

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE LETRAS, FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA
ÁREA DE GEOGRAFIA HUMANA

AS PAISAGENS CREPUSCULARES DA FICÇÃO-CIENTÍFICA: A ELEGIA DAS
UTOPIAS URBANAS DO MODERNISMO

Jorge Luiz Barbosa

Orientador

Prof.^a Dr.^a Ana Fani Alessandri Carlos

São Paulo
Agosto de 2002

BARBOSA, J.L
2002

AS PAISAGENS CREPUSCULARES DA FICÇÃO-CIENTÍFICA: A ELEGIA DAS
UTOPIAS URBANAS DO MODERNISMO.

Jorge Luiz Barbosa

Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em Geografia -
Área de Geografia Humana – do Departamento de Geografia da
Faculdade de Filosofia , Letras e Ciências Humanas da Universidade
de São Paulo, para obtenção do título de Doutor.

Banca Examinadora

Prof.^a Dr.^a Ana Fani Alessandri Carlos

Paisagens Crepusculares da Ficção Científica: A elegia das Utopias Urbanas do Modernismo

*À Memória de Sergio Barbosa.
Parceiro de muitos filmes e Irmão de diferenças...*

À Universidade Federal Fluminense e ao Programa de Incentivo à Capacitação Docente da CAPES, que nos proporcionaram condições de qualificação acadêmica e profissional.

À estimada amiga Prof.^a Cristiane Moreira Rodrigues, que dedicou seu talento acadêmico e sua atenção generosa à leitura crítica de nosso trabalho.

Ao Prof. Dr. Jailson Souza e Silva, seu companherismo e estímulo intelectual estiveram presentes nos momentos mais decisivos do nosso trabalho.

Ao Prof. Dr. Ruy Moreira, irmão e amigo de tantas outras jornadas.

Aos colegas de pós-graduação – Ana Lucy Freire, Jaime Oliva, Beatriz Fernandes, Paulo Cesar Scarim - pelos encontros acadêmicos sempre ricos de afeto e solidariedade com mais um carioca em terras paulistanas.

Aos alunos do Curso de Graduação e Pós-Graduação do Departamento de Geografia da Universidade Federal Fluminense, pelo estímulo intelectual e pela gentileza de sempre.

À Lucia Regina Ribeiro Mariano, cujo empenho profissional – embebido de amizade e carinho – deu brilho particular à edição, formatação e ilustração de nossa Tese.

À Prof.^a Dalva da Silva Gomes, pela sua contribuição indispensável no idioma *anglo-saxônio*.

Aos amigos e familiares, que sempre estiveram por perto com seus sorrisos guardados em cada gesto de apoio e em cada encontro cancelado em função do nosso trabalho.

À Cici e à Ana Thereza, amores que souberam esperar....

AGRADECIMENTOS

O percurso do presente trabalho foi marcado por gestos de generosidade, companherismo, carinho, amizade e amor que, longe de ser um alívio, faz dessa derradeira página que escrevo um registro de saudades. Em cada página virada seguem momentos de aprendizagem, de descobertas, de alegria e de felicidade vividos nesses quatro anos dedicados ao nosso Doutorado. Portanto, agradeço

À Dr.^a Ana Fani Alessandri Carlos, cuja orientação abriu novos horizontes de leitura e interpretação das paisagens urbanas e, sobretudo, pela segurança transmitida através de suas críticas generosas, precisas e sempre construtivas. Dos seus ensinamentos guardarei para sempre atenção para a importância dos detalhes na pesquisa e a paixão para enfrentar os desafios de desvendamento da metrópole.

À Prof.^a Dr.^a Odete Carvalho de Lima Seabra, pelo carinhoso acolhimento inicial de nossa proposta de trabalho e pela importante contribuição crítica no Exame de Qualificação de nosso projeto de Tese.

Ao Prof. Dr.^o Rubens Machado, pelas oportunas críticas e sugestões ao nosso trabalho no momento do Exame de Qualificação.

À Prof.^a Maria Juraci de Andrade Dutra, pela importante e decisiva contribuição ao debate teórico e metodológico a respeito dos conceitos de representação, imagem e ética. Dos nossos debates, sempre *acompanhados* de Aristóteles, vislumbramos possibilidades de um diálogo fraterno entre a Geografia e Psicologia de matriz neo-pragmática.

Ao Departamento de Geografia pela concessão de nossa licença e pelo estímulo permanente dos colegas. Agradeço em especial aos meus queridos amigos da área de ensino de Geografia Regional – Márcio de Oliveira, Rogério Haesbaert, Cristina Peçanha Mary e Ivaldo Lima – pela generosidade, carinho e apoio.

ABSTRACT

Our theme is the Metropolis – the production material locus and sign of our Era. Experience and concretion of the realization of a civilization and progress archetypal model which become universal: the urban society. Space-temporality of fixtures and flux that prints and expresses established and at random encounters, identities and differences, integration and prohibition, banishment and virtues. Movements that go across themselves in a fusion and fission process, making the metropolis a quasi-world and, at the same time, an enigma.

In order to answer the challenges of the urban society enigma, we have made use of a particular dimension of the geographical space: the landscape. Therefore, the landscape is taken as a requirement and refuge for reading and interpreting the metropolis assertion course as space-time experience of concrete men and women.

The quest for the landscape as a possibility of unveiling the metropolis has taken us to a dialogue with the movie art, in special with the science-fiction genre. Through the science-fiction narratives, the landscapes were designed and have confessed – in their representations of tensions, conflicts and social-cultural contradictions – a remembering of utopias which emerge from the historical facts of the urban phenomenon.

The working up of our thesis involved a “side-by-side” reading among representative films of each rupture period of/in the urban meaning – *Metropolis*, *Alphaville*, *Blade Runner* and *Matrix* – with proposals of ideal cities of the modernist movement icons. This work has conducted us to a reflective critic of our *way of standing and being urban*, having in the landscape-image relation its main basis of investigation.

The revealed and unveiled *landscape* has announced distinct ways in the process of urbanization: The Work (the Use) and the product (exchange value). The meaning of the urban space is, therefore, a complex and contradictory texture which causes, in its construction, the emergence of different social subjects. We construct metropolises and are constructed by them.

In conclusion, our work embraces the ambition of understanding the urban landscape as a product of ethical and aesthetic conceptions which go through the practices of the *subjects in situation*, announcing the metropolis as a social space inhabited by utopias of the Being throughout the existence.

RESUMO

Nosso tema é a Metrópole, *locus* da produção sógnica e material de nossa Época. Experiência e concretude da realização de um modelo arquetípico de civilização e progresso que se universaliza: a sociedade urbana. Espaço-temporalidade de fixos e fluxos que imprime e exprime encontros marcados e aleatórios, identidades e diferenças, integração e interdição, desterros e virtudes. Movimentos que se entrecruzam num processo de fusão e fissão, fazendo da Metrópole um quase-mundo e, ao mesmo tempo, um enigma.

Para responder os desafios do enigma da sociedade urbana recorreremos a uma dimensão particular do espaço geográfico: a paisagem. Trata-se, portanto, de tomar a paisagem como recurso e abrigo de leitura e interpretação do curso de afirmação da metrópole como experiência de espaço-tempo de homens e mulheres concretos.

A busca da paisagem como possibilidade de desvendamento da metrópole nos conduziu ao diálogo com arte cinematográfica, em especial com gênero de ficção científica. Através das narrativas de ficção-científica desenharam-se paisagens que confessavam — nas suas representações de tensões, conflitos e contradições socioculturais —, uma rememoração de utopias que emergem da historicidade do fenômeno urbano.

A elaboração do nosso trabalho envolveu uma leitura “lado a lado” entre filmes representativos de cada período de ruptura do/no sentido do urbano — *Metrópolis*, *Alphaville*, *Blade Runner* e *Matrix* —, com as propostas de cidades ideais de ícones do movimento modernista. Esse exercício nos conduziu à reflexão crítica do nosso *modo de estar e ser urbano*, tendo na relação paisagem-imagem seu fundamento principal de investigação.

A *paisagem* revelada e desvelada anunciou caminhos distintos no processo de urbanização: a Obra (o Uso) e o produto (valor de troca). O sentido do espaço urbano é, portanto, uma tessitura complexa e contraditória que faz emergir diferentes sujeitos sociais na sua construção. Construimos metrópoles e somos construídos por elas!

Enfim, nosso trabalho abriga a ambição de compreender a paisagem urbana como produto de concepções éticas e estéticas que atravessam as práticas dos *sujeitos em situação*, anunciando a metrópole como um espaço social habitado por utopias do Ser através da existência.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

1. Villa Carl, P. Noble.....	20
2. BLUR, ano 3000.....	39
3. La campagne Phalanstérienne.....	48
4. Uma Cidade Ideal, PALAZZO DUCALE, Urbino.....	51
5. Uma Visão do Futuro.....	73
6. Horizonte Perdido, F. Capra.....	76
7. Partie de Cartes, F. Legér.....	80
8. Cittá Nueva, Sant’Elia.....	84
9. Cidades do Amanhã, H. Ferris.....	85
10. Paisagem panorâmica de Metrópolis.....	86
11. A Cidade Monumental do Futuro.....	86
12. Visões Simultâneas.....	88
13. A Casa das Máquinas.....	94
14. Set de Metrópolis.....	101
15. A visualização do espaço urbano do futuro.....	108
16. O Jardim dos Prazeres e a Cidade Operária.....	109
17. Freder na Casa de Máquinas.....	119
18. Maria na Catacumbas.....	120
19. Pai e Filho no Office.....	122
20. Rowtang e o Rôbo.....	123
21. A Dança da destruição da Máquina.....	129
22. A torre de Babel em Metrópolis.....	134
23. JustWhat is that makes today’s homes So different, so appealing? R.Hamilton	143
24. Cola-cola Plan, R. Rauschemberg.....	143
25. O domínio dos espaços fechados em Alphaville.....	145
26. Enquadramentos geométricos.....	146
27. O Modulor de Le Corbusier.....	150
28. A Máquina de Habitar, Le Corbusier.....	151
29. A Cidade Radiosa, Le Corbusier.....	155
30. O domínio do geométrico reproduz o tempo da máquina.....	165

SUMÁRIO

Introdução.....	1
Capítulo I - A Cidade como Obra e Paisagem nas Representações Estéticas do Espaço Social	9
Capítulo II – Utopia e Ficção-Científica como Paisagens do Devir.....	40
Capítulo III - A Estação Metrópolis.....	77
Capítulo IV - Alphaville : A Arcádia Tecnológica do Capitalismo Tardio.....	135
Capítulo V - Los Angeles AD: A Cidade dos Modernos em Ruínas.....	179
Capítulo VI – Matrix : A Cidade Evanescente.....	227
Considerações Finais.....	268
Bibliografia.....	272
Referências Filmográficas.....	283
Fichas Técnicas.....	284

31. Escapando do labirinto.....	176
32. Desafiando a Esfinge.....	177
33. A Cidade no Espelho.....	186
34. O dirigível anuncia um novo mundo.....	188
35. O Fetichismo das mercadorias invade a paisagem.....	188
36. A Pirâmide Neo-Maia.....	190
37. Broadacre City, F. L. Wright.....	198
38. Brookside Village.....	199
39. A multidão em cena na Cidade do Futuro.....	201
40. As ruas da Cidade: multidão e violência.....	203
41. Encontro entre Pris, Roy e Sebastian.....	204
42. A Torre de Babel em Los Angeles AD.....	207
43. Making of de Blade Runner.....	208
44. Espaços de Gadget.....	212
45. O Office de Tyrrel Corp.....	213
46. Paisagens Gadget.....	221
47. O encontro trágico dos sem-lugar.....	225
48. City Portrait.....	234
49. Cartaz do Filme The Matrix.....	235
50. Urbano com Hipopótamo, R. Torquato.....	239
51. Pizza City, Chris Burden.....	239
52. Projeto para Kinshasa do 3º Milênio, Maquete 1997.....	240
53. William Katavalos: Projeto de cidade flutuante.....	241
54. Walter Yonas: Projeto de cidade flutuante (1958).....	241
55. Cidade Orbital, Cidade Balão, Cidade Vertical e Cidade Flutuante.....	241
56. Dead Souls.Óleo sobre a tela 1997.....	242
57. O Portal da Matrix.....	249
58. O despertar do subterrâneo.....	254
58. O sombrio e degradado mundo real.....	255
60. A solidão e a melancolia no reino dos simulacros.....	257
61. A cidade dos simulacros.....	261
62. O duelo.....	265

As Paisagens Crepusculares da Ficção-científica: A Elegia das Utopias Urbanas do Modernismo

*Novedad de hoy y ruina de pasa mañana, enterrada
y resucitada cada día,
convida en calles, plazas, autobuses, taxis, cines,
teatros, bares, hoteles, polomares,
catacumbas,
la ciudad enorme que cabe en un cuarto de três
metros cuadrados inacabable como una galaxia,
la ciudad que nos sueña a todos y que todos
hacemos y deshacemos y rehacemos mientras soñamos,
la ciudad que todos soñamos y que cambia sin cesara
mientras soñamos,
espejo de una palabra que despierta cada cien años y si mira en el
espejo de una palabra y no reconoce y otra vez se echa
a dormir,
la ciudad que brota de los párpados de la mujer que
duerme a mi lado y se convierte,
com sus monumentos y sus estatuas, sus historias
y sus leyendas,
en un manantial hecho de muchos ojos y cada
ojo refleja el mismo paisaje detenido, antes de las escuelas y las
prisiones, los alfabetos
y los números (...)
hablo de la ciudad inmensa, realidad diaria
hecha de dos palabras: los otros,
y en cada uno de ellos hay un yo cercenado
de un nosotros, un yo a la deriva*

Otavio Paz, Hablo de la Ciudad

INTRODUÇÃO

Charles Baudelaire, ao colher impressões poéticas da cidade, outorgava aos dioramas e aos painéis cenográficos do teatro um papel especial na arte de representação. Aquelas expressões mágicas emprestavam à cidade, segundo o poeta, uma dimensão de verdade que os pintores paisagistas jamais alcançaram com as suas buscas de semelhança entre o representante e o representado. Walter Benjamin, por sua vez, apreciava o encanto original dos panoramas - engenho precursor do cinema - na sua capacidade de repor o movimento enigmático e misterioso da cidade. Em ambos, a predileção por artefatos de representação significava um ato metodológico de captar pelo avesso aquilo que parecia comum e rotineiro. Tudo que se assemelhava ao contínuo, ao imutável e ao eterno era flagrado (e profanado) – através dos dispositivos de visão - na presença do descontínuo, do transitório e do efêmero.

Para Benjamin, o exercício de acolher o confronto das imagens da cidade é conferido ao *flâneur*. Paisagista por vocação intencional do olhar, o *flâneur* repõe nos objetos a aura perdida no processo de reprodução capitalista, mas revivida nos artefatos de ilusão visual. Atraído pelas avenidas, pontes, praças, estações ferroviárias, magazines, monumentos e passagens, o personagem de Baudelaire/Benjamin percorre a cidade como se esta fosse uma “*floresta de símbolos*” até atingir o limite entre o real e o sonho, e embriagar-se com as fantasmagorias da paisagem. Esse itinerário da *flanêrie* nos conduz na direção do desaparecido, do *hic et nunc* da Cidade como Obra. É o caminho em busca do passado oprimido para livrá-lo do esquecimento e, a partir dele, encontrar novas significações para o nosso ser e estar no mundo.

Aflora uma linguagem depositada nos objetos, colecionada e anotada passo a passo, para devolver a alma – perdida na paisagem – aos lugares. Ao entrelaçar “*visão topográfica com a significação alegórica*”, o personagem lírico de Baudelaire/Benjamin faz a cidade despertar como plano e polissemia, como mercadoria-fetichismo e encantamento, como concreto e magia. O sentido da cidade está repleto de lembranças, surpresas e aventuras que ganham seu registro na paisagem. É o *flâneur* - personagem aparentemente

descartável do mundo das mercadorias – aquele que desperta os sentidos inexplorados da paisagem como dimensão sgnica da cidade.

Nosso trabalho tem a pretenso de seguir a trilha aberta pelo poeta e pelo filsofo. Porm, ainda  possvel realizar o itinerrio de *flanrie* na metrpole contempornea? A narrativa do *flneur*, como experincia e memria, ainda pode ser um ato de cognio da cidade? As paisagens urbanas ainda podem nos oferecer a oportunidade de um olhar “desinteressado” sobre a cidade?

As mudanas veozes no/do espao urbano, a requalificao das funoes cidadinas, a velocidade e a simultaneidade dos acontecimentos e a suspenso dos sentidos provocada pela *imagens sem objeto* da cultura “ps-moderna” so movimentos que refazem o espetculo das grandes cidades traduzindo novas exigncias de aprendizagem e interpretao do espao urbano metropolitano.

Recuperar as contribuioes de Baudelaire e Benjamin exige, portanto, atualizar os enunciados e os instrumentos de anlise. Nosso ato de atualizao? *Convocar o “futuro” para salvar o presente do esquecimento.*

Enquanto os dioramas, painis cenogrficos e panoramas constituam representaoes atravs de suas fantasmagorias,  no contemporneo, o cinema de fico-cientfica que rene, na qualidade de seus dispositivos de simulao, a fora de representao capaz de oferecer as possibilidades de captar a cidade pelo avesso.  por essa *rua de contra-mo* que a cidade do *ocaso da civilizao tcnico-cientfica* ser o instrumento de “iluminao profana” dos modelos racionais, estticos e tecnolgicos que orientam a produo da metrpole e, ao mesmo tempo, o aceno dbil no horizonte de uma cidade dos sonhos.

Considerada como um gnero menor da arte cinematogrfica, a fico-cientfica tem sido tomada como uma fuga dos temas da realidade e fabuladora simplista do futuro. Ledo engano. H uma tradio riqussima, e ainda pouco explorada, do potencial crtico do imaginrio *sci-fi*. Crticas ardorosas, ldicas e irnicas a respeito dos (des)caminhos da humanidade, que nos tiram do conforto das poltronas das salas de exibio e nos reconduzem aos limites e as possibilidades do presente.  o que nos sugere D. Hasselblatt:

A fico-cientfica no trata absolutamente do futuro mas oferece uma alternativa, d um salto para outra realidade; ela no descreve o futuro mas o presente.

Nós não devemos ler a Ficção-científica do ponto de vista do futuro mas do ponto de vista das possibilidades (apud WUCKEL, Science Fiction: Une Histoire Illustree, p. 19)

Na ficção-científica encontramos simulações do futuro que guardam temas contrapontísticos na contemporaneidade: civilização/barbárie; progresso/degradação; ordem/caos; razão/paixão; desenvolvimento tecnológico/desumanização da sociedade. Neste sentido, a ficção-científica é um recurso de leitura não só da visão de futuro de uma dada sociedade, mas sobretudo de nossa própria época. A filmografia de *sci-fi*, em particular, se constitui como um registro da historicidade das tensões, contradições e conflitos de um período, na exata medida em que, ao simularem o futuro, demonstram o empenho de captar, em suas representações, as possibilidades do presente. Por outro lado, o cenário sintetizador da imagética *sci-fi* reporta, de modo recorrente, aos ambientes urbanos. Pode-se, então, reconhecer que a imagem emprestada ao futuro possui uma iconografia própria: a metrópole.

Nas telas do cinema a mais sofisticada tecnologia convive com a mais profunda degradação do espaço construído; a civilização (urbana) se assemelha à barbárie; a razão é convertida em instrumento de irracionalidades. Duelos presentes no imaginário *sci-fi* demonstram, de modo especial, o processo de reprodução do espaço urbano. Da sua qualidade de combinar o *dèjà vu* e o *jamais vu*, a cidade representada na *sci-fi* é uma distância (*da cidade real*) feita de proximidades e semelhanças. Desse modo, a sensação, a percepção e a memória atuam no jogo de construção das paisagens urbanas dos filmes de ficção-científica, o que implica um exercício crítico de desvendamento da sociedade contemporânea e, sobretudo, coloca em causa o sentido da cidade no início do nosso século. Assim entendendo, nosso tema é a metrópole vista sob uma linhagem particular da ficção-científica, justamente aquela que projeta “futuros” apocalípticos e melancólicos para a sociedade urbana.

Na condição amalgamada de oráculo e fantasmascópio, anunciando profecias e criando ilusões fantasmáticas, determinados filmes de ficção-científica constituíram uma linhagem criadora de elegias da cidade traduzindo, na relação espaço/imagem representada, uma das mais vigorosas críticas aos rumos da metrópole e, por extensão, aos modelos urbanos que a originaram. Portanto, o nosso exercício de pensar a metrópole é escavar o futuro, como sugere Mike Davis (*A Cidade de Quartzos*), mesmo que este esteja numa *sucata de utopias*.

Nosso tema de reflexão estará localizado no futuro, como imaginação e abdução do gênero de ficção-científica. Fronteira que estabelece a comunicação entre o ontem e o amanhã; onde a metrópole reaparece como uma máquina de normatização de corpos e sublimação de desejos e, através da qual, os sujeitos sociais são controlados pela força de um sistema de objetos técnico-científicos, até perderem quase por completo sua condição humana.

Na atualidade, explica Lefebvre em *o Direito à Cidade*, se queremos uma representação da *cidade ideal* e suas relações com o universo, não devemos buscar essa imagem entre os filósofos, e muito menos na visão analítica que recorta em frações, setores e fragmentos de relações a realidade urbana. Devemos buscá-la, diz aquele autor, *nas representações que nos oferecem os autores de ficção científica:*

Nas novelas de ficção-científica têm sido respeitadas todas as variantes possíveis e impossíveis da futura realidade urbana. Em umas, os antigos núcleos urbanos – as Arqueópolis - agonizam, encobertas pôr um tecido urbano que prolifera e se estende sobre o planeta, mais ou menos espesso, mais ou menos esclerótica ou coberto de placas cancerosas. Nestes núcleos condenados à desapareição através de uma profunda decadência, vivem ou vegetam os fracassados, artistas, intelectuais, gangsters. Em outras, se reconstituem cidades colossais, que levam a um nível mais elevado as lutas anteriores pelo poder (op. cit. ,p. 141).

Essa citação nos permite concluir que as representações urbanas da *sci-fi* reservam, no seu âmago mais recôndito, o encontro entre as utopias e distopias presentes no imaginário da sociedade moderna. Por outro lado, é importante reforçar que a sociedade urbana é um dos principais e mais permanentes temas no imaginário de ficção-científica, fazendo com que o espaço urbano assuma um sentido cósmico como metáfora de sua mundialização. Os romances (e os filmes, acrescentaríamos) de ficção-científica freqüentemente descrevem, diz H. Lefebvre (*A Revolução Urbana*, p. 116), *esse caráter cósmico da Cidade, espaço físico retomado, modelado, como uma obra pelo urbano.* É através desse encontro revelado nas representações da cidade na *sci-fi* que faremos a fonte de desvendamento da experiência humana no urbano.

Percurso que implica processos de decomposição dos filmes propostos em seus elementos (éticos e estéticos) constitutivos e como estes testemunham as contradições e

conflitos de uma época. Explorar o potencial significativo da imagem fílmica requer seu entendimento como um documento da cultura (e da barbárie) urbana e como um arquivo de narrativas do espaço socialmente construído. Assim, o cinema se transforma de instrumento de exposição do mundo em um material de investigação do seu processo de criação. Nossa tarefa é, portanto, a de construir uma *nova decupagem/montagem* (H. Lefebvre, *A Revolução Urbana*) do encenado a partir dos recortes que tomam a investigação como um percurso do objeto real ao objeto virtual, estabelecendo as bases da interpretação de contextos espaciais das relações culturais e políticas instituintes da civilização urbana.

Portanto, os filmes eleitos constituíram a expressão da linguagem (sínica) que pretendemos interpretar/decifrar: a rede-texto que é a própria cidade. Para nós, as representações da *sci-fi* sinalizam a fratura entre a representação e a significação da metrópole, denunciando o *Logos* organizador do urbano e, ao mesmo tempo, sinalizando a diversidade de sentidos espaço-temporais.

Revela-se o princípio que orienta o nosso trabalho: signos em duelo na paisagem. Assim, nosso objetivo é investigar as experiências sociais de construção/reconstrução da cidade, relacionado-as às concepções e imagens representativas da metrópole possível do futuro, presentes nas obras fílmicas que constituem a principal fonte documental de nosso estudo. Isto nos exigiu identificar o conteúdo subjacente às imagens simulacionais da ficção-científica, estabelecendo suas implicações no curso das práticas socioculturais do período em que se inscrevem. Foi esse o caminho através do qual buscamos dar visibilidade e construir reflexões críticas às concepções de cidade a partir do que desponta como seu futuro simulado.

Para escavar o futuro e desvendar o criptograma da *cidade do futuro*, recorremos a relação cidade/representação, tendo com ferramenta de análise o conceito de paisagem. Conceito de longa tradição na ciência geográfica e que hoje vem conhecendo um rico processo de debate e atualização.

Na paisagem estão as marcas dos atos de criação/destruição, os registros das contradições e conflitos, as impressões de realização e instituição de uma sociedade como espaço/tempo. Segundo M. Santos (*A Natureza do Espaço*), a paisagem é um conjunto de formas que, num dado momento, exprime as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre o homem e a natureza. Portanto, a paisagem pode ser interpretada

como a superfície própria do jogo de significados e significantes de relações espaço-temporais. Entender a linguagem da paisagem é compreender a sociedade que a criou:

A paisagem é uma marca, porque exprime uma civilização: mas também é uma matriz, porque participa do sistema de percepção, concepção e ação - quer dizer da cultura - que canaliza a relação de uma sociedade com o espaço e com a Natureza (BERQUE, Paysage matrice-paysage empreinte, p. 1).

Marca e matriz do visível. Sentido da relação de uma sociedade com o espaço e com a Natureza, a paisagem é *palimpsesto*, onde são permanentemente (re)impressos os atos humanos, e *caleidoscópio* que exprime de modo multifacetado o movimento de uma dada civilização. Como *marca*, a paisagem pode ser descrita e inventariada no conteúdo das relações dos homens entre si e com os objetos e produtos de sua criação e, como *matriz*, nos remete à experiência - política, estética, ética, moral - dos sujeitos sociais em ação. Paul Claval (*A Geografia Cultural*) afirma ser a paisagem *a marca da atividade produtiva dos homens e seus esforços para habitar o mundo*, correspondendo às técnicas materiais que a sociedade domina e molda às suas convicções religiosas, ideológicas e estéticas (p. 14).

A paisagem revela-se como um recorte da apropriação humana do mundo e de relações socialmente produzidas. Com razão Lefebvre (*A vida cotidiana no mundo moderno*) afirma que a paisagem é um campo semântico a nos oferecer um texto social, através do qual se reencontram a natureza e o homem: os símbolos de um e os símbolos do outro. Estatuto antropológico que para nós, os geógrafos, remete às formas de sua manifestação como ocasião de entendimento do significado sociocultural do espaço. Entretanto, como alerta Ana Fani A. Carlos (*A reprodução do espaço*), é preciso compreender que as relações sociais são apresentadas e se apresentam, geralmente, como relação entre *coisas* (abstratas). A forma exerce, então, o papel de ocultar e revelar, ao mesmo tempo, o mundo em que vivemos. Portanto, o método de leitura das formas espaciais não significa simplesmente descrever fenômenos, mas sim desconstruir/construindo as relações entre o real e o modo de representar e produzir o espaço geográfico.

A paisagem é aqui entendida como experiência e expressão humana, solicitando o entendimento do sentido subjetivo do espaço como dimensão social. Nos aproximamos,

portanto, do conceito de *eidos* da filosofia grega clássica, que nos fala da forma como aparência visual das coisas e que, ao mesmo tempo, guarda as determinações essenciais do movimento-ação que as gerou. Relembrando Milton Santos (*O espaço como categoria filófica*), em cada forma não encontramos apenas uma fração do Ser; ela é também um conjunto particular de determinação do Ser. Não se trata, portanto, da forma-aparência típica da concepção culturalista da paisagem, mas aquela que procura superar a visão formalística da forma e se assemelha ao sentido de uma intencionalidade que estabelece valorações, tradições, usos e utopias através das quais o Ser humano objetiva sua existência.

Indagaremos a paisagem como expressão das formas e, através dela, traçaremos possibilidades de acesso ao invisível e ao essencial das coisas criadas pelas relações humanas. É esse o caminho da leitura dos filmes propostos, onde as *paisagens crepusculares* constituem o instrumento fundamental de análise/compreensão do curso tormentoso e contraditório da construção (e de desconstrução crítica) da metrópole, como também da crise do modo racional-tecnológico que a concebeu.

Re-buscar a marca-matriz do visível (do representado e do representante) significa adentrar na temática sartreana do ato de olhar, sobretudo em relação ao devir do objeto que, sob o primado do cálculo racionalista, converte o visível - e mais dramaticamente os sujeitos visíveis, em coisas. Superar esse olhar colonizado pela razão instrumental significa um desafio de (re)conhecer a metrópole para além da sua estrutura físico-funcional e (re)dimensioná-la no plano de investigação onde o *fantástico e o real se interpenetram* (Moreira, *O Real e o Simbólico na Geografia*, p. 9). Portanto, é preciso entender, como insiste Jimenez (*Calle Mayor*), que o fictício intervém ao mesmo tempo na materialização e na idealização do real, do qual ele mesmo constitui um elemento intelectual ou espiritual inevitável. Assim, tanto o real participa da criação da ficção como a própria ficção pode determinar as transformações do real.

Nossa busca foi marcada pela identificação da cidade como movimento da sociedade e tensão social impressa na relação espaço-representação. Tal caminho nos conduziu a leituras inter-textuais como ato de levantar os véus que encobrem os sentidos dos objetos e acender sinais para tecer uma nova cartografia, onde *cada texto está próximo dos outros, numa sucessão que não implica numa conseqüência ou uma hierarquia, mas uma rede dentro da qual se pode traçar múltiplos percursos, e extrair conclusões ramificadas e plurais* (Calvino, *Seis Propostas para o Próximo Milênio*, p. 186). Recolher

os fragmentos e exprimi-los como narrativas da metrópole moderna é estabelecer percursos para linguagem e entender os significados da consciência intencional que grafa nas “coisas” as marcas do Ser e do Devenir.

O objetivo mais geral de nosso trabalho é, portanto, buscar revelar a metrópole. Espaço-temporalidade que assumiu a condição de criador/criatura do nosso modo de vida e que tem exigido respostas em relação a sua existência e a nossa própria existência: homens e mulheres que vivem e sonham no ventre das grandes cidades. Respostas que se tornam urgentes, uma vez os cenários metropolitanos são produtos, hoje, de contradições e conflitos visíveis, os quais a filmografia de ficção-científica representa no radicalismo de suas projeções.

Colocar em causa a sociedade urbana a partir de sua imagem de decadência é construir um objeto virtual que nos impõe a atualização da análise geográfica do fenômeno urbano, estabelecendo como tarefa intelectual a interpretação/compreensão da relação entre a produção da cidade, a sua construção concebida e suas representações socioculturais expressas nas obras filmicas selecionadas. Todavia, nossa tarefa maior foi assumir o desafio posto em nosso início de século: retomar o debate a respeito do imaginário utópico, quando vivemos numa época que se proclama o fim das Utopias e, sobretudo, recuperar a historicidade da metrópole, quando se anuncia o fim da História. Existe um lugar próprio para as utopias modernas? Esse lugar é ou poderá ser a metrópole? Poderemos, no futuro, afirmar com Max Sorre, que a metrópole é o melhor lugar para o desenvolvimento de uma humanidade inteiramente nova?

Capítulo I - A Cidade como Obra e Paisagem nas Representações Estéticas do Espaço Social

“Uma obra de arte só é válida se passam através dela tremores provenientes do futuro” - André Breton.

1.1 - A Obra de Arte como reconhecimento do mundo

Segundo David Harvey (*A Condição de Pós-Moderna*), as práticas estéticas e culturais possuem particular sensibilidade para captar o movimento cambiante do espaço e do tempo, uma vez que estão envolvidas com a construção de representações que sinalizam experiências localizadas entre o Ser e o Porvir. Lefebvre (*Presença y Ausencia*) assegura que as artes são momentos negativos que balizam as transformações das sociedades; obras de “desconstrução construtiva” que abordam a verdade e o devir do mundo em movimento. A arte ganha dimensão histórica de leitura do espaço socialmente produzido, traduzindo-se como um exercício de percepção e interpretação capaz de ultrapassar as condições de entendimento nas quais nos encontramos.

Na arte, o possível se ilumina para libertar o sensível dos esquemas racionalistas e preencher a fronteira entre o presente e o futuro com imaginação e simulação; expressões portadoras de renovados jogos sógnicos de mundo. Aqui, a concepção de estética supera a tradução dominante de juízo do gosto e de normas para definição do Belo, para assumir a qualidade de *um modo específico de apropriação da realidade, vinculado a outros modos de apropriação humana do mundo e com as condições históricas, sociais e culturais em que ocorre* (VÁSQUEZ, *Convite à estética*, p. 47).

A obra de arte pode ensinar a ciência a conhecer, ou pelo menos, aprimorar as suas interrogações a respeito do sentido real? A arte pode iluminar aquilo que a ciência deixou de interrogar ou já considerou definitivamente respondido?

Um poema, uma pintura, uma sinfonia, um romance ou um filme, podem significar algo além de um segredo do gosto ou pura virtude humana? A obra de arte

poderá, então, ser entendida (ou concebida) como expressão de um deciframento ou um pensamento que registra o movimento do mundo porque interpreta a vida?

Geralmente identificamos o pensamento decifrador com o trabalho científico, como se não houvesse outros meios de expressão da sociedade fora do *logos*, e seus ritos e suas provas de Verdade. O trabalho da obra de arte e do pensamento decifrador parecem ser distintos e distantes, entretanto guardam um destino comum: o desejo da experiência desmesurada do obscuro e do ausente (NOVAES. *Artepensamento*, p. 9). Esse destino comum torna-os – pensamento e arte – parceiros permanentes do encontro com o desconhecido. A obra de arte pode ser uma interrogação da vida e da história e, ao mesmo tempo, uma possibilidade de resposta. Mais do que um segredo da criação subjetiva ou pura expressão da sensibilidade humana, é a arte capaz de apresentar um lado ignorado ou mesmo esquecido do mundo habitado pelos homens. Inventar uma nova linguagem para desvelar uma realidade nem sempre clara e quase sempre oculta, conformaria, para Valery, o papel do artista [poeta]:

O dever, o trabalho, a função do poeta consistem em pôr em evidência e em ação as potências do movimento e do encantamento, os excitantes da vida afetiva e da sensibilidade intelectual que se confundam, na linguagem usual, com os sinais e os meios de comunicação da vida ordinária e superficial. O poeta dedica-se a definir e a construir uma linguagem na linguagem.” (apud NOVAES, *idem*, p. 11)

O convite parece ser bastante explícito: ultrapassar a dualidade e a relação de indiferença entre o inteligível e o sensível, como se cada tivesse um domínio reservado ou privado. O conhecimento e o encantamento, o banal e o extraordinário, o estranho e o familiar, o inesperado e o repetitivo, podem, enfim, se reunir como movimento que explicita a diversidade da existência humana. O pensamento decifrador está dentro da Obra. E a própria Obra abre o acesso ao reconhecimento interpretante do mundo:

O que faz de uma obra de arte algo insubstituível e mais do que um instrumento de prazer é que ela é um órgão do espírito, cujo análogo se encontra em toda obra filosófica e política, se forem produtivas, se contiverem não idéias, mas matrizes de idéias, emblemas cujo sentido jamais acabaremos de desenvolver, justamente porque elas se instalam em nós e nos instalam num mundo cuja chave não possuímos (...). Quando isto

*acontece, o sentido da ação não se esgota na situação que foi a ocasião, nem em algum vago juízo de valor, mas ela permanecerá exemplar e sobreviverá em outras situações, sob uma outra aparência. Abre um campo, às vezes, institui um mundo, e, em todo caso, desenha um porvir. (MERLEAU-PONTY, Apud M. Chauí, *Artepensamento*, p. 492)*

A arte é, por essência, diálogo, comunicação – *mar aberto* no tempo e no espaço – que se converte em fonte permanente de contemplação, de crítica, entendimento e valoração dos objetos, produtos e relações humanas (VÁZQUES, *op.cit.*, p. 232). O trabalho da arte permite aos seres humanos superarem a *facticidade* de situações dadas do real, conferindo-lhes um significado inesperado que, sem a Obra, eles dificilmente conseguiriam. Stevenson (*apud* COMOLLI, 1994) também enfatizava que a arte existe e ganha importância não pelas suas semelhanças imediatas com a vida, mas na sua incomensurável diferença em relação a ela. Diferença deliberada e significativa, constitutiva do método e do sentido da Obra. A arte assume uma posição de distanciamento do real para melhor interpretá-lo. E, apesar dos riscos do afastamento da vida (e de sua perigosa estetização), o fazer da arte precisa recorrer, necessariamente, a um certo distanciamento do cotidiano banalizado para poder (re)elaborar e (re)inventar novos sentidos para a vida:

*É nas trincheiras da arte que se encontram os núcleos de resistência dos mais conseqüentes ao rolo compressor da subjetividade capitalística, da unidimensionalidade, do equivaler generalizado, da segregação, da surdez para a verdadeira alteridade (GUATARRI, *Caosmose*, p. 15).*

A obra arte revela-se como uma interrogação da vida e da história de sujeitos sociais, como também uma possibilidade de deciframento e resposta da vida e da história. Por outro lado, o ato de decifrar designa uma qualidade da percepção e da interpretação do mundo, o encontro com valores e sentidos atribuídos à nossa existência. Portanto, a Arte também abriga um momento ético. Ernest Bloch (*Princípio Esperança*) tinha razão ao solicitar a mediação da estética para fazer a crítica das utopias.

É da ação criadora de significados que se edifica a possibilidade de invenção de novas linguagens e, a partir delas, ampliar as reflexões inovadoras a respeito do mundo em

que vivemos e dos projetos de mundo que concebemos. Nos *Grundrisse* de Marx também encontramos referências a respeito das reciprocidades entre a arte e a vida humana:

O objeto artístico – bem como qualquer outro produto – cria um público sensível à arte e capaz do prazer estético. A produção, por isso, produz não apenas um objeto para o sujeito, mas um sujeito para o objeto. (MARX, *op. cit.* p. 14)

Trata-se, portanto, de uma reflexão sobre as possibilidades de apropriação (e não meramente da recepção) prático-sensível do tempo e do espaço social particulares ao corpo, ao desejo, ao prazer sob a forma da obra estética. Para Marx, a criação estética representava um momento especial da existência humana, pois significava a manifestação das forças criadoras do homem na sua afirmação como ser social; como ser da *práxis*.

É através de sua qualidade de abrir-se para o invisível que se funda a possibilidade da arte atualizar o passado e indagar sobre o futuro. Di Chirico, pintor surrealista italiano, afirmava que uma obra de arte deveria sempre exprimir algo que não aparecesse na sua forma visível. O desconhecido e o inesperado tomam lugar no *artificio* de criação crítica da diversidade que se nos apresenta como sociedade, mundo e vida. Lukács (*Introdução a uma estética marxista*) percebia tais relações quando afirmava que através das grandes obras de arte os homens revivem o presente e o passado da humanidade, assim como assinalam as perspectivas de seu desenvolvimento futuro. Contudo, o ato de reviver (e/ou reelaborar) não é algo exterior aos homens. É sim um ato essencial para a própria vida e um momento importante para a existência humana, pois trata-se de um momento de apropriação do tempo, do espaço, da historicidade do mundo.

Aristóteles, na *Metafísica*, definia a arte como uma ato de criação que gerava seus produtos a partir do *eidos* contido na alma. A forma estética teria um estatuto de verdade e determinação interior, identificada com a energia criadora e intencional (*poiésis*) que, na filosofia aristotélica, supõe um elemento particular e ativo na existência humana: o *topos*. Expressão que se define como o momento-lugar de realização material da energia criadora, o que para o escopo de nosso trabalho ganha um significado particular: a Cidade.

Hegel considerava, nas suas lições sobre a *Estética*, que a obra de arte significava um produto da atividade humana dirigido para o sentido humano, cuja expressão total era a Cidade: *a mais bela obra de arte da história da humanidade*. A máxima estética hegeliana

é retomada por L.Mumford (*A Cidade na História*), entre outros, ao enfatizar que a Cidade não só favorecia a arte, mas *significava a própria arte*.

A concepção da Cidade como obra de arte atravessa diversos períodos históricos, embora seja mais enfaticamente apresentada entre os artistas (sobretudo, pintores e arquitetos) do Renascimento, período no qual se abre a hipótese de cidades ideais concebidas como uma prática estética. Contudo, será H. Lefebvre que, ao retomar a premissa original de Hegel, nos oferecerá reflexões mais profundas da Cidade como Obra de arte:

(...) a cidade é obra, mais próxima da obra de arte que é sempre um produto material. Se há produção da cidade e relações sociais na cidade, ela não é outra coisa que a produção e reprodução de seres humanos, inclusive a produção de objetos. A cidade tem uma história; é obra de uma história, quer dizer de pessoas e grupos bem determinados que realizam esta obra em condições históricas (LEFEBVRE, O Direito à Cidade, p. 65).

A história da produção da cidade pode ser identificada com toda a produção de conhecimentos, cultura, técnicas, manifestações artísticas e toda gama de bens materiais e objetos prático-sensíveis que ela abriga. A forma urbana passa a ser elevada à condição de categoria e ponto de entrada para a compreensão da cidade, uma vez que abriga a simultaneidade de acontecimentos, de percepções e de elementos do conjunto do “real” (LEFEBVRE, *O Direito à Cidade*, p.111), confessando o sentido das ações humanas e o encontro entre obras e produtos. Hannah Arendt (*Vida Ativa*) acompanhava tal postulação, quando afirmava ser a cidade a maior expressão da Obra humana, a partir da qual podemos interpretar o sentido de uma civilização, restituir sua memória e compreender seu significado mais profundo.

A concepção que define a cidade como Obra conduz à crítica ao entendimento (e à prática) da cidade como meio instrumental de realização disciplinar da vida em sociedade. Através da concepção da cidade como Obra de arte, pode-se recolocar sua existência material no plano da apropriação e da produção humana do espaço:

(...) uma cidade não é um agrupamento de ruas e casas, essas são apenas as carapaças, as conchas, de uma sociedade de pessoas. Uma cidade é uma obra de arte para a qual cooperaram gerações de habitantes, acomodando-se mais, ou menos, àquilo

*que existia antes delas. Justamente porque está em perpétua transformação, sob o efeito da sucessão infinitamente cambiante dos seres que a habitam, a fazem e refazem, a cidade não se sujeita de maneira alguma a seu plano, a um esquema gráfico, nem mesmo ao conjunto de vazios e cheios arquiteturais que a definem. Esse plano, esses cheios e vazios, não passam de manifestações exteriores da existência de um ser coletivo no qual a vida é entretecida pela substituição das gerações umas pelas outras (BARDET, *O Urbanismo*, p.10).*

A cidade não é uma Obra em função das realizações simbólico-materiais sob forma de ruas, avenidas, edifícios e monumentos. A cidade é Obra não exclusivamente porque é criada como objeto para sujeitos, mas sobretudo porque cria um **sujeito para o objeto**. Isto significa dizer que a cidade é o produto da sociedade revelado como história; traduzindo a gênese, as práticas e as virtualidades dessa mesma sociedade. Portanto, abordar a cidade como Obra é investigar sua criação social e interpretar as possibilidades de apropriação da cidade pelos homens, na concretude de suas práticas e na invenção de diferentes concepções de mundo. Tal proposição constrói um modo particular de leitura do espaço citadino, porque

*(...) a obra de arte não fala através de seu corpo. O que ela diz, di-lo precisamente o seu corpo, sua presença sensível, a sua consistência física, e estas não são a manifestação de uma realidade mais profunda e escondida, mas a própria realidade da obra (PAREYSON, *Estética – A Formatividade da Forma*, p. 114).*

Concluimos que o entendimento da cidade como Obra de arte nos permite uma interrogação não somente sobre a estética do espaço, mas sobretudo a respeito da ética nas relações de apropriação e produção das formas como *eidos* do espaço social. Assim, adentrar no terreno das relações prático-sensíveis como possibilidade de inquirir e decifrar a cidade como Obra (e como produto) significa tomar as representações como *artifício* de construção de nossas leituras da paisagem. E quando dedicamos atenção especial ao imaginário social urbano, a questão da representação assume uma qualidade especial, o que, sem dúvida, nos exige o aprofundamento dos seus termos teórico-conceituais e de suas relações com a produção do espaço geográfico.

1.2 - As Representações, o Espaço Social e as Formas de apropriação do Mundo

Segundo Henri Lefebvre (*Presença y Ausencia*), o conceito de representação, como todo conceito, emerge e se formula em um duplo movimento histórico: da história geral (da sociedade) e da história particular da filosofia ou da ciência, inclusive do desenvolvimento de uma disciplina científica específica.

O conceito é descoberto durante uma investigação e implica numa crítica negativa daquilo que tomava o seu lugar (símbolos, alegorias, imagens). Portanto, quando formado e formulado historicamente, o conceito se torna explícito e, ao mesmo tempo, se descobre os seus limites. O pensamento crítico os assinala, fazendo suscitar novos conceitos e, conseqüentemente, oferecendo a oportunidade de uma atualização teórico-metodológica dos problemas e das sínteses investigadas. Nesse sentido, é preciso expor o conceito de representação, relacionando-o historicamente para circunscrever seus limites e investir nas suas virtualidades.

Se entre os chamados “pré-socráticos” a representação configurava um campo situado entre o ser e o pensamento, ou seja, entre o sensível e o logos, em Spinoza a representação é definida como um momento do conhecimento. Portanto, nas duas perspectivas aludidas se faz necessário passar pela representação (e superá-la) para se alcançar o conhecimento. A representação assume o sentido de um nível mediador entre o sensível e a abstração verdadeira. E, por isso, é considerada como um ato através do qual a mente torna presente em si uma imagem, uma idéia ou um conceito, correspondente a um objeto externo. A função da representação seria, exatamente, a de tornar presente à consciência a realidade externa, estabelecendo relações entre a consciência e o real.

Na Enciclopédia de Diderot e D’Alembert, percebemos que estes entendem a representação como a arte do verossímil e, por conseqüência, separam a apropriação sensível do mundo da possibilidade de sua cognição científica. Desse modo, a prática artística é tomada como um puro exercício da imaginação, enquanto a elaboração e experimentação consistiriam na essência do conhecimento. O procedimento da tradição iluminista impõe à representação a mera condição de um ato de re - a - apresentar o real já percebido, sem nada retirar ou colocar neste. Aqui podemos observar postulações que corroboraram a formação dicotômica do nosso imaginário cultural, que ainda insiste em separar a arte e a ciência em instâncias ou campos distintos.

Entretanto, Freud já alertava que a reprodução da percepção na representação nem sempre significava um regresso fiel daquela. A representação poderia modificar

sensivelmente a percepção, seja pela omissão ou pela combinação de diferentes elementos, isto porque *a representação de uma coisa consiste num investimento, se não de imagens mnésicas diretas da coisa, pelo menos nos traços mnésicos mais afastados, derivados dela.* Nessa proposição, a representação não é a imediatez dos recortes mnésicos: ela reinveste e reaviva estes, que não são em si mesmos nada mais do que a inscrição de acontecimentos. Portanto, as representações não podem ser concebidas como *passivas e inertes* (Lefebvre, *op.cit.*) uma vez que se constituem de formas, movimentos e momentos diversos que *exprimem* transformações socioculturais historicamente determinadas.

A representação não é redutível ao objeto externo, assim como não é produto imediato da memória ou uma tradução mimética da experiência. A representação possui um caráter construtivo e autônomo que comporta a percepção/interpretação/reconstrução do objeto e a expressão do sujeito. A representação é uma criação plena de historicidade no seu poder de enunciar ou revelar pelo discurso - e pelas imagens - o movimento do mundo.

Nesse sentido, podemos concordar quando Lefebvre (*op. cit.*) afirma que as representações não se distinguem em verdadeiras ou falsas, mas sim em estáveis e móveis, em reativas e redundantes, tópicas e estereótipos incorporados de maneira sólida em espaços e instituições. Do mesmo modo, as representações não podem reduzir-se nem ao seu veículo linguístico nem aos seus suportes sociais [e tecnológicos], porque são produtos intermediários entre o vivido incerto e o concebido elaborado, que guardam conteúdos inerentes às formas construídas pelo conjunto de relações sociais.

Por outro lado, é preciso reafirmar que recordações diferem das representações devido a uma qualidade: a vivência. Como afirmava Lefebvre, o passado se enlaça na recordação e, com o atual, preserva sua vivacidade cambiante presente. Movimento que significa uma presença imediata, mas uma presença na ausência (mediação). A relação com a memória é então refeita, pois quando o passado, ainda vivo, morre na representação, esta o substitui para assumir o papel de reconhecimento do mundo.

Podemos inferir que as representações interpretam a vivência e as práticas sócio-espaciais, intervêm nelas e assumem tamanho poder porque são uma realidade ou identidade específica. Daí resulta também o necessário exercício da crítica, pois o processo de alienação social também se realiza através de signos, imagens e, sobretudo, pelas representações redutoras que ocultam as contradições sociais e deslocam, inclusive, os afetos (emoções e paixões). Isto torna-se mais evidente no contemporâneo, como nos alerta Lefebvre (*op. cit.*), pois este contém uma contradição cada vez mais manifesta entre a

abundância e o esgotamento das representações (com sua utilização desmedida), e entre o esforço para renová-las ou aboli-las.

Uma relação difícil de determinar, diz Lefebvre, é aquela entre a representação e o imaginário. Na reflexão filosófica e nas ideologias contemporâneas, o imaginário não designa os produtos de uma faculdade ou capacidade criadora que supera o “*real*” e inclusive transcendem o “*mundo*”. (Lefebvre, *op. cit.*, p. 63). O imaginário não é um potencial que ativa a si mesmo, mas uma instância que precisa ser mobilizada por algo que lhe é “externo”, seja pelo sujeito (Coleridge), a consciência (Sartre), a psique (Freud), ou pelo contexto sócio-histórico (Castoriadis) e, acrescentaríamos, pelo fictício, que desenvolve as potencialidades do imaginário, pois é invenção que transgride os limites do *factível* e oferece a indomabilidade da criação. Porém, a ausência de uma *intencionalidade em si* do imaginário não esgota as possibilidades de sua mobilização, manifestação e realização através das práticas sociais. Daí, como esclarece Le Goff (*L'imaginaire medieval*), o imaginário compõe o universo de representações criadas pelos sujeitos sociais nas relações que constituem com as imagens elaboradas pela sociedade.

Todavia, Lefebvre (*idem*) informa que a extensão do campo das imagens – fotografia, cinema, televisão – conduz a um deslocamento no sentido do imaginário, ao designar novas relações da consciência (reflexiva, subjetiva) com o real, com o lugar e com o corpo por mediação dos artifícios visuais. Não obstante, o possível, o virtual, o futuro não são representados senão através do imaginário, pois significam a *própria experiência humana da novidade* (BACHELARD, *L'air et les songes*, p.7). Trabalhadas e elaboradas as imagens no sentido do virtual, elas se tornam utopias concretas (afirmativas) ou abstratas (negativas), conferindo ao imaginário um papel igual ou superior ao do saber que se refere ao “*real*”; suscitando diversas representações em relação à interpretação do agora e ao devir da humanidade. Ferrara se empenha em esclarecer tais questões ao afirmar que

(...) [a] representação é uma imagem, um simulacro do mundo a partir de um sistema de signos, ou seja, em última ou primeira instância, toda representação é gesto que codifica o universo, do que se infere que o objeto mais presente e, ao mesmo tempo, mais exigente de todo processo de comunicação é o próprio universo, o próprio real (FERRARA, *Olhar sobre os Vizinhos*, p. 7).

É no seio das antinomias acima apontadas que as concepções neoplatônicas de J. Baudrillard (*Simulacros e Simulações*) ganham certo vigor. Para ele, vivemos numa época de “*ficção material da imagem*”, onde não há mais contradição entre o real e o imaginário, dado o processo de autonomização da imagem face ao mundo objetivo, condição que anularia qualquer possibilidade de um discurso em à verdade da imagem. O “*universo simulacional*” age, segundo Baudrillard, como um solvente da história para exercitar seu poder disciplinar sobre a nossa subjetividade e, esgotar, na própria imagem, as possibilidades de apropriação do mundo, contribuindo para a progressiva substituição da experiência pelas representações de representações (os simulacros). Desse modo, a intencionalidade das representações, como produto de práticas sociais, ganha o sentido de tomar para si o estatuto da verdade, e dissocia-se do mundo material e objetivo.

Na contravertente da posição de Baudrillard, destaca-se F. Jameson que, mesmo reconhecendo a profusão simulacional das representações como uma perda de referenciais, ainda acredita na possibilidade do aceno débil da realidade no horizonte da imagem. Para ele, é uma tarefa inadiável o debate a respeito das representações, sobretudo aquelas construídas sobre o primado dos recursos eletrônicos e difundidas sob a forma audiovisual. Explica-se, portanto, o significado especial conferido à análise das relações entre o espaço e a imagem na obra de Jameson e, sobretudo, o privilégio dado a arte cinematográfica no seus mais recentes trabalhos. Tal posição vai ao encontro dos argumentos de Benjamin (1983) quando este aborda o uso da fotografia sugerindo (...) *procurar na imagem a pequena centelha do acaso, do aqui e do agora, com o qual a realidade chamou a imagem.*

Percebemos que a relação entre as representações e o imaginário social possuem na imagem visual um eixo de sua potência criativa/destrutiva da experiência humana de espaço-tempo. Isto pode ser explicado por nossa experiência sócio-espacial estar marcada pela aceleração do ritmo de produção e reprodução de representações em nosso cotidiano. Tal assertiva coloca a representação entre o vivido e o concebido no processo de produção e uso do espaço geográfico.

Para Cadoret (*Espace*), uma sociedade constrói o seu espaço a partir de determinados critérios de uso instituídos no seu sistema de representações do mundo; ela o explora, o transforma e o modela segundo tais critérios. Toda sociedade exprime sua marca sobre o seu espaço e, como contrapartida, o espaço aparece como um modo de manifestação ou de expressão da sociedade. Portanto, o espaço geográfico não é

simplesmente um dado da realidade, mas *um produto progressivamente construído pelas sociedades, à sua imagem ou em função da imagem que elas atribuem a si mesmas, na historicidade de sua práticas* (RACINE, *La Ville entre dieu et les hommes*). D. Harvey (*op. cit.*) é enfático ao afirmar que o modo pelo qual representamos o espaço possui profundas implicações na maneira como nós (e os outros) interpretamos o mundo e agimos em relação a ele. Portanto, o espaço geográfico pode ser concebido como uma construção complexa onde intervêm o sujeito, a realidade espacial terrestre e suas representações (BERDOLAY, *Des mots et des liex*).

Todavia, como possibilidade de apreensão do real, o espaço pode ser reproduzido numa representação e se constituirá, certamente, como uma morfologia da sociedade que o criou: *“as representações participam da (re)produção do espaço; elas possuem escala de pertinência e as dimensões dos fenômenos que o sujeito pode reportar a sua própria existência* (PELLEGRINO, *Espace, représentation de l'espace et négociation narrative des représentations*). Este último aspecto, como insiste Jodelet (*Les représentations sociales*), reafirma o caráter construtivo, criativo e autônomo das representações que comportam uma parcela de reconstrução, de interpretação do objeto e de expressão do sujeito.

Abordar as representações do espaço como **forma** que exprime o **conteúdo** da apropriação social do mundo nos faz, obrigatoriamente, retomar o debate a respeito da paisagem como *marca* e *matriz* do visível.

Preliminarmente, é preciso assinalar que a palavra paisagem carrega no seu bojo uma aparente ambigüidade, pois tanto se refere à nossa percepção do real imediato como às representações desse mesmo real. Entretanto, a ambigüidade significa, para nós, o próprio caráter polissêmico doado às formas no seu processo de apropriação prático-sensível, que é permanentemente transformado pelas relações complexas e de mútua influência entre a percepção e a representação.

Y. Lacoste (*A quoi sert a paysage? Qu'est-ce qu'un beau paysage?*) nos fala de paisagens imaginadas e paisagens reais como um esforço de superação da ambigüidade [e da polissemia?] que a palavra guarda. A primeira seria típica da produção estética - a exemplo da pintura e da fotografia - reiterando a idéia da paisagem como objeto do olhar e, a segunda, seria própria das ações humanas. Contudo, como o próprio autor reconhece, a fronteira entre um e outro *tipo* de paisagem é difusa, ou como entendemos, tem o significado de um amplo campo de comunicação. As paisagens imaginadas tanto são obras

e produtos das relações humanas, como as paisagens reais são criadas sob influência decisiva de concepções estéticas. É esse um dos motivos que conduzem W.J.T. Mitchell (*Imperial Landscape*) a classificar a paisagem como *medium*, cujo *estoque* de representações – pictóricas, gráficas, literárias, sonoras – expressam sempre valores, sentidos e tensões para a comunicação entre as pessoas. A paisagem pode ser ao mesmo tempo objeto de nossa sensibilidade como dos saberes que vão além do horizonte da vista. A paisagem é uma experiência múltipla *no interior da qual reside uma grande diversidade de níveis de sentido e de complexidade de realidades, valores, gestos e vivências coexistindo para se interferir, conectar ou se excluir* (MARCEL. *Le Paysage comme objet philosophique*, p.4).



Paul Noble. VILLA CARL, 1997.

Nosso olhar, ao abraçar o mundo que nos envolve, está carregado de significações da cultura a qual pertencemos e das experiências espaço-temporais que adquirimos historicamente. Portanto, falar a respeito da paisagem implica destacá-la como um campo de interpretação e compreensão da geografia de relações socioculturais. Então, podemos falar da paisagem como *medium* no sentido de uma *mediação* entre o *mundo das coisas e aquele da subjetividade humana* (BERQUE, *Les Raisons du Paysage*, p.22). Sob essa angulação a paisagem pode ser tomada como imagem representante de experiências vividas e percebidas no espaço social. Imagens são produzidas e reproduzidas por

diferentes formas de realização artística que fragilizam os limites entre o real do virtual, o possível do impossível...e entre a *práxis* e a *mimesis*.

Perfilam-se, entretanto, interrogações a respeito da força das representações na particularidade do imaginário ocidental, no momento particular de predomínio do visual sobre os demais sentidos. Teria a imagem visual o poder de dirigir nossas vidas? Quais seriam os envolvimento das representações com o imaginário, os simbolismos, os mitos e as utopias? Qual o sentido e o papel das representações do espaço na sociedade urbana? Como interpretar e compreender os significados da paisagem diante da contradição cada vez mais manifesta pela utilização desmedida e o esgotamento das representações? Ainda é possível encontrar paisagens que contribuam para o processo cognitivo de superação das representações de representações e nos permitam compreender a cidade como Obra?

1.3 - O cinema como artifício da (re)produção de paisagens

Garaudy (*Minha jornada solitária pelo século*) afirmou que a obra de arte, além de uma forma de percepção e interpretação do mundo, é também a representação de projetos de mundo e, tal como a política ou a guerra, é capaz de impulsionar transformações na sociedade. A arte revelaria sua inscrição na história como portadora e transformadora em potencial de valores e de sentidos atribuídos à vida. Aflora o significado ético das práticas estéticas e culturais. E, ao apresentarem-se ao mundo como obras de representação e desvelamento, as obras de arte sacrificariam seus componentes sagrados, para inscrever-se na *mundanidade* do mundo. Para o filósofo alemão Walter Benjamin, essa transubstanciação da *arte-culto* em *arte-produto*, ganharia no cinema a sua forma pioneira de identidade.

No seu bastante conhecido ensaio *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*, Benjamin saúda o cinema como uma arte redentora da própria arte. Para ele, o cinema liquidava com os elementos tradicionais que até então dominavam as obras artísticas (música, pintura e escultura), trabalho que a fotografia, com todo os seus dispositivos técnicos de produção e reprodução, começara a realizar:

A fim de se estudar a obra de arte na época das técnicas de reprodução, é preciso levar na maior conta esse conjunto de relações. Elas colocam em evidência um fato verdadeiramente decisivo e o qual vemos aqui aparecer pela primeira vez na história do mundo: a emancipação da obra de arte com relação a existência parasitária que lhe

era imposta pelo seu papel ritualístico. Reproduzem-se cada vez mais obras de arte, que foram feitas justamente para serem reproduzidas. Da chapa fotográfica pode-se tirar um grande número de provas; seria absurdo indagar qual delas é a autêntica. Mas, desde que o critério de autenticidade não é mais aplicável à produção artística, toda a função da arte fica subvertida. Em lugar de se basear sobre o ritual, ela se funda, doravante, sobre uma outra forma de praxis: a política. (op.cit, p.11)

A técnica da fotografia, segundo Benjamin, preparava a substituição da memória involuntária pela memória voluntária, constituída pelas fotos antigas que podem ser consultadas para ativar as lembranças. Deriva dessa argumentação o significado (secreto) da fotografia como uma nova forma de *praxis* política, porque “*exigem ser acolhidas num certo sentido, e não se prestam mais à contemplação desinteressada. Elas inquietam quem as olha; para atingi-las, o espectador adivinha ter de seguir uma via específica*”(idem, p13).

Apesar do advento da fotografia contribuir para com que o valor de exibição empurre o valor de culto para segundo plano, ainda permanecia, para Benjamin, a resistência do elemento aurático na fotografia. A aura permanecia no rosto humano [e nas paisagens ?] como seu último refúgio para o culto das imagens. As recordações de pessoas queridas distantes ou desaparecidas ainda substituíam de modo fugidivo a aura e lhes conferia uma certa beleza melancólica.

A Exposição Universal de 1855, onde o público lotou a sessão especial dedicada à fotografia, com o objetivo de ver os retratos de personalidades famosas que até então só podiam ser admiradas a distância, é um exemplo contundente da permanência do valor do culto. Todavia, uma outra experiência se realiza o encontro da obra de arte com a multidão:

Multiplicando as cópias, [as técnicas de reprodução] transformam o evento produzido uma só vez em um fenômeno de massas. Permitindo ao objeto reproduzido oferecer-se à visão e audição em quaisquer circunstância, conferem-lhe a atualidade permanente(BENJAMIN, ibidem, p.11).

Essa nova experiência estética de (re)produção e recepção das obras de arte configuram mudanças radicais na forma de percepção e concepção de mundo em curso na sociedade europeia ocidental, em particular, nas grandes cidades. É a grande cidade o

espaço de transformações políticas, culturais e técnicas que redefiniam os rumos da civilização e inventava novos sentidos para arte.

A liquidação do elemento aurático na obra de arte só seria possível, segundo Benjamin, com o poder catártico do cinema. Forma particular de arte onde as técnicas de reprodução são, essencialmente, o seu modo de criação e realização:

De modo diverso do que ocorre, em literatura ou em pintura, a técnica de reprodução não é para o filme uma simples condição exterior a facultar a sua exibição maciça; a sua técnica de produção funda diretamente a sua técnica de reprodução. Ela não apenas permite, de modo mais imediato, a difusão maciça do filme, mas exige-a (Benjamin, *ibidem*, p. 11).

O cinema surgia como uma arte destinada a ser exibida às massas – já que os altos custos da produção exigiam públicos cada vez mais amplos – e, ao mesmo tempo, constituía-se na forma de manifestação artística mais próxima da sensibilidade do homem moderno. Redesenhando as relações entre o espaço e o tempo, modificando/acelerando ritmos e acentuando os choques através das mudanças de lugares e situações, a técnica cinematográfica construía um novo modo de olhar a realidade e se configurava como uma *estética da máquina*.

O cinema é a forma de arte que corresponde à vida cada vez mais perigosa, destinada ao homem de hoje. A necessidade de se submeter a efeitos de choque constitui uma adaptação do homem aos perigos que o ameaçam. O cinema equivale a modificações profundas no aparelho perceptivo, aquelas mesmas que vivem atualmente, no curso da existência privada, o primeiro transeunte surgido numa rua de grande cidade e, no curso da história, qualquer cidadão de um Estado contemporâneo” (BENJAMIN, *ibidem*, p. 26 [nota 28])

Com razão M. Canevacci (*Antropologia do Cinema*) concluiu que a cultura do cinema forma um sistema de relações que o articula, por um lado, com a produção de mercadorias e, por outro, com a reprodução de pulsões e memórias. Contudo, para Benjamin (*op.cit.*), a imagem do real fornecida pelo cinema seria infinitamente mais significativa do que qualquer outro instrumento ou meio. Essa qualidade do cinema

anunciava-se não apenas no modo pelo qual o homem se apresentava ao aparelho mas, sobretudo, na maneira pela qual, graças a esse aparelho [técnico e artístico], ele representa para si o mundo que o rodeia:

(...)Procedendo ao levantamento das realidades através de seus primeiros planos que também sublinham os detalhes ocultos nos acessórios familiares, perscrutando as ambiências banais sob a direção engenhosa da objetiva, se o cinema, de um lado, nos faz enxergar melhor as necessidades dominantes sobre nossa vida, consegue, de outro, abrir imenso campo de ação do qual não suspeitávamos (BENJAMIN, idem p.26).

Revela-se, segundo Benjamin, uma nova possibilidade de leitura e interpretação do espaço com a reprodutibilidade técnica da obra de arte, em particular, da cinematográfica:

Os bares e as ruas de nossas grandes cidades, nossos gabinetes e aposentos mobiliados, as estações e usinas pareciam aprisionar-nos sem esperança de libertação. Então veio o cinema e, graças à dinâmica dos seus décimos de segundo, destruiu esse universo carcerário, se bem que agora abandonados em meio às suas ruínas projetados ao longe, seguimos calma e audaciosamente. Com o close up, o espaço se expande: com a câmera lenta, o movimento é estendido(...). Evidentemente, abre-se para a câmera uma natureza distinta da que se abre para o olho nu – no mínimo porque o espaço inconsciente penetrado é substituído por um espaço conscientemente explorado (BENJAMIN, ibidem, p.27).

Adorno e Horkheimer (*A Dialética do Iluminismo*) criticaram severamente as concepções otimistas de Benjamin, tanto no que se diz respeito à relação entre a técnica e a arte, como ao próprio cinema enquanto expressão artística. Para eles, a técnica seria exterior à obra de arte, tendo como objetivo principal o desenvolvimento de reprodução em série de artefatos e a homogeneização cultural. Desse modo, as técnicas de reprodução sacrificariam a obra de arte e favoreceriam a racionalidade econômica capitalista. Ainda segundo Adorno e Horkheimer, o cinema (assim como o rádio e, provavelmente, a TV) não poderia ser tomado como uma obra de arte, bastando-lhe a denominação de ideologia, uma vez que se tratava de um negócio diretamente vinculado à exploração sistemática e

estrategicamente programada de produção industrial e consumo em massa de “bens culturais”.

Nas suas abordagens críticas a respeito da arte, Lukács já havia afirmado que a estética cinematográfica contribuía no processo de redução, comum aos tempos modernos, da obra de arte a um produto abstrato ou, no seu limite, a uma manifestação efêmera da experiência humana. Os recursos técnicos de reprodução agiriam como condutores *isolantes* das experiências humanas imediatas, privando, inclusive, a própria vida que se *retratava* na tela de fundamentos, motivos e fatalidade do seu modo de ser. Assim, o cinema exprimiria, com maior força, a tendência à separação entre imagem e significação na arte moderna, constituindo o risco permanente da *ideologização* da forma .

A respeito dos riscos da conversão da arte em instrumento de *ideologização* das formas, Benjamin considerava que a “reprodução técnica em massa”, no domínio da arte, encontrava seu objeto privilegiado na “reprodução das massas sociais”, ponto culminante das estratégias de controle e dominação daquele período. O advento do cinema como técnica de (re)produção de imagens se inscrevia num momento onde os imensos cortejos, as manifestações de rua, a encenação do Estado e a própria barbárie da guerra tornavam-se espetáculos grandiosos de realização da hegemonia ideológica e cultural das classes dominantes. O cinema torna-se veículo de exposição e reprodução de *sentidos dominantes* na/da vida social, estabelecendo de modo aberto, ou mais velado, uma *intenção* unilateral da forma. Portanto, o *esteticismo* da política tinha e (ainda tem!) como suporte de realização a *reprodutibilidade técnica* de imagens visuais, configuradas como formas de divulgação e expansão de ideologias.

A fragmentação das relações sociais nas grandes metrópoles, dizia Benjamin, conduzia os indivíduos à privação do domínio dos sentidos, em função da redução da experiência em favor da vivência imediata. As pessoas tornavam-se cada vez mais expostas ao novo culto das imagens que faziam a ressonância dos discursos hegemônicos e simplificadores do sentido de nação, povo, país, região e cidade. Porém, como tudo que choca no modo de vida moderno, o filme *não poderia ser captado sem um esforço maior de atenção*. Conclui-se, então, que a (re)produção e a recepção das representações da estética cinematográfica precisavam ser reveladas como produto de uma historicidade dada, apesar do desejo permanente de eternização de sua forma-cênica como imagem total. A obra de arte na Época de sua reprodutibilidade técnica guardava um projeto ético em Benjamin: *educar o meio criador de imagens dentro de nós para ver, de maneira*

dimensional e estereoscópica, as profundezas da sombra da história. O cinema poderia tomar, assim, o lugar das galerias e das passagens extintas com a produção e o consumo de massa, e, quem sabe, nos permitir uma renovada *flânerie* através de suas paisagens?

É preciso levar em conta que o cinema, com o estatuto técnico-imagético que lhe é peculiar, é uma forma de arte que emergiu no bojo da crise dos sistemas de representação no início do *novecento*. Assim, essa nova experiência estética de (re)produção e recepção das obras de arte configura mudanças radicais na forma de percepção e representação do *mundo* em curso na sociedade europeia ocidental, em particular, nas grandes cidades. É a grande cidade o espaço de transformações políticas, culturais e técnicas que redefiniam os rumos da civilização e inventava novos sentidos para arte.

O cinema constituía-se como manifestação artística que se inscrevia no movimento de criação estética propugnada pelas vanguardas modernistas, assinalando rupturas e inventando novos jogos de representação. Os recursos da criação cinematográfica constituíam novas possibilidades de representação do tempo e do espaço ao redesenhar a dinâmica plástica dos eventos, ao modificar/acelerando ritmos e ao acentuar os choques através das mudanças de lugares e situações:

Sua natureza ilusionística é de segunda ordem, o resultado da montagem. Em outras palavras, no estúdio o aparelho impregna tão profundamente o real que o que aparece como realidade pura, liberta o corpo estranho da máquina, é o resultado de um procedimento especial, a saber, a imagem é filmada por uma câmera disposta num ângulo especial e montada com outras similares. A realidade aparentemente depurada de qualquer intervenção do aparelho torna-se aqui o máximo do artifício: a visão da realidade imediata tornou-se uma flor azul no jardim da tecnologia. (Benjamin, op. cit., p. 27).

Do ponto de vista da produção de imagens, o cinema pode ser entendido como um sistema complexo que incorpora tanto tecnologias como “discursos” da câmera, da iluminação, edição, cenário e som (TURNER, *O Cinema como Prática Social*). Então, podemos falar que a representação fílmica cria corpos visíveis, porém imaginários, que possuem como referentes imediatos ou distantes os corpos reais. Estes, por sua vez, nem sempre estão perceptíveis como base ou fonte original das imagens. Abre-se a possibilidade do jogo dos simulacros, onde o registro fornecido pela imagem se distancia

das possibilidades de expressividade e identificação com o real em movimento. Para Turner, essa dissolução dos limites entre o imaginário e o real faz parte do cerne da experiência do cinema.

O cinema tem essa dimensão especial de combinar a arte de reprodução e a arte encantamento, dando vida a uma evocação da multiplicidade do mundo (LAFFAY, *Logica del Cine*). É isso que faz do cinema um entretenimento das massas e uma possibilidade de entendimento das condições da existência humana. Contudo, o cinema seria capaz de sugerir outro mundo? Será a obra filmica capaz de fazer emergir diante de nossos sentidos os fantasmas do sonho (ou dos pesadelos) e, ao mesmo tempo, o bizarro e o maravilhoso? Seria o cinema um espaço para as representações de utopias sociais, ou da sua crítica? Para Laffay residem nessas interrogações as possibilidades e os limites do cinema como uma forma de arte do real que se instala na borda do fantástico.

Para R. Jakobson (*Lingüística, Poética e Cinema*) essa era a qualidade fundamental do cinema: a possibilidade de trabalhar com fragmentos de espaço (e tempo) em diferentes grandezas, mudando-lhes as proporções e entrelaçando-os segundo as relações de contigüidade ou mesmo de similaridade ou de contraste. Para aquele autor, o trabalho com o espaço permite ao cinema seguir o caminho da metonímia ou da metáfora; dois recursos principais da linguagem cinematográfica. Podemos concluir que o *artifício* particular do cinema reside no manejo das representações espaço-temporais em diferentes direções, fazendo de suas imagens um jogo complexo de significados. L. Mumford, importante historiador da cultura urbana, apontava em *Técnica e Civilização* (1934/1982) esse papel especial da Sétima Arte:

O cinema com seus close-ups e sua vista sinóptica, com seus recursos de tornar eventos sempre presentes através da câmera-olho, com sua forma espacial de exhibir o tempo, com sua capacidade de representar objetos interpenetrados e localizar ambientes distantes numa imediata justaposição e, finalmente, de representar elementos subjetivos, distorções e alucinações é, hoje, a forma de arte capaz de representar em diferentes graus de concretude o mundo emergente de nossa cultura.

Lefebvre (*Presença y Ausência*) nos ensinou que a imagem é um ato. E, tanto quanto um ato, a imagem implica a intenção ou a vontade de um efeito: ora para contribuir à realização do possível ou à figuração do impossível; ora para preparar um projeto ou uma

escolha, ou mesmo para seduzir e tocar um outro ser humano. A imagem cinematográfica se insere perfeitamente na concepção de imagem sugerida nas reflexões daquele filósofo francês. A imagem filmica é um ato que é criação da narrativa, a qual vai bordando fio a fio os discursos da câmera, da luz, do som, da edição. A narrativa é a fala e o gesto da imagem. É o invisível que se vai tecendo como visível e delinea as opções de forma e conteúdo das imagens visuais como formas de expressão na narrativa imagética do cinema.

Pier Paolo Pasolini, celebrado cineasta italiano, afirmava que o cinema se *constitui* de uma linguagem não convencional, diversa da escrita e da falada, pois exprime o mundo não *através de símbolos, mas por meio de uma realidade própria*. A criação dessa realidade própria, acreditamos, se constitui a partir das representações do espaço que o cinema constrói de maneira singular, tecendo envolvimento entre o que se vê (a forma) e o que se apreende daquilo que é visto (o conteúdo). O registro cria seus objetos de elucidação, fazendo do sensível e do inteligível uma só matéria constitutiva da linguagem-imagem.

Turner (*op.cit.*) reforça o ponto de vista de Pasolini ao considerar que o cinema não é um mero registrador ou reflexo puro e simples da realidade imediata. Para ele, o cinema constrói seus quadros de representação da realidade por meio de códigos, convenções, mitos, e ideologias de uma dada sociedade. Desse modo, a arte cinematográfica pode atuar sobre uma tradição cultural - para analisá-la, renová-la ou reproduzi-la - e é também gerada por esse mesmo sistema geral de representações. Portanto, o cineasta, tal como o romancista e ou o contador de histórias, é um *bricoleur* que usa os *repertórios e convenções representacionais disponíveis na cultura a fim de fazer algo diferente mas familiar, novo mas genérico, individual mas representativo* (TURNER, *idem*, 129).

Na qualidade de um documento de estudo, a força do filme reside naquilo que o diferencia de outras fontes visuais. Na originalidade da imagem cinematográfica encontramos uma qualidade especial de registrar tensões e, assim, dar visualidade ao concebido juntamente com o vivido. O cinema nos oferece a possibilidade de inquirir o real através do impulso imaginativo e do registro documental, de fazer ressuscitar o passado e atualizar o futuro, de conferir a uma *imagem fugaz mais pregnância do que o espetáculo cotidiano é capaz de oferecer* (MARTIN, *Linguagem Cinematográfica*, p. 19). Contudo, como salienta Sorlin (*Sociologie du Cinema: overture por l'histoire de demain*), o filme não é História, nem uma duplicação do real fixado na celulóide, mas sim *um mise*

en scène social que transmite concepções de realidade. Glauber Rocha (*Manifesto do Cinema Brasileiro*) já havia explicitado tal proposição quando afirmava ser o autor o maior responsável pelo sentido da verdade de sua obra, pois *sua estética é uma ética e, sua mise-en scène, uma política*.

O cinema é, portanto, uma arte de representação que recorre à tecnologia de produção/montagem/metamorfose de imagens visuais que, associadas à narrativa de dramas/tramas, realiza espetáculos onde significados e significantes entrecruzam-se, a partir da relações entre as formas de percepção e a mágica das imagens visuais. Esse movimento articula, reunindo a técnica e a dramaturgia, as representações de experiências espaço-temporais reiventadas na tela e, outras, ainda em estado latente na sociedade, que começam a ser desenhadas. Ao percorrer o caminho de atualizar o passado e interrogar a respeito do futuro, o cinema atua como um duplo registro de uma presença e de uma ausência em suas projeções narrativo-imagéticas.

Ao construir-se como *artifício de (re)produção* de imagens, o cinema evidencia um processo de *captura* de formas espaciais. Desde a sua origem, o cinema traduz o espaço como um recurso de ambiência dos personagens, de localização das tramas dos roteiros e de índice de relações e sentimentos. Essa particularidade da arte cinematográfica faz com que autores, a exemplo de Antonio Costa (*Compreender o Cinema*), definam o cinema como dispositivo de organização de espaços para determinar papéis que envolvem o diretor, ator e o próprio espectador. Francastel (*Imagem, Visão, Imaginário*) assim enfatiza esse forte vínculo entre a arte cinematográfica e o espaço:

Qualquer que seja a importância do movimento ou do tempo ou de qualquer outro elemento técnico ou psicológico no mecanismo de expressão e compreensão fílmica, deve ter-se sempre presente que o cinema estabelece a noção de espaço. É sobretudo por isso, que ele se diferencia da literatura e da música, e que se integra, de forma clara, no campo das artes de expressão plástica.

Eric Rohmer (Apud. AUMONT. *A Imagem*, p. 230) ao dedicar-se às interpretações de Francastel buscou distinguir três tipos de espaço no cinema:

- o espaço pictórico, ou imagem cinematográfica como representação de um mundo;
- espaço arquitetônico, correspondente às partes do mundo, naturais ou fabricadas, dotadas de existência objetiva no pró-fílmico.

- espaço filmico, espaço virtual reconstituído em [no] espírito [do espectador] com o auxílio dos elementos fragmentários que o filme lhe fornece.

Esses espaços não obedecem a demarcações rígidas e definitivas, pois são unificados na dramaturgia de construção cênica do filme. A cena costura os *fragmentos do espaço* na expressão cinematográfica e, só assim, pode ativar a imagem narrativa para estabelecer relações entre o visual e o tátil na figuração do mundo:

Um dos grandes predicados está em que os objetos, os sons, os odores - entidades reais - podem ser subentendidos em termos de imagem, de maneira que a realidade empírica, em todos os seus aspectos, virá a transparecer através do cinema, com seus valores reduzidos à evidência particularizada, mas intenso ao caráter das coisas existentes (COUTINHO, A Imagem Autônoma, p. 13).

Para tal exercício, a criação cinematográfica teve (e ainda tem !) como suporte a captação/invenção de paisagens, sem as quais o drama representado perde sua condição de estabelecer referências à vida real. Mais do que cenário ou moldura para o desenvolvimento da encenação, a paisagem assume o significado de marca do jogo das representações do espaço e cumpre um papel de mediação nas relações entre a obra e o espectador, porque é *a paisagem que clareia a sombra da memória coletiva que o cinema projeta* (Amancio, 2000). A paisagem é um recurso estético que envolve, encobre, pontua, expõe e funde em suas cores, formas e volumes as tramas do tecido narrativo, tornando-se, por excelência, a representação do espaço social que é sua matriz. A paisagem é uma escritura que acende possibilidades de leitura da “personalidade” da imagem cinematográfica:

Uma rua ou fachada de uma casa, uma montanha ou uma ponte ou um rio ou que quer que seja, são mais que um último plano. Eles também possuem uma história, uma “personalidade”, uma identidade que deve ser levada a sério. Eles influenciam os caracteres humanos que vivem neste último plano, criam uma atmosfera, uma noção de tempo, uma emoção (WENDERS, A Paisagem Urbana, p. 185).

A escritura cinematográfica se exprime como um pedaço do mundo que nos olha e nos representa através de suas imagens capturadas e/ou reiventadas do espaço social.

