear.

Já para Murdoch, a *Terra do Amanhã* se chama *Shell Beach*, uma praia anunciada num pequeno cartão-postal. A visão desse recorte de paisagem, por ele cuidadosamente guardado, faz emergir instantes de memória incompreensíveis à sua consciência. Não há postais da *Cidade das Sombras*, cujas feições se alteram ao sabor dos experimentos dos *estranhos*. Mas há postais e fotografias de *Shell Beach*, onde já ninguém se lembra como chegar. Assim será, até que o herói liberte a cidade, e seus habitantes, dos invasores, e reconfigure-a, dando-lhe água, luz e movimento. Criando *Shell Beach*. Fazendo com que as antigas construções ensolaradas e o mar possam, afinal, formar belos cenários para serem registrados em novos cartões postais.

Mas o mar também pode representar perigo, especialmente ante o aquecimento global, decorrente da liberação, na atmosfera, de tantos gases tóxicos e poluentes, frutos do agressivo processo de industrialização e suas conseqüências ambientais. As imagens de *AI: Inteligência Artificial* denunciam essa possibilidade, cujas implicações tecnológicas e sociais formam a base para a narrativa que se segue, e para os postais, vários, que podem ser acrescentados ao painel aqui proposto. Desde estradas entre verde paisagem, até cidades submersas, passando pelos lixões tecnológicos, pelo frenesi de violência dos rituais de destruição de robôs, no *Flash Fair*, e pelo mercado do prazer e da sedução, em *Rouge City*. Finalmente, *AI: Inteligência Artificial* conduz um tempo sem cidades, quando a espécie humana já foi extinta. Estranhos e assustadores postais, os desse tempo, em sua advertência quanto à condição efêmera da humanidade neste planeta...

Considerando que as grandes cidades constituem uma síntese da sociedade, a viagem pelos ambientes urbanos localizados em alguns filmes de ficção científica mostrou que, ao longo do século XX, a fisionomia das cidades ficcionais refletiu as mudanças na percepção da própria sociedade contemporânea ocidental quanto às suas organizações sociais, às questões ambientais e às perspectivas de futuro ante o cada vez mais acelerado desenvolvimento científico e tecnológico, acompanhado pela multiplicação de conflitos e guerras. Se as paisagens dessas cidades passaram de preto e branco a coloridas, o otimismo com as promessas de conquistas feitas pelo processo intenso de industrialização deu lugar à advertência quanto aos riscos do avanço da tecnologia sobre as relações sociais e o meio ambiente.

Afinal, cidades não são apenas construídas com cimento e cal. Seus habitantes é que dão sentido aos edifícios e vias, ocupam seus espaços, fazendo girar mercadorias, veículos, informações, mas também afetos, memórias, crenças, sonhos, desejos, medos, inquietações, imaginários... Projetando devires, para também habitá-los. Preservando a ordem social, alguma que seja, ou recriando novas ordens sociais, para assegurar o lugar, algum lugar, para onde seja possível retornar, em busca de abrigo depois da labuta, do entretenimento, do susto, de toda ameaça, da guerra, da catástrofe... ou, sabe-se lá, depois do fim das eras.

Notas

- ¹ Referência às datas de produção dos filmes analisados neste tópico: 1902, ano de realização de *Le Voyage dans la Lune*; 2001, ano de realização do filme *AI: Artificial Intelligence*.
- ² Referência às projeções de tempos futuros, desenvolvidas nos filmes analisados neste tópico.
- ³ Mesmo George Méliès, já ao final do século XIX e início do século XX, dispusera da cor na realização de alguns de seus filmes, colorindo, manualmente, cada quadro da película.



Referências

- ALDISS, B. *Superbrinquedos duram o verão todo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- DICK, P. K. *Do androids dream of electric sheep?* Disponível em <<http://www.kejvmen.sk/dadoes.pdf>> Acesso em: 25 abr. 2009.
- IANNI, O. *Enigmas da modernidade-mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- MENEZES, P. Blade Runner: entre o passado e o futuro, in *Tempo Social; Rev. Sociologia*. São Paulo: FFLCH/USP, 11(1): 137-156, maio/1999.
- TOULET, E. *O cinema, invenção do século*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1988.

Filmes Citados

- A.I. Inteligência artificial (A.I. Artificial intelligence)*. Steven Spielberg, 2001, EUA.
- Alphaville (Alphaville)*. Jean Luc Godard, 1965, França.
- Blade Runner: o caçador de andróides (Blade runner)*. Ridley Scott, 1983, EUA.
- Cidade das sombras (Dark city)*. Alex Proyas, 1997, EUA, Austrália.
- Mad Max: Além da cúpula do trovão (Mad Max beyond thunderdome)*. George Miller, 1985, Austrália.
- Metropolis (Metropolis)*. Fritz Lang, 1926, Alemanha.
- Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune)*, Georges Méliès, 1902, França.

* Doutora em Sociologia (UnB), Mestre em Educação (UnB), Professor Adjunto na Universidade Federal de Goiás, docente do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual (FAV/UFG). Atualmente desenvolve projeto de pesquisa no Programa de Pós-Doutorado em Estudos Culturais no PACC/FCC/UFRJ. E-mail: profalice2fm@gmail.com