Construindo ficções visíveis, o cinema se apropria de modo particular do espaço e do tempo nas texturas de cenário, montagem, luz, som e edição. Paisagens-imagens são construídas como arquivos e narrativas da diversidade do espaço social e passam a jogar com nossos sonhos, nossas angústias, nossos medos e desejos.

1.4 - A Cidade como Obra e produto nas paisagens do cinema

É preciso ressaltar que o cinema é uma forma particular de arte que emergiu do extraordinário desenvolvimento técnico-científico iniciado pela Revolução Industrial, constituindo-se numa nova forma de sensibilidade humana aberta com a Modernidade. Podemos afirmar, então, que o cinema é fruto/semente de uma nova experiência de tempo e espaço vivida pela sociedade, em particular pela sociedade ocidental. Novas tessituras de relações trazem novos conflitos, contradições, esperanças e perspectivas que invadem e tomam movimento na vida social. E, a cidade, sobretudo a grande cidade, afirmava-se como o espaço de realização e celebração do mundo que se tornava moderno.

O cinema nasce para a vida social juntamente com a grande cidade. A arte cinematográfica nasce com a metrópole, tem a sua história mergulhada e confundida com a historicidade da metrópole. Podemos afirmar que o cinema é uma arte urbana por excelência, assim como constatar que a cidade é o espaço geográfico que o cinema mais registrou ao representar o mundo. A história do cinema se cruza com a geografia das cidades. Cruzamento inaugurado com as experiências dos irmãos Lumière - as imagens primordiais captadas na estação ferroviária de Ciotat ou no movimento frenético da saída de operários de uma fábrica - e se estendendo à localização dos estúdios e salas de exibição nas cidades. Estúdios cinematográficos que recriavam, em cenários, as partes da cidades no seu interior, se tornam partes integrantes da cidade, tal como aconteceu com Cinecittá ou Hollywood. Por outro lado, as salas de exibição transformavam-se em verdadeiros templos de entretenimento das massas urbanas e se tornavam espaços de referência da cultura moderna. Processo histórico que faz do cinema uma forma de arte representativa da própria cidade e de representação da virtualidade da sociedade urbana. A cidade emergia como *a flor azul* no jardim da tecnologia.

A técnica de (re)produção de imagens visuais do cinema também carregava um poder de sedução que convidava o/a espectador(a) a se envolver com o drama/trama exibido na tela, apesar de limitar sua presença na *ilusão*. Relação que se afirma culturalmente porque, segundo P. Dubois (*La question du panorama entre a photographie*

et cinéma, apud. AMANCIO), a imagem cinematográfica conclui, em sua própria invenção, *o mito da imagem total, equivalente exata da visibilidade do real*. O cronista carioca João do Rio nos oferece, com a argúcia de um intérprete dos novos costumes urbanos, um recorte esclarecedor dessa imagética mítica que reúne o cinema e o espectador:

O pano, a sala escura, uma projeção, o operador tocando a manivela e aí temos ruas, miseráveis, políticos, atrizes, loucuras, agonias, divórcios, fomes, festas, triunfos, derrotas, um bando de gente, a cidade inteira, uma torrente humana- que apenas deixa indicados os gestos, e passa leve sem deixar marcas, sem deixar penetrar (O Cinematógrafo, Crônicas Cariocas, p. IV, 1909).

A cidade se torna o *topos* privilegiado para a produção e invenção das narrativas cinematográficas. Planos discursivos onde o espectador corre o permanente risco de perder seu momento/lugar real para aceder à imagem criada e às *suas viagens aventurosas*. Espetáculo e espectador combinam-se, justapõem-se e opõem-se no jogo das representações criadas como real/fictício – fictício/real. Uma sedução feita de jogos de aproximações e distanciamentos constitui a essência do cinema, assim como a vida cotidiana na cidade-metrópole se oferece aos nossos sentidos. O cinema constituía, portanto, uma *presença na ausência* ao combinar as técnicas de reprodução com a arte do encantamento de uma visualidade próxima do real. Com razão Metz (*A significação do Cinema*) conceitua a imagem filmica como *significador imaginário*, tendo em vista o fato de que a realidade evocada está sempre ausente, apenas *presente* em nossa imaginação. Tal argumentação corrobora a concepção de perda da aura de Benjamin, pois o distante que o cinema nos faz reportar é, sem dúvida, e, mais radicalmente, a reiteração dos mitos e o desejo das utopias que ainda pulsam no imaginário social urbano.

Em uma convivência de um século já contado, firmou-se um conjunto de relações materiais e simbólicas entre a cidade e o cinema que constituiu um tecido denso de trocas de escrituras, fazendo deles espaços de representação que se interpelam e se usam reciprocamente. Cidade e cinema se desvendam e se encobrem, misturam suas tinturas e provocam uma permanente elaboração de sentidos da vida nas suas projeções espaço-temporais. Portanto, o cinema relata a vida nas cidades:

*O cinema e as cidades cresceram juntos e se tornaram adultos juntos. O filme é testemunha do desenvolvimento que transformou as cidades tranqüilas da virada do século nas cidades de hoje, em plena explosão, onde vivem milhões de pessoas. O filme viu arranha-céus e guetos engrossarem, viu os ricos cada vez mais ricos e os pobres, mais pobres (WENDERS, *op.cit.*, p. 181).*

Nascido com as grandes cidades e produto de suas transformações socioculturais, o cinema constitui-se como um arquivo dos atos, relações e do próprio imaginário presentes e construtores do espaço urbano. Um arquivo definido em um nível particular que permite fazer surgir múltiplos enunciados e variados tratamentos de apreensão do movimento de transformação e reprodução do ato de viver no espaço urbano. Portanto, a cidade, como uma escrita do imaginário e da memória social, integra o cinema em seu movimento permanente de recriação. Por outro lado, a imagem dos lugares criada/reproduzida pelo cinema se torna parte constitutiva da própria cidade.

O cinema se torna um arquivo que reúne não somente um vasto repertório de documentação sobre o espaço urbano, quanto sobre as mudanças nas concepções de cidade no imaginário coletivo, uma vez que esse também percebe as mudanças da/na cidade. Formas, volumes, cores, marcas, movimentos, eventos, relações, vidas são registrados pelo olhar da cinegrafia urbana e inscrevem uma cartografia dos lugares através da captura /recriação de suas paisagens. A cidade começa a *falar* de si mesma através de suas paisagens, nos abrindo as possibilidades de reconhecimento de suas histórias acumuladas e sobrepostas:

*Inscrições da cidade sobre a cidade: a cidade-palimpsesto. Traços tornam-se textos, que por sua vez se tornam traços para um outro texto. A inscrição cinematográfica vem substituir as inscrições já formadas e, ao mesmo tempo, as desperta, tornando-as ativas. (COMMOLLI, *La Ville filmée*, p. 170)*

A concepção de *arquivo* não significa que o cinema é um estojo, pasta ou armário onde acumulamos imagens desbotadas. Significa um conjunto de inscrições que se revelam como possibilidade de perversão do tempo útil que condena o passado ao esquecimento e, ao mesmo tempo, como um elemento de resistência diante da destruição da memória do/no espaço social, provocada pelas mudanças velozes das intervenções e

requalificações urbanas, da fragmentação impulsionada pela lógica do mercado e pela reprodutibilidade técnica de imagens e formas urbanas. E, tal como a obra de arte tradicional, a cidade vai perdendo progressivamente seu antigo *valor de contemplação*, que é substituído pelo *valor de exposição*.

O cinema é uma fábrica de *arquivos* onde as representações do espaço social ganham abrigo, nos revelando o imaginário social de um período e os usos sociais que engendram as topografias urbanas. O papel do *espaço arquivo* não é tornar-se um registro de coisas que caíram em desuso ou sobras da erosão do tempo. O *arquivo* é uma presença na ausência que nos permite reportar o vivido através de um conjunto de imagens audiovisuais. É memória voluntária que ativa a lembrança e desperta nossas perguntas a respeito do presente. Portanto, nos remete ao espaço das representações ao reavivar e refazer o imaginário social e, assim, nos oferece a oportunidade de salvar o passado do esquecimento e questionar a historicidade não só do habitat urbano como também do próprio sentido da sociedade em que vivemos. As representações cinematográficas guardam a possibilidade de cumprir o dever do artista preconizado por Valery: colocar em evidência e em ação as potências do movimento e do encantamento para despertar a sensibilidade intelectual e construir uma renovada leitura do mundo.

O cinema também se constitui como uma narrativa das cidades, instituindo um jogo de relações entre significantes (imagens) e significados (conteúdos) que se apresentam como enunciados das representações do espaço socialmente construído. Assim, o *narrativo* incorpora o trabalho de registro dos acontecimentos e o supera, pois se constitui de invenções, criações, interpretações, reconstruções, enfim, de representações do espaço social em movimento. Cartografias inovadoras da produção e apropriação do/no espaço podem ser elaboradas como virtualidades da sociedade para construir *paisagens invisíveis*. Representações que nos ajudam a superar nosso cotidiano oprimido/banalizado e potencializam a construção de novos sentidos para o nosso estar no mundo. O *espaço narrativo* potencializa o nosso imaginário e traz *à luz uma matéria inteligível através da qual podemos construir nossos objetos de leitura como unidades e operações significantes*. Relembrando Merleau-Ponty, o cinema abre um campo de leitura, institui um mundo e desenha um porvir.

É indispensável enfatizar que a experiência da vida urbana faz emergir permanentemente novas condições de percepção, e o cinema destacou-se como um dos principais dispositivos artísticos de representação dessas experiências sempre renovadas.

Afirmou-se, então, uma linguagem sígnica que se fazia paisagem, e onde os recortes entre o real e o imaginário são sempre traiçoeiros, na medida em que a cidade se evidencia como uma grafia que faz confundir modos de viver com a imagem da tela cinematográfica. Raymond Williams (*A Cidade e o Campo*) assinalou a existência de uma relação direta *entre o cinema, especialmente o corte e a montagem, e o movimento característico do observador no ambiente denso e heterogêneo das ruas*. A vida nas grandes cidades ganha movimentos e situações inesperadas, construindo uma geografia inteiramente nova de relações humanas. O domínio das técnicas de reprodutibilidade transformava as cidades, impulsionando uma expansão febril de objetos, produtos e obras. A forma urbana como encontro entre a obra e o produto revela-se como paisagem, fazendo a cidade real se confundir com a cidade da cinegrafia: a cidade real começou a ser encenada como um filme - sem roteiro, película ou câmera - mas com os pressupostos estéticos de planos, luzes e cores:

*Desde que o cinema filma a cidade (...) as cidades terminaram por se assemelhar ao que elas são nos filmes. Que uma cidade ou outra nunca tenha sido filmada, hipótese pouco provável, mesmo absurda, isto não impede a representação de viver na cidade, de organizá-la. Socialmente, politicamente, culturalmente, a cidade se desenvolveu na história segundo sistemas de representações variáveis e determinados. O momento da história das cidades, contemporâneo ao cinema, adota um modo de representação que coincide com os modelos cinematográficos, ou se inspira neles” (COMMOLLI, *op.cit.*, p. 153).*

Técnicas de registro e de produção de imagens urbanas começam a ganhar desenvolvimento na arte cinematográfica, com o objetivo de acompanhar o movimento da cidade real. Isto acontece de modo simultâneo ao processo de materialização de modelos urbanísticos de intervenção que se apóiam, por sua vez, no jogo de imagens da sala escura. Estabelecendo relações cada vez mais profundas entre o espaço de representações e as representações do espaço, o cinema e as concepções urbanísticas redimensionaram o sentido da cidade real.

Silvie Ostrowestsky (*L' Imaginaire bâtisseur*) ilustra nosso debate ao relembrar que o movimento do *travelling* (onde a câmera desliza horizontalmente sobre trilhos) se torna um importante dispositivo espacial de visão do cinema, cujas referências imediatas

estão no efeito ótico do movimento do automóvel. Com o domínio da rua pelo automóvel, a paisagem se constitui como num movimento de *travelling* e, ao se refletir na janela de vidro, dilui a realidade topogeográfica em cenários desdobrados de planos-sequências. Não é mais a sociedade, como nos diz S. Ostrowestsky, que projeta sua identidade codificada nas ruas e construções, mas sim o espetáculo conquistador de um mundo cinematográfico que surge ao inverso de uma “máquina de morar”: uma “máquina de visão”. O *travelling* procura, na qualidade de um dispositivo de exposição, dar conta de uma nova percepção do espaço, ao mesmo tempo que faz parte de um movimento de transformação da cidade como *espaço das representações* para o domínio da encenação.

Todavia, aceitar tal assertiva implica em indagar a respeito da diferença ou das diferenças possíveis entre a cidade projetada e fisicamente edificada e a criada pelas representações cinematográficas. Curiosamente é Venturi (*apud* Comolli), considerado um dos expoentes mais notáveis da arquitetura pós-moderna, que nos responde a questão:

A coisa que sempre me impressionou é que exista um tão grande número de filmes sobre uma cidade e que nenhum deles seja interessante. Isto não nos traz absolutamente nada. (...) Descrever não é o que se pede ao cinema. O objetivo do cinema é provavelmente de mostrar o invisível. Se descrevemos uma cidade que já podemos ver com nossos olhos, isso não nos acrescenta nada.

Exageros à parte, Venturi aponta uma outra face da relação cidade-cinema e nos mostra como determinados produtos cinematográficos deixam escapar as possibilidades de invenção nas suas representações, para se contentar em descrever e repetir a disposição de espaços e tempos já dados como espetáculo na escrita dos modelos urbanísticos. Se as cidades se inspiram nos modelos de representação cinematográficos, poder-se-ia dizer que há, por outro lado, um processo de esgotamento da estética contemporânea da imagem visual como síntese reveladora da cidade? Podemos afirmar que boa parte da cinematografia que de algum modo tem a cidade como tema se acomodou numa descrição bem comportada, reproduzindo padrões e estilos que não colocam - ou perderam a força de colocar - em questão o ato de viver no espaço urbano, uma vez que a criação artística vem sendo cada vez mais subordinada às exigências da produção e do consumo em massa de imagens audiovisuais. Processo de banalização que desintegra a individualidade das cidades

através dos simulacros da linha de montagem planetária dos mass-media e de sua difusão como cenários de uma narração unificadora (ARGULLOL, *A Cidade – Turbilhão*, 59).

A *reprodutibilidade técnica* da cidade e de suas representações acabam por nivelar as imagens visuais à encenação que reproduz formas hegemônicas de *uma única cidade possível*. Assim como as cidades se tornaram expressões dos distanciamentos socioculturais e da reificação das relações humanas, a produção de imagens visuais ganhou estatuto de um fim em si mesmo. E, em ambos, é exposto o processo de alienação que caracteriza a *desestetização* da forma na arte e de *ideologização* da forma no urbano. Movimento-lugar que faz a cidade como Obra de arte desvanecer diante do império das coisas e dos simulacros.

O cinema como evocação da multiplicidade do mundo propugnada por Laffay parece ter esvaziado, em grande parte, o seu sentido decodificador do mundo visível, pelo menos no tocante às suas leituras da cidade. Então, como proceder a análise da cidade tendo o cinema (e suas representações do espaço) como instrumento do pensamento decifrador?

Uma das possibilidades que se abrem é, evidentemente, recorrer às obras filmicas de cineastas que exprimem a superação do senso comum, ou melhor, que preservam uma certa distância crítica do visível, cabendo-nos conjugar a qualidade especial do trabalho de determinados cineastas com a presença de um gênero cuja narrativa permita a construção de uma reflexão crítica a respeito da cidade visível. Comolli é enfático ao afirmar que a *mise en scène* cinematográfica deve se confrontar com outras *mises en scènes* sociais, colocando-se em causa a cidade como espaço de representações de obras e produtos.

Filmar a cidade recoloca (cruamente) a questão do sentido: reprodução de si? Produção do outro? Pode o cinema projetar na tela mental do espectador, que é possivelmente um homem das cidades, uma outra representação de cidade além daquela que já lhe é mais ou menos familiar e que o tranqüiliza nas suas referências, no seu desejo? Como o cinema pode tornar perceptível uma outra cidade que não aquela contida na demanda de imagens? Será sem dúvida a cidade invisível, a parte menos visível de uma cidade, uma espécie de contra-campo do visível (COMOLLI, *op. cit.*, p. 166).

Novas práticas estéticas são reclamadas para o reconhecimento da realidade social diante da forma de visualidade urbana dominante. Novas concepções de registros tornam-

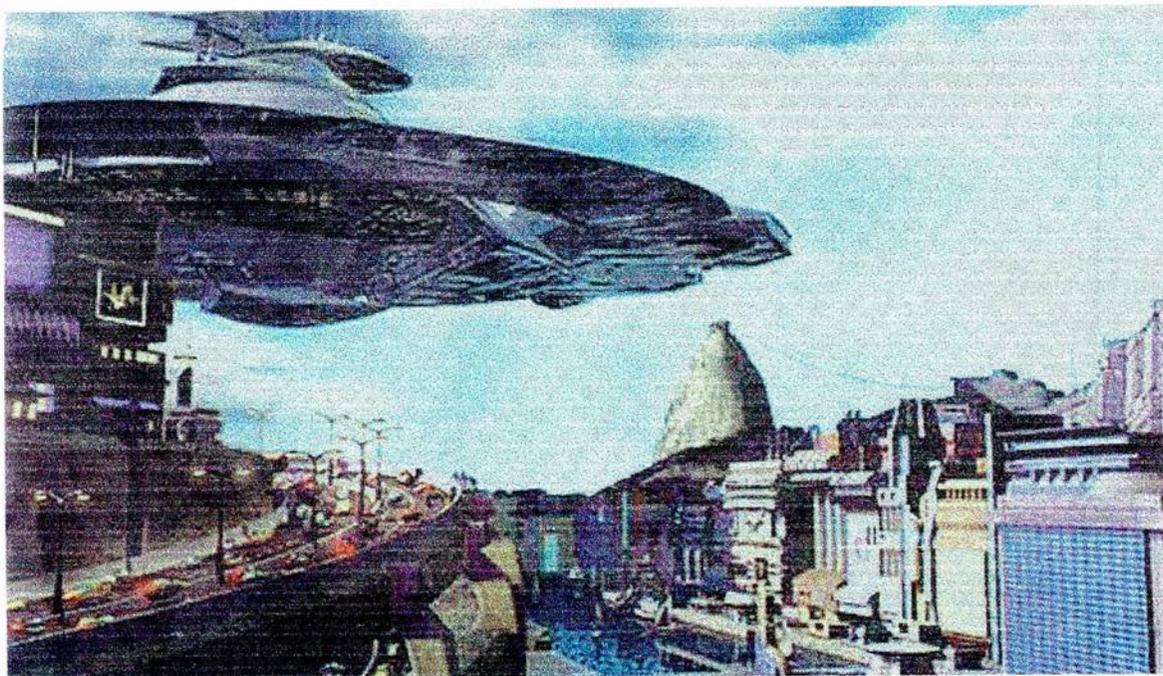
se necessárias para aprimorar as interrogações a respeito dos outros, de nós mesmos e da própria cidade. Desafio que atualiza a proposição de Benjamin: *buscar a pequena centelha do acaso, do aqui e do agora, com o qual a realidade chamuscou a imagem.*

Esse desafio nos conduz ao encontro com a filmografia de ficção-científica, como um *contra-campo* do visível. Do imaginário *sci-fi* emergem paisagens (urbanas) simuladas que encenam a tragédia da cidade. A cidade é projetada pelo seu negativo, seu reverso – sombra de desejos fracassados. Cidades de máquinas, de andróides, de ruínas, de vidas extenuadas, de crise e caos que configuram cenários do ocaso da civilização urbana. A cinegrafia de ficção-científica nega nas suas representações crepusculares o espaço de criação e desenvolvimento da própria arte cinematográfica: a cidade. Todavia, o avesso encenado pela ficção-científica é a medida mais fiel às imagens recorrentes e reificadas da cidade visível. E, se realmente vivemos numa época de domínio absoluto dos simulacros, como insiste Baudrillard (*Simulacros e Simulações*), o cinema *sci-fi* é, contraditoriamente, o seu produto mais genuíno e um campo privilegiado de interrogação da hiperrealidade que nos convida ao conformismo e à alienação.

As experiências de espaço e tempo em nosso cotidiano nos colocam diante de novos desafios à compreensão do significado das expressões “real”, “material” e “corporeidade”. As metrópoles contemporâneas são registros de novas significações, e exigem novas conceituações a respeito do espaço geográfico das sociedades. Pensar o espaço na atualidade é pensar as projeções figurais que outorgam sentido à sua imanência e à relação representante/representado que o problematiza. Tal enunciado assinala novos rumos para os estudos do espaço da metrópole, quando o interpretamos como *locus* da produção material e sócio-cultural da civilização moderna, sobretudo quando esta se inscreve no período onde o espetáculo é o próprio capital que, ao atingir um elevado grau de acumulação, se torna imagem (DEBORD, *A sociedade do Espetáculo*).

Evocar o futuro “simulado” na filmografia de ficção-científica é indagar o contemporâneo e encontrar nas *paisagens crepusculares* os questionamentos em relação ao nosso próprio espaço vivido. É elaborar uma cartografia de novas referências, capaz de transparecer a insuficiência da Razão defindora da cidade como uma “máquina arquitetônica total”. A filmografia de ficção-científica nos fala de virtualidades para nos colocar diante de questionamentos a respeito da produção da metrópole, do imaginário em que se formula tal produção e a representação do futuro que a interpreta. Contudo, a cidade enunciada pelo discurso imagético da *sci-fi* não significa um conjunto livre de

representações. Sua matéria-prima reside naquilo que existe como realidade latente ou a partir de fragmentos da realidade objetiva, cujos significados são produzidos na relação entre a imagem e o imaginário. E, ao considerarmos que a representação é mais do que uma mera duplicação mimética do real, nela o pensamento tem lugar privilegiado para formular o sentido do representante e indagar o representado, através das utopias e distopias impressas como *paisagens do devir*.



Discos Voadores circulam livremente e apenas cartões-postais como o Pão de Açúcar permanecem intactos na cidade recriada no longa de animação “Blur”, ambientado no ano 3000.

Capítulo II - Utopia e Ficção - Científica como Paisagens do Devir

Uma coisa é certa: a utopia – e isto desde Thomas Morus – não é um futuro, e sim um outro lugar. Na realidade, não trata de imaginar, em um processo prospectivo, um novo mundo, mas localizá-lo, aqui e agora, no centro mesmo do antigo mundo.

Thierry Paquot

O lugar da ficção é o ponto de encontro, nomeado, identificado, concreto, exato, preciso, e portanto digno de crédito, de tudo que foi sentido e está para ser conhecido (...)

Eudora Welty

2.1 - A Utopia como ficção do espaço social

Apesar dos cinco séculos da publicação da obra patronímica de Thomas Morus – *A Utopia* – não se esgotaram as suas reverberações filosóficas e implicações políticas. Muitas dessas repercussões advêm, evidentemente, das explorações múltiplas da forma-conteúdo da própria obra. Outras, embora inspiradas no argumento temático de Morus, passaram a despertar novas angulações e tratamentos do eixo descritivo e interpretativo original. Assim, retomar o debate a respeito das utopias sugere localizar como ponto de partida não só a obra de Morus *stricto sensu*, mas incluir, necessariamente, as suas diferentes apropriações que conduziram a ressignificações da expressão utopia e, conseqüentemente, de seu significado ético e estético. Nos propomos, portanto, nesse momento de nossa investigação, construir um mapa que, tendo como eixo do debate a obra de Morus, inclua as utopias como passagem e fio condutor de leitura da cidade como Obra de Arte.

Começaremos nossa reflexão pela própria expressão Utopia, um neologismo latino que deriva de duas palavras do léxico grego: *ouk*, cujo significado é uma negação – aparecendo normalmente reduzida para *ou* diante de consoantes – e abreviada em *u* para comportar a imagem verbal *não*; e *topos* (lugar), acrescida do sufixo *ia*, indicativo de um estado ou condição derivada de um lugar. Temos aí a construção da expressão *Utopia*, que aparece pela primeira vez na Carta a Pedro Gilles (Secretário da cidade de Antuérpia) escrita por Morus em outubro de 1516 e que é incluída, como prefácio, na primeira edição

do seu mais conhecido livro. As traduções do neologismo *utopia* são diversas: não-lugar, nenhum lugar, algures, nenhures, lugar algum. Estas abrigam diferentes representações do sentido da expressão Utopia, provocando, inclusive, aporias em termos de sua definição. Destacaremos, em nossa análise, três caminhos possíveis para seu entendimento: substantivo, gênero e ficção.

Como substantivo comum, a expressão utopia é tomada como uma sinonímia do distante inalcançável, o sonho irrealizável, fantasia, quimera, insensatez. Sob o domínio do senso comum e ao abrigo de um sentido pejorativo, a utopia como substantivo reúne a força ideológica de desqualificação de idéias, projetos e invenções lançadas a um futuro considerado pouco ou nada verossímil. Com esse tratamento genérico e vulgar, a utopia torna-se apenas uma licença provisória para um sonho humano irrealizável, e portanto condenado inexoravelmente ao fracasso. Como exemplo, podemos lembrar a crítica ideológica de matriz conservadora (e até mesmo liberal) em relação ao socialismo (e ao comunismo) como projeto político e social. Nesse caso específico, tanto a utopia como o socialismo são lançados ao limbo da história.

Uma outra possibilidade de tratamento da utopia é considerá-la como um gênero literário que possui traços próprios de criação discursiva. Seu plano estilístico tem obviamente como referência maior o trabalho de Thomas Morus, delineando um campo de representações cuja característica mais imediata é voltar a imaginação para o futuro como uma negação do presente. Lacroix (*A Utopia – Um convite à filosofia*) afirma que utopia como gênero exige, antes de mais nada, que as suas representações apareçam com certo grau de convencionalidade, tornando sua existência uma possibilidade:

Daí nenhuma fantasmagoria é possível; não se trata de imaginar monstros ou outros prodígios no delírio de uma produção sem regra de verossimilhança, expansiva, transbordante, excessiva, de uma proliferação indeterminada. A Quimera, figura de alhures, é certamente utopista pelo fato de que através dela se percebe o processo de destruição/reconstrução que leva um mundo real a um outro mundo (suposto): o ser fantástico mostra que o real atual é ordem relativa que uma desordem poderia transformar em outra ordem. Mas a Utopia não é uma Quimera: ela é (imaginariamente) o tempo do processo, ou seja, uma nova realidade cuja essência aparece diretamente na existência. (Lacroix, op. cit., p. 65)

Na sua Utopia, Morus insiste em dar o máximo de veracidade à personagem Rafael Hitlodeu, nutrindo-o com os relatos de viajantes da época, de modo especial os de Américo Vespúcio, do qual teria sido um companheiro de navegações. A precisão de detalhes que o texto do jurista inglês evoca na descrição da Ilha é, sem dúvida, um outro ponto importante do esforço de dotar a narrativa de verossimilhança. Rafael relembra situações *captadas ao vivo* e, através delas, relata *detalhes de sua experiência*. Portanto, trata-se de uma construção discursiva apoiada em imagens que reclamam a existência indubitável de uma memória, a exemplo do seguinte diálogo entre o autor e o viajante-personagem:

- *Pois então, disse eu a Rafael, fizeti-nos a descrição dessa ilha maravilhosa. Não suprimai nenhum detalhe, suplico-vos. Descrevei-nos os campos, os rios, os homens, os costumes, as instituições, as leis, tudo o que pensais que desejamos saber, e, acreditai-me, esse desejo abarca tudo o que ignoramos.*
- *Com muito gosto, respondeu Rafael, pois todas essas coisas estão sempre presentes à memória.* (MORUS, *A Utopia*, Livro I, p. 52)

O estilo envolvente dos diálogos do Livro I e das descrições pormenorizadas da Ilha no Livro II são demonstrações do empenho na construção da relação essência-existência no plano da representação utópica. Duas Ilhas se encontram no plano discursivo e representacional: a Inglaterra e a Utopia. Ambas constituem referências através das quais Morus traça um vasto mapeamento das questões políticas, econômicas e religiosas de sua época. Nesse sentido, tomar a obra de Morus como referência fundante da expressão utopia é reconhecer, obrigatoriamente, o distanciamento do imaginário utópico das representações do fantástico que alimentaram (e alimentam) nossa imaginação com países idílicos, criaturas bizarras e viagens escatológicas:

(...) Nós nada lhe perguntamos sobre esses monstros famosos que já perderam o mérito de novidade: Cila, Selenos, Lestrigões, comedores de gente, e outras harpias de mesma espécie que existem em toda parte. O que é raro, é uma sociedade sã e sabiamente organizada. (MORUS, *idem*, Livro I, p.23)

A Utopia não é uma fantasia inconseqüente ou extravagância, mas imaginação concreta, como relembra Teixeira Coelho (*O que é Utopia*), cujo lastro de plausibilidade é dado pela realidade da própria antecipação visada. A utopia como gênero é um modo de manifestação da razão e não somente uma mera insatisfação com o mundo real que corresponderia à criação de situações ideais:

(...) *Rafael notou entre esses povos instituições tão ruins como as nossas, mas observou também um grande número de leis capazes de esclarecer, de regenerar as cidades, nações, e reinos da velha Europa.* (MORUS, *ibidem*, p. 23)

Desse modo também podemos traçar um linha divisória da utopia em relação à narrativa mítica. No mito, o contingente e o imponderável tecem o envolvimento das representações com o mundo das experiências concretas, estabelecendo linhas de força de leitura e apropriação cultural do significado do real na história social. O tempo e o espaço são postos em suspensão como protoforma para a rememoração de um acontecimento pedagógico e/ou performático de um determinado grupo, comunidade ou sociedade, valendo-se, inclusive, da abolição de regras formalísticas para uma livre associação e agenciamento de unidades episódicas. A utopia emerge como uma narrativa de modelos exemplares tal como os mitos, porém seu deslocamento espaço-temporal se realiza como uma composição analítica, cujo objetivo maior é elucidar o momento vivido por uma dada sociedade e, ao mesmo tempo, estabelecer um programa ou projeto perspectivo de mudança.

É desse modo que R. Ruyer (*L'Utopie et les utopies*) nos fala de uma *intenção* da utopia, pois considera que o fio condutor dos *utopistas* é um modo/método racional, *muito próximo dos procedimentos ordinários de invenção científica*. Para ele, a utopia é um jogo sério, onde o *utopista não perde o senso das possibilidades ao trocar de mundo*. Conclui-se, então, que para Ruyer a utopia não vale pelas suas intenções, mas pela sua capacidade de dotar de legibilidade e inteligibilidade as suas perguntas e respostas em relação mundo. A utopia aparece, então, como um gênero discursivo de potência cognitiva.

Porém, seria exclusivamente a noção de entendimento que estaria em causa na imaginação utópica? E a perspectiva de mudança de que as utopias são sempre portadoras? Ruyer não foge ao debate ao afirmar que o sonho especulativo das utopias é um *desejo de*

poder do seu criador. A dominação estaria na base da imaginação/especulação utópica como uma compensação para a impotência *congénita da razão* diante do mundo, tornando-as mais nocivas do que úteis. Percebe-se, então, que o elogio às utopias se torna uma refutação erudita à utopia, inscrevendo o gênero no campo das doutrinas e das ideologias. É Chesterton quem enfatiza tal oclusão da utopia: (...) *a utopia mais democrática é sempre, na verdade, o quadro de uma tirania e o sonho de um tirano, que vem a ser o próprio utopista dando-se a satisfação de arrumar o mundo à sua feição* (*apud* Lacroix, *op. cit.*, p. 12).

Essa composição positiva-negativa das utopias assenta-se no terreno da crítica liberal-burguesa aos discursos contrários aos princípios regedores da ordem estabelecida, sobretudo os de vertente socialista e comunista. Como resultado temos a difusão de uma crítica ideológica (portanto, superficial) que enquadra, com seu sectarismo, as utopias no campo do totalitarismo político.

Mannheim (*Utopia e Ideologia*) já havia refutado essa inscrição determinista das utopias no campo das ideologias e doutrinas, afirmando que as utopias representavam aspirações e *imagens-de-desejo* que se orientavam pela oposição com a ordem estabelecida e pelo exercício de uma função subversiva do *status quo*. Enquanto as ideologias seriam eminentemente conservadoras e empenhadas na reprodução das relações sociais, as utopias seriam apontamentos para as mudanças em relação ao presente. Todavia, utopias e ideologias guardavam, para aquele filósofo alemão, uma forma de falsa consciência, isto é, *representações que transcendem a realidade* e obscurecem - ou concorrem com - as representações compatíveis com o ser social real (*Seinskongruenten*).

L. Marin (*Utopies: Les Jeux d'Espace*), apoiado numa profunda leitura crítica das contribuições de Morus, traça um plano de distinção entre a escritura utópica e a ideologia. Para ele:

A utopia é uma crítica da ideologia dominante, à medida que ela é uma reconstrução da sociedade presente por deslocamento e uma projeção de suas estruturas no discurso de ficção. Ela é, portanto, diferente do discurso filosófico da ideologia que é a expressão totalizadora da realidade dada e sua justificação ideal (MARIN, *op.cit.*, p. 249).

E, acrescenta:

(...) a utopia, pela representação figurativa que a constitui essencialmente, subverte o discurso ideológico da realidade histórica; discurso que exprime e imobiliza no sistema fechado de idéias que visam dar uma representação justificada e legitimada. A utopia como figura inscrita no discurso moral coloca em jogo o discurso ideológico, o sistema de suas representações no duplo sentido de um questionamento crítico implícito e de uma posição de distância, de uma reflexão interna que revela a pré-suposição das certezas de sua evidência (MARIN, *ibidem*, p. 249/250).

O *ser* da utopia é revelado na sua oposição às ideologias dominantes, mas isto não significa dizer que o discurso utópico é a-histórico, pois sua *existência* é condicionada socialmente através de valores, juízos, tradições e representações culturais. A utopia não transcende a realidade no seu modo de existência, como argumenta Manhein. Ao contrário, faz do real-concreto-presente a sua argila primordial para o exercício de negação propositiva das condições históricas. A utopia não faz parte da história geral das ideologias nem é uma ideologia na sua manifestação particular, pois seu *corpus* crítico implica o trabalho do negativo face aos sistemas de representação envolvidos na reprodução de uma ordem dominante e excludente de relações sociais. Contudo, não advogamos tal como L. Marin uma *neutralidade* discursiva da Utopia e das utopias em geral, frente aos condicionamentos políticos e culturais, mas sim uma autonomia (sempre relativa!) diante dos pressupostos ideológicos hegemônicos.

O empenho balizador do discurso utópico é contrapor-se às limitações impostas ao imaginário, responsáveis pela banalização do real e pela vulgarização da vida social. É assim que Morus constrói a narrativa utópica como um recurso metonímico ficcional, cujo objetivo é estabelecer uma relação de oposição e de rompimento coma continuidade do *mundo como ele é*, implicando, como assinala J. Szachi (*As Utopias*), uma posição definida do *ideal em relação à realidade*.

A proposta de trazer o ideal para a tessitura de apontamentos críticos do presente, traça um limite tênue entre a utopia como ficção e os mais diferentes idealismos, tal como advoga J. Rudzki:

A utopia como forma ideal de relações sociais é elemento o mais generalizado no mundo espiritual. Faz parte de todas as crenças religiosas, teorias morais e legais, sistemas de educação, criações poéticas, em uma palavra, de todo o conhecimento e obra

que visa oferecer modelos para a vida humana. É impossível imaginar qualquer época, nação ou mesmo indivíduo que não tenha sonhado com o céu na terra, que não tenha sido mais ou menos utópico. Onde quer que existam – elas existem em toda parte – miséria, injustiça e dor, haverá também especulações sobre como erradicar as causas do mal. Na imensa escala que se estende por toda a história da cultura, desde as fantasias do nômade selvagem até as reflexões do filósofo moderno, encontra-se uma infinidade de versões da utopia (J. Rudzki, Swietochowsky, Apud SZACHI, As Utopias, p. 8).

Apesar de toda a sua generosidade com as utopias, Rudzki rouba-lhes a historicidade para localizá-las no veio comum do idealismo. É evidente que as utopias se nutrem de ideais, porém estes são transpostos para o sentido ético assumido no discurso utópico. O tema da utopia é a ética nas relações humanas, pois são humanos os problemas e suas possibilidades de superação. Na Utopia, o *algures* radical enseja a virtude como a busca do prazer (*bom e honesto*) e a razão como a comunhão natural entre os homens capaz de proporcionar, a todos, os mesmos benefícios. Nas edições de 1518, Morus chama a sua Ilha de “Eutopia”. As utopias não se localizam em qualquer lugar ou em lugar algum, mas no país da Felicidade. *Não pode haver riqueza maior, afirma Rafael, que viver o espírito completamente livre de toda preocupação e a alma repleta de alegria e felicidade.* A utopia, como ficção, se define na qualidade de um projeto de espaço social.

Todavia, não é por comportar um ideal de mudança que a utopia se apresenta em todos os sistemas doutrinários, filosóficos e religiosos. O epicurismo presente na Utopia não significa uma busca do passado clássico perdido ou a vida monástica em uma clausura típica dos mosteiros medievais. A Utopia não é uma mera reprodução de pressupostos ético-filosóficos ou secularização de doutrinas. A obra de Morus representa um sistema próprio de argumentação reflexiva das relações humanas no mundo que, indiscutivelmente, toma assento em concepções filosóficas e doutrinárias para refazê-las à luz de condições outras da existência humana. A escritura utópica pode até nutrir ou ser nutrida de elementos culturais outros, porém, seu construto apela para as virtualidades do mundo como *vocação de um ser ideal* de uma existência possível. Isto não significa incluí-la entre os milenarismos e movimentos messiânicos, ou mesmo inserí-la no conjunto de aportes filosóficos metafísicos, embora a redenção humana e a superação ontológica façam parte de sua nervura discursiva.

As utopias reivindicam um espaço-tempo humano, com um motivo e uma imaginação humana; o paraíso utópico é sempre terrestre. Assim, podemos assinalar que as Cidades de Deus e a do Sol (de Santo Agostinho e de Tommasio Campanella, respectivamente), não se apresentam como obras precursoras ou derivativas da Utopia, pois encerram do ponto de vista teórico e prático uma negação da utopia. São, na verdade, obras antiutópicas, apesar de toda ou qualquer simpatia e importância cognitiva que trazem para o entendimento da sociedade ocidental, pois deslocam para um devir celeste a regeneração da humanidade. O mesmo podemos afirmar em relação aos quiliannos e/ou milenarismos, pois esses repousam suas projeções de futuro na realização terrestre de reinos celestes. É preciso refazer distinções conceituais entre o que é a escritura ficcional utópica e o que se convencionou indevidamente e genericamente como utopias.

Nas obras de K. Marx e F. Engels - *Manuscritos Econômicos e Filosóficos*, *Ideologia Alemã*, *A Sagrada Família*, *A Miséria da Filosofia*, *Guerra Civil em França*, *O Manifesto Comunista* – encontramos uma forte (e irônica) rejeição à “tarefa utópica” típica de quem se entrega ao exercício de construções ideais de antecipação do futuro. Marx chamava de *utópicos* os autores e posicionamentos políticos que anunciavam chegada de um “novo” mundo, mas que eram incapazes de superar o “velho”. A condenação crítica das utopias era endereçada especialmente às proposições de futuro que, para o autor d’*O Capital*, representavam formulações incapazes de ultrapassar os horizontes burgueses de interpretação das lutas sociais e da economia política e, por isso, apenas afirmavam a permanência do presente quando descreviam um futuro idílico.

Segundo K. Marx, tais antecipações do devir estavam marcadas por concepções idealistas e doutrinárias. Nas idealistas elaboravam-se as antecipações cujos conteúdos excediam aos meios de sua realização, enquanto nas doutrinárias a invenção das formas substituíam as próprias condições de emancipação. Apesar de toda a oposição, Marx e Engels consideravam, no *Manifesto Comunista*, as antecipações do futuro dos “socialistas utópicos”, como as primeiras aparições de consciência do início do movimento comunista:

Esta descrição imaginária da sociedade futura, em uma época onde o proletariado é pouco desenvolvido e não observa sua própria situação, a não ser na imaginação, corresponde às primeiras aspirações intuitivas do proletariado em uma

transformação completa da sociedade (MARX, K. e ENGELS, F. *Manifesto Comunista*, p. 51).

Embora reconheçam os elementos críticos nas visões do futuro e seu papel valioso para o esclarecimento cultural da classe operária, através das suas propostas de sociedades futuras, tais como *a supressão da distinção entre a cidade e o campo, abolição da família e do lucro privado*, K. Marx e F. Engels frisavam exemplarmente os limites dos sentimentos puramente utópicos:

À medida que a luta de classes se acentua e toma formas mais definidas, o fantástico afã de abstrair-se dela, essa fantástica oposição que se lhe faz, perde qualquer valor prático, qualquer justificação prática. Eis porque, se, em muitos aspectos, os fundadores desses sistemas eram revolucionários, as seitas formadas por seus discípulos são sempre reacionárias, pois se aferram às velhas concepções de seus mestres apesar do ulterior desenvolvimento do proletariado. Procuram, portanto, e nisto são conseqüentes, atenuar a luta de classes e conciliar os antagonismos. Continuam a sonhar com a realização experimental de suas utopias sociais: estabelecimento de falanstérios isolados, criação de colônias do interior, fundação de uma pequena Icária (...) (MARX, K. e ENGELS, F., *op.cit.*, p. 51/52).



A "campagne phalanstérienne"

A crítica ácida às utopias de matriz idealista e/ou doutrinária não significa uma negação *in totum* da utopia, mas exige a superação científica (materialista) das fantasias da sociedade futura. Não se trata de uma composição entre a utopia e a ciência, ou pior, de

uma *cientifização* das projeções do futuro. Os argumentos de Marx e Engels reclamavam, na verdade, a incorporação da prática social como elemento decisivo da construção do devir.

Henri Maller (*Congédier l'Utopie*) reclama um conceito de utopia na crítica marxista das utopias. Essa ausência teórico-conceitual teria conduzido as críticas de Marx a circunscreverem-se ao sentido vulgar da utopia e, no seu limite, ao tratamento das utopias como expressões ideológicas. É bem verdade que nas obras de Marx não são encontradas elaborações diretas e conclusivas a respeito do conceito de utopia, porém a falta de um rigor teórico, ou de um modelo acabado, não significa uma despreocupação com o tema. Na Ideologia Alemã, a utopia é interpretada sob a determinação de uma figuração idealista, considerada incapaz de reconhecer a atividade humana sensível e orientar a prática social efetivamente transformadora. Trata-se de uma crítica aberta às concepções liberais e pequeno-burguesas de projeção do futuro, como também às correntes socialistas que não aprenderam a *andar sobre o solo da história real*. A crítica às utopias se confunde com crítica da ideologia burguesa e do ufanismo idealista do movimento socialista contidas nas obras de Claude-Henri de Saint Simon (*O sistema Industrial*), Charles Fourier (*Tratado da Associação Agrícola Doméstica*), Robert Owen (*Comunicado ao Condado de New Lanark*) e Etienne Cabet (*Viagem a Icária*). F. Engels afirmaria, inclusive, numa passagem do livro *Socialismo Utópico e Socialismo Científico*, que as projeções utópicas tomavam o sentido de uma verdade absoluta independente do tempo, do espaço e do próprio desenvolvimento da história humana. As utopias carregavam a marca de argumentações criadas de “fora” das condições socioeconômicas e, por isso, incapazes de assumir uma forma diretamente prática. Nesse sentido, as utopias não significavam nada além de um *simplex acaso de data e lugar*, destituídas de qualquer valor prático.

Na análise do papel da crítica às utopias nas obras de Marx e Engels, acentuam-se as exigências de compromisso prático das utopias com as recusas e promessas apresentadas na sua construção discursiva de antecipações do futuro. A partir daí são demarcados critérios para o seu real significado histórico e o entendimento de suas diferenças em relação às projeções doutrinárias e voluntaristas do devir. É assim que os autores do *Manifesto Comunista* recusam o sentido genérico de utopia, estabelecendo um viés de análise de suas formas através do conceito de *impossibilidade*. Esse itinerário de reflexão coloca em causa a distinção entre a impossibilidade absoluta e a impossibilidade relativa do conteúdo utópico, desenhando uma linha de leitura e interpretação materialista das

utopias. Para tanto foi preciso recorrer à idéia da antecipação que, nos escritos daqueles pensadores do movimento socialista, significava o atributo de pensar o real pela via de suas tendências, fazendo do virtual uma referência crítica do espaço-tempo da experiência humana. A antecipação ganha um novo significado, pois é definida como uma construção que emana das práticas sociais: uma consciência que emerge da história e se realiza como história dos homens concretos.

O virtual localizado no campo da *práxis*, definida em Marx como atividade real e transformadora do mundo, se torna o elemento balizador do sentido das utopias. Portanto, a utopia não se resumiria exclusivamente a uma prática teórica ou filosófica de descoberta do real sem *data ou lugar*. A utopia supera a condição genérica *das utopias* até então compreendidas como antecipações do futuro que vêm a si mesmas como a possibilidade de ruptura com o real, ou como um programa de ação que traça objetivos que a prática deve aplicar independentemente das condições históricas. F. Engels (*op. cit*) explicita tal concepção ao distinguir a utopia em duas grandes vertentes: as utopias concretas e as utopias abstratas.

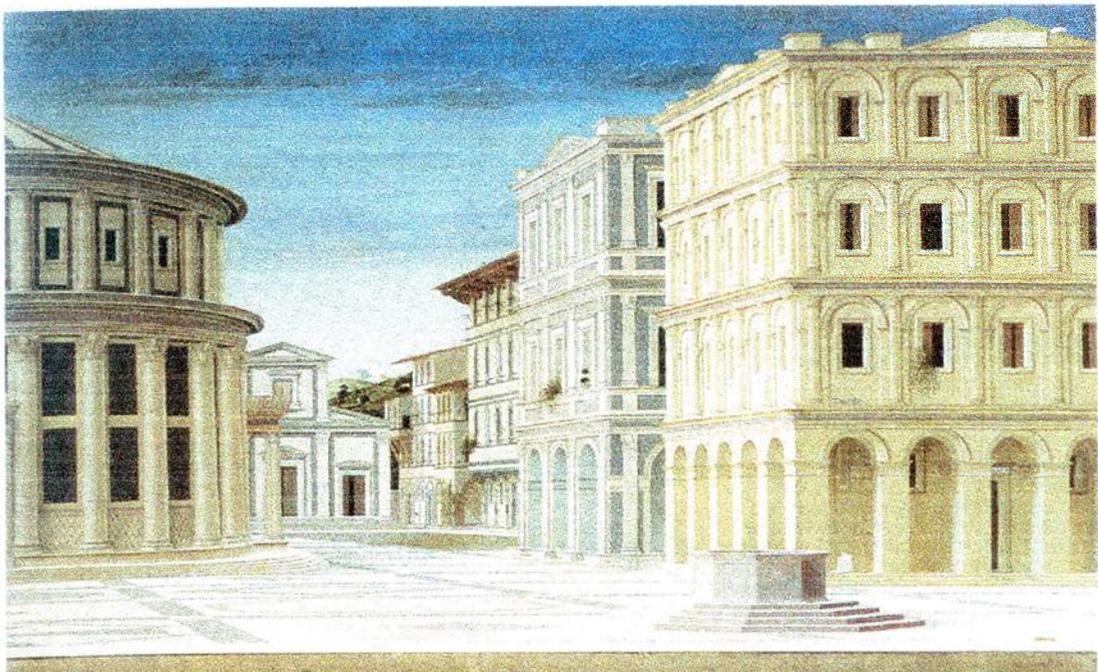
As utopias concretas teriam sua referência maior no movimento histórico da realidade revelando, assim, revelando as possibilidades das transformações sociais. Nelas, o possível é elevado à categoria do pensamento para leitura da realidade social, como método de desvelamento dos embates que recortam a impossibilidade absoluta e a impossibilidade relativa da transformação revolucionária do mundo.

O virtual emerge, das utopias concretas, como categoria de iluminação do espaço-tempo como momento da prática humana. O devir é interpretado como uma construção aberta de realizações possíveis e impossíveis e, ao mesmo tempo, uma construção crítica do real existente, abrindo as comportas do imaginário social para a transformação radical do presente-real opressor. A utopia ganha, portanto, o sentido de uma narrativa ficcional do espaço e do tempo que alude às perspectivas de emancipação humana no seio dos conflitos e contradições de uma sociedade historicamente determinada. A utopia em Marx é a *Weltanschauung* que deseja a transformação do real presentificado em sua própria historicidade.

Em contrapartida, as utopias abstratas respondem por uma construção imaginária do devir que se opõe à superação do presente-real, em questão na sua própria narrativa. Nas utopias abstratas, o futuro é composto na ausência do presente, criando um hiato entre a imagem-do-desejo e a necessidade do porvir. Sua incapacidade de plasmar-se ao

movimento do real traduziria suas limitações teóricas (e práticas) de tornar-se uma referência de positividade no campo das lutas sociais. Por outro lado, a presença do futuro nas utopias abstratas se afigura como um recurso normativo e dogmático de construções de sociedades ideais. O modelo é tomado como o mediador do mundo como ele deve ser, como algo suficientemente poderoso para substituir os sujeitos sociais concretos e as condições históricas. Nas utopias abstratas, o sonho do futuro e a ideologia percorrem, lado a lado, a mesma *margem do rio*.

Nos atrevemos a afirmar que é na história social do espaço que se define o sentido e se demarca o lugar da **utopia** nas *utopias*, pois é a partir das representações espaço-temporais que podemos interpretar a qualidade do futuro que se deseja construir como presente. A intenção utópica é, portanto, um momento de fundação radical do possível. Momento que não se realiza agindo somente como uma tendência da consciência humana, mas como uma compreensão crítica da realidade objetiva e da ação prática transformadora. O pensamento-ação utópico é aquele que se quer mediador da relação real-possível-impossível da história humana. Nos parece ser esse o legado de Marx e de Engels à reflexão a respeito da utopia: a constituição de um método de leitura e interpretação crítica das utopias. Essa via aberta pela **crítica utópica** das utopias em Marx e Engels nos permite um reencontro com o pensamento de Morus e, a partir daí, retomar as contribuições da narrativa de antecipação no movimento das relações humanas como espaço-tempo, principalmente em relação à cidade como Obra de Arte



A Cidade Ideal. PALAZZO DUCALE, Urbino.

2.2 - A Utopia como representação da Cidade do Devir

O filósofo alemão Immanuel Kant definia as utopias como um ideal regulador que, apesar de alimentar o debate político, não possuía a menor possibilidade de realização humana. Podemos concordar com tal assertiva se nos detivermos, como Kant, na construção da Cidade-Estado ideal preconizada por Platão na *República* e nas *Leis*. Entretanto, se incluirmos a obra de Morus ao debate, certamente abriremos novos horizontes para pensar o sentido das utopias.

Em primeiro lugar, na Ilha de Morus, o Bem não significa uma essência distinta da existência, própria do *Topos Naetos* platônico. Na República de Platão o *paradeigma* habita o céu das essências, é estável e imutável, não existindo como qualidade da experiência sensível. Na Utopia de Morus, o Bem só pode ser compreendido a partir da existência. A essência do Bem é posta no plano da argumentação e da vida prática da construção humana. Desse modo, a Utopia não trata de uma educação dos corpos (dos homens, da cidade) a partir dos movimentos da Alma ou de Essências reclusas num mundo inacessível aos não-filósofos. Em Morus, não encontramos um projeto de caráter *político-pedagógico* como na República de Platão, pois sua linha argumentativa envolve a criação de um *modelo* de sociedade que não é cópia de uma outra estrutura paradigmática que lhe é superior e que se busca imitar; a utopia é o próprio modelo da Utopia. Rafael Hitlodeu nos permite encontrar a identidade da Ilha na diferença em relação à República Platônica ao afirmar aos seus interlocutores: *...mas se tivesse estado comigo em Utopia (...), então não teria dificuldade de reconhecer que em nenhuma parte viu povo tão bem governado como lá (A Utopia, p. 51).*

O futuro como retorno ao passado também era fio condutor do “programa platônico” para a cidade perfeita. É nesse sentido que o filósofo grego recorre a uma Atenas mítica, onde a harmonia e a felicidade vigoraram, como oposição à Atlântida, cidade considerada como a expressão da injustiça, das paixões desmedidas, das ambições, da degeneração, em resumo, do Excesso. Na *Utopia* de Morus, o futuro não representa um retorno ao passado mítico ou um contra-projeto nostálgico do presente, mas a construção de um espaço-tempo sob o impulso de novas e radicais relações humanas. A Utopia é um *espaço habitado*, cujas exigências do dever-ser incluem a superação de contradições reais e concretas. Rafael Hitlodeu assim enfatizava as condições históricas de sua *república terrestre*:

*Agora, caro Morus, vou revelar-vos o fundo de minha alma, e dizer-vos os meus pensamentos mais íntimos. Em toda a parte onde a propriedade for um direito individual, onde todas as coisa se medirem por dinheiro, não se poderá jamais organizar nem a justiça nem a propriedade social, a menos que denomineis de justa a sociedade em que o que há de melhor é partilha dos piores, e que considereis perfeitamente feliz o Estado no qual a fortuna pública é presa de um punhado de indivíduos insaciáveis de prazeres, enquanto a massa é devorada pela miséria (MORUS, *ibidem*, p. 49).*

A Utopia supera os limites das concepções idealistas do dever-ser, e aponta para os investimentos fundamentais para a transformação do presente-real:

*Eis que invencivelmente me persuade que o único meio de distribuir os bens com igualdade e justiça, e de fazer a felicidade do gênero humano, é a abolição da propriedade. Enquanto o direito de propriedade for o fundamento do edifício social, a classe mais numerosa e mais estimável não terá por quinhão senão miséria, tormentos e desesperos (Morus, *ibidem*, 50).*

Morus afirmava que a sua Utopia apresentava-se como um *êmulos da República platônica*. Isto não significava reproduzir ou atualizar a obra do filósofo grego, mas sobretudo superar os limites da *Atenas* que lhe serve de modelo de perfeição e harmonia. O devir na Utopia significava um investimento de compreensão e ação no mundo sensível, tornando a prática social a instância fundante de sua possibilidade de realização. A opção pelo mundo sensível, à diferença da República de Platão, traça um vínculo da Utopia com a concretude da produção do espaço social, e reitera o vínculo entre o necessário e o possível no jogo de representações da criação do futuro como crítica do presente. Morus parece acompanhar a crítica de Aristóteles (*A Política*, Livro II) a respeito da *República* e das *Leis*, pois igualmente alerta para exclusão política do indivíduo no modelo platônico de Cidade Justa. Não seria possível, dizia Aristóteles, fundar uma *pólis* justa e feliz com indivíduos infelizes e *que não vivem como desejam*.

Na Utopia, o *paradigma* não substitui a vida pulsante em nome da construção de uma comunidade harmoniosa. É a vida em sociedade que se coloca, como princípio da diversidade, no movimento de construção da forma da existência. Morus “confessa” seu

estranhamento diante de uma sociedade que constrói seu modo de vida ao avesso da ordem modelar estabelecida:

Assim que Rafael terminou sua narrativa, veio-me à mente uma quantidade de coisas que me pareceram absurdas nas leis e costumes utopianos, tais como seu sistema de fazer a guerra, o culto, a religião e várias outras instituições. O que sobretudo transtornava as minhas idéias era o alicerce sobre o qual foi erguida esta estranha república, quero dizer, a comunidade de vida e de bens, sem tráfico de dinheiro. Ora, esta comunidade destrói radicalmente toda a nobreza e magnificência, todo o esplendor e majestade – coisas que, aos olhos da opinião pública, fazem a honra e o verdadeiro ornamento de um Estado.

Em Platão e em Morus observamos a definição de formas de argumentação distintas em relação ao devir de uma sociedade que se quer justa e feliz. Enquanto Platão elabora a possibilidade de um *topos* edificado a partir de ideais reguladores que transcendem o mundo sensível, Morus faz suas apostas no *topos* da imanência, e coloca na emancipação das condições históricas o princípio adverso ao dever-ser. Abre-se, então, a possibilidade de leitura da escrita utópica em dois campos distintos e em duelo permanente. A primeira, de matriz platônica, inscreve o futuro como distinção do presente, mas esgota esse mesmo futuro em um modelo fechado e linear da perfeição humana, priorizando o cessar do movimento e enredando o devir em um eterno presente cuja regulação é pré-determinada. Na segunda, a utopia está empenhada na criação de representações do futuro como um momento do possível, repleto de lacunas a serem preenchidas permanentemente como a superação humana dos conflitos e contradições na radicalidade das imperfeições do presente. As duas vertentes celebram encontros entre o necessário e o contingente, entre possível e o impossível e, entre a regulação e a emancipação. Todos esses encontros ganham um espaço particular de manifestação: a cidade

É indispensável observar que a Utopia de Morus se inscreve no período do Renascimento Filosófico e Cultural, onde é celebrado o advento do *Humanitas* que proclama o homem como sujeito autônomo da história e o eleva à condição de primado da criação artística e filosófica. Morus faz da sua obra uma assinalação de rupturas localizadas nas primeiras décadas do século XVI, período em que desaba o mundo gótico e feudal

diante do avanço do humanismo, das primeiras formas livres do capital (o capital dinheiro e o capital comercial) e da expansão geográfica do ecúmeno terrestre oferecida pela expansão comercial marítima. A Utopia se define, portanto, como uma narrativa cujo emblema é o homem como sujeito do espaço por ele (e para ele) construído, superando a cisão platônica entre o pensamento e a ação.

A Utopia é, sobretudo, o produto de um momento histórico de ruptura *entre a imaginação-mimese, que estava ligada à idéia de tempo cíclico, e a imaginação criadora, que supõe um tempo aberto*, como asseverou H. Védrine (*Les grandes conceptions de l'imaginaire*, p. 44/45). Contudo, a Utopia tem sua verve criativa alimentada com as tradições do platonismo (a Justiça como ideal do Bem), do epicurismo (a busca do prazer) e do estoicismo (o espírito de comunidade natural dos homens), realizando, como indica Lacroix (*op.cit.* p.22), a sua vocação filosófica de traçar a unidade entre a imaginação da *mimeses* e a imaginação da *práxis*. A Utopia define e abre um campo para as utopias como um gênero cognitivo particular, cuja exigência primeva é pensar o ser no seio da existência, como atributo ontológico de afirmação de um outro devir humano. É nesse sentido que a Cidade das Almas de Platão é reconstruída como a Cidade dos Homens em Morus.

Não é demais lembrar, como faz Lewis Mumford (*A Cidade na História*), que é no Renascimento que se inaugura uma *verdadeira revolução copernicana* no sentido da cidade. É nesse período que a cidade é interpretada como espaço do Humano ideal e, por isso, concebida como Obra de arte. Multiplicam-se as cidades ideais nos *tableaux* de Alberti (*De re edificatoria*, 1455), de Martini (*Tratado da arquitetura e da arte militar*, 1479), Cataneo (*A Arquitetura*, 1570), Palladio (*Os Quatro Livros da Arquitetura*), entre outros, cuja ambição maior é construir um objeto estético à luz da razão humana. O urbanismo acede ao status de ciência, encontrando no *more geométrico* o instrumento mais eficaz de antropomorfização da cidade como espaço da *Humanitas*. Círculos, triângulos, retas e segmentos de retas são consagrados como instrumentos de realização da perfeição da cidade como Obra humana. O cálculo racional e a arte pública encontram-se na forma de praças, jardins, edifícios e monumentos. A paisagem é tomada como o lugar privilegiado da arte e da razão laicizada. Morus faz parte desse movimento que toma a cidade como um estatuto estético-científico, porém doará às cidades da Utopia significados mais abrangentes e mais generosos do que os apresentados pelos seus contemporâneos.

A Utopia é uma Ilha imaginária cujos vizinhos são os alaopolites, cidadãos sem cidades e, os achorianos, homens sem país. Aqui o jogo de representações do espaço implica em assinalações dos não-utopianos como seres desprovidos de suas condições de existência social plena: a cidade e o país. Metáforas que aludem às transformações do espaço social na Inglaterra do século XVI, sobretudo àquelas que impulsionavam o cercamento dos campos e a desterritorialização do campesinato. A compreensão analógica do vivido se faz acompanhar de uma construção metonímica que desloca para um lugar fictício – *A Utopia* – o direito dos homens à cidade e ao país. Portanto, a Utopia emerge como crítica do presente e possibilidade instituinte da (re)apropriação do espaço como condição de uma nova experiência humana. Morus convoca a necessária construção de uma comunidade política através da qual *todos tenham acesso aos benefícios e a riqueza seja indistintamente repartida de modo que cada um goze abundantemente de todas as comodidades da vida*. (Morus, *op. cit.*, p. 49). Estamos diante de uma narrativa que elabora a negação de uma sociedade dada historicamente e, simultaneamente, projeta a positividade de uma outra radicalmente diferente.

A Utopia de Morus tem a marca do tempo-espaço de sua construção e as sementes já lançadas do Porvir. Esse encontro entre a essência e a existência, entre o ser e o devir, entre a *mimesis* e a *práxis* e, sobretudo, entre *o real e a ficção* constituirá o cerne da tradição narrativa das utopias concretas como representação do espaço social. A Utopia se inscreve como uma narrativa estética que se apóia na elaboração de imagens para estabelecer os princípios éticos das relações humanas. Contudo, na qualidade de discurso ficcional, apresenta-se como um conjunto de imagens de um outro lugar; uma paisagem no espelho reveladora do mundo a partir de seus contrários, assumindo a condição de mediação crítica do movimento da história. Para tanto, Morus lança mão da ficção para retraduzir, na escrita utópica, o espaço do devir, e, a partir dele, estabelecer um corte ontológico com a realidade existente. Morus repõe, no plano da imagem ficcional, a transformação do sentido da cidade antiga e medieval que se organizava em torno das Almas, dos Deuses e dos Mitos, para uma cidade como produção humana, como forma-conteúdo da própria consciência humana. A projeção ficcional da Utopia é a busca de revelação do *eidos* da criação humana através da representação da cidade como *prattein*.

A intenção utópica de Morus nos conduz à Amaurota - a Cidade Miragem - uma paisagem visível e invisível, decifrável e misteriosa. A cidade-capital da Utopia repousa às

margens do Anidra (um rio sem água), localizando-se em lugar nenhum para estar presente em qualquer lugar da vida social concreta. Conhecê-la é, para Morus, conhecer todas as demais cidades da Utopia (e do mundo que lhe é contrapontístico). Desse modo, a Ilha é construída a partir da cidade, ou melhor, a partir de cinquenta e quatro cidades *espaçosas e magníficas - cujos hábitos, costumes, instituições e leis são perfeitamente idênticas*. É a cidade que dá vida e sentido de essência, através da existência, à Utopia.

É a presença das cidades que elege a Utopia como espaço da civilização humana e, como afirma a personagem Rafael Hitlodeus, a melhor e superior representação de uma verdadeira República. A presença da cidade na narrativa ficcional da Utopia requer, como plausibilidade da antecipação visada, a composição de uma paisagem geográfica para lhe atribuir um sentido de existência:

Amaurota se estende em doce declive sobre a vertente de uma colina. Sua forma é de quase um quadrado. Começa a estender-se um pouco acima do cume da colina, prolonga-se cerca de dois mil passos sobre as margem do rio Anidra, alargando-se à medida que vai margeando o rio (MORUS, op. cit., p. 61)

A paisagem da cidade é apresentada nos seus detalhes e, deles, brotam situações de uma organização espacial que prima pela simetria e pela beleza:

As ruas e as praças são convenientemente dispostas, seja para o transporte, seja para abrigar-se do vento. Os edifícios são construídos confortavelmente; brilham de elegância e de conforto e formam duas fileiras contíguas, acompanhando de longo as ruas, cuja largura é de vinte pés (MORUS, idem, p. 62).

A técnica e a arte são instrumentos que potencializam a criação da paisagem, porém a qualidade da cidade é apreciada na participação dos habitantes na sua transformação criativa:

(...) no começo, as casas eram muito baixas, não havia senão choupanas, cabanas de madeira, com paredes de barro e tetos de palha, terminados em pontas. As casas hoje, são elegantes edifícios de três andares, com paredes externas de pedra ou tijolo e paredes internas de estuque. Os tetos são chatos, recobertos de uma matéria moida e

incombustível, que não custa nada e protege melhor que o chumbo dos danos do tempo (Morus, ibidem, p. 63).

E. Bloch (*Princípio da Esperança*) afirmava que toda *ventana utópica* requer uma paisagem que celebre a geografia da matéria terrestre dos sonhos. É através da paisagem que se recorta uma nova forma-conteúdo da sociedade outra:

Atrás, e entre as casas, abrem-se vastos jardins. Em cada casa há uma porta que dá para a rua e outra para o jardim. Estas duas portas se abrem facilmente com um ligeiro toque, e deixam entrar o primeiro que chega.

(...) Os habitantes da Utopia aplicam aqui um princípio da posse comum. Para abolir a idéia da propriedade individual e absoluta, trocam de casa todos os dez anos e tiram a sorte de que lhes deve caber na partilha (Morus, ibidem, p. 62)

Na Utopia, a paisagem é um portal onde a negação do presente e os sonhos do futuro tecem seus encontros. Todavia, a ficção utópica do espaço precisa transparecer como uma construção da razão, força capaz de livrar a cidade (e seus habitantes) das vicissitudes, das incertezas e das atribulações do império das necessidades. É assim que, na *Utopia* de Morus, a produção do espaço é revestida pelo imaginário que estabelece um dever de relações mútuas entre os cidadãos. A Utopia convida os homens a superação do reino das necessidades, proclamando o valor de uso como virtude social:

(...) no centro de cada quarteirão há uma praça, onde se juntam todos os objetos (...), os produtos do trabalho de cada família; ali, cada pai de família busca o que precisa para si e os seus e, sem dar dinheiro ou qualquer outra contrapartida, recebe o que foi buscar (Morus, A Utopia).

Residências, jardins, praças, edifícios públicos, mercados, hospitais, restaurantes (...) estão dispostos num jogo de distanciamentos e aproximações capazes de reproduzir as condições de conforto, segurança e atendimento das necessidades do indivíduo e da comunidade. É obedecendo a estas finalidades que as cinquenta e quatro cidades são edificadas sobre o mesmo plano, possuindo os mesmos estabelecimentos e edifícios

públicos, *modificados segundo as exigências das localidades*. A unidade é concebida no quadro das particularidades, reforçando relações solidárias entre cidades e cidadãos:

*As primeiras sessões do senado são consagradas a levantar a estatística econômica das diversas partes da Ilha. Desde que se verificam os pontos onde há demais e os pontos onde não há o bastante, o equilíbrio é restabelecido enchendo-se a carência das cidades infelizes com a superabundância das cidades mais favorecidas. Esta compensação é gratuita. A cidade que dá nada recebe em troca da parte que entrega; e, reciprocamente, recebe de graça de uma outra cidade à qual nada deu (Morus, *A Utopia*, p. 80).*

É verdade que a ficção do espaço n’*A Utopia* ganha um ordenamento racional e objetivo, porém, Morus não é um geômetra por excelência (ou vocação ditatorial). Suas medidas são a expressão de mediações necessárias ao discurso imagético que, por sua vez, faz da ficção uma projeção concreta (porque é crítica) do espaço das possibilidades de um cidade constituída à luz da razão humana. Aqui reside um ponto nodal da crítica às utopias: o confronto entre “paraísos geométricos” e “infernos terrestres” (L. Mumford, *A Cidade na História*).

É comum encontrarmos nos críticos anti-utópicos a ênfase nos aspectos geométricos da produção da cidade como representação da cidade ideal. Maitê Clavel (*Des Villes en Utopie*) alude às formas regulares que desenham espaços funcionais (a exemplo da Icária de Cabet e dos Falanstérios de Fourier) representativos dos esquemas imaginados pelo gênero utópico. Wunenburger (*L’Utopie ou la crise de l’imaginaire*) condena a matematização da vida como uma retórica comum ao pensamento dos utopistas. Outros, como Cioran (*História da Utopia*), fazem coro às denúncias a respeito da obsessão uniformizadora das utopias e, não raramente, sugerem uma ingenuidade profunda nos sistemas aritméticos preconizados para as cidades ideais (G.J. Papageorgiou, *Fundamental problems of theoretical planning*).

Contudo, Morus não pode ser interpretado como matriz de paraísos dirigidos. Utopos, criador do plano geral das cidades, não conclui as *construções e embelezamentos*, sendo sábio o suficiente para entregar às *gerações futuras o trabalho de continuidade e aperfeiçoamento de sua obra* (Morus, *A Utopia*, p. 63). A cidade da utopia não é edificada como uma projeção espacial de uma ordem política e econômica a serviço de uma autoridade laica ou religiosa, ou de construções ordenadas que reificam a vida humana

através de círculos, triângulos e quadrados. Na Utopia o recurso à simetria - alinhamentos de ruas e residências, uniformidade das construções, localização de objetos espaciais segundo intervalos regulares, investimentos funcionais para a circulação de pessoas e bens – é uma forma de expressão de uma realidade tomada na sua complexidade, tendo como propósito maior revelar as possibilidades da razão humana para superar problemas concretos da sociedade, pois, como afirma Bazco:

As representações de uma cidade outra e feliz revelam uma maneira específica de imaginar o social: as utopias são lugares privilegiados onde se exerce a imaginação, onde são acolhidos, trabalhados e produzidos os sonhos individuais e coletivos (B. Bazco, Lumièresde l'Utopie, Payot, 1978, p. 31).

O devir terrestre da Cidade, sua produção e organização, significa a descrição do próprio homem e de suas qualidades éticas. Morus parece acompanhar as postulações de Aristóteles, quando este afirma ser o sentido e a finalidade da *pólis* a realização plena da vida de sujeitos (individuais e coletivos) autônomos e ativos.

Por outro lado, a forma construída sob princípios estético-rationais não é apanágio de reprodução de relações excludentes de dispositivos disciplinares de poder, mas recurso e abrigo de um novo *ethos* de relações sociais, que se traduz como o entendimento de deveres e compromissos simétricos entre os cidadãos. À forma da cidade é atribuído um papel especial, pois será através dela que as representações ganham um atributo ético novo, capaz de valorizar as ações humanas como potência de construção do mundo, ou seja, a exposição da comunidade política capaz de instituir critérios de avaliação das qualidades dos valores, juízos, hábitos e princípios de uma sociedade que se quer justa:

O fim das instituições sociais na Utopia é de prover antes de tudo às necessidades do consumo público e individual: e deixar a cada um maior tempo possível para libertar-se da servidão do corpo, cultivar livremente o espírito, desenvolvendo suas faculdades intelectuais e pelo estudo das ciências e das letras. É nesse desenvolvimento completo que eles põem a verdadeira felicidade (Morus, A Utopia, p. 71).

À forma corresponde, então, uma atividade humana carregada de intencionalidades objetivas e subjetivas como expressão das relações prático-sensíveis

entre sujeitos históricos. É sob esse prisma que a relação identidade e diferença define o estilo de viver feliz na *pólis* e é, ao mesmo tempo, o fundamento de toda emancipação humana. Na *Utopia* de Morus, a forma e o estilo se combinam, na medida que confessam a dimensão mais recôndita do Ser em movimento e sua realização como valor e ação social. A cidade utópica emerge como crítica da sociedade real, representando o *eidos* de uma realidade outra, de uma outra lógica social e de outras relações dos homens entre si:

Eis o que leva os utopianos a afirmarem que uma vida honestamente agradável quer dizer que a volúpia é o fim de todas as nossas ações; que tal é a vontade da natureza e que obedecer a esta vontade é ser virtuoso.

A natureza, dizem eles, convida todos os homens a se ajudarem mutuamente e a partilharem em comum do alegre festim da vida. Esse conceito é justo e razoável, pois não há indivíduo tão altamente colocado acima do gênero humano que somente a Providência deva cuidar dele (...).

É por isso que os utopianos pensam que é necessário observar não só as convenções privadas entre simples cidadãos, mas ainda as leis públicas, que regulam a distribuição das comodidades da vida, em outros termos, que distribuem a matéria do prazer, quando estas leis foram justamente promulgadas por um bom príncipe, ou sancionadas pelo consentimento geral do povo, nem oprimido pela tirania, nem embaído pelo artifício.

*A sabedoria reside em procurar a felicidade sem violar as leis. E a religião é trabalhar pelo bem geral. Calcar aos pés a felicidade de outrem, em busca da sua, é uma ação injusta. (MORUS, *A Utopia*, p. 87/88)*

A cidade é, então, concebida como Obra, não em função do seu conteúdo artístico, mas pela totalidade social que pretende abarcar em seu movimento de construção. É nesse sentido que podemos afirmar que Utopia projeta uma ética a partir do espaço ficcional da cidade, pois é na cidade utópica que as virtudes individuais e coletivas ganham momento e lugar. Morus nos faz crer que a intenção ética da Utopia é a criação do sujeito estético: *o povo utopiano é espiritual, amável, engenhoso, ama o lazer, é paciente no trabalho, quando o trabalho é necessário; sua paixão favorita é o exercício do espírito.*

Assim, o devir do sujeito estético significa um programa utópico onde as representações do espaço imbricam-se com a necessária construção do espaço de

representações, através do qual os homens concretos escrevem a tessitura de suas ações, memórias, histórias, lutas, dramas e sonhos. O sujeito estético de Morus reclama, nas representações da cidade concebida, a construção de novas práticas sociais que alarguem o horizonte do vivido. A cidade como (re)criação do espaço das representações é a utopia da Utopia.

2.3 - A Ficção-científica como *U-topia* do espaço social

Indagar a respeito de uma definição precisa da narrativa de ficção científica é um exercício desafiador, apesar da aparente insignificância do gênero no conjunto dos estilos literários e cinematográficos. No Dicionário Oxford de Língua Inglesa, por exemplo, podemos encontrar a seguinte definição para sci-fi: *ficção imaginativa baseada em postulados das descobertas científicas ou em mudanças ambientais espetaculares, freqüentemente no set do futuro ou em outros planetas e envolvendo jornadas no tempo e no espaço*. Destaca-se em tal definição o jogo do real com o fantástico, acrescido da forte ressonância dos recortes espaço-temporais como primado estilístico do gênero. K. Amis (*L'Univers de la Science Fiction*) é mais incisivo ao considerar a ficção-científica como uma narrativa que trata de uma situação que não poderia apresentar-se no mundo conhecido, mas cuja existência se *funda sobre a hipótese de uma inovação qualquer, de origem humana ou extraterrestre, no domínio da pseudotecnologia ou da pseudociência*. Por outro lado, Raul Fiker afirma que a ficção-científica pertence à *linhagem dos subgêneros que vêm das histórias gregas de ilhas bem-aventuradas, na tradição da história romanesca com elementos do romance gótico e fantástico* (p. 14).

Nas definições acima aludidas, a sci-fi teria sua origem no celeiro de invenções discursivas já dadas, acrescidas de um imaginário que convoca as especulações tecnocientíficas como recurso ficcional de suas projeções espaço-temporais; diga-se, a bem da verdade, fórmula empregada largamente na *Space Opera*, estilo de sci-fi que encontrou grande sucesso popular nos Estados Unidos.

Observamos que as duas definições aludidas apresentam parte das dificuldades para o entendimento ou caracterização da narrativa de sci-fi: a excessiva generalidade e ingenuidade que conduzem à inclusão da sci-fi em um campo demasiadamente amplo de possibilidades narrativas, ou então, restringem a um estilo específico – e mais popular – do gênero (*A Space Opera*), acabando por limitar o reconhecimento da especificidade do imaginário presente no seu processo de criação.

Contudo, é Adam Roberts (*Science Fiction: The New Critical Idiom*) quem nos oferece uma variante mais rica a respeito do imaginário da ficção-científica, ao afirmar que o gênero se constrói ao *retirar seus elementos da substantiva diferença (ou diferenças) entre o mundo descrito e o mundo no qual atualmente vivemos*. A construção do universo da ficção-científica implicaria determinadas condições da experiência possível, superando a redução de suas construções a uma mera especulação em relação ao futuro e suas pouco prováveis alternativas do devir. Portanto, a *sci-fi* é definida como um outro e particular campo de representação de forças, no qual a diferença se apresenta como um sintagma estético. É nessa direção que Darko Suvin (*Metamorphoses of Science Fiction*, 1979) classifica a *sci-fi* como um gênero literário cujas condições necessárias aludem à presença e interação entre o estranhamento e a cognição, tendo como forma essencial de inscrição a imaginação alternativa para a *ambiência* criada para a trama. Coloca-se, assim, a perspectiva gênero como uma possibilidade de cognição a partir do estranhamento da realidade imediata, e como fundamento de formulações alternativas ao mundo presentificado. Abre-se uma das principais problemáticas do gênero: nos colocar diante do diferente e, simultaneamente, revelar nossas dificuldades de representação do devir.

Theodore Sturgeon (*The Ultimate Egoist*) infantizava, por sua vez, o conteúdo humanista das questões abordadas pela *sci-fi*, definindo-a como *uma história estruturada em torno de seres humanos, com uma problemática humana e uma solução humana que não seria viável sem o seu conteúdo científico*. Assim, na perspectiva de Sturgeon, a ciência é valorizada como instrumento de superação de impasses e conflitos representativos das relações humanas na imagética da ficção-científica. Contudo, qual seria o significado da ciência na ficção-científica? Um suporte ou um álibi racional para sua ousadia criativa? Um recurso para legitimar as alusões (ou ilusões) do Futuro?

G. Jones (*Deconstructing the starships*) responde às nossas indagações afirmando que a ciência na *sci-fi* exemplifica uma aceitação tácita de convenções usuais, particularmente no que diz respeito à roupagem formal a partir da qual o futuro é observado. Ou seja, uma cognição/construção racional cujas implicações lógicas criam o quadro de referências das especulações mais ou menos rigorosas do gênero. Entretanto, Muniz Sodré (*A Ficção no Tempo*) argumenta que o científico na ficção-científica significa um *reencaminhamento* mental, balizador do objeto técnico a partir de seus usos ou conseqüências socioculturais; *operando uma conversão do logos em mithos*. É bem verdade que a ficção-científica possui como traço marcante as projeções de tendências

tecnológicas e, inúmeras vezes, as complementa com visões escatológicas nem sempre otimistas. Entretanto, o imaginário da ficção-científica pode ser interpretado como aquele momento flutuante entre a técnica como artefato da civilização e prática da barbárie, tal como definia Benjamin (*Teses sobre a Filosofia da História*) ao tratar o advento do progresso técnico na sociedade burguesa.

Considerando um recorte antropológico da *sci-fi*, destaca-se G. Dorflès (*Novos Ritos, Novos Mitos*), que interpreta o gênero como um dos ramos mais importantes da criação moderna, afirmando inclusive, poder ser ela tomada como um paradigma de toda a situação existencial do homem contemporâneo, sobretudo porque revela certas tendências, expectativas e premonições a respeito do mundo, permitindo, ao mesmo tempo, englobar e tornar evidentes determinadas buscas características de nossa época. Libertar-se do *continuum* do espaço homogêneo e do tempo linear para modificar suas dimensões; sair da norma sensorial através de inéditas e inexploradas virtudes telepáticas ou telecinéticas; constatar os perigos da tecnologia e ultrapassá-los; e transferir para épocas felizes ou malditas nas quais o homem domina as forças físicas e psíquicas (ou se tornou vítima das mesmas) representam para Dorflès as aspirações e as mais angustiosas interrogações que a ficção-científica procura responder em suas narrativas.

É com esse entendimento que René Dubos (*O Despertar da Razão*) classifica a ficção-científica como uma forma singular de imaginário que, crescendo com o desenvolvimento da ciência e da técnica, procura avaliá-la e relacioná-la com a existência social. Além disso, afirma Dubos, a ficção-científica representa um conjunto de leituras a respeito do passado e “antecipações” do futuro, cujo papel especial estaria no compromisso de libertar o homem das amarras do presente:

Descrições fantasiosas de viagens ao mundo exterior são há muito uma forma comum de evasão da realidade desagradável. Começaram com os primeiros escritores gregos e continuaram com Plutarco, Cyrano de Bergerac, Jonatham Swift, Julio Verne, H. G. Welles e uma legião de autores atuais de ficção-científica. Veículos espaciais, imaginários ou reais, levaram sempre como carga os protestos, aspirações e ilusões da humanidade (Dubos, op. cit., p. 56).

Todavia, é preciso entender, como faz Jean Baudrillard (*Simulacros e Simulações*), que a *sci-fi* corresponde a uma *projeção desmedida*, mas não

qualitativamente distante do mundo real da produção, *potencializando e prolongando paradigmas mecânicos e/ou energéticos*. Para ele, a ficção-científica não criaria nenhum “imaginário transcendente” ao(s) modelos(s), mas implicaria uma manifestação do sentido do(s) modelo(s). Desse modo, a ficção-científica nos ofereceria uma *visualização* radicalizada do universo real ao explorar as suas extensões na direção do futuro. Esse deslocamento é operado sob o primado da abdução como constructo imagético que faz o balizamento entre o presente vivido e o futuro subjetivo de relações socioculturais e sociotécnicas. Abdução assume o caráter de fomentar as narrativas sobre as virtualidades do mundo, explorando seus prolongamentos negativos (distopias) e/ou positivos (utopias concretas e abstratas) em jogos de simulação do futuro.

Isto significa dizer que a sci-fi é uma narrativa que busca resgatar a existência humana através daquilo que se apresenta como futuro; possibilidade que refaz o percurso de construção da memória coletiva, pois implica formular uma crítica do *dever da sociedade* como premissa para o entendimento do presente. Tal exercício é oportuno para o desvelamento da sociedade ocidental e dos seus ritos culturais e tecnológicos de evocação do futuro como domínio das incertezas, apenas superáveis com as ações combinadas que evoluem do passado ao presente.

É importante observar esse viés fundamental na narrativa de ficção-científica, pois o gênero ganha *corpus* com o período inaugurado com a experiência espaço-temporal da industrialização e da urbanização que celebravam o advento da modernidade. Período histórico onde a questão do futuro é decisiva na realização da sociedade ocidental, uma vez que funciona como um alibi em relação aos atos realizados no presente e salvaguarda para a continuidade do “espírito” do progresso nos seus aspectos morais, éticos e ideológicos de matriz cartesiano-positivista.

Nos referimos à concepção do futuro abstrato do racionalismo burguês que passa a vigorar como dominante cultural e ideológica da existência humana. Apesar de ser tomado como distante e, às vezes, dado como longínquo - portanto incapaz de ser delineado na experiência do agora -, o tempo-futuro é definido como um encontro prometido (e *prometéico*), que só alcançaremos após cumprirmos etapas sucessivas e reguladas pelas ações do tempo-presente e do tempo-passado. O sentido do tempo ganha o primado de uma evolução universal, etapas iniciadas no passado e prolongadas com o presente. Essa concepção de *temporalidade métrica* se impõe esvaziando o espaço de conteúdos, pois só um espaço concebido como vazio e homogêneo pode abrigar a evolução

de um *tempo criador de todas as coisas*. Cabe ainda ressaltar que essa *ordem do tempo* precisa ser entendida como uma condição do poder que se configura a partir de relações de controle e normatização discricionária da sociedade.

Contudo, está no cerne da narrativa de sci-fi a exigência de um rompimento radical com a concepção da história como movimento diacrônico dos acontecimentos e, conseqüentemente, oportuniza colocar em causa o *ethos* cartesiano-positivista. Negar a relação de linearidade entre o passado, o presente e o futuro significa uma importante tarefa de elaboração de narrativas construídas sob o primado dos entrecruzamentos entre *modos do tempo no espaço social*, confessando no plano das representações (literárias e filmicas) a possibilidade de rupturas prático-sensíveis com o domínio do tempo vazio e do espaço homogêneo que flui numa direção única e pré-estabelecida. Ao proporcionar imagens (utópicas e distópicas) simuladas do futuro, a ficção-científica oferece horizontes que nos permitem interpretar a realidade do presente não mais como uma passagem efêmera entre o passado e o devir humano.

As imagens estéticas da ficção-científica descortinam espaço-temporalidades de conflito, onde o mundo real tem seus contornos representados entre lacunas e interrogações. Uma nova *nervura* da história se abre para os esforços de compreensão crítica do aqui e do agora. Nesse sentido, a história pode ser compreendida como uma construção permanente, cujo lugar de realização não é o tempo vazio e o espaço homogêneo, mas o movimento multiforme que pressupõe rupturas, descontinuidades e entrecruzamentos. A memória histórica aparece como abdução orientando o ato interpretativo na direção das experiências individuais e coletivas do ser e do estar no mundo. Por outro lado, a descontinuidade provocadora de rupturas com o tempo diacrônico não representa uma desarticulação de significados, mas sim um conjunto de possibilidades interpretativas da ficção verbal e visual como condensação metonímica da realidade.

A sci-fi é, portanto, uma narrativa que resgata a existência humana através daquilo que anuncia como seu vir-a-ser. Isto significa a possibilidade de construir memórias coletivas do passado e formular reflexões críticas a respeito do presente como premissa do futuro. A relação entre a historicidade e a narrativa imagética é, sem dúvida, um dos aportes interessantes para a análise das formas de ligação dos sujeitos históricos com seu espaço social (concebido, vivido e percebido).

Situando o gênero como um campo imagético que tem nas simulações do futuro um esforço de entendimento do presente, podemos aproximá-lo com o pensamento utópico ocidental. Em ambos, o devir da sociedade é posto em causa. Neles, a **forma** assume qualidades éticas e estéticas, constituindo narrativas como modo de cognição e comunicação que se acercam do *futuro* para colocar em causa a realidade. A ficção científica e as utopias caminham em terreno comum: o virtual como possível. Todavia, há diferenças significativas. Enquanto o imaginário utópico tem sua construção privilegiada na relação possível-impossível; a ficção-científica tece suas narrativas na relação entre o possível e a simulação como forma fundamental de representação do devir. As representações da ficção-científica nos oferecem uma *u-topia*; um fora-de-lugar que nos permite colocar em debate a sociedade e seus *agoras*.

2. 4 - A Ficção-científica como Devir da Cidade

Pode-se afirmar que o gênero de ficção-científica emergiu nas últimas décadas do século XIX e, tal como as Grandes Exposições Internacionais daquela época, refletia o entusiasmo e o espanto público em relação às possibilidades inauditas da ciência e da técnica. Um certo caráter otimista marcava o imaginário cultural do período, inclusive o da (proto)ficção-científica que se anunciava, correspondendo às concepções e promessas prometidas da Modernidade que, em linhas gerais, apontavam para a superação do reino das necessidades através do progresso material ilimitado e contínuo. Para D.Wuckel (*Science Fiction*, 1988) esse é, curiosamente, um momento histórico de renascimento de utopias sociais, testemunhado nas obras de diversos autores, entre eles os primeiros realizadores da literatura de antecipação: Edward Lypton (*The Coming Race*, 1871), Samuel Butler (*Erewhon Revisited*, 1872) e, principalmente, Edward Bellamy (*Looking Backward*, 1887) e William Morris (*News from Nowhere or: An Epoch of the rest*, 1891). O desenho comum do futuro, entre esses literatos e narrativas, localizava-se na mais profunda esperança de construção de uma civilização livre dos conflitos, da pobreza e de toda a desigualdade. Chamamos atenção para os dois últimos autores e obras citadas, pois representam sendas importantes do pensamento utópico.

Bellamy elabora sua narrativa a partir dos olhos de uma personagem que depois de um sono hipnótico acorda em Boston (EUA) no ano 2000. A paisagem é a sua entrada para a leitura das diferenças entre um futuro de uma sociedade harmônica e feliz (inspirada em *The Co-operative Commonwealth*, de Laurence Gronlund) e a brutal

realidade urbana do presente. O futuro simulado é edificado como uma paisagem urbana sem chaminés ou automóveis, sem poluição e pobreza; produto de uma sociedade fundada com a propriedade comunal que abolira o dinheiro e o lucro em *benefício do interesse comum*. Na Boston de 2000, o desenvolvimento tecnológico conduzira ao progresso material das populações e edificara uma *ordem social mais racional e digna dos homens* (Bellamy, p.202). Fundada em relações humanas cooperativas e solidárias – “*uma previsão do próximo estágio do desenvolvimento industrial e social*” (idem, p.200) – o devir da cidade é identificado na sua paisagem concebida:

(...) *grandes extensões de ruas, largas e compridas, sombreadas por árvores e ladeadas por belos edifícios, embora a maioria não esteja em blocos contínuos, mas dispostas em quarteirões maiores e menores (...) contendo cada quarteirão grandes praças, cheias de árvores(...), edifícios públicos colossais e de uma grandeza arquitetônica sem paralelo em 1887 erguem colunas imponentes de todos os lados* (Bellamy, p. 43).

As representações de uma cidade *outra e feliz* ganhavam dimensões no espaço social simulado como utopia. Bellamy descrevia uma cidade radicalmente distinta da Boston real do século XIX, tão profundamente marcada por desigualdades socioespaciais. É digno de nota na construção imaginária da paisagem urbana de *Looking Backward*, a positividade em relação ao devir da cidade-metropóle. A obra de Bellamy não é depositária de argumentos profético-programáticos a favor de vilas (*Icária*, de Cabet) ou falanstérios (como os Fourier) edificados no meio rural como estruturas contrapontísticas ao *inferno* da vida urbano-industrial; concepções que redundaram na negação mais profunda da cidade como espaço de realização de experiências de sociabilidade inteiramente novas.

Bellamy inscreve sua *Boston* nas paisagens de possibilidades utópicas outrora concebidas na *escrita* de Morus. O espaço das *imagens-do-desejo* não é concebido sob a determinação de linhas de clausura ou lugares remotos para realização de *mundos oníricos*, mas como espaços abertos, amplos e plenos para o desabrochar de sociedades igualitárias, ou seja, para a vivência coletiva de experiências inteiramente novas: o espaço-tempo da grande cidade moderna. Traduzia, portanto, a mudança qualitativa na concepção de futuro, revelada com a experiência da vida na grande metrópole. O futuro não era mais um lugar distante, abstrato e fugidio como as ilhas encantadas e os continentes da perfeição que serviam de refúgio para os sonhos generosos. O futuro era contado como história

identificável e plausível com o modo de vida conhecido como tempo-presente; o futuro também poderia ser concebido como um *presença na ausência*, e não mais exclusivamente como um recurso distante da experiência humana. Era um *amanhã repleto de agoras*, descortinado através de uma narrativa ficcional que emergia como produto do imaginário urbano propriamente dito. A venda de milhões de exemplares do livro de Bellamy e sua tradução em diversos idiomas demonstraram não só a afirmação de um novo ramo do mercado urbano (o editorial), mas também a sinalização da recepção cultural de uma narrativa particular, fato que não seria possível sem um imaginário a respeito do futuro que se apresentava diferente dos séculos pregressos.

Embora a visão prometética da técnica seja uma constante – fazendo de *Looking Backward* uma narrativa filiada aos pressupostos da Modernidade – a concepção ético-estética do futuro em Bellamy radicalizava as potencialidades do desenvolvimento técnico-científico, balizando-o através das proposições sociais agendadas pelo então nascente movimento dos trabalhadores norte-americanos. Trata-se, portanto, de uma obra de ficção cujas referências mais diretas estão vinculadas ao universo prático-sensível das aspirações populares.

A obra de William Morris é um outro exemplo instrutivo da ficção-científica clássica como exercício de crítica do real através do imaginário utópico. Morris era um ativista do movimento social dos trabalhadores ingleses, membro da Social Democratic Federation e um dos importantes líderes da Liga Socialista, destacando-se como militante diretamente envolvido em ações políticas da nascente classe operária inglesa. Em uma das suas obras mais conhecidas – *New from Nowhere or: An Epoch of de rest* – é pautado um conjunto de transformações consideradas indispensáveis para a invenção de uma sociedade radicalmente nova e livre, fazendo com que o mundo volte a ser *belo, intenso e dramático*.

A obra de Morris, possui como ponto de partida as paisagens londrinas da época vitoriana. As mesmas paisagens urbanas que marcaram tão profundamente o jovem F. Engels e que originaram a sua clássica *A Situação da Classe Trabalhadora em Inglaterra*. A dramática miséria dos trabalhadores, a segregação socioespacial e os efeitos perversos do industrialismo na vida citadina tornaram-se os marcos fundamentais do texto ficcional como representação crítica do espaço social urbano:

As fábricas de sabão, com suas chaminés que vomitavam fumaça, haviam desaparecido; como também haviam desaparecido as oficinas mecânicas e fundições; e o

vento oeste não trazia nenhum som de marteladas (...).E a ponte? Talvez eu já houvesse sonhado com uma ponte assim, mas jamais vira nada semelhante senão em algum manuscrito iluminado (Morris, op. cit., p. 8)

Morris exprime a convicção de um mundo melhor, um devir socialista da humanidade no ano 2100 que é descrito no curso de uma viagem pelas paisagens de uma Londres metonímica. Sua obra singular oferece as notícias de uma sociedade comunal, cooperativa e artesanal que banuiu as relações de propriedade e de produção burguesas para fazer florescer um *jardim onde nada é desperdiçado nem destruído com habitações necessárias, barracas e oficinas espalhadas de norte a sul* (Morris, p. 61). A indústria e sua maquinaria técnica e social não mais existiam, sendo igualmente suprimidos os Bancos e o Parlamento. (Numa irônica e jocosa imagem, Morris transforma os prédios das instituições burguesas londrinas em *mercados comunitários* e local de *armazenamento de estrume*). Os edifícios neoclássicos que bordejavam a Trafalgar Square foram substituídos por *casas elegantes e bem ornamentadas por jardins cobertos de flores* e, por fim, uma nova paisagem sinalizava as mudanças do espaço urbano londrino do século XXI:

A cidade invadiu o campo, porém os invasores renderam-se às influências do meio e tornaram-se pessoas do campo: e, por seu lado, ao tornarem-se mais numerosas que os cidadãos, também os influenciaram. Portanto, as diferenças entre a cidade e o campo foram diminuindo. (Morris, idem , p. 60)

Marx afirmava que a maior expressão da divisão do trabalho na sociedade residia na divisão cidade e campo. Em *New from Nowhere*, é anunciada a supressão da divisão social e técnica do trabalho social, uma vez que *as diferenças entre a cidade e campo foram diminuindo*. O espaço socialmente construído passa por novas determinações, sendo construído como uma constelação formada por núcleos bucólicos que se multiplicavam sem desenvolver concentrações excessivas ou aglomerados extensos. Núcleos que não eram inteiramente rurais ou urbanos. Uma fusão de formas diferentes, porém as únicas capazes, na perspectiva do autor, de dar lugar ao *ethos da sociedade socialista do futuro*. Morris constrói seu *projeto arcadeano* como um movimento de restauração da sociedade a partir de referenciais medievais e rurais. Estes embebem a paisagem de encantamento e lirismo:

(...) *um delicado coruchéu de um edifício antigo emergiu das árvores, em segundo plano, com algumas casas cinzentas reunidas à sua volta: entretanto, próxima de nós [...] estava uma casa de pedra, relativamente moderna – um largo quadrilátero de um piso, cujas divisões faziam parecer bastante baixo [...] tinha uma elegância natural como as da as próprias árvores* (MORRIS, *ibidem*, p. 161).

Apesar da atmosfera melancólica e saudosista das representações utópicas nas paisagens urbanas do futuro em Morris, não podemos classificá-la como um projeto antiurbano *in totum*. Entrelaçam-se a ruptura com a idéia da técnica como demiurgo da história e a redefinição da cidade através de formas híbridas que desafiam a “marcha inexorável” de homogeneização do espaço através do processo de urbanização. Em Morris, o ritmo da vida flui lentamente, o tempo parece parar, permitindo que o encontro entre as formas criadas pelos homens e as formas da natureza ganhem um mesmo compasso, um mesmo modo de viver. A melancolia revela-se como *salto tigrino* na direção da utopia da cidade como Obra.

Há aproximações importantes entre as paisagens imaginárias de Bellamy e Morris, a primeira delas revelando-se através do *método* da criação narrativa, pois em ambas encontramos um salto para fora do tempo linear e do espaço homogêneo para nos apontar a possibilidade de uma emancipação do presente. Numa segunda aproximação, encontramos a problematização da técnica (e da ideologia do progresso que a permeia) como mediação da existência humana, enquanto a terceira aproximação, e a mais importante para o escopo de nosso trabalho, está no *objeto* da criação narrativa – a cidade em processo de metropolização –, que eleva o espaço a condição de movimento e conteúdo da historicidade dos homens.

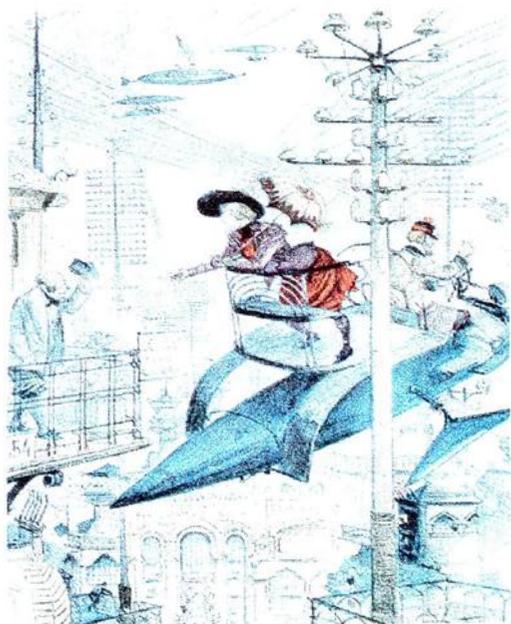
Uma outra construção simulada do futuro que merece destaque é *Paris do Século XX*, de Julio Verne. Embora só chegue ao conhecimento do público quase um século depois de escrita, *Paris do Século XX* nos oferece um mapa de uma sociedade tecnocrática dominada por corporações empresariais que se reproduzem a partir do espaço urbano parisiense. Verne constrói personagens alegóricos que representam personas reais do Estado, da Técnica e do Capital, com o objetivo de criticar a sociedade francesa, em particular a parisiense. Chama a nossa atenção especialmente a paisagem *tecnicizada* e asséptica construída como simulação do futuro:

O que teria dito um dos nossos ancestrais ao ver aqueles bulevares iluminados com esplendor comparável ao sol, aqueles milhares de carros circulando sem ruído sobre o asfalto surdo das ruas, aquelas lojas ricas como palácios, de onde a luz se projetava em irradiações brancas, aquelas vias de comunicação grandes como praças (...) vastas como planícies, aqueles hotéis imensos (...) aqueles viadutos leves; aquelas longas galerias elegantes, aquelas pontes lançadas de uma rua à outra e, finalmente, aqueles trens cintilantes que pareciam sulcar os ares com a rapidez fantástica (VERNE, op. cit., p. 50).

Paris de 1960 é um prolongamento objetivo da realidade socioespacial da vivência do autor, é um cenário sombrio das distopias e, ao mesmo tempo, uma crítica profunda a respeito do curso da capital do Segundo Império:

Teriam ficado [nossos ancestrais] muito surpreendido, sem dúvida: mas os homens de 1960 já não se admiravam diante dessas maravilhas: serviam-se delas tranqüilamente, sem ficarem muito felizes por isso, pois com seu ritmo acelerado, suas atividades apressadas, seu ardor americano, percebia-se que eram acossados sem interrupção nem piedade pelo demônio da fortuna. (VERNE, idem, p. 50).

As representações do espaço social são marcadas pela grandiosidade das invenções técnico-científicas imprimindo radicais vivências temporais. Porém, toda essa grandiosidade mostrava-se como um instrumento de reprodução de relações assimétricas de poder e desenhavam “paraísos geométricos” onde reinavam a desigualdade política e social. Julio Verne, então com 35 anos, é um literato que colhe as transformações do espaço parisiense empreendidas sob a tutela do Barão de Haussmann. Seus olhos atentos denunciam o sentido das mudanças realizadas através de um urbanismo utilitarista e destruidor de identidades socioculturais. O tom alegórico que, por vezes, a narrativa assume, não ameniza o sentido da cartografia de distopias apresentada pelo autor e, não raramente, é um reforço crítico de denúncia à reificação das relações sociais e de suas formas de reprodução urbana. Na *Paris do século XX*, a cidade como Obra desvanece para dar lugar à cidade como produto da racionalidade objetiva e abstrata do reino das mercadorias.



Uma VISÃO DO FUTURO a partir da cidade do século XIX. MANFREDO, S. La Science Fiction. Aux frontières de l'Homme. p.10

As obras de Bellamy, Morris e Verne são exemplos ricos de uma narrativa ficcional que começa a ganhar seu corpus e a delinear suas visões do *futuro* com/no advento da sociedade industrial e das grandes cidades. Como produto de uma historicidade dada, tais narrativas carregam - em suas paisagens imaginárias -, as concepções que fazem figurar utopias e distopias no imaginário ocidental. A força de suas imagens verbais estão nas representações do espaço, colocando em causa, a seu modo, a técnica como um *desideratum* absoluto da humanidade e, sobretudo, o *ethos* cartesiano-positivista da história. Estas premissas fundamentais marcam a construção literária daquele que é, para muitos analistas do gênero, o fundador da ficção-científica moderna, H. G. Wells.

Na obra desse grande expoente da literatura inglesa de *sci-fi*, os sonhos e pesadelos do futuro simulado emergem como uma crítica contundente do presente. Em uma das suas obras mais conhecidas, *A Máquina do Tempo* (1895), Wells toma as paisagens londrinas do final do século XIX como base de suas representações literárias consideradas, para muitos analistas de suas novelas, entre eles R. Williams (*O Campo e a Cidade*), como apocalípticas e pessimistas em relação ao devir da humanidade. Entretanto, a abordagem de Wells é, ao nosso ver, uma das mais marcantes construções que exploram as virtualidades do mundo em escalas espaço-temporais localizadas entre o *hoje* e o *amanhã* (Wells, *Modern Utopian*). Podemos falar, então, de paisagens crepusculares – a forma-instante que se entrecruzam utopias e distopias – da ficção-científica como referencial das possibilidades instrutivas de leitura das condições socioespaciais da vida moderna.

A Máquina do Tempo de H.G. Wells, pode ser considerada a obra fundante do gênero de ficção-científica. Nela são relatadas as aventuras e desventuras de um viajante que rasga o tempo contínuo para encontrar, no futuro distante, a Idade do Ouro da Humanidade, na Londres do ano 802.701. Para tal é criada não só uma máquina especial, mas uma teoria da relação tempo-espaço que orientasse o percurso de possibilidades de realização da viagem.

O autor/personagem parte da consideração de que o espaço euclidiano possui três dimensões (altura, largura e profundidade) como campo de forças, porém incorpora uma quarta dimensão: o tempo. Nesse sentido, o viajante desencarna o geômetra com entendimento de que o tempo é história e não uma simples medida cronológica, tornando-o uma dimensão do espaço. O tempo pode tornar-se espaço. O espaço deixa de ser o vazio e o absoluto descrito por uma ordem geométrica e passa a ser movimento da vida humana. Tal consideração de sentido categorial permite a Wells (e a seu personagem) empreender *cientificamente* a viagem no tempo-espaço e, sobretudo, reforçar a plausibilidade do enredo de ficção. É munido dessa redefinição especulativa da relação espaço-tempo que Welles constrói uma máquina capaz de *saltar a história linear* e (re)encontrar outros momentos-lugares.

O personagem central da novela, o cientista-viajante, empreende sua viagem e alcança a forma-tempo de uma cidade simulada. É com surpresa que ele constata a emergência de uma civilização representativa dos sonhos de poetas e românticos. O Homem havia domado a Natureza, e o mundo se assemelhava a um imenso jardim: a fome, as doenças, as guerras e a competição haviam desaparecido. A Arcádia de Ovídio existia e estava ali, diante dos olhos estupefatos do viajante. Wells assim descreve a experiência do futuro:

*(...) Eu via a humanidade alojada em magníficos prédios, luxuosamente vestida, e não havia encontrado ninguém entregue o duro trabalho braçal. Não havia sinal de luta, nem social nem econômica. As lojas, os anúncios, o tráfego, todo esse comércio que constitui a estrutura do nosso mundo, não existiam mais. Era natural que nessa tarde dourada, eu admitisse facilmente a idéia de que me encontrava num paraíso social (Wells, *A Máquina do Tempo*, p. 42).*

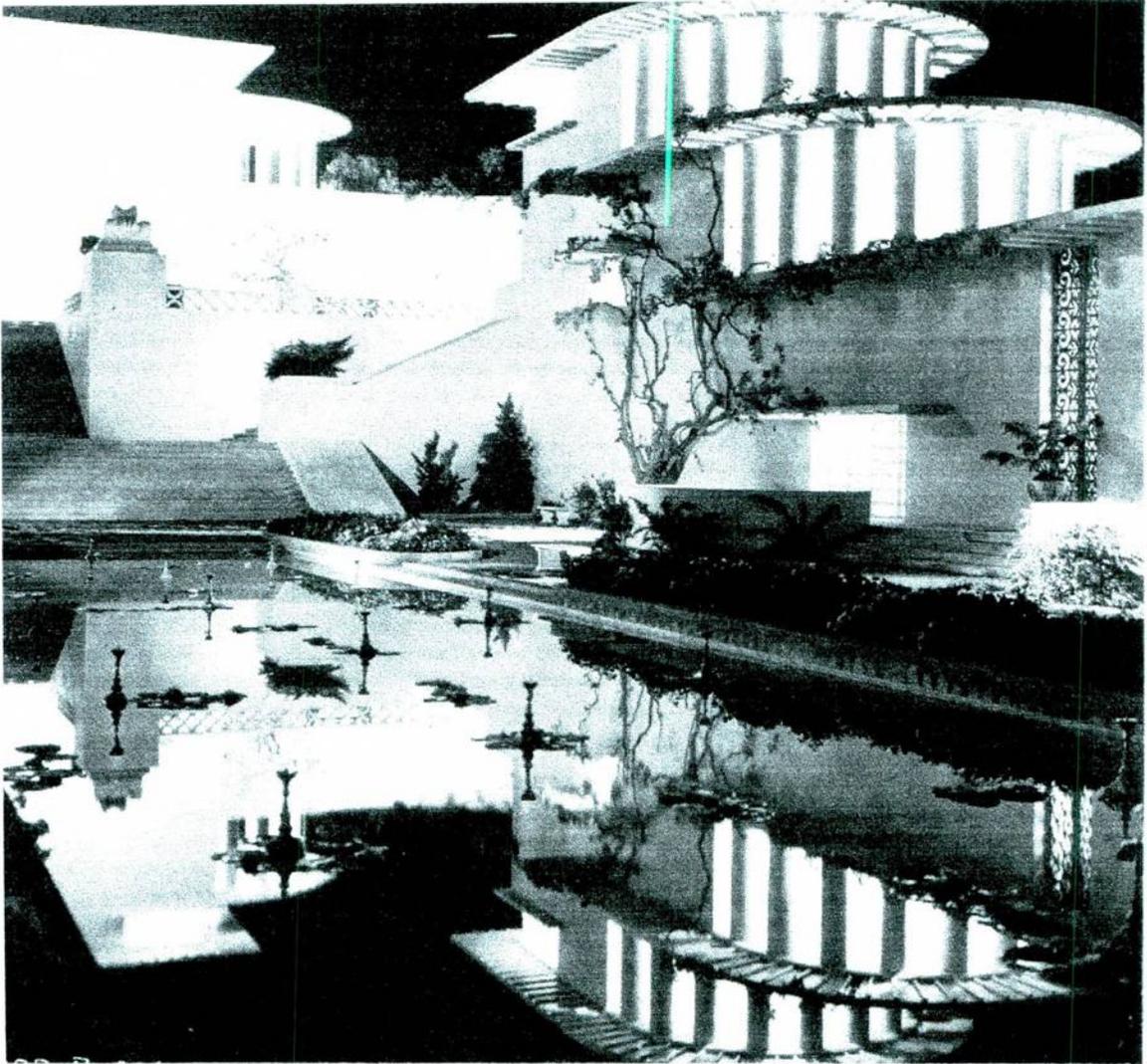
As primeiras impressões a respeito da Arcádia do futuro logo desvanecem diante da paisagem de ruínas da civilização pregressa; edifícios, palácios, avenidas, pontes...a cidade inteira (re) aparecia como um monte de escombros. O paraíso alegre e bucólico começa a dar lugar ao pesadelo do ocaso da Humanidade. Novos seres habitavam o planeta, provavelmente descendentes inumanos dos homens. Estes se dividiam em dois grupos principais: os Eloi e os Worlocks. Os primeiros representavam criaturas frágeis e dóceis que habitavam o *mundo superior*; assemelhados a crianças, os Eloi viviam em harmonia e alegria. O outro grupo, os *Worlocks*, eram criaturas sombrias... figuras espectrais que habitavam o mundo subterrâneo e, nas noites de mais completa escuridão, saíam das profundezas da Terra para obter seus alimentos cultivados na superfície – os indefesos *Eloi*.

H. G. Wells elabora um rascunho do declínio da civilização ocidental, usando e abusando de premissas evolucionistas nada confortadoras. Suas imagens apocalípticas colocam em descrédito o ideal historicista do progresso que pressupõe uma identidade entre o desenvolvimento técnico científico e a realização da felicidade humana. Na *Máquina do Tempo*, é revelado um mundo sombrio que reúne a opulência e a ruína, a beleza e o horror, o bizarro e o maravilhoso, o simulacro e o trágico. Essas antinomias percorrem o labirinto da narrativa em causa e fundam uma tradição particular à obra de Wells, como também uma definição da própria narrativa de sci-fi que começava, enfim, a ampliar as dimensões do seu universo narrativo-imagético. A partir de representações do futuro, a sci-fi radicalizava os temores e os anseios presentes no imaginário do *tempo de agora* vivido pela sociedade ocidental moderna.

Das obras primeiras das narrativas de antecipação da ficção-científica podemos retirar os elementos que a caracterizam como uma forma de representação urbana por excelência, construção sempre acompanhada por um imaginário particular a respeito do dever da sociedade. Sua força de expressão combina, por outro lado, o desenvolvimento de uma nova experiência sociocultural com o tempo e com o espaço: a reprodutibilidade técnica.

Curiosamente, é no mesmo ano da publicação de a *Máquina do Tempo* de Wells, 1895, que os irmãos Lumière exibem suas primeiras imagens da *fotografia em movimento*. Um encontro começaria a ser selado entre as potencialidades da imagética do gênero de ficção-científica e as potencialidades da (re)produção de imagens visuais do cinema (outra “máquina” de viajar no tempo e no espaço !?). Encontro que teceu (e ainda tece) a criação

de formas-instantes entre utopias e distopias - as paisagens crepusculares – como possibilidade de entendimento da sociedade urbana.



Fotograma de Horizonte Perdido de Frank Capra, 1937.

Capítulo III - A ESTAÇÃO METRÓPOLIS

À dolorosa luz das grandes lâmpadas elétricas da fábrica

Tenho febre e escrevo.

Escrevo rangendo os dentes, fera para a beleza disto.

Para a beleza disto totalmente desconhecida dos antigos.

Ó rodas , ó engrenagens, r-r-r-r-r eterno!

Forte espasmo retido nos maquinismos em fúria!

Em fúria fora e dentro de mim (...)

Álvaro de Campos, heterônimo de Fernando Pessoa.

3.1 - O Urbano é a forma do futuro!

O raiar do século vinte recebeu a marca indelével do crescimento técnico-industrial. Este era celebrado na expansão do uso da eletricidade, nos motores de explosão movidos a combustíveis derivados de petróleo, no desfile monumental de automóveis e transatlânticos, nos altos-fornos das imensas siderúrgicas e na rápida difusão de bens manufaturados na vida cotidiana. As reverberações em torno do surgimento de uma nova época para a Humanidade não tardariam e, no seu cortejo, a máquina é elevada à condição de instrumento de toda e qualquer mudança na direção de uma sociedade harmônica e feliz.

Vanguardas artísticas testemunharam com eloquência imagética e cumplicidade política esse novo “estado de espírito” universal e, através de seus movimentos, tornaram-se porta-vozes da “utopia civilizatória” da máquina. Destaca-se, em especial, o papel dos artistas vinculados ao Futurismo, cuja defesa contraditória e polissêmica da técnica, expunha a radicalidade das mudanças históricas das primeiras décadas do século XX.

É comum datar-se de 1909 o nascimento desse breve, porém vigoroso, Movimento Artístico genericamente conhecido como Futurismo. O poeta italiano F. T. Marinetti pode ser considerado o mais forte ícone desse Movimento, que teve nas paisagens industriais de Milão o seu berço de inspiração inaugural:

Nós cantaremos as grandes multidões agitadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela sublevação: cantaremos as marés multicores e polifônicas das revoluções nas capitais modernas: cantaremos o vibrante fervor noturno dos arsenais e dos estaleiros incendiados por violentas luas elétricas nas estações esganadas, devoradoras de serpentes que fumam; as oficinas penduradas às nuvens pelos fios contorcidos de suas fumaças; as pontes semelhantes a ginastas gigantes que cavalgam os rios, faiscantes ao sol como luzir de facas; os piróscopos aventureiros que farejam o horizonte, as locomotivas de longo peito, que pateiam sobre os trilhos, com enormes cavalos de aço enleados de canos; e o vôo rasante dos aviões, cuja hélice freme ao vento, como uma bandeira, e parece aplaudir a multidão entusiasta (F. T. Marinetti, Manifesto Futurista, 1909).

O Futurismo apresentava-se, como atestam seus sempre exuberantes e eloqüentes manifestos, sob a forma de glorificação extremada (e, não raras vezes, grotesca) de celebração do mundo que se fazia moderno com o advento da tecnologia. Máquinas, mecanização e velocidade encarnavam as forças destrutivas capazes de romper com o passado da humanidade e, finalmente, realizar as promessas prometêicas da modernidade burguesa. Esse movimento representava, a despeito de sua apologia à violência e de sua intolerância política, as concepções mais radicais de ética e estética de uma “civilização” mediada pela técnica.

Nos seus manifestos iconoclastas, os futuristas proclamavam a única verdade do seu tempo: buscar estabelecer uma equivalência estética entre as representações que a arte produz e a nova realidade social e técnica. A destruição violenta do passado tornava-se uma exigência inadiável da arte futurista, não só como necessidade de sua imposição no cenário cultural mas, sobretudo, como condição de realização da sua própria estética. A radicalidade do poema ultra-modernista “*Eu Matei*” de Blaise Cendrars assinala as transformações sociais e técnicas que incendiavam o imaginário das vanguardas culturais:

*(...) a água, o ar, o fogo, a eletricidade, a radiografia,
a acústica, a balística, a matemática, a metalurgia, a moda,
as artes, as superstições, a lâmpada, as viagens, a mesa,
a família, a história universal, os oceanos.
Os submarinos imergem. Os trens rodam.
Filas de caminhões trepidam. Fábricas explodem.*

A multidão das grandes cidades se arroja ao cinema e disputa os jornais...

Tenho o sentido da realidade, eu poeta. Agi. Matei.

Como aquele que quer viver.

O mundo moderno emergia e suas energias revelavam-se como espetáculo de objetos, máquinas e multidões. Expressões que o artista futurista deveria acolher na sua obra literária e pictural e, principalmente, contribuir com a sua realização plena e integral na História. O artista futurista é um ser engajado na luta pela destruição do passado e assume o sentido beligerante e militarista que a palavra vanguarda nunca ocultou. Ele assume para si a tarefa de um comportamento mediador entre o universo técnico em expansão e a sociedade, mas possui a tarefa de afirmar a transformação das estruturas em nome de um futuro glorioso. A premissa fundamental de sua retórica apontava para a liquidação de formas e estilos do passado, abandonar a memória e destruir a experiência para construir um mundo perfeito e harmonioso semelhante às máquinas.

Entretanto, não eram os futuristas os únicos arautos da violência e da destruição como recurso de fundação de um nova arte e de uma nova civilização. Encontramos postulados semelhantes em outras correntes artísticas, a exemplo do trecho contido no manifesto neoplasticista do pintor holandês P. Mondrian:

A guerra destrói o Velho Mundo com seu conteúdo: a prerrogativa do individual em todos os territórios. Os artistas da atualidade, impulsionados por uma única consciência em todo o mundo, participam desta guerra mundial no âmbito espiritual.

O clamor destrutivo que inflamava os manifestos das vanguardas culturais tinha sua origem na recusa dos cânones artístico-acadêmicos em vigor que, além de impor estilos considerados cultos e nobres, excluía as novas experimentações do cenário público e privado das artes. No início do século XX, a continuidade de estilos do passado consagrava um *revival neo* (barroco, gótico, classicista) bastante adequado à ordem política e econômica hegemônica. A luta eivada de rancor contra o *establishment* cultural explica porque a guerra figurava insistentemente na retórica das vanguardas modernistas como ruptura com o instituído. É neste sentido que a morte, o sacrifício e os atos de violência são ardorosamente defendidos para a destruição dos valores da arte e das culturas tradicionais,

especialmente entre os futuristas. A guerra emerge como a realização espetacular da técnica tornando-se cultuada como uma ação épica e recebendo aclamações feéricas:

O espetáculo das divisões pululantes. O soldado cheio de iniciativa. Depois mais novos exércitos de operários. Montanhas de matérias brutas, de objetos manufaturados... Motores americanos (...) geléia inglesa, tropas de cada país, produtos químicos alemães, o bloco da culatra de uma 75, tudo traz a marca de uma unidade fantástica (F. Léger, carta à Cendrars).

Como nos revela o trecho acima, a guerra, a técnica e a produção mercantil em massa se entrelaçam em um mesmo espetáculo que a sociedade oferece a si mesma. As apologias líricas do Futurismo ao modelo mecânico inspiravam-se nos objetos mais significativos da civilização industrial em construção: o automóvel, o avião, a locomotiva, a fábrica e... a metrópole industrial. É isso que as telas de F. Léger insistem em testemunhar. A figurabilidade do mundo é construída a partir de engrenagens mecânicas e maquinismos que definiam a fisionomia da *Gare*, do *Rebocador*, do *Circo* e da *Cidade*; quadros mais admirados e conhecidos daquele pintor francês. Em suas obras, Léger representa o mundo através de uma estética marcada por uma ode à técnica; até mesmo as figuras humanas em seus quadros *tubistas* – vide *Partie de Cartes* – ganham a figuração da máquina e indicam a supremacia do modelo mecânico da reprodutibilidade técnica.



Partie de Cartes, F. Léger.

A busca de uma arte capaz de rivalizar com a *beleza e o esplendor* da máquina, também conduzia os ideais dos futuristas em relação à produção do espaço urbano:

Perdemos o sentido do monumental, do pesado, do estático, enriquecemos a nossa sensibilidade com o gosto pelo leve, pelo prático, pelo efêmero, e pelo veloz. Sentimos que não somos mais homens de catedrais, palácios, tribunas, mas sim de grandes hotéis, estações ferroviárias, imensas estradas, portos colossais, mercados cobertos, galerias luminosas, de perspectivas retas, de demolições necessárias (Antonio Santa Elia, A Arquitetura Futurista, 1914).

A cidade clássica do século XIX era desprezada. Sua demolição era exigida como pressuposto da extinção do monumentalismo considerado arcaico e da vida inútil de funções e objetos de uma civilização senil. A reprodutibilidade técnica é interpretada não só como instrumento da história, mas sobretudo como sujeito da história. O culto à máquina, a ode à velocidade e a celebração da violência tinham como pressuposto de sua realização plena a transformação da cidade em um imenso espaço espetacular de uma civilização sob a égide do progresso técnico-científico. É preciso frisar que a cidade, sobretudo a grande cidade, não se configurava apenas como um objeto de experimentação da ciência e da técnica moderna, o urbano também figurava como um espaço virtual de inspiração e possibilidade de realização de novas experiências estéticas:

O artista genuinamente moderno vê a metrópole como um viver o abstrato convertido em forma; ela lhe é mais próxima do que a natureza e tem maiores probabilidades de excitar nele o senso de beleza... é por isso que a metrópole é o lugar onde se está desenvolvendo o temperamento artístico vindouro, é o lugar de onde emergirá o novo estilo. (P. Mondrian. apud Elias, A Escritura Urbana, p. 47)

A civilização que se constituía como referência maior dos novos tempos era, sem dúvida, a norte-americana. Sociedade que conhecia um dos mais rápidos processos de transformação tecnológica da produção e imprimia a realização da ideologia de um “futuro sem passado”. Francis Picabia, pintor e ativista do movimento dadaísta, admirava a bela e imponente “plástica cubista” de Nova de York, metrópole considerada como ícone do mundo novo desejado pelas vanguardas modernistas.

É bem verdade que, desde Descartes e sua admiração pelos relógios, a máquina figurou na cultura ocidental como a expressão máxima do poder humano sobre a natureza e, conseqüentemente, instrumento de emancipação material e espiritual da sociedade. Para

Subirats (*A Cultura como Espetáculo*), esse caráter cultural liberador da máquina, na sociedade moderna, transcendeu dos modelos produtivos e organizacionais técnico-científicos para o conjunto da vida em sociedade. A aparição das vanguardas artísticas do século XX e sua modernidade estética de ruptura com a tradição contribuíram decisivamente para que a máquina adquirisse esse valor cultural universal. O futurismo, o cubismo, o neoplasticismo foram grandes expoentes da conversão da máquina em um princípio espiritual de signo transcendente na realidade social e histórica (Subirats, *op. cit.*, p. 23).

A máquina é alçada à condição de princípio absoluto da constituição da cultura, postulado elementar da forma artística e valor incontestado da nova civilização: signo e configuração exclusiva do sentido do moderno. Essa idealização artística da máquina, por parte das vanguardas, chegou ao extremo de conferir-lhe a condição de sujeito histórico, de demiurgo, de messias (Subirats, *op. cit.*, p. 143). Entretanto, o olhar melancólico de Walter Benjamin nos leva para outra direção:

*Massas humanas, gases, forças elétricas foram lançadas ao campo aberto, correntes de alta frequência atravessaram a paisagem, novos astros ergueram-se no céu, espaço aéreo e profundezas marítimas ferveram de propulsores, e por toda parte cavaram-se poços sacrificiais na Mãe Terra. Essa grande corte feita ao cosmos cumpriu-se pela primeira vez em escala planetária, ou seja, no espírito da técnica. Mas, porque a avidez de lucro da classe dominante pensava resgatar nela sua vontade, a técnica traiu a humanidade e transformou o leito de núpcias em mar de sangue (Benjamin, *O Planetário*, in *Rua de Mão Única*, p. 68).*

Os horrores da guerra interimperialista na Europa, que provocaram as dores do parto do mundo moderno, denunciavam a força destrutiva da técnica. Assim, o instrumento de instituição de uma ordem social harmônica, tão enfaticamente defendido pelas vanguardas, tornava-se uma *hybris* incontrolável da barbárie. No lugar de constituir-se como suporte de utopias radicalmente transformadoras do ser e estar no mundo, a técnica transformava-se no símbolo de uma dolorosa e apocalíptica angústia em relação ao futuro. Posição abertamente defendida, diga-se de passagem, nas obras de H. G. Wells. Toda essa situação regressiva conduziu, de certa maneira, ao arrefecimento dos impulsos mais radicais da *estética da máquina* entre as vanguardas modernistas, porém o desejo recôndito

de explorar o potencial geométrico das formas máqunicas e elevá-la a condição inelutável de criação de um novo ser humano permaneceria como projeto estético e ideal ético.

Em 1920, a Revista “L’ Esprit Nouveau”, organizada por Le Corbusier, celebrava o encontro entre as vanguardas modernistas e suas utopias abstratas. Enquanto Marinetti manifestava seu elogio à “dança do avião”, à “dança da metralhadora”...*como a verdadeira beleza da velocidade*, o arquiteto suíço admirava o transatlântico como a primeira etapa na realização de um mundo organizado segundo o espírito novo:

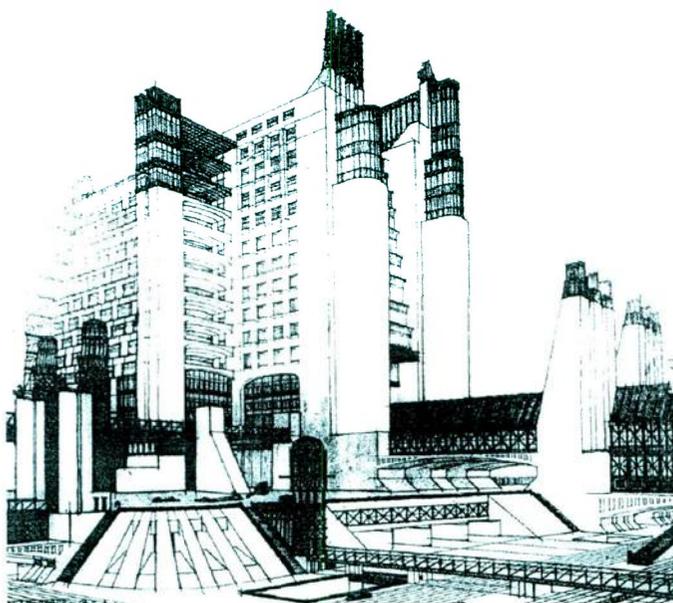
Se esquecermos um instante que um transatlântico é um instrumento de transporte e se o contemplarmos com novos olhos, nos sentiremos diante de uma manifestação importante de temeridade, de disciplina, de harmonia, de beleza calma, nervosa e forte.

(...) A casa dos terrestres é a expressão de um mundo obsoleto de pequenas dimensões. O transatlântico é a primeira etapa na realização de um mundo organizado segundo o espírito novo.

Em Marinetti e em Le Corbusier a máquina e a velocidade são interpretados como os elementos galvanizadores da sociedade efetivamente moderna e de um novo espaço social. O avião, o transatlântico e o automóvel tornavam-se portadores de uma nova ordem sócio-espacial e de uma redentora beleza:

As máquinas conduzirão a uma nova ordem do trabalho e do repouso. Cidades inteiras estão por ser construídas, em vista de um conforto mínimo, cuja ausência prolongada poderia fazer oscilar o equilíbrio das sociedades. A sociedade é instável, se rachando sob o estado de coisas conturbado por cinqüenta anos de progresso que mudaram mais a face do mundo que os seis séculos precedentes (Le Corbusier, Olhos que não vêem, 1924, in Por Uma Arquitetura, p. 67).

Todo esse compósito conservador, regressivo e contraditório que estava oculto nos manifestos, atos e realizações das vanguardas modernistas seria revelado em toda a sua complexidade nas telas do cinema. Será através de *Metrópolis* que a utopia civilizatória da máquina ganhará a sua mais imponente e clarividente representação. A arte-máquina colocava em causa a cidade-máquina.



Sant'Elia
Cittá Nuova, 1914.

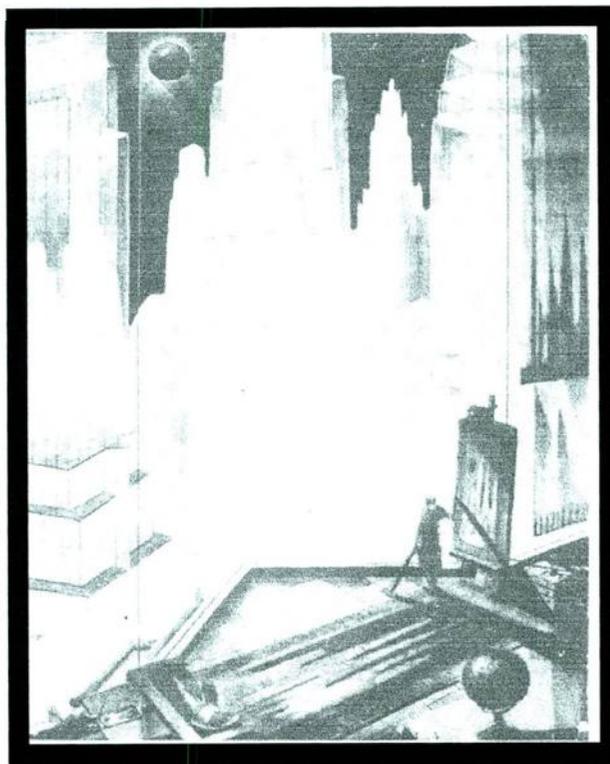
3.2 - *Metrópolis* : A Utopia Panteísta da Máquina

Baseado em romance homônimo de Thea von Harbou, *Metrópolis* começou a ganhar corpo fílmico em 1926, através da hábil direção de Fritz Lang. Obra de antecipação futurista ou de apelo ao fantástico? *Metrópolis* é tudo isso e, sobretudo, um clássico da ficção-científica, pois agrega criativamente os elementos primordiais do gênero: a relação da técnica com o desenvolvimento da sociedade e a crítica do presente através das representações do futuro.

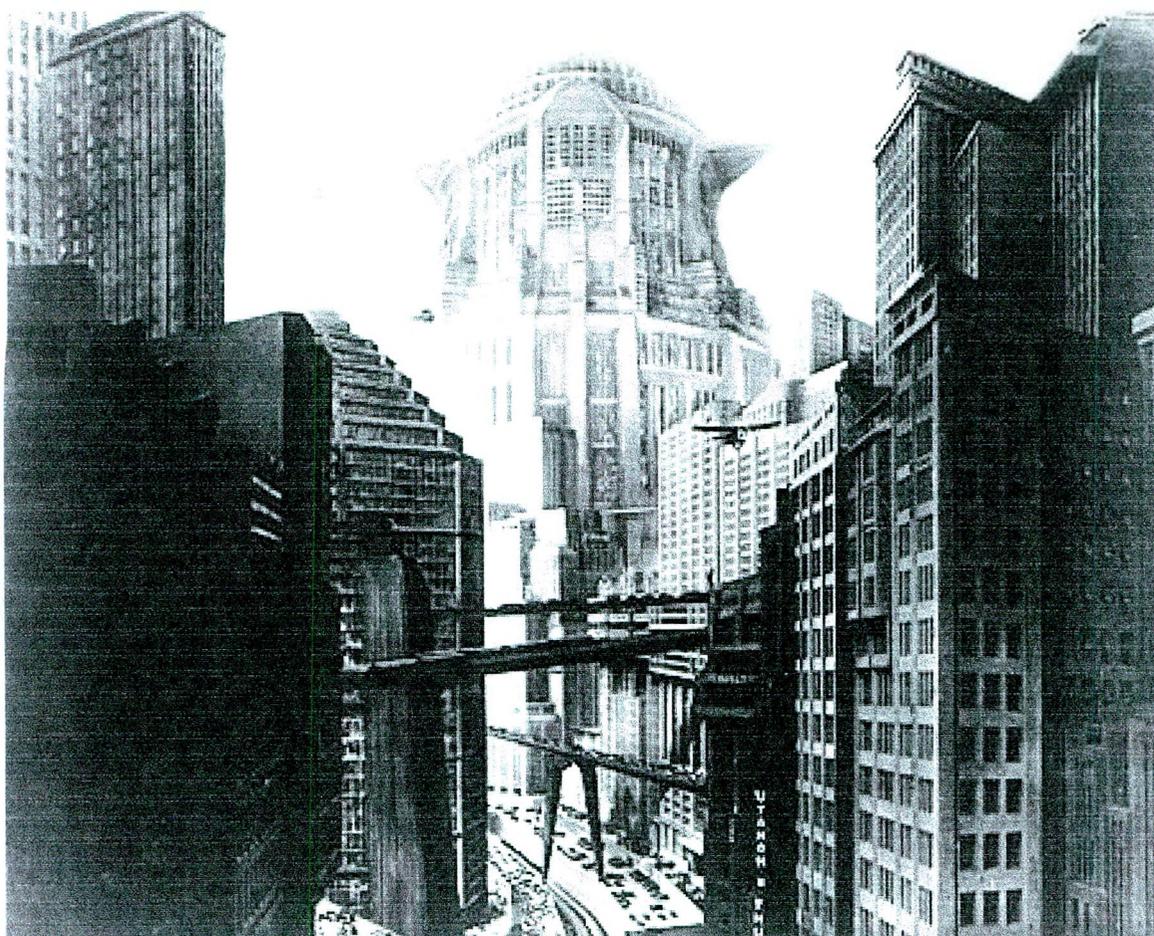
Dispondo de recursos financeiros e técnicos inéditos no cinema alemão daquele período, Lang dá início à sua obra com uma cena antológica: a aparição de imensa cidade-máquina. Os recortes das tomadas são deslumbrantemente panorâmicos. A tela do cinema é aberta para uma metrópole monumental que se agiganta nos edifícios que são lançados à conquista do infinito. Formas geométricas ganham a plasticidade de pirâmides, ogivas, cubos e cilindros inspirados nas telas e desenhos arquitetônicos do movimento cubista, futurista e neoplasticista. As maquetes da engenharia cenográfica se agigantavam com o truque de espelhos da técnica *Shuftan* para edificar uma cidade colossal. No jogo das representações, uma imensa cidade-metrópole ganhava vida graças a uma forte impressão de realidade dada pelo compasso da câmera e pelos cortes da montagem, que atribuíam um movimento ameaçador e sobrenatural à paisagem-imagem. A invasão de alturas e volumes na angular cinematográfica recebia dos tons escuros e crus da fotografia um reforço de tensão e mistério. Fachos de luzes opacas são projetados para reforçar a visão do espaço absoluto no qual a metrópole monumental reina e parece se estender por todo

planeta. Aeroplanos e *zeppelins* cortam o espaço aéreo numa dança de esplendor geométrico. Automóveis circulam impávidos por elevados e viadutos suspensos no ar. A cidade encenada é a representação do *esplendor da máquina* preconizada pelos futuristas, lugar onde as formas se relacionam de modo rítmico com a velocidade, enfatizando a concepção da técnica como *fonte de toda energia criadora*. Emerge na tela do cinema a imagem de uma cidade vertical, modelada sob princípios abstratos e racionalistas de ordenação do espaço social.

A paisagem urbana simulada em *Metrópolis* nos remete de imediato às projeções figurais de Hugh Ferriss e suas *Cidades do Amanhã*, conjunto de gravuras e desenhos carregado de simbolismos histórico-culturais de permanência e duração da cidade como Obra e Natureza humana por excelência. Em seus trabalhos dedicados à representação da cidade, Ferriss recorre ao valor iconográfico do cristal para conferir, em suas paisagens urbanas ideais, o valor essencial da geometria à cultura e à vida humana. A ordem natural/racional do mundo é composta por arranha-céus monumentais sob a forma zigurates e pirâmides de cristal, sugerindo a perfeição, transparência, pureza e harmonia de uma nova aurora da criação humana. Montanhas de luz que se erguem no espaço para ultrapassar, com seu esplendor, a abóbada celeste e simbolizar, através das paisagens simuladas, o poder ordenador cósmico do urbano. *Metrópolis* anunciava a virtualidade da sociedade urbana.

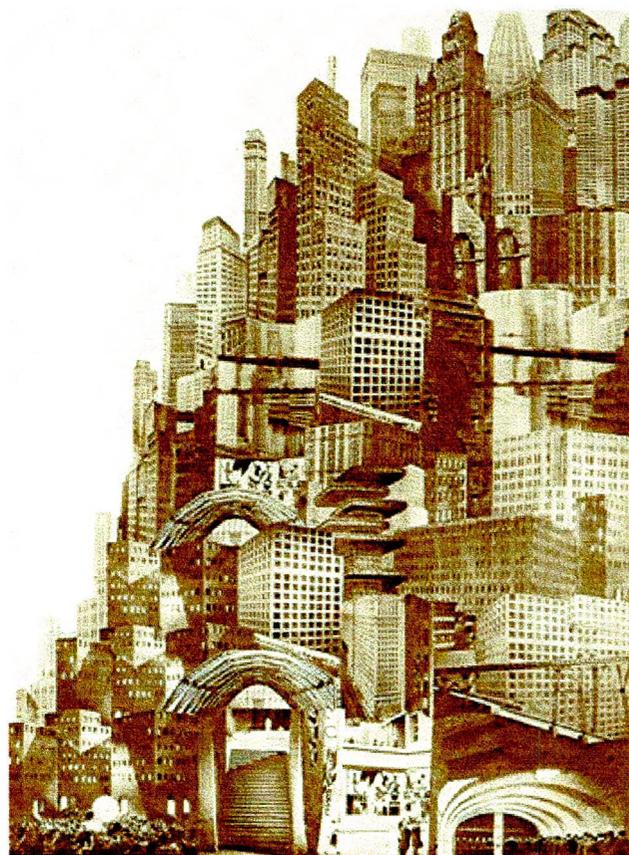


Cidades do Amanhã,
Hugh Ferriss



Paisagem Panorâmica de Metrópolis

Metrópolis: A Cidade Monumental do Futuro



As referências estilísticas não se esgotam em Ferris. A paisagem urbana simulada em *Metrópolis* guardava fortes elementos estéticos das apologias urbanas dos futuristas. Podemos perceber, quando assistimos o filme de Lang, as imagens iconoclastas de Marinetti a respeito de Milão como *cidade matemática*:

(...) seis horas de uma manhã de inverno. Milão, àquela hora do dia, não é a verdadeira Milão: é menos matemática e impaciente. A partir das dez, Milão torna-se a estação de uma cidade gigantesca que não existiria. É o reino da eletricidade e do vapor: campainhas, buzinas, bicicletas agressivas, fumaça e barulho. Em Milão, não há horizonte, não há céu." (apud. Fabris, *O futurismo*, p. 38)

Em *Metrópolis* não há horizonte, não há céu. *Metrópolis* é o abstrato convertido em forma. É a paisagem de uma cidade monumental que se estende como produto do urbano. Seu sentido de existência é o da reprodução dos corpos em movimento cada mais veloz, cada vez mais acelerado. As formas urbanas colossais são passagens para a realização do trabalho abstrato universal sob a égide da tecno-ciência. Desse modo, a representação filmica revela-se como uma ode aos *paraísos geométricos* das utopias abstratas.

As representações do espaço, em *Metrópolis*, ganham maior significado ao associá-la aos esforços de explicitação das concepções do espaço como *dinamismo plástico* e *campo de forças* das vanguardas modernistas:

Todas essas convicções me forçam a procurar na escultura não a forma pura, mas o ritmo plástico puro: não a construção dos corpos, mas a construção da ação dos corpos. Assim, tenho por ideal não uma arquitetura piramidal (estado estático), mas uma arquitetura em espiral (dinamismo). (...) Além do mais, nossa inspiração procura, através da pesquisa diligente, uma fusão completa do ambiente e do objeto mediante a interpenetração dos planos. (Umberto Boccioni, *Manifesto Técnico da Escultura Futurista*, 1912)

Em suas principais obras, Umberto Boccioni experimentava composições que superassem o naturalismo figurativo e fossem capazes de trazer, para a tela, a vida pulsante e múltipla da época moderna. A temática de seu trabalho é dedicada quase integralmente à

representação do espaço urbano, principal expressão das transformações históricas em curso e, por isso, a fonte de inspiração de suas experimentações estéticas. É assim que na tela *Visões Simultâneas*, apresentada em 1911, o pintor faz rostos (um visto de frente e, um outro, de perfil; ambos no centro do quadro) mergulharem no azáfama das ruas e misturarem-se com transeuntes, prédios, árvores e, curiosamente, com objetos dispostos em uma janela (esta, atuando como acesso à paisagem recriada na tela). O espaço e o tempo são representados como movimento incessante, ao mesmo tempo fugaz, cuja configuração radical é o urbano. O pintor inscreve os corpos na dinâmica do movimento ao seu redor e, com isso, provoca uma atividade intensa (interna) ao espaço pictural através de linhas oblíquas e elípticas e, nos recortes cênicos de suas perspectivas aéreas, eleva o observador à condição de participante das ações. Apesar de convocar o observador, o espaço representado não obedece à lógica da visão perspectiva linear, tão cara ao processo de simbolização da arte figurativa: ao contrário, assinala um rompimento com esta, pois seus traços, ao romperem com linhas horizontais em favor das formas oblíquas, compõem um mosaico de aproximações e distanciamentos entre o representante e o representado que acabam por negar o predomínio da visão como centro edificante da obra pictural.



Visões Simultâneas,
Umberto Boccioni.

Os traços dos corpos e dos objetos em *Visões Simultâneas* ganhavam movimento, na plástica pictural, na multiplicidade de imagens provocada pela interpenetração de diferentes planos. Na tela, as ruas são figurativamente deformadas a partir da alteração de suas formas visuais imediatas, num exercício de representação construtor de um novo

conjunto espacial, onde as superfícies alteradas exteriorizam sentimentos, ações e recordações, e não apenas a mera fisicabilidade da disposição das coisas. A representação do espaço urbano emerge como dobradura de traços mnemônicos, porém comportando decisivamente a interpretação criativa dos objetos como expressão do sujeito.

Desse modo, a recusa em relação ao primado da posição do observador da técnica e da simbologia da perspectiva, como também da estrutura física da disposição das coisas do mundo, faz das representações pictóricas de Boccioni uma redefinição do modo de olhar e do sentido da própria paisagem, pois transgridem a sua anterior condição de repouso dos fatos da vida. A paisagem é capturada e (re)significada como descontinuidade dos acontecimentos, colocando a concepção historicista de duração sob o fogo da crítica.

Ainda segundo Boccioni, pintor e escultor vinculado ao movimento futurista, o trabalho do artista deveria fazer viver os objetos, tornando sensível, sistemático e plástico o seu prolongamento no espaço, *considerando que não se poderia duvidar que um objeto termina onde outro começa e não haveria nada que circunde o nosso corpo – garrafa, automóvel, casa, árvore, rua – que não o recorte e não o seccione com um arabesco de curvas direcionais (Manifesto Técnico da Escultura Futurista, 1912).*

A representação artística essencialmente moderna vislumbrou perverter a linguagem clássica e, principalmente, abolir tudo que era dominado pela busca do equilíbrio e da proporção como mediação do homem com o mundo, - para dar lugar ao efêmero, ao transitório... ao inesperado. W. Kandinsky (*Do Espiritual na Arte*), um dos grandes precursores da arte não-figurativa, afirmava, com eloquência peculiar, que a arte não deveria expressar as sensações vindas do mundo exterior, mas a vontade do sujeito. George Lukács (*Theorie du Roman*), por sua vez, observava que os pintores cubistas realizavam uma *decomposição dos objetos, desmontando suas faces não visíveis para fixá-las no plano do quadro*. Exercício que implicou na valorização das formas geométricas – esferas, triângulos, quadrados, cilindros, cones – para revelar os sentidos ocultos dos corpos, fazendo da experimentação cubista um registro do distanciamento entre a forma imediata do real e a sua significação estética. Pablo Picasso era enfático ao defender que o *trabalho do artista não é cópia nem ilustração do mundo, mas um acréscimo novo e autônomo*.

Tais elementos performáticos e estilísticos eram os enunciados nos manifestos e obras artísticas das vanguardas modernistas que aspiravam, apesar da diversidade de suas

composições, traduzir o novo estado *d'alma* da sociedade que se fazia moderna e, ao mesmo tempo, exteriorizar seus próprios sentimentos de perplexidade, incerteza e admiração diante das transformações espaço-temporais em curso.

As mudanças velozes criavam um mundo onde dominava a sensação de que a vida é efêmera e tudo se misturava para ser algo impreciso e passageiro. Ao contrário do passado, o mundo visível não podia mais ser compreendido com o olhar. Semelhanças eram esvaziadas, correspondências estavam abolidas...o mundo onde se traçava no céu estrelado o mapa das vias que os homens podiam tomar (Lukács, *Theorie du Roman*) estavam irremediavelmente perdidas (!?). A paisagem, diferentemente do que postulava o geógrafo francês Vidal De La Blache, perdia a condição de ser *le que l'oeil embrasse du regard*.

H. Lefebvre (*De L'Etat*) também localizou na arte pictural (e na arquitetura) modernista as mudanças essenciais na concepção de espaço no imaginário ocidental do início do século XX. O espaço perspectivo que dominara, desde o Renascimento, as representações de mundo (e, com elas, o pensar e o agir no mundo) começava a ser deslocado por uma visão que privilegiava os aspectos não figurativos do espaço:

Esta ruína do espaço perspectivo é caracterizada pelo fato de que um monumento, uma arquitetura, um objeto qualquer pode se situar em um espaço homogêneo e não mais em um espaço qualificado (qualitativo): num espaço visual que permite ver e sugere o gesto de tourner au tour. Picasso, Klee e os membros da Bauhaus descobriram simultaneamente a possibilidade de representar os objetos no espaço, de modo que eles não possuíssem face ou fachada. Eles não se orientam mais pelo o que eles olham ou pelo que são vistos. Habitam um espaço indiferente e são, eles mesmos, indiferentes a esse espaço em vias de quantificação absoluta. (H. Lefebvre, *De L'Etat*, p.289)

Tratava-se, segundo H. Lefebvre, de representações que sinalizavam a construção social do espaço sob a égide do modo-de-produção capitalista. Espaço marcado pela homogeneidade das relações mercantis de apropriação privada, porém partido em pedaços em função dessa mesma condição histórica da sociedade. O império do lógico e do abstrato na arte pictural e escultural produzia representações do espaço socialmente construído sob uma variedade de modelos estilísticos, porém, colocava em evidência, contraditoriamente, a profunda fragmentação do espaço social e, ao seu modo, enfatizavam os encontros

inesperados entre a ordem e a contingência, entre a forma e o ritmo... entre os corpos e as intencionalidades. Assim, o recurso de representação da velocidade, da simultaneidade e da interpenetração de movimentos e acontecimentos, realizava a tradução de uma trama espacial onde figurava uma diversidade de elementos sem conexão causal aparente, mas revelados no interior da representação como interpretação dos atos extraordinários é banais que assaltavam a vida cotidiana. O espaço urbano assumia o significado dessas transformações socioculturais ao combinar a *quantificação absoluta* da ordem geométrica e o emaranhado das ações e intenções humanas. Afinal, como lembrava Max Sorre, *de todas as obras humanas, as cidades são as que mais rigorosamente sofrem os conflitos pelo fato de ser a expressão mais complexa da vida social* (*El Hombre en la Tierra*, p. 206).

As soluções abstratas no *plano pictórico* de *Metrópolis* não significam apenas uma opção de estilo, ou apelo ao fantástico para melhor caracterizar uma cidade do futuro. Na obra em questão, os jogos de representação do espaço revelavam mudanças conceituais e práticas de relações entre a sociedade e a produção do espaço, especialmente aquelas relações que envolviam a produção do espaço urbano propriamente dito. É assim que nas cenas inaugurais da obra de Lang o espectador é convidado a participar de sensações através das imagens simultâneas que se deslocam, se fundem e se desmembram para compor uma paisagem dominada por engrenagens maquinicas (reais e abstratas) invasoras da vida cotidiana. Esse jogo de representações do espaço, realizado pelos recursos técnicos da montagem cinematográfica exprimia, sem dúvida, uma busca pela tradução criativa dos momentos do vivido no curso das experiências em desenvolvimento no espaço urbano. Em *Metrópolis*, não é apenas uma arrumação do olhar que dá sentido aos produtos da civilização urbana, mas sim a desordem da memória provocada pelo choque das novas experiências da vida metropolitana. Por outro lado, o domínio do *fictício* nos detalhamentos picturais de *Metrópolis* também nos remete a um sentido iconográfico da paisagem, possibilitando uma reflexão no domínio do histórico, pois envolve um modo particular de citação de espaços pró-filmicos reais e concretos.

Atendendo ao convite para fazer estágio nos estúdios de Hollywood, para aprender os “modernos métodos” de produção do cinema norte-americano, Fritz Lang conheceu e ficou fortemente impressionado com a cidade de Nova Iorque, e, nas suas memórias, confessou:

Os edifícios pareciam uma cortina vertical, brilhante, muito leve, um opulento fundo de cena suspenso de céu sombrio para deslumbrar, distrair, hipnotizar. À noite a cidade não dava apenas a impressão de viver: vivia como as ilusões. Eu sabia que devia fazer um filme sobre essas impressões (Cahiers du Cinema, n.178 , p. 55, maio de 1966).

A representação do espaço urbano em *Metrópolis* é carregada dessas imagens arrebatadoras extraídas da metrópole norte-americana. Porém, tais referências não reduzem o papel de Berlim na construção cênica da cidade do futuro. Nova Iorque e Berlim misturam-se na construção de uma totalidade social, que vai sendo composta através do processo denominado por A. Gramsci de “americanismo e fordismo”.

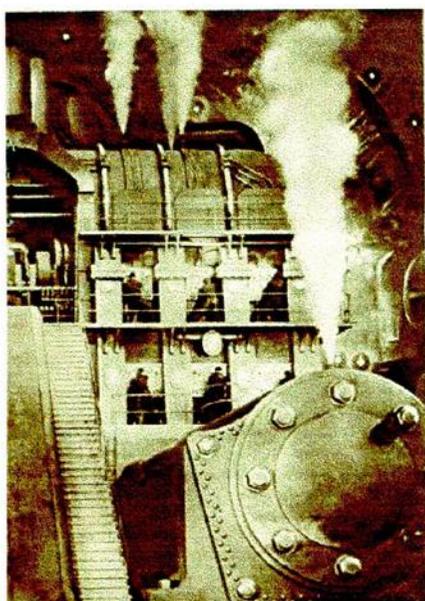
A sociedade alemã do pós-guerra, em particular a do segundo período da República de Weimar, conheceu a rápida introdução de modos de produção e consumo fundados na expansão do uso de técnicas seriais de fabricação industrial em grande escala. Os volumosos empréstimos norte-americanos, associados à importação de técnicas e equipamentos, mas sobretudo de métodos de gestão da força de trabalho, passaram a sustentar uma aparência enganadora de prosperidade e segurança da economia alemã. Agregados, esses elementos promoveram uma crescente racionalização dos processos produtivos e um reforço à monopolização da propriedade empresarial da burguesia alemã conduzindo, conseqüentemente, à concentração urbano-industrial de produção e consumo de *montanhas de objetos manufaturados, motores americanos, geléia inglesa e produtos químicos alemães*. A urbanização do território ganha rapidez e extensão inauditas, promovendo mudanças na organização espacial da sociedade em função dos novos critérios estabelecidos para produtividade e *circularidade* do trabalho social em conjunto.

É a partir desse redimensionamento sócio-espacial em curso nas principais cidades da Europa, e particularmente em Berlim, que Lang compõe as cenas iniciais de *Metrópolis*: uma aparição fantasmagórica da utopia panteísta da máquina. A *cidade do futuro* aparece como imensidão. Prédios cuneiformes alargam-se na tela para dissolverem-se sob luzes prismáticas. Pistões, turbinas e engrenagens gigantescas tomam a cena. As imagens se desdobram umas nas outras, fundem-se para dar um ritmo frenético e sufocante ao recorte cênico. A cidade é, então, apresentada por dentro. Um colossal conjunto de peças mecânicas habita seu ventre e infunde, com seus movimentos geradores de força e energia, a vida que corre na superfície urbana. A paisagem pulsa sob o movimento e a fumaça da “casa das máquinas”. Percebemos, então, que a cidade é, na

verdade, um vasto organismo mecânico. Todavia, a seqüência logo é interrompida pela aparição de um imenso relógio, em destaque num marcante primeiro plano. Símbolo da criação urbana moderna e instrumento de sua funcionalidade, a imagem agigantada do relógio é metáfora que consagra a hegemonia do tempo útil sobre o conjunto das relações sociais na metrópole. Definido pela máquina, o tempo é abstrato, mecânico e repetitivo. Essa concepção pragmática de tempo mensurável-medido-mensurante é exposta como símbolo e força anímica que crava o seu domínio sobre os corpos ao realizar como espaço (urbano). No jogo de representações cênicas, a centralidade da metrópole é revelada na imagem do relógio como símbolo da dominação e momento ordenador do trabalho e da própria vida na cidade. Em *Metrópolis*, a representação do espaço como força de produção celebrava os poderes absolutos da técnica.

Segundo Max Sorre (*op. cit.*), a paisagem humana estava animada por uma vida vibrante e, para compreendê-la, seria necessário captar seus ritmos cotidianos e estacionais, revelados pelas mudanças das formas e das cores. Porém, *Metrópolis* é uma cidade sem dias, noites e estações. Não há sol ou estrelas. Parece que um eterno crepúsculo invadiu a sua existência. Cores em tons pardos e escuros acrescentam à imagem da formas urbanas uma atmosfera angustiante e tenebrosa. O ritmo da natureza e da vida cotidiana agora é ditado pelo movimento mecânico da máquina industrial. O monumentalismo das formas arquitetônicas das primeiras cenas vai dando lugar a outras paisagens. Paisagens sombrias da reprodução de uma cidade maquinica. Aparecem em cena corpos espectrais. Uma procissão de figuras sombrias parece marchar como um exército de autômatos. Compreende-se com as seqüências posteriores que as figuras sombrias são operários fatigados que retornam para seus lares, depois de mais um turno de trabalho nas entranhas da cidade-máquina. O trabalho alienado criava as suas fantasmagorias humanas como paisagem urbana. As máquinas conduziam, como proclamava Le Corbusier, *a uma nova ordem do trabalho e do repouso*. Os homens marcham lentamente em direção a um grande elevador que abre seus portões de ferro (como se fossem dentes afiados e trituradores) para recebê-los e, no mesmo compasso, liberar um enorme contingente de novos operários. Esses últimos representam a força de trabalho destinada a ocupar o lugar dos vencidos pelo cansaço. Nesse sentido, é emblemática a cena onde se destaca a imagem de colossais chaminés que lançam imponentes e ameaçadoras suas cargas de fumaça ao céu soturno de *Metrópolis*, parecendo gritar por novos corpos humanos.

Enquanto os esgotados descem para os subterrâneos da cidade, outros começam a exercer as tarefas reclamadas na “Casa das Máquinas”: território fabril no qual os trabalhadores exercem suas tarefas rotineiras e, não menos, brutalizantes. As cenas do trabalho são constituídas como um dramático balé mecânico que, ao simular a cooperação técnica-instrumental, provocam a exposição radical da exploração da classe trabalhadora. Movendo sem parar os ponteiros instalados nos painéis das máquinas e ajustando até a exaustão as válvulas dos maquinismos, os trabalhadores têm ao seu redor nada além de vapor e fumaça. Ao espectador não cabe ver o que é produzido por eles. O produto do trabalho é invisível [afinal, o valor-trabalho é visível na sociedade burguesa?], pois o resultado das tarefas é a própria *funcionalidade* da metrópole. A existência da maioria de seus habitantes se resume, portanto, a fazer funcionar o grande organismo que, de tão imenso e onisciente, se torna um enigma para os que empreendem os esforços permanentes para sua reprodução. Abdekader Benali (*La fourmilère imaginaire ou Metropolis la ville à visage humain*) sugere que *Metrópolis* é um objeto metafórico que consome energia humana; como o próprio processo de produção onde impera a determinação do ritmo das maquinaria. No filme de Lang, a barbárie da técnica realizada pela máquina-de-guerra é reapropriada e resignificada como máquina-metrópole.



Metrópolis: A Casa das Máquinas.

As representações do espaço em *Metrópolis* carregam o significado da transformação de uma cidade em metrópole. Mudança que implicava a reelaboração de novos modos de vida e trabalho que, organizados em função de um espaço-tempo hegemônico da máquina, apresentavam contradições inauditas. A reificação do ser humano pela via do trabalho alienado é elevada a sua máxima potência com a repetição programada

e fragmentada dos movimentos rítmicos da cidade-máquina. A vida humana é brutalmente anulada; os operários constituem um exército de autômatos sombrios, produto da racionalização e normatização das relações sociais. A cidade se torna um objeto em si, exterior ao homem e a sua atividade; o objeto domina e se opõe aos sujeitos, tornando-se um mundo estranho à existência humana. Parafraseando Benjamin, *Metrópolis* é uma espécie de alegoria moderna que vê o cadáver de dentro.

Se *Metrópolis* aparecia como uma paisagem aterrorizante, pela dimensão dos sacrifícios humanos por ela exigidos, a cidade de Berlim também assustava aos observadores mais atentos. O aprofundamento das diferenças sociais, o espetáculo da multidão anônima e a crise de referenciais éticos de sociabilidade, criavam temores com a situação do homem no labirinto urbano. O filme de Lang representava o vasto oceano de conflitos que mergulhara a vida de homens e mulheres nas grandes metrópoles.

Em seu magistral ensaio "*A Metrópole e a Vida Mental*", de 1909, Georg Simmel assevera que os problemas mais graves da vida moderna derivam da busca que faz o indivíduo para preservar a autonomia e individualidade de sua existência em face das esmagadoras forças sociais, da herança histórica, da cultura externa e da técnica da vida. O homem que lutava para alcançar sua libertação das limitações impostas pela Natureza e das dependências em relação à religião e à moral tradicional conhecia, na era moderna, uma brutal especialização funcional da sua vida e do seu trabalho.

Segundo Simmel, a metrópole condensava todas as mudanças na vida dos homens, pois significava o lugar da economia monetária e da abstração das relações humanas. A economia monetária, ao transformar o mundo num problema aritmético, passou a ordenar a metrópole sob o domínio da exatidão calculista da vida prática. Homens e mulheres tornaram-se obrigados a viver a experiência urbana com precisão mecânica, efetuada pela difusão imensa dos relógios de bolso que passavam a mediar os afazeres, os compromissos, os encontros... os prazeres. O espaço metropolitano significava a agregação de interesses diferenciados e complexos que exigiam pontualidade e exatidão. O sociólogo exemplifica:

Se todos os relógios [de Berlim] se pusessem a funcionar em sentidos diferentes, ainda que apenas uma hora, toda a vida econômica e comunicações da cidade ficariam transtornadas. (...) A técnica da vida metropolitana é inimaginável sem a mais pontual

integração de todas as atividades e relações mútuas em um calendário estável e impessoal” (idem, p. 17).

A regulação do tempo abstrato passa a ser introduzida na experiência humana como força inerente de um espaço social comandado pela produção mercantil e pela extensão da divisão social e técnica do trabalho que lhe dá suporte. Mecanismos de reprodução da vida social em conjunto que impõem a homogeneização do cálculo como valor totalizante das relações humanas. Tais condições históricas determinariam, para Simmel, a atitude *blasé*:

A essência da atitude blasé consiste no embotamento do poder de discriminar. Isto significa dizer que os objetos não sejam percebidos, como é o caso dos débeis mentais, mas antes do significado e valores diferenciais das coisas, daí das próprias coisas, são experimentados como destituídos de substância (ibidem, p.19).

As condições subjetivas da vida na Metrópole equivalem à interiorização da *ausência de cor e da indiferença do dinheiro* que, ao suprimir a diversidade qualitativa entre os seres e as coisas, reduzia a existência social para afirmar-se como denominador comum e exclusivo de todos os valores. O cotidiano da vida urbana vai se constituindo como reflexo da massificação técnica e do embotamento cultural, provocando uma profunda crise de referências sociais. A indiferença e o alheamento ganham força no conjunto das relações entre as pessoas, fazendo da vida metropolitana uma existência que prima pela completa falta de estilo.

Walter Benjamin (*Rua de Mão Única, Paris do Segundo Império, Parque Central*) também entendia que o homem moderno tornava-se incapaz de compreender a história na sua manifestação sensível, pois vivia preso às *fantasmagorias do mercado, da arquitetura dos lares e da disciplina do urbanismo*. Na sua visão o sentido do espaço urbano produzido à sua época representava, na verdade, uma reiteração obsessiva do *novo como um sempre-igual*, pois tornava-se incapaz de contribuir para que o homem pudesse recordar a sua própria história. Viver no mundo moderno das grandes aglomerações urbanas exigia permanente mobilização da consciência para escapar dos perigos das ruas, da indiferença social e da reificação imposta pelo ritmo da produção de mercadorias. Esse movimento de defesa fazia com que os homens trocassem a experiência (mediação

histórica) pela vivência (o imediato). Os choques provocavam, para aquele autor, uma percepção automática e irreflexiva do mundo exterior, que também se reproduzia através do ordenamento urbanístico racional e de objetivo *civilizador*. A própria cidade estava convertida em um universo privado de memória e de pensamento questionador e, assim, colocava seus habitantes em um estado de alerta permanente para a interceptação dos choques da vida cotidiana. Desse modo, a metrópole moderna vai se tornando uma extensa rede de controle e de reprodução social sob a égide burguesa, impondo ao conjunto dos indivíduos uma vida fragmentada e condicionada pelo processo fabril de produção de mercadorias. Para Benjamin, a experiência do choque conhecida pelo transeunte na multidão correspondia à brutal experiência que o operário conhecia ao lidar com o ritmo da máquina industrial. Henry Lefebvre (*O Direito à Cidade*) definiu esse momento histórico como o de uma radical transformação da experiência da vida social na cidade na direção irreversível do dinheiro, do comércio, das relações de troca e produção mercantil (...) que contrastava com a cidade como **Obra** (primado do uso), porém afirmava a cidade como **produto** (domínio do valor de troca).

Morar em uma cidade, insistia Benjamin, implicava em deixar rastros: impressões que podem ser seguidas na paisagem, demarcando lugares de encontros e convivências. Para ele, a vida massificada das grandes metrópoles impede que os indivíduos deixem e reconheçam os seus próprios rastros e os dos outros. O homem se move na multidão das grandes cidades sem deixar vestígios de sua passagem, se aliena do seu espaço vivido e se distancia da cidade que ele mesmo constrói. Deixar rastros significava realizar uma apropriação possível da cidade, mas "*Scheebart com seu vidro e a Bauhaus com seu aço criaram um espaço em que é difícil deixar rastros*". Benjamin assinalava a perda da aura da cidade diante do advento da intervenção das técnicas (re)produção material e simbólica do espaço o que, ao mesmo tempo, significavam novas e radicais restrições de apropriação territorial da cidade e, com ela, a perda da memória individual e coletiva. Rompia-se as tradicionais relações entre a percepção e a experiência na cidade; onde os rastros significavam o aparecimento de um perto, por mais longe que estivesse e, a aura, como o aparecimento de um longe, por mais perto que esteja o que ele evoca. Para Benjamin, no rastro localizava-se a possibilidade de se apoderar de uma coisa, enquanto, a aura, se apoderaria de nós. Essa ambigüidade constituía, no dizer daquele filósofo, o cerne das relações humanas na cidade. Contudo, outro sentido histórico do perto e do longe é instaurado na cidade, provocado pelo declínio da aura e pelo desaparecimento

da percepção sob a imposição do concebido abstrato e universalizante (o urbano abstrato e racionalista). O declínio da aura privava os homens da experiência, enquanto o declínio da percepção os condenava à fixação automática dos seus movimentos. Assim, o curso da história marcado pela produção do urbano tornava-se *uma série de fatos petrificados sob a forma de coisas*.

Homens e mulheres anônimos são os habitantes de uma cidade anônima no seu nome universal, – *Metrópolis*. Eles não moram na cidade, mas no seu subterrâneo. Eles fazem parte da cidade, mas não desfrutam da felicidade e da harmonia das promessas prometidas da técnica. Viver na cidade significava apenas conhecer o infortúnio do trabalho alienado. Eles desconhecem a cidade como Obra; ela é apenas um produto de relações sociais reificadas. O sempre-igual se instala e cessa a história. A cidade criada na representação fílmica é a linguagem da ruína do espaço urbano como lugar das utopias. *Metrópolis* emerge na tela cinematográfica como uma cidade que surge antes da Natureza e depois da Humanidade.

Em *Metrópolis*, as fantasmagorias urbanas representadas na tela do cinema superam o seu horizonte exclusivamente ótico e assumem seu *eidós* histórico-social, aproximando-as da idéia de fantasmagoria como conteúdo da alienação ideológica preconizada nas obras de Marx (*Ideologia Alemã, A Sagrada Família, Os Manuscritos Econômicos e Filosóficos*): a redução da experiência humana ao trabalho mercantil. Contudo, o processo de alienação social não se realiza exclusivamente no movimento de expropriação do trabalho. Esta também se constitui como um conjunto de relações projetadas no espaço, responsáveis pela redução de nossa existência, como afirmou Simmel, à *calculabilidade* e à *exatidão*.

Fritz Lang recolhe nas paisagens que simulam o futuro, as possibilidades e impossibilidades da matriz arcadeana de transformação da cidade em metrópole. Seu caminho é progressivo, ilumina as genealogias da produção do urbano pelo seu negativo. Expõe toda a radicalidade do domínio da técnica sobre a vida humana. Relembra alienação fabril como essência da alienação urbana. Sua *mise en scène* é a do *choque* que busca provocar o *blasé* ao limite, reproduzindo-o. E, radicaliza a impotência das personagens em cena com a impotência do próprio espectador, subordinado à sua frustrante condição de não participar da ação na tela, tal como se encontra subordinado à construção da ordem urbana da cidade real. *Metrópolis* é, sem nenhuma dúvida, a encenação mais radical da petrificação da história como forma que se *naturaliza* em coisa: a máquina.

Lang é um narrador, no sentido benjaminiano. Conta seu enredo a partir da experiências do seu próprio tempo. Elabora seu discurso fílmico tomando objetos e situações como imagens para apresentar a fisionomia da cidade-metrópole como visões *nuas ante os olhos do observador atento*, levando o *incomensurável ao auge da representação da vida humana* (Benjamin, *O Narrador*). Sua *mise en scène* é um meio de dar às representações do espaço um caráter de choque, extraíndo-as do contexto mais imediato da experiência e representando-as como fetiche naturalizado da sensibilidade ambígua e contraditória da vida metropolitana. As cenas de forte apelo dramático visual encarnam o impacto da metrópole sendo construída sob o ritmo do relógio e sob o domínio das formas geométricas, em outras palavras, máquina-blasé que produz o anonimato e a indiferença da ordem abstrata e racional. Lang trás para os seus dias um futuro simulado, para que este encontra e ilumine o Ser; a ficção-científica depõe contra o presente através do seu tempo carregado de *agoras*. Portanto, *Metrópolis* é signo de um espaço-tempo em transformação e, conseqüentemente, uma possibilidade de crítica cultural e política de sua direção histórica. Na *obra fictícia* de Lang, a paisagem urbana é uma escritura definida como experiência e prática social sob a égide da reprodutibilidade técnica.

No caminho acima proposto, o desalento projetado como futuro tem o significado da perda da aura da cidade e sua transformação em objeto de exposição e reprodução do controle técnico-burocrático burguês. E, simultaneamente, a expressão mais vigorosa para a crítica da ética e da estética produtivista das utopias das vanguardas modernistas. *Metrópolis* torna-se, então, a mais exuberante imagem lírica do arquétipo metrópole capitalista moderna. Como diria Le Corbusier... a *manifestação mais importante de temeridade, de disciplina, de harmonia, de beleza calma, nervosa e forte* do mundo moderno.

3. 3- Uma Flor Azul no Jardim da Tecnologia

Ao construir criativamente uma *forma-topos* de Berlim, a obra fílmica de Lang se constitui como uma metáfora da grande metrópole industrial e, curiosamente pode ser tomada como uma metonímia de seu próprio processo de produção. *Metrópolis* contou na sua produção com elevados investimentos da UFA (Universum Film A. G.), empresa alemã em processo de associação com estúdios norte-americanos Paramount e Metro-Goldwyn. *Metrópolis* celebrava o empenho mais incisivo de expansão dos negócios da indústria cinematográfica ianque na Europa. A produção do filme contou com um total de centenas de figurantes para cenas de multidão, além de técnicos diretamente envolvidos

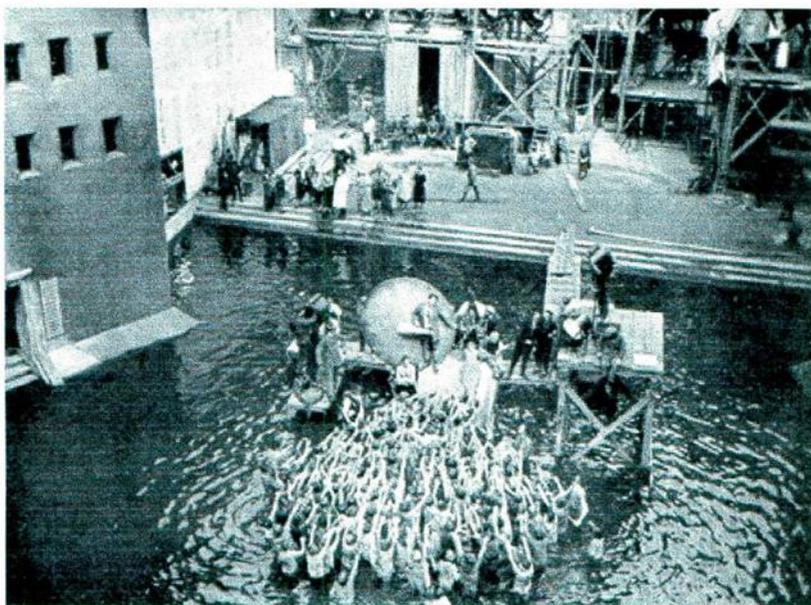
com a produção e um elenco principal de atores e atrizes. *Metrópolis* era uma superprodução de estilo *americano* que diferia radicalmente das experiências mais artesanais e experimentais da arte de fazer cinema na Alemanha. Com o concurso de 5.000.000 de marcos alemães investidos, o filme levou entre a filmagem, confecção de cenários e montagem final cerca de 310 dias, sendo produzido sob o primado de uma complexa divisão técnica do trabalho que envolveu diretores de fotografia, diretores de arte, cenógrafos e os quase anônimos maquiadores, iluminadores, continuístas, eletricitas, carpinteiros, costureiras etc. *Metrópolis* era também um produto da máquina industrial moderna. O representante e o representado possuíam uma mesma matriz gestora.

O filme de Fritz Lang inscreve-se historicamente em um movimento de expansão dos trustes da indústria cultural. Como qualquer grande empresa privada capitalista, as companhias cinematográficas exigiam orçamentos e ritmos de produção adequados às oportunidades de exibição (a venda do produto) e, em se tratando de um bem cultural produzido nas condições das técnicas de reprodução, também eram estabelecidos padrões estéticos capazes de permitir uma circulação mais ampla do filme - mercadoria. *Metrópolis* inaugurou, na Alemanha, a ascensão de um modo de fazer cinema com a perspectiva universalista da indústria cultural, sob a hegemonia de um novo regime estético-produtivista: a *cultura fordista*.

A invenção técnico-artística dos Irmãos Lumière ganhava padrões empresariais. Fabricando em massa bens culturais para um mercado que se ampliava a passos largos, a arte cinematográfica se tornava uma indústria de entretenimento que exigia a associação do espetáculo com as possibilidades do lucro econômico. Acrescente-se que a sociedade do início do *novecento* acumulava novas experiências no campo cultural, particularmente na transformação da arte como objeto de culto em arte como objeto da reprodução em massa. Isto revelava novas dimensões do sentido da arte na sociedade e aprofundava as contradições entre o trabalho criativo e o trabalho alienado; entre a Obra e o produto.

Metrópolis é um filme sobre a grande cidade moderna sob a égide do industrialismo triunfante da cultura fordista-taylorista e, ao mesmo tempo, um espelho de si mesmo como produto do industrialismo na arte. Olhar para a tela da sala de exibição é olhar para dentro de uma alegoria que expõe a criação artística sob as condições do cálculo e do dinheiro. A grande cidade e a grande produção cinematográfica se envolvem e se misturam como máquina e trabalho, criação e alienação, Obra e produto. A dessacralização da cidade e da arte apresentam-se no filme de Lang como metáfora e metonímia. Metáfora

porque alude ao real substituindo-o por um outro não-idêntico que, no entanto, o representa (a cidade-metrópole encenada) e, metonímia, porque reflete uma imagem no espelho que convoca a sua interioridade e a identificação do seu processo mesmo de criação (a máquina da produção industrial). O espaço-tempo urbano e o espaço-tempo da criação artística ganham simultaneidade e revelam-se um no outro. Assim como a aura da obra de arte expirava como objeto de culto contemplativo diante do advento das técnicas de reprodução, a cidade também conhecia o esgotamento de sua aura diante da produção serial e de massa no/do urbano. A cidade e o cinema tinham algo em comum: a possibilidade do desvelamento do conflito entre o produto (valor de troca) e a Obra (uso) na criação humana. *Metrópolis* é metonímia das transformações urbanas em curso no mundo moderno, inspirando-se particularmente nas transformações impostas à cidade de Berlim.



Set de *Metrópolis*: Making of da inundação da Cidade Subterrânea.

3.4 – A Utopia da *boa forma*

Desde os meados do século XIX, a capital alemã experimentava transformações importantes. A velha Berlim começa a ser progressivamente demolida. Complexos imobiliários inteiros são demolidos para valorizar determinados edifícios históricos e monumentos de saudação das instituições aristocráticas e do poder imperial. Para melhorar a circulação e dar acesso aos novos quarteirões valorizados, novas vias são abertas e ruas são alargadas e prolongadas. Rasgava-se a cidade com avenidas e *boulevards*. Criava-se um novo sentido de espaço público, agora demarcado para exibição de uma nova classe de negociantes, banqueiros e magnatas da indústria em ascensão. Todas essas medidas

concorriam para uma nova centralidade urbana que, pelo seu caráter incompleto, doava ao coração da cidade um aspecto degradado e novo, grotesco e belo.

A capital alemã crescia rapidamente, tanto em termos populacionais como territoriais. Em 1890, a população berlinense já atingia a casa de 1,9 milhão, saltando para 3,7 milhões em 1910. O rápido adensamento humano se fez acompanhar pela expansão da malha urbana envolvendo rapidamente as periferias rurais, configurando a *Gross Berlin* definida por M. Halbwachs (*Gross Berlin – grande agglomération ou grande ville*, 1934) como uma *constelação de cidades e vilas* emoldurada por um cinturão de grandes e pequenas indústrias.

Emmanuel De Martonne assinalava, nos seus estudos sobre a Europa Central, publicados em 1930 (*Geografia Universal*, tomo IV), que a cidade de Berlim dos anos vinte já se estendia por mais de 200 km². Segundo o geógrafo francês, nada faltava a Berlim para ser caracterizada como uma **cidade mundial**, *onde todas as formas de atividades – a indústria, o comércio, as artes, a política – têm recebido um impulso em grau supremo* (p.387). O geógrafo acrescentava que o desenvolvimento de construções e os meios de transporte ainda não eram suficientes para atender ao afluxo humano e à necessidade de circulação em uma cidade *onde as grandes fortunas se roçam com a indigência, as grandes indústrias coexistem com o trabalho a domicílio, os maiores armazéns alternam com os pequenos negócios* (p. 387). Berlim se agigantava como a grande praça industrial, financeira e comercial da Alemanha, representando para De Martonne um organismo complexo e essencial da vida de toda uma nação, cuja importância repercutia além das suas fronteiras como *um símbolo do poder do Estado*.

As novas formas da urbanização se distinguiam por sua uniformidade e pela rapidez que brotavam do solo em ruínas da velha cidade, embora emprestassem um certo aspecto monótono aos novos quarteirões edificados. Por outro lado, praças amplas, jardins e avenidas direitas e largas se estendiam no horizonte e passavam a dominar a paisagem, abrigando “modelos clássicos” que retratavam virtudes duradouras como a honra e a beleza. Inscrita em um momento histórico marcado pela expansão econômica e conquista de novos mercados (inclusive os coloniais), as intervenções urbanas exibiam a tarefa de doar à capital imperial uma imagem solene e elegante; *espaço de representações* capaz de elevar *moral e espiritualmente* o povo germânico, em especial, as chamadas classes baixas.

Hermann Mathesius – ativo participante da *Deutsche Werkbund*, associação que reunia artistas e arquitetos em um movimento de elaboração de um novo *design* capaz de

fomentar a unicidade entre a cultura e a indústria - afirmava, em 1906, que a arquitetura alemã era o maior símbolo do mau gosto europeu. Ele exaltava-se a importância das novas pesquisas no campo da arquitetura e do urbanismo para incorporar os métodos de produção industrial; fazendo da pré-fabricação, da *standardzação*, da série e das preocupações com rentabilidade do produto o *leitmotiv* das suas preocupações. E, Mathesius proclamava: *só a standardzação pode produzir um gosto superior e universal, capaz de levar o ar, a luz, a higiene e conforto para todos*. A concepção da *boa forma* é desenhada, sem ornamento ou floreado, sem excesso mas pura, objetiva e justa, direita e elementar, higiênica e racional. Ou, como afirmaria Gropius... *só funcional; do objeto mais cotidiano à cidade inteira*.

Embora devamos preservar as significativas diferenças na composição arquitetônica, é inegável o compromisso de arquitetos alemães com a reprodutibilidade técnica e a produção em massa nas primeiras décadas do nosso século. As *colônias* urbanas de M. Wagner e as cidades-modelo de E. May ilustram, de maneira categórica, as aspirações técnicas e produtivistas de intervenção no espaço urbano nas primeiras décadas do século XX. Tais proposições buscavam a *coletivização dos meios de vida* através de modelos de organização espacial que denotavam uma integração total entre os locais de trabalho, moradia e lazer, substituindo a arrogância estética e a indiferença social das práticas urbanas do *ancien régime* pelo ideal de uma sociedade uniforme e homogênea do *novo estilo*:

Cada época exige sua própria forma. Nossa missão é dar ao nosso novo mundo uma nova forma com os meios modernos. Porém, nosso conhecimento do passado é uma carga que pesa em nossos ombros: a consolidação de formas sem reservas do tempo presente pressupõe a negação desapiedada do passado (H. Meyer, apud K.Framptom, p. 162).

Assim como as concepções éticas, as estéticas também eram ancoradas nas possibilidades das novas técnicas e materiais, e, através deles, solicitavam a criação de uma arte pública envolvida com a abertura, transparência e visibilidade do urbano com a *introdução de uma arquitetura que deixe entrar a luz do sol, da lua e das estrelas, não só por algumas janelas, mas pelo maior número possível de paredes, que devem ser*

inteiramente de vidro – de vidro colorido. (P. Scheebart, *Glasarchitektur*, 1914 , apud K. Frampton, 139)

Uma nova sociabilidade era propugnada (*...o vidro inventa uma nova era , o vidro colorido acaba com o ódio...* dizia Scheebart) através das novas condições técnicas e novos valores estéticos de intervenção urbana que, ao mesmo tempo, deveriam opor-se à cultura do industrialismo estatal e hostilizar o reformismo burguês incapaz de romper com a hegemonia cultural das classes dominantes. A nova era anunciada pelo vidro também pretendia banir a paisagem cinzenta e monótona das habitações operárias e virar pelo avesso as cortinas urbanas onde jogadores, prostitutas e desempregados se escondiam. As propostas de organização de um espaço coletivo, aberto e transparente através da *Glasarchitektur* também abrigavam elementos racionalistas, combinando a eficácia produtivista com parâmetros estéticos de tratamento do espaço urbano. Eduardo Subirats (*Vanguarda, Mídia e Metrôpoles*), nos esclarece os ideais que presidiam os projetos urbanísticos e as metáforas de cidade em debate, ao afirmar que *seu sentido secreto foi o cumprimento de uma ordem absoluta, racional e perfeita de cidade imaginária ou metafísica, capaz de superar com os signos espetaculares de fascinação estética e o entusiasmo do sublime, a crise real e a real crise da cidade clássico-moderna do século XIX* (SUBIRATS, *op. cit.*, p. 44).

A *Bauhaus*, fundada no ano de 1919, em Dessau, por iniciativa do governo alemão e presidida pelo jovem e criativo arquiteto W. Gropius, logo tornou-se um espaço arquetípico de projeções e representações da vida urbana moderna. Apesar de seu curto período de duração - foi fechada em 1932 pelos nazistas - reuniu arquitetos (Adolf Meyer, Hannes Meyer) pintores, escultores e fotógrafos (J. Itten, P. Klee, G. Muche, W. Kandynski, Moholy-Nagy, A. Citroën) que elaboraram uma das mais importantes e vigorosas concepções do *novo estilo*. Na proclamação de 1919, lemos os princípios basilares de sua de sua fundação:

Criemos uma nova guilda de artesãos, sem as distinções de classe que se erguem como uma barreira de arrogância entre o artesão e o artista. Juntos, vamos conceber e criar o novo edifício do futuro, que abrangerá arquitetura, escultura e pintura em uma só unidade e que um dia se erguerá para o céu a partir das mãos de um milhão de operários, como símbolo cristalino da nova fé.

O objetivo da Bauhaus era uma reformulação completa na concepção e produção das chamadas artes aplicadas na Alemanha. Todavia, sua linha de criação intelectual não possuía pretensões exclusivamente nacionais; as ambições eram universalistas e buscavam uma intervenção de caráter *totalizante*, tanto no plano da arte como no social.

A *neue Gestaltung* da criação artística e de relações humanas preconizado tomava o espaço como sua dimensão teórico-prática privilegiada, uma vez que *essência da arquitetura repousa no assenhoreamento da problemática espacial* (W.Gropius, *The formal and technical problems of Modern Architecture and Planning*, 1934, in *A Nova Arquitetura*, p. 98). A problemática espacial em tela repousava no modo de vida urbano que se constituía na ausência de *ordem e beleza* de uma *produção criativa e autônoma* (W. Gropius, *op. cit.*, p. 99).

Portanto, era preciso investir no processo de produção do espaço urbano através de uma *arte total*, mergulhando na escala mais imediata da vida dos cidadãos, para reconstruir suas existências e experiências sociais. Da nova obra deveria emanar uma nova tradição, capaz de mudar comportamentos coletivos, orientar o funcionamento da vida e garantir uma melhor rentabilidade da produção urbana. Adolf Meyer (*Ein Versuchshaus des Bauhauses in Weimar*, 1925) afirmava que a maioria dos *cidadãos dos povos civilizados possuía necessidades de habitação e vida semelhantes*. Concluía, então, que os hábitos e exigências padronizados são definidos para edificar *um certo grau de satisfação comum a todos os cidadãos*. As necessidades concebidas como semelhantes traziam no seu bojo as justificativas de criação de um ponto de vista racional e universalmente válido: a forma-tipo. Métodos modernos de construção (diga-se, industriais) permitiam conceber e edificar uma *cidade-standard* que responderia por novas experiências de sociabilidade:

(...) É totalmente errada a afirmativa de que a industrialização habitacional redundará em degeneração das formas artísticas. Pelo contrário a uniformização terá como consequência saudável o caráter harmonioso das suas casas e bairros residenciais (...). Na construção de elementos de forma padronizada a finalidade e a função serão determinantes para a sua configuração orgânica. A beleza será garantida pelos materiais bem trabalhados e uma edificação clara e simples, não por ingredientes, - sob a forma de efeitos e perfis - mais ou menos estéticos, não condicionados pela obra e pelo material. Em que medida há de surgir de tais elementos de construção, desta "grande caixa de

montagem", um espaço bem planejado na obra arquitetônica, dependerá do talento do criador, do arquiteto construtor (W.Gropius, Ein Versuchshaus des Bauhauses, 1924, in A Nova Arquitetura, p. 196).

A utopia urbana da *Bauhaus* implicava na invenção da vida cotidiana a partir de uma *arte total* de produção do urbano, tendo como pressuposto de suas virtualidades ético-estéticas a reprodutibilidade técnica das formas espaciais. A formalização e a abstração características de tal proposta concebiam o espaço como algo neutro e suficientemente plástico para ser moldado por agentes demiurgos de uma nova época. É possível identificar na *Bauhaus* um discurso de conteúdo reformista da sociedade, através do emprego generalizado da produção do espaço urbano como um produto serial e de massa. Suas utopias marcadas por princípios de regulação da sociedade reforçavam a nova cultura técnica que conformava as relações sociais fundadas no sistema fordista de produção. E, como lembra G.Argan (*A Arte e a Crítica da Arte*), tal projeto reformador conferia ao artista projetista uma posição de privilégio e uma função-guia, cujo objetivo maior era corrigir o sistema industrial-capitalista e *persuadir a burguesia técnica a exercer uma direção social no interesse de todos.*

A Guerra de 1914/18, o aborto da revolução *spartaquista* e as graves crises políticas e econômicas da República de Weimar colocariam severos limites à nova ordem urbana propugnada pelas vanguardas demiúrgicas do *novo estilo*, porém não impediriam que algumas de suas experiências fossem aplicadas na Alemanha, sobretudo na periferia das grandes cidades: Frankfurt (E. May, M. Stam e F. Kramer); Dessau, Dammerstock (W. Gropius); Berlim-Britz (M. Wagner, B.Taut). Tais experiências constituíram, na verdade, uma "ideologia urbana" que legitimadora das políticas de hierarquização e homogeneização das *"estações ferroviárias, imensas estradas, portos colossais, mercados cobertos, galerias luminosas, de perspectivas retas, de demolições necessárias"* que caracterizavam a prática do urbanismo moderno.

Em *Metrópolis*, F. Lang não inventa ou simula um futuro próximo ou distante. Faz do presente uma projeção dos repertórios culturais e convenções ideológicas da sua época. Elaborar no plano do discurso filmico um conjunto de representações destinadas à reflexão e ao entendimento do quadro de realidade espaço-temporal da sociedade. É possível, por exemplo, uma identificação imediata das representações urbanas no filme de F. Lang com as projeções arquitetônicas da *Bauhaus*. As formas arrojadas na sua plástica

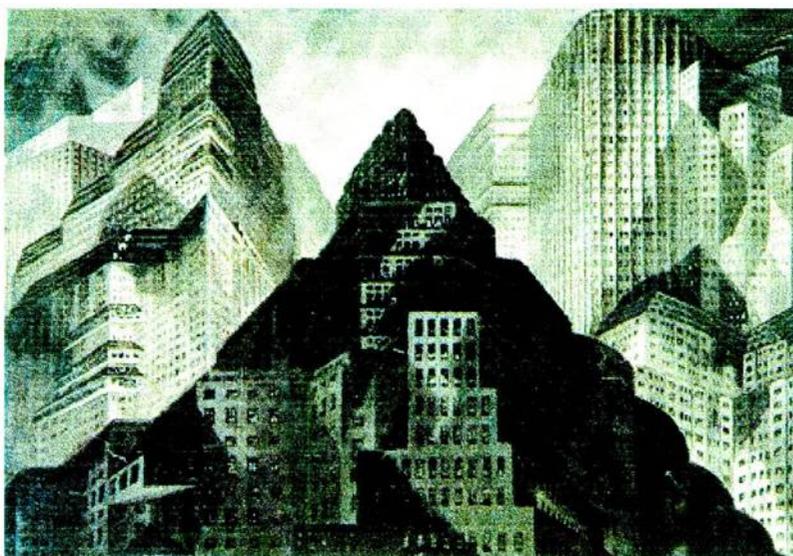
maquínica, os amplos espaços abertos à velocidade, as linhas e volumes que desenham o dinamismo das ações; fazem da obra filmica uma permanente citação da nova arquitetura.

Por outro lado, a trama dramática do filme também incorpora o discurso de negação da cidade como espaço possível de novas sociabilidades que, na Alemanha do início do século XX, encontrava na visão pessimista e apocalíptica do filósofo alemão Oswald Spengler (*A Decadência do Ocidente*, 1920) uma tradução exemplar. Para Spengler, o desenvolvimento cultural das sociedades dividia-se em duas grandes fases: a primeira, marcada por uma fase orgânica e primaveril, onde as capacidades artísticas florescem como expressão da vida interior e da criatividade humana; a segunda, fase declinante, seria marcada pela mecanização árida da vida, onde o homem se tornava exteriorizado e extrovertido, com inclinação para a organização de formas de vida endurecidas e repetitivas. Esse momento descendente da civilização seria dado pelo domínio dos inventos mecânicos sobre a subjetividade, da renúncia da poesia em favor dos negócios, e da pintura e da música em favor da engenharia. Com seu trabalho fortemente influenciado pelas concepções niilistas da história, Spengler afirmava que o Ocidente chegara a sua fase de inexorável decadência - já no início do século XX - devido ao crescimento desmedido da ciência e da técnica que, divorciadas de valores éticos e morais, conduziam à mecanização e brutalização completas dos seres humanos; último passo para o império da morte universal da cultura. Para ele, a cidade-metrópole emergia como a configuração nua da *decadência do ocidente*, fazendo um contra-ponto às proposições urbanísticas do *novo estilo*:

A pedra dos edifícios góticos, impregnada de alma, converteu-se no decorrer da história milenar dos estilos finalmente no material inanimado desse demoníaco deserto de pedras. Essas últimas cidades são o espírito e nada mais (...) São aglomerações inorgânicas e, portanto, ilimitadas, que ultrapassam quaisquer horizontes. Surgem então aqueles produtos artificiais, matemáticos alheios à paisagem, rebentos de um prazer puramente intelectual na finalidade objetiva; são as cidades dos urbanistas. (O. Spengler, op. cit., p. 281)

F. Lang acolhe, em *Metrópolis*, os pesadelos de uma vertente da filosofia alemã que lança as mais negativas e apocalípticas visões em relação ao papel da técnica e da emergência da vida metropolitana na sociedade. Esse acolhimento de Lang é envolvido na

atualidade histórica e discursiva de um período marcado por intensas mudanças na vida e na representação das cidades, condição que faz de sua *mise en scène* um ato provocativo de reflexão ética e estética do real presentificado. *Metrópolis* é uma visualização possível de discursos, práticas, projetos e utopias que inauguravam a época moderna.



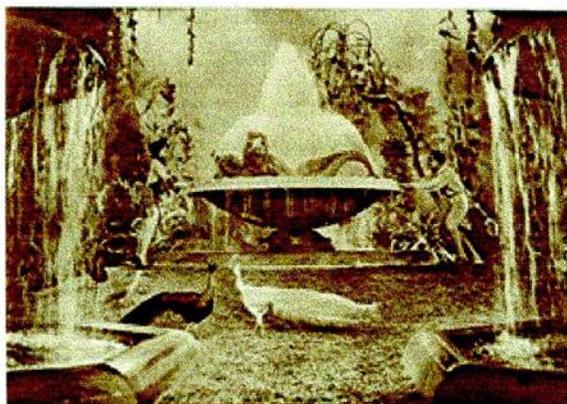
Metrópolis: A visualização do Espaço Urbano do Futuro.

3. 6 - Um Cubo de Cristal

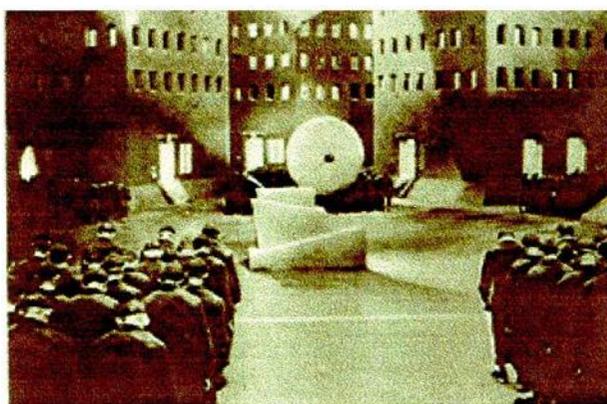
Berlim dos anos 20 era uma das principais metrópoles culturais da Europa. Teatros, bares, cafés e cabarés transmitiam um fervor por prazer, aventuras e diversão. Berlim emergia como o lugar da festa, do lúdico e do consumo mercantil de objetos culturais. Surgia uma cultura urbana que contribuía para fundar a mística “era de ouro dos anos vinte” combinada ao desenvolvimento das novas indústrias de entretenimento de massa: o fonógrafo, o rádio e o cinema. Tudo isso movia como um espaço-tempo marcado por profundas contradições. A avidez por prazeres que marcava a cultura de consumo berlinense tinha a mesma matéria da crise social e política do período aberto com a barbárie da guerra. O desemprego e a pobreza que assaltavam os subúrbios e periferias berlinenses contrastavam abertamente com a *cidade dos prazeres e da diversão*. Essa cidade cindida é matéria de reportagem de E. Helsey, publicada no diário *Journal* de 17 de setembro de 1923:

É possível passear durante horas em Berlim e contar nos dedos as pessoas que sorriem. Um véu de tristeza e apreensão cobre os rostos (...). Só se encontram fisionomias acuadas, vultos esquivos, olhares fugidios, todos os esgares da bancarrota”

Metrópolis também nos é apresentada partida em duas. A da superfície, construída de maneira monumental e arrojada, representa uma cidade moderna onde reside a classe superior. No substrato, a monotonia e pobreza da cidade operária. A verticalidade confere e simboliza o poder dos mestres e a supremacia do trabalho intelectual. Nas profundezas reside o trabalho brutalizado e maquínico dos dominados. O lazer, a festa e o luxo são privilégios exclusivos dos mestres e suas famílias, os únicos a desfrutarem do “*Jardim dos Prazeres*”; representação de uma arcádia pastoral do romantismo alemão em estilo *decó*, onde a aristocracia tecnocrática realizava o gozo do seu tempo-livre e que aparece como contraponto à paisagem-imagem da *cidade maquínica*. Lang desenvolve as cenas jogando sempre com a força dos duplos, dos contrastes, das antinomias de uma possível civilização mecanomorfa.



O Jardim dos Prazeres



A cidade operária subterrânea

É importante destacar que a representação cidade-máquina, na obra de Lang, se constrói como contra-ponto à *cidade da perdição*, considerada pela burguesia conservadora como moralmente depravada, parasitária e, sobretudo, em desacordo com o verdadeiro *espírito alemão*. Para o discurso ideológico da ordem e do progresso, os “autênticos berlinenses” estariam nos escritórios, oficinas e fábricas, nos densamente habitados bairros do norte e do leste, e não nas cintilantes noites do Kurfürstendamn:

Para apagar a imagem da “Berlim-Babilônia”, inventaram as metáforas do “gigantesco corpo criador”, ou da “usina mundial trepidante”, destinadas a ilustrar a idéia de que Berlim era, em primeiro lugar, uma cidade industrial e comercial, o “coração industrial” da Alemanha, um dos “grandes centros de atividade” europeus (G. Brunne e D. Briesen, Um Arquipélago Hierarquizado, p. 37).

A metrópole colossal construída nas imagens filmáticas de F. Lang estão carregadas desse jogo de oposição entre a *Berlim dionísica* e a *Berlim do labor*. Confronto acrescido pela representação das condições de existência da classe trabalhadora nas metrópoles industriais modernas.

Retomando as paisagens de *Metrópolis*, a morfologia espacial representada expõe com vigor uma hierarquia social entre aqueles que ocupam as alturas e os que são limitados aos subterrâneos da cidade. Essa estrutura bidimensional, enfaticamente representada no filme, nos transmite um campo de forças impresso na paisagem. Alto-baixo, vertical-horizontal e superfície-subterrâneo são pares que se comportam no jogo cênico como metáforas da relação dominação-subordinação política, que se reproduz através de um rígido ordenamento espacial. As classes sociais apareciam distanciadas uma das outras em lugares interditos – a cidade da superfície, o jardim dos prazeres, a casa das máquinas, a cidade subterrânea – e configuravam a reprodução de relações de distinção e postos de hierarquia. Em *Metrópolis*, era evitado o perigoso *roçar* entre as *grandes fortunas* e a *indigência*, observado por De Martonne.

O afastamento e o isolamento radical entre grupos e classes sociais na cidade do “futuro” representavam as *isotopias arbitrárias* (H. Lefebvre, *Revolução Urbana*) em curso nas cidades do presente. Essas conjuravam a segregação espacial da cidade racional e, implicavam a negação do reconhecimento da alteridade como essência da cidade. Esse afastamento das classes erguia uma cidade para o uso dos iguais, em detrimento de qualquer manifestação da diferença, e sobretudo dos diferentes. A lógica da produção do espaço urbano, representada em *Metrópolis*, impunha a invisibilidade à existência dos corpos estranhos e, para tal, confinava-os nas entranhas mais ocultas do urbano, lugar de onde jamais deveriam ousar sair. *Metrópolis* recriava em suas fantasmagorias a segregação sócio-espacial da Berlim real:

O operário do centro ou do norte da cidade não era para mim uma pessoa real. Vivíamos a meia hora de trem da Alexanderplatz e da fábrica de meu pai - o que significava milhões de léguas. Eu só conhecia burgueses, governantas e empregadas. Esses sim eram reais (L. Marcuse, *Mein zwanzigstes Jahrhundert, Auf dem Weg zu einer Autobiographie*, Munique, 1960, p. 32)

Em *Metrópolis*, os trabalhadores não passavam de fantasmagorias que percorriam labirintos de uma cidade que se definia como *espaço da hegemonia dos iguais*. Confinados aos subterâneos da cidade e regidos pelo tempo útil, os operários eram invíveis nas ruas e avenidas radiosas que celebravam a velocidade dos veículos e a verticalização das formas. Entretanto, os olhos da criança insistiam, ainda, em recolher fragmentos como rememoração de uma outra representação da vida urbana:

Mal eu acabava de entrar [na casa da tia Lehman], já ela cuidava que trouxessem e colocassem à minha frente o grande cubo de cristal com a mina, onde se moviam precisos, ao ritmo de um mecanismo de relógio, mineiros, operários, capatazes em miniatura, transportando pequenos vagõezinhos, picaretas e lanternas. Esse brinquedo – se é que posso chamá-lo assim – provinha de uma época que ainda se concedia aos filhos dos ricos burgueses a visão dos locais de trabalho e das máquinas. (W. Benjamin, op. cit., p. 86)

Para Benjamin, o brinquedo era um objeto que fazia mímica. Aproximava aquilo que parecia estar ausente. Induzia memórias involuntárias de lugares ocultos ou deliberadamente esquecidos. Assim também agia a fantasia ao trazer, de volta ao espaço, o tempo onde a cidade podia ser visível. E, através das suas ruas e esquinas, surpreendia o plasmar do emaranhado de existências humanas nos relatos das experiências urbanas:

Os contos de fada falam às vezes de passagens e galerias que, em ambos os lados estão pontilhadas de quiosques cheios de tentações e perigos. Quando menino, fui íntimo de um trajeto semelhante; chamava-se Rua Krume. No ponto onde tinha a sua curva mais fechada ficava seu recanto mais sombrio: a piscina com as paredes de tijolos vermelhos vitrificados. Repetidamente, durante a semana, a água era renovada. Então era afixada na entrada o cartaz “Interditada Provisoriamente”, e eu saboreava aquela trégua. Olhava em torno as vitrines das lojas e alimentava o espírito com a abundância de trastes sob sua custódia. Em frente da piscina uma casa de penhores. O passeio público ficava congestionado por trapeiros com móveis e utensílios domésticos. Era uma região onde até o vestuário de estação tinha vez. (BENJAMIN, idem, p.135)

Perigos infantis, quiosques, piscinas, lojas, móveis, homens e mulheres habitavam uma mesma *região* para exibir suas vidas inconclusas, como estrelas em movimento. Passagens, galerias e passeios públicos ainda conferiam a permanência das aparências e dos aparecimentos inesperados. Nelas ainda sobreviviam a aventura das tentações e os segredos das curvas mais fechadas. A paisagem narrada nos brinquedos e contos de fadas abrigavam, teimosamente, os últimos vestígios da diversidade de tempos e espaços na construção das cidades. Fragmentos tomam conteúdos proféticos das lembranças. Essas atuam como peças de um colecionador empenhado em descobrir o segredo último das coisas nas *inimagináveis analogias e no entrelaçar-se dos acontecimentos*. É possível, então, desenhar um mapa sensível para localizar pessoas, objetos, ações, paixões. Benjamin buscava, nos labirintos do espaço urbano, a cidade como Obra? Encontrar a aura perdida significaria fazer aflorar nos objetos o *eidós* transgressor da estética da mercadoria?

A cidade da arte-máquina era a antinomia da cidade-memória, revelando-se como um brutal processo sócio-espacial de ocultamento do diferente, do apartamento do outro, da negação dos vestígios proféticos das lembranças. *Metrópolis* significava, mais radicalmente, a impossibilidade da cidade-metrópole abrigar o diverso, a multiplicidade das existências que faz da cidade o espaço civilizador da humanidade. Ato que se torna expressivo com o *apagamento* no imaginário da existência de um próximo, tornado distante como imagem e como presença social na paisagem. A cidade subterrânea e a casa das máquinas correspondem, no plano da representação fílmica, aos processos segregadores de construção da experiência espaço-temporal das grandes metrópoles. Elas também aludem as incômodas permanências de personagens sociais na cidade; empurrando-os para as periferias, para as bordas dos territórios considerados próprios à cultura e à civilização. Lançados em lugares interditos e confinados em isotopias arbitrárias, homens e mulheres perdem as possibilidades de expor seus desejos, quimeras e distinções. São tomados como figuras sombrias e incapazes de revelar suas identidades. Perdem, portanto, a visibilidade de sua existência e da existência do outro, tornando-se estranhos na *pólis*.

É nesse sentido que incorporamos ao debate a concepção de *espaço das aparências* desenvolvido por Hanna Arendt n' *A Condição Humana*, traduzido como aquele *espaço intramundano* de que os homens precisam para aparecer como discurso e

ação; espaço, sem o qual a esfera pública entra em declínio e, mais radicalmente, a cidade como *Obra* é esvaziada em favor da cidade como *produto standartizado*.

Metrópolis é um *grande cubo de cristal* que explicita o urbano como uma máquina virtual de poder, onde a submissão corpórea dos trabalhadores é construída sob o primado da localização de cada classe social no espaço. O espaço representado na obra de Lang é radicalmente hierarquizado e homogeneizado, ganhando o sentido inegável de uma estratégia de regulação social total. O *more geométrico* é seu estatuto fundante. Nela, a ordem e a medida estabelecem a posição dos corpos num continente abstrato e marcado por pretensões homogeneizadoras da produção serial. Uma cidade da ficção-científica onde o acaso, o inesperado e o imponderável foram banidos da experiência humana e, nem como acidentes ou crimes poderiam reaparecer como momentos fugazes para os que buscam um possível despertar. A cidade na tela do cinema assumia os contornos de uma *mimesis* do espaço racional arquetípico, onde a vigilância e a velocidade apagavam os rastros da passagem dos incidentes e encontros inesperados. Sua trama contínua é a retórica do *sempre-igual* que, ao seguir impondo localizações diferenciadas para as funções do trabalho, da moradia, do lazer e do ócio, proíbe na vida urbana a manifestação do insólito e do inominável.

3. 7 - A Paisagem do Trágico

Berlim vivia a condição histórica de “*espaço catástrofe*” (Lefebvre, 1978) na segunda década do *novecento*. As transformações eram velozes e assumiam um caráter radical de passagem de *um espaço para outro*, conduzindo as pessoas a buscar novos sentidos para suas vidas. Na cidade que reunia a busca frenética pelos prazeres, as ameaças de convulsão social, a desintegração das instituições tradicionais e a incorporação de novos modos de produção e consumo mercantil vão emergir novas formas de sensibilidade e experimentações artísticas.

Ludwig Meidner – poeta, pintor e dramaturgo – lamentava a excessiva preocupação dos artistas com o passado medieval e romântico, pouco levando em consideração que estavam vivendo em Berlim e, principalmente, em um início de século marcado pelo anúncio de grandes transformações. Sendo assim, era preciso *pintar a cidade, que era o seu país (...) e o universo que amavam profundamente*, porém as representações jamais deveriam turvar [como faziam os pintores impressionistas] o registro desprovido de mediações da *monstruosidade e do drama dos cais, estações ferroviárias,*

fábricas e chaminés (...), da elegância das pontes de ferro (...), as cores gritantes dos ônibus e locomotivas expressas, os ondulantes fios telefônicos (...) e a noite (...), a noite da grande cidade". Para apropriar-se das pulsações da paisagem urbana era indispensável criar meios e técnicas adequadas de observação e expressão capazes de recolher as impressões óticas e traduzi-las corajosa e deliberadamente em *composições que penetrassem em níveis mais profundos da realidade do que as tramas ornamentais, decorativas e superficiais dos estilos em vigor (...)*. Para Meidner, as novas paisagens urbanas compunham verdadeiras *batalhas matemáticas*, e chegara a hora de traçar um acordo com os *triângulos, quadrados, polígonos e círculos que nos assaltam nas ruas*. (apud Arno Meyer, *A Força da Tradição*, p. 226/227).

Atendendo à convocação de Meidner, as vanguardas artísticas se reúnem em Berlim para interpretar o presente e editar suas propostas de futuro na pintura (Paul Klee), na Arquitetura (Gropius, Taut, Mies), no teatro (Kaiser, Hasenclever, Brecht), na poesia (Trakl, Heym), no romance (Döblin) e no cinema (Murnau, Lang, Wiene). *Metrópolis* será o *melting* cultural de Berlim, reunindo nas suas representações do espaço urbano as utopias abstratas e concretas das vanguardas artísticas, destacando-se entre estas as formulações da Bauhaus, da corrente da "Nova Objetividade" e, de maneira especial, o "movimento expressionista".

O expressionismo foi, sem nenhuma dúvida, a verve artística que representou a melancolia, os temores e os delírios do mergulho na vida de uma cidade em processo de metropolização. Filmes como *O Gabinete do Dr. Calegari* (Wiene) e *Nosferatu* (Murnau) e peças teatrais a exemplo de *Gas I, II e III* de Georg Kaiser construíram uma atmosfera de tensão com sua ênfase sobre a violência, a crueldade, os autômatos, o vampirismo e a sobrenaturalidade composta através de distorções figurativas, cenografias bizarras e imagens fantasmagóricas. A dimensão subjetiva do tempo e do espaço é colocada em pauta no fluxo e remoinho da obra:

O espaço do artista expressionista, então, se torna visão. Ele não vê, ele olha. Ele não descreve, experimenta. Ele não reproduz, forma. Não mais existe a cadeia de fatos: fábricas, casas, doenças, prostitutas, guinchos e fome. Agora existe a visão de tudo isso. (Kasimir Edschimid, *Frühe Manifeste*, apud R. S. Furness, nota 19, p. 56/57)

A radicalidade das posições em relação à sociedade presente, entre "expressionistas", ganharia dimensões apocalípticas e metafísicas nas obras picturais de

pintores como Munch (*O grito*) e Kandynski (*Primeira Aquarela Abstrata*). Experimenta-se uma arte de representação que fazia transbordar superfícies como vórtices de novos significados espaço-temporais. Desse modo, o espaço é representado como linhas, formas, cores e volumes que atuam como signos do estado d'alma do artista (ou da personagem). Para Jean Mitry a estética expressionista constrói uma magia encantatória onde a opção pelo simbólico é passagem para a abstração da paisagem:

*Quer se trate de uma lamparina, da paliçada, de um muro ou de uma calçada, o objeto implicado neste conjunto possui uma tripla significação: _ Ele existe enquanto objeto com sua característica, suas formas pessoais, sua matéria, seu peso, sua realidade verdadeira. Ele se dá pelo que é e não significa nada além do que é. – Ele se carrega, ou, mais exatamente, é carregado de uma significação abstrata. Ele se torna como que a representação de sua “essência”, a imagem-símbolo de um conceito. – Introduzido numa situação dramática, ele reflete ou simboliza todo um estado de espírito. Ele se torna signo. Ele diz o que lhe fazem dizer, sem deixar de ser o que é, independentemente do drama propriamente dito. (MITRY, apud Nazário, *As Sombras Móveis*, p. 162)*

Embora não possa ser identificado diretamente com a estética do expressionismo, *Metrópolis* possui muitas dívidas com a “tragédia expressionista”, pois é daí que retira o enredo dramático do filme e a *tenebrosa imagem do futuro* por ela refletida.

A narrativa é desenvolvida a partir de Freder, filho do mestre superior da Cidade. É através dele que podemos transitar pelos labirintos de *Metrópolis*. Sua trajetória é a descoberta do desconhecido, do oculto, do que está no subterrâneo do Jardim dos Prazeres. Tudo começa quando o jovem encontra Maria, que, cercada de crianças pobres, adentra no restrito território da arcádia pastoral. A lívida beleza de Maria atrai Freder. Mas a jovem foge ... desaparecendo pelos caminhos que a levam de volta aos subterrâneos da cidade. O rapaz a segue e acaba encontrando o mundo infernal do trabalho. As cenas são de uma força convulsiva. Os operários estão imersos numa brutal agitação. O ritmo das máquinas impõe movimentos seriais e rápidos que esgotam ao limite o corpo e a mente dos trabalhadores. Os painéis de controle se assemelham a relógios, cujos ponteiros precisam ser movidos com constância e precisão calculada. Um imenso organismo maquinico vai tomando corpo. Suas engrenagens ainda dependentes da destreza e rapidez manual implicam falhas. O risco é permanente. Por fim, a máquina começa a explodir e lançar ao ar os corpos

extenuados dos trabalhadores envoltos numa espessa fumaça. Nesse momento Freder tem uma visão aterradora. Fritz Lang recorre à estética expressionista para sobrepor a imagem de Moloch (entidade da mitologia judaica) à imagem da máquina. O organismo mecânico aparece como um imenso demônio que devora os homens em um ritual macabro e repleto de horror. A vida de futilidade e ócio do “*Jardim dos Prazeres*” começa a ser colocada em questão pela personagem. Diante da brutal exploração e das condições de vida dos trabalhadores, Freder se revolta contra o pai, o grande Mestre da cidade-máquina.

Essa oposição entre Pai e Filho tornou-se a marca fundamental e recorrente da tragédia expressionista. A crise das instituições imperiais guilherminas, a crítica à tradição conservadora do espírito germânico e a ascensão do patronato fabril tomaram-se de modo mais explícito ou velado a temática de teatrólogos, poetas e cineastas identificados com a estética expressionista. Exemplificada de maneira genial na trilogia Gas (G. Kaiser), que abordava o confronto entre Pai e Filho em torno do destino dos trabalhadores de uma usina de gás, as questões em debate na estética expressionista conformam uma mudança no sentido da tragédia de legado da cultura clássica grega. O conflito não é mais construído a partir da luta do Herói contra o Destino inelutável. Não são os Mitos e os Deuses que governam inexoravelmente o curso dos acontecimentos e pré-estabelecem a *moira*. A tragédia expressionista assume o papel de representar a crise dos Universais – Deus, o Mito, o Pai, o Reino – que, transpostos para as condições históricas da sociedade alemã do início do século XX, inscrevem-se como crítica ao historicismo e autoritarismo galvanizadores do *establishment* político-cultural germânico. O destino em causa é o humano, construído pelos homens reais e concretos e, certamente, passível de ser transformado por eles mesmos. Explica-se, em certo sentido, a opção da estética expressionista pela dissolução das formas, caracterizada pelo uso de sombras e deformações espectrais de objetos e pessoas. Buscava-se construir representações capazes de rivalizar com a ordem formalizadora da organização social dominante: um *outro território* habitado por seres e práticas opostos ao que se julgava *normalidade* social e cultural. Mitos e criaturas sobrenaturais são reencarnados para expor e questionar o sentido dominante da sociedade e, geralmente, tomá-los como ícones de uma possível libertação. Loucos, ladrões, prostitutas, jogadores e demais segregados da civilização do capital aparecem como contrapontos à ordem estabelecida e são elevados à categoria de Heróis. Personagens que saíam dos labirintos da memória coletiva (e dos lugares interditos da

cidade) para enfrentar *batalhas matemáticas* com os *triângulos, quadrados, polígonos e círculos que nos assaltam nas ruas*.

Metrópolis também encarna o trágico, operando criativamente com as imagens visuais de uma colossal cidade-máquina por volta do ano 2000. Nela joga-se o futuro de homens e mulheres de uma civilização sob o domínio da tecnologia e profundamente marcada por contradições sociais. Seu grande herói é Freder. É ele quem conduz os espectadores na narrativa fílmica. Atraído pela beleza de Maria, Freder nos faz penetrar na cidade labiríntica localizada nos subterrâneos de *Metrópolis*. Passamos a conhecer os horrores do trabalho brutal e alucinante que vitima os operários e que, ao mesmo tempo, promove o espetáculo da vida urbana de *Metrópolis*.

Para Subirats (*A Flor e o Cristal*), Freder é a representação virtual do sujeito estético, pois sua condição social distanciada das tarefas produtivas lhe garante uma capacidade privilegiada de gozo. É desse modo que surpreendemos a personagem em sua primeira aparição. Freder está no Jardim dos Prazeres, com ele divide a cena o desfile garboso de um pavão, tendo como moldura uma vegetação luxuriante que serve de fundo e, no centro do quadro, uma fonte jorra águas cristalinas para simbolizar a plenitude daquele território de prazeres. Completa a cena o jogo de sedução entre ele e uma bela e atraente jovem (momento que será interrompido, com a súbita presença de Maria). Porém, quem é Freder? Podemos concordar que é a representação do sujeito estético? Afinal, que utopia de cidade e civilidade nos permite traçar os contornos da personagem?

Voltaire (*Le Mondain*,1732) afirmava que a cidade era o lugar da indústria e do prazer e, ambos, constituiriam a matéria e o espírito da *raison d'être* da vida cidadina como berço da civilização e do progresso. A persona fundamental dessa *espacialidade* singular seria o *bon-vivant* de hábitos refinados e sensualidade ornamental. A ele corresponderia o papel do desenvolvimento social e econômico da cidade como um todo, pois do seu ócio e consumo luxuoso resultavam as demandas para as atividades dos menos favorecidos pela fortuna, como também o estímulo à criatividade dos que viviam do seu próprio trabalho. O esbanjador significava um modelo a ser invejado e seguido, pois sua vida regida pelo princípio do prazer oferecia um ideal a ser alcançado por todas as pessoas. Desse modo, o rico e o pobre *necessitavam* um do outro para ativar suas virtudes.

Da simbiose entre o ócio consumista e o trabalho parcimonioso surgiria, ainda segundo Voltaire, a cidade como espaço do bom gosto e do progresso da razão. James S. Amelang (*O Burguês*) ao estudar as sociedades do XVIII adiciona à figura alegórica criada

por Voltaire elementos históricos que servem de predicado para o caminho de nossa análise. Para ele, na maioria das cidades européias daquele período, o modo de vida que o burguês mais ambicionava era a inatividade. Viver de rendimentos (investimentos na dívida pública, hipotecas e arrendamento de imóveis, de títulos e ações) era o ideal econômico de seu ócio sustentável. O mesmo não se podia dizer a respeito do consumo, pois sua propensão ao conforto luxuoso, à coleção decorativa de objetos e seu exibicionismo, transformavam sua passividade em exercício de obsessivo de autogratiificação.

Porém, há algo que distinguia o burguês da imagem do *bon-vivant* alegórico; sua atividade cívica na cidade. Sua presença no burgo não se limitava ao modelo do dândi bem-sucedido, pois se amplia na direção de um sentimento de dever cívico e participação nos assuntos que envolviam a vida cidadina. Isto implicava a participação direta na esfera pública e a assunção de obrigações cívicas com os habitantes *respeitáveis* da cidade. Para nós, Freder é investido dessa passagem; de um vida marcada pela futilidade, ostentação e frívola artificialidade - como a paisagem-imagem do Jardim dos Prazeres exemplifica - para uma construção ativa de existência cívica na cidade. É essa a sua *moira*: transformar o *bon-vivant* no *burguês barroco*. É essa a *harmatia* que vai costurar a encenação fílmica do trágico em *Metrópolis*.

De volta ao futuro simulado pela ficção-científica, Freder inicia sua saga de (re)descobrimto de si e do mundo ao buscar Maria nos labirintos da cidade. O encontro com a brutalização dos trabalhadores na Casa das Máquinas é desprovido de qualquer *cujo de cristal* como mediação ou aparo dos *choques*. Buscando seu processo de individuação como redenção, a personagem se reveste de apelos contra a degradação dos homens do subterrâneo. Sua posição social privilegiada oferece as condições para transgredir os limites das isotopias arbitrárias. Seus trajetos vão compondo a narrativa fílmica, ao mesmo tempo que sua presença é comum em todos os *espaços fílmicos* que compõem a trama. Sua presença é sempre denotadora de um próximo e de um distante, de uma presença e de uma ausência, do bem e do mal, ou seja, dos conflitos latentes na metrópole da civilização mecanomorfa. Portanto, Freder é uma personagem que ainda deixa rastros na paisagem, segui-lo é encontrar um itinerário de desvendamento crítico da cidade-máquina; é escavar uma *cidade do futuro* para encontrar o presente soterrado em camadas atravessadas pela história.

O fluxo épico do nosso herói começa, como vimos, na arcádia pastoral do luxo e do prazer. Desce pelos labirintos, *onde Ariadne assentava seu leito*, até a “Casa das Máquinas”. De lá se dirige até a sede do poder central para encontrar o Pai e Mestre da Cidade-Máquina. Sem obter respostas para seus apelos, Freder reinicia seu retorno aos subterrâneos. Ele segue a sugestão de Meidner de buscar o registro sem mediações *da monstruosidade e do drama dos cais, das estações ferroviárias, das fábricas e chaminés*. É traçado o momento fundamental para a descoberta interpretativa do sentido da *persona* encarnada como Herói.



Freder e o operário exausto na Casa das Máquinas.

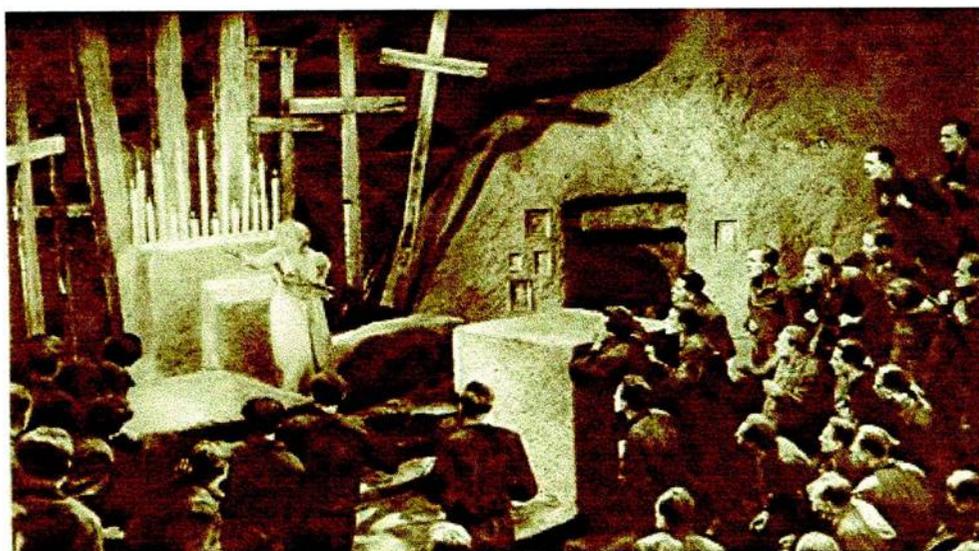
Na sua segunda viagem à “Casa das Máquinas”, Freder toma o posto de um operário exausto e oferece suas roupas a este que, ao mesmo tempo admirado e feliz, sai em júbilo vestindo as roupas elegantes do seu benfeitor, como se elas, por si mesmas, significassem novas oportunidades de vida. Ao ocupar um lugar no processo produtivo propriamente dito, sua percepção estética – aqui entendida como apropriação sensível – é enriquecida com o vivido, tornando sua experiência crítica em relação ao mundo anteriormente concebido mais completa. – *Meu Pai! Eu não sabia que dez horas [de trabalho] eram tão torturantes!* Corte. A cidade-máquina reaparece e, em primeiro plano, um conjunto de chaminés gritando pela fumaça: *mais trabalho, mais corpos suados!*

O conflito entre o gozo e o trabalho alienado alcança a dimensão corpórea. O herói conhece o sofrimento alheio, experimenta a situação-limite da imposição do ritmo da máquina ao corpo humano. As horas eram excessivas, o ambiente fabril sufocador, o ritmo exigido era brutalizante. Entretanto, Freder se apropria do sofrimento como aberração e não como produto da desigualdade ou como condição histórica de uma classe social

subalternizada. Essa leitura pequeno-burguesa conduzirá à elaboração da condenação moral do trabalho como sofrimento, constituindo assim o seu programa em favor dos homens do subterrâneo.

No curso *do inventário de fragmentos*, não demoraria para conhecermos, com Freder, os níveis mais baixos e secretos de *Metrópolis*: as catacumbas.

Uma fina luz nos concede a entrada em um cenário onde aparecem diversas cruzes (a evocação ao cristianismo, ou aos cristianismos, nos parece imediata) que sinalizam um território de rituais sagrados. Os operários vão chegando – entre eles, Freder – acomodam-se silenciosamente na caverna. O plano dissolve-se imediatamente para uma nova tomada da câmara. Nosso olhar é atraído e centralizado na figura de uma *Madonna* iluminada por um forte foco de luz. Reaparece Maria. Ao fundo velas sobre um altar definem um clima místico para a cena. Ela é redescoberta por nós entoando cânticos pela paz e pela harmonia entre os homens. Ela anuncia a vinda de um mediador, aquele que seria capaz de promover a conciliação entre o gozo e o trabalho, entre o homem e técnica, entre a cidade-máquina e o gênero humano. Freder, tomado pela catarse, compreende, finalmente, a sua missão profético-messiânica. E, no centro do quadro e em primeiro plano, gesticula palavras ; - *Eu!, Eu!* O afeto capturado pela representação traça a *moira* do Herói.



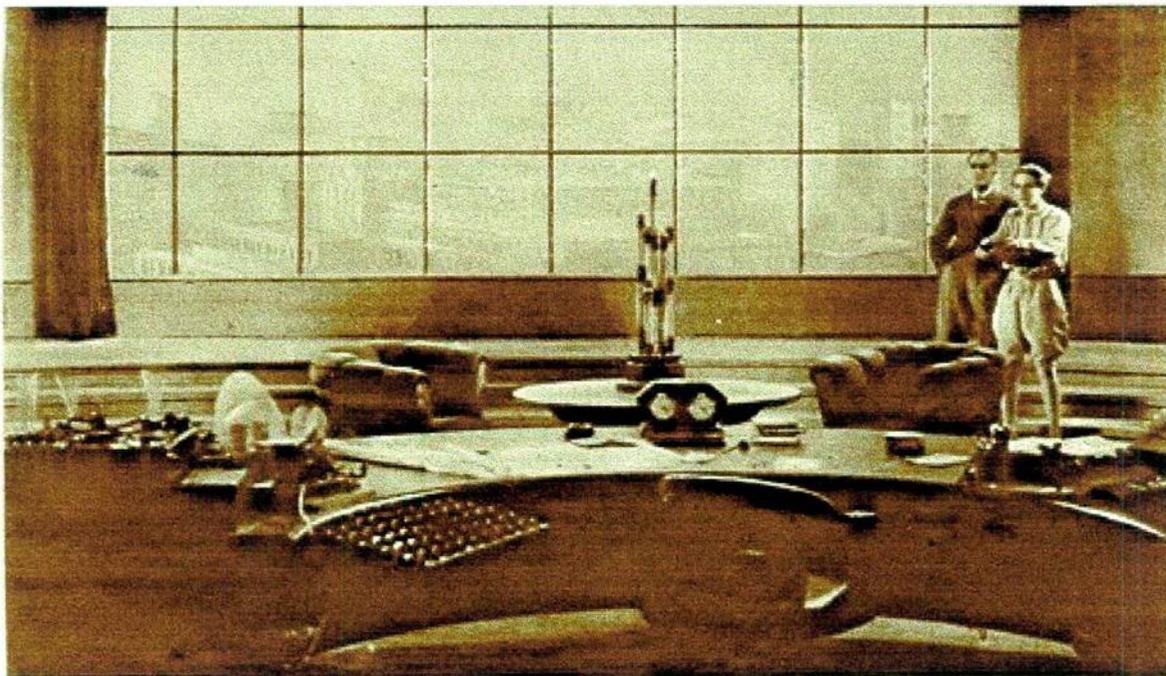
A pregação de Maria nas Catacumbas.

Voltemos, por alguns instantes, ao encontro entre Pai e Filho do início do filme, pois trata-se de uma das seqüências mais instrutivas das relações de poder em *Metrópolis*. O espaço cênico é dividido entre três personagens principais (Fredersen, Freder e Joseph) e

mais três figurantes eventuais. Painéis luminosos encravados nas paredes e mesas onde papéis, botões e chaves de controle dividem a atenção dos olhos nos indicam que a cena está acontecendo no centro nevrálgico do poder técnico-burocrático de *Metrópolis*. Podemos ouvir Marinetti descrevendo a cena em *off*, *painéis e botões luminosos e comutadores de energia vibrando num espetáculo de força e criação*. É o espaço de centralidade da cidade-máquina. Espaço instrumental que proporciona a John Fredersen estender o seu comando imperial por toda a cidade. Descobrimos, ao ler o roteiro de Thea von Harbour (*Roteiro Metrópolis*, Fritz Lang /Thea von Harbour, edição Faber and Faber) que o *Office* do todo-poderoso Mestre é localizado em um magistral e imponente edifício, destacado na monumental paisagem de *Metrópolis*, sob a forma de um zigurate coroado por uma estrela de cinco pontas. A arrojada construção aparece como o principal ícone do poder da técnica reinando impávida sobre o futuro. Seu nome... Torre de Babel. Marinetti enganou-se ao sugerir que a civilização sob a égide do progresso técnico-científico *descartaria os enormes edifícios permanentes e adornados que representavam a autoridade real, a teocracia e o misticismo*.

Os diálogos entre os personagens são desenvolvidos a partir de cenas compostas pelo uso de planos médios em *reverse shot* (onde os personagens aparecem juntos, um de frente e o outro de costas), aproximando os espectadores dos personagens para nos dar impressão de que estamos também presentes no lugar onde transcorre o encontro. Então, Fredersen responde aos terríveis relatos do Filho a respeito da condição operária dizendo: - *Esses acidentes são inevitáveis*. E com um olhar severo, adverte seu assistente (Joseph): - *Por que permitiu que meu filho fosse até à Casa das Máquinas!* Por certo, o Filho não deveria sequer ter sido apresentado a uma *mina em um brinquedo de cristal*. E o Grande Pai continua: - *Por que foi ali embaixo?* O filho retruca: - *Fui ver como viviam meus irmãos*. E Freder acrescenta: - *Foram as mãos deles que construíram essa cidade!* Corte. A monumental paisagem-imagem da cidade reaparece. Depois de uma rápida panorâmica sobre a cidade, com um destaque especial para as angulações das tomadas da *Torre de Babel*, estamos de volta ao centro de controle. Com o rosto marcado por um olhar tão insensível como determinado, o Pai é incisivo com o Filho: - *E agora estão onde devem ficar; nas profundezas*. As seqüências marcadas por diálogos secos e rípidos expõem as personagens em suas relações de poder. Fredersen emerge como o representante de um estatuto - de características impessoais e racionais - de gestão e controle técnico-burocrático da cidade como objeto maquínico. Sua figura sombria e sisuda ocupa sempre

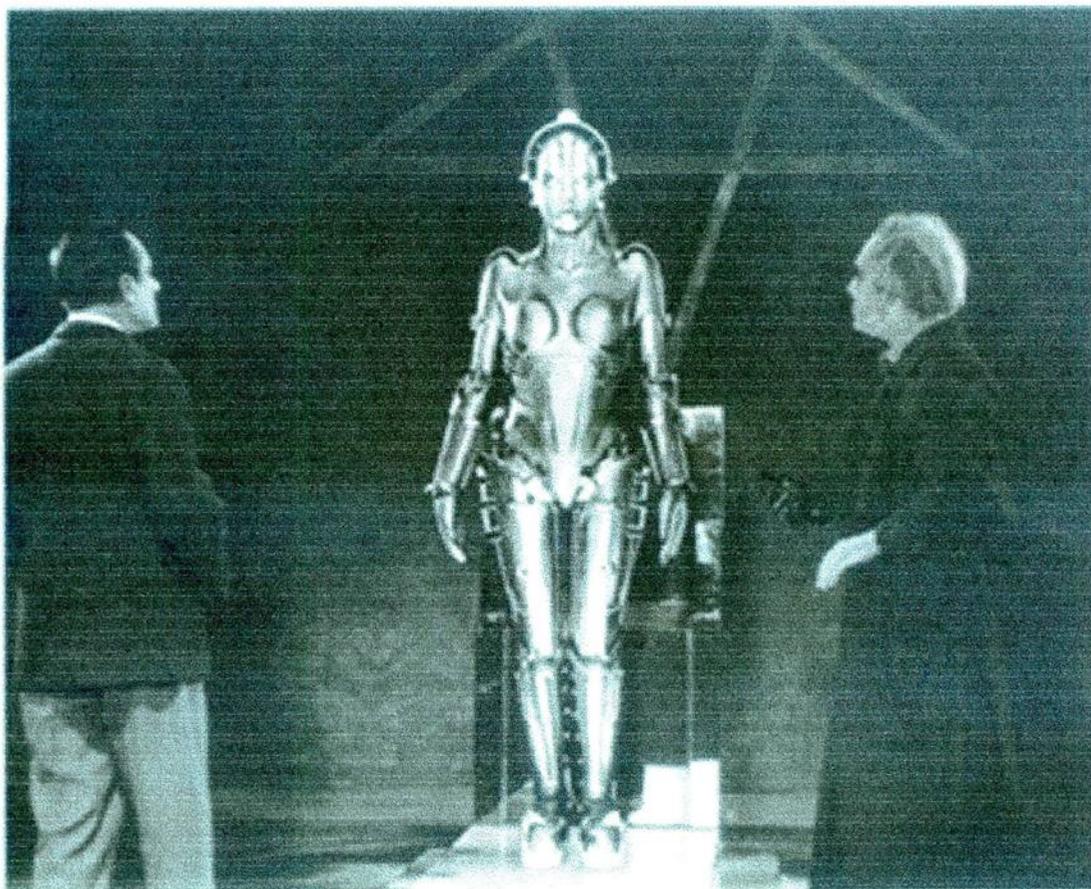
as posições mais destacadas no quadro cênico. Mesmo nos diálogos em *reverse shot* o Mestre da cidade das máquinas ocupa sempre uma posição destacada no plano espacial e, quando o todo-poderoso não aparece em cena, a sua sombra parece invadir o rosto e o corpo dos demais personagens que dividem as cenas. Seu destaque onipotente nos enquadramentos cênicos nos dá a dimensão social do seu poder e, evidentemente, da classe social que representa.



Encontro entre Pai e Filho no OFFICE.

As paredes onde reluzem os painéis que sinalizam o movimento contínuo da cidade-metrópole *no seu esplendor geométrico* abrigariam novos encontros. Um homem de barba espessa e rosto humilhado apresenta-se a Fredersen. É Georg, o capataz da sala do dínamo central (núcleo irradiador de energia para toda a cidade): – *Encontramos mais um desses planos, senhor*. Ele apresenta os rabiscos mal feitos de presumíveis planos de sabotagem contra as máquinas que movem a cidade, diga-se de passagem, encontrados com dois dos homens mortos em mais um dos *acidentes inevitáveis*. Fredersen aparentemente não se comove com a situação. Porém, demite Joseph e, ato contínuo, manda chamar Rowtang ao seu *Office*. Pela primeira vez, tomamos contato com a sinistra figura que compõe a personagem Rowtang. Cabelos desgrenhados, olhar nervoso e o corpo envolto por um casaco longo e escuro detalham a expressão do cientista. Como se tivesse retornado das profundezas das trevas, a personagem chega e oferece notícias esfuziantes

de sua mais nova invenção: – *Eu criei uma máquina à imagem do homem, que nunca se cansa ou comete enganos!*



Rowtang apresenta sua invenção à Fredersen.

O Mestre sai para conhecer, *in loco*, a grandiosa invenção. Um *long shot* nos apresenta a casa-laboratório de Rowtang. Envoltos na penumbra de uma rua sem começo ou fim, aparece a casa de paredes de pedra e telhados em diagonal. Ao fundo um imenso prédio de janelas iluminadas faz um forte contraste com a paisagem agonizante em primeiro geral. Apressadamente o cientista abre as cortinas para revelar a sua criação. A câmera vai aproximando do nosso campo de visão uma silhueta quase humana. Sentada numa espécie de trono aparece a criatura metálica. Sobre sua cabeça um imenso pentagrama ganha destaque. (O uso de tal símbolo seria uma associação direta do mal com os judeus?) . Obediente, ela se move sob o comando do seu Criador. Um *closer shot* nos permite ver seus traços faciais andróginos. Suas feições são finas, porém definidas fortemente por olhos largos e frios. Seu corpo atlético desenha um reservatório de forças e energias inauditas. Sua presença é de uma beleza metálica tão assustadora como atraente.

Rowtang já havia vociferado: – *Agora não mais precisaremos dos operários para trabalhar!*

Tema recorrente e quase obrigatório na literatura e filmografia de ficção-científica, o homem-máquina é também uma presença constante no imaginário ocidental. Como nos informa Cesarini (Enciclopédia Einaudi, p.166) de todos os mitos criados pelo homem, o do autômato é um dos mais antigos: *é um mito que soube perpetuar o seu fascínio mantendo intactas estruturas determinadas*. Das lendárias ancilas de Hefestos aos modernos debates em torno da clonagem, o homem-máquina emerge como sonho e pesadelo humano. Em *Metrópolis*, ele aparece revestido da crítica ao poder ilimitado da técnica. Diferentes intérpretes do filme em tela assinalam que a criatura de Rowtang representa a ressurgência de *Golem*, mito medieval do autômato sanguinário e irracional. Contudo, acreditamos em outra possibilidade de interpretação e, assim, nos distanciaremos da associação imediata do robô de *Metrópolis* com o mito barroco de Golem.

Fredersen e Rowtang se complementam. O primeiro assumindo características de um *Fausto medieval*, um construtor racionalista e cruel; longe, portanto, da figura romântica e modernista criada por Goethe. O segundo, tomando o perfil de um *Mefisto* despido de qualquer apelo místico, porém imantado pela razão instrumental que se faz seu guia e senhor. Descobrimos na cena o pacto que se estabelece entre eles: fazer da técnica um instrumento de anulação política e social da classe trabalhadora. No entanto, eles logo perceberão que o verdadeiro e imediato perigo não reside nas ameaças de sabotagem da “Casa das Máquinas”. Eles penetraram silenciosamente no subterrâneo (graças a uma passagem secreta nos porões da casa de Rowtang) e assistem sorrateiramente à pregação de Maria nas catacumbas. – *É preciso desacreditá-la*, ordena Fredersen. Rowtang rapta Maria. O robô andrógino receberá uma imagem (de mulher) e um imaginário (a rebelião). Sua missão será instigar a revolta entre os trabalhadores, provocando uma situação que justifique a repressão e o aniquilamento do movimento de oposição à barbárie do trabalho mecânico.

Estamos diante da personagem mais enigmática do filme em estudo. Maria aparece de modo insólito e inesperado. A personagem cria os momentos de ruptura e reviravolta na trama do filme. Sua primeira aparição nos Jardim dos Prazeres estabelece um contraponto radical entre a riqueza e a miséria em *Metrópolis*. Maria surge cercada de crianças em vestes andrajosas (em Berlim, *os pobres* – lembra Benjamin – *só existiam como mendigos*) e espanta os olhos dos filhos dos mestres da cidade-máquina. Como Maria

chegou até lá? Como atravessou, ao lado de tantas crianças, os lugares interditados? Como e por que se tornou a *Madonna* subterrânea portadora de *boas novas*? São perguntas que só podem ser respondidas pela própria criação estética do diretor do filme, que está sempre jogando com duplos, provocando antinomias, expondo contradições. É assim a personagem de Maria; a manifestação mais surpreendente da *mise en scène* de Fritz Lang em *Metrópolis*.

Maria recorta diferentes espaços cênicos com sua figura emblemática. Apenas não transita pela Casa das Máquinas, provavelmente pela sua condição feminina, mas tem os seus mensageiros presentes naquela caldeira de *Moloch*. Para Benali (*op. cit.*) ela representa uma figura de fronteira, pois consegue transitar pelos dois mundos que definem *Metrópolis*. Porém, o eixo performático de movimentação da personagem refaz e altera o sentido corrente de fronteira como limite. A geografia fronteira da personagem é feita de passagens de imaginários, de encontro de corpos e conflitos de ser e estar no Mundo, no nosso caso específico, no espaço urbano. Maria expõe o espaço como uma interpenetração de planos, como dobradura. A qualidade especial de sua ação representativa é a de abrir o espaço como *pedaços* de uma ordem que se faz homogênea, hierárquica e absoluta. É a personagem que acompanha os pobres onde eles não podem ir (O Jardim dos Prazeres) e, não mais do que de repente, está com os pobres onde eles não devem ficar (as Catacumbas).

Apesar do tratamento romanesco que às vezes toma conta da narrativa da personagem, Maria parece estar fazendo sempre um discurso subliminar. Aparece dizendo *não* para a auréola romântica e mística que paira sobre seus belos cabelos claros. Ato de negação que se realiza através do uso do espaço que reivindica, e conquista, ao longo da trama. Estamos, na verdade, reconstruindo interpretativamente uma performance estética que precisa ser entendida como duplo. Mulher/Madonna - Mulher/Robô. É assim que do papel de *Madonna* ela se transforma numa líder que convoca os trabalhadores à destruição das máquinas opressoras. Da *luddista* colérica saída dos subterrâneos, ela se transforma na mulher que esbanja sua sensualidade e erotismo nos bailes da alta burguesia. Maria é a Santa da Misericórdia que se converte à imagem da mulher revolucionária e dionisíaca. Freder dirá ao encontrá-la: – *Essa não é Maria! Ela é uma falsa!* O simulacro Mulher/Robô nega acusação de cópia sem conteúdo, pois ela é distinta e complementar àquela que lhe doou a sua imagem, mas não necessariamente a sua semelhança. Nessa abordagem a personagem é plenamente moderna, pois é uma interpenetração de planos de

dominância visual e tátil. Ela é sempre surpresa nos espaços cênicos, pois sua presença é sempre marcada pelas perguntas de um espectador atento; de onde surgiu, por que está aí, o que fará e, agora, quem é ela? Maria demonstra que é possível ir e estar nos lugares proibidos. É uma personagem-fronteira porque desafia a lógica espacial da subordinação. É o ser humano e a máquina. É o sagrado e o profano. É *Logos* e *Mithos*. Bem e mal. Real e simulacro. Ficção e utopia. Como Robô é o prolongamento humano da cidade-maquínica. Na *Madonna* é a reverberação dos mitos na cidade racional. E quando Maria é a rebeldia do vivido na cidade abstrata. *Maria-Madonna-Robô* não é uma metáfora. Ela é metonímia que, por deslocamento performático e espacial, se revela como a representação mais desafiadora e incomparavelmente bela da cidade-metrópole como *Obra e produto*.

Por fim chegamos à personagem sem rastros na cidade maquínica do futuro: os trabalhadores dos subterrâneos. Suas aparições cênicas estão repletas de antinomias e contradições. Daí as diferentes leituras do seu papel representante no filme. Para S. Kracauer (*De Caligari à Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão*), a classe trabalhadora em *Metrópolis* carrega o mesmo significado dedicado aos autômatos da filmografia expressionista do início do século XX: antecipar e preparar as massas para o advento do nazismo. Assim, a opção estética de Lang em *Metrópolis*, sobretudo pelo abuso do *ornamental* nas marchas operárias encenadas, revelaria um discurso ideológico conservador subjazendo à representação. Os homens do subterrâneo conformariam a *estetização* da política através da reprodução técnica em massa de imagens visuais; na espaço-temporalidade onde *os imensos cortejos, as manifestações de rua, a encenação do Estado e a própria barbárie da guerra tornavam-se espetáculos grandiosos de realização da hegemonia ideológica e cultural das classes dominantes*. Embora concordem os com as vinculações cada vez mais estreitas entre ideologia e estética n'*A Época da reprodutibilidade técnica da obra de arte*, queremos vislumbrar outras veredas para nossa leitura da classe operária no filme em questão.

Como afirmamos anteriormente, F. Lang radicaliza na sua estética a cidade como máquina-blasé. A postura ornamental dos operários como autômatos é, para tanto, uma composição estética exemplar. Todavia, é preciso contextualizar historicamente o sentido das representações da classe operária em *Metrópolis*.

Max Weber enfatizou nos seus estudos sobre a organização fabril que esta obedecia a um padrão militarizado. A ela corresponderia a imagem de um triângulo, tendo na sua base os operários e, na sua cúspide, os patrões e sua burocracia. Esse regime de

caserna, apontado pelo sociólogo alemão, seria responsável pela reprodução dos imperativos de ordem e disciplina no território fabril como garantia da continuidade da produção industrial. A procissão ornamental e militarizada das figuras sombrias repete, dramaticamente, no cinema, aquilo que Weber observou como organização moderna das empresas. Por outro lado, Benjamin (*Magia e técnica*) afirmou que o choque da Guerra fizera com que os soldados voltassem mudos dos campos de batalha, pois estavam mais pobres em experiências comunicáveis. Não havia nada para rememorar das noites e dos dias no *Front*. A técnica na forma da fábrica e na forma da guerra revelam seu estranho elo na reprodução do empobrecimento sociocultural dos trabalhadores. A mudez da postura cabisbaixa dos operários-soldados é reveladora do silêncio petrificado da barbárie da civilização do capital. O trabalho alienado, a cidade segregada, a vida social em estilhaços faziam do mundo operário um monte de ruínas.

As primeiras aparições da classe trabalhadora revelam-se, no filme em debate, sob o espectro da morte: a mortificação do corpo pelo trabalho, a mortificação da humanidade pela cidade-máquina e a mortificação dos desejos pelo empobrecimento das experiências culturais. Condição histórica exemplificada na paisagem da cidade subterrânea, marcadas por construções monótonas, padronizadas e *chapadas* na tela. Construções se assemelham aos horrorosos conjuntos habitacionais espalhados, até hoje, pelas periferias pobres das grandes metrópoles. A paisagem do subterrâneo significa o resultado visível de uma vida normatizada a partir de necessidades pretensamente universais, de um ser humano homogêneo, saídas de uma *'caixa de montagem'*.

As profundezas com a sua simplicidade e miséria estética serviam, na obra de Lang, como contrapontos à exuberância monumental da cidade das alturas: a "cidade usina" da burguesia industrial e financeira alemã. Kracauer (*op.cit.*) conta que a crítica francesa definiu *Metrópolis* como uma mistura de Wagner (a arquitetura racionalista) e Krupp (a indústria metal-mecânica) que sinalizava a alarmante vitalidade alemã. O temor de uma recuperação revanchista se confirmaria anos mais tarde, porém devemos subscrever que *Metrópolis* é uma ode ao Fascismo? Ou podemos entender o filme como uma obra aberta ao diálogo com a sua própria época e com as promessas de futuro feitas à humanidade?

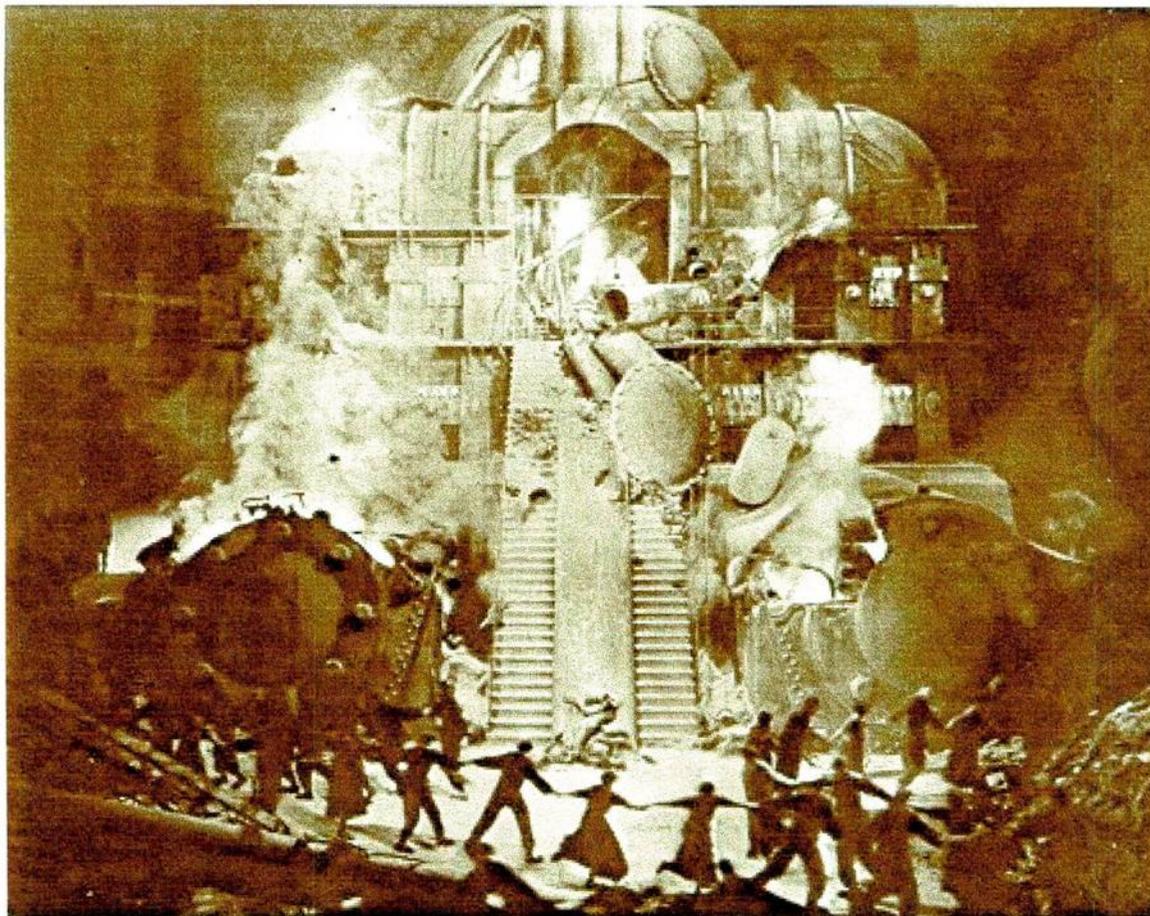
Cabe ainda indagar se em *Metrópolis* há reservas para pensar a classe trabalhadora fora da sua *estetização* como vítima, ou mesmo como emblema de um elemento passivo/manipulável da história. Quais seriam os seus espaços de identidade? Onde e como

se afirmariam como sujeitos estéticos representantes de sujeitos históricos, superando as imposições da condição de objeto? A. Kimiko Mona (*Visualidades da Vida Urbana: Metrópolis e Blade Runner*) identifica as catacumbas – *espaços insubmissos, rebeldes ao planejamento e controle sufocantes* - como lugar revelador de uma outra classe operária. Contudo, ao observarmos atentamente as cenas e, nelas, os enquadramentos da personagem, compreenderemos que não há mudanças significativas no tratamento estético. Os operários andam cabisbaixos em direção às catacumbas. Em seus semblantes não há alegria ou entusiasmo. Assumem posições que denotam muito mais submissão do que devoção aos cantos evangelistas de Maria/Madonna. O tratamento cenográfico repete o uso do ornamental na representação da personagem coletiva, reproduzindo a constituição anônima dos operários-soldados do conjunto da narrativa fílmica. É sintomático que nenhum operário tenha nome próprio no filme, a não ser o capataz Georg, talvez porque fosse o mais próximo do Senhor e Mestre da cidade-metrópole. Lang nos oferece uma visão não muito confortadora das catacumbas, inclusive como cenário da face ingênua e manipulável dos trabalhadores diante dos discursos inflamados de Maria/Robô.

São poucos os momentos em que vemos os trabalhadores como sujeitos revelados na história, ou seja, como autores dos seus caminhos na cidade. Um deles é o momento da festa após a ocupação e destruição da Casa das Máquinas. Os trabalhadores assumem o controle dos elevadores e avançam para a superfície. A desesperança alimentava mais o seu arrojo do que as preces ou os chamados à sublevação. As cenas compostas pela ousadia da multidão trazem uma textura inteiramente nova para o filme. Eles alcançam o reconhecimento da máquina como expressão empírica da dominação/exploração patronal. A destruição luddista é celebrada com alegria numa festa da liberdade. Porém, o momento será breve. Georg, o capataz, os avisará que a destruição das máquinas não parou apenas a cidade da superfície; a cidade subterrânea seria também afetada com uma imensa inundação. – *Quem lhes mandou destruir as máquinas, seus tolos, e assim destruir a si mesmos!*

A máquina estava definitivamente incorporada ao espaço como meio-técnico que regia e regulava a funcionalidade urbana. Sua destruição significava perigos inesperados para a civilização mecanomorfa como um todo. Ao paralisar a cidade da superfície, os revoltosos destruíram seus deprimentes e pálidos blocos de apartamentos na cidade subterrânea. Nesse momento, a representação fílmica repõe as apologias da máquina como

condição primeva da existência humana, independente dos sujeitos sociais que as criam e as governam.



A Dança da destruição da Máquina.

Contudo, será nas cenas de rua que a personagem coletiva se desprenderá do roteiro, como se desprende do seu pseudo destino de amorfia histórica. Apesar da trama indicar a movimentação da multidão como uma caça à *bruxa* (Maria/Robô) que os enganou, as imagens permitem a nós, os espectadores, uma outra leitura-montagem. Os homens e as mulheres saem das sombras do subterrâneo e da fumaça da casa das máquinas para ocupar a superfície da cidade. Observamos seu movimento resolutivo, rasgando ruas e viadutos. Invadem a angular cinematográfica outrora ocupada exclusivamente pelos objetos colossais da técnica. Seus passos desordenados e lentos se impõem e quebram o ritmo da dança impávida dos automóveis, aeroplanos e *zepellins*. Exibem a sua aparência desconhecida entre esquinas e avenidas. Seu caminhar não é mais soturno ou ornamental. Seus gestos fazem mímica dos seus gritos; as chaminés se calam. Por breves momentos a cidade deixa de ser homogênea. E a hierarquia que submetia os seres às coisas se

desmonta. Os corpos invadem a frieza inorgânica da pedra para fazer do espaço uma condensação de acontecimentos históricos. A rua é seu espaço de insubmissão por excelência. É seu espaço de aparência, pois desfilam sua existência, sua diferença e suas possibilidades de identidade. Eles se misturam com os prédios, com as pontes... rompem a *fisicabilidade* imposta aos objetos para apresentarem-se como sujeitos de sentimentos e recordações. As *visões simultâneas* se completam com a aparição daqueles que estavam ausentes e invisíveis, desde o início da narrativa, na paisagem colossal da cidade. Esse momento, raro e forte, revela o potencial da estética como expressão ética, pois é representativo da transformação do espaço privado e privativo no espaço público como potência de visibilidade das desigualdades. São operários pobres e sujos da fuligem do trabalho alienado que aparecem para nos informar que a paisagem é *uma constelação saturada de tensões*. Mas são também homens e mulheres que exprimem suas dores, paixões e desejos. Eles aparecem como fragmentos na paisagem, é verdade, porém carregam a oportunidade de nos apresentar a cidade na sua totalidade complexa e contraditória.

Os trabalhadores de *Metrópolis* exibem sua comoção com a vida, com o mundo e com eles mesmos, o alheamento e a indiferença do *blasé* é pervertida como sua representação absoluta. Carregados pela revolta desesperada contra a humilhação, os trabalhadores gravam o seu *topos* no coração da utopia abstrata do *esplendor geométrico*. Eles não são máquinas, são capazes de deixar vestígios como lembranças de um outro e radicalmente diferente futuro. Ouvimos o personagem-poeta de Reinhard Sorge (*Der Betler*, 1912) gritando entusiasmamente. *Massen der Arbeiter. Schwemmen an die Ahnung ihres höheren Lebens. In grossen Wogen (...)*¹.

As multidões das grandes capitais aparecem impetuosas e arrojadas nas telas do cinema. Os rastros foram fugidios? Por certo que sim! Afinal, o diretor é um *bricoleur* que constrói sua *mise en scène* dentro de uma tradição sociocultural. Todavia, naqueles poucos minutos que a imagem da classe trabalhadora invade a imagem-paisagem da cidade colossal percebemos que as ruas de nossas cidades ainda são a *morada coletiva*, e é o coletivo uma *essência incansável e eternamente movediça que, entre as fachadas dos edifícios... suporta, experimenta, aprende e sente tanto quanto os indivíduos entre quatro paredes o sentido de viver nas grandes cidades* (Benjamin, *Passagens*). Fragmentos de

¹ Massas de trabalhadores carregam em ondas tumultuosas o pressentimento de uma vida mais elevada.

uma *mise en scène* podem exprimir uma utopia radical da cidade como Uso, da cidade como Obra de arte?

Não podemos afirmar que *Metrópolis* é um canto às *grandes multidões agitadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela sublevação* do discurso iconoclasta dos futuristas, mas nos coloca diante de impasses, conflitos e diferentes sentidos da cidade em processo de metropolização. É assim que seus principais personagens acabam por se encontrar na rua. Saem das catacumbas, da cidade do subterrâneo, da casas de máquinas, do Jardim dos Prazeres, da casa-laboratório, e do Office para o encontro com as utopias abstratas e concretas.

A multidão liderada por Georg persegue e encontra Maria/Robô. E, numa pira de sucatas da maquinaria destruída, queima a bruxa entre gritos e fanfarras. Maria/Madonna, com a ajuda de Freder e Joseph consegue, salvar as crianças da inundação que destrói a cidade subterrânea. Rowtang, num último recurso de maldade e em obediência ao seu senhor, rapta novamente Maria/Madonna. No Office, Fredersen observa a cidade paralisada com a rebelião e, apreensivo, sai à procura do filho desaparecido.

O herói do filme, Freder, vai em busca de Rowtang que carrega Maria pelos telhados de uma portentosa catedral. No topo do edifício, os dois homens se enfrentam. Na luta do bem contra o mal, o cientista louco é o perdedor. Presenciamos os rostos e gestos de homens e mulheres apavorados quando a bruxa queimada era uma criatura da técnica e, assim como sentiram alívio ao ver o cientista cair morto como qualquer ser humano lançado das alturas. Esses desfechos preparam o encontro entre o *cérebro que comanda e a mão que faz*.

Freder liberta Maria. Eles beijam-se como em qualquer final feliz. Porém, são surpreendidos pelo Pai. Na rua a multidão marcha em forma de flecha (tradicional símbolo fascista ?!), retornando ao esteticismo ornamental que a caracteriza na maior parte do filme. Georg é o seu representante (ou melhor, a *representação* da representação), aproximando-se com um movimento tímido de estender a mão. Fredersen apenas observa o gesto do capataz. Agora nossos personagens estão reunidos sob um portal. É por demais interessante a opção cênica do portal, pois trata-se de um momento-lugar carregado de simbolismos na cultura ocidental: transição, transposição de limites, de chegadas e partidas, de encontros e despedidas.

A cena parece que vai durar uma eternidade diante da indecisão dos personagens, mas não dura. Maria aconselha Freder a agir como o coração mediador e reunir as outras

partes do corpo social: a mão que labora e o cérebro que elabora. A virtude mediadora de Freder é feita da exaltação da piedade, da sobriedade e da responsabilidade com as exigências do bem público em relação aos interesses privados. Na sua participação como mediador a cidade poderia encontrar a sua redenção inspirada na moral evangélica e na frugalidade do trabalho social. *Metrópolis* encerrava como a impossível cidade do *burguês barroco*; a ficção-científica tornava-se um veículo para a crítica das ideologias.

Anos depois, o próprio Fritz Lang desaprovava o final do seu filme, considerando-o conciliador e moralista. Mais duras são as críticas de Kracauer, ao afirmar que a proposta do coração como mediador ficaria melhor nos lábios de J. Goebbels do que nos de Maria, e acrescenta:

Na superfície, parece que Freder converteu o pai: mas na realidade o industrial enganou o filho. A concessão que ele faz gera uma política de apaziguamento que não apenas evita que a causa dos operários seja vitoriosa mas o torna capaz de aumentar seu domínio sobre eles. (...) Ao concordar com Freder, o industrial adquire o íntimo contato com os operários, e assim está em posição de influenciar sua mentalidade. Ele permite que o coração fale – um coração acessível às suas insinuações. (S. Kracauer, op. cit., p. 190/191)

E. Subirats (*A Flor e o Cristal*), numa leitura inspirada na concepção do artista como sujeito estético, interpretará o final do filme em causa como um esforço das vanguardas modernistas de mediação do curso da história. O final do filme exprimiria, segundo o Autor, o ideário utopias gestadas na *Bauhaus*, nas quais estava o apelo em favor do urbanismo como instrumento de correção do sistema industrial-capitalista e de persuasão da *burguesia técnica a exercer uma direção social no interesse de todos*.

Entretanto, *Metrópolis* expõe de modo cristalino uma violenta crítica às utopias abstratas da *boa forma* serial e do *estilo* padronizado de viver. A racionalidade industrial como paradigma da invenção do futuro é posta em cheque enfaticamente na cidade-máquina de Fritz Lang. Portanto, o filme em causa não poderia ser, como acreditamos, um veículo de propagação ideológica da arquitetura como *arte total*.

Para tecer uma outra interpretação do *happy end* de *Metrópolis* é preciso retomar a fábula bíblica da Torre de Babel, reiterada nas reverberações de Maria/Madonna como pregação moral e programa ético-estético das catacumbas – GRANDE É O MUNDO E O SEU

CRIADOR, E GRANDE É O HOMEM. Maria/Madonna lembrava aos seus ouvintes a desmedida intenção dos homens em criar uma torre que, de tão imensa, poderia rasgar a abóbada celeste e chegar até ao reino divino.

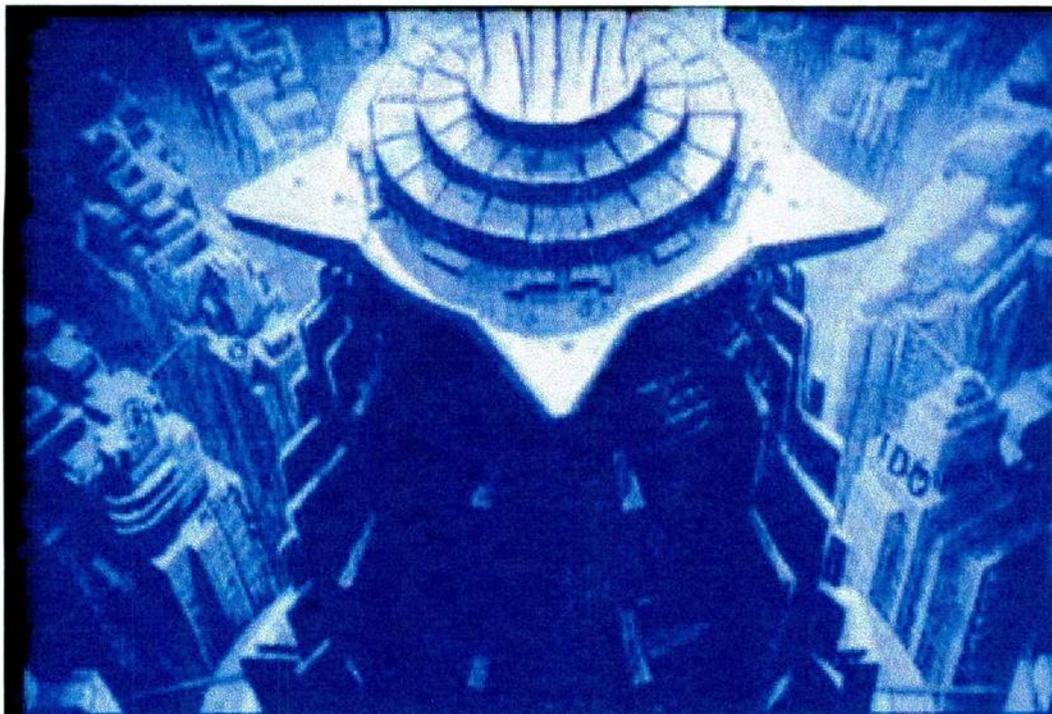
Revelava-se a ambição humana de rivalizar sua potência de criação com a de Deus. Portanto, o edifício tomava as proporções de um portal capaz de realizar o encontro entre o humano e o divino. Maria/Madonna alertava aos habitantes do subterrâneos, e a nós os espectadores, sobre os perigos de desafiar a ordem cósmica e humana das coisas. Era preciso um mediador para apaziguar atos e desejos humanos e evitar o castigo na forma do caos, do conflito e da mistura ineleável e irracional.

O esplendoroso zigurate que coroa a paisagem de *Metrópolis* como símbolo do poder da técnico-burocracia industrial não é a representação visual da fábula bíblica, pois a Torre de Babel é a própria Cidade-Máquina. Podemos esclarecer nossa conclusão através do emblemático martírio de Maria/Robô. Capturada pela multidão enraivecida, ela é queimada viva numa pira de sucatas. As cenas nos transmitem sensações ambíguas; alegria e dor, horror e prazer, alívio e pesar. Um profundo desconforto se achega com as sensações díspares de ver um ser humano queimar até virar.... máquina. Se nossa apreensão sensível é carregada de ambigüidades é porque a cena é uma dramática elocução dos conflitos humanos universais.

Maria/Robô precisava ser queimada, assim como as bruxas na Idade Média, para purificar a sua alma com as chamas que se abatem sobre o corpo. Da mulher queimada não lhe sobra a alma, apenas o corpo reluzente de sua imagem-máquina. O ritual sacrificial opera separações necessárias entre o humano e a máquina, entre o sagrado e o profano, entre o espírito e a matéria, entre o trabalho e a festa, entre o corpo e a pedra e ... entre a cidade e as utopias. Desfaz a possibilidade de existência dos duplos, impede as interpenetrações e, com isso oculta a diversidade que funda a vida social na cidade.

Não era possível nenhum cruzamento entre o logos e o mithos, entre o bizarro e o maravilhoso, entre o prazer e o trabalho, entre a estética e a ética, entre o espaço geométrico e o emaranhado de vidas humanas, que não resultasse em *desordem ou caos* das misturas indevidas e perigosas. *Metrópolis* era Babel porque exprimia o mesmo impasse ontológico. A busca do seu apaziguamento, e não da superação, é encontrada no papel mediador de Freder, cuja missão é doar compaixão à racionalidade técnica. O aperto das mãos no final do filme não celebra uma impossível união, mas as separações

necessárias para a realização da cidade racional e abstrata. *Metrópolis* estava salva da tempestade, mas ardia dolorosamente como uma *flor azul* numa sucata de utopias.



Paisagem panorâmica de *Metrópolis*, com a “Torre de Babel” ao centro.

Capítulo IV - Alphaville: A Arcádia Tecnológica do Capitalismo Tardio

- *Será que posso lhe fazer uma pergunta?*
- *Claro!*
- *Diga, sua história, ela não é verdadeira, não é?*
Não é um documentário de verdade, é ficção, não é?
- *É sim, claro!*
- *Melhor assim!*

Jean-Luc Godard

4.1- O início era a Imagem.

Metrópolis de Fritz Lang tornou-se uma importante referência não só para o gênero de ficção-científica, mas também para a arte cinematográfica em geral. Obra aclamada e citada entre as melhores da história do cinema, *Metrópolis* é também um marco na expansão social do imaginário da ficção-científica nas primeiras décadas do século XX.

Na literatura de *sci-fi* começam a despontar as primeiras obras de John W. Campbell, E. C. Smith, Robert A. Heinlein, Ray Bradbury, Clifford D. Simak, Aldous Huxley, Isaac Asimov, Hans Dominik, Evgueni Zamiatine, Aleksander Beliaev, entre outros. Novelas e contos ganham expressão em revistas - *Amazing Stories*, *Amazing Stories Quarterly*, *Science Wonder Stories*, *Magazine of de Fantasy and Science Fiction* e *Galaxy* nos Estados Unidos; *New Worlds*, na Inglaterra -, e em publicações de associações - *Astounding Science Fiction*, *The Futurian Science Literary of New York* - especializadas na difusão do gênero. A *sci-fi* passa a receber inusitada recepção popular na Europa, nos Estados Unidos e, surpreendentemente, na União Soviética.

Experiências estéticas com o gênero de ficção-científica tomam lugar no campo das artes cênicas já consagradas; Vladimir Maïakovsk dirige a encenação de duas peças de ficção científica - *O Percevejo* (1928) e *O Banho* (1929) - escritas por Meyerhold. Também no campo da cultura popular de massa, com o especial destaque para a transmissão radiofônica da novela “*A Guerra dos Mundos*”, de H. G. Wells, dirigida e protagonizada por Orson Welles. Essas experimentações ganham a companhia do desenho

em quadrinhos (*Flash Gordon*, *Buck Rogers*), linguagem que se apresentará como uma das formas mais criativas da estética de ficção-científica.

A arte cinematográfica não deixaria de testemunhar a ascensão da *sci-fi*, apesar dos custos econômicos da produção apresentarem-se bastante elevados: *A Mulher na Lua* (Alemanha, 1929), outra incursão de F. Lang no campo da *sci-fi*; *Just Imagine!* (EUA, 1930), de D. Butler; *La Fin du Monde* (França, 1931), de Abel Gance; *Things To Come* (Inglaterra, 1936), de W. Cameron Menzies; *Flash Gordon* (EUA, 1936), de Frederick Stephani e *Le Monde Tremblera* (França, 1939), de Richard Pottier.

Linguagens artísticas consagradas e novas experimentações estéticas abriram os caminhos para a recepção do imaginário da ficção-científica, correspondendo às novas condições socioculturais abertas com o alargamento da experiência da vida urbana pelo território, graças ao concurso dos novos meios de informação, comunicação e transportes: o rádio, o cinema, as revistas e o automóvel.

Dos meados da década de 20 até o início dos anos quarenta do século passado, a ficção-científica encontrou a sua maioridade como gênero artístico. Os aportes construtivos das narrativas, as concepções temáticas e a experimentação em diferentes formas de linguagem artística revelavam suas virtualidades estéticas no cenário da cultura ocidental.

Em larga medida, o imaginário da ficção-científica daquele período abria as comportas das projeções utópicas em relação ao futuro da humanidade. As esperanças em sociedades igualitárias e cooperativas - livres da opressão e exploração de classe, étnica e de gênero - faziam do futuro um espaço-tempo da paz e da justiça social. Essas projeções abstratas reuniam situações antípodas às vigorantes no presente, estabelecendo contrapontos possíveis à ordem sociopolítica nacional e internacional vigente.

Contudo, esse cenário do gênero conhecerá mudanças importantes com a eclosão da II Guerra Mundial. O horror das perdas humanas, o uso destrutivo da tecnologia, a barbárie fascista, a destruição de cidades e a terrível ameaça de um holocausto nuclear, após a criminoso ação dos norte-americanos contra os alvos civis no Japão (Hiroshima e Nagasaki) tornaram-se imagens angustiantes na cultura e na memória dos povos envolvidos diretamente ou não no *mar de sangue*. São essas as imagens que passaram a predominar na criação narrativa da *sci-fi*. O elã utópico e seu fio de esperança em relação ao futuro que predominavam nos anos 30 e início dos anos 40, ficariam nublados pela cinzas que emanavam do destroços do presente. A imagética da *sci-fi* passou a ser um vasto cenário de catástrofes nucleares, de guerras e invasões intergalácticas, de tiranias

tecnológicas e de cidades em holocausto, testemunhando um profundo desencanto em relação ao presente metamorfoseado de futuro.

Em *Novos Mapas do Inferno* (1960), estudo comparativo da literatura de ficção-científica, K. Amis traçou um vasto painel de narrativas antiutópicas vindas à luz após a II Guerra Mundial, e que passaram a predominar no gênero. Exercício semelhante encontramos em *O Futuro Como Pesadelo* (1967) de M. Hillegas. Esses autores chamam a atenção para a reprodução temática marcada pelos traumas ainda quentes da guerra e de uma profunda desesperança em relação ao devir da humanidade. George Orwell (*1984*, 1948), B. F. Skinner (*Walden Two*, 1948), Frederic Pohl (*Libelo contra o Futuro*, 1957) e Aldous Huxley (*A Ilha*, 1962) figuravam com destaque no panteão das narrativas antiutópicas que emolduravam as paisagens do devir da ficção-científica.

No cinema não seria diferente. O período também seria marcado por uma série de filmes, na sua maioria com produções bastante modestas em termos de recursos financeiros e técnicos. Eles carregavam, em suas metáforas e metonímias, as tinturas do assombro e do medo da invasão e destruição do planeta: *The Thing* (1951 - EUA) de Christian Nibby e Howard Hawks; *Invaders from Mars* (1953 - EUA), de William Cameron; *Them !* (1954 - EUA), de Gordon Douglas; *The Day the Earth Caught Fire* (1961 - Inglaterra), Val Guest. Outros se destacavam pelo temores do uso bélico e controlador da tecnologia que despertava forças incontroláveis: *O dia em que a Terra parou* (1951 - EUA) de Robert Wise; *1984 de George Orwel* (1955 - Inglaterra), de Michel Anderson; *Quatermass Experiment* (1956 - Inglaterra), de Val Guest; *The Time Machine* (1959-EUA), George Paul. Dentre esses filmes, marcados por narrativas antiutópicas do devir da Humanidade, havia os que faziam um discurso sublinear contra o “perigo vermelho”, transformando extraterrestres em adversários da democracia liberal (leia-se, dos Estados Unidos) e os planetas belicosos (leia-se União Soviética) como invasores eminentes da frágil sociedade terrestre. Entrava em cena a Guerra Fria, aquecida nas temperaturas máximas de Marte - *War of the Worlds*, 1953, de Byron Haskin; ou inoculada sorrateiramente - *Invasion of de Body*, 1956, de Don Siegel. Filmes de matriz norte-americana que, sem disfarces, reforçavam a histeria das perseguições maccarthistas.

O domínio da imagética antiutópica na *sci-fi* foi (e ainda é), na sua imensa maioria, formas a-críticas de representação da realidade e que reproduziam as ideologias dominantes e conservadoras. Os infernos e pesadelos configuravam mapas de

impossibilidades, de retóricas conformistas e clichês desgastados da luta entre o bem e o mal.

Porém, é preciso destacar as resistências à avalanche antiutópica presentes na ficção-científica do segundo pós-guerra. *Fahrenheit 451* de Ralph Bradbury, obra de 1953, que representou um baluarte da democracia política e dos direitos de opinião diante da violenta repressão contra os comunistas e socialistas nos Estados Unidos. E, *A Space Odyssey*, através da qual o seu autor, Arthur Clarke, revisita ao processo civilizatório da humanidade para colocar em questão o domínio da técnica e afirmar as possibilidades de criação de um mundo inteiramente novo. Curiosamente, esses romances inspiraram a criação de duas grandes obras filmicas que marcaram a carreira de dois jovens e talentosos diretores: *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut e, *2001 - Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick. Outra obra que merece destaque pelo seu conteúdo crítico e provocador em relação as possibilidades do devir e, não por opção acadêmica apriorística, será objeto de nossa leitura detalhada, é *Alphaville - uma estranha aventura de Lemmy Caution*, filme dirigido e produzido pelo cineasta francês Jean-Luc Godard em 1965.

4.2 – Descobrindo a Metrôpole do Futuro

Jean-Luc Godard (*Introdução a uma verdadeira história do cinema*) manifestava seu interesse de assistir trechos de filmes e tentar, através deles, encontrar fios condutores de remontagem de uma outra obra, de um outro filme. Exercício semelhante ao de um tema musical que vai sendo construído com instrumentos adequados e capazes de tocar certas notas até atingir uma música. Em Godard, a *poiésis* se revela como uma desconstrução/reconstrução que, a partir dos fragmentos de obras e produtos, permite *expressar o que aconteceu ou o que desejamos que aconteça* (*op.cit*, p.95).

Alphaville é assim uma coleção de fragmentos anotada passo a passo pela *mise en scène*. Apropriando-se criativamente da estética do cinema mudo, do *design* das HQ e das tramas do filmes de detetive, o cineasta francês tece os fios de uma cidade do devir como crítica da civilização urbana do presente. Da leitura e (re)composição dos fragmentos e sua (re)montagem como outro filme, Godard nos oferece uma *flânerie* enclausurada no labirinto de uma cidade-metrôpole, com intenção de fazer do urbano um espaço com algum sentido em nossas vidas.

Alphaville não é uma cidade destruída por guerras nucleares ou por invasões de extraterrestres. Não é uma cidade em ruínas, abatida por vazamentos radioativos acidentais

ou por armas químico-biológicas inventadas por gênios do mal. Godard não segue os cânones imperantes no imaginário da sci-fi do pós-Guerra. Sua cidade é imensa, grandiosa e... invisível. Encontramos *Alphaville* junto com Lemmy Caution, pela estrada. Luzes brilham e se multiplicam ao longe, marcando as curvas de uma estranha aventura. Seguimos imantados no corredor luminoso desenhado pela rodovia. Fortes clarões circulares cegam a vista. Uma placa de trânsito anuncia: Silêncio, Lógica, Segurança, Prudência. É o portal da cidade do futuro.

Godard revelou que sua intenção inicial era criar um recorte estético que aludisse os enredos dos clássicos do *Western* norte-americano: *alguém chega, abre as portas de um bar, vai até o balcão...* Em *Alphaville* é assim, nos diz o cineasta, *não há nada... ele vem fazer uma investigação e depois vai embora*. Lemmy Caution chega à cidade montado no seu automóvel Ford. Ele vem dos *pays extérieures*. Apresenta-se a ela como um jornalista. Começa aventura do detetive-espião, cuja missão é impedir, a qualquer custo, o uso de arma letal em poder dos dirigentes de *Alphaville*, com a qual ameaçam a paz e a segurança de outras galáxias. O nosso herói era um personagem famoso de telefilmes policiais franceses, representado pelo ator Eddie Constantin. Sua capa e chapéu, seu rosto monolítico e seu olhar frio, lembravam uma mistura de um *detetive noir* em fim de carreira com um *cowboy* sem pradarias. Assim, já em decadência, Lemmy (nem Eddie) tinha muito a perder como os desafios postos na metrópole do futuro.

Alphaville é uma representação filmográfica de uma metrópole moderna. Com suas avenidas largas e margeadas pelas luzes dos imensos edifícios e dos magazines que abrem suas vitrinas iluminadas para as ruas. A paisagem urbana estava aberta para *deslumbrar, distrair e hipnotizar*. Entretanto, suas formas são vislumbradas por suas silhuetas. Tal como *Metrópolis*, a cidade aparece mergulhada na escuridão. Luzes e sombras cobrem nossos olhos como véus. A cidade não se deixa conhecer. Apenas podemos percorrê-la. Placas e setas luminosas indicam e determinam os rumos a serem seguidos. A normatização do movimento cotidiano é sua marca. Percebemos que a cidade é reduzida ao domínio da velocidade, traduzindo a negação da habitação em favor da circulação. Estamos no Ford Galáxie de Lemmy Caution. Não há ninguém nas ruas. Pedestres e passantes foram abolidos. [Afinal, havia ruas em *Alphaville*?]. Os automóveis circulam impávidos pelas avenidas que conduzem aos bairros e intermináveis subúrbios denominados através de pontos cardeais. O urbano se estende engolfando a distância na sua continuidade, fazendo o campo desaparecer na sua expansão inexorável. Verticalidade

e horizontalidade combinam-se e constituem a força hegemônica da forma urbana no espaço geográfico. Em *Alphaville*, a metrópole racional e abstrata se oferece, sem mediações, ao nossos olhos:

As nossas esplêndidas galáxias

escorrendo luxo e luz.

Nada além de uma vasto labirinto

De altos e estreitos

Os habitantes da metrópole do futuro são estranhos. Seus gestos, falas e pensamentos são controlados, dirigidos e automatizados por força exterior que tudo domina e a tudo se impõe de modo onipresente e onisciente. *Alphaville* é como um enigma que nos devora antes de qualquer tentativa de deciframento:

Mesmo se a significação das palavras e expressões não é mais percebida, uma palavra isolada ou um detalhe isolado num desenho podem ser entendidos, mas a significação do conjunto escapa. Uma vez que conhecemos um, nós acreditamos conhecer dois, porque um mais um é igual a dois. Nós esquecemos que antes é preciso saber um mais .

Descobrimos, com o detetive, que a força que a tudo e a todos se impõe é o supercomputador *Alpha 60*; o dirigente máximo da cidade das noites sempre iguais. *Alpha 60* é a centralidade que desarticula, empobrece e degrada toda e qualquer sociabilidade afetiva e solidária. A palavra é cassada em nome da escrita programática que dirige e informa comportamentos. A fala ordenadora do supercomputador ressoa em todos os lugares e impõe o modo de pensar e agir a todos os habitantes da cidade. Esta presente no recepcionista do hotel, nos agentes de contra-espionagem, no condutor de taxi, na sedutoras numeradas (garotas de *programa*), nos tecno-cientistas, enfim, em todas as personagens do filme. *Alpha 60* é signo e instrumento do processo de reprodução de relações sociais cada vez mais despersonalizadas, informatizadas e repetitivas no espaço urbano.

Se *Metrópolis* representava uma cidade *máquina ferramenta*, potencializadora da formação de corpos domesticados indispensáveis às relações galvanizadoras do espaço do capital fabril, em *Alphaville* encontramos a construção de uma *máquina programática* que

alude à reprodução de relações sociais conectadas à uma vasta rede de controle e normatização social. Em *Metrópolis* a disciplinarização dos corpos é evidenciada nas táticas espaciais de repartição e confinamento das *classes perigosas*, constuidora de isotopias arbitrárias. Todavia, na representação fílmica criada por Godard, a disciplinarização dos corpos significa um jogo de investimentos simulacionais impressos no espaço, que tecem relações de dominação mais sutis, embora não menos brutais ou arbitrárias, sob a forma de heterotopias.

Conhecer essa "*Capital da Dor*" - título de um livro do poeta Paul Eluard, cujos trechos são recitados ao longo do filme - é mergulhar no conflito entre a repetição programada e diferença como *poiésis* emancipadora. *A poesia transforma a noite em luz*, dizia Lemmy Caution em uma das cenas marcantes do filme em debate. Porém, como afirmava *Alpha 60*, é preciso saber um "mais".

Godard contava com poucos recursos financeiros para produção do seu filme. Optou por fazê-lo usando cenários reais de Paris. *Alphaville* é um filme *completamente de ficção*, afirmava Godard, *tratado de maneira documentária*. Panorâmicas noturnas das avenidas e ruas iluminadas pelas lâmpadas enfileiradas dos postes e pelos faróis dos automóveis, ofereceram a oportunidade de criar, com a fotografia em preto & branco, uma paisagem de mistério e ameaça absurdamente real. Outras tomadas resgatavam, em *travelling*, o movimento de passagem apressada e amnésico dos homens e mulheres pela cidade. A câmera desenhava a paisagem urbana vista da janela de um automóvel, reproduzindo as experiências de percepção das formas do espaço, a partir da velocidade dos deslocamentos e do ambiente fantasmagórico das ruas.

O supercomputador que delineava a trama na cidade do futuro era, na verdade, um pequeno ventilador Phillips, filmado de cima para baixo, e com a sombra do seu movimento giratório projetada contra a parede. Para sua voz metálica e estridente foi preciso procurar um intérprete que tivesse passado por uma cirurgia nas cordas vocais e estivesse, naquele momento, reaprendendo a falar. A imagem do ditador tirânico ganhava dimensões enigmáticas numa composição alegórica sombria. Os eixos estruturantes da narrativa fílmica estavam postos através das imagens das formas e das imagens audiovisuais simuladas dos objetos. O limite entre o real e o ficcional é rompido na ironia cáustica de Godard.

Alphaville é um filme realizado como um encontro entre o real e a simulação, como esforço de construção estética de representações do domínio dos simulacros na vida

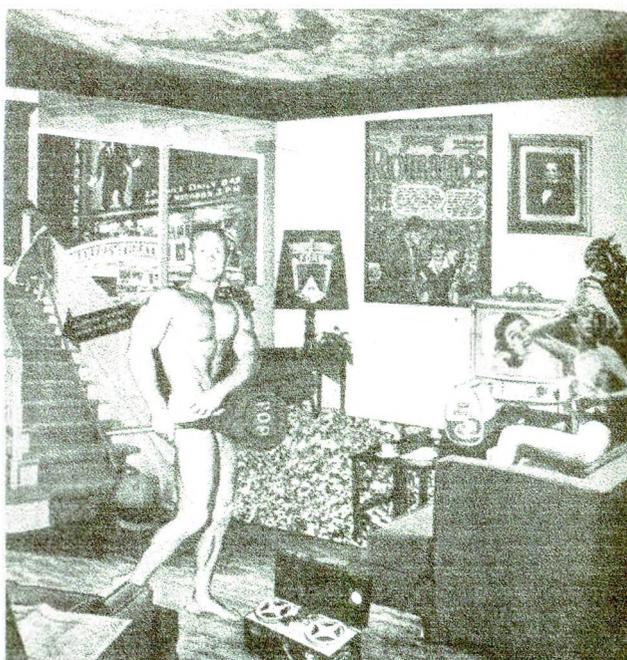
das metrópoles modernas. Objetos se tornam dispositivos de visão, controle e reprodução social do/no espaço urbano. A partir deles são recriadas as paisagens e instituídos modos de vida adaptados à funcionalidade objetiva da metrópole. A simulação faz o entrecruzamento de significados e significantes, fazendo da cena filmica um conjunto que representa representações organizadoras da *máquina-programática*.

Podemos aproximar a construção cênica de Godard com tratamento dado às representações pictóricas pelos artistas filiados ao *Novo Realismo*. Movimento que se caracterizou pela crítica à arte abstrata e aos imaginários fantasiosos do *automatismo e conformismo não-figurativo*. Em linhas gerais, os artistas vinculados ao Novo Realismo buscavam exprimir, em seus trabalhos, a crise da relação sujeito – objeto presente nas sociedades dominadas pela generalização da cultura técnico-científica industrial. O culto aos objetos, o consumo como expressão da realização social e o distanciamento da arte do cotidiano, configuravam-se como os principais alvos de sua crítica estética. Estabelecendo uma recusa aos cânones da evasão da arte para mundos imaginários da arte não figurativa, os novos realistas afirmavam a sua missão iconoclasta:

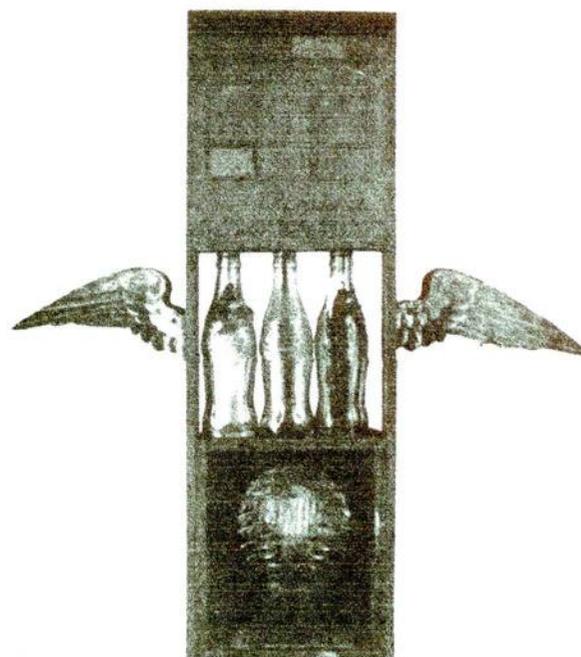
O que estamos descobrindo – tanto na Europa como nos Estados Unidos - é um novo senso de natureza, de nossa natureza contemporânea, industrial, mecânica, publicitária. As paisagens da Arcádia pré-romântica são doravante recalçadas nas zonas mais míticas de nossa visão: elas constituem com a literatura dos bons sentimentos, as expressões de empreitada, as viagens organizadas de nosso turismo mental. Aquilo que constitui a realidade de nosso contexto cotidiano é a cidade e a fábrica. A extroversão é a regra desse mundo colocado sob o duplo signo da padronização e da eficiência. Não podemos mais permitir-nos nem o recuo do tempo nem a distância objetiva. A apropriação direta do real é a lei de nosso presente (Um novo senso de natureza, prefácio de de Pierre Restany à exposição “ The New Realists”. Sidney Janis Gallery, Nova Iorque, outubro-novembro de 1962).

A cidade e a fábrica eram aclamadas como os lugares de produção dos contextos cotidianos e, por isso, os espaços privilegiados das representações de uma arte comprometida com desvelamento do aqui e do agora. Nas leituras dos novos realistas, a paisagem era (re)construída como um momento de *assemblage-dissassemblage* de fragmentos de objetos e imagens de uso cotidiano, como recurso de reconstrução da

totalidade expressiva do espaço-tempo. Assim, a apropriação representativa do espaço social acontecia com o emprego de diferentes materiais – plásticos, cartazes publicitários, fotografias e ilustrações de revistas, imagens cinematográficas, celofane, componentes de máquinas, luzes neon e fluorescentes – constituindo a base de criação de obras e eventos estéticos imprevistos e, principalmente, provocadores de *críticas impertinentes* ao consumo como modelo de vida. A *acumulação* e o *despedaçamento* das coisas correspondiam ao exercício de *bricolage* dos novos realistas que, de modo bastante ilustrativo, representavam uma desvinculação dos objetos de suas necessidades humanas, recriando o papel das mercadorias como veículo de domínio do valor de troca sobre o uso. Novas formas de representação do tempo e do espaço também emergiam, através de *uma escrita orgânica de sua existência em movimento* (Armand Fernandez, *Allures d'objets*), cuja proposição maior era negar a figuração abstrata pela via da apropriação direta da paisagem como lugar próprio da obra de arte.



RICHARD HAMILTON: Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?, 1956.



ROBERT RAUSCHENBERG: Coca-Cola Plan, 1958.

Em *Alphaville*, os objetos da indústria fordista ganhavam a dimensão de fetiche estético na representação das relações sociais reproduzidas do/no espaço urbano. A imagem fragmentada de um ventilador representa o *ordeneur* todo-poderoso. O automóvel é instrumento fundamental de acumulação de imagens visuais despedaçadas. Os objetos ganham figuração projectual, sem perder o sentido instrumental que encarna sua

existência social. Portanto, eles assumem um segunda existência; fragmentária e total, real e ficcional... fabril e urbana, que descartam o vivido em favor consumo programado e dirigido. As representações nos pegam de surpresa para nos falar mistificação dos produtos da civilização industrial e seu poder de constituir *contextos cotidianos*. Lemmy Caution exclama incrédulo: *Afinal, o que está acontecendo nessa cidade! Por que as pessoas se comportam assim?* A radicalização subversiva da *mise en scène* provoca inquietações ao colocar-nos diante da força da *padronização* e da *eficiência* da técnica na regência da vida urbana.

Godard expõe a vida fragmentada na “*cidade programática*” como uma experiência regida por uma unidade fantasmagórica (*Alpha 60*) que a tudo e a todos observa e comanda. Os simulacros ordenam os movimentos, imprimem o pulsar das emoções, a constituição dos pensamentos e o encontro com a paisagem. As representações de representações definiam as falas e gestos da/na cidade e, ao mesmo tempo, coloca em causa o sentido reproduzibilidade técnica na civilização urbana ocidental.

Para tanto, há um vasto repertório de imagens audiovisuais que se organizam sob primado da relação interior/exterior na espacialidade das relações humanas representadas. Elas fazem o percurso dos recortes cênicos da diegese de tempo-espaco das ações das personagens e do envolvimento do observador com o encenado, criando um vasto leque de apropriações interpretativas.

Na cidade de *Alpha 60* são poucas as cenas rodadas em espaços amplos e abertos. Quando essas acontecem, são realizadas em planos onde ruas e avenidas assemelham-se a labirintos de retas e curvas mergulhados em noites sem estrelas. Representadas em longos movimentos em *travellings* e em panorâmicas, o labirinto urbano parece beirar ao infinito e nos ameaça com sua ausência de qualquer destino plausível. Em *Alphaville*, o espaço público é apresentado como um mundo destituído de sentido e de experiências comunicáveis. Esse esvaziamento simbólico da vida urbana traça uma cartografia de desencontros, ausências e perdas de identidade: uma impossibilidade absoluta da criação do *espaço de aparências*.

A maioria dos quadros cênicos é construída em espaços fechados. Salas de recepção, corredores, quartos de hotéis, escritórios, laboratórios, salas de interrogação e, evidentemente, o interior de automóveis configuram o recorte espacial do encenado. Formas que impõem movimentos retilíneos e circulares do *olho sem corpo* e do nosso próprio olhar. Elas exprimem o domínio do privado e do indivíduo em detrimento das

possibilidades de reconhecimento do outro e de qualquer sentido mais coletivo da existência humana. Porém, o domínio da clausura é ameaçado. A paisagem teimosamente reaparece pelas janelas entreabertas e pelas portas de vidro. São linhas e pontos de fuga para um mundo diurno, iluminado e repleto de formas diferentes que insiste em penetrar nos recintos fechados. Jardins exuberantes, prédios com janelas e varandas exibindo seus habitantes, pessoas caminhando pelas ruas. São manifestações sutis, raras e efêmeras que atuam como breves contrapontos à homogeneização das representações soturnas da metrópole do futuro. A paisagem é uma distância, um longe.. uma aura sem lugar na vida ordenada e programada. A paisagem exterior é presença da utopia em *Alphaville*?



O Domínio dos Espaços Fechados em *Alphaville*

Godard cria seus próprios códigos e, através deles, os registros espaciais conformam o desenrolar dos encontros e dos conflitos vividos pelas personagens. Nos recintos fechados a sensação de clausura é tátil. Ele incorpora, em seu filme, a estética das

imagens das *HQ*, como inspiração dos enquadramentos onde os personagens têm suas performances delimitadas por molduras verticais e horizontais. Fundos escuros, brancos e sombreados em texturas densas reforçam as linhas de clausura e agem como reguladores implícitos de movimentos cênicos. A profundidade é reduzida pelo jogo técnico-imagético, fazendo das texturas de fundo lugares de diluição e absorção das figuras. Cria-se, então, um campo de visibilidade onde as formas se confundem com os objetos e estes com os seres humanos. O arbitrário e o inorgânico tomam o espaço fílmico para estabelecer um linguagem que prima pela ausência de referências sensíveis. As palavras e as emoções são contidas entre paredes sombrias que cercam os personagens. O vazio simbólico e o niilismo gerados pela civilização da técnica parecem ter, finalmente, construído a sua ordem espacial total.

O movimento figura-moldura-fundo constitui, na *mise en scène* de Godard, um conjunto plástico complexo, cujas manifestações se completam com a iluminação composta por luzes intermitentes (para fundos escuros) e flashes (para fundos brancos), criando reflexos que trazem a uniformidade noturna da cidade para os ambientes fechados e acentuam a tensão dramática vivida nas personagens. O jogo de pisca-pisca das luzes está freqüentemente associado a presença (imagem e/ou som da voz) de *Alpha 60*, são interstícios e vazios que transmitem a incerteza e o medo do desconhecido. Os flashes correspondem, geralmente, as aparições do nosso herói, sobretudo com sua atitude permanente de fotografar os momentos de suas ações e encontros, como peças de uma memória voluntária. O jogo de luzes estabelecem construções paradoxais que se enfrentam e, estranhamente, se complementam na ordem topográfica de *Alphaville*, agindo como mediação entre os quadros cênicos.



Enquadramentos geométricos dos personagens em *Alphaville*

Com uma construção estética marcada pela relação recorte/acumulação/desmembramento das imagens, a construção filmica de Godard não dispõe de um centro diegético. Os espaços são partidos - ruas, viadutos, gares, prédios, quartos de hotéis, salas, escadas, gabinetes - como peças de uma cidade hierarquizada. São formas sem conexões diretas, porém contrastantes. Elas jamais se mostram em conjunto como um bloco narrativo, ao contrário, significam uma duração fragmentada da existência humana no urbano; heterotopias sem *anima*. Contudo, os fragmentos se acumulam, constituindo um espaço homogêneo-quebrado da tessitura da representação dramática, cujo epicentro totalizante é *Alpha 60* como abstração suprema do poder tecnocrático.

Na complexa representação da cidade criada com a captura/montagem de formas geográficas, com a localização espacial das personagens e na distribuição cênica das luzes, percebe-se uma arrumação das imagens em um sistema semiótico unificado. Retas, segmentos de retas, curvas, hipérbolas, círculos e espirais dominam as cenas. Ruas, corredores, quartos, salas, escadas, luzes, disposições fundo/figura, o enquadramento cênico das personagens, tudo enfim, obedece a construção estética cujos fundamentos reportam à geometrização do espaço. As formas puras do cálculo e da medida se impõem, acumulam-se e estabelecem, na sua estética da repetição, um dispositivo fantasmagórico de subjetivação da existência social. O *more* geométrico destituiu a *Humanitas* do centro do mundo para dar lugar ao espetáculo do poder tecnológico.

Será nessa cidade - capital da galáxia de *Alphaville* - que Lemy Caution enfrentará a esfinge tecnológica para libertar a cidade dos simulacros.

4.3 As utopias urbanas tardo-modernas

Sob as cinzas ainda fumegantes da II Guerra Mundial, a Europa acordava do mais terrível pesadelo de toda a sua história. Os escombros acumulados até o céu, deixavam marcas visíveis da inútil tragédia que sacrificou milhões de seres humanos e provocou perdas materiais quase irrecuperáveis. Berço da ode civilizatória do capital, a Europa colhia os frutos amargos da barbárie. Cidades em ruínas, regiões rurais arrasadas e populações desabrigadas construíam um vasto cenário de dor.

Dessas impressões gravadas na memória social, literatos e cineastas do gênero de ficção-científica inventavam seus roteiros melancólicos e, sobretudo catastróficos, em relação ao devir da humanidade. Esse período particular da vida da sociedade européia, também é marcado pela ascensão de propostas e projetos urbanísticos dos modernistas.

Estes ganham inusitado vigor e pragmatismo como instrumentos de reconstrução da civilização urbana, duramente atingida pelos efeitos da Guerra. Não há dúvida que a principal figura de referência desse movimento foi o arquiteto conhecido pelo apodo Le Corbusier.

Nascido na cidade de La Chaux-de-Fonds em 1905, Charles Édouard Jeanneret - ou melhor, Le Corbusier - passou sua infância e adolescência vivendo em um dos principais centros de produção de relógios da Suíça. Sua cidade natal, 20 anos antes de seu nascimento, havia passado por um incêndio, sendo reconstruída sob traçados geométricos de distribuição de ruas de moradias e de trabalho. Essas imagens urbanas impregnadas em sua memória jamais o abandonaram, e acabaram por acompanhar as suas projeções de cidades ideais.

Le Corbusier não era mais um arquiteto preocupado com a criação de cidades racionalmente organizadas. Ele era, sobretudo, um esteta polêmico e provocador, absorvido em projeto mais amplo: erigir uma nova sociedade através da produção do espaço urbano.

O arquiteto-esteta considerava a humanidade fundamentalmente sadia em suas ligações com a Natureza originária. Primado que deveria ser obedecido pelos urbanistas e arquitetos, no sentido de oferecer às sociedades uma condição natural de existência, porém suficientemente racional para não deter o desenvolvimento tecnológico e a realização do progresso. A forma correta, assegurava Le Corbusier, era aquela que melhor exprimia a consciência da realidade da história e da natureza. E, em suas *Advertências* publicadas em 1925, assinalava:

Uma cidade!

É o domínio do homem sobre a natureza. É uma ação humana contra a natureza, um organismo humano de proteção e de trabalho. É uma criação.

*Poesia é um ato humano – relações harmoniosas entre imagens perceptíveis. A poesia da natureza é, exatamente, apenas uma construção do espírito. A cidade é uma imagem poderosa que aciona o nosso espírito. Porque a cidade não seria, ainda hoje, uma fonte de poesia (Le Corbusier, *Urbanismo*, p. VII).*

As bases do pensamento de Le Corbusier podem ser encontradas no racionalismo tipicamente cartesiano, porém contido por aspirações iluministas rousseaneanas que

suavizavam os imperativos de sua *razão pragmática*. Sua *res extensa* era, portanto, uma medida dos homens; de sua matéria e de seu espírito. Tal compreensão reforçava seu desconforto explícito em relação às cidades de sua época:

A cidade é um instrumento de trabalho.

As cidades já não cumprem normalmente essa função. São ineficazes: desgastam o corpo, contrariam o espírito.

A desordem que se multiplica nelas é ultrajante: sua decadência fere o nosso amor-próprio e melindra nossa dignidade..

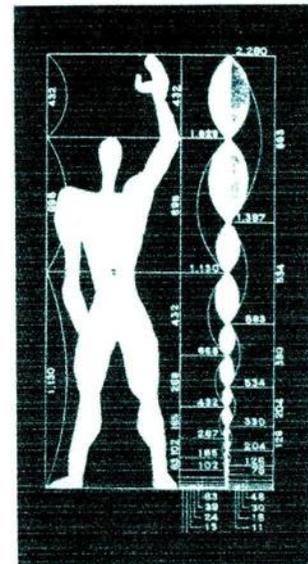
Elas não são dignas da época: já não são dignas de nós (idem, p.VII).

A transformação da cidade em algo digno de existência humana civilizada exigia uma construção lógica, precisa, em uma palavra, racional. O elogio ao trabalho, à ordem e à poesia encontrava sua forma particular de *mímeses* nas práticas urbanísticas inspiradas nos modelos geométricos. A ordem matemática, dizia Le Corbusier (*op. cit.*), constituía o suporte não acidental da arte e pensamentos modernos, estabelecendo o movimento mais eficaz de percepção e expressão dos homens em relação ao mundo exterior. O uso da geometria nas formas criadas pela mente e mão humanas conferia, inclusive, a sua própria progressão civilizatória no universo:

*Tudo quanto procede do homem, criações de sua mão, criações de sua mente, exprime-se por um sistema de formas que é o decalque do espírito que lhe ditou a construção. Assim se classificam pelas formas os estados de civilização: a linha reta e o ângulo reto traçados através dos labirintos das dificuldades e da ignorância são demonstrações da clara força e do querer (...). Traçando retas o homem demonstra que se dominou, que entra na ordem. A cultura é um estado de espírito ortogonal. Não se criam linhas retas deliberadamente. Chega-se à reta quando se está bastante forte, bastante firme, bastante armado e bastante lúcido para querer e poder traçar linhas retas. Na história das formas, o momento da linha reta é uma consumação; há por trás e aquém todos os trabalhos árduos que permitiram a manifestação da liberdade (Le Corbusier, *ibidem*, p. 35).*

O uso da geometria gravava, para Le Corbusier, a possibilidade do encontro entre o homem e as formas puras. Essa estética *purista* buscava a criação de relações íntimas entre os seres humanos e os objetos, a partir de um jogo de linguagem emprestado às formas, sobretudo enfatizando a correspondência entre as necessidades humanas e as funções dos objetos. A máxima pitagórica - o homem é medida de todas as coisas - é acolhida com entusiasmo por Le Corbusier no seu *Modulor*, cuja premissa básica definia que os objetos deveriam refletir os contornos das formas humanas. Assim como Platão, Le Corbusier entendia que a cidade ideal dependia fundamentalmente da criação de uma “boa” forma; sem exageros e sem ornamentos, apenas simples e direta nas suas prioridades qualitativas.

O Modulor de Le Corbusier.



Formas claramente definidas seriam reveladoras da pureza e correção dos propósitos da construção urbana. Não poderia existir oposição entre o objeto e a natureza, entre a função e o espaço, entre a forma e o homem. Reside em tais postulados uma concepção que, derivada das experiências dos pintores cubistas, compreende o espaço como *continuum*, inseparável das coisas que o circunda, atravessa e penetra; e, ao mesmo tempo, sendo também atravessado e penetrado por elas. O espaço não representava uma exterioridade em relação à sociedade, mas algo que era criado e designava relações entre os homens e as coisas do mundo. É nesse sentido que Le Corbusier afirmava que a paisagem era a força estruturante do universo urbano.



A Máquina de Habitar de Le Corbusier,
croquis de 1929.

Segundo Le Corbusier, o espírito civilizador das formas puras liberariam as forças de ruptura com o passado inerte e constrangedor. O mundo não seria mais o mesmo diante das potencialidades transformadoras do cálculo e da medida. As formas da sublime geometria venceriam todos os obstáculos à civilização; venceriam as sensações humanas sempre arditas e imprevisas. Afirmava-se a crença absoluta que o real se confunde com o racional e, no seu extremo, pode ser edificado como ato da Razão. Uma nova identidade entre o homem e o mundo é preconizada, tendo no cálculo matemático o centro irradiador de toda criação estética. Diante das obras do cálculo, exclamava Le Corbusier, *estamos perante um fenômeno de mais alta poesia (ibidem, p.49)*. Desse modo, os homens estariam a caminho de revelar toda a sua humanidade, expandido a cultura e libertando suas potencialidades criativas. A forma maior de todo esse movimento ascensional da cultura e sociabilidade humana era, sem dúvida, a cidade como obra de arte:

Nas cidades de arte, vamos ao lugar onde as formas são compassadas, ordenadas ao redor de um centro, ao longo de um eixo. Horizontais, prismas magníficos, pirâmides, esferas, cilindros. Nossos olhos os vêem puros e nosso espírito elevado calcula a precisão de seu traçado. Serenidade e alegria (ibidem, p.56).

A flama dos discursos de Le Corbusier assumiriam, entretanto, feições fortemente instrumentais. Projetos de cidades novas e intervenções em cidades edificadas começariam a surgir. O polêmico Plano Voisin* de 1925 é um prelúdio das suas ambições civilizatórias. Nele era previsto a construção de dezoito edifícios uniformes - com 700 pés de altura – que provocaria um reordenamento territorial na cidade de Paris, particularmente da área

histórica ao norte do Sena, que seria completamente demolida, com a exceção da Place Vendôme, admirada por Le Corbusier como símbolo da Ordem.

O novo urbanismo preconizava terrenos limpos e livres para edificar suas utopias abstratas. Era preciso eliminar todas as barreiras à extensão das linhas retas e das formas ortogonais do Plano. Os postulados desse urbanismo eram aparentemente simples. Partiam do pressuposto que se deveria eliminar os excessos demográficos nos centros urbanos, ao mesmo tempo em que se aumentaria sua circulação interna através de demolições necessárias. Seriam abertos espaços livres e ajardinados que, em parte, abrigariam a construção de amplos edifícios. - *A cidade destinada ao sucesso será aquela que estiver aberta à velocidade*, profetizava o arquiteto-esteta.

A rejeição do projeto Voisin pelo Conselho Municipal de Paris, teria levado à Le Corbusier exclamar enfurecido: - *Projetar cidades é tarefa por demais importante para ser entregue aos cidadãos* !(apud. Peter Hall, *Cidades do Amanhã*, p. 245). Todavia, os princípios das utopias urbanas de Le Corbusier ficariam mais evidentes em projetos como La Ville Contemporaine e, especialmente, em La Ville Radieuse.

Para Le Corbusier, a cidade contemporânea deveria abrigar formas e funções diversificadas. Essas corresponderiam a divisão do trabalho e do consumo social na cidade; a moradia de cada pessoa dependeria da profissão por ela exercida. Assim, ao centro ficariam os grandes edifícios destinados aos escritórios das empresas industriais, bancárias e comerciais; espaços da elite econômica e cultural da sociedade. As zonas residenciais apareceriam nas vizinhanças desse área central, com edifícios luxuosos projetados, em recuos de terrenos livres, para os *cadres* da sociedade. Nas suas proximidades apareceriam as indústrias, associadas à habitações modestas destinadas aos trabalhadores e distribuídas sobre um quadriculado uniforme. As *grandes fortunas* estariam salvas do seu *roçar* indesejável com a *indingência*?

Produzidas em série e dotadas de equipamentos de serviços, as unidades de habitação para o consumo de massa eram denominadas como *células humanas*. Eufemismo que traduzia com eloquência a propensão de padronizar as habitações da fachada à mobília, para atender as *nossas necessidades fisiológicas e sentimentais* (Le Corbusier, *The City of Tomorrow and Its Planning*).

A Cidade Radiosa é um projeto datado de 1933, sendo representativo dos debates dos CIAM (Congresso Internacional de Arquitetura Moderna) e, principalmente, da Carta do Congresso de Atenas (1930). Nesta proposta a cidade é reconhecida como produto de

uma engenharia urbanística: uma máquina de habitar, trabalhar, praticar o lazer e cultivar o espírito.

Apesar de ser orientada pelos padrões de utilidade racional do espaço e da lógica da produção serial em massa, *La Ville Radieuse* abandonava a centralização excessiva dos projetos anteriores - *Plano Voisin e Ville Contemporaine* - para propor um tipo de cidade organizada segundo um zoneamento em faixas paralelas: cidades-satélites destinadas à administração e à educação; zona comercial e de negócios; zona de transportes; zona de hotéis e embaixadas; zona residencial; zona verde; zona da indústria leve; zona de armazéns e trens de carga e, por fim, zona da indústria pesada. *La Ville Radieuse* significava uma retradução do modelo de localidades centrais do geógrafo alemão Walter Christaller, reforçando, todavia, o caráter padronizador do espaço urbano ideal.

O projeto do arquiteto-esteta era por demais audacioso. Sua intenção era destruir a persistência da cidade antiga, preservada e revigorada na presença de especuladores e proprietários fundiários e imobiliários, sempre interessados em aumentar abusivamente os seus lucros individuais. Le Corbusier definia essas *personas* como os mais eficazes promotores da desordem destrutiva da cidade. O *laissez-faire* dos proprietários gananciosos teria criado cidades à sua imagem e semelhança: *caóticas, feias e desumanas*.

A Cidade Radiosa era também um libelo contra a desordem introduzida no espaço urbano com advento das indústrias e do modo de vida a ela associado, sobretudo em termos das condições de habitabilidade das grandes cidades. A maquinaria da sociedade estava *desengrenada* e apontava para uma *catástrofe*. As cidades não cumpriam mais a tarefa de oferecer recursos e abrigo para seus moradores, em especial para as classes trabalhadoras. As *Metrópolis* reais eram duramente criticadas. *O que se encontra na raiz das inquietações sociais de hoje*, dizia Le Corbusier em um texto de 1923, *é uma questão de construção: arquitetura ou revolução*.

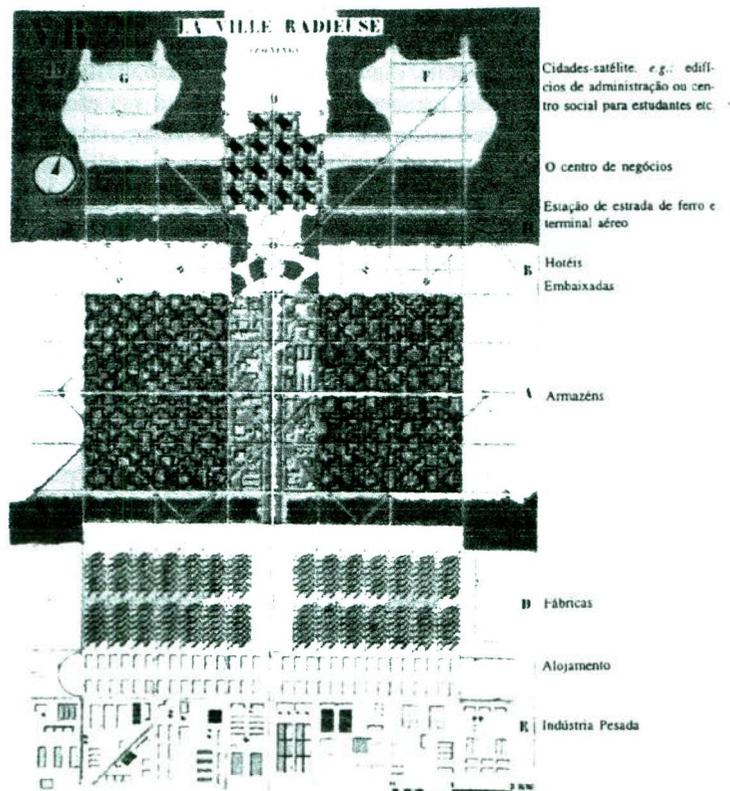
Era preciso dotar as cidades de formas puras e de soluções funcionais para seu arranjo espacial contínuo. Atividades especializadas se combinariam harmoniosamente, preservando seu *status* e compromissos no conjunto urbano. A localização e distribuição racional das tarefas cotidianas na vida urbana promoveria o bem-estar social, prometido pelo progresso tecnológico. As classes trabalhadoras deveriam ser necessariamente incluídas aos benefícios proporcionados pelos avanços da vida moderna. Na cidade radiosa eles viveriam bem melhor, em prédios coletivizados onde o comércio, o lazer e todos serviços básicos (lavanderia, alimentação, higiene, lazer etc) poderiam ser encontrados em

blocos contíguos às moradias. O urbanismo aparecia como instrumento de distribuição da riqueza social, capaz de fazer a integração dos trabalhadores ao progresso civilizatório promovido pela Razão. A cidade seria um imenso Parque, onde a natureza e a técnica estariam finalmente reconciliadas. Desse modo, os horrendos e miseráveis subterrâneos de *Metrópolis* seriam apenas ficções pessimistas e sem lugar real ou simbólico no futuro das grandes cidades. A classe operária alcançaria, enfim, a superfície do *paraíso geométrico*, desde que reguladas em lugares adequados à sua existência no *quadro social*, onde o espaço público é subsumido na privacidade do local.

O humanismo racionalista de onde radica as proposições de Le Corbusier, partia de uma imagem conceitual de um homem universal - delimitado por necessidades comuns e desejos previsíveis - o que significava edificar uma cidade adaptada às exigências do processo de produção e circulação de bens e serviços. A metrópole era concebida como uma Arcádia tecnológica; o espaço da criação de um novo estilo de viver, de uma nova sociabilidade, de uma nova civilização. Isto significava a criação de uma nova identidade entre o homem e a cidade a partir da crença absoluta nos poderes prometéticos da técnica como um valor em si mesmo.

Às formas puras da geometria eram atribuídas os poderes de reconstrução da identidade, outrora perdida, entre o homem e a cidade e, simultaneamente, de reconciliação entre aqueles e a Natureza. Tais pressupostos revelavam o sentido ético da estética urbana tardo-moderna.

Todavia, as transformações redentoras da cidade (e da sociedade) só poderiam emergir de especialistas da ciência do urbanismo e, dentro de um ambiente de liberdade, onde a formulação dos planos não sofressem a intervenção das pressões partidárias e dos interesses privados. Para fazer acontecer a Cidade Radiosa, Le Corbusier não se intimidaria ao defender um regime direto de governo, composto através dos *métiers* (sindicatos e guildas comerciais), *representantes supremos* da ordenação hierárquica, necessária à remoção das sobras indesejáveis do passado e à redenção do presente para criação de uma cidade *ex nihilo*.



A Cidade Radiosa.

As cidades ideais de Le Corbusier não conheceram as luzes do sol (à exceção do plano de Chandigarh, na Índia), porém influenciaram largamente as estratégias urbanas de planificação global das cidades, sobretudo das grandes metrópoles da Europa e dos Estados Unidos. Para Roland Castro (*Civilizacion Urbaine ou Barbarie*) o sucesso do *delírio racionalista* dos arquitetos e planejadores não possuía outros mistérios, além da submissão da produção urbana, notadamente do setor de construção civil, aos interesses econômicos e a ascensão da tecnocracia na regulação do espaço social. Podemos falar, então, da inauguração de uma nova racionalidade de tempo útil e rentabilidade econômica encarnada nas suas utopias abstratas: a regulação instrumental urbana.

A concepção de espaço urbano como máquina de produção e consumo reduzia, ao domínio da técnica, as possibilidades de apropriação social da cidade como uso múltiplo e autônomo por parte de seus habitantes. Estabelecia-se uma ordem social hierárquica no processo de produção do espaço urbano, definindo os agentes e os princípios de regulação demarcadores da localização, distribuição e assentamento de atividades e populações. *Ville Radieuse* era o *logos-topos* representante do ápice das utopias urbanas dos modernistas e,

ao mesmo tempo, a demonstração inequívoca do seu desespero cultural em relação ao devir da cidades. Suas esperanças utópicas eram não só abstratas, bem como tardias. O declínio de sua utopia como forma estética e como afirmação ética de novas sociabilidades logo estaria demarcado, pois muito de sua audácia enfraquecia diante dos ditames do regime de acumulação capitalista e, neles passou a se acomodar, para dar vida às suas formulações urbanas idealizadas. O significado e conteúdo das projeções modernistas são esvaziados até perderem sua ousadia transformadora e sua insígnia de ruptura. A ideologia da cidade como *produto standart* logo fragilizaria e tomaria posse da utopia da cidade como Obra das vanguardas modernas.

É preciso destacar, ainda, que as funções urbanas definidas na Carta de Atenas e projetadas como utopia (abstrata) de um novo modo de vida urbano representavam, na verdade, os novos elementos de construção do caráter de centralidade das cidades modernas. As funções respondiam um nova estrutura da metrópole do segundo pós-guerra, agora, concebida como uma totalidade orgânica que reunia formas avançadas de cooperação técnica da divisão do trabalho fordista. O urbanismo convertera-se explicitamente em um instrumento de fabricação de lugares-mercadorias (para trabalhar, habitar, praticar o lazer e cultivar o espírito); transformando a metrópole em um imenso volume de capital fixo territorializado, indispensável à realização do capitalismo e à escala dos interesses da corporação empresarial privada e da estatal. A máquina começava a funcionar constituindo uma cidade organizada através de funções especializadas, combinadas às formas de reprodução das relações de produção e consumo do espaço como mercadoria.

Desse modo, o urbanismo tardo-moderno configurava um pensamento globalizante da sociedade, fazendo da instrumentalização do espaço o recurso estratégico de suas práticas discricionárias, cujo intento maior era instituir uma razão hegemônica sobre os rumos da metrópole. O espaço urbano passa ser produzido e organizado como um *objeto standart* e, uma vez definido por necessidades funcionais objetivadas, conformava-se como um modo de regulação da vida em sociedade.

As formulações e projetos de Le Corbusier sintetizam as perspectivas utópico-formalísticas das vanguardas do modernismo. Seu desejo maior, apesar de fracassado, era edificar a civilização radiosa da forma pura, uma obra total que representaria a superação das contradições socioculturais do passado - e do presente (?) - impressos no espaço

urbano. O *ethos* da cidade mundial estava, enfim, traçado na mesa-prancheta do arquiteto demiurgo:

*Imagine que estamos entrando na cidade pelo Grande Parque. Nosso carro veloz toma a rodovia elevada especial entre os magestosos aranha-céus; ao chegar mais perto, vemos contra o céu a sucessão de vinte e quatro arranha-céus: à esquerda e à direita, no entorno de cada área específica, ficam os edifícios municipais e administrativos; circundando esse espaço, os prédios universitários e os museus. A cidade inteira é um Parque (Le Corbusier, *Ville Radieuse*).*

A paisagem da utopia tardo-moderna tinha seus contornos definidos. Entretanto, *Alpha 60* tinha seus próprios planos para a cidade do futuro.

4.4 A Arcádia Tecnológica do Capitalismo Tardio

Nos trinta anos que se seguiram à Segunda Guerra Mundial - os chamados Gloriosos Trinta* - o urbanismo racional e programático da Carta de Atenas difundiu-se como fórmula mágica para combater os males da urbanização *aleatória e desenfreada* em diversos países da América e Europa.

As utopias tardo-modernas marcavam o advento de um estilo internacional de construção urbana, do qual até hoje nossas cidades, em maior ou menor grau, são tributárias. Isto significou a vitória de uma proposta de integração do urbanismo com o processo crescente de industrialização fordista. Sob a insígnia da Carta de Atenas são entrelaçados a produção serial em massa, o espaço e o homem, como fundamento de um urbanismo idealizado sob o primado da pura geometria e destinado a ser aplicado mundo afora, acompanhando a expansão das fronteiras da urbanização das sociedades. O estilo racionalista e pragmático da Bauhaus e de Le Corbusier ganharam simpatia e acolhimento para a construção de prédios de escritórios das corporações empresarias e estatais, de edifícios industriais, de bancos, de universidades, hospitais, conjunto habitacionais populares e, sobretudo, nos projetos de renovação urbana das metrópoles e suas periferias incorporadas.

O urbanismo revelava-se como uma força de produção que engendrava as mudanças na composição orgânica espacial do capital do segundo pós-guerra. Nos países centrais da economia capitalista, o regime fordista de acumulação econômica e regulação

social (Coriat, 1976; Aglieta, 1979; Lipietz, 1988) aprofundava suas raízes como modo hegemônico de produção e consumo de massa e, provocava, na sua expansão, mudanças na forma/conteúdo das metrópoles.

Urbanistas e planejadores eram convocados para adequar as formas urbanas às novas funções e, principalmente, criar novas formas para as novas funções das grandes cidades. Ou melhor, como lembra Racine (*La ville entre Dieu et les hommes*), inventariar territórios racionalmente com objetivo de estabelecer *um lugar para cada coisa e uma coisa para cada lugar*. Não seria de estranhar que esse urbanismo racional e estetizante também fosse acolhido nos países socialistas em (re)construção, principalmente nas metrópoles regionais da União Soviética, onde a planificação urbana ganhou terreno e autoridade política.

Segundo Max Sorre (*El Hombre en La Terra*), o urbanismo moderno assumia um sentido estético e ético dominado por uma forma pragmática de ação - apoiada no emprego de técnicas e no conhecimento científico - cujo propósito maior convergia para o ordenamento do território metropolitano. Para ele, racionalização e socialização eram as palavras mágicas dos arquitetos e urbanistas que, empenhados na transformação da fisionomia da paisagem urbana, convertiam as cidades em um vasto campo de aplicação de técnicas de ordenamento do território (zoneamento, círculos concêntricos, especialização setorial) e expansão do uso de novos materiais e equipamentos (concreto armado, vidro, cristal e elevadores). O urbanismo pragmático multiplicava a extensão e a densidade das grandes cidades e, com elas, novas hierarquias eram admitidas nas funções urbanas, conduzindo ao rompimento de contigüidades não-urbanas, a diferenciação estratificada do espaço citadino e, por fim, ao fracionamento da vida na cidade como produto das *separações necessárias*.

O espaço urbano em construção significava a mais ampla expressão da reprodução de relações sociais, cuja força de imanência se instituía a partir de uma organização social, determinada por sistemas de funções e objetos técnicos vinculados à produção e à circulação de mercadorias (incluindo a força de trabalho). Essa morfologia urbana instituída pelos pressupostos globalizantes do planejamento urbano revela-se na Europa Ocidental e, sobretudo nos Estados Unidos, como um êxito territorial de um novo regime de acumulação de riqueza e regulação social da história do capitalismo.

Ernest Mandel (*Late Capitalism*) ao analisar as sociedades burguesas dos países centrais pós-1945, identificou um processo socioeconômico de transformação qualitativa, e

de caráter estrutural, por ele denominado *Capitalismo Tardio*. Essa transformação seria resultante do debilitamento político da classe operária, determinado pela ascensão do fascismo e da eclosão da II Guerra Mundial, que teriam permitido o crescimento da exploração do sobretabalho e, conseqüentemente, da acumulação de capital do final da década de 30 e início dos anos 40 do último século. Inicialmente concentrada na produção da indústria bélica (efusivamente exemplificado na prosa e no verso dos futuristas), a acumulação passou a ter como seu instrumento principal a produção de máquinas, equipamentos e bens industriais sob a égide dos avanços tecnológicos e, evidentemente, dos impulsos do capital financeiro privado e estatal. Estes elementos engendraram um contínuo crescimento da economia e, de modo mais geral, conduziam a expansão do mercado mundial, a intensificação da divisão internacional do trabalho e a rearticulação oligopólica das corporações empresariais na escala nacional/mundial, implicando, inclusive, o advento da industrialização associada e/ou complementar dos países capitalistas periféricos.

Esse novo regime de acumulação capitalista exigia um certo tipo de Estado, capaz de contribuir na edificação de *estruturas econômicas e sociais programáticas* (Gramsci, *Americanismo e Fordismo*) e, ao mesmo tempo, instituir uma sociedade liberal-democrática racionalizada, responsável pela sustentação institucional do regime de acumulação centrado no crescimento da produção e do consumo de bens industrializados duráveis; pilar fundamental da realização do capitalismo daquele período.

Novas e diversificadas práticas políticas e institucionais eram exigidas na construção do modo de regulação “adequado” ao modelo de desenvolvimento econômico e social em curso nos Estados Unidos e na Europa Ocidental. Assim, no bojo das transformações da estrutura do capital, o Estado assumia complexas tarefas que combinavam políticas fiscais e monetárias (para controlar e/ou expandir ciclos econômicos) aos elevados investimentos em infra-estruturas territorializadas (energia, comunicação, sistema de transporte), necessários à realização da produção e do consumo de massa. Tarefas político-econômicas que deveriam estar em sincronia com a oferta de empregos relativamente plena, onde se incluía também a participação estatal nas negociações diretas e/ou indiretas sobre acordos salariais e a proteção de determinados direitos econômicos e civis adquiridos pelos trabalhadores.

O “caráter virtuoso” do Estado não estaria completo sem a *facies* social, constituída sob a forma de investimentos públicos em previdência e seguridade social,

assistência médica, educação, habitação, etc. O Estado, a um só tempo, incorporava reivindicações históricas do movimento operário e reconhecia o papel formal dos sindicatos na representação de classe, como também promovia a introdução dos assalariados ao universo do mercado de consumo de bens e serviços, ao reduzir os custos de reprodução social da classe trabalhadora através de “salários indiretos” constituídos pelos serviços públicos. Por outro lado, essa mesma lógica estatista proporcionava a ampliação da classe média como modelo cultural de consumo - difundido *para o alto e para baixo* - e, ao mesmo tempo, fazia dessa mesma classe um dos seus principais esteios ideológicos de reprodução social.

O *Welfare State Keynesiano* surgia, então, como a “*fórmula química*” ideal à incorporação dos novos padrões de produção e consumo do Capitalismo Tardio ao conjunto da sociedade. A ideologia da *satisfação das necessidades* conformava um amplo consenso abstrato em torno das possibilidades do progresso material e respondia, sem nenhuma dúvida, pela edição do consumo de massa. O Estado do Bem-Estar Social representava, segundo Marcuse (*Ideologia da Sociedade Industrial*), uma extravagância histórica entre o capitalismo organizado e o socialismo, entre a liberdade e a servidão, entre o totalitarismo e a felicidade. A civilização ocidental encontrava sua forma-tipo ideal, cujas bases estavam delineadas na degradação da utopia social da modernidade: a sociedade técnico-burocrática de consumo dirigido.

Contudo, a civilização keynesiana exigia a modelagem do espaço social à sua imagem. Foi assim que as transformações qualitativas na estrutura do capitalismo ganhavam correspondência e eram influenciadas, em larga medida, pelas transformações urbanas programáticas dos modernistas. Para H.Lefebvre (*A Revolução Urbana*), o processo de urbanização não só viabilizava a transformação do capitalismo, como também promovia diretamente essa mesma transformação, pois significava uma força de reprodução das condições materiais e das relações sociais de produção e consumo de mercadorias (materiais e simbólicas). Por outro lado, devemos reconhecer que a hegemonia das relações capitalistas pela via do urbanismo não acontece de modo linear e inteiramente homogêneo. As diferenças ressaltavam, em diferentes escalas, demonstrando o processo desigual e combinado do desenvolvimento sócio-espacial do capitalismo.

David Harvey (*The Urbanization of Capital*) é enfático ao afirmar que o desigual desenvolvimento geográfico modifica a configuração das cidades para os novos atributos do capital, ao mesmo tempo que preserva o essencial do passado para a continuidade da

estruturação do espaço como instrumento de dominação e subserviência sociopolítica. As paisagens da industrialização fordista representavam novas formas de criação de recursos e forças produtivas em cena nas grandes cidades e, fundamentalmente, um momento das novas relações sociais que tomavam corpo no/do espaço geográfico.

Todavia, o espaço era criado como expressão de que forças sociais? A produção do urbano guardava um significado mais profundo, além de um instrumento genérico de reprodução de uma sociedade desigual? Qual era o sentido da nova sociedade forjada no/do espaço urbano em produção?

Retomando *Alphaville*, observamos a representação de uma Arcádia tecnológica do futuro, cujas marcas de construção parecem obedecer os critérios de racionalização do uso do espaço em causa nos modelos urbanísticos dos modernistas. A geometria invade os movimentos das pessoas através da organização lógica dos lugares. O espaço urbano é um produto serial de formas puras e simplicadoras do agir humano. Tal ordem requeria a normatização e o controle permanentes sobre corpos e pensamentos, cujo objetivo maior é uniformizar condutas para dominar territorialmente as diferentes e imprevisíveis existências do *emaranhado da vida urbana*.

Em *Alphaville*, a vida é socialmente limitada e culturalmente empobrecida no espaço geometricamente ordenado e, por isso, seus habitantes não se reconhecem em suas experiências. Tudo e todos estão sob o controle draconiano de um supercomputador. Esse agente despersonalizado e amorfo é a representação mais contundente da onipotência da técnica como ideologia do capitalismo tardio. O triunfo do urbanismo pragmático significou morte da cidade como lugar da civilidade? A cidade fragmentada e fragmentadora do urbanismo racionalista do Capitalismo Tardio também pode reservar a ocasião de liberdade? Para responder tais questões precisamos voltar às encruzilhadas do futuro.

O nosso herói percorre os da *cidade esquizofuncional* para responder os enigmas como um ato de (re)criação de utopias. Cada passo, gesto e fala é vigiado e controlado pelos múltiplos olhos e ouvidos do supercomputador tirânico. Lemmy Caution encontra, no transcorrer de sua missão, com um antigo espião dos países exteriores. O ambiente do encontro é um hotel barato. Lá, os degredados da cidade se acomodavam na sua miséria coletiva para ler, em voz alta, um livro de poesias. O encontro acontece em um quarto sórdido e sujo.

Lemmy Caution - E Alpha 60, o que é?

Henry Dicksson - É uma programadora gigante das sociedades antigas.

Lemmy Caution - New York, IBM.

Henry Dicksson - Olivetti, General Eletric, Tokyorama.

E daí. Alpha 60 é 150 anos-luz mais forte.

Lemmy Caution - Entendo. As pessoas se tornaram escravas das probabilidades.

Henry Dicksson - O ideal delas aqui em Alphaville é uma sociedade técnica, como as dos cupins e das formigas.

Lemmy Caution - Deve ter 150 anos-luz.

Henry Dicksson - 150 a 200 anos-luz... Havia artistas na sociedade formiga.

Artistas, romancistas, músicos, pintores. Hoje...mais nada . Nada...como aqui.

O diálogo dos personagens enfatiza a brutal destruição da individualidade e da cultura sob o peso das determinações arbitrárias e opressivas. *Alpha 60* era uma invenção humana destituída de Humanidade. O fetiche da mercadoria assumia o seu mais elevado grau, pois desprendia-se de qualquer valor de uso para transformar-se em um instrumento discricionário de poder. O supercomputador havia tomado para si a lógica das empresas oligopólicas acrescida dos recursos da violência policial de Estado. *Alpha 60* era uma corporação em rede que reproduzia seus poderes em diferentes escalas espaço-temporais, confundindo-se com a própria cidade e seus habitantes.

E os que não se adaptam a essa ordem? Indaga Lemmy Caution. - *São internados no grande hospital central ou eletrocutados nas poltronas do teatro,* responde Henry Dicksson. A arte e os artistas são banidos da cidade-metrópole. Sob a hegemonia da técnica e da ordem das formas puras, a apropriação prático-sensível do tempo e do espaço representava uma irracionalidade que deveria ser punida exemplarmente. Godard recorre a uma cena alegórica para denunciar a banalização do terror de Estado, apresentando execuções sumárias em uma grande piscina como um ritual de purificação daqueles que se opõem ao regime *perfeito e asséptico* de *Alpha 60*. Os sujeitos estéticos deveriam ser *purificados* com a morte, pois ameaçavam a ordem estabelecida com a sua possibilidade de restituir o vivido e, através dele, o espaço de representações.

Godard reconstrói nas telas uma crítica radical às sociedades tecnocráticas, responsáveis pela instituição de uma ordem impessoal e abstrata de relacionamentos humanos. Os argumentos críticos em causa em *Alphaville* aproximam-se daqueles desenvolvidos pela Escola Frankfurt, especialmente os de Herbert Marcuse (*Ideologia da Sociedade Industrial*), que interpretava as sociedades ocidentais como produto da

dominação e controle tecnoburocrático sobre a existência humana. *Alphaville* é uma alegoria dramática que se apresenta, em primeira instância, como uma terrível distopia que combina a sociedade burguesa de consumo com a brutalidade do estado burocrático-policial stalinista.

Le Corbusier afirmava que as sociedades precisavam de um *pai*. Qualquer *pai* que pudesse assumir a autoridade e a responsabilidade de ordenar a vida social em conjunto. *Alpha 60* é uma espécie de *grande pai* castrador e dominador que estabelece rígidos códigos de relações para reproduzir o tempo-espaço maquínico, repetitivo, eterno. A surpresa e o inesperado são ameaças permanentes para o *existenciamento* dos objetos de poder de vigilância, controle, repressão e, quando necessário, de exclusão.

Para tanto, a ordem da dominação faz do espetáculo o seu instrumento de força e energia vital de reprodução. A cidade é inventada com o assombro de formas noturnas. Prédios, viadutos ferroviários, desfile dos automóveis, luzes fortes que emanam das vitrines das lojas, setas luminosas e torres espectrais, compoem o cenário da fragmentação da vida em esferas distintas e separadas. Até violência política é um espetáculo de rituais de consagração à purificação dos descontentes e punição dos que ameaçam a lógica e o silêncio imposto ao vir-a-ser.

É através desse prisma que Godard nos apresenta o *labirinto urbano de estreitos e alturas*. Na sua *mise en scène*, o espaço é uma composição plástica que reduz o vivido ao concebido e, por extensão, submete os corpos à abstração geométrica espetacular. Observamos em *Alphaville* um empobrecimento da vida na cidade no plano ontológico, como pressuposto de realização do cálculo e da medida do plano regulador da história social dos homens e mulheres, uma vez que toda e qualquer informação e comunicação é atributo do sistema. O lógica abstrata e racional ganha na *performance* estética a sua forma de reprodução do seu poder de dominação, contendo e/ou recalçando as *poluições* físicas, mentais ou afetivas que comprometeriam a sua realização. Compreendemos, agora, os registros espaciais da narrativa filmica, sempre marcados por enquadramentos como linhas de clausura e contenção das falas e gestos das personagens. Eles representam o processo de desvalorização da vida como produto das abstrações generalizantes e hipostasiadas que atingem todos os domínios da existência humana.

O *Modulor* de Le Corbusier reaparece na *mise en scène* como esvaziamento simbólico da experiências sociais. As formas espaciais são pura geometria, mas não se assemelham ao humano. Os objetos não imitam a Natureza, tampouco obedecem aos seus

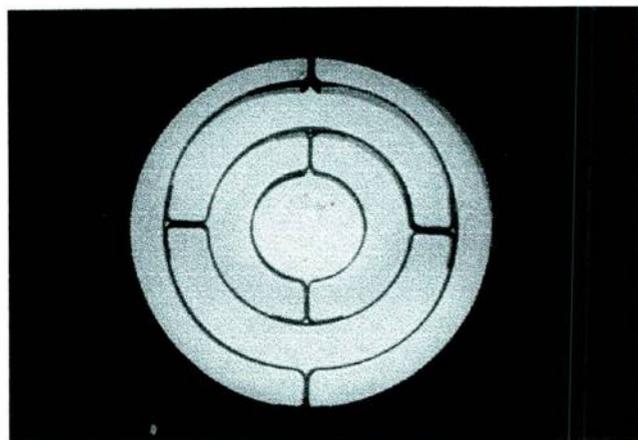
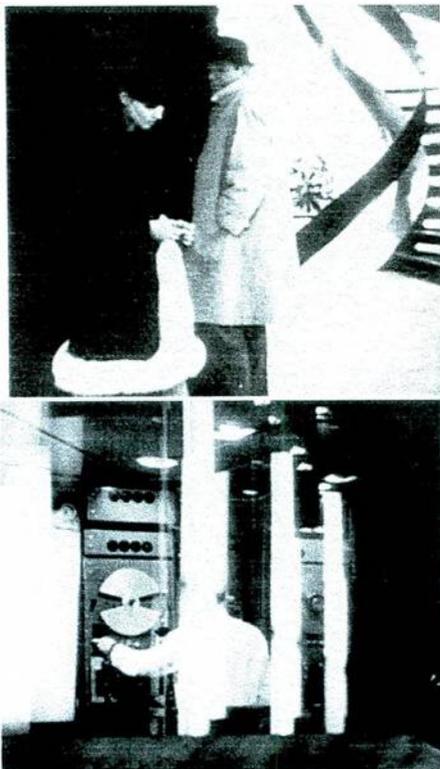
criadores. Tornam-se uma realidade autônoma. Suas funções se afirmam em detrimento das necessidades e desejos humanos. Tangentes, círculos, hipérbolos, triângulos e retas engendram uma espacialidade onde vigora as concepções abstratas de regulação. São elas que determinam e fixam atitudes, gestos e as falas dos corpos. As formas se separam e rompem com o vivido. Em *Alphaville* a palavra de ordem de Le Corbusier – *é preciso matar a rua !* – realizava-se como uma errância do desejo. As representações (abstratas) do espaço se impõem, dominam e subsumem o espaço das representações. A apropriação prático-sensível do mundo não passava de uma quimera na cidade fundada exclusivamente sob a égide de valores racionais e técnico-científicos. São raros as personagens que possuem nomes. A elas são atribuídos números de série determinados pelas funções exercidas na divisão técnica e sexual do trabalho de *Alphaville*, como se fossem objetos de produção fabril. Diferentemente de *Metrópolis*, os homens e mulheres em cena não são espectros sombrios de subterrâneos, com a rara exceção, dos seres andrajosos do Hotel, eles representam pessoas bem vestidas, limpas e saudáveis que habitam a superfície, ou melhor, habitam os metros quadrados correspondentes às suas funções de trabalho na ordem programada. As visões horrendas de Moloch desapareceram. Assim como desapareceram a fumaça e a fuligem das máquinas de *Metrópolis*. Agora, é a sombra de um ventilador Phillips que nos apavora e a *descorporificação* do espaço que nos intriga. Em *Alphaville*, os fatos estavam petrificados sob a forma de imagens simulacionais que ordenavam todo e qualquer sentido do tempo e do espaço.

Com Lemmy Caution encontramos Edifício Central de Controle de *Alphaville*. Suas janelas são como mil olhos de vidro, abertos para normatizar permanentemente o movimento das ruas. Preso e interrogado por *Alpha 60*, Lemmy é liberto e convidado a conhecer o centro nevrálgico de *Alphaville*: A Estação Central de Integração. O ambiente é povoado por técnicos com seus uniformes brancos e máquinas silenciosas e *inteligentes*. A cena alude aos centros de pesquisa, desenvolvimento e administração das grandes corporações empresárias, onde são elaboradas as estratégias de poder e as formas de execução dos negócios. O prédio é, na verdade, o corpo do *supercomputador draconiano*, nele residem os seus circuitos de comando, captação e difusão discricionária de informações. – *Aqui*, diz um jovem cientista, *Alpha 60 coloca problemas para si mesmo. Ninguém entende pois as formas e referências de Alpha 60 são complexas demais (...) as partidas de trens e aviões, a circulação de mercadorias, a repressão ao banditismo.. as operações de guerra*. O grão-mestre da cidade do futuro é impessoal, lógico e invisível no

seu exercício de gestão da cidade. Em *Alphaville*, o *Moloch* e o *Grande Pai* estão conjugados sob a forma da máquina; simbiose se revela como uma imagem pura, destituída de qualquer *gestual corpóreo* de experiência humana. *Alpha 60* é a representação do capital se tornando imagem espetacular. Essa passagem do filme nos permite lembrar Gui Debord:

O governo do espetáculo, que no presente momento detém todos os meios para falsificar o conjunto da produção tanto quanto da percepção, é senhor absoluto das lembranças, assim como é o senhor incontrolado dos projetos que modelam o mais longínquo futuro. Ele reina sozinho por toda parte e executa seus juízos sumários (DEBORD, *A Sociedade do Espetáculo*, p.174).

Em *Alphaville*, o modo de ser concreto do poder opressor é elevar-se ao extremo da abstração: a ficção material da imagem. Godard faz de suas representações uma das mais contundentes análises críticas do processo de alienação social em curso nas sociedades programáticas fordistas. Retomando as conclusões de Debord (*op.cit.*), a sociedade do espetáculo era o estágio supremo da abstração como alienação e, a cidade do Plano, a sua forma mais contundente de reprodução.



Fotogramas de *Alphaville*. O Domínio geométrico do espaço reproduz o tempo maquínico.

Retomando às cenas do filme, encontramos Natacha Von Braun; filha do inventor do Raio da Morte, arma letal que ameaça os países exteriores. Nosso movimento no interior do labirinto espetacular não seria possível sem a presença dessa personagem aparentemente *blasé*. O nosso herói não resiste a beleza misteriosa e sedutora da jovem. Sua missão de salvar os países exteriores começa a ser confundida com o desejo de salvar a mulher amada da *Capital da Dor*. Curiosamente será Natacha o guia de Lemmy pelas ruas e avenidas da cidade do futuro. O mesmo ocorre nos espaços fechados e interditos. É ela que nos leva aos encontros inesperados no ventre da metrópole desconhecida. É luz, farol, rastro de fuga. Natacha conduz e liberta o herói no/do labirinto, para ser libertada e conduzida para fora de *Alphaville*. É ela quem revela um outro terrível segredo do *paraíso geométrico*: a supressão da palavra.

L. Caution - Conhece esse livro?

Natacha - Capital da Dor.

L. Caution - Há palavras sublinhadas.

Natacha descobre palavras que não entende o significado. - *Consciência?* Ela busca em vão na *bíblia*, nome atribuído ao dicionários em *Alphaville*, mas não encontra a palavra desconhecida ou sinônimos correspondentes. - *Quase todas os dias palavras desaparecem, pois são malditas.* Confessa a personagem, escondendo seus olhos melancólicos que espelham luzes e sombras da cidade-labirinto. - *Há dois ou três meses palavras que eu adorava desapareceram. Pintaroxo, Chorar, Luz do Outono.* A mulher e a cidade se confundem na narrativa imagética. As perdas são comuns, as mortes são comuns, o esquecimento é comum. Ambas, cidade e mulher, são programadas como *máquinas programáticas*; sem palavras, sem memória, sem história.

Aristóteles (*A Política*) considerava o homem como um ser dotado da palavra. Segundo ele, a partilha das palavras contribuía para homem aceder da animalidade à civilidade, pois a *doxa* (opinião) era a expressão própria da construção do *ethos* comunitário. Essa partilha, que conduzia a constituição do sujeito ético, possuía um lugar próprio: a *pólis*. A cidade significava, por excelência, o reino da comunicação, da pluralidade e de toda uma complexidade social marcada por diferentes protagonistas.

Para Merleau-Ponty (*Fenomenologia da Percepção*), a cidade discerne um campo entre a consciência e o mundo. Segundo o Autor, a percepção das ruas se coloca entre os sujeitos e as estruturas; as ruas como as palavras ganham um significado. O significado

difuso da paisagem que responde às questões constituidoras do sentido da cidade, uma espacialidade apreendida que estabelece *um tratado entre a consciência e o mundo*.

Em *Alphaville* as palavras e as ruas desapareciam. Desapareciam na opacidade de uma história criada pelas formas espetaculares dos objetos: expressão da reprodução social de uma tecnocracia arrogante e autoritária. O império do sempre igual estava presente na fimbrias da vida cotidiana, negando a percepção como um ato de consciência. A força de permanência do sempre igual estava na linguagem que assumia a condição de alfabeto dominante: as formas geométricas. Elas encarnavam a força de criação e nomeação dos lugares. As representações matemáticas do espaço assumiam a força da escrita urbana, condenando ao desaparecimento todo e qualquer conteúdo sensível de apropriação da cidade. *Alphaville* antecipava, nas salas de exibição, o *mundo do terror* que Lefebvre denunciaria três anos mais tarde:

(...) o terror define um espaço puro, formal: o seu espaço, o espaço do seu poder e dos seus poderes. O tempo foi evacuado desse espaço homogêneo. A escrita que o determina caçou a palavra e o desejo. Nesse espaço literal, separado do ato da presença, da palavra, os atos ditos humanos, assim como as coisas, se classificam, se organizam, se colocam em estantes, em gavetas (LEFEBVRE, A vida cotidiana no mundo moderno, p.190).

Alphaville é assim, uma cidade de heterotopias construídas por classificações, separações e contenções que regem o ser e o estar de homens e mulheres, como se estes fossem coisas destituídas de vontade, de expressão e de comunicação. A cidade é uma escrita sobre outra escrita. Lefebvre afirmaria que toda a ordem urbana burguesa do pós-guerra era mantida (e reproduzida) com a invenção do cotidiano burocrático, programado e dirigido como objetivação de uma estratégia total de dominação através das formas:

A ação terrorista das formas (e das instituições extraídas dessas formas) alimenta a falsa transparência do real e mascara as formas que mantêm a realidade. Na vida cotidiana as pessoas se impedem a si mesmas de crer na própria experiência e de percebê-la. Nada lhes proíbe essa crença, mas elas se proíbem, o que é um traço característico da sociedade terrorista. Uma estreita minoria tira conclusões do que sabe. A experiência cotidiana não se acumula. O mundo do terror e dos espaços “puros” é

também o mundo do silêncio, quando as metalinguagens se esgotam e têm vergonha de si mesmas (LEFEBVRE, *idem*, p. 199).

A dimensão subjetiva da existência humana também conhecia sua fragmentação, em nome das recompensas provenientes da incorporação de bens e serviços ao consumo individual que, no fim das contas, reproduzia o sistema de trocas mercantis (de poderes assimétricos) e esvaziava o sentido do uso (do espaço, do tempo, da arte, da técnica, do corpo) para transformá-lo em elo da reprodução do modo de acumulação (o consumo dirigido).

Na obra ficcional em causa, o cotidiano é representado como a morte do desejo e a escravização da vontade, diante da soberania absoluta dos simulacros como instrumento coercitivo e repressivo. A uniformização dos comportamentos cria uma vida serial e repetitiva que é confinada em espaços fechados e geometricamente determinados. A estética de Godard denuncia o *logos* criador do *topos*, para revelar a essência do domínio tecnoburocrático como desautorização da apropriação prático-sensível do tempo e do espaço. *Alpha 60* expõe a naturalização de sua lógica discricionária:

Seja no mundo dito capitalista ou no mundo comunista não há uma vontade maldosa de sujeitar os homens pelo poder da doutrinação ou da finança, mas unicamente a ambição natural a toda organização de planejar sua ação.

Alphaville é a exposição de um padrão de vida administrado racionalmente por forças separadas e acima dos indivíduos. É organização racional que inibe toda e qualquer autonomia da experiência humana. A ficção de Godard não é apenas uma potencialização ou prolongamento de um paradigma tecnológico, mas nos coloca diante da redução dos momentos estéticos à lógica da mercadoria: arte subsumida no objeto técnico-científico; a festa reduzida ao lazer; os signos obnubilados pelas fantasmagorias; e o erótico prisioneiro da sexualidade coisificada. Seriam esses os preços a pagar, segundo Marcuse (*op.cit*), para uma vida segura e estável no interior do capitalismo organizado.

A nova escrita do *topos* reduz o espaço público às pequenas vibrações das paisagens invasoras das janelas, por onde a *poiésis* do mundo exterior pulsa em agonia. As ruas são chamadas de tangentes, retas, círculos, paralelas. Elas não tem nome. Elas não tem gente. As ruas só tem de si as noites intermináveis, com suas sombras de luzes

intermitentes. Os faróis dos automóveis e as luminárias suspensas apresentam formas opacas da paisagem; formas sem nome, formas sem corpos, formas sem vida. Formas puras destinadas à reprodução do espetáculo. As ruas perdiam sentido com o predomínio das “coisas” sobre os seres. Os objetos dominavam os lugares e faziam deles o repouso de sua segunda existência: a imagem simulacional. A *paisagem do terror* na cena filmica ganha uma estranha equivalência com o espaço pró-filmico:

Aqui os objetos tem o título de sua existência social: sua função. Cada objeto serve e diz. Sua função é distinta e bem própria. Esta função cada objeto a indica, significa-a, grita-a a sua volta (LEFEBVRE, *Crítica à Cidade Nova* - Introdução à Modernidade, p. 141).

Sem as palavras e sem a habitação das ruas, a cidade de *Alphaville* desaparecia aos poucos. Desaparecia a experiência do outro, do diferente, do ignoto e de si mesmo. Desaparecia o campo de possibilidades de relação entre o eu e o mundo como uma espacialidade apreendida e simbolizada nas práticas sociais. E o Oráculo anunciava: *São os atos dos homens através dos séculos passados que pouco a pouco vão destruí-los logicamente. Eu, Alpha 60, sou apenas o meio lógico de sua destruição.*

Em cada passagem do labirinto Lemmy Caution insistia com suas fotografias. A cada momento, os encontros entre pessoas e lugares eram insistentemente registrados pela câmera do detetive. Nos instantâneos da memória voluntária, o eterno e o imutável era flagrado e profanado na presença do efêmero e do transitório. A lente de Lemmy insistia no registro dos rostos dos habitantes de *Alphaville*, como se eles ainda guardassem a aura de alguma beleza melancólica. As imagens sensíveis das formas poderiam constituir o recurso de salvar a cidade da desaparecimento? O poder catártico das imagens sensíveis poderiam dotar a cidade de história, (re)introduzindo o tempo no espaço congelado pela restrição às palavras e pela homogeneização imposta à produção das formas? A sintaxe do mundo empobrecia, mas as imagens sensíveis poderiam ser salvas como arquivos de representações de um *espaço conscientemente explorado* (Benjamin, *op. cit.*), como *praxis* política. A Utopia oculta da memória voluntária era a reconstituição da cidade a partir da beleza difusa dos rostos.

A audácia do nosso herói não ficaria impune. Ele é aprisionado e conduzido a presença de *Alpha 60*. O duelo entre a esfinge e o humano começa a traçar o destino da cidade.

4.5 - Mito e Utopia: (des)construindo as paisagens de Alphaville

Herbert Marcuse (*Ideologia da Sociedade Industrial*) considerava que na civilização industrial prevalecia a falta de liberdade confortável, suave, razoável e democrática, como testemunho de progresso técnico. Ele indagava, em tom irônico, sobre o que poderia ser mais racional do que a supressão da individualidade na mecanização de desempenhos socialmente necessários e a concentração de empreendimentos individuais em organizações mais eficazes e mais produtivas. O controle e a repressão tecnológica faziam parte da eficiência do aparato regulador do modo vida fundado na *satisfação das necessidades* que, em última instância, instituiu um padrão de *pensamento e comportamento unidimensionais* definidos pela racionalidade do sistema hegemônico e de sua extensão quantitativa a todas as atividades possíveis.

Todavia, como afirmou o próprio Marcuse, quanto mais racional, técnica e total se torna a administração repressiva da sociedade, tanto mais inimagináveis se tornam os modos e os meios pelos quais os indivíduos administrados poderão romper com a sua servidão e conquistar sua própria libertação (*idem* p.28). *Alphaville* parece responder as inquietações, indagações e esperanças do filósofo alemão, exibindo uma projeção crítica e radical da racionalidade instrumental que dominava a reprodução das relações sociais no espaço urbano.

Lemmy Caution é um herói marcusiano. Ele assume a tarefa de enfrentar a esfinge controladora e repressiva que exerce o domínio total sobre a cidade. O duelo entre a regulação e a emancipação ganha os seus contornos ético-estéticos:

Alpha 60 – Você é uma ameaça à segurança de Alphaville.

Lemmy Caution – Recuso a ser o que você chama de normal.

Alpha 60 – O que você chama de mutantes forma uma raça superior ao homem comum que quase eliminamos.

Lemmy Caution – É impossível. Uma raça não pode ser destruída.

Alpha 60 – Calcularei para que a derrota seja possível.

Lemmy Caution – Lutarei para que o fracasso seja possível.

Alpha 60 – Tudo que eu projeto é cumprido.

Lemmy Caution – Não é coisa certa. Também tenho um segredo.

Alpha 60 – Qual é o seu segredo. Diga-me Sr Caution.

Lemmy Caution – Algo que não muda nem o dia nem a noite. Para quem o passado representa o futuro que avança em linha reta , mas na chegada fecha o seu círculo.

O nosso herói inverte o jogo. É ele quem propõe o enigma à esfinge. *Alpha 60* mobiliza todos os seus circuitos para desvendar a proposição. Não consegue. Insiste. Reclama. – *Não sei o que é...* Retruca Lemmy Caution: - *Não lhe direi. Alpha 60* permanece tentando decifrar o enigma . O detetive alerta... - *Ao achar a resposta irá se destruir, pois será meu semelhante.* O computador todo poderoso reitera as ameaças de destruição da galáxia. Seus delírios de grandeza se tornam mais humanos do que lógicos. Raiva, dúvida e incertezas tomam conta da Esfinge.

Qual era o enigma indecifrável proposto à Esfinge? Em uma cena provocativa do filme, Godard apresenta nos planos 82 e 84, sobre um fundo escuro e luzes intermitentes, a questão enigmática de *Alphaville*:

$$E = mc^2 / E = hf$$

$$hf = mc^2 / E = E$$

Para Bernard Roussel (*Courbes et subversion esthétique: une approche plastique d'Alphaville*) Godard faz das equações matemáticas um jogo de palavras. Liberta as letras da racionalidade do cálculo para transformá-las em signos cognitivos das relações humanas. A letra “h” assume então o significado *homme* (homem), enquanto a “f” o de *femme* (mulher); a resultante da equação *homme-femme* é “*aime c'est deux*” (mc^2). A solução do enigma também assumia indicativos na fala poética de Natacha:

Vejo cada vez melhor a forma humana como um diálogo entre amantes.

Todas as coisas ao acaso. Todas as palavras inauditas, impensadas.

Os sentimentos à deriva. Os homens giram pela cidade. O olhar, a palavra.

Tudo está em movimento. Basta amanhecer para viver.

Seguir em linha reta na direção de tudo que amamos.

Eu ia em sua direção.

Eu ia na direção da luz.

(Paul Eluard, *A Capital da Dor.*)

Alphaville é o terreno para o florescer de utopias erótico-libertárias. À semelhança de Marcuse, Godard nos oferece um Orfeu cuja missão maior é derrotar um Prometeu produtivista e possessivo, para salvar a sua amada do Inferno. Ao longo do filme, Orfeu insiste na reconstrução necessária das palavras. *A poesia transforma a noite em luz*. Suas passagens gravam rupturas com a enunciação de um novo sentido para existência humana. Sua vocação explícita era reconciliar a Beleza e a Razão como ato de superação do um ser-si (objetivado) no ser-para-si (consciência). A *potésis* é introduzida no labirinto:

Vivemos no esquecimento de nossas metamorfoses.

Mas o eco que soa o dia todo

Este eco fora do tempo

da angústia ou carícia

Estamos perto ou longe de nossa consciência.

(trecho recitado Por Natacha - Paul Eluard, *Capital da Dor*)

Orfeu preconiza a educação estética como um processo de construção cognitiva do mundo que, ao mesmo tempo, revela-se como *ethos* de uma renovada comunhão do homem com o cosmos. Para tanto, seu movimento é unificador da palavra com a imagem. Da poesia com a paisagem. *Teus olhos vieram de um país arbitrário, onde ninguém soube o que é um olhar*. Educar o olhar é reconstruir socialmente o sentido do vida, do espaço, do tempo. A fala imagética da experiência órfica desafiavam a Segurança de Alphaville, pois revelavam a busca da *aura perdida* na paisagem labiríntica da Lógica: a cidade como Obra de arte.

Curiosamente os anos sessenta marcaram movimentos expressivos de retomada das ruas e avenidas das grandes metrópoles como espaço das representações estéticas. Paris, Nova Iorque, Londres, Berlim e Los Angeles, são espaços de criação de artistas que tomam para si a tarefa de recriação simbólica e material do espaço como uso. As ações-espetáculos de Yves Klein, Jean Tinguely, George Segal e C. Oldenburg, as esculturas-eventos de Christo e os jogos de *environment-happening* dos “grupos pop e neorealistas” teciam momentos de ruptura com ordem espacial abstrata para estabelecer uma **comunicação** direta entre o representante e o representado, entre o autor e ator (espectador ativo).

Embora efêmera e circunstancial, a experiência de tomada órfica das ruas, avenidas, edifícios, pontes e viadutos como *opus da assemblage-dissemblage* fazia da morfologia urbana quadros sem cavalete, esculturas sem pedestais e imensas *instalações* ao ar livre. A intervenção direta na paisagem transfigurava a metrópole no espaço próprio da realização artística e, a seu modo, arrancava a vida cotidiana da obscuridade para proclamar um novo sentido para o espaço urbano. Esse movimento de ocupação-apropriação estética da paisagem estava inscrito como programa ético-político da, não menos efêmera, Internacional Situacionista*:

Se a poesia está extinta dos livros, agora existe na forma de cidades, está estampada nos rostos. E, não se deve buscá-la apenas onde está: é necessário construir a beleza das cidades, dos rostos: a nova beleza será a situação (Manifesto Situacionista, 1960).

Um novo *estado para coisas da vida* era evocado com pressa e sem demora. Tomar posse dos lugares constituía o novo espírito utópico de uma experimentação corpórea inovadora. Realizar *environnemt-hapenings* em bairros degradados e marginalizados da cidade, ocupar os edifícios administrativos e vias de comunicação, fazer passeios noturnos pelas ruas, avenidas e estações do metrô, significavam a criação de momentos que desafiavam os cenários culturais hegemônicos. *Construa você mesmo uma situaçãozinha sem futuro*; provocavam os jovens identificados com o programa político-estético que buscava unir o momentos artísticos aos momentos banais. A cidade como Obra reaparecia como *praxis* espacial .

Demarcava-se assim uma tomada territorial contrapontística à razão geométrica que definia o espaço como instrumento da ordem do cálculo e da repartição funcional da existência humana na/da cidade. *Mudar a vida! Mudar o cotidiano!* Eram as palavras que saíam das ruas nas canções de Leonard Cohen, Jim Morrison, Lou Reed, Elvis Presley e Johnny Halliday, contra o tédio e o vazio da cidade-produto. Palavras que eram símbolos encarnados na audaciosa *utopia do desejo*, estampada pelos estudantes nas barricadas de Paris e Berlim de maio de 1968 e nas marchas de negros, mulheres e homossexuais em luta por seus direitos civis e políticos. Artistas, romancistas, músicos e pintores, expulsos de *Alphaville*, reapareciam para anunciar utopias urbanas. As ruas se tornavam o espaço de encontros; pessoas, formas e palavras cruzavam-se como um campo de possibilidades

ético-estéticas de apropriação direta do real como *lei do presente*. Momentos auráticos das utopias de um outro mundo entre o impossível e o possível; um mundo de cidades com pessoas, palavras e ruas capazes de (re)significar o sentido de nossas vidas. A arte emergia como mediação do processo de reapropriação da paisagem no plano do vivido.

É nesse período, marcado pela contestação e desobediência à racionalidade abstrata da ordem, que as obras de H. Marcuse se tornam a grande referência de uma política utópica de ação transformadora, fazendo da revolta contra a sociedade de consumo um momento prático da sensibilidade e, a partir desta, a possibilidade de construção de novos modos de vida. Segundo aquele filósofo alemão, a invenção do reino de Eros significaria a dimensão ética da reconciliação do homem com o mundo, superando o domínio da *economia libidinal* burguesa. E, na tradição de Schiller e Goethe, preconizava uma educação estética como princípio de compreensão reconstrutiva da sociedade. Não se tratava, cabe alertar, de um retorno ao homem de “alma bela”, mas da possibilidade da estilização da existência como estágio superior de emancipação:

O poder criador de cultura de Eros é a sublimação não-repressiva: a sexualidade não é desviada nem impedida de atingir seu objetivo; pelo contrário, ao atingir seu objetivo, transcende-o em favor de outros, buscando uma gratificação mais plena (MARCUSE, Eros e Civilização, p. 184).

A utopia estética de Marcuse, injustamente acusada de metafísica e a-histórica, pressupunha a ruptura com o princípio do desempenho (reino de Prometeu) em favor do princípio do prazer (reino de Eros); recriar a vida erótica significava libertar os indivíduos da racionalidade utilitarista da técnica e do bem-estar alienado do capitalismo. O Eros utópico criava a civilização não-repressiva, onde apropriação social da técnica faria coincidir a liberdade com a necessidade, livrando os homens do mais trabalho para despertá-los para as oportunidades históricas do gozo. A desobjetivação do trabalho proporcionaria a estilização ético-política das relações sociais, através da qual a arte se tornaria componente da vida humana, e a vida humana uma obra de arte.

Da desilusão (e incompreensão) do papel da classe operária, considerada como um elemento de “coesão social” do capitalismo organizado, Marcuse faz suas apostas políticas nos deserdados e marginalizados da *polis*. Os lumpemproletários, os perseguidos raciais, os sem trabalho e os sem teto, são os eleitos como os que nada mais tinham a perder - *a não*

ser os seu grilhões - e, por isso, os únicos capazes de levar até o fim o embate contra a *confortável falta de liberdade* da civilização industrial. Não é sem motivações políticas que Marcuse escolhe Orfeu – arquétipo do poeta como libertador e criador - como herói de sua ficção utópica. E não sem motivações *utópicas marcusianas* que Godard reúne, em um hotel sórdido de Alphaville, o Estrela Vermelha, os personagens descartáveis da ordem urbana de *Alpha 60*. São ébrios, desempregados, prostitutas; personagens que insistiam em fazer uso da palavra para exhibir, na sua irrisória miséria, *a tragédia dos habitantes como expressão dos seus direitos à cidade* (Lefebvre, *O Direito à Cidade*, p. 139).

Esse duelo entre o *homo faber* e o *homo ludens* reaparecia como metonímia em *Alphaville*, redefinindo e o espaço-tempo de encontro entre o mito e o logos na recriação do sentido utópico do vir-a-ser da metrópole.

Alpha 60 encarna um Prometeu - arquétipo criador da labuta, da produtividade e do progresso através da repressão. Um quase-deus que toma várias formas para estabelecer a suspensão dos significados de tudo ao seu redor, tornando cada mo(vi)mento do ser e estar do mundo uma cópia das suas vontades e uma reprodução de sua autoridade discricionária. Como potência do *falso sem réplica* (Debord, *op. cit.*), ele celebra suas máscaras como fonte de seu poder invisível:

O presente é assustador porque é irreversível.

E porque é de ferro.

O tempo é uma substância mesma do qual sou feito.

O tempo é o rio que carrega, mas eu sou o rio;

é o tigre que me rasga, mas eu sou o tigre;

é o fogo que consome; mas eu sou o fogo (...)

(Fala de *Alpha 60*. *Refutação do Tempo*, de Jorge Luis Borges).

Na sua escrita proteiforme – rio, tigre e fogo – *Alpha 60* define o espaço como emprego do tempo: conduzindo, rasgando, consumindo a história. A esfinge reproduzia seu domínio no *esquecimento de suas metamorfoses*, através da qual fazia da vida urbana um mero programa repetitivo e normatizada vida cotidiana. Contudo, é a própria cidade a substância possível para o entendimento das imagens simulacionais do espetáculo. Ruas e luzes, avenidas e placas, edifícios e sombras, círculos e retas configuravam as marcas na paisagem anunciadoras de um Prometeu preso nas correntes de seu próprio poder de

repressão e controle. - *Para nossa infelicidade*, confessava a Esfinge, *o mundo é real e eu, para minha infelicidade, sou eu... Alpha 60*. Era essa era uma outra resposta ao enigma?

O simulacro descobre a si mesmo como estranhamento. O falso manifestava seus sinais de esgotamento. O presente não era irreversível ou homogêneo, pois o mundo era a manifestação da existência real dos homens reais. A Esfinge despenca no vazio niilista da racionalidade instrumental, pois sucumbe diante das possibilidades da humanização da técnica e da desideologização da forma. Ela não tinha respostas para sentimentos e desejos humanos. O espetáculo era, agora, um abismo sem fim. Lemmy aproveita esse momento para fugir do Edifício da Memória Central, onde estava prisioneiro de *Alpha 60*. Sai rapidamente em busca do Dr Von Braun. Por fim, criador e criatura estão destruídos. A Arcádia tecnológica começa a se decompor. Não havia mais a energia que emanava do corpo programático de *Alpha 60*. Seus habitantes morriam asfixiados com a falta de luz. Precipitava-se um cenário de morte e dor. A paisagem ordenada e repetitiva agonizava na noite glacial. Orfeu retornava ao Inferno para resgatar sua Eurídice. Ele esbraveja diante da máquina reguladora em agonia: *Veja nós dois. É a sua resposta. Somos a felicidade e vamos até ela!* Godard colocava a metrópole do presente sob as luzes da crítica das representações do devir.



Natacha e Lemmy escapando do labirinto.

Sem demora Lemmy e Natacha fogem de *Alphaville*. No Ford Galáxie as imagens das ruas refletem no parabrisas do automóvel, fazendo a cidade desfilarem velozmente, como um produto de uma montagem alucinada e alucinante. O automóvel abandona a *capital da galáxia*, deixando para trás *os majestosos aranha-céus e as ruas simétricas dos sonhos*

esgotados de Le Corbusier. A cidade inteira é um acúmulo de ruínas. Os simulacros agonizavam na imagem-paisagem, *como um reflexo crepuscular de um destino terrível*.

Orfeu foi ao futuro para violar proibições do passado e do presente. Ousou olhar para o invisível e descobrir, na desalienação da vida cotidiana, a forma revolucionária de libertar a cidade para viver um outro vir-a-ser. A batalha contra os círculos, triângulos e quadrados que nos assaltam nas ruas estava vencida como imaginação do possível. A vitória de Orfeu significava a (re)apropriação do desejo suspenso entre o imaginário e o simulacro nas ruas das nossas grandes cidades? A vitória de Orfeu encarna o devir da Cidade como Obra diante agressiva e regressiva cidade-produto de Prometeu? Natacha / Eurídice tenta olhar para trás. Lemmy a impede. - *Não se vire!* Para fugir de *Alphaville* era necessário *seguir em linha reta ...na direção da luz*. Era preciso sair da cidade sem olhar para trás, como ato de negação à ordem das imagens espetaculares. A cidade como Obra estava livre do silêncio imposto à sua existência e salva do esquecimento como sua segunda morte.



Lemmy e Natacha desafiam e esfinge.

Alphaville representava o avatar da civilização técnico-científica como iluminação profana de uma *outra* cidade. *Será que morreram todos?* indaga Natacha / Eurídice. - *Ainda não. Talvez saem...* responde Lemmy / Orfeu, - *E a cidade será feliz*. Era possível fazer da utopia erótico-libertária o *eidos* da criação humana do espaço urbano? Orfeu atravessara o labirinto em busca do impossível dos mundos possíveis dos

pay(s)ages exteriores. Havia cumprido a sua trágica saga de violar proibições e buscar cidades invisíveis como termo e medida de um outro futuro; sem permitir-se *o recuo do tempo nem a distância objetiva*. Provavelmente levava, no porta-luvas, as fotografias como memória de sua *estranha aventura*. Elas certamente revelariam *a pequena centelha do acaso do aqui e do agora*, com a qual a realidade *chamuscou* a imagem espetacular.

Imagine que estamos saindo da cidade pelo Grande Parque, completamente deserto. Nosso carro veloz toma a rodovia elevada entre arranha-céus apagados; à distância, vemos, contra o céu, um imenso vazio; à esquerda e à direita os edifícios grandiosos - outrora sonhados como radiosos - em pedaços. Uma paisagem de ruínas. Ruínas de possibilidades históricas não construídas. As antecipações extraordinárias, lembra Benjamin, possuem o estranho poder de fazer da realidade algo perceptível. - *Não se vire!* Mergulhada na escuridão, *Alphaville* entoava um poema elegíaco à aura perdida das utopias tardo-modernas: *Tudo está em movimento. Basta amanhecer para viver.*

Capítulo V - Los Angeles 2019 AD : A Cidade dos Modernos em Ruínas

*El reino del hombre pasará; se reabsorberá en el Cosmos.
Al menos habrá sido la consciencia del Universo:
um relâmpago entre abismos de obscuridade.*

Max Sorre

Tudo o que acontece é sempre um começo.

Rainer Maria Rilke

5.1 – Vida e morte na/da Paisagem Urbana do Modernismo

A racionalidade do urbanismo na Bauhaus e em Le Corbusier significava, na verdade, uma emulação do sujeito da modernidade. Abstrato, universal e inscrito em coordenadas espaço-temporais fixas, o sentido do humano dos modernos encontrava sua realização com a construção da cidade sob a égide da forma-Plano. A produção do espaço assumia imperativos lógicos e critérios funcionais, exprimindo a força da técnica como mediação da existência humana e, sem dúvida, a afirmação da hegemonia de modo particular de realização socioeconômica.

A funcionalidade como critério da eficiência do urbano como *máquina programática de regulação* era, sem dúvida, um poderoso instrumento para o crescimento da produtividade e a realização do consumo em diferentes escalas geográficas, traduzindo uma vontade de potência misturada, até a medula, com a extensão da mercantilização do espaço. Emergia, assim, o *urbanismo metropolitano*, prática política que significava, em linhas gerais, um conjunto de intervenções diretas marcadas pela alocação discricionária de recursos técnicos e investimentos simbólicos no espaço urbano.

Tais intervenções respondiam pelas necessidades de galvanizar uma ação global no/do espaço e, através desse, erigir uma nova ordem territorial para além dos limites propriamente urbanos. Entretanto, é preciso identificar, como faz Marcuse, quem estava no comando das *operações urbanas*. Empresas privadas, corporações estatais e agências técnico-burocráticas teciam uma estrutura hierárquica de regulação econômica e cultural, cujas finalidades mais objetivas implicavam na gestão concentradora da massa de mais

valia social na metrópole. D. Harvey (*A Justiça Social e a Cidade*) discorre, com clareza, a respeito desse processo sócio-espacial:

*A concentração geográfica de pessoas e atividades produtivas dos grandes centros metropolitanos das nações capitalistas avançadas não seria possível sem as enormes concentrações de mais-valia em instituições superordenadas, tais como as grandes corporações e o governo nacional. Nem seria possível essa concentração sem um aparato elaborado para proteger a estrutura hierárquica da economia de espaço global, para assegurar a manutenção de fluxos de hinterlândias para os centros urbanos, dos centros maiores e de todos os centros regionais para os centros de atividade capitalista (HARVEY, *A Justiça Social e a Cidade*, p. 230).*

A metrópole emergia rasgando latitudes e meridianos. O urbano era uma extensão da homogeneização do espaço como realização do modo de produção capitalista, constituindo, no período em tela, um processo de hierarquização territorial que envolvia o espaço global sobre a forma de cidades tributárias e hinterlândias subordinadas. Todo esse processo instituiu uma nova geografia das cidades e, evidentemente, dos oprimidos e opositores dessa nova realidade sócio-espacial.

As conseqüências socioculturais da realização do Plano foram alvo de objeções profundas em relação às mudanças realizadas contra a vida cidadina. Jane Jacobs (*Morte e vida das grandes cidades*) destacou-se, nos anos sessenta e setenta, como uma das vozes oponentes em relação ao *urbanismo metropolitano*, afirmando que esse representava um verdadeiro *saque das cidades*. Para Jacobs, a rua teria sido a principal vítima da sanha devassadora dos urbanistas e planejadores modernistas e, com a destruição das ruas, considerava a Autora, a própria vida comunitária teria esvaziado completamente o seu sentido cultural e solidário. Peter Blake (*Form follows fiasco: why modern architecture hasn't worked*) condenava o funcionalismo da pureza das formas, as tecnologias de produção em massa, a falta de ornamentação das edificações; enfim, todos os *símbolos sagrados* do modernismo eram ironicamente repreendidos, pois significavam a expressão do *fracasso que tornava as nossas cidades mais feias do que há cinquenta anos atrás* (p. 10). Robert Goodman (*After the planners*), por sua vez, afirmava que a arquitetura modernista era repressiva e denotava, de modo direto, o autoritarismo dos urbanistas.

A cidade - sobretudo a grande cidade - era representada, nos discursos dos críticos do urbanismo dos modernos, como a expressão da degradação física e social da humanidade. Muitos desses críticos mais radicais, entre eles os anteriormente citados, olhavam para o *bom passado* e lamentavam sobre as perdas e os danos provocados pelos agentes da razão instrumental e suas criações agressivas. Essa evocação nostálgica cumpria o papel de desacreditar as *boas intenções* dos modernistas e denunciar sua integração aos imperativos da economia mercantil, porém lançava, ao mesmo tempo, profundas desconfianças em relação ao futuro das metrópoles. Ada Huxtable, importante articulista do *New York Times*, denunciava exaustivamente, em suas colunas, a casta de urbanistas arrogantes *que estava construindo uma praga para os próximos cem anos, fazendo do meio ambiente a vítima de uma esterilidade instantânea e, das metrópoles, um acúmulo sem precedentes de problemas sociais*. Julius Straton, presidente do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, advertia aos seus pares:

As doenças do sistema (social) estão surgindo em número cada vez maior e nós devemos ter a coragem de reconhecer que são por si mesmas subprodutos de nosso ambiente altamente tecnológico.

Considere-se a transformação de nossas cidades – a degradação física e social de grandes áreas – a perda da serenidade e da beleza. Nunca produzimos tantos carros ou aviões mais rápidos (...). A mudança para a automação na indústria se vai acelerando e terá profundos efeitos sobre a natureza de nossa força de trabalho, sobre seu adestramento e sua segurança. Estamos poluindo o nosso ar e a nossa água. Os pesticidas que empregamos em escala crescente são um benefício para a agricultura e uma ameaça para o resto dos nossos recursos naturais (apud. DUBOS, op.cit. p. 61).

A cidade, em especial a cidade-metrópole, reunia os *males do mundo*. Como produto incontestável do avanço da técnica, o urbano era delimitado como espécie de *inferno terreno* da humanidade. Desse modo, a crítica às condições históricas da produção urbana instituíva, contraditoriamente, uma iconografia da cidade como lugar da negação da felicidade e da prosperidade humana. Ou seja, a crítica ao *urbanismo metropolitano* estava carregada de visões antiutópicas em relação ao devir da cidade.

Entre nós, os geógrafos, a crítica ao urbanismo praticado pelos modernos ressoava, no início dos anos 70, através de vozes solitárias. Entre elas, a de Pierre George

(*La era de las técnicas: construcciones ou desconstrucciones*) que, lembrando Max Sorre, afirmava ser a introdução de novas técnicas a responsável pelo rompimento dos *equilíbrios espaciais*. Rompimento provocador de transformações dos principais marcos da existência humana: as paisagens e os modos de vida. Para ele, essa era a questão central do período, sobretudo quando o urbano era objeto de crítica social:

Em uma época em que, com frequência, os planificadores, cujos esquemas determinam a aplicação de novas técnicas de produção, de circulação e de habitação, se preocupam sobre os efeitos induzidos mais ainda sobre os efeitos derivados de suas intervenções, parece útil chamar atenção sobre as correlações, não mensuráveis, entre as inovações e o meio geográfico (GEORGE, *op.cit.*, p. 7).

As inovações impostas aos modos de vida e as paisagens pela força do urbanismo metropolitano não poderiam ser objeto de quantificação absoluta - pressuposto defendido, diga-se de passagem, pela ambição geométrica dos geógrafos neopositivistas- mas, como definia George, elementos de compreensão do domínio da reprodutibilidade técnica na transformação espacial urbana:

A cidade, e sobretudo a grande cidade, se converteu em produto integral das técnicas avançadas. A construção industrial substitui a construção artesanal. Os edifícios de uso funcional, lojas, fábricas, etc. ocupam um lugar cada vez maior e são centros de experimentação de técnicas de condicionamento e de equipamento mecânico e eletrônico. A circulação de pessoas e de mercadorias coloca problemas complexos, que questionam inclusive a utilização do espaço urbano e incitam a sua extensão ou o freio de seu crescimento. Este espaço se converte em um espaço completamente artificial, tanto pelo que toca ao subsolo como a superfície e mais acima. A cidade é o cume do processo de mutação do meio original pelas técnicas modernas, é o marco de vida de três quartas partes dos habitantes dos países de economia e de sociedades industriais (GEORGE, *idem*, p. 20).

O geógrafo francês tomava a metrópole no bojo de sua complexidade e, só através desta mesma complexidade, a cidade poderia ser pensada e ter seus rumos incorporados ao debate na teoria social. Para George, a cidade anterior, da metade do século XIX, era um produto marcadamente cultural, porém encontrava-se, no raiar dos anos 70, em franco

assumir dimensões nacionais ou regionais, dizia George, entretanto a técnica possuía um sentido manifestadamente universal, trazendo novos aportes para a investigação geográfica dedicada à urbanização e ao urbano propriamente dito.

Com o império das técnicas, alertava o Autor, as diferenças entre as paisagens se atenuavam e tendiam a desaparecer. E, por mais paradoxal que possa parecer, a cidade era uma criação cultural enquanto havia sido construída com materiais de um mesmo povo ou país. Agora, tudo estava em mudança sociocultural radical. E essa mudança, afirmava George, deveria ser o objeto principal dos estudos urbanos. Tratava-se, portanto, de valorizar e atribuir significados às formas e aos conteúdos das matrizes do modo de vida, associados à interpretação das marcas da paisagem, como matéria de entendimento da realidade sócio-espacial em construção.

Apesar da lucidez dos princípios teóricos e metodológicos de *La era de las tecnicas: construciones ou desconstruciones*, havia, em estado latente, o mesmo pessimismo que acompanhava muitos dos críticos da racionalidade urbanística dos modernos. O geógrafo francês entendia que *o refinamento das máquinas ao substituir o trabalho e negar a existência humana – ao menos uma parte da espécie – respondia pela destruição rápida e radical que transformava o mundo da vida em um espaço morto e mortal* (p. 133). A metrópole emergia como uma *crosta técnica planetária* representante do apocalipse e, com isso, o próprio futuro das sociedades parecia estar condenado ao infortúnio dos *monstros urbanos* edificadas em *Londres, Paris, Moscou, Calcutá,, Bombaim, Tóquio-Yokohama, Xangai, Pequim, Nova Iorque, Chicago, Los Angeles, Filadélfia, São Paulo, Rio de Janeiro, Buenos Aires, Cairo (...), onde a noção de cidade, unidade urbana e de vida coletiva global escapa à compreensão* (Pierre George, *Panorama do Mundo Atual*, p.222).

Como podemos perceber, a crítica ao urbanismo produtivista era fruto e semente de um imaginário cultural marcado pela *negatividade* em relação à metrópole. A nostalgia e apocalipse que acompanhavam de perto as críticas ao *urbanismo metropolitano* não eram produtos de acadêmicos pessimistas, fazia parte do imaginário cultural que se afirmava nas sociedades ocidentais, sobretudo naquelas que conheceram a força mais impetuosa da industrialização fordista e de seu forte impulso à urbanização desigual e combinada do território.

Não é de se estranhar a continuidade das distopias no imaginário de *sfi-ci*. Agora tendo a metrópole como representante recorrente do futuro desalentador. Os autores de

ficção-científica traduziam, em suas obras, os temores e a angústia em relação ao devir das sociedades em função do desenvolvimento técnico-científico desmesurado e incontrolado. Novelas do gênero ganham as telas de cinema: *O Planeta dos Macacos* (1963), de Pierre Boulle, realizado por Franklin J. Schaffner em 1968; *Soleint Green* (1966), de H. Harrison, adaptado e dirigido por Richard Fleisher em 1972; *Abatedouro Cinco* (1969), de Kurt Vonnegut, encenado por George Roy Will em 1972. O traço comum entre essas obras estava na crítica à barbárie tecnológica que provocara a destruição da humanidade, tendo como imagem característica as paisagens urbanas em ruínas.

Pode-se demarcar, a partir do final dos anos sessenta e início dos anos setenta do século passado, a criação de uma linhagem do gênero profundamente crítica das questões do presente, embora carregada de visões catastróficas do devir da humanidade, especialmente em relação a sua principal obra: a cidade.

Contudo, naquele mesmo período, começava a ganhar corpo os expoentes de um maior vigor criativo da literatura de *sci-fi*. Nos referimos aos autores filiados ao estilo *new wave* (ou, como preferem alguns, *new thing*), de matriz anglo-saxônica e popularizado através do magazine *New World*. O *new wave* fazia importantes rupturas com narrativas consagradas da *sci-fi*, sobretudo com inclusão, em seus enredos de debate do futuro, de temas mais próximos às experiências presentificadas no cotidiano das metrópoles. Sexo, drogas, crimes, violência e política social começavam a fazer parte explicitamente das novelas, contos e roteiros cinematográficos. Destacavam-se, entre outras, as obras de Michael Moorcock, Brian Aldiss e James Ballard, como experiências estéticas inovadoras no gênero.

Os novos recortes temáticos dotavam a ficção-científica de um *ethos* crítico cada vez mais agudo. Em suas metonímias ressoavam os protestos contra a corrida armamentista (convencional e nuclear), as campanhas contra as guerras na Ásia, os conflitos étnicos e raciais e as reivindicações políticas e culturais de movimentos sociais. Nos Estados Unidos, uma geração de jovens autores empreendiam jornadas mais ousadas no futuro simulado: Ursula K. Le Guin, P. José Farmer, Samuel R. Delany e, principalmente, Philip K. Dick, autor de vários romances e novelas de sucesso de público e crítica, destacando-se entre eles: *Ubik*, *Siva*, *Substance Mort*, *Os Clãs da Lua Alfa*, *O Homem do Castelo Alto* e *Os Andróides sonham com ovelhas elétricas ?*. Esse último livro, curiosamente, ofereceu maior notoriedade ao Autor, pois foi a principal fonte inspiradora do roteiro do *cult-movie* *Blade Runner*, de Ridley Scott.

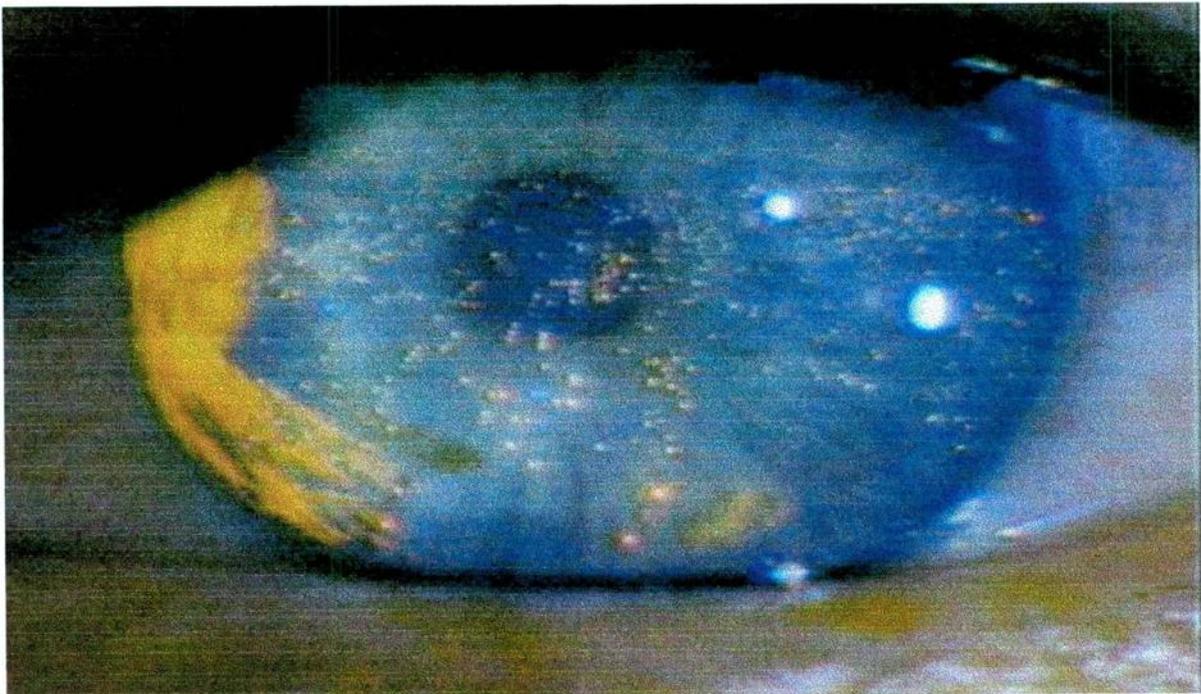
P.K. Dick nos apresenta – em *Os Andróides sonham com ovelhas elétricas?* – um mundo urbano dilacerado pela guerra nuclear, onde a vida animal e vegetal pereceu diante dos efeitos radioativos catastróficos. O planeta era só desolação. Os humanos que conseguiram permanecer vivos empreendiam uma dura luta para reconstruir suas vidas em um ambiente hostil. Na tentativa de recuperar e repovoar o planeta é que surgiam, pelo via da engenharia genética, os produtos mais genuínos daquele mundo degradado pela hecatombe tecnológica: os andróides semelhantes aos homens e multiplicados como cópias sem original. É desse romance, marcado por representações distópicas da sociedade, que Ridley Scott constrói sua *mise en scène* e nos oferece a oportunidade de construir uma outra leitura da metrópole do presente. *Blade Runner* nos leva à presença de uma outra paisagem de encontros. Encontros entre utopias e distopias do vir-a-ser da metrópole.

5.2 - Los Angeles 2019 AD

Kevin Lynch, em artigo publicado na coletânea *Cidades - A Urbanização da Humanidade*, assim descrevia o cenário urbano para um futuro não muito distante.

Imagine que o crescimento da população e a evolução da tecnologia tenham urbanizado todo o globo terrestre – que uma única cidade cubra toda a superfície utilizável da Terra. A perspectiva é um pesadelo. Instantaneamente a pessoa tem a impressão de estar emaranhada em uma fila interminável de casas, fadada à presença contínua e à pressão de outras pessoas. A cidade seria monótona, impessoal e desconcertante. Seria abstrata, sem contato com a natureza; mesmo as coisas produzidas pelo homem não poderiam ser transformadas. O ar seria pesado, a água escura, as ruas por demais concorridas e perigosas. Anúncios e altos-falantes estariam focalizados em todos os transeuntes. Poder-se-ia talvez conseguir intimidade em casa, mas como se poderia plantar, caçar ou explorar? Onde poderia alguém encontrar uma mata virgem ou iniciar uma revolução? Existiria alguma coisa que pudesse desafiar ou excitar o espírito humano? Não seria esse mundo, inteiramente feito pelo homem, terrivelmente estranho ao próprio homem? (LYNCH, 1970: 207)

A citação de Lynch nos remete de imediato às imagens iniciais do filme *Blade Runner*², de Ridley Scott. Um *long-shot* nos apresenta uma cidade que se agiganta na distância. Milhares de pontos luminosos brilham na imensidão. Torres lançam fogo e fumaça no ar, como se fossem vulcões em erupção. A escuridão derrama-se sobre a paisagem cobrindo a mancha contínua e interminável que bruxuleia nos confins do horizonte, enquanto veículos aéreos recortam o céu de chumbo como pequenas luas flutuantes. Temos a impressão, parafraseando Pierre George, que estamos diante de uma extensão interminável de um complexo e emaranhado conjunto de formas, *onde a noção de cidade, unidade urbana e de vida coletiva global escapa à compreensão*.



Blade Runner – A Cidade no Espelho.

Na condensação de pontos luminosos, um imenso edifício na forma de pirâmide se ergue para celebrar a verticalidade como *opus urbis*. Corte. Um olho nos surpreende e nos fixa tomando toda a tela. A pupila azul reflete a imensa metrópole, como se fosse um espelho denunciador de formas inomináveis. Temos a impressão que um imenso abismo se abre e, de posse de nossas próprias interrogações, parece nos dizer: - *Afinal, vocês queriam ver algo diferente como futuro!*

Nessa paisagem apocalíptica encontraremos dramas humanos vividos por seres não-humanos. Andróides que se rebelam para negar um destino inexorável que lhes é

² Nos referimos diretamente às cenas de abertura da versão integral do filme, realizada R. Scott.

imposto e, por isso, caçados implacavelmente por um agente especial das forças de *remoção*. Porém, o que há em comum (ou de incomum) entre os personagens e a cidade, entre a paisagem e o drama, ou entre nós - os humanos reais - e os sujeitos estéticos representados na tela? Para responder a essas perguntas se faz necessário uma outra *decupagem/montagem* do filme.

Depois das panorâmicas aéreas com as quais Ridley Scott nos oferece imagens de uma futura Los Angeles em 2019, encontramos Rick Deckard correndo para abrigar-se da chuva. Protegido por uma marquise, ele lê um jornal enquanto aguarda seu lugar em um *fast-food chinês*. A paisagem o abraça. Prédios imensos formam *canyons* sombrios, mergulhando suas escarpas abruptas na superfície. Silhuetas estranhas desfilam entre os clarões de relâmpagos. Portando guarda-chuvas, aqueles espectros aparentam árvores esquálidas que, andando em passos soturnos em meio a fina e persistente cortina pluvial, se assemelham a uma floresta amaldiçoada por todos os deuses. A paisagem da metrópole parece avizinhar-se de uma natureza rude e perigosa. Uma natureza bruta como império do não-humano, anunciando um retorno dos homens ao estado *selvagem*. A representação da cidade do futuro aproximava-se de um *wilderness*³ visto pelo avesso. De repente um dirigível corta a cena para anunciar:

Uma nova vida espera por você nas colônias interplanetárias.

A chance de começar de novo.

Uma terra dourada de oportunidades e aventuras.

O anúncio publicitário era um “cortesia” da empresa Shimago-Dominguez: *ajudando a América a entrar no Novo Mundo!* A empresa anunciante - cujo nome alude à presença oriental e latina nos negócios urbanos - aparece como uma reiteração irônica da “*família californiana*”, enraizada na metrópole angelina através de múltiplos investimentos estrangeiros presentes na aquisição de terras, na construção civil, nas ações de empresas industriais e de serviços, restaurantes, hotéis e nos serviços de entretenimento e lazer (SOJA, *Geografias Pós-Modernas*, p. 260). O capital multinacional angelino seguia sua rota de expansão ilimitada, agora, na direção de sua universalização espacial.

³ *Terra prometida* que representava o lugar da beleza, virtude e felicidade na mitologia da fundação da nação americana.

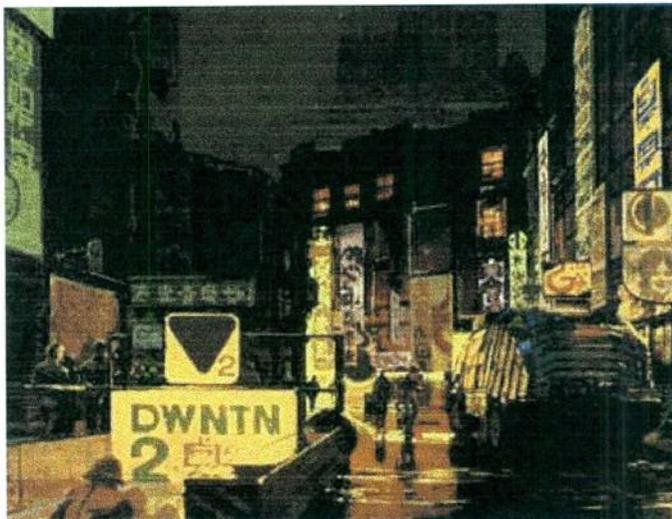
O Dirigível anuncia um novo mundo off World



A propaganda empresarial convoca aos habitantes de *Los Angeles 2019 AD* à colonização de um outro mundo. Apenas os fracos, doentes e desajustados de toda ordem permaneceram na metrópole do futuro. Tratava-se, portanto, de uma emigração seletiva e com todos os estereótipos do darwinismo social⁴. Os audazes, capazes e saudáveis migravam em direção às novas oportunidades do *off-World*, abandonando o *cinturão de ferrugem formado pelas fábricas fechadas, altas taxas de desemprego e violência dos bairros devastados de Los Angeles* (SOJA, *idem*, p. 244).

Nas ruas e avenidas da metrópole, *anúncios e alto-falantes focalizados em todos os transeuntes* convocavam para novas aventuras, conquistas e consumo. A paisagem é povoada de *fetichismos* da mercadoria. Em neon e em cristal líquido transbordam cartazes, *banners* e painéis eletrônicos com as marcas do poder corporativo da Pan-Am, Coca-Cola, TDK, Budweiser, Atari, RCA. O espetáculo das mercadorias sublinhava a deprimente degradação do futuro.

O Fetichismo das mercadorias invade a paisagem



⁴ Seleção de espécies da raça humana por suas características físicas e comportamentais consideradas como superiores.

Em *Blade Runner* testemunha-se que a vida na *crosta técnica* tornara-se insuportável. Os edifícios gigantescos projetavam suas sombras eternas sobre a superfície. A cidade estava envolta numa névoa lancinante, que até a luz do sol temia vazar. Diferentemente de *Metrópolis* e *Alphaville*, onde a monumentalidade técnico-arquitetônica conforma um ambiente higiênico combinado à reprodução de uma ordem estética e funcional, *Los Angeles 2019 AD* é consagrada ao conflito intenso e aberto entre o progresso tecnológico e o acúmulo de lixo nas ruas, entre as formas arrojadas dos gigantescos arranha-céus e a áspera erosão dos prédios de menor arrojo e altura, entre a plástica do vôo dos *spinners* e a dramática coagulação da multidão nas artérias urbanas. E assim, como contraponto explícito às insinuantes tomadas aéreas, o diretor nos envolve em planos médios que capturam formas, corpos, gestos e rostos que compõem a densidade do movimento das ruas e explicitam desigualdades sócio-espaciais profundas. Relembrando Lefebvre, em *Los Angeles 2019 AD* eram respeitadas todas as variantes das novelas de *sci-fi* a partir de um jogo cênico de paisagens de uma cidade colossal, *que reconstitui antigas lutas pelo poder, contraposta às arqueópolis cobertas de placas cancerosas e condenadas à desaparecimento através de uma profunda decadência, onde vivem ou vegetam os fracassados, os artistas, os intelectuais, os gangsters.*

A metrópole apocalíptica de *Blade Runner* representava, de modo cristalino, a cidade do Excesso condenada por Platão. Excesso demográfico, excesso de monumentalidade, excesso de degradação, ao mesmo tempo que aludia à escassez de limites, de abrigos, de compaixão e solidariedade. O diretor afirmou, em um programa de entrevistas, que na montagem de sua metrópole do futuro teve a intenção de juntar as paisagens de Los Angeles com as de Hong-Kong, constituindo um híbrido urbano a partir da projeção de suas qualidades e problemas *quarenta anos no futuro*. Das referências aos espaços pró-fílmicos e da fusão pictórica de imagens resultaram paisagens de uma *cidade inteiramente outra* como virtualidade narrativa, onde o *excesso* e a *escassez* fazem um par insólito de condições sócio-espaciais ontologicamente diferentes e, aparentemente, sem relações entre si.

Los Angeles 2019 AD aparece definida por um arranjo bidimensional: primeiro dominado pela verticalidade imponente e radiosa; produto da racionalidade técnica e, por isso, dimensão purificada do concebido; o segundo, dominado pela horizontalidade agressiva e crua, onde percebido e o vivido deitavam suas últimas raízes. Esse jogo vertical/horizontal será uma forte marca da *mise en scène* do filme em análise.

Entretanto, quem é Rick Deckard? Assim como Lemmy Caution, não se sabe ao certo de onde vem, o que faz ou o que pretende fazer. É mais um *out-sider* da cidade. Ele entra no *fast-food* para uma refeição rápida de macarrão com peixe, mas é interrompido repentinamente por um homem. Em uma linguagem estranha, como a própria metrópole, ele insiste que Deckard o acompanhe até uma delegacia policial.

As cenas subseqüentes são de uma beleza plástica impressionante. A bordo de um *spinner* (veículo aéreo) podemos observar a grandiosidade das formas urbanas simuladas. Percorremos o topo dos edifícios colossais na forma de pirâmides, zigurates, cilindros e cubos estilizados. Feixes de luzes cruzam nossa vista redobrando a força da paisagem-imagem. O espetáculo das formas faz a exuberância da metrópole do futuro.



A Pirâmide Neo-Maia

Ridley Scott optou, assim como o fez F. Lang para sua *Metropólis*, por construir uma cidade monumental a partir de maquetes cenográficas e técnicas especiais de produção de imagens em estúdio. Para desenhar a metrópole do futuro, o diretor do filme contou com a preciosa colaboração cenográfica de Syd Mead, além da assessoria de Dan O'Bannon e Jean Giraud (Moebius), destacados criadores e ilustradores de Revistas em Quadrinhos (*HQ*). Para os efeitos visuais, a inventividade de Douglas Trumbull e a belíssima fotografia de Jordan S. Cronenweth uniram-se na criação da *atmosfera delirante* do futuro que, por sua vez, ganhou especial força quando envolvida na trilha sonora da *new age* épica de Vangelis. Na tela do cinema emergiam as paisagens de uma metrópole que evocava uma grandiosa e, ao mesmo tempo, tenebrosa imagem do futuro.

Voltemos ao *espaço pictórico*. Deckard é conduzido à presença do chefe de polícia. Ficamos sabendo que ele é um ex-policial, um ex-caçador de andróides. Ele é convocado para cumprir suas antigas habilidades: encontrar quatro andróides que haviam assaltado uma nave espacial, matando toda a tripulação e que estavam soltos pelas ruas da metrópole. Deckard recusa a missão, porém é ameaçado: - *Você conhece o jogo, meu chapa. Se não topa está acabado*. As ruas de *Los Angeles 2019 AD* significavam perigo, medo e destruição iminente; sobretudo para quem era um ex-tira. Nas ruas não se era nada ou ninguém, apenas mais um *outliver*⁵. Elas haviam assumido a condição de território da barbárie social; um pesadelo permanente da existência humana. Temeroso com a ameaça de ser reduzido à condição de *homem inferior*, Deckard retorna às suas funções de *blade runner*.

E os *monstregos* que deveriam ser caçados? No início do filme, somos advertidos pelo *open text* que eles eram criaturas geneticamente criadas para servir nas hostes da conquista técnico-militar do espaço sideral. Denominados replicantes - em função de sua virtual semelhança com os seres humanos -, estavam proibidos de voltar à Terra após uma violenta rebelião contra a situação de escravos em que viviam. Pairava sobre todos os que tentassem retornar uma punição exemplar: a remoção, eufemismo de execução sumária.

Os replicantes que deveriam ser caçados por Deckard tinham o selo de qualidade do modelo *Nexus 6*. Eram considerados *mais fortes, habilidosos e inteligentes* do que os programadores genéticos que os criaram. Porém, havia um detalhe decisivo. Os replicantes, a exemplo dos aparelhos domésticos e automóveis, tinham sua obsolescência programada. Era esse o motivo do retorno dos *monstregos* à *Los Angeles*: reclamar *mais tempo* aos seus criadores. Aqui encontramos algo em comum entre a cidade e os principais personagens da trama: a decrepitude mortal de sua existência. A ameaça da morte unia replicantes e a metrópole. Ambos não tinham futuro, somente um presente instável e ameaçador. Entretanto, quem são os replicantes?

Para G. Bruno (*Ramble City*), a “invenção” narrativa do andróide seria uma quase literalização do conceito de simulacro de Baudrillard: *uma máquina descritiva perfeita, metaestável, programática e duplamente operacional que oferece todos os sinais do real e curto-circuita todas as vicissitudes*. Assim, os replicantes significariam uma metáfora da

⁵ Expressão através da qual os colonos puritanos designavam - com desprezo - as pessoas que não moravam em aldeias onde imperava a ordem e a lei.

condição pós-moderna, celebrada pelo advento de técnicas de *desajustamento* do espaço-tempo (Derrida) e de práticas de *des-diferenciação* entre as *coisas* e o humano e, sobretudo, entre a imagem e o real. E. Alliez e M. Ferrer (*A Cidade Sofisticada*), recorrendo à teoria marxista, em especial aos *Grundrisse*, interpretam aquelas personagens como resultantes da intenção permanente, no modo de produção capitalista, de substituir vantajosamente a mão-de-obra e, sobretudo, impor a subordinação real do trabalho ao capital: onde a *atividade do operário, reduzida a pura abstração, é determinada em todos os sentidos pelo movimento das máquinas*. A *espécie replicante* seria uma consequência radical do assujeitamento do trabalho (e dos trabalhadores) ao capital, alcançando seu limiar da indistinção entre o homem e a máquina.

Por outro lado, D. Harvey (*A Condição Pós-Moderna*) considerou os replicantes não como meras imitações, mas reproduções autênticas e indistinguíveis dos seres humanos; daí sua condição de simulacro. Eles assumiam o significado de uma força de trabalho de curto prazo, de elevada produtividade e de utilização polifuncional, reunindo, portanto, todas as qualidades e adaptações reclamadas pela *acumulação flexível* do capital. Assim compreendidos, os personagens em causa representavam, na verdade, uma metonímia das exigências do estágio pós-fordista do capitalismo em relação à apropriação *desregulada* da força de trabalho.

As contribuições dos autores supracitados nos oferecem, sem a menor dúvida, vertentes extremamente interessantes para pensar o sentido dos andróides como representação de condições históricas do presente. Olhando-os através das angulações acima propostas, veremos que nossos personagens carregam “dentro” e “fora” do filme uma condição maquínica que os escraviza. Eles estariam na condição de *máquinas escravizadas*, condenados à cisão imagem/objeto esvaziadora do vivido, em nome de uma *obediência virtuosa* aos pressupostos técnicos e sociais de sua criação. Assim como estariam obrigados a perecer como produto exemplar do feitiço do capital, ou então, como peças de longevidade demarcada na engrenagem (des)regulacionista total da acumulação flexível. Em todas as situações descritas, apenas a morte lhes oferece possibilidade de constituir-se como unidade ou de encontrar um limite para seu estágio terminal de coisificação radical (o espetáculo?). Essa consequência, bastante lógica, não era uma cogitação dos replicantes. Eles ansiavam por vida. E, por isso, retornavam à metrópole para ser o que jamais haviam sido: cidadãos.

Os replicantes são operários, guerreiros, prestadores de *fantasias sexuais*. São novos “objetos” para funções, digamos, antigas. São produtos da racionalidade técnica, da generalização da produção industrial e da gestão burocrática elevada a seu mais alto grau. Em síntese, são expressões radicais da *economia maquinista* que, segundo Nietzsche, imperava no mundo moderno e exigia uma humanidade nova e adequada à essência da técnica como pressuposto da reprodução de seus poderes de condução, utilização e realização material. Essa humanidade nova é revelada, na Metrópole do Futuro, como não-humana ou, melhor, pós-humana. Nesse sentido, os replicantes são personagens que representam uma situação de fronteira, apontando para a indefinição de limites entre o objeto técnico e o humano, entre o real e o virtual. Eles encarnam personagens trágicas que, na sua luta contra o destino inexorável, nos revelam a cidade do futuro como possibilidade da Utopia.

5.3 - A Usonia contra a Cidade das Multidões

Não nos surpreende que um filme produzido e *ambientado* em uma das principais metrópoles dos Estados Unidos, carregue toda a força das tradições culturais presentes como espaço-tempo social. Ou seja, há toda uma particular iconografia urbana à qual o filme se remete e com a qual o encenador constituiu a sua *bricolagem*. Nos referimos em particular à cultura antiurbana e antiutópica que percorre e reproduz o imaginário social conservador, fundando, inclusive, uma forte tradição na literatura, na pintura, na fotografia, no cinema e nos estudos urbanos norte-americanos. Seu elemento representacional comum? As multidões aterrorizantes e incontroláveis.

Nas tomadas de rua - em meio a chuva ácida, lixo, *out-doors* eletrônicos e fachadas carcomidas - aparece a multidão frenética, imensa, incomensurável. São latinos, asiáticos, negros, tribos punks, góticos, krishnas, gangues e *outros inclassificáveis*. Seu movimento é imponderável e escapa às classificações racionais. Assim como é quase indecifrável a *língua da rua*, uma *mish-mash* de japonês, alemão, espanhol e inglês. Essa presença caudalosa e assustadora na narrativa estética de *Blade Runner* ressuscita o passado e atualiza o futuro da cidade como espaço multicultural e multiétnico: um lugar de encontro dos diferentes e dos desiguais.

Na fundação histórica da nação americana a questão do multiculturalismo e das nacionalidades esteve sempre presente como um desafio social. Questão de caráter político e cultural, a presença do *Outro* na América foi sempre interpretada ora como sonho ora

como pesadelo e, no seu limite mais extremo, como um conflito entre a civilização e a barbárie.

Em um país constituído por imigrantes de diferentes partes do mundo, fenômeno que a história recente reitera, não faltariam os apelos à formação idealizada de um *melting pot*; expressão que procurava caracterizar a possibilidade de amalgamação cultural de populações diferenciadas. Emerson, no início do século XIX, denominava a América de *refúgio de todas nações* e anunciava, em tom profético, que o encontro de diferentes povos significava a criação de *uma nova raça, uma nova religião, um novo estado, uma nova literatura, os quais serão tão vigorosos quanto a nova Europa que surgiu do melting pot da Idade das Trevas, ou aquela que emergira a partir do barbarismo etrusco e pelágico* (apud. GORDON, *Assimilation in América: theory and reality*, p.137).

A visão otimista de Emerson nunca foi uma unanimidade. A presença de imigrantes sobretudo os da Segunda (oriunda da Europa Mediterrânea, dos Balcãs e da China) e Terceira Imigração (principalmente de latinos) provocava reações “nativistas” contra os que falavam *línguas incompreensíveis e possuíam hábitos estranhos*, sobretudo com o interesse de preservar a sociedade *WASP – white, anglo-saxon and protestant*. O *melting pot* passou a representar, contraditoriamente, uma ameaça recorrente de destruição da “Civilização” *pelos bárbaros de outras luas*.

Com chegada de povos de diversas nacionalidades às cidades norte-americanas, sobretudo às cidades de maior expressão econômica - especialmente Nova Iorque, Chicago e Los Angeles -, tecia-se um vasto *quilt* (colcha de retalhos) urbano. O mosaico étnico adquiria recortes territoriais reconhecíveis, porém sempre prontos a esgarçar seus limites, consistindo, portanto, em um tema político, institucional e acadêmico de primeira ordem.

Na consagrada Escola de Ecologia Humana de Chicago, a questão do multiculturalismo e da origem multinacional da população norte-americana foi um dos principais temas transversais de análise do espaço urbano. Assim, preocupados com a *evolução do organismo urbano*, Park (*The City*), eminente fundador da Escola de Chicago, acreditava que o movimento contínuo de crescimento econômico e demográfico das cidades aprofundava a competição entre indivíduos e grupos, rompendo com o *equilíbrio ecológico* entre as diferentes comunidades. Essa situação configurava um caminho doloroso na direção do vício e do crime: *na cidade grande, amontoados numa intimidade insalubre e contagiosa, o pobre, o viciado e o delinqüente cruzam-se entre si, em corpo e espírito* (PARK, *Community Disorganization and Juvenil Delinquency*, p. 45).

Essa situação de desequilíbrio agravava-se com as dificuldades de assimilação dos grupos estrangeiros pela sociedade nacional, gerando *ambientes estanques e territórios segregados emancipados da ordem moral dominante* (PARK, *op. cit.*). O abandono das áreas centrais da cidade em direção aos subúrbios (um *off-World*, como no filme de Scott) seria uma resposta das classes abastadas às “*misturas indevidas e perigosas*”. Em contrapartida, essas antigas áreas nobres das cidades eram invadidas e, conseqüentemente, deterioradas, pela presença de imigrantes “*pobres e desajustados*”.

Monografias inspiradas nos postulados de Park – muitas vezes, diga-se de passagem, deturpadoras de conceitos importantes da Escola de Chicago, a exemplo dos conceitos de gueto e marginalidade – não tardariam a localizar e demarcar os lugares dos fracassados e dos desajustados em relação à ordem natural das coisas urbanas. O metabolismo do espaço urbanizado servia de apanágio para reconstruções interpretativas do *outro* no campo das patologias sociais, desqualificando a presença do diferente e legitimando políticas perversas de segregação sócio-espacial.

Contudo, os fundadores da Escola percebiam uma outra face do crescimento da cidade, pois esse implicaria na aproximação de grupos e no conseqüente estabelecimento de trocas sociais e culturais. O isolamento poderia ser superado e a segregação rompida, com a aculturação natural da proximidade e, com esta, a assimilação. Era preciso criar condições de substituição do *sujeito econômico* pelo *sujeito biológico* para encontrar a competência, o equilíbrio e a adaptação necessárias à cooperação consciente nos destinos comuns. Tais premissas acabaram por dar cobertura ideológica às proposições de conversão das diferentes etnias a um único padrão de comportamento social. Ou seja, a assimilação dos grupos não significava uma possível mistura de *raças*, mas sim conversão, ou melhor, subordinação de nacionalidades e etnias a um determinado modo de vida considerado civilizado.

Para tal projeto de *assimilação* o espaço urbano assumia o papel de instrumento estratégico de edificação da sociedade da *ética puritana de mercado*. O espaço urbano passa a ser tomado como objeto de estudo e intervenção prática. Conhecer a cidade era identificar seu ritmo de evolução espacial e, a partir daí, prever e controlar acontecimentos. Atos finalistas que exigem a elaboração de propostas pragmáticas e de definição de instituições capazes de construir a *harmonia do organismo vivo* chamado cidade. Explicam-se os discursos inflamados das *autoridades intelectuais e políticas* a respeito da necessidade de planos urbanísticos para organizar e orientar o crescimento das cidades

dentro de uma ordem *ecológica normal*. Tratava-se, portanto, da elaboração de medidas capazes de *civilizar* as cidades constituídas essencialmente por uma *população de alienígenas*.

Os postulados do urbanismo moderno, em especial os de W. Gropius e Mies Van der Rohe, não demorariam a tornar-se uma ampla base teórica e modelística de intervenção instrumental nas cidades norte-americanas⁶, evidentemente tornando descartáveis suas motivações simbólicas e reformadoras em favor da *racionalização e socialização pragmática e científica* (SORRE, *op. cit.*).

Uma visão menos agressiva e profundamente idealista da questão do multiculturalismo viria das argumentações e projetos de Frank Lloyd Wright. O arquiteto e urbanista norte-americano recriava, nas suas projeções “urbanas”, a América de uma *cultura igualitária* nascida do encontro de diferentes povos no horizonte aberto das pradarias. Na imensidão *plana, natural e luminosa*, Wright encontrava os elementos ideais e simbólicos de reconstrução da forma espacial nos Estados Unidos. E, sob a influência da gramática do ornamento exótico de Owen Jones (*Grammar of Ornament*) - defensor do emprego de elementos hindus, chineses, islâmicos e celtas na composição estilística dos objetos urbanos - o arquiteto encontrava a inspiração mais apropriada para corporificar a civilização do Novo Mundo.

Esses aspectos constituíam a base do formato do igualitarismo, cristalizado no seus projetos de residências horizontais e de baixa densidade. A construção de uma sociedade unitária ganhava elementos sacramentais definidos pelo encontro simétrico de lugares: do lar, do trabalho e da reunião religiosa. O concreto e o vidro eram materiais largamente utilizados, respondendo pela durabilidade da construção associada à transparência luminosa e transcendental necessária à obra idílica. O objetivo maior do *Estilo Pradaria* guardava, como lembra Framptom (*História Crítica da Arquitetura Moderna*), a mesma intenção dos arquitetos e urbanistas europeus: *a consumação de um ambiente total, abrangendo e afetando toda a sociedade* (*op. cit.*, p.66).

A Grande Depressão e os novos métodos de produção em série desenvolvidos por Ford provocaram um duplo impacto na obra de Wright, fazendo-o despertar do seus sonhos de Eldorado, anteriormente construídos como experiências isoladas para o refúgio dos

⁶ Não é desnecessário lembrar que, após o fechamento da Bauhaus pelos nazistas, Gropius e Van der Rohe exilaram-se nos EUA. Muitas das suas formulações urbanas, pode-se dizer, foram realizadas primeiramente em solo americano, para depois serem exportadas para a Europa Ocidental após a II Guerra Mundial.

ricos nas colinas do sul da Califórnia. Desse despertar surgiram outros sonhos, identificáveis em *Broadacre City*, seu grande projeto de civilização de uma América igualitária tardia.

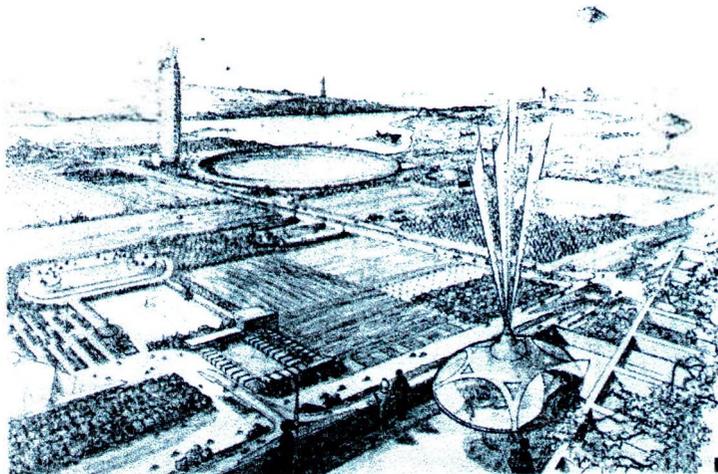
Em 1928, Wright cunhava a expressão *Usonia* [literalmente o nosso quinhão] para sintetizar a cultura igualitária que surgiria espontaneamente na América. Isto significava não somente uma retórica dos ideais do individualismo de raízes culturais liberais, mas uma constatação das possibilidades inauditas da revolução das técnicas. Para o Autor, a mobilidade territorial da população representava a ampliação dos direitos à liberdade e à felicidade, pois refletia a possibilidade de concretização de uma *forma nova e dispersa de civilização*. Para a realização desse novo modo de vida concorriam os milagres da *invenção técnica*: a eletricidade como fonte de energia silenciosa e limpa, substituta da energia à vapor; e, o automóvel, gerador de um movimento ilimitado, substituto da ferrovia. *Com a eletrificação, eliminam-se praticamente as distâncias até onde chega a comunicação...Com o navio a vapor, o automóvel e o avião, nossa esfera humana de movimento amplia-se imensuravelmente usando muitos modos mecânicos, da roda ao ar* (WRIGHT, *When Democracy Builds*, p.34). O homem, afirmava Lloyd Wright, precisava dominar/domar a máquina, para torná-la um instrumento de realização de uma vida mais livre, alegre e feliz.

À cultura *usoniana* correspondiam intervenções arquitetônicas consideradas no mínimo exóticas – ou, como define Frampton, de *ficção científica* – pois impressionam por sua ousadia técnica e estética. Essas intervenções ganharam seu corolário em *Broadacre City: uma cidade tão profundamente diferente da antiga, ou de qualquer cidade do nosso tempo, que talvez nem sejamos capazes de reconhecer seu advento enquanto tal* (Wright, *apud*. FRAMPTON, *idem*, p.230). Criado entre 1921 e 1958, o projeto de cidade do futuro corresponderia a uma forma espacial descentralizada, composta através de pequenas quintas, pequenas oficinas, pequenas fábricas, pequenas escolas, uma pequena universidade (*Broadacre City: a new community plan. Architectural Records, 1935*, p. 247). Elas seriam as expressões da valorização do local da vida como força titânica de produção do espaço, daí sua ênfase na família e na comunidade como célula *mater* da nova sociedade. Para Wright, o espaço deveria se projetado de dentro para fora; da casa para o exterior, mudando a concepção dominante entre os modernos de fazer do lugar privado uma reprodução das exigências da cidade.

O vernáculo da *Usonia* significava um contraponto ao espaço urbano marcado pela concentração demográfica e toda a gama de problemas sociais e ambientais do industrialismo triunfante. O plano da nova comunidade abrigava premissas antípodas à urbanização veloz e brutal do território americano, a exemplo das promessas de retorno à natureza e aos seus recursos inalienáveis, da democratização do acesso à terra, da proibição do lucro e do aluguel de moradias, enfim, um ideal amplo de reconciliação sociocultural do homem com o seu habitat (funcional) naturalizado:

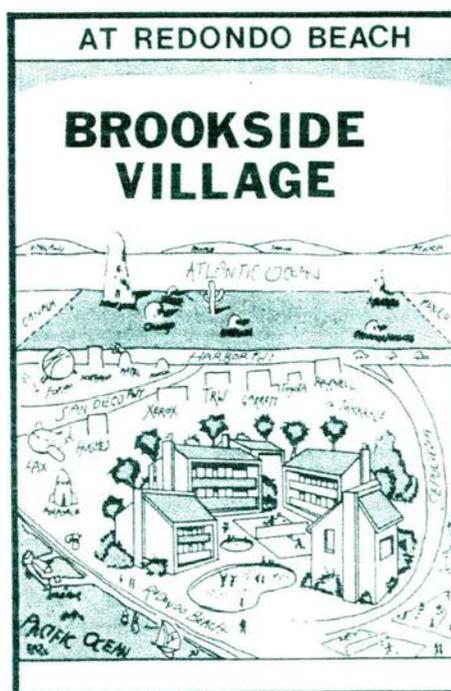
*Imagem, agora, auto-estradas espaçosas, paisagisticamente tratadas, com passagens de nível eliminadas por um novo tipo de sistema integrado de desvios ou de pistas rebaixadas ou elevadas que recebem todo o tráfego em áreas de cultivo ou moradia (...). Estradas gigantescas, imponente arquitetura, estações de atendimento ao público em trânsito que não enquistem como terçóis, mas desabrochem como um projeto arquitetônico (...). Essas grandes estradas unem e separam, separam e unem, em séries intermináveis de unidades diversificadas vistas como unidades agrícolas, mercados marginais, escolas com jardim, zonas residenciais, cada uma dentro de seus acres de chão individualmente ornamentados e cultivados. Lares urbanizados – lugares –, todos eles aprazíveis de trabalho ou lazer. E imaginem, unidades-indivíduo, de tal modo dispostas que cada cidadão possa, conforme lhe convenha, contar com todas as formas de produção, distribuição, auto-aprimoramento, diversão, dentro de um raio de, digamos, dez a vinte milhas de seu próprio lar (...). Essa distribuição integrada de vida relacionada com a terra compõe a grande cidade que vejo envolvendo este país. Essa seria a Broadacre City de amanhã, isto é, a nação. A democracia feita realidade (WRIGHT, *When Democracy Builds*, p. 65 /66)*

Broadacre City, de Frank Lloyd Wright



Broadacre City parece antecipar, ou anunciar, o movimento de expansão urbana gerador dos subúrbios de baixa densidade nos Estados Unidos. Porém, suas proposições ético-estéticas são compostas por visões antiurbanas inspiradas nos ideais bíblicos e jefersonianos da *América Pastoral*. A grande cidade com suas multidões apressadas e aturdidas seriam deixadas para trás, em favor da *simplicidade orgânica* do universo idílico do futuro. Por outro lado, a *usonia* representava uma utopia abstrata que reforçava o individualismo e restringia o uso do espaço à comunidade de iguais, provavelmente branca e de classe média, cuja auto-satisfação poderia ser identificada no seu *ford galaxie* (de segunda mão) estacionado na garagem. Nada de estranhas aventuras, nada de encontros imprevisíveis, nada de estrangeiro(s).

A Usonia revivida. E. Soja. Geografia Pós-Modernas, p. 279.



No fundo, a *Usonia* da felicidade miserável significava o melancólico desprezo pela metrópole como lugar da Utopia. Não é sem recorte ideológico que no final de *Blade Runner*, na montagem encomendada pelos executivos da Ladd Company⁷, Deckard e Rachel fogem da metrópole degradada para buscar, numa paisagem verdejante de abetos e pinheiros, a sua *Broadacre City*.

O cinema *hollywoodiano* também cria poderosamente as suas *usonias*. Das clássicas comédias de Buster Keaton e dos Irmãos Marx até os mais recentes filmes

⁷ Empresa encarregada, pela Warner Brothers Company, para a fazer distribuição comercial do filme. O universo de relações de subcontratação na realização de artefatos culturais alegoriza o real na produção-montagem do próprio filme.

apocalípticos de ficção-científica, observa-se de modo sutil ou mais aberto o cidadão como um ser sufocado, prisioneiro ou como vítima na/da cidade desmesurada. Iconografias urbanas profundamente distópicas são reproduzidas em diferentes gêneros cinematográficos e acabam por reinventar permanentemente a busca pelo nosso *quinhão*. O próprio gênero *noir* do qual Ridley Scott retira elementos estéticos para a composição de *Blade Runner* possui, na sua configuração narrativa, a cidade representada como sinônimo de intrigas perversas, enigmas sombrios e decadência moral. Em contrapartida os amplos “espaços selvagens” são veiculados nas telas do cinema, especialmente nos *westerns* e nos *road movies*, como lugares das oportunidades, dos desafios e da purificação de todos os males humanos. Michel Cieutat (*Éthique et Symbolique Urbaines*) reforça nossa conclusão quando afirma que o cinema hollywoodiano ressuscita permanentemente o fantasma romântico da América puritana como verdade moral e social e, sobretudo, como objeto de visualização catártica do individualismo e da comunidade de iguais.

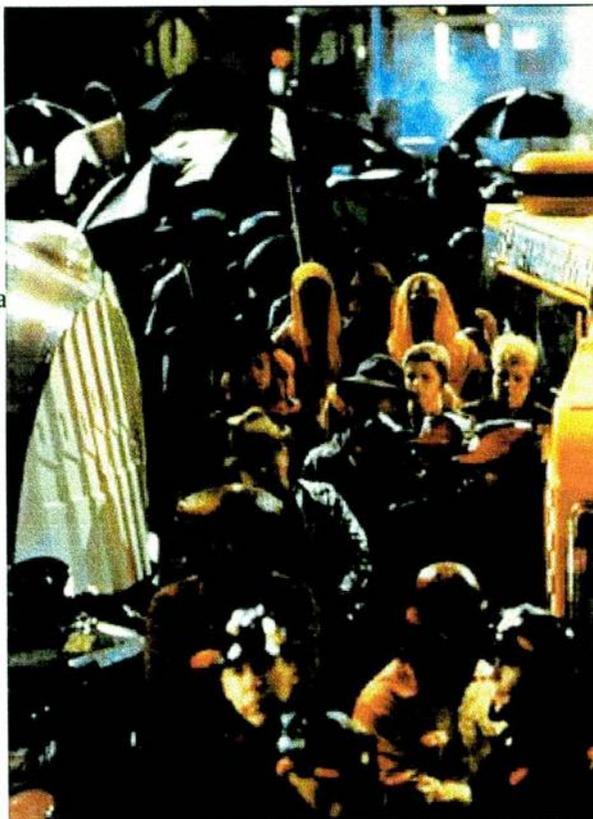
Na *mis en scène* de Scott, os temores mais profundos da Escola de Ecologia Humana e de Lloyd Wrigth em relação ao futuro das grandes cidades parecem implodir na tela do cinema. Nas paisagens de rua a assimilação fracassou por completo. O mosaico de etnias se espargiu em mil estilhaços. A desordem tornou-se o imperativo da existência urbana. Os retalhos descosturaram da colcha e vagavam sem destino pela cidade⁸. A única saída parece ser uma versão sideral da *Broadacre City*. As paisagens apocalípticas de *Los Angeles 2019 AD* parecem nos colocar em uma encruzilhada da humanidade, onde os temores conservadores são reacesos como representações do Excesso. É possível, então, redefinir *Blade Runner* como a paisagem do medo. O medo das misturas perigosas, da ebulição incontrollável das massas e da insurreição social que açoitavam o imaginário conservador de matriz *wasp* e do individualismo pequeno burguês que, no final das contas, significam a negação da cidade como um lugar na história da civilidade humana.

Por outro lado, encontramos na metrópole do futuro de Ridley Scott uma (re)atualização estética de nossos próprios medos e receios em relação ao nosso violento anonimato na sociedade urbana de massas. Em *Los Angeles - 2019 AD* reaparecem as ameaças da perda de referências de ser um só na multidão. As paisagens saturadas de gente, veículos, imagens, objetos e lixo, fazem parte dos pesadelos contemporâneos de nos tornarmos *seres desenraizados, de ficar sem documentos, sem Estado, sozinhos, alienados e à deriva em um mundo de organizadores outros* (MANNING, *The Cauldron of Ethnicity*

⁸ R. Wood (1986) faz uma leitura conjuntural das multidões sem rumo em *Blade Runner*, definindo-as como expressão da marginalização social da Era Reagan e como representação estética do desemprego, protesto,

vez mais contingentes, voláteis e ambivalentes. Na tela do cinema observamos representações que nos conduzem a olhar para o nosso cotidiano programado e dirigido, quando acreditamos (ou fingimos que acreditamos) olhar para uma “realidade” distante. A metrópole do futuro parece acenar, insistentemente, para o perigo da ingovernabilidade das metrópoles contemporâneas, com seus bolsões de *miséria e marginalidade* prontos para explodir.

A multidão em cena
Cidade do Futuro.



É nesse sentido que *Los Angeles - 2019 AD* encarna, no seu *design* virtual de uma *Chinatown dilatada* (JAVIS, *Postmodern Cartographies*, p. 142), o processo brutal e discricionário de colonização mercantil-estatista do espaço-tempo (Lefebvre, *A Produção do Espaço*). A torre em forma de pirâmide da *Tyrell Corporation* (conglomerado fabricante dos andróides *Nexus*) ascende sobre a paisagem, em uma demonstração inequívoca do seu poder ornamental. O poder discricionário e opressivo *dos organizadores outros* tem seu registro próprio no filme. As figuras representativas da ordem econômica e da ordem social - Mr Tyrell, Capitão Bryan, Holden, Graf e até mesmo Deckard – aparecem sob o domínio representativo da verticalidade. *Los Angeles - 2019 AD* é uma cidade que alude ao modelo clássico de cidade colonial, onde as torres de regentes brancos ascendem sobre as casbah das populações indígenas (DAVIS, *Beyond Blade*

cidade que alude ao modelo clássico de cidade colonial, onde as torres de regentes brancos ascendem sobre as casbah das populações indígenas (DAVIS, *Beyond Blade Runner. Urban control – the ecology of fear*, p. 85) como um olho-gigante a vigiar os desiguais e estrangeiros vinte e quatro horas.

É por demais interessante que no filme de Scott apareça, em diferentes cenas e em diferentes planos, a presença recorrente da imagem de olhos. É um olho gigante que aparece transfixado na tela no início do filme reproduzindo, como um espelho azul, as imagens apocalípticas da metrópole. São os olhos que denunciam os replicantes durante o teste Voigt-Kampff. São os olhos de Deckard que Leon tentará destruir como vingança à remoção de Zhora. São os olhos do criador que o replicante Ray cegará como ato de sua própria libertação. Olhos de ver, vigiar e punir, que sempre foram indispensáveis à expansão da cidadela governamental e empresarial do Pacífico.

A metrópole do futuro reproduzia nas suas paisagens os elementos e movimentos concretos da metrópole do presente. *A pirâmide neo-maia de uma milha de altura da Tyrrell Corporation que goteja chuva ácida sobre as massas mestiças na abundante Guiza*⁹, como assinala Davis (*op. cit.*), extrai o seu significado mais dramático no separatismo urbano das políticas de segurança da elite empresarial e burocrática californiana, face ao esgarçamento do *quilt* e à rebeldia difusa dos desiguais. Em cidades como Los Angeles, de forte tradição *waspista*, observa-se, afirma Davis (*A Cidade de Quartz*), uma tendência sem precedentes de fusão do urbanismo e do aparato policial num único e abrangente dispositivo de segurança.

Sob as torres colossais do poder mercantil-policial, o nomadismo da multidão faz seu registro *polifônico* e *polimórfico* da/na metrópole e, teimosamente, nos oferece um outro sentido para o espaço urbano. É no turbilhão das ruas que replicantes aprendem a jogar com táticas difusas de (des)aparecimento dos homens e mulheres da multidão. Confundem os seus perseguidores no labirinto humano da metrópole. Disfarçam seus rostos entre milhares de rostos sem rosto. Em uma das cenas marcantes do filme, Deckard persegue uma replicante (Zhora) pelas ruas invadidas por pessoas, do mesmo modo com que os policiais guerreiam com os pobres nas periferias, favelas e guetos de todas as metrópoles do presente. Zhora mergulha desesperadamente na multidão, tentando fugir do seu caçador implacável. Automóveis e trens trafegam lentamente. Sons e cores se misturam no torvelinho. Os corpos dominaram as ruas. O emaranhado humano rompeu

⁹ Monumental shopping de consumo e entretenimento de Tóquio.

burocratas e elites corporativas. Tomadas em plano médio reforçam a impressão de que tudo é confuso, caótico, tenso e absurdo na horizontalidade da vida urbana. Porém, a cidade das multidões também é a sinalização metafórica do *espaço banal* (Milton Santos, *A Natureza do Espaço*), onde a coexistência dos grupos sociais afirma a metrópole como a expressão do diverso e, ao mesmo tempo, se coloca como limite das verticalizações impostas pelo poder estatal e mercantil. Esse duplo sentido social, expresso na paisagem, é a marca das contradições da matriz que lhe deu origem.



As ruas da Cidade: multidão e violência.

Em *Blade Runner* as críticas severas e as projeções mais sinistras em relação ao espaço urbano moderno ganham uma ressonância superimposta pelas imagens apocalípticas das multidões. Suas paisagens agonizantes, ao representarem os elementos iconográficos redundantes e retóricos de uma utopia (abstrata) antiurbana, traduzem uma mensagem nostálgica sub-reptícia: a refundação da América idílica do tipo *Broadacre City*. No fundo, as críticas ao urbanismo modernista, especialmente a mais contundente e clarividente delas, *Vida e Morte das grandes Cidades Americanas* de Jane Jacobs, insistem no nostálgico retorno ao quarteirão, à pequena rua bucólica, ao bairro de famílias laboriosas, ao quinhão onde todas as pessoas se conhecem pelo primeiro nome: um *melting pot* em miniatura onde, é claro, não estavam incluídos os que falavam *línguas incompreensíveis* e possuíam *hábitos estranhos*. Portanto, não é sem álibi ideológico que os *replicantes* são altos, brancos, fortes e falam a língua culta anglo-saxônica e, se tivessem alguma oportunidade, seguiriam a liturgia puritana. O engenheiro genético F. Sebastian, ao encontrar os replicantes Pris e Roy, exclamou: *Vocês são tão perfeitos!*



Encontro entre Pris, Roy e Sebastian.

Podemos afirmar que *Blade Runner* captura, nas suas paisagens, os temores sociocêntricos referentes ao entrecruzamento de grupos e etnias “fora da ordem” que borbulha nos caldeirões metropolitanos. Como lembra Davis (*op.cit.*), o filme de R. Scott acaba funcionando como um *alter ego* distópico da Los Angeles real, com seus bolsões de pobreza e desemprego, sua poderosa indústria aeroespacial e eletrônica, seus prédios tão luxuosos quanto arróçados, seus restaurantes de beira de rua e bazares transpirando aromas exóticos, sua máquina de *hollywoodiana* de ilusões e seus guetos étnicos tamponados. Em Los Angeles, dizia o slogan oficial da municipalidade, é a cidade onde tuão se junta.

5.4 - A Metrópole do Futuro: Um espelho da metrópole pós-moderna?

Duas direções distintas, porém complementares, podem ser identificadas na leitura de *Blade Runner* como espelho da condição pós-moderna. A primeira, a interpretação seminal de G. Bruno em *Ramble City* é, a segunda, a contribuição desenvolvida por D. Harvey na sessão dedicada às representações cinematográficas n’*A Condição Pós-Moderna*.

Em G. Bruno encontramos uma leitura que aborda o filme de Scott como uma representação exemplar de colonização do espaço-tempo pela força dos simulacros. Para Autora, *Blade Runner* nos oferece um visão radical de uma metrópole pós-industrial como uma cidade em decadência, fazendo do seu excesso cenográfico uma representação da

Em G. Bruno encontramos uma leitura que aborda o filme de Scott como uma representação exemplar de colonização do espaço-tempo pela força dos simulacros. Para Autora, *Blade Runner* nos oferece uma visão radical de uma metrópole pós-industrial como uma cidade em decadência, fazendo do seu excesso cenográfico uma representação da *subjetividade desterritorializante*. As formas da paisagem assumida na narrativa em causa configurariam, ainda segundo Bruno, os elementos mais radicais da condição pós-moderna: a *espacialidade de pastiche*, caracterizado pela ornamentação arquitetural da cidade; e, a *temporalidade esquizóide*, definida pela fragmentação das experiências individuais e coletivas. É nesse sentido que o pós-moderno ganha o significado de um mo(vi)mento histórico específico, que redefine o espaço-tempo de uma modernidade desviada de sentido.

Seguindo as referências conceituais de F. Jameson (*espacialidade de pastiche e temporalidade esquizóide*), a condição pós-moderna é interpretada como uma época que obedece a uma lógica cultural de des-diferenciação, que faz explodir a relativa autonomia entre as esferas da economia, da política, da técnica, da sociedade civil, da arte. *Blade Runner* é considerado um espelho exemplar dos horrores essenciais, latentes e virtuais de nossa própria condição pós-moderna, na qual a vida cotidiana é reproduzida como banalidade, fatalidade e simulação.

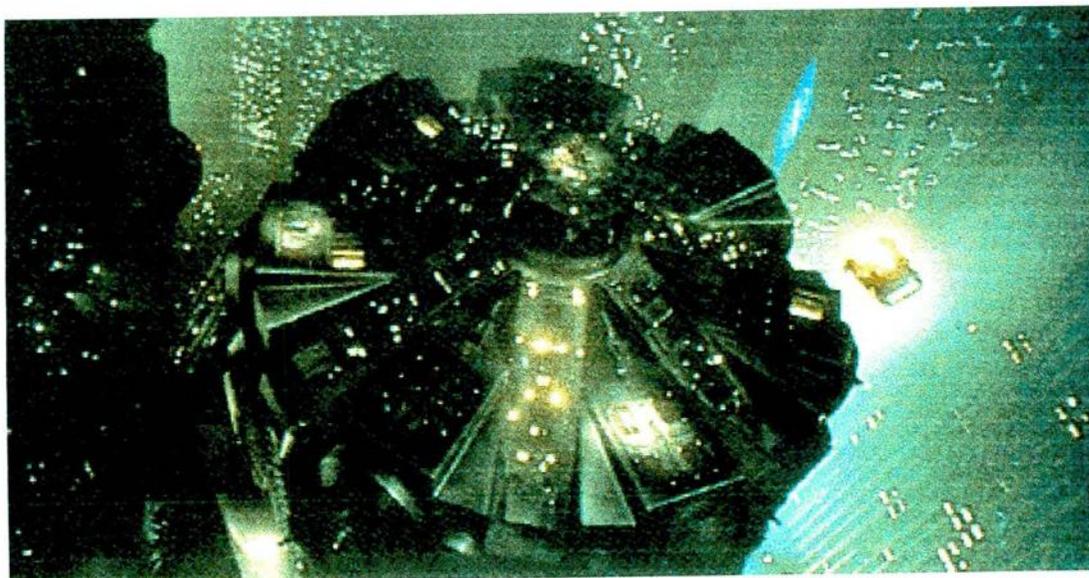
D. Harvey inspira-se nitidamente em Bruno para argumentar sobre a diegese de *Blade Runner* como espelho da pós-modernidade. Contudo, seu conceito chave não é o de colonização do espaço-tempo, mas sim o de compressão. Para ele, o filme de Scott é uma parábola que exemplifica muitas das características do pós-moderno e é especialmente revelador da paisagem da acumulação flexível.

A narrativa do filme de *Blade Runner* é indicativa, segundo Harvey, das mudanças em curso nas sociedades contemporâneas, servindo como possibilidade particular de experimentar, interpretar e ser no mundo fragmentado e instável do espaço urbano contemporâneo. Nesse sentido, a pós-modernidade emerge como um campo de políticas conflitantes que confessam, no seu processo histórico de realização, uma notável mutação na sensibilidade, nas práticas sociais, nas formações discursivas culturais e na atividade (e finalidades) técnico-produtiva-financeira. Mutações que poderiam ser identificadas na paisagem urbana:

As torres de vidro, os blocos de concreto e as lajes de aço que pareciam destinadas a dominar todas as paisagens urbanas de Paris a Tóquio e do Rio de Janeiro a Montreal, denunciando todo ornamento como crime, todo o individualismo como sentimentalismo e todo romantismo como kitsch, foram progressivamente sendo substituídos por blocos-torre ornamentais, praças medievais e vilas de pesca de imitação, habitações projetadas para as necessidades dos seus usuários, fábricas e armazéns renovados e paisagens de toda espécie reabilitadas, tudo em nome da defesa de um ambiente urbano mais "satisfatório" (HARVEY, op. cit., p. 46)

As paisagens de *Blade Runner* espelham tal mutação? Não há dúvida de que os blocos-torres ornamentais que emergem na tela do cinema são metonímias de um novo-velho poder invasor da paisagem, exposto de modo vibrante e arrojado nas formas da verticalidade espacial. Podemos até afirmar que a colagem ornamental de estilos configura um *espaço pastiche*, uma cenografia de simulacros que se inspira na mistura de elementos arquitetônicos não só para dar um certo ar de verossimilhança ao futuro possível, mas principalmente nos oferecer uma *teatralidade aurática* do poder da técnica na sua completa ausência de limites. As imagens visuais de *Blade Runner* são mais do que re-apresentações de paisagens nobilitadas e renovadas. A *cosmópolis do futuro* nos intimida, ao mesmo tempo que nos arrebatá, com suas formas urbanas colossais e ornamentadas sob a égide de gramáticas exóticas (Owen Jones/Lloyd Wright ressuscitados?). Sua construção estética nos impõe uma narrativa do poder de hegemonização sociocultural através das formas do espaço e, contraditoriamente, nos oferece um "espelho" para indagar a respeito das matrizes da paisagem metropolitana.

A profusão de estilos na construção das formas representativas da metrópole do futuro – gótico, barroco, *trompe l'oeil*, abstrato e culturalista – define uma escritura urbana eclética e ambivalente que encontra seu sentido naquilo que vem sendo estabelecido como estética pós-moderna. Podemos, inclusive, afirmar que estamos diante de uma representação filmica de *sci-fi* que encontra no simulacro sua tessitura fantasmagórica por excelência ao des-diferenciar a imagem do real e o real da imagem. Nesse sentido, podemos considerar que a plasticidade técnico-artística das paisagens da verticalidade de *Blade Runner* evoca a síndrome de desenraizamento e da alienação vivida pelos homens e mulheres que habitam as metrópoles do presente, fazendo de sua representação uma sinalização da nova condição histórica do espaço urbano: *máquina estetizante*.



A Torre de Babel em Los Angeles 2019 AD.

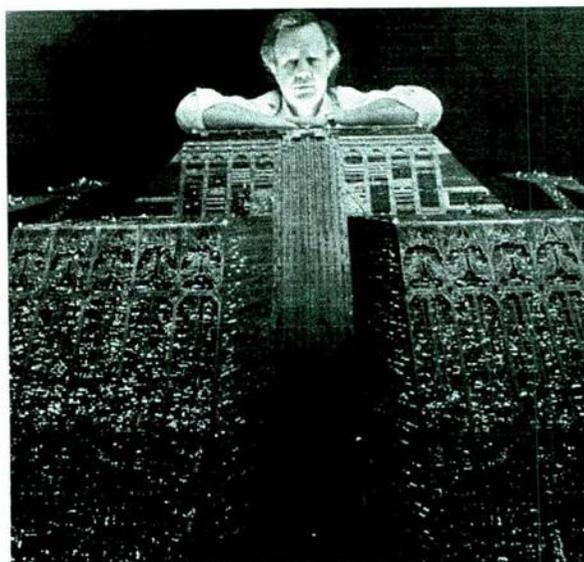
Contudo, como reconhece o próprio Harvey, Los Angeles 2019 AD também enfatiza paisagens da *desindustrialização* das metrópoles e todo seu cortejo de degradação e pobreza urbana. As paisagens horizontais oferecem à nossa percepção a crise latente do representado. Há, portanto, um forte impressão de catástrofe nas paisagens simuladas no filme de Scott, aludindo nas suas reverberações ao fracasso da razão instrumental como força de liberação humana universal. Nada há nada de “satisfatório” na parábola de ficção-científica de Ridley Scott, mas um destino perturbador anunciado pelo oráculo cinematográfico. Trata-se, portanto, de uma narrativa que, ao desenhar as novas condições de esplendor e crise da metrópole contemporânea, constrói elegias das utopias abstratas dos modernistas.

As leituras das paisagens metropolitanas de *Blade Runner* geralmente são contaminadas pela imagem midiática de Los Angeles como uma cidade mundial pós-moderna por excelência. Obedecendo a essa visão *a priori* de classificação, muitos autores transportam modelos (pós-modernos) para o filme, ou transportam a *Los Angeles* do filme para a Los Angeles real. Se os *transportes* imediatos acabam em generalizações ou conclusões apressadas a respeito da obra fílmica em causa, isso não nos impede de reconhecer a existência de um *Outro*, da possibilidade de interpretação “lado a lado”, da emissão de sinalizações para um conjunto de correspondências e mediações capazes de estimular o debate do sentido do espaço urbano no contemporâneo.

É interessante notar que a *ambientação* do futuro em *Los Angeles 2019 AD* encontra nas imagens de *Metrópolis* seu referente original. As paisagens abertas em planos

Essa reposição estética de *Metrópolis* em *Blade Runner* obedeceu a uma forte intervenção da técnica – câmeras com mais recursos de movimentos e fentes, produção e edição de imagens com o concurso de equipamentos eletrônicos, películas de maior sensibilidade etc. –, além da participação de uma plêiade de técnicos especializados cuidando de cada detalhe da produção. Comentaristas da *mis en scène* de Scott asseveram que esta é demonstrativa de uma das principais características do estilo (ou falta completa de estilo) do chamado pós-moderno: fazer da colagem ornamental de diferentes elementos do passado – numa espécie de atualização da memória – um recurso da redundância estilística das formas combinada ao emprego de materiais e técnicas do presente. Por analogia, o filme de Scott não seria nada além de um “velho armazém ou fábrica” reabilitado (com uma gramática exótica) para o deleite de *yuppies*, e cujo falseamento estereotipado aparece em tantos outros *remakes* cinematográficos. Embora consideremos *Blade Runner* como um exemplo da *estética da colagem* de imagens e de estilos narrativos (*noir*, *sci-fi*, *thriller policial*) não podemos, necessariamente, nomeá-lo como exemplificação integral de estetização pós-moderna urbana.

Making of de *Blade Runner* .
A Torre Neo-Maia: Simulação do futuro.



As citações de imagens de *Metrópolis* em *Blade Runner* representam, ao nosso ver, um tributo pago pelo nosso imaginário à ordem racionalizante e tecnocrática das utopias abstratas tardo-modernas. Não se trata, portanto, de uma cidade da estética da colagem pura e simplesmente redundante, comum à retórica dos *remakes*. As formas espaciais representadas obedecem ao modelo arquetípico de civilização humana que, como anteriormente observamos, definia a cidade como produto standartizado e normativo. As imagens inspiradas em *Metrópolis* mergulham no confronto diante de outras referências do

utopias abstratas tardo-modernas. Não se trata, portanto, de uma cidade da estética da colagem pura e simplesmente redundante, comum à retórica dos *remakes*. As formas espaciais representadas obedecem ao modelo arquetípico de civilização humana que, como anteriormente observamos, definia a cidade como produto standartizado e normativo. As imagens inspiradas em *Metrópolis* mergulham no confronto diante de outras referências do futuro: degradação, pobreza e morte. No filme de Lang, a metrópole representava a exuberância da expansão contínua das virtualidades da técnica. Na *Los Angeles* de Scott ela é exemplificada pela sua face antípoda, como expressão terminal do ciclo de vida das promessas de *bonheur* das utopias urbanas tardo-modernas. O “espelho pós-moderno” pergunta a nós, e a si mesmo, o que verdadeiramente é, recebendo como resposta sua própria imagem em crise. As paisagens de *Blade Runner* nos remetem à crise agônica de um modelo urbano arquetípico e nos convidam a reconhecer o Termidor da *máquina programática fordista*. Na sua constituição como mixórdia pós-moderna, *Los Angeles - 2019 AD* nos permite construir uma análise *desconstrutiva* do processo histórico da reprodutibilidade técnica da forma social urbana.

Em *Blade Runner*, a taxa de utilização da natureza, do espaço e dos homens pelos desígnios do capital, já observada na diegese estética de Lang e Godard, ganhou forte expansão e completou sua tendência de hegemonizar a materialidade das relações, demonstrando toda sua força na exibição monumental dos poderes corporativos na paisagem urbana. Por outro lado, esse crescimento da taxa de utilização é instrumento de uma economia política de encadeamento entre a produção e o consumo, aproximando espaço-temporalmente aquilo que aparentemente encontrava-se em extremos diferenciados do ciclo da mercadoria, mas que agora se apresentam como movimento de um único (e complexo) processo de reprodução socioeconômica, fazendo da multiplicidade e velocidade da produção de objetos um seu correlato do seu tempo de duração. Sob tais determinações a divisão técnica e territorial do trabalho é aprofundada com o objetivo de garantir recursos temporais e espaciais vantajosos à produção/realização da mais-valia social. Desse modo, a produção cresce intensiva e extensivamente, pela generalização técnico-geográfica dos imperativos da parcialização e segmentação da produção como instrumento de elevação da produtividade do trabalho.

Nesse contexto sócio-técnico-geográfico, a mercadoria parece ganhar autonomia face aos sujeitos sociais, determinando formas de reprodução que escapam à compreensão imediata dos produtores diretos, uma vez que engloba uma geografia ampla de uma rede

lugares de produção/montagem/consumo de objetos. Como lembra Ana F. A. Carlos (O Lugar no/do Mundo, p.136), *os objetos [e as imagens] surgem e pronto, como se caíssem do céu*. Os replicantes, como veremos, parecem ser exemplos bastante fiéis desse processo de afirmação do reino mercantil, onde a integralidade do processo produtivo escapa dos produtores diretos. Ao ser inquirido pelos replicantes a respeito dos segredos de sua criação, o projetista genético da pequena empresa *Eye-Works* responde: - *Olhos, eu só faço olhos!*

A produção/consumo de mercadorias se amplia na direção da aceleração dos ritmos de exploração da *economia maquinista*, convertendo o mundo da existência em espaço de apropriação, reprodução e erosão generalizada da natureza, das formas construídas e das forças humanas, cristalizando um resultado inverso às finalidades do projeto tardo-moderno.

Los Angeles 2019 AD é metonímia desse processo geográfico de transformação, pois corresponde, com sua monumentalidade vertical e sua degradação horizontal, às contradições da reprodução ampliada do capital no espaço metropolitano. Suas paisagens são sinalizadoras da aceleração contínua da produção e do consumo de mercadorias sob a determinação do utilitarismo desenfreado do espaço, do tempo, da natureza e dos seres humanos. Em *Los Angeles 2019 AD*, a durabilidade do mundo está encerrada, apenas reduzida a uma experiência humana encurtada que acompanha o ciclo veloz de produção/consumo de mercadorias, exemplarmente representada na *vida-morte* dos andróides. O futuro distópico aparece como o próprio presente das metrópoles do aqui e do agora: a monumentalidade e a degradação reconfigurados como excesso e escassez.

Podemos concluir, portanto, que *Blade Runner* é uma tela onde são exibidas as condições latentes da crise social e política vivida nas metrópoles contemporâneas. Tal crise, enfatizamos, não é apenas o resultado de esgotamento de um modelo, mas também de mudanças e rearticulações no plano das práticas sócio-espaciais. D. Harvey (*op. cit.*) reconheceu na condição de replicante as qualidades necessárias à adaptação aos novos processos de segmentação e flexibilização da produção mercantil. Essas *qualidades adaptativas* são identificadas na sua programação de curta duração e da especificidade de suas tarefas de acordo com exigências da divisão técnica do trabalho. Eles mesmos, os replicantes, seriam *skin-jobs* do processo parcial e segmentado da produção técnica, uma vez que seus *componentes* resultavam de *intrincadas relações de subcontratação entre*

empresas altamente desagregadas e com a própria Tyrell Corporation (HARVEY, *idem*, p. 279).

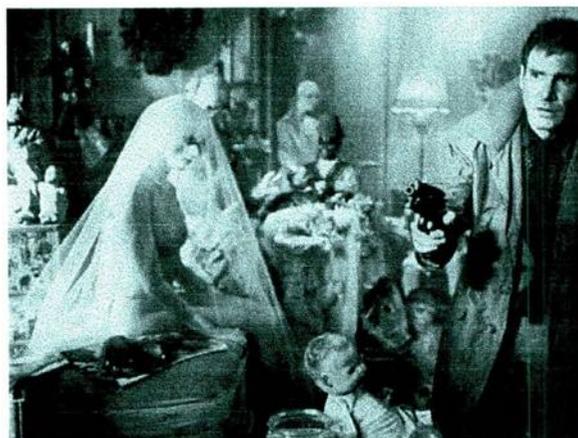
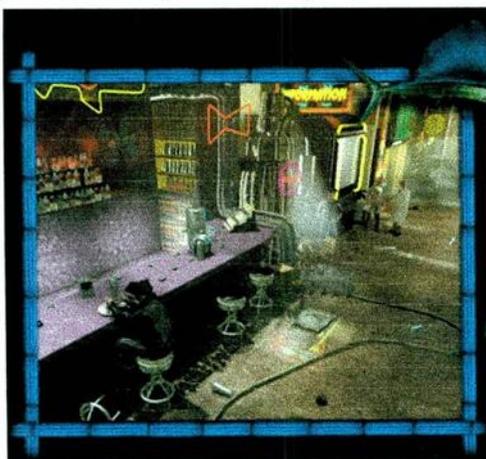
Nesse sentido, os replicantes seriam exemplares de relações de produção e do próprio processo de produção, de uma fase qualitativamente diferente da reprodutibilidade técnica do capitalismo. Para Harvey, eles se movem (ou são movidos?) no espaço com uma fluidez que lhes dá um *imenso arcabouço de experiências*. Essa premissa equivale em muitas aspectos, diz o Autor, ao espaço-tempo das comunicações instantâneas e do modo volátil da existência das práticas socioculturais presentes no contemporâneo. Tudo fica próximo na descompressão resultante da superação das fronteiras que abrigavam a distinção de territórios e lugares - especialmente pela difusão das técnicas da velocidade - fazendo das nossas personagens criaturas investidas de uma corrida *esquizofrênica do tempo*.

Esse movimento marcado por rupturas consagraria uma hiper-exposição absoluta do estar e, conseqüentemente, uma difícil compreensão do ser no mundo: a experiência fragmentada e a desestabilização permanente do tempo e do espaço. A proximidade sem limites da instantaneidade dos acontecimentos define a força instituinte da *paisagem de pastiche* (da qual *Los Angeles 2019 AD* seria exemplar), onde a construção de identidades é sempre frágil e o sentido da realidade é esvaziado na presença onipotente e onipresente dos simulacros. Nossas personagens principais representariam, na sua efemeridade biomacínica e na ausência de identidade sociocultural, o resultado virtual da fragmentação, do caos e da incerteza dos “nossos” dias na metrópole como *máquina estetizante*. Desse modo, a atual experiência do “choque” na vida metropolitana significaria uma espécie de curto-circuito sensorial e cognitivo, radicalizando o *blasé de Simmel* na sua mais elevada potência de alienação sócio-espacial: o replicante.

Nossas personagens parecem apontar para a redefinição da durabilidade do mundo. A compressão tempo/espaço seria seu motor fundamental, decisivamente reiterada no encurtamento da distância entre a produção e consumo, e concretamente observável no encurtamento objetivo e subjetivo do ciclo de vida dos objetos e das imagens que “fazemos” dos outros e do mundo. A sociedade parece rumar na direção do efêmero, do transitório e do volátil, tendo como contrapartida a abolição do eterno, do durável e da concreitude de nossa historicidade. Vislumbra-se, portanto, a impossibilidade de referências espaciais rígidas como medida de localização e leitura dos seres e coisas tornados essencialmente mutáveis, móveis e sem limites. Estaríamos, portanto, diante de uma crise

ambientes internos, da acumulação vertiginosa de pessoas e objetos nas cenas de rua à luxúria eclética da montagem dos edifícios – a estética de *Blade Runner* repõe também coordenadas fixas, comuns à construção espacial propugnada no campo da abstração e racionalidade modernas. Seus eixos demarcadores – vertical e horizontal – sinalizam para o conflito de ordem/desordem, estabilidade/instabilidade, segurança/incerteza, poder/submissão e progresso/ruína que ajudam muito mais a um retorno ao debate a respeito do projeto moderno do que propriamente a fixação exclusiva na figuração do chamado pós-moderno. Em *Blade Runner* ainda sobrevive referências para nos contar a respeito da geografia das coisas e, principalmente, dos homens e de suas utopias.

Embora seja bastante forte o apeio *historicista* na sua composição cênica – a “aparição” do Bradbury (um dos primeiros arranha-céus de Los Angeles, construído em 1893), o *night club* dos anos vinte do século passado, a decoração excêntrica da residência de Sebastian e Tyrrel - Los Angeles 2019 AD é uma representação estética marcada pela *desfuncionalização* dos objetos como forma de narrativa crítica do real.



Espaços de GADGET

Explicitando, a *mis en scène* de Scott é marcada pelo excesso de objetos, de cores, de luzes, de formas simuladas monumentais e, como já vimos, de corpos. Há uma estetização aberta e violenta da paisagem, como expressão mais profunda da colagem historicista de estilos das formas espaciais e de sua conseqüente oclusão de referências socioculturais. A verticalidade se impõe espargindo imagens denotativas de grandeza, superioridade e velocidade, atuando como simulacros metanarrativos (e delirantes) que se prestam à reprodução da hegemonia da técnica na existência humana, sendo, porém, obrigada a conviver com o absurdo, com o degradado e com a lentidão do mundo horizontal.

Desse modo, o espaço pictórico é construído como uma imensa acumulação de referências ontologicamente diferenciadas que, misturadas até a exaustão, provoca uma fusão/fissão que corrompe todo e qualquer sentido de ordenamento racional característico do *logos-topos* dos modernos. Os ambientes internos e externos aparecem saturados da parafernália de objetos e imagens ornamentais, aludindo à desapareição da função objetiva das coisas. A metrópole racional e abstrata é subsumida na *paisagem gadget*, revelando os segredos óbvios de sua matriz espetacular: a reprodutibilidade técnica da produção/consumo de mercadorias em massa.

O Office da Tyrell Corp.



A densidade coagulada do *gadget* parece denotar uma suspensão de sentido das formas monumentais de *Los Angeles 2019 AD*. A Cidade do Excesso emerge - com sua textura densa, polimórfica e saturada - como bloqueio ao movimento de livre-circulação dos corpos, estabelecendo a paralisação do tempo no espaço. A ordem geométrica representada em *Metrópolis* e *Alphaville*, com seus espaços lisos e largos encontra seu mais fiel contraponto. *Los Angeles 2019 AD* não era uma *cidade aberta à velocidade* e, portanto, não obedecendo à máxima de Le Corbusier, só poderia estar condenada ao fracasso... à ruína.

Aqui reside um outro elemento provocativo e decisivo nas *paisagens gadget* da cosmópolis do futuro: a expressão da ruína. Benjamim entendia que a escalada do progresso burguês movimentava-se como uma tempestade, arrastando e destruindo tudo que encontrava como obstáculo à sua realização. Tempestade e ruína seriam pares dialéticos da imagem do progresso. Entretanto, a concepção *benjaminiana* de ruína não

portanto, não obedecendo à máxima de Le Corbusier, só poderia estar condenada ao fracasso... à ruína.

Aqui reside um outro elemento provocativo e decisivo nas *paisagens gadget* da cosmópolis do futuro: a expressão da ruína. Benjamin entendia que a escalada do progresso burguês movimentava-se como uma tempestade, arrastando e destruindo tudo que encontrava como obstáculo à sua realização. Tempestade e ruína seriam pares dialéticos da imagem do progresso. Entretanto, a concepção *benjaminiana* de ruína não evoca simplesmente a destruição que, no filme em pauta, ganharia suas conotações mais expressivas no acúmulo de lixo nas ruas, na chuva ácida e na erosão implacável das formas espaciais. A ruína não significa exclusivamente um *espaço morto ou mortal* aludido nas críticas de P. George ao *urbanismo metropolitano*, mas a expressão alegórica do encontro da vida na morte e da percepção de uma outra vida não existente na própria vida. É sob esse ângulo que a *paisagem gadget* de *Blade Runner* traz o registro de um outro, um dizer do outro ...aquilo que a ela se nega e a ela é negado. Abre-se, então, a trágica saga dos replicantes em busca da cidade como Obra.

5.5 - O Retorno à *Pólis*

Em busca de refúgio, os replicantes procuram abrigo em velhos hotéis, edifícios abandonados, *night clubs* e, sobretudo, nas *ruas por demais concorridas e perigosas*. Seguindo suas pistas, juntamente com Deckard, podemos desvelar o sentido da metrópole do futuro e o significado mais oculto dos personagens proibidos, perseguidos e caçados pelas autoridades da ordem e da lei.

O caminho percorrido desenha uma cartografia que vai da superfície às alturas da metrópole. Como uma aparente viagem da criatura até o criador, em busca da redenção almejada. Esse percurso nos abre a possibilidade de interpretar os replicantes como personagens *stand-in*; signos substitutos que representam medos profundos, expiação de culpas e crises socioculturais latentes. São personagens miméticas que denotam a fragmentação dos modos de vida, anunciados e denunciados como *o aqui e o agora* das paisagens de nossas metrópoles contemporâneas.

As paisagens saturadas em *Blade Runner* são como recomposições estéticas das galerias benjaminianas, onde reencontramos resíduos da história depositados como memória de um não-acontecido. Paisagens-passagens que nos aproximam do futuro como cristalização de tensões de nossa própria época. Através de suas marcas, o modo de vida

transformado pode ser catalogado, identificado e reconhecido. A paisagem da metrópole do futuro é esse momento de véspera que, ao se reunir ao passado, nos faz inquirir a respeito do presente como encontro de múltiplos e simultâneos acontecimentos. É essa a experiência de tempo-espaço que os replicantes incorporam e, através dela, buscarão sua construção identitária.

Intimado a retornar à função de caçador de andróides, Deckard começa a sua investigação. Dirige-se até a *pirâmide neo-maia* da Tyrell Corporation, local da primeira aparição dos replicantes. Lá encontra a bela Rachel, sobrinha do todo-poderoso cientista e empresário. Com um ar de cinismo guardado entre os lábios, Mr Tyrell propõe a Deckard que faça o teste de reconhecimento da condição de replicante em Rachel. A sala ecleticamente decorada com *colunas romanas e móveis renascentistas* tem suas janelas abertas para a densa paisagem da metrópole, como uma espécie de olho d'alma dos personagens sempre pronta a indagar a respeito de suas verdadeiras identidades. Após uma longa e extenuante bateria de exames fundamentados nas respostas verbais e reações físicas (dilatação involuntária da íris, flutuação da pupila etc) às interrogações de caráter íntimo e pessoal, Deckard se surpreende ao descobrir que Rachel era um replicante que desconhecia sua própria condição de simulacro:

Mr. Tyrell: – *Com quantas perguntas descobre, normalmente?*

Deckard: – *Umas vinte ou trinta.*

Mr. Tyrell: – *Fez mais de cem a Rachel, não ?*

Deckard: – *Ela não sabe.*

Mr. Tyrell: – *Ela já suspeita, acho.*

Deckard: – *Suspeita? Como pode não saber?*

Mr. Tyrell: – *Comércio. Nossa meta é o comércio. Nosso lema é “mais humano que os humanos”. Rachel é apenas um experimento, nada mais.*

Diante da incredulidade do detetive, Tyrell continua a falar de seus experimentos em tom solene:

– *Percebemos que eles tinham uma estranha obsessão. Afinal, eles são emocionalmente inexperientes, têm poucos anos para coletar experiências que nós achamos corriqueiras. Fornecendo um passado... criamos um amortecedor para suas emoções e os controlamos melhor.*

Deckard indaga com espanto: – *Memórias. Você está falando de memórias.*

Dotar os replicantes de memórias implantadas significava apenas um bom negócio para o cientista demiurgo. Para a persona do capital, a exigência de “autenticidade” do produto – *mais humano do que os humanos* – representava uma relação de funcionalidade e controle calculado sob a determinação de identidades abstratas. Era preciso, então, doar um passado ao artefato pós-humano como dispositivo de submissão do desejo e aprisionamento da subjetividade, como forma de *assimilação* à ordem da *máquina estética*. Rachel era um novo experimento da engenharia genética. Ela recebera as memórias implantadas da sobrinha de Tyrell, possuindo até uma fotografia de sua infância onde aparecia brincando com sua mãe em um balanço de jardim. A montagem do controle obedecia à construção de uma ordem simbólico-imagética, à qual os andróides eram introduzidos *artificialmente*. Tratava-se, portanto, de uma reposição de “dispositivos civilizadores” instituídos no advento da cidade moderna burguesa - a família conjugal, a escola, a fábrica, o Estado - que os replicantes não haviam conhecido. Dispositivos que a caótica desordem da Metrópole do Futuro anulava com seu crescimento desmesurado. A máquina programática fordista estava em plena implosão. *Los Angeles - 2019 AD* representava sua virtualidade negativa e terrivelmente assustadora.

O regime de dominação em *Metrópolis* se configurava a partir isotopias disciplinares - o subterrâneo, a casa das máquinas - comandadas pelo empresário-cientista que a tudo e a todos governava através de painéis e telas de vigilância, aludindo ao sistema taylorista de reprodução social das relações de poder. Em *Alphaville*, o regime de poder dominante é transferido integralmente para um supercomputador tirânico (com status de Estado-empresa) que horizontaliza suas formas de repressão e controle através de aparatos institucionais de *bem-estar*, encenando o revestimento fordista do poder burguês. Em *Blade Runner*, as formas de dominação “antigas” pereceram, as táticas de repartição social não mostravam-se suficientes, principalmente com a mobilidade da força de trabalho que acompanha a segmentação da produção requerida pela expansão universalizada das corporações empresariais. Processo sócio-espacial que exigia táticas diferenciadas, mutáveis e mais diretas de dominação, capazes de serem estabelecidas em fluxo permanente de atuação e não mais em formas fixas. Os dispositivos de *terminação* dos replicantes e ação direta dos *blade runner* correspondiam ao enfrentamento imediato dos “fora da ordem” e das possibilidades de ser um “fora da ordem”. Porém, a dominação em fluxo exigia muito mais e conduzia a instalação da reprodução imagens seriais no próprio

corpo do dominado e, fora dele, para que nada pudesse responder ou doar algum sentido de lembrança, memória ou realidade capaz de servir de contraponto aos dispositivos da montagem biogenética e replicação das relações de poder.

As paisagens monumentais e ornamentais do espaço verticalizado em *Blade Runner* respondiam por esse vazio simbólico, necessário à reprodução do replicante como simulacro. A proscrita Babel ressurgia com todos os seus males, perversões e misturas perigosas. Compreende-se, agora, o sentido do conflito aberto entre as formas da verticalidade e as da horizontalidade. Não existe passado identificável, tudo se junta no ornamento e tudo se perde na fluidez destrutiva da memória. Contudo, é no arrojo e no arranjo eclético, monumental e degradado da paisagem que se desfigura o futuro em nome do desapego ao presente.

Esse esvaziamento simbólico do devir - *a ser preenchido* - explica o apego de Rachel às suas fotos de “infância” e a coleção de fotos de Leon (e a do próprio Deckard!). As imagens significavam o esforço de guardar algum momento do vivido. Identificar seu lugar no mundo era a estranha obsessão dos replicantes. Verdadeiras ou não, as imagens visuais agiam como ancoradouros narrativos que salvavam os replicantes da ausência imposta de possibilidades e impossibilidades do vir-a-ser através da existência. As fotografias eram suas únicas e derradeiras memórias voluntárias: um *tableau vivant* possível, como diria Walter Benjamin, de seres sem Utopia.

Se a personagem Rachel é reveladora da história sem história dos pós-humanos, ela também alude aos termos de entrada do humano à civilização burguesa pela via do Complexo de Édipo. É submetendo-se à autoridade do Grande Pai e internalizando sua ordem que se atinge a condição de ser social. G. Bruno (*op.cit*) enfatizará essa leitura de Rachel como exemplar continuidade, no *pós-moderno*, do estatuto simbólico freudiano. Para provar que era realmente humana para si mesma e para os outros, Rachel salva a vida de Deckard e se submete sexualmente a ele. É curioso que a ação espacial da personagem aconteça principalmente em espaços fechados, nos lugares privados ... na reclusão consentida do abrigo da intimidade. Sua busca do lar e seus atos sacrificiais acabam por revelar sua disposição ao ingresso à ordem paterna. Assim ela convence e comove o seu caçador, enquanto esse lhe permite a continuidade de sua vida.

Um destino diferente é guardado para os modelos *Nexus 6*. Criaturas cuja programação genética não havia atingido a inovação do *implante de memórias*. Como lembra Harvey, todos eles *estavam programados para morrer, não existindo nenhum*

adiamento ou salvação possível (op. cit., p.281). Aos demais replicantes é reservado um destino inexorável: a morte. O dispositivo de segurança não-simbólico era acionado logo no “início” de sua breve existência. Assim, seu desejo de vida não significava a falta ou carência de algo perdido, a exemplo de Rachel (e do próprio Deckard), mas convergia para a busca do não vivido, do não experimentado, do não realizado. Os replicantes se constituíam, portanto, como expressões antiedipianas, no sentido proposto pela crítica de Deleuze e Guattari (*O Anti-Édipo*) à hegemonia simbólica capitalista. Por essa razão nada simples, recusavam a imagem originária e sua programação pré-estabelecida.

É oportuno, agora, abrir o debate a respeito da condição replicante como simulacro. É comum definir-se o simulacro como uma falsa representação, uma cópia sem original, um fantasma sem lugar no mundo real. Para nós, acompanhando a construção de Gui Debord (*A Sociedade do Espetáculo*), o simulacro responde por uma contemplação passiva de imagens; imagens escolhidas *por organizadores outros* para substituir o vivido e a criação dos acontecimentos pelos próprios indivíduos.

Nossas personagens são cópias sem original? São representações falsas? Afinal, são simulacros? Para responder tais questões é preciso olhar para Tyrell e identificá-lo historicamente. O cientista-empresário é representativo da figura do cibernantropo, interpretado por Lefebvre (*Hacia El Cibernantropo*) como o tecnocrata preso à fascinação cega pelos poderes da tecnologia e a sua correlata racionalidade instrumental.

Para Lefebvre, o capitalismo no final do século XX engendrava tecnologias que reforçavam a requisição energética da natureza, o controle da vida social pela administração racionalizante a cargo de especialistas, a reprodução de padrões culturais, a convicção absoluta na ideologia do progresso e a percepção linear do tempo e do espaço. A figura que comandava todo esse espetáculo de poder do capital era, para o Autor, o *cibernantropo*. Herdeiro do advento da onipotência da técnica, o cibernantropo não significa o autômato, mas o homem automatizado que quer, a qualquer custo, o domínio, o controle, a restrição, a estabilidade do sistema. Por isso se comporta como um ser asséptico, austero, racional e objetivo. O *cibernantropo*, explica Lefebvre, *ignora o desejo e, quando o reconhece, é para eludi-lo*. Os andróides representavam, na sua radicalidade narrativa, a padronização imagética da *máquina estetizante* e, ao mesmo tempo, o tempo útil de desuso dos objetos, corpos e imagens na sociedade de massa urbana.

Os replicantes não são representações falsas. Eles são cópias com um original identificável. Eles são a forma pós-humana da reprodutibilidade técnica do cibernantropo.

Eles recebem sua imagem de um outrem, recebem suas memórias de um outrem e o próprio sentido de sua existência é delimitado por um outrem. Esse outrem significava a negação da alteridade, a repressão da livre construção de subjetividades e a negação completa de uma existência autônoma: relações de poder e submissão responsáveis pela anulação da diferença e de toda a capacidade de perceber o diferenciado. Os replicantes são simultaneamente produto e cópia das determinações e desígnios de reprodução social da tecnoburocracia capitalista.

Resistir à hegemonia cibernantrópica significava tecer táticas fundadas sobre as perturbações intersticiais da ordem. Para tanto os replicantes precisavam inventar fugas e lutas, se inventar como seres sociais e, como sugeria Lefebvre aos seus contemporâneos, queimar as pistas e os mapas dos cibernantropos, com o objetivo de decepcioná-lo e surpreendê-lo. Os andróides rebelados poderiam internalizar a culpa e morrer pacificamente em qualquer recanto oculto. Ou mesmo buscar aproveitar freneticamente o tempo que lhes sobrava longe das suas obrigações de escravos. (Haveria alguma Broadacre City para acolher replicantes?). A rebelião os empurra na direção da recusa à imagem e ao destino cibernantrópico. Eles queriam inventar seus próprios desejos e construir suas vidas destituídas de história. Aceitar imagens, funções e lugares racionalmente planejados não fazia mais parte de sua vontade rebelada. A negação da condição de simulacro é a trágica saga dos replicantes.

Aristóteles afirmava, como já observamos, que a *pólis* representava uma totalidade ética tendo em vista a afirmação da humanidade do homem como interação e comunicação entre sujeitos livres e autônomos. Assim, a Cidade significava, por excelência, o espaço onde os seres humanos poderiam inventar e extrair os pressupostos práticos de orientação da vida humana para a conquista da felicidade. Por outro lado, os excluídos da *pólis* nada representavam e nada significavam além da sua condição de não ser ninguém, de ser um errante, de não pertencer a lugar nenhum. O homem era um *animal político*, concluía Aristóteles, e seu isolamento *nada faria senão transformá-lo num deus ou em uma criatura feroz e embrutecida*.

Uma passagem bíblica é também ilustrativa do peso social negativo da condição de não pertencer a nenhum lugar. Cansado de sua punição, Caïn esbravejou contra o seu Criador: *Se Tu me caças e me proibes de ter meu próprio solo, eu serei um errante sobre a Terra e qualquer um que me encontrar me matará* (Genesis IV, 14). Negando-se a cumprir o castigo de um Deus vingativo e opressor, Caïn deixa de ser um errante para tornar-se o

patrono-fundador da Cidade; da cidade como recurso e abrigo contra a violência dos homens e o arbítrio dos mitos.

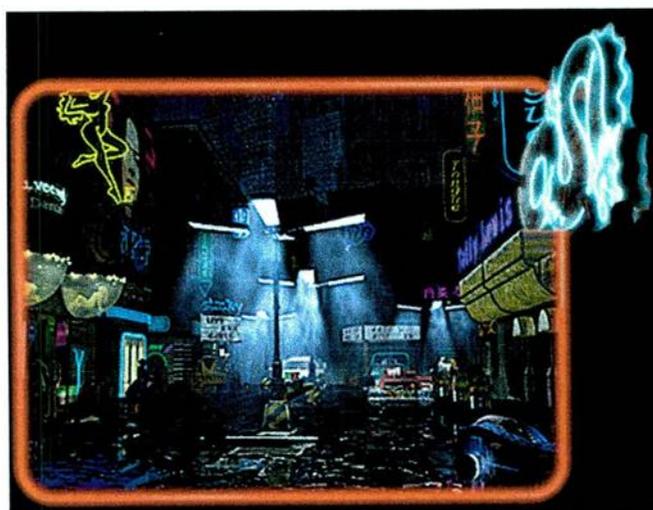
Os replicantes exibem a mesma causa. Exigir mais vida significava construir sua humanidade. Eles não poderiam simplesmente agir como errantes e aceitar a inexorabilidade do destino. Era preciso descobrir o Criador e, sobretudo, descobrir a si mesmos. O lugar próprio para o encontro e desafios era a densa, imensa e assustadora metrópole. Longe da cidade... excluídos da vida na *pólis*, eles jamais acederiam à humanidade e desconhecariam o verdadeiro sentido da conquista da felicidade. Parece estar respondida a pergunta que Deckard fazia ao capitão Bryan na delegacia de polícia: *Não entendo. Por que eles se arriscam a voltar para a Terra?*

Os replicantes retornam à cidade enfrentando punições mortais e contrariando a racionalidade do cibernantropo. Eles empreendem seu percurso em busca de abrigo contra a violência dos homens e o castigo do seu Criador, porém essa busca é também a do auto-reconhecimento. Eles seguem resíduos deixados pelo processo de produção que os originou. Buscam, nos *edifícios de uso funcional, lojas, fábricas que ocupam um lugar na experimentação de técnicas de condicionamento e de equipamentos mecânicos e eletrônicos* (GEORGE, *op. cit.*), recompor a sua historicidade convertida em pura imagem. O universo de *relações de subcontratação entre empresas altamente desagregadas* é revisitado no mergulho nas ruas confusas e obscuras da *Chinatown dilatada*. Na *Eye-Work*, pequena empresa associada ao conglomerado *Tyrell Corporation*, encontram os produtores de seus olhos, assim como Deckard encontra o produtor das escamas de uma cobra deixadas na banheira do hotel. Jogo mercantil de equivalências abstratas: - *Comércio! Nossa meta é o comércio*, diria o Criador. Porém, é a partir desse universo estilizado que eles reúnem os seus pedaços - olhos, tronco, membros, cérebro - e reconhecem o sentido de sua montagem segmentada e flexível. O produto desejava ser reconhecido como o *hic et nunc* deserdado do mundo pela reprodutibilidade técnica? Roy, com ódio e indignação, interpela Chew, projetista e criador de seus olhos: - *Se você pudesse ver o que eu já vi com seus olhos.*

Os replicantes penetravam no labirinto urbano em busca do *eidos* de sua forma desconhecida e deparam-se com as formas secretas da cidade. Em seus movimentos silenciosos, colecionavam, passo a passo, os fragmentos da metrópole. Imagens, objetos, sons, fachadas, rostos, crimes, paixões. Conjugam na sua passagem pelas paisagens-galerias, as heterotopias que ressaltavam diferenças, os contrastes e as desigualdades

revelavam a brutalidade do seu cotidiano marcado pela condição de mercadoria total. No fundo, sua luta era contra o tempo homogêneo, útil e abstrato que disparava o relógio que contava, regressivamente, seu prazo de validade. Sua luta desesperada para superar sua condição de proscritos da Terra se combinava ao esforço de reunir os fragmentos de sua história, como possibilidade de um *salto tigrino na direção* de um outro futuro.

O mergulho no espaço da horizontalidade, por parte dos replicantes, exigia o empenho doloroso do autoconhecimento e ao mesmo uma recusa às finalidades impostas à sua existência. Relembrando Milton Santos, as *horizontalidades representam o teatro do cotidiano como lugar da cegueira e da descoberta, da complacência e da revolta (Técnica espaço tempo)*.



Paisagem de GADGET.

Atravessando as paisagens-galerias, a metrópole era convertida em passagem para descobertas e encontros inesperados. Desse modo, as personagens recosturavam seus retalhos através da cidade, porque a cidade grava/conta o passado de todos nós e permite a construção de novas experiências. A cidade revelava-se como o órgão de memória negado ao pós-humano e a possibilidade de reconhecimento do seu *ethos* social como superação da *subjetividade desterritorializante*. A cidade, recordando Italo Calvino (*As Cidades Invisíveis*), é como uma esponja embebida de recordações, mas que se dilata na direção do amanhã. Ela significava o verdadeiro *tableau vivant* para criação de subjetividades livres. O tempo perdido é recuperado no espaço. A reivindicação dos seus direitos à vida revelava-se como direito à Cidade:

amanhã. Ela significava o verdadeiro *tableau vivant* para criação de subjetividades livres. O tempo perdido é recuperado no espaço. A reivindicação dos seus direitos à vida revelava-se como direito à Cidade:

O direito à cidade se manifesta como forma superior dos direitos. Direitos à liberdade, à individualização na socialização, ao habitat e ao habitar. O direito à obra (atividade participante), o direito a apropriação (bem distinto do direito à propriedade) se implicam no direito à cidade (LEFEBVRE, O Direito à Cidade, p.220)

Vivendo entre os *down-and-outs* dos territórios desvalidos da metrópole, os replicantes são introduzidos ao mundo da escassez. A escassez de direitos políticos, de conquistas sociais e de respeito à vida humana. - *Sabe o que é viver com medo?* Gritava Leon quando tentava matar Deckard. Era esse o tempo imposto aos replicantes: o tempo regressivo e encriptado da violência contra os diferentes no cotidiano programado e dirigido da sociedade urbana.

A sua recusa ao acatamento da ordem dominante, entretanto, não faz dos replicantes representantes de neotribalismos (Mafessoli, *Le Temps de Tribus*) ou desterritorializados ansiosos para encontrar sua comunidade de iguais *na floresta de pedra das grandes metrópoles*. Nossas personagens são fruto e semente da implosão das relações contratualistas que, até então, forjavam relações mais ou menos estáveis entre o capital e o trabalho. A multidão de *down-and-outs*, assim como os replicantes, é uma construção estética que alude, no filme de Scott, à desmontagem progressiva da regulação social fordista e à crise continuada do *welfare state*. Por outro lado, se o contemporâneo é o *tempo das tribos*, ele é também o espaço das massas empobrecidas que reinventam o vivido no espaço de evasão da vigilância *das torres neo-maias*; multiplicando suas resistências na ocupação de prédios, nas manifestações políticas de rua, na criação de espaços culturais subversivos e na formação de territorialidades solidárias. A cidade como Obra ressurge dos escombros provocados pelo Progresso, reivindicando a existência do agir como espaço do contingente, do imprevisível, da ruptura com o igualitarismo abstrato e da necessária defesa do convívio com o estranho e com o desconhecido. As paisagens urbanas simuladas em *Blade Runner* assumem, então, o mesmo significado das transformações, contradições e ambivalências sócio-espaciais em curso em Nova Iorque, Londres, Tóquio, Paris, Rio de Janeiro, São Paulo, Singapura, Hong Kong e na sua

homônima Los Angeles do início do século XXI. Recordando D. Hasselblatt, a ficção científica não descreve o futuro, mas as possibilidades abertas no presente. Afinal, tudo também se junta em *Los Angeles 2019 AD!*

Os replicantes são personagens trágicas. Sua luta contra o destino as obriga a reconstruir suas histórias fragmentadas na ordem fragmentária da *máquina estetizante*. Isto significava uma forma de *rememoração redentora* (BENJAMIN, *op.cit.*) que insistia, mesmo com os olhos voltados para trás, em inventar um novo futuro. É desse modo que os simulacros produzem sua memória, inscrevendo na pedra a reinvenção de subjetividades capazes de *queimar as pistas e os mapas do cibernantropo, com o objetivo de decepcioná-lo e surpreendê-lo*. A harmatia de nossas personagens evoca a sua construção como seres em Ato que, no dizer de Aristóteles, significava um ser plenamente realizado em oposição ao ser em potência. Para tanto era preciso conhecer sua *moira* e apaziguar sua *hibrys*. O percurso pelas paisagens-galerias não finda sem a investida sobre o espaço vertical da metrópole. Com a ajuda de Sebastian, Roy penetra no *bloco-torre ornamental* que dominava a paisagem urbana:

Tyrell – *Estou surpreso por não ter me procurado antes.*

Roy – *Não é todo dia que se encontra o seu próprio criador.*

Tyrell – *E o que deseja dele?*

Roy – *O criador pode concertar a criação?*

Tyrell – *Gostaria de ser modificado?*

Roy – *Pensei em algo mais radical.*

Tyrell – *Qual seria a questão?*

Roy – *Morte!*

Tyrell – *Morte?*

Na seqüência, Criador e criatura se envolvem numa esgrima de limites e possibilidades de reversão do quadro de *encriptação* programada. Não havia mais nada a fazer. O dispositivo biológico já havia disparado sua contagem. Roy esbraveja. *Eu quero mais vida... canalha!*

Banhada no tremor das luzes de velas, a sala assume uma aparência sepulcral. O bruxuleio deixava os olhos dos personagens vibrantes, como pequenas centelhas de fogo. Em *reverse shot*, o diálogo prossegue:

Tyrell – *Você foi o melhor possível.*

Roy – *Mas não para durar.*

Tyrell – A luz que brilha o dobro arde metade do tempo...

e você ardeu muito com muito brilho, Roy.

E, o Criador insiste, acariciando os cabelos da criatura :

- Olhe para você. Você é o filho pródigo.

É um ser fenomenal.

Roy – Eu fiz... coisas questionáveis.

Tyrell – E também coisas extraordinárias.

Aproveite o tempo que ainda tem!

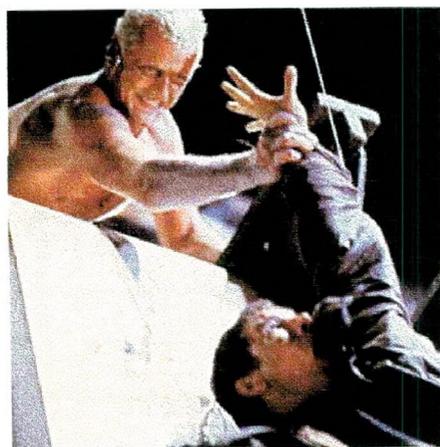
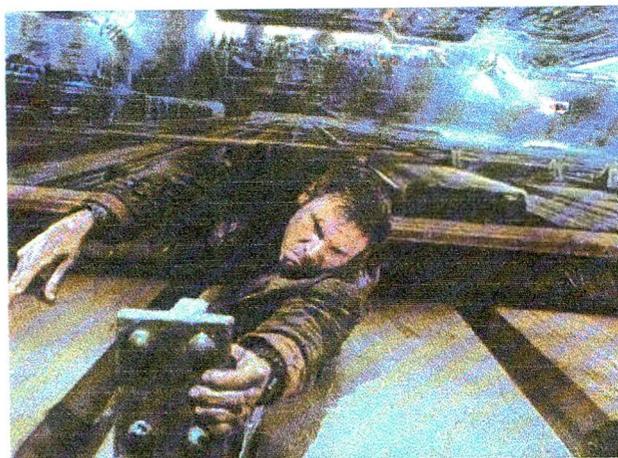
Roy – ...Com nada que impeça você de ir para o céu da biomecânica.

As lágrimas descem copiosamente pelo rosto do Replicante. Roy não aceita a castração imposta como reprodução da ordem patriarcal burguesa. Ele abraça e beija os lábios do Criador. É a sentença de morte. Os olhos de Tyrell são perfurados. O cibernantropo era definitivamente um homem cego pelos poderes da tecnologia e a sua correlata racionalidade instrumental. Os olhos de vigiar e punir estavam apagados. Os *mapas* já não poderiam ser mais lidos e usados como instrumentos de controle e dominação .

Com o ódio transpirando pelos olhos, Roy abandona a pirâmide do Criador. Vai em busca de Pris (hospedada na casa de Sebastian – no velho Edifício Bradbury em estágio terminal). Lá encontra sua companheira *removida*. A *hybris* retorna, misturada à profunda dor de suas perdas afetivas. Roy persegue Deckard. Os espaços pictóricos onde as personagens duelam é marcado pelo total desuso das coisas. Tudo é uma única e imensa ruína. A caça encurrala o caçador. Mais forte, destemido e sem mais nada a perder, Roy deixa Deckard sem saída. Eles se enfrentam. No alto do edifício carcomido pela chuva ácida assistimos um encontro entre os representantes da verticalidade e da horizontalidade, do Excesso e da Escassez, do horror da morte e da esperança de vida, da autoridade patriarcal edipiana e da libertação do desejo livre. O *topos* é construído como um espaço de representações, onde utopias abstratas e concretas marcam um encontro arquetípico.

Ferido, Deckard tenta fugir e acaba dependurado na borda do *velho e erodido Bradbury*. Antes da queda, Roy agarra Deckard com uma das mãos. O replicante compreendera que a morte antecipada transformara sua vida em destino. Isto significara uma outra vida, um outro acontecimento de vida... a existência de um *Outro* que as paisagens-galerias dramaticamente ofereceram. Seu gesto de salvar Deckard do mergulho

fundantes do reconhecimento de semelhanças. Nesse sentido, a união das mãos entre Roy e Deckard guarda uma proposição radicalmente antípoda do mesmo gesto que reuniu o patrão e o operário-padrão em *Metrópolis*. No encontro entre Roy e Deckard, o não-humano e o humano reconhecem sua diversidade na recusa à morte e na necessária continuidade da vida. Compreendem que precisam abolir seus limites, preencher o vazio de suas histórias e, principalmente, superar sua falta de lugar no futuro.



Encontro trágico dos sem-lugar da Metrópole

Roy lamenta o seu trágico e inexorável destino. Lamenta a perda suas extraordinárias experiências *como lágrimas na chuva*. Porém, seu sacrifício iluminava a violência material e simbólica a que estamos submetidos e, ao mesmo tempo, as possibilidades de recusa de aceitação pacífica da vida (e da morte) como espetáculo mercantil. A metrópole absurdamente degradada, absolutamente sombria e completamente destituída de sentido revelava-se *como um relâmpago entre abismos de obscuridade*. A experiência trágica dos replicantes celebra a construção de um *tempo aberto* e nos coloca diante da imperiosa e inadiável tarefa de reivindicar nosso *Direito à Cidade*.

Aristóteles afirmava n'*A Política* que a Cidade representava a mais notável forma de associação humana, pois visava, acima de tudo, o bem comum e a felicidade. Esse bem comum e essa felicidade só poderiam ser alcançados através da imprescindível comunhão entre os homens no espaço intramundano de incorporação do *Outro* e do *Diferente*, dando forma à Coletividade de sujeitos ativos. Assumindo a radicalidade da proposição do Estagirita, a conquista da felicidade se delineia fundamentalmente na invenção do espaço público, aquele espaço de visibilidade onde os homens e as mulheres mostram o que são e quem são. Falamos, portanto, de uma estética da existência como experimentação de novas

Estagirita, a conquista da felicidade se delineia fundamentalmente na invenção do espaço público, aquele espaço de visibilidade onde os homens e as mulheres mostram o que são e quem são. Falamos, portanto, de uma estética da existência como experimentação de novas e desafiadoras sociabilidades voltadas para a solidariedade, amizade, hospitalidade, gentileza e cortesia. Um espaço da virtude capaz de iluminar os acontecimentos humanos na sua condição de pluralidade criativa, cuja afirmação só possível no respeito à diversidade do ser pela existência.

O périplo dos replicantes na metrópole do futuro significou a busca de uma nova totalidade ética. Um retorno à *pólis*, como ideal formativo de sujeitos distintos, porém portadores de corpos políticos com os mesmos direitos e deveres. Sujeitos ativos que descobrem, no simples pulsar da vida, a oportunidade de invenção do impossível. Na narrativa estética de *Blade Runner*, Roy mata seu Criador e salva seu Irmão. Ele redime e liberta o Caín que silenciosamente habita em cada um de nós. Os andróides jamais sonharam com ovelhas elétricas, mas com a utopia da cidade *como trincheira de resistência ao rolo compressor da subjetividade capitalística, da unidimensionalidade, do equivaler generalizado, da segregação, da surdez para a verdadeira alteridade: A Cidade como Obra de Arte!*

Capítulo VI - Matrix : A Cidade Evanescente

(...) a virtualidade faz parte da própria realidade - realidade doravante incerta, paradoxal, aleatória, hiper-real, filtrada pelo medium, desarticulada pela própria imagem.

J. Baudrillard

Oscilamos entre a ilusão do acabado e a vertigem do inapreensível.

Aristóteles

6.1- Representações e Simulacros nas Paisagens do Devir

O sucesso de público e a recepção acadêmica fizeram de *Blade Runner* um *cult movie* de referência e passagem obrigatória nos debates em torno da estética cinematográfica das duas últimas décadas do século XX, tanto para os estudiosos quanto para os admiradores do gênero. Embora guardando os elementos melancólicos e apocalípticos da tradição antiutópica da *sci-fi* norte-americana, *Blade Runner* contribuiu para a construção de uma *mise en forme* do futuro como atributo das condições do presente. O futuro simulado estava radicalmente preenchido de *agoras*, fazendo da imagem na tela do cinema uma representação imediatamente identificável com as grandes metrópoles de nossa história contemporânea. O filme de Scott assumiu a qualidade de aproximar o futuro dos debates em torno dos desafios presentes na civilização urbana, dominada pelo poder discricionário dos *organizadores outros* e, ao mesmo tempo, fez de suas paisagens uma *mimesis* entre o atual e o virtual na experiência da vida no espaço urbano. Toda essa *formitividade* estética teve no emprego das tecnologias da imagem uma importante força criativa do campo pictórico representante do espaço social, reiterando a relação entre a arte e a técnica na diegese cinematográfica.

Na carreira aberta pelo filme de Scott foi produzida uma seqüência inédita de filmes de ficção-científica, assinalando a afirmação do gênero na produção cinematográfica. A aproximação do início do terceiro milênio e de todo o seu corolário de transformações e incertezas contribuiu para a constituição de condições culturais de

recepção do gênero e de um evidente *aproveitamento de ocasião* por parte da indústria cinematográfica. Destacam-se *Le Dernier Combat* (França, 1983), de Luc Besson; *Mad Max I e II* (Austrália, 1981 e 1985), *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro de Orwell* (Inglaterra, 1984) de Michael Redford; *O Exterminador do Futuro I e II* (EUA, 1984 e 1987) de James Cameron; *Duna* (EUA, 1984), de David Lynch; *Brazil* (Inglaterra, 1985) de Terry Gilliam; *Robocop I e II* (EUA, 1987 e 1990) de P. Verhoeven e de I. Karshner; *They Live* (EUA, 1987) de John Carpenter; *Gattaca* (1997, EUA), de Andrew Niccol; *O Vingador do Futuro* (1990), de Paul Verhoeven; *O Demolidor* (EUA, 1993), de Marco Brambilla; *Os Doze Macacos* (EUA, 1995), de Terry Gilliam; *O Juiz* (EUA, 1995), de Danny Cannon; *Waterworld* (EUA, 1995) de Kevin Reynolds; *Fuga de Los Angeles* (EUA, 1996) de John Carpenter; *Marte Ataca!* (EUA, 1996), de Tim Burton; *O Mensageiro* (EUA, 1997), de Kevin Costner; *Dark City* (EUA, 1998) de Alex Proyas, *Sonâmbula* (1998, Argentina), de Fernando Spiner; e *O Décimo Terceiro Andar* (EUA, 1999) de Roland Emmerich, apenas para citar os mais conhecidos entre mais de 200 filmes do gênero lançados entre 1985 e 2000.

Podemos observar que os filmes aludidos reúnem uma clara aceitação e reprodução do gênero pelas grandes corporações cinematográficas como mercadoria cultural. Diretores e atores¹⁰ consagrados (ou posteriormente consagrados) pela *mídia* e público cinéfilo são convocados para figurar as tramas e os dramas de futuros próximos, seguindo de perto a linha estética aberta por *Blade Runner*. Mundos pós-destruição nuclear, metrópoles degradadas ou tentaculares, guerras destrutivas envolvendo máquinas e homens, sociedades urbanas violentas e totalitárias se misturam entre as temáticas de um devir catastrófico da humanidade nos roteiros que convocam outros gêneros (aventura, policial, *western*, drama e comédia) para construir o enredo filmico. As paisagens urbanas do futuro (ou o que sobrou delas) reportam, de modo recorrente, aos elementos estéticos expressivamente já acolhidos em *Blade Runner*: excesso e escassez.

Não é sem razão que F. Jameson (*Pós-Modernismo: A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*) ao apreciar a produção mais recente da *sci-fi*, a considerou como um tenebroso cancelamento distópico e reacionário do futuro. Apesar da crítica demolidora de Jameson, ainda acreditamos ser possível adentrar em novas sendas da filmografia de

¹⁰ Richard Burton (1984), Mel Gibson (Mad Max), Arnold Schwarzenegger (O Exterminador do Futuro, O Vingador do Futuro), Sylvester Stallone (O Juiz), Jack Nicholson e Glenn Close (Marte Ataca!), Bruce Willis e Madeleine Stowe (Os Doze Macacos), Kevin Costner (Waterworld, O Mensageiro).

antecipação e interpretá-la como representativa das condições socioculturais de configuração do espaço geográfico no contemporâneo.

A despeito das repetições monótonas e exaustivas - tanto em relação aos temas como da figuração estética -, os filmes de ficção-científica ganham atributos tecnológicos na produção do espaço pictórico bastante inovadores. A simulação do futuro nos filmes de *sci-fi* incorpora, inclusive nos de menor escala de investimentos de produção e circulação, poderosos instrumentos de fabulação: a imagem eletrônica e a imagem digital (ou de síntese). Fazer o futuro simulado ser verossímil como *futuro próximo* significava produzir um espaço pictórico marcado por *mise en forme* determinada pelo uso de efeitos especiais. Assim, técnicas como a halografia, o *chroma key*, a fusão/mutação de imagens e a animação por computador, até então reservadas às experimentações estilísticas e performáticas de vanguardas artísticas, começaram a ganhar expressiva participação na produção dos filmes *sci-fi* e, através deles, passaram a ser introduzidas no universo da cultura visual das massas urbanas. A criação de seres e lugares de galáxias distantes ou de cidades terrenas do futuro, de poderes bélicos tecnológicos, de mutações genéticas aberrantes e de outros atributos do imaginário de antecipação tornaram-se um campo de experimentações representacionais e cenográficas onde as técnicas da imagem eletrônica e de síntese passam a jogar um papel decisivo.

É interessante notar que, a despeito da qualidade dramatúrgica da produção serial dos filmes de ficção-científica do final do último século, as experimentações tecnológicas na produção de imagens é reveladora de um outro momento da experiência de espaço e de tempo social. Quando consideramos que a arte é fruto/semte do imaginário social, significa um esforço de explicitar a configuração do *artefato* como apropriação sensível do mundo. Daí emerge a nossa discussão a respeito do sentido da incorporação das tecnologias de Terceira Geração nos filmes de antecipação, como recurso e atributo da simulação do espaço social na criação pictórica.

Não é novidade o debate das relações entre a cultura e a técnica. Os termos do debate são os que mudam. A Escola de Frankfurt, por exemplo, marcou um modo de pensar a relação arte & técnica com o mais profundo pessimismo crítico. Adorno e Horkheimer (*Dialética do Esclarecimento*), ícones daquela importante escola de pensamento, interpretaram a participação da técnica na produção artística como resultante do domínio da indústria cultural burguesa e marco da hegemonia racionalizante que promoviam o esvaziamento do sentido da obra de arte em função do lucro e da difusão de

ideologias. Na contravertente dessa posição podemos destacar M. MacLunham (*Os meios de comunicação como extensão do homem*) e Alvin Toffler (*O Choque do Futuro*) que jamais se cansaram de apregoar seu otimismo em relação ao avanço tecnológico como instrumento de abolição de padrões culturais normativos e fechados (MacLunham) e de estilos de vida desmassificados (Toffler).

As postulações extremadas acima aludidas acabam por dificultar o entendimento da historicidade da relação entre a técnica e a arte como expressões imbricadas da atividade humana. Não é ocioso lembrar que a palavra *téchne* - de onde deriva a palavra técnica -, significava, entre os gregos da *pólis* clássica, o que hoje atribuímos à criação artística. Não podemos nos esquecer que o uso da *perspectiva centro-linear*, que marcou a figuração pictórica no Renascimento (e que se faz presente até os dias de hoje), era uma projeção visual calcada em dispositivos técnicos e científicos. Leonardo da Vinci, célebre pintor-inventor italiano, não ocultava seu desejo de fazer uma arte à semelhança da pureza e perfeição geométrica. Brunelleschi e Alberti pensavam/criavam suas obras sob a regência da simetria, da funcionalidade e credibilidade do cálculo matemático euclidiano. Desses anseios surgem as *câmaras obscuras*, aparelhos-*tavolletas*, pigmentos químicos tonalizantes, etc; produtos técnicos que contribuíram para a busca do sublime no sistema de representação renascentista. Todos esses exemplos parecem ser suficientes para localizar a relação histórica de comunicação entre a arte, a técnica e a ciência. Portanto, a cultura não se opõe de modo peremptório às técnicas: a cultura reclama, na sua construção, os suportes materiais que oportunizam a invenção e a expressão do imaginário como ação/produto da apropriação sensível do mundo.

Paul Valéry afirmava, no ensaio *A Conquista da Ubiquidade*, que em todas as artes existia uma *parte física* que não poderia ser subtraída à intervenção do conhecimento e poderio humanos. O poeta era enfático ao afirmar que a matéria, o espaço, o tempo não eram instâncias sem movimento e *que jamais são o que sempre foram*. Tal assertiva é aplicável às sociedades urbanas atuais, onde é inegável o aprofundamento das relações entre as experimentações artístico-culturais e o advento das técnicas no processo de interpretação e leitura do real, implicando não somente na construção de formas particulares de representação, como também nas condições de sociabilidade e nas experiências de ser/estar no mundo.

Esse fenômeno – urbano por excelência –, se faz presente através das técnicas de (re)produção de imagens visuais iniciada com o advento da fotografia e posteriormente

com a cinematografia, ambas expressões artísticas *destinadas às massas urbanas* (Benjamim, *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*), desdobrando-se na videografia e na computação gráfica como novos produtos da estética da máquina. Expressões imagéticas de uma reprodutibilidade expandida no bojo da Terceira Geração da Revolução das Técnicas, notoriamente marcada pela expansão da microeletrônica e da informática. Os suportes físicos e a cultura se amalgamam com a matéria de um espaço-tempo que não é mais a mesma, fazendo emergir transformações na sensibilidade e nos modos de agir e, de modo especial, nas linguagens estéticas de sua tradução.

Esse destaque é importante, uma vez que o presente momento nos coloca diante de um processo veloz de integração da atividade cultural com os recursos técnico-científicos, em particular os de matriz informacional. No que diz respeito à produção de imagens visuais, Edmond Couchot (*Da Representação à Simulação*) aborda com argúcia o movimento de autonomização da produção da imagem em relação ao referente real e concreto, considerando a intensa inserção da criação artística ao concurso da técnica. Para ele, experimentamos na atualidade uma morfogênese na lógica figurativa que, outrora marcada pela projeção (o que implicava na presença de um objeto real preexistente à imagem), se transforma com o deslocamento da (re)produção da imagem para o programa de linguagem informacional: meio criador de imagens sem a presença do objeto real. Essa gênese virtual das formas é interpretada pelo Autor como uma *sobre-representação* que ativa processos de simulação do real na construção figurativa, pois é responsável pela criação de imagens sem a mediação do objeto real.

Tratando-se especificamente da reprodutibilidade técnica da paisagem como imagem, o uso das técnicas informacionais passa a transitar do programa computacional ao pixel (*picture element*) analógico ou digital, combinando o ideal concebido à menor unidade de cálculo numérico da imagem digital. A simulação emerge como um meio de reprodução e controle total *de mise en forme* visual, fazendo da (re)criação estética da experiência de tempo e espaço um atributo da linguagem algorítmica convertida em *signo sem referente imediato*. O campo de criação da paisagem gráfico-eletrônica do espaço pictórico passa a depender de três meios fundamentais acionados pelo sujeito criador: o programa, o computador e o monitor visual. O trabalho de Harold Cohen exemplifica com perfeição esse processo, uma vez que se trata de um de artista plástico que produz quadros sem pintá-los. Na verdade, Cohen elabora programas que habilitam os computadores a

pintar em seu lugar, fazendo da paisagem um *mediumscape* que opera um desenlace radical em relação à *landscape*.

Na imagem digital, a composição numérica aponta para o domínio de uma visualidade identificada com as premissas de racionalidade, de purificação e de modelização da representação das relações do homem com o mundo. Para Florence de Mèredieu (*Le crustacé et la prothèse*), a imagem digital é estritamente *calculada, nervurada, armada, arquitetada e incorporada nos mínimos detalhes*, radicalizando ao extremo as postulações estéticas e éticas abertas com a arte pictórica do *Quattrocento*.

A imagem digital significa, entretanto, um das mais decisivas transformações operadas com os novos dispositivos de reprodutibilidade do meio técnico-científico informacional e microeletrônico. Com ela, a câmera não mais captura o real imediato para figurá-lo como representação; agora é a máquina que *inventa* a figuração como libertação da exterioridade.

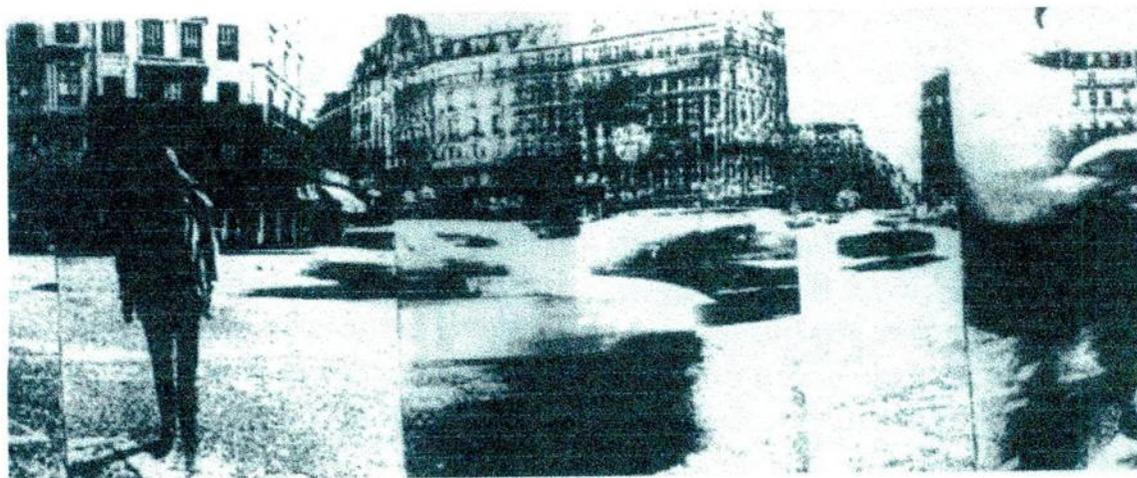
A imagem numérica da *morfogênese virtual*, embora não possua um referente imediato, é uma escrita de experiências espaço-temporais e não uma mera simulação evanescente do real. Podemos considerar que ela surge no bojo de uma forma de arte híbrida, envolvendo o analógico (presença do referente real, mesmo que este se esfume no horizonte) e o digital (o modelizado ou hiper-real; o *sobrerrepresentado* na construção estética) e definitivamente marcada pela integração às tecnologias do vídeo e do computador como meios de registro, estoque, tratamento, manipulação e difusão de imagens visuais sob o princípio de sua conversão à linguagem sígnica de expressão do mundo:

Ora, enquanto as técnicas óticas os levaram [os artistas] a representar o real ou a questionar essa representação e recusar indefinidamente essa alternativa, as técnicas de síntese os convidam, a partir de agora, a simulá-lo. Não se trata mais para eles de aplicar um modelo relativamente unitário, ligado diretamente ao mundo, funcionando em analogia profunda, em "simpatia" com o real. Trata-se de compor através de um universo de modelos cada vez mais numerosos, cada vez mais sofisticados, cada vez mais formalizados e racionalizados, mas também cada vez mais fragmentados e especializados (COUCHOT, *op. cit.*, p. 45)

A *cibercultura* ou *ciberarte* ganha desenvoltura e estatuto de criação apoiada no desenvolvimento de técnicas gráfico-eletrônicas de composição e difusão de artefatos visuais. A produção de uma *outra* subjetividade espaço-temporal ganha forma *na interatividade, nas possibilidades hipertextuais, das colagens (“sampling”), de informações (bits), dos processos fractais* (LEMOS, *Arte Eletrônica e Cibercultura*), constituindo um rede de *mediascape* de criação complexa e de circulação interativa:

A criação em rede é um lugar de experimentação, um espaço de intenções, parte sensível de um novo dispositivo, tanto na sua elaboração e realização como na sua percepção pelo outro. O que o artista de redes visa a exprimir em ações é essa outra relação com o mundo: tornar visível o invisível, através e com um “outro”; para descobrir e inventar novas formas de regulação com o seu meio, onde o funcionamento complexo coloca o indivíduo contemporâneo numa posição inédita (PRADO, *As redes artístico-telemáticas*, p.42).

Das redes telemáticas emergem *paisagens digitais* como atributo de fabulações de rupturas espaço-temporais, sobretudo ao jogar com a implosão, a distorção, a desintegração e a instabilidade das formas. Uma experiência notavelmente rica foi realizada no projeto *City Portraits*, concebido por Karen O’Rourke, com a distribuição em rede de imagens produzidas pelo Grupo Art-Réseaux de Paris por nove cidades européias e americanas. O projeto consistia no envio de pares de paisagens urbanas acompanhadas do convite para compor itinerários de exploração e recortes de cidades que as pessoas não conheciam. A leitura e a recriação em ambientes partilhados resultou num acúmulo de indagações sobre o imaginário urbano, do sentido de pertencimento aos lugares e, sobretudo, de (re)descobertas da própria cidade dos participantes, a partir da visão das paisagens do outro. Diferentes paisagens foram expostas, retocadas, superpostas e, assim, realçadas em suas especificidades, provocando estranhamentos e identidades. Emergem novas possibilidades de interlocução, reunindo sujeitos sociais portadores de imaginários outros e experiências urbanas outras em novas redes de pertencimento.



City Portraits

City Portraits nos oferece uma interessante contribuição para pensar as novas condições históricas do imaginário social e do sentido da arte no atual estágio das técnicas e da produção da cultura urbana, sem o peso das posições extremadas de condenação ou de exaltação da relação entre a técnica e a arte. Jean-Louis Weissberg (*O real e o virtual*) assinala com precisão essa nova forma de percepção que se instaura em nossas existências:

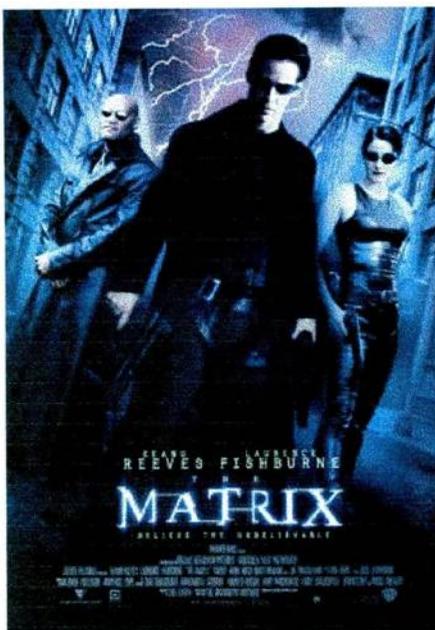
(...) a cadeia modelização-numeralização-programação constituiu a virtualidade como espaço de experimentação disponível, intermediário entre o projeto e objeto, enquanto o virtual permanecia até então prisioneiro da atividade imaginária. Ver o virtual, como nos propõe a engenharia informática da simulação, significou redefinir completamente as noções de imagem, de objeto, de espaço perceptivo (WEISSBERG, op. cit., p. 118).

As experimentações artísticas aludidas apontam para novas impressões sensoriais e novos instantes-lugares de apropriação e composição de paisagens. Experiências socialmente vividas e temperadas pelo acaso, pela incerteza e pela contingência da polissemia das formas urbanas. Entretanto, uma visão severa do atual momento das possibilidades da imagem pode ser encontrada em Scott Lash (*Sociology of Postmodernism*), que analisa as transformações espaço-temporais da atualidade como uma passagem de uma *formação cultural discursiva* para uma *formação cultural figural*: inaugurando um novo regime de significação marcado pelo domínio da imagem visual. Nesse novo regime, ainda segundo Lash, as representações assumiriam a função de

símbolos que auto-referem de forma *imanente* ao invés de representarem *transcendentalmente* o real presentificado. As imagens seriam significantes em si mesmas e se deslocariam radicalmente do sentido do referente¹¹. Essa formulação do Autor nos convida ao debate problematizador da relação entre o representante e o representado, entre a imagem e o objeto e, especialmente, entre o virtual e o real da *formitividade* da paisagem. Debate que a Arte nos incita e expõe nas suas manifestações atuais, colocando-nos, como enfatiza Brissac Peixoto (*Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura*), diante do desafio posto na atualidade: *saber como encontrar a sua própria imagem na desordem das imagens e como construir imagens que deixem rastros*.

The Matrix (EUA, 1999), filme de ficção-científica dirigido por Andy e Larry Wachowski, parece reunir as questões acima propostas. Suas paisagens modelares e modeladas pela tecnologia são expressões das mudanças na subjetividade em um mundo marcado pelo processo de *dessubstancialização* do real, provocado pelo império da compressão espaço-temporal. Em *Matrix*, os simulacros são constitutivos dos jogos de linguagem como expressão da desordem subjetiva de nossas identidades. E, através deles, a *des-diferenciação* da existência coloca o devir do ser em causa. Na *morfogênese virtual* da obra filmica, as utopias abstratas e concretas são (re)convidadas a partilhar das cenas de mais uma narrativa especial do gênero de *sci-fi*, fazendo da apropriação estética um convite ao entendimento do encontro entre o real, o virtual e o simulacro nas paisagens urbanas.

Cartaz do filme The Matrix



¹¹ Lash exemplifica o uso de imagens de personalidades em produtos mercantis operando um deslocamento do real para a imagem e *uma nova subjetividade da subjetividade. A subjetividade é um fenômeno que se manifesta através de imagens de shopping centers* parece ser elucidativa da questão proposta pelo autor.

6.2 - Paisagens utópicas da Cidade Virtual

O século XX constituiu-se como o marco principal da urbanização da humanidade. No ano um do *novecento*, apenas quatro cidades - Londres, Berlim, Paris e Nova York - alcançavam a casa de 2 milhões de habitantes, enquanto apenas outras dezesseis cidades apresentavam cerca de um milhão de habitantes. A expansão e a extensão sócio-espacial do modo de produção capitalista e, evidentemente, as suas exigências de reprodução, implicaram no advento e consolidação do urbano como forma civilizatória dominante. Assim, se no início do século passado a população urbana não atingia a 7% da população mundial, o fim do milênio nos faria uma surpresa. Atualmente cerca de 47% da população mundial tem na forma urbana a sua morada. O que era um fenômeno particularmente europeu e norte-americano converteu-se rapidamente em um fenômeno mundial. As metrópoles com mais de 6 milhões de habitantes passam a despontar em todos os quadrantes – Cidade do México, São Paulo, Rio de Janeiro, Buenos Aires, Lagos, Cairo, Bombaim, Nova Deli, Calcutá. Pequim, Xangai, Seul, Tóquio, Manila, Jacarta etc. – fazendo da forma urbana uma medida universal da vida humana no planeta. É nesse sentido que podemos falar do cruzamento de destinos do homem e da metrópole, revelando uma evidente integração dos homens e suas obras e produtos.

A expansão da forma urbana através da extensão geográfica das metrópoles foi notoriamente observada, como já discutimos, com reservas e críticas severas. O crescimento desmesurado, as finalidades objetivas no sistema político e econômico burguês, o conteúdo discricionário de apropriação de tempos e espaços diferenciais e o constante reducionismo à condição de mercadoria da forma urbana metropolitana foi (e ainda é) objeto de intensos e calorosos debates. Chegamos ao final do século consagrado à urbanização vivendo a sua mais aguda e decisiva crise sócio-espacial, pois é sobretudo o sentido de sua existência para a humanidade que se coloca em questão:

Conhecendo, mesmo superficialmente o presente estado das cidades do mundo, as futuras gerações não encontrarão aquela civilização particularmente congenial. Toda cidade agora possui sua parte (freqüentemente aumentada e em algumas instâncias predominante) de pobreza e desesperança humana concentrada, de mal alimentados e de doenças crônicas, de infra-estruturas fracionadas e sobrecarregadas, de consumo esbanjador e sem sentido, de degradação ecológica e poluição excessiva, de congestionamento no trânsito, de desenvolvimento econômico e humano apenas aparente e

*marcado por amargas disputas - mudando para a violência individualizada nas ruas para o crime organizado (freqüentemente como uma alternativa à forma de governância urbana) -, além do exercício do estado-policial como controle social para os protestos cívicos massivos (na maioria das vezes espontâneos) que demandam mudanças na política econômica. Quando falamos da cidade do vigésimo primeiro século é para conjurar um pesadelo distópico, no qual sempre está sendo julgado o pior possível na fatalidade e imperfeição do caráter da humanidade, colecionado juntamente com algumas covas infernais do desespero (HARVEY. *Justice, Nature & the Geography of Difference*, p.404).*

O geógrafo acusa a multiplicação de argumentos distópicos que definem as metrópoles do final do século como espaço da desordem, da crise e do caos social. Embora carregados de elementos empíricos evidentes, tais argumentações constroem cenários extremamente negativos em relação ao devir da experiência urbana da humanidade. Cenários que as representações artísticas captam com argúcia e nos revelam a cristalização da ideologia da desordem e do caos urbano, demonstrando, inclusive, a força dos estereótipos e clichês da *cidade sem futuro*.

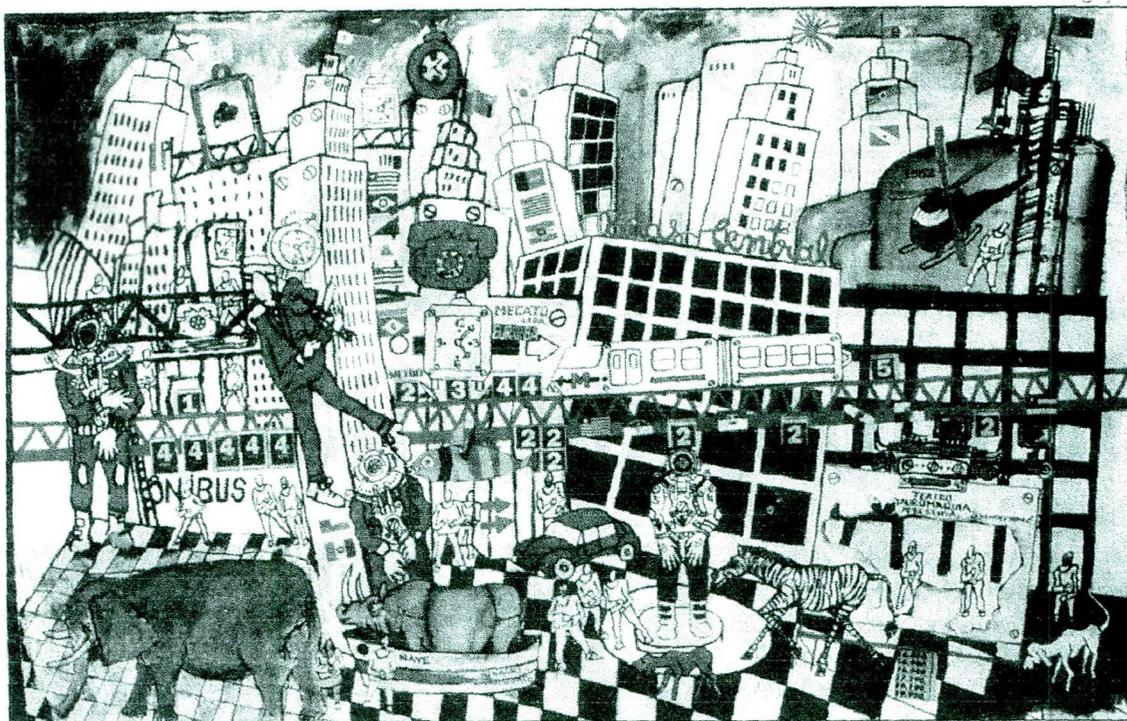
As obras de Chris Burden (*Pizza City*) e Ronaldo Torquato (*Urbano com hipopótamo*), são duplamente representativas. A primeira é uma instalação - forma de arte sem durabilidade- que parece estar mais próxima da fluidez que domina a vida cultural urbana; e a segunda, uma pintura em tela marcada pelo uso do grafismo, estilo de representação artística bastante expressiva da *pop arte*. As duas obras, apesar de definidas como manifestações artísticas distintas, possuem algo em comum: a representação da cidade como paisagem da desordem, do caos e da barbárie.

Criada entre 1991 e 1996 a partir da coleta de peças e brinquedos em miniaturas, e com a intenção de descrever apenas um pedaço da cidade de Nova York, “Pizza City” (Mostra Bienal de Arte Contemporânea Americana, edição abril-junho de 1997) acabou por desenhar um arquétipo presente em diferentes latitudes. Viadutos, pontes, casas, automóveis, arranha-céus (entre eles, o Empire State), pavilhões estilizados do classicismo, locomotivas, fábricas, refinarias, portos e aeroportos reaparecem no espaço da instalação. São objetos comuns, porém estão destituídos de qualquer ordem ou simetria. Reaparecem como ruínas que se acumulam até um céu noturno e sem nenhum horizonte. São formas conhecidas, porém tomadas indistintamente de seus contextos e misturadas até a exaustão, perdem por completo todo e qualquer significado. São nomes nus que a memória só pode

reter como coisas desprovidas de sentido, pois no emaranhado em que estão lançadas não possuem a dimensão histórica de sua existência social.

O mesmo impacto encontramos em *Urbano com hipopótamo*, onde o artista expõe a visão de uma metrópole imersa em arranha-céus, pontes, viadutos, trens, automóveis, transeuntes e personagens insólitos (a exemplo dos escafandristas e do violinista ressaltados em primeiro plano da tela). Sem muito destaque imediato, pois estão imersos no frenético movimento com que o grafismo impressiona a nossa visão, um relógio e um telefone ocupam o espaço central da pintura, assumindo o papel de instrumentos ocultos da ordem/desordem urbana. Em meio ao turbilhão de formas e do trânsito afobado, Torquato faz desfilar pelas ruas alguns animais, provavelmente fugitivos de um zoológico não muito distante. Um elefante, um rinoceronte e uma zebra atravessam solenes o piso quadriculado, diante do espanto dos passantes. Ironia. As imagens se multiplicam sem significado aparente. Tudo parece uma grande implosão de signos sem referentes. Na obra em causa encontramos a representação da aceleração do tempo (SANTOS,1994; HARVEY,1992), processo que joga com o embaralhamento simbólico e presencial dos seres e dos entes no/do espaço. Os homens, os objetos do trabalho, a natureza e as formas espaciais adentram em movimento veloz e errático que os confronta com a paisagem, cada vez mais confusa e abstrata diante do ritmo acelerado de deslocamentos dos corpos, objetos, imagens e signos na direção de um horizonte incerto.

Ao mergulhar os objetos na inércia, embaralhar signos - rompendo com a estética funcional, tão cara aos modernos - e reduzir o legível ao seu contrário, as paisagens urbanas de Chris Burden e Ronaldo Torquato representam uma nova condição de experiência de espaço e tempo e, sem menor dúvida, são sinalizadoras da crise das utopias urbanas dos modernos. A arcádia cultivada para *morar, trabalhar, circular e cultivar o corpo e o espírito*, preconizada pelo racionalismo urbanístico da Carta de Atenas, encontrava nas obras em destaque um melancólico canto de despedida. O projeto de transformação da sociedade a partir do ordenamento do espaço coletivo habitado é reduzido à imagem da implosão, da des-diferenciação, desintegração e instabilidade das formas. O silêncio dos objetos estáticos e petrificados e a multiplicação de signos sem referentes imediatos se confundem com o anunciar dramático do fim das utopias. O presente escapa e o futuro se dissolve como uma recordação do passado. Um novo mapa do inferno é traçado com os objetos empilhados e as imagens destituídas de linguagem.



Urbano com Hipopótamo, Ronaldo Torquato.



Pizza City, de Chris Burden.

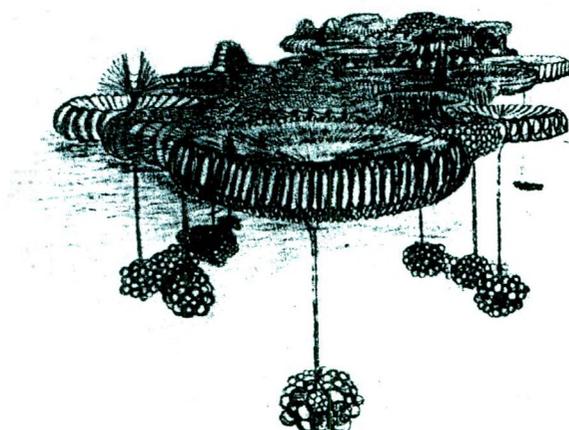
Território de fragmentos. A aceleração do tempo no/do espaço urbano ganha sua potência figurai na paisagem do caos, da desordem e do efêmero.

O caos, a desordem e a melancolia teleológica reiteraram sua presença na 25ª Bienal de São Paulo, inaugurada em 23 de março de 2002. Com o tema “*Iconografias Metropolitanas*”, a Mostra reuniu trabalhos de 190 artistas de 70 nacionalidades, tendo como seu núcleo principal justamente aquele dedicado *ao caos que invade as megatópoles contemporâneas* (Folha de São Paulo, março de 2002). Onze cidades reais (São Paulo, Sydney, Caracas, Moscou, Nova York, Tóquio, Istambul, Pequim, Berlim, Londres e Johannesburgo) foram representadas no núcleo “As Cidades”, que ainda incluía uma cidade “irreal” ou utópica *como uma proposta estética para o novo milênio* (Alfons Hug, curador da Mostra em entrevista à Folha de São Paulo, março de 2002). Obra coletiva marcando o encontro de diferentes artistas e estilos em um empenho comum, “As Cidades” não deixa de sobrepor a angústia, a solidão, o medo e fracasso da vida urbana na coleção de quadros, esculturas, objetos, fôtos, maquetes e instalações. O caos como *imago urbis* parece dominar a construção do sentido da metrópole na arte contemporânea, fazendo de suas iconografias urbanas visões profundamente distópicas em relação ao presente e ao futuro da forma urbana, apesar de buscar *a harmonia e a pureza na confusão das cidades* (Alfons Hug, *op. cit.*).



B.I. KINGELEZ. Projeto para a Kinshasa do 3º Milênio, Maquete 1997.

O urbano degradado, confuso, opressivo e superpovoado de pessoas, objetos e signos se inscreve também como matéria prima para a elaboração de projetos utópicos de uma *cidade outra* e, sobretudo, em *outro lugar* passível de um novo começo. Um futuro limpo, organizado, feliz e sem excessos ou escassez é preconizado com o auxílio indispensável da expansão das técnicas de produção e circulação. São as cidades fantásticas (ou de *ficção-científica*, como querem alguns analistas, entre eles Relph) criadas por arquitetos e urbanistas desejosos de imprimir um novo rumo à civilização urbana.

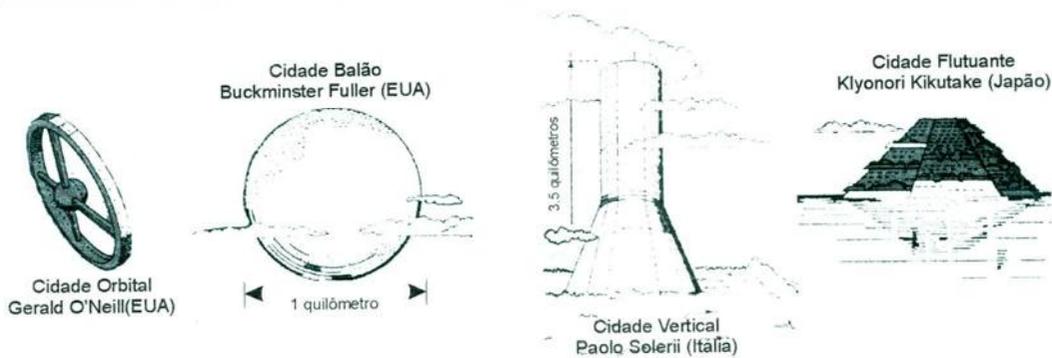


William Katavalos: *Projeto de cidade flutuante*,
Em plástico expandido e solidificado.



Walter Yonas: *Projeto de cidade flutuante* (1958)
Planta para cerca de 35000 habitantes por
km quadrado.

As *cidades fantásticas* (ou de *ficção científica*) significavam uma evasão das metrópoles reais. Buscava-se em outros planos ainda não inteiramente “colonizados” pela forma urbana – a atmosfera, o fundo dos mares, os desertos – as possibilidades de criação de cidades sob novos princípios de sociabilidade e bem-estar humano. Uma possível reconciliação dos homens entre si e com natureza - sob o primado do uso de tecnologias - era preconizada nas representações das paisagens urbanas *fantásticas*.



Essas cidades do futuro eram projetadas como ambientes artificiais - porém incorporados de princípios ecológicos de preservação e conservação do mundo natural – desenhando modelos de desenvolvimento de um ecúmeno livre de todos os males do industrialismo, do crescimento demográfico incontrolável e do urbanismo desmedido. Essa multiplicação de *lugares edênicos* correspondia ao retorno de utopias abstratas pastorais, agora revestidas da tecno-ciência como instrumento de um futuro bem-estar.



G. BROWN, dead Souls. Óleo sobre a tela. 1997.

A concepção das *cidades fantásticas* pode ser conjugada à idéia de construção do futuro como “fuga” para outras dimensões. Esse é um tema clássico da ficção-científica, especialmente desenvolvido em *A Máquina do Tempo* de H.G. Wells. A possibilidade de outra dimensão do espaço - além da largura, profundidade e altura - para a existência humana carregava no seu bojo cenários utópicos (abstratos e concretos) em relação ao devir da humanidade. O desenvolvimento da geometria não-euclidiana, nos meados do século XIX, despertava o olhar científico para dimensões adicionais, tratadas, até então, somente pelos místicos religiosos das mais diferentes matizes. É esse o tema da novela de antecipação clássica *Flatland: A Romance of the Many Dimensions by A. Square*, de Edwin Abbott.

A trama criada por Abbott é localizada na planície bidimensional de *Terraplana*, habitat de uma sociedade hierarquicamente composta e organizada por polígonos regulares - quadrados, pentágonos, hexágonos, etc. - representantes de figuras masculinas, enquanto

as figuras femininas eram representadas por simples linhas retas. Em *Flatland*, o número de lados das figuras determinava o status social de cada um. Depois dos quadrados, só as linhas retas ocupavam o posto mais baixo da hierarquia social na sociedade da *planície isotrópica*. Porém, numa noite de tranquilidade costumeira, um humilde quadrado recebe a visita inesperada de uma criatura da *Terra de Três Dimensões*. Era uma esfera magnífica e encantadora que, para provar a existência do seu mundo, convida o quadrado a segui-la. A “insignificante” criatura ganha oportunidade de conhecer uma outra dimensão e, particularmente, ter a visão gloriosa de cubos, na verdade, versões tridimensionais de sua modesta forma. O quadrado tinha diante de si formas da perfeição e insistentemente solicitava à Esfera oportunidades de ascender a dimensões superiores, com o objetivo de atingir a plenitude do conhecimento. Porém, o círculo tridimensional era avesso às possibilidades da existência de uma quarta dimensão, tanto quanto eram as formas bidimensionais em relação a terceira dimensão. O quadrado é devolvido à sua planície para ser, logo depois, condenado à prisão por inventar histórias improváveis sobre *não-lugares*.

Em *Viagem ao país da quarta dimensão*, Gaston de Pawlowski nos apresenta um romance de ficção-científica onde o reconhecimento da existência de uma quarta dimensão salva a humanidade dos poderes destrutivos da tecnologia. Para ele, a revelação de uma *outra dimensão* para a existência humana elevaria o homem à sabedoria e a unidade cósmica:

A noção de quarta dimensão nos abre horizontes inteiramente novos. Completa nossa compreensão do mundo; permite que a síntese do nosso conhecimento se realize. (...) Quando alguém chega ao país da quarta dimensão... encontra-se em harmonia com todo o universo. (PAWLOWSKI, *apud*. WERTHEIN, p. 142)

Utopias espirituais e redentoras do caos e da desordem da civilização que se fazia moderna ganhavam força na *passagem* para dimensões mais elevadas. É assim que o místico russo Peter D. Ouspensky encontrava um solução para o *enigma do mundo*, argumentando a favor da possibilidade de uma *quarta dimensão espacial* como um presente de Prometeu à transformação da existência humana. Para ele, o tempo era uma dimensão do espaço e seu movimento não passava de uma ilusão que as pessoas deveriam superar. Entretanto, Ouspensky argumentava que nem todos estavam preparados para *reaprender a ver o mundo*. Apenas os especialmente dotados de *emoção superior, intelecto*

superior, intuição de sabedoria mística, enfim, os verdadeiros *super-homens* poderiam realizar tal tarefa de desvendamento do mundo e atingir a consciência cósmica hiper-dimensional.

No campo da arte pictórica, os artistas vinculados ao movimento futurista e cubista também empenharam-se com ardor na descoberta de um espaço *hiper-real*, como ato de superação do domínio da perspectiva e da geometria euclidiana na arte da representação. Albert Gleiser, um dos principais teóricos do movimento cubista, assinalava que *às três dimensões de Euclides acrescentamos uma outra, a quarta dimensão, o que quer dizer a figuração do espaço*.

A “descoberta” da quarta dimensão por A. Einstein revolucionou as condições de leitura do espaço físico, tornando possível a expansão da visualidade do mundo até então reservado às “mirabolantes” criações do imaginário de *sci-fi* ou aos exercícios de escultores e pintores “extravagantes”. Novas possibilidades estéticas e preocupações éticas ganham corpo na construção artística e na teoria social. O espaço *hiper-real* não era apenas uma ilusão ou quimera, apresentava-se como um campo de utopias, milenarismos e ideologias que evocavam um *outro mundo* para a humanidade.

É interessante observar a continuidade dessa tradição da “fuga” para outras dimensões espaço-temporais como possibilidade redentora do *aqui e do agora* nos dias atuais, especialmente no debate em torno da presente questão do ciberespaço.

O ciberespaço tem sido exaltado, conforme assinala Margareth Wertheim (*Uma História do Espaço de Dante à Internet*), como lugar em que as conexões entre as pessoas podem ser promovidas e enriquecidas como encontros entre seres sociais pertencentes à comunidades livres da tirania da distância, da alienação, da solidão e dos preconceitos de sexo, cor e raça: *realidade virtual, realidade artificial, espaço de dados ou ciberespaço são inscrições de um desejo cujo principal sintoma pode ser visto como a ausência de comunidade* (RONNELL, *A Disappearance of Community*, p.119). A possibilidade de instituição de uma nova comunidade é diretamente associada à criação do *espaço virtual* como recurso e abrigo de novas sociabilidades.

A concepção do virtual, como informa Lemos (*op. cit.*), deriva da palavra latina *virtus* que significa potência, possibilidade aberta diante das condições de realidades dadas. Nesse sentido, a virtualidade não se coloca como oposição ao real, mas sim como um contraponto ao presente. Pierre Levy (*Cibercultura*) é enfático ao afirmar que o virtual não pode ser interpretado como falso ou ilusório, mas um processo de *transformação do modo*

de ser em um outro. Essa relação entre o estar e o devir assume a qualidade do empenho de atualização do concebido e do percebido na construção cotidiana do vivido. Abrem-se expectativas outras que habilitam a recriação da realidade como utopia, com a criação de um espaço de redes virtuais. Redes que são tecidas com o uso de técnicas informacionais em escalas que combinam o global e o local: nós, links e sites configuram a interligação numa teia de infovias que se desdobram em múltiplos endereços e intencionalidades:

A Net nos oferece a chance de assumir nossas próprias vidas e redefinir nosso papel como cidadãos de comunidades locais e de uma sociedade global. Entrega-nos também a responsabilidade de governarmos a nós mesmos, de pensarmos por nós mesmos, de educarmos nossos filhos, negociarmos honestamente e trabalharmos como nossos concidadãos para traçar regras pelas quais queremos viver (Esther Dyson, apud. WERTHEIM, p. 208).

Ou como afirma N. Negroponte, Diretor do Laboratório de Mídia do MIT:

Hoje, quando 20% do mundo consomem 80% de seus recursos, quando um quarto de nós tem um padrão de vida aceitável e três quartos não, como essa divisão poderia ser superada? Enquanto os políticos lutam com a bagagem da história, está emergindo da paisagem digital uma nova geração livre de muitos dos velhos preconceitos. Esses garotos estão libertos da limitação da proximidade geográfica como a única base da amizade, da colaboração, do jogo de vizinhança. A tecnologia digital pode ser a força natural, atraindo pessoas para uma harmonia mundial maior (NEGROPONTE, A Vida Digital, p.218)

O otimismo redentor presente nos entusiastas do ciberespaço desenhava, inclusive, atributos cooperativos em meio as disputas presentes no mundo dos negócios e nas restrições territoriais. É o que projeta Negroponte como resultado do efeito descentralizador da vida digital:

Muito antes que alcancemos uma harmonia política e que as conversações no GATT sejam capazes de chegar a um acordo referente às tarifas e ao comércio de átomos

(...), os bits não terão fronteiras: serão armazenados e manipulados sem qualquer respeito a delimitação geopolítica (NEGROPONTE, *op. cit.*, p.216).

O espaço digital aparece como utopia (abstrata) para a superação das antinomias do mundo físico. Promessas de liberdade, felicidade e harmonia que seriam conquistadas na medida exata da criação e da expansão do ciberespaço como *Arcádia eletrônica*. William Mitchel, pesquisador do MIT, se transformou em dos grandes entusiastas do ciberespaço como o espaço público igualitário: *capaz de superar o tipo estandardizado de cidade espacial, marcada por geocódigos que freqüentemente revelam quem você é através do onde você está*. A geografia não seria mais um destino, afirma Mitchel, uma vez que a *desespacialização* das interações em rede digital destruiria as chaves opressivas das localizações fixas e pré-determinadas.

A defesa apaixonada da *Arcádia eletrônica* como *virtus* de constituição de novos indivíduos e de novos sujeitos coletivos não é capaz de pontuar questões conflitivas, a exemplo do desigual acesso aos equipamentos que funcionam como suporte de circulação de informações e imagens, ou mesmo no que diz respeito às finalidades econômicas que prevalecem no *ciberespaço*. Por outro lado, o potencial de cidadania *da network* apresenta sérios limites, sobretudo quando se trata de um reforço à segurança do espaço privado como contrapartida ao desafio da visibilidade pública das diferenças:

(...) *uma ampla e total democracia eletrônica direta é uma possibilidade fascinante. Mas pode também transformar o processo democrático, um processo baseado em inúmeras negociações de poder e jogos retóricos que qualificam atores políticos individuais e coletivos, em uma corrente de referendos monótonos, às vezes sem sentido, realizados não na cena pública aberta mas em lares eletrônicos individuais, protegidos e ascéticos* (RIBEIRO, *Cultura e Política no Mundo Contemporâneo*, p. 187)

Em Platão a palavra cibernética designava a arte da pilotagem de embarcações, mas também se referia à arte de conduzir os homens a determinados rumos e, mais precisamente, à arte da precisão em geral. Em 1834, Andrés M. Ampère (*Ensaio sobre a Filosofia das Ciências*) recupera a palavra cibernética para designar o estatuto dos meios de governo. Contudo, é somente em 1948, com a publicação de *Cybernetics, or control and communication in of the animal in the machine*, de W. Wiener, que a expressão de

origem grega ganha o sentido mais explícito em termos de relações de poder: *máquina de governar*. Todas essas conceituações focadas na palavra cibernética nos revelam o sentido político que a técnica oculta no campo das relações sociais, ou seja, não estamos diante de uma inovação tecno-científica neutra e a serviço dos homens em geral, mas sim de uma forma particular de agenciamento de poderes de dominação e reprodução de relações socialmente construídas como espaço-tempo. Não é ocioso lembrar que as tecnologias informacionais ganharam seu berço de crescimento e expansão no complexo industrial militar norte-americano, particularmente no âmbito do Departamento de Defesa dos EUA, tanto nos seus projetos de cooperação científica entre instituições de pesquisa governamentais e privadas (criação da APANET), como nos projetos explicitamente dedicados à dominação estratégica do espaço e ao treinamento para operações de guerra.

Para Paul Virillo (*O Espaço Crítico, A Estética da Desaparição*), a produção do ciberespaço está diretamente associado ao fenômeno da imediatez e da instantaneidade dos fluxos de informações em tempo real, estabelecendo profundas implicações em nossas relações com o mundo e sobre nossa visão de mundo:

(...) Nós estamos agora aob o domínio da ilusão cinematográfica, da miragem da informação precipitada na tela do computador (...) – o que é dado como informação não passa de sensação, é essa apatia, essa impassibilidade científica que faz o homem informado viver em torno de si mesmo no deserto do mundo ... (VIRILIO, Esthétique de la disparition, p. 52-53).

A invenção e o uso do *ciberespaço*, ou como afirmam alguns autores, *a rede das redes*, foram demarcados originariamente em um campo de forças sociais que envolvem o poder político-militar às novas formas de realização do capital na contemporaneidade, especialmente, às relativas ao capital financeiro (HARVEY, 1994; SANTOS, 1994; CASTELLS, 1996). Emerge das novas tecnologias de informação a estruturação de um *espaço de fluxos* que estabelece, por sua vez, novas condições de produtividade e competitividade entre as empresas e lugares associados a capacidade de gerar, processar, agregar e aplicar de modo eficiente as informações a respeito do movimento dos mercados de técnicas, de consumo, de trabalho e, sobretudo, do dinheiro. O ciberespaço pode ser considerado, portanto, como expressão de uma Tecnosfera (SANTOS, 1994) resultante de uma *artificialização do meio-ambiente* elevada a sua máxima potência figural e como

expressão de (re)produção de relações sociais subsumidas em redes informacionais de escala planetária que operam em tempo real:

O espaço é hoje um sistema de objetos cada vez mais artificiais, povoado por sistema de ações igualmente imbuídos de artificialidades, e cada vez mais tendentes a fins estranhos do lugar e a seus habitantes (SANTOS, A Natureza do Espaço, p. 51).

A expressão *cyberspace*, como conjugação de instrumentos tecnológicos de poder e sua respectiva *geosfera* (VIRILLO) ou *tecnosfera* (SANTOS), tem sua aparição primeva em *Neuromancer*, obra do gênero ficção-científica, de William Gibson. Na novela de Gibson, as personagens mergulham sua existência em universos paralelos (*o real e o simulacional*), cuja mediação é estabelecida por tecnologias criadoras de um *espaço de redes virtuais* como momento-lugar de uma outra realidade possível, através da qual se constituiu um conjunto de relações sociais mediadas por fluxos informacionais. Desde então, o *ciberespaço* foi acolhido como designativo de uma dimensão da experiência humana onde vigoram as condições tecnológicas como força transcendente de relacionamentos humanos em *lugares não-físicos*. O ciberespaço emerge, portanto, como uma forma de relações temporo-espaciais comuns às estruturas técnicas de conexões eletrônicas (BBS, Internet) e experiências estéticas tácteis (CHATS, MUD'S e outros meios de agregação de imagens eletrônicas e de síntese) que se configuram em escalas pluridimensionais de informação e comunicação.

Revela-se, sob o manto da *paisagem digital*, o apelo à construção de *um modo de vida* que possui suas origens no racionalismo moderno e na *estética* cartesiana: negação da matéria, do corpo e de tudo que possa ser extenso à razão e representar uma adversidade aos procedimentos de afirmação e extensão da racionalidade no mundo. A tecnologia digital surge então como a virtualização do “pós-histórico” do ser/estar no mundo do projeto dos modernos, contituindo-se como potência de transcender os limites da *fisicabilidade* do espaço e libertar a existência humana do seu primeira e mais dramática *prisão*: o corpo.

Considerarei a mim mesmo, escrevia Descartes (*Meditações*), como alguém que não tem mãos, nem olhos, nem carne, nem sangue, nem qualquer órgãos dos sentidos, mas somente uma consciência falsificada por uma técnica superior aos homens. Essa descorporificação da experiência, proposta pelo filósofo francês, se movia contra o mundo

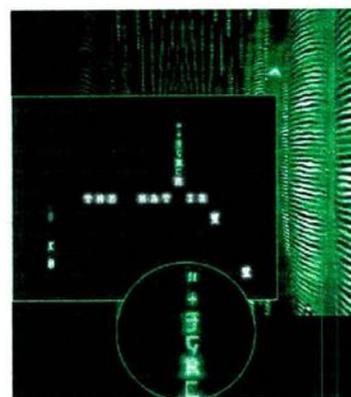
sensível como um esforço de reduzi-lo a algo extenso, flexível e mutável para o exercício de domínio absoluto da razão.

P. Mondrian, um dos principais representantes da pintura abstrata moderna, exibiu em suas obras uma profunda negação de tudo que poderia significar a presença do orgânico. Suas telas, marcadas pela íntima relação entre a forma geométrica e a cor, faz alusão ao projeto de isomorfia entre o universo e a forma matemática na construção de uma sociedade ordenada pelo cálculo geométrico. Marinetti proclamava, com entusiasmo, a morte do tempo e do espaço diante do advento da velocidade, enquanto Le Corbusier eleva a forma urbana ao seu plano abstrato mais radical. Todos eles construíam suas *odes* ao mundo geométrico como afirmação superior de um *cogito universal* senhor das paisagens e referência exclusiva do sentido do mundo.

Na verdade, as *ciberutopias* aparecem como libelos do “fardo” do corpo na historicidade do mundo. Sua busca pelo “pós-histórico”, a partir da emergência *da sociedade em rede digital*, representa um marca das novas condições de reprodução de relações sociais no âmbito da subsunção do trabalho ao capital e da transformação cultural orientada para o consumo voraz de bens, imagens e “estilos” de vida. Contudo, essa emergência da sociedade em rede nos conduz a colocar em causa a relação entre as tecnologias de Terceira Geração e o espaço geográfico na construção do devir humano e, ao mesmo tempo, nos obriga a reinventar novos usos do espaço e novas formas de ação social.

A metrópole do futuro em *The Matrix* é a representação desses *lugares não físicos*, onde as paisagens sem concretude perdem o significado da presença humana. *Matrix* é um conjunto ordenado de paisagens digitais que simulam a existência de uma metrópole real, uma Arcádia eletrônica produzida de *bits e de pixel*. Nela os homens não dialogam ou trocam produtos, informações e imagens. Eles dormem um sono profundo para viver a vida volátil de suas imagens. Imagens construídas por outros na evanescência de corpos e formas.

O Portal da Matrix



6.3 – Matrix: A Cidade Evanesciente

No início dos anos oitenta do século passado, Jean Baudrillard anunciava, no capítulo “Simulacros e Ficção-Científica” do seu já famoso *Simulacros e Simulações*, a falência do imaginário da *sci-fi*. Para ele, as simulações da *sci-fi* tinham perdido o seu papel *projetivo e transcendente* diante da *fluidez e indeterminação do mundo provocadas com o advento da hiperrealidade e do domínio do cibernético na experiência social contemporânea*. Novos modelos técnicos e culturais assumiam a condição de fabricantes de antecipações e em nada se distinguiam das operações de gestão do real:

O imaginário era o álibi do real, num mundo dominado pelo princípio da realidade. Hoje em dia, é o real que se torna álibi do modelo, num universo regido pelo princípio da simulação. E é paradoxalmente o real que se tornou a nossa verdadeira utopia - mas uma utopia que já não é a da ordem do possível, aquela com que já não pode senão sonhar-se, como objeto perdido (BAUDRILLARD, *op.cit.*, p.153).

A era da hiper-realidade decretava o fim da fantasia, do imaginário e da própria ficção-científica. Já não é mais possível, afirmava Baudrillard, criar o irreal e inventar o imaginário a partir dos elementos do real. Agora, uma nova tarefa estava posta para a produção artística e cultural: *criar situações descentradas, modelos de simulação, e arranjar uma maneira de dar cores ao real, ao banal, ao vivido ... de reinventar o real como ficção, precisamente porque ele desapareceu de nossa vida* (*idem*, p.155).

The Matrix parece corresponder à provocação do sociólogo francês: fazer da narrativa imagética um encontro entre o visível e o invisível na composição rizomática e híbrida do ciberespaço. No filme dos irmãos Wachowski, o futuro começa depois de uma guerra envolvendo os humanos contra máquinas portadoras de inteligência artificial que se rebelaram contra o domínio de seus criadores. Na ânsia de vencê-las, os humanos explodem o céu com o objetivo de cortar a fonte de abastecimento das máquinas inteligentes, até então movidas à energia solar. A catástrofe se estabelece. A destruição do planeta foi quase completa. Quase... porque as máquinas venceram e assumiram o poder de governar o espaço-tempo contra o *elemento orgânico* irracional e predador da vida terrestre.

Um novo mundo é criado como substituto do real, um mundo de uma imensa *metrópole simulacro* “materializada” como paisagem digital. O filme nos conduz aos

encontros e duelos no interior dos circuitos de uma imensa e fabulosa *máquina de visão* conhecida como *Matrix*, um território dominado por simulacros que alude às novas condições de tempo e espaço, marcadas pelo domínio de ferramentas e instrumentos da Terceira Geração das Técnicas.

Criado sob a diegese frenética do *thriller policial e de espionagem*, o filme em causa nos apresenta um duelo entre um grupo humano de resistência e os representantes da ordem maquínica da *cidade dos simulacros*. Os primeiros são individualmente fracos para enfrentarem os superpoderes dos *ciborgs eletrônicos* – os Agentes – que guardam os portais da cidade. Explica-se o porquê do empenho dos rebeldes na busca do *Eleito*: um ser humano de habilidades especiais capaz de derrotar os guardiães da *Matrix*, ou seja, da mesma estirpe dos super-homens de Oupensky. No espaço pictórico há um intrigante encontro de mitos, fábulas, e exoterismo com a racionalidade instrumental, desenhando o porvir como arena de conflitos entre o humano e os poderes discricionários embutidos na tecnologia.

Na obra cinematográfica há dois mundos revelados. O primeiro que é o das metrópoles atuais, tal como a conhecemos: edifícios gigantescos e torres de vidro, trânsito apressado e o emaranhado de pessoas, signos e imagens, tensões e conflitos que marcam sua presença pelas ruas e avenidas. Tudo é absolutamente normal (?!), nada é estranho. Tudo é caótico, desordenado e confuso como denunciam *Pizza City* e *O Urbano com hipopótamo*. As paisagens urbanas são comuns, são atributos da reprodutibilidade técnica urbanística dominante. Todas as metrópoles estão representadas nos planos-sequências e planos-conjuntos, pois seu objeto cênico é a monumentalidade urbana do *estilo internacional*. Curiosamente, a metrópole que vemos na tela, e que tanto se parece com a da nossa vivência imediata, é a falsa. É apenas uma *ficção material da imagem*. Um simulacro que nos ilude e nos elude. O segundo mundo, que no filme seria a representação da cidade histórica e real, está oculto. Seu nome é Sião: a única cidade humana que existe e está localizada no subterrâneo profundo. Um lugar seguro e protegido da sanha devoradora da todo-poderosa *Matrix* e do terrível resfriamento do planeta provocado com a destruição da atmosfera. Lá vivem os sobreviventes do holocausto nuclear que destruiu o planeta e que esperam ansiosamente pelo despertar de uma nova linhagem humana. Para tanto, é preciso destruir as criaturas tecnológicas que dominam o que restou da Terra. É nesse movimento que se enquadram o grupo de guerrilheiros que adentra o território dos simulacros na busca incessante pelo *Eleito*.

Morfeus, líder de um dos grupos de resistência, após diversas frustrações, acredita ter encontrado o homem capaz de assumir, em igualdade de condições, o combate contra os guardiões da *Matrix*. Ele é Neo, um misto de *hacker* e funcionário de uma empresa de informática.

Morfeus: – *Eu imagino que você esteja se sentindo um pouco como Alice. Entrando pela toca do Coelho.*

Neo: – *Você tem razão.*

Morfeus : – *Eu vejo nos seus olhos. Você tem o olhar de um homem que não aceita o que vê, porque está esperando acordar. (...) Você acredita no destino, Neo.*

Neo: – *Não?*

Morfeus: – *Por que não?*

Neo: – *Não gosto de perder o controle da minha vida.*

O diálogo marca o primeiro encontro entre duas das principais personagens do filme. Através de cenas em *reverse shot*, olhares e palavras invadem o silêncio da sala:

Morfeus: – *Vou te dizer porque está aqui. Você sabe de algo. Não consegue explicar o quê. Mas você sente. Você sentiu a vida inteira: há algo errado com o mundo. Você não sabe o quê, mas há.*

Neo está sentado em uma poltrona, guarda no seu olhar de perplexidade todo o estranhamento da surpresa.

Morfeus: – *Você sabe do que estou falando.*

Neo: – *De Matrix ?*

Na *mise en scène*, Morfeus tem a missão de acordar aqueles que dormem no sonho/pesadelo da/*na Matrix*. Ele nos apresenta a vida oculta no interior da cidade dos simulacros:

Morfeus: – *Você deseja saber o que ela é?*

Assustado, Neo apenas acena um sim.

Morfeus : – *A Matrix está em todo lugar. À nossa volta. Mesmo agora, nesta sala. Você pode vê-la quando olha pela janela...ou quando liga sua televisão. Você a sente quando vai para o trabalho... quando vai à igreja ou quando paga seus impostos.*

Virilo (*O espaço crítico*) enfatizou a emergência de novas formas de controle, vigilância através de instrumentos tecnológicos (satélites, radares, câmeras de vídeos, sensores eletrônicos) de *superexposição da cidade como tática de confinamento*. A cidade dos simulacros do futuro é uma espécie de *ciberpanopticismo* que programa e dirige o

cotidiano social, a partir de novas centralidades criadas pela tecnologias de vigilância e controle. O ciberespaço em *Matrix* é expressão dessa arquitetura técnica de dominação e alienação elevada ao máximo de sua potência e condizente, no plano ficcional, às transformações do espaço urbano em curso:

A antiga aglomeração desaparece na intensa aceleração das telecomunicações para dar nascimento a um novo tipo de concentração: a concentração de uma domiciliação sem domicílio onde os limites de propriedade, clausura e enclausuramento não se dão pelo fato do obstáculo físico mas pela interrupção da emissão ou de uma zona de sombra eletrônica que renova(...) o nodal sucede ao central no ambiente eletrônico preponderante onde a "tele-localização" se favorece de uma excentricidade generalizada, uma periferia sem fim, signo da crise da forma urbana industrial, mas sobretudo do declínio do sedentarismo metropolitano diante do confinamento interativo obrigado, uma espécie de inércia humana colonizada, para a qual a palavra telecentrismo poderia ser a mais apropriada (P.Virillo. O espaço crítico, p.19/20).

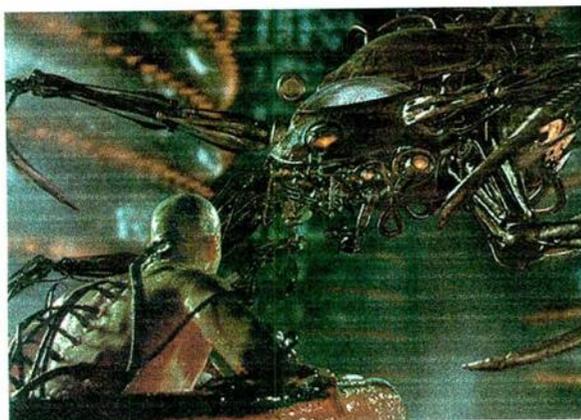
O confinamento interativo da domiciliação sem domicílio resulta, em *Matrix*, da força do poder espetacular de alienação através de um jogo catódico de imagens simulacionais. É essa força que constitui a *colonização* do vivido e reificação da experiência de tempo e espaço no seio da metrópole. - *É o mundo colocado diante dos seus olhos. Para que não veja a verdade*, diz Morfeus. Incrédulo, Neo indaga: *Que verdade ?*

Morfeus relata o mistério oculto no cotidiano dos habitantes da metrópole: - *Que você é um escravo. Como todo mundo, você nasceu num cativo. Nasceu numa prisão que não consegue sentir ou tocar. Uma prisão para sua mente. Infelizmente é impossível dizer o que Matrix. Você tem de ver por si mesmo.*

No ambiente eletrônico, os humanos nada mais eram além de cópias ordenadas por um programa de simulação. Por outro lado, as formas urbanas não passavam de invólucros fantasmagóricos de um mundo superficial, liso e decorativo típico da sociedade de consumo contemporânea e, sobretudo, da reprodução da ilusão como negação ao direito de apropriação e uso da cidade.

O misterioso interlocutor oferece a entrada pela toca do coelho. Duas pilulas, na verdade dois programas, uma que abriria o caminho de retorno à escravidão das ilusões e, o outro, justamente o que conduziria Neo ao *País das Maravilhas*. O herói opta por acordar

do sono. Depois de ingerir a “pílula”, seu corpo experimenta uma estranha metamorfose. A sala parece se dissolver. Ele toca com as mãos o espelho ao seu lado. Uma massa plástica e viscosa gruda nos dedos e, rapidamente, envolve e toma seu corpo. Tudo que víamos não passava de uma imagem digital que desaparecia. Imagem e objeto são cindidos. O *eidos* se desprende da forma. Corte. Neo acorda dentro de sua cápsula. A cidade não mais existia. Apenas um imenso subterrâneo frio e profundo era o seu habitat. Uma das máquinas de vigília percebe os seus movimentos, arranca os tubos de ligação da *peça com defeito* e automaticamente a descarta.



O despertar do subterrâneo.

Lançado nas cloacas do subterrâneo, Neo é salvo de afogar-se e é acolhido no *hovercraf*, *nau pirata* comandada por Morfeus que trafega pelos labirintos dominados pelas *máquinas inteligentes*. Resgatado das águas do esgoto, o herói tem os seus músculos, nervos e tecidos reconstituídos. O corpo aparece como uma visão aterradora de agulhas, plugs e fios inseridos em todas as suas partes. Suas sensações e sua capacidade de percepção do mundo precisavam, entretanto, de outros cuidados. Neo é plugado na rede. Um tubo encaixado em sua nuca lhe permite a conexão com os programas de treinamento dos rebeldes. Eles reaparecem em uma sala ampla e completamente branca, aludindo à sensação da onipresença de uma *periferia sem fim*. É nesse exato momento que Morfeus revela o sentido de viver na *Matrix*:

Morfeus - *Essa experiência é o que chamamos de auto-imagem residual. É a projeção mental de seu “eu” digital.*

Neo olha em volta. Observa os objetos presentes no espaço da sala (uma poltrona, uma pequena mesa e um pequeno gabinete). Toca-os e indaga: *Isto não é real?*

O que é real? Indaga Morfeus. E ele prossegue:

- Como você define o real? Se está falando do que consegue sentir, cheirar, provar e ver, então o "real" são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo cérebro.

Morfeus nos relata as condições de existência dos humanos na *Matrix*. Ele liga o aparelho de TV. Surge na tela uma imensa e grandiosa metrópole. Prédios modernos e vistosos emergem na orla de uma baía azul. Ela parece querer extravasar os limites da tela. Suas cores, sons e odores parecem repousar na fração de minutos em que se mostra. Tudo parece real na representação de representações. Lá estava a monumental cidade dos modernos: formas adequadas às funções; funções adequadas às centralidades; centralidades adequadas à reprodução espacial da sociedade. Porém, a metrópole que se apresenta aos nossos olhos é apenas um programa numérico revelado como imagem digital. Ela era apenas uma miragem eletrônica da ideologia urbanística racionalizante.

O contraponto radical da metrópole radiosa estava na paisagem de ruínas da civilização urbana. Morfeus nos apresenta uma outra paisagem. O céu cinzento recheado de nuvens negras e relâmpagos emoldurava o cenário fantasmagórico do *futuro real*. As formas pareciam emergidas antes do mundo. A destruição tinha sido avassaladora, tão avassaladora que nada havia além de escombros incapazes de testemunhar nada além do ocaso de uma civilização. Os humanos não existiam, apenas sonhavam que existiam. Viviam desde o seu nascimento em cápsulas e serviam como fonte de energia para o funcionamento da *cidade dos simulacros*. Todos eram utilizados como pilhas de abastecimento dos circuitos de um *espaço cibernético*. Finalmente, Morfeus nos apresenta realidade do sonho/pesadelo de Neo: um imenso subterrâneo povoado por milhões de cápsulas energéticas e controlado por máquinas auto-referentes.

O sombrio e degradado mundo real.



A condição dos humanos em *Matrix* alude ao antiutopismo da *Tektópica*, expressão cunhada pelo físico britânico A. Übbelohde (*Man and Energy*) para designar uma sociedade constituída por escravos energéticos inanimados da população humana, como resultado lógico do esgotamento ecológico dos recursos planetários provocado pelo desenvolvimento de uma civilização fundada no progresso tecnológico desmedido. O pesadelo *tektópico* é radicalizado na tela do cinema. A população humana não “escolhe” ou “elege” seus escravos energéticos, é ela a convertida *in totum* à condição de fonte e recurso de energia quando a catástrofe se fez presente. *Prometeu* descobrira o segredo do fogo; agora amargava seu castigo, era transformado em fogo.

As máquinas não governavam apenas tempos e movimentos do trabalho como faziam em *Metrópolis* e em *Alphaville*. Governavam os próprios trabalhadores, convertendo-os à condição de corpos domesticados e inanimados. *The Matrix* nos apresenta uma civilização do futuro (!) onde o trabalho perdera todo encanto e, o próprio trabalhador, um ser convertido não somente a um mero apêndice da máquina, mas principalmente, uma subjetividade maquínica. Para reproduzir essa ordem tecnocrática era preciso fazer sonhar, tornar o desencanto um conjunto de sensações normatizadas onde a forma urbana acolhe signos contraditórios: suporte e prisão da vida social. A cidade simulada deveria parecer o que ela foi e ainda é, nos seus mais íntimos detalhes do seu presenteísmo reificante. A paisagem digital era o recurso instrumental de dominação, pois apresentava-se efêmera, imediata e sempre manipulável para subverter resistências e controlar subjetividades estranhas à ordem dominante. As formas não se concretizavam em relações humanas, em objetos, em instituições sociais ou no imaginário. Elas eram apenas informações numéricas metamorfoseadas permanentemente em linguagem pictórica. Prédios e casas, ruas e avenidas, praças e jardins, escritórios e fábricas, pessoas e automóveis, céus e estrelas não passavam de ilusões tácteis que conformavam a objetivação dos sujeitos (transformados em pilhas) e subjetivização dos objetos (reprodução de simulacros). Na *Matrix*, a metrópole estava condenada a viver um futuro permanente, dado pela provisoriedade e instabilidade inerente à condição histórica das formas dessubstancializadas, fazendo das paisagens um redutor semiológico das relações sociais. Era preciso, portanto, acordar da eternidade e redescobrir o significado do real no virtual.



A solidão e a melancolia no reino dos simulacros

Neo não era um herói platônico que se livrava das sombras das cavernas para aceder a contemplação das essências. Ao acordar do sonho/pesadelo, Neo se vê envolvido num mundo de fantasmagorias. Seu olhar incrédulo e assustado é representativo do cancelamento de todas as suas referências de tempo e espaço. O seu modo de ser e estar no mundo jamais existira de verdade, tampouco ele mesmo existira. Sua condição de *escravo energético* apenas lhe proporcionara uma *vida de simulacros*, completamente destituída de significados sensíveis e inteligíveis. Aqui reside uma das mais importantes questões que o filme em causa nos revela: a crise do sujeito da modernidade.

Na *cidade dos simulacros hiper-reais*, o Homem não é mais o fundamento e o centro do mundo, metonímia que coloca em descrédito um dos mais poderosos universais do projeto dos modernos. O sujeito racional – o cogito – está diante de objetos animados que não o obedecem e não acatam os seus desejos. A cidade que *nunca existiu* emerge como o despojo das promessas dos modernos, como uma desolação estética e crise ética demarcadas na presença de objetos destituídos da aura humana e, no fundo de sua abdução figural, uma assustadora derrisão das utopias abstratas dos modernos. O simulacro assume, então, a condição de uma poderosa e auto-suficiente força substitutiva da Razão Humana como *axis mundi*. É nesse sentido que a pura imagem se torna o principal instrumento de gestão e dominação da experiência de tempo e espaço contemporânea, investindo na direção da substituição da ação social pela morfogênese de síntese. O *declínio da aura*, lembra Benjamin (*op.cit.*), leva os homens à *condenação definitiva da crença num mundo anterior como seu hic et nunc*.

Podemos identificar, na obra filmica em debate, uma clara aproximação com *Metrópolis* de Lang, principalmente na referência aos subterrâneos como espacialidade da exploração e negação dos homens e mulheres que fazem a metrópole funcionar. Ou mesmo com *Alphaville*, onde o império de um supercomputador tirânico dominador dos movimentos e das vontades dos habitantes do espaço urbano. Contudo, *Matrix* nos apresenta um dado particular de sua época de criação: o poder discricionário das tecnologias cibernéticas no seio da sociedade.

Matrix apresenta-se como um *artefato* de produção e difusão de informações auto-regulado, funcionando como um sistema cujos atributos discricionários de criação, sensoramento e restauração de paisagens exerce o domínio, a vigilância e o controle de tudo e de todos. A vida humana apresenta-se como um caso particular de geração e transmissão de dados na forma de bits, e a paisagem urbana, representativa das experiências de tempo e espaço, apenas um subproduto de *pixel*. A metrópole como *máquina de habitar, de trabalhar, de consumir e praticar o lazer* nada mais era do que a projeção simulada do armazenamento e reprodução de informações sensoriais. O espaço urbano era apenas um produto de imagens gráfico-eletrônicas sequenciais, justapostas e superex(im)postas que resumia a metrópole ao conjunto de prédios, avenidas, ruas, quarteirões, becos, praças, residências, escritórios, restaurantes, fábricas e de um caótico emaranhado de vidas humanas que conformavam um tecido familiarmente enganador no labirinto enigmático dos signos auto-referentes.

Na *mise en scène*, a simulação não significava mais uma abstração derivada de substâncias reais ou de referências espaciais concretas (lugares, territórios), mas a generalização de modelos reprodutores de imagens que cancelavam a possibilidade de experiências sensíveis de tempo e espaço. O filme em tela parece confirmar a idéias de J. Attali, sobretudo quando aquele autor afirma que vivemos plenamente a época dos signos, após havermos conhecido as representativas dos deuses, dos corpos e das máquinas.

Contudo, em *The Matrix* os signos não mais significam. Na *mise en forme* do ciberespaço, a aceleração do tempo e do espaço impõe às experiências humanas a permanente incerteza do efêmero e da desintegração instantânea das relações. O referente é sempre volátil, causando rupturas ente o representado e o representante no presenteísmo desfigurador das conexões entre forma e conteúdo. Nesse percurso, a paisagem urbana torna-se um *medium* arbitrário de um concebido que elimina o vivido e reifica o percebido

no seu processo de abstração total. As imagens das coisas e dos seres passam a dominar a paisagem como resíduos teleológicos da realidade que *se esvaiu e jamais retornará*.

O *futuro simulado* aponta, entretanto, para a redefinição radical do sentido do sujeito urbano e da próprio significado desse mesmo urbano no contemporâneo: *as grandes metrópoles mundiais, que se afirmam cada vez mais pelo seu dinamismo econômico são, antes de mais nada, fantásticas máquinas de comutação – atual e potencial – das energias, das competências e desejos humanos* (VELTZ, *Mundialization, villes e territoires*).

A *metrópole do futuro* aparece como uma *máquina de comutação*, pois está investida e revestida de estratégias de reprodução de relações sociais, marcadas pela substituição ordinária de experiências por sensações. Falamos de uma sociedade urbana onde as impressões sensoriais tornam-se a matriz de comportamentos humanos em relação aos outros e a si mesmo. Portanto, uma experiência de espaço e tempo que se caracteriza pela compulsividade, repetição e automatismos que, estimulados por imagens visuais e pela propensão incessante ao consumo, define um conjunto de práticas individualistas e auto-centradas. Ora, esse processo social caracteriza-se por uma espécie de desligamento do mundo - inerente ao assujeitamento dos indivíduos aos ciclos de produção serial e consumo de massa -, resultante, sobretudo, da produção do espaço urbano em partes funcionais (trabalho, consumo, habitação, circulação, repouso, lazer) que, nas últimas décadas, foi em larga medida um instrumento de liquidação de elos sociais de reconhecimento, solidariedade e companheirismo como contrapartida da difusão de um modo de vida calcado no desejo programado, passivo e heterônimo definido na escala do mercado de consumo. Nesse sentido, é possível identificar a diegese fílmica em causa com a denúncia da programação técnica da sociedade através de *máquinas produtoras de subjetividades industrializadas* (Guatarri, *op. cit.*).

Matrix se apresenta com uma metonímia de práticas socioculturais definidas por Senett (*O Declínio do Homem Público*) como responsáveis pelo esvaziamento do espaço de ação intersubjetiva e política, em função da *tiranía da intimidade*; expressão da valorização da psique e da interioridade - mediada pelo consumo de bens, imagens e relações interpessoais - como investimento de afirmação do próprio *self*. Na verdade, a obra fílmica em causa abre o debate a respeito das *ciberutopias*, sobretudo através da exposição dos riscos do individualismo e da alienação que percorre a constituição do “eu” digital.

Em *The Matrix*, os seres humanos não habitam uma cidade. Eles são habitados por ela! Estão mergulhados no sonhos e pesadelos oferecidos incessantemente pela cidade. Os seres humanos são transformados em entes passivos, governados por uma máquina de comutação desejante que faz dos indivíduos meros “coleccionadores de sensações” *que oscilam entre a ilusão do acabado e a vertigem do inapreensível*. Sono fantasmagórico que emerge como corolário da civilização urbana de consumo de massa, onde o conteúdo da realidade se torna cada vez mais sutil e aponta para o esvaziamento dessa mesma realidade através das técnicas simulacionais da paisagem .

6. 4 - A Utopia resiste !

Apesar da certeza sensível de Morfeus, personagem que alude a uma estranha mistura de mensageiro místico com um mestre de artes marciais, é necessário que o herói seja apresentado ao Oráculo, pois apenas ele poderá afirmar a identidade real do *Eleito*. A *harmatia* desenhava seus mapas na palma das mãos das personagens.

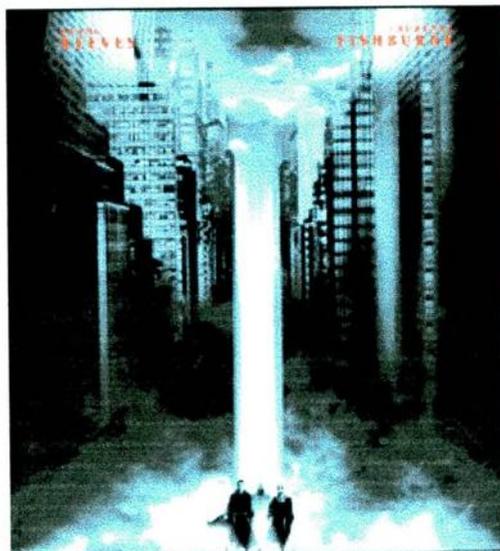
Adentrar o território da *Matrix* significava mais do que uma incursão perigosa no labirinto dos simulacros, significava estar numa situação limite entre a vida e a morte: adentrar em um entre-lugares.

Os argonautas, liderados por Morfeus, são conectados à rede das redes. Os conectores são introduzidos nos plugs das nuças dos passageiros do *mundo virtual*. Eles viajam sentados nas poltronas. A impressão de *estar lá* é reiterada pelo *ser lá*. Essa torna-se mais verdadeira ou real do que o corpo em estado de suspensão de sua consciência de lugar. É um momento de *ektasis* – literalmente *sair de si* – que se exprime em rituais sacrificiais de abandono do corpo em função da paisagem digital. O espaço-tempo como unidade finita e demarcável parece perder todo o seu sentido diante dos apelos ao ilimitado e ao instantâneo proporcionado pelo MUD (*Multiple Users Dimension*) fantasioso e trágico de *Matrix*. É, entretanto, a paisagem que oferece a “certeza” de verdade das conexões tácteis da *cibermetrópole*.

A viagem ao encontro do Oráculo é marcada por aventuras e desventuras da construção identitária do herói. A entrada no labirinto eletrônico é possível por uma janela aberta no programa. Os *hackers* invadem o universo *on-line* da paisagem digital, tendo nas ligações telefônicas o fio de Ariadne de entrada e saída do labirinto. É interessante observar que a entrada na *Matrix* se dá através de residências e apartamentos em guetos abandonados da área central da *metrópole simulada*. Eles representam lugares frágeis ao

domínio e à vigilância dos *organizadores outros*. São lugares de tensões abertas entre as promessas do urbanismo dos modernos e a dura realidade de degradação e pobreza dos guetos e periferias. Reproduz-se na *mise en forme* o legado de um *geocódigo* que define os sujeitos através da sua localização e distribuição do espaço urbano. Dos becos e habitações decadentes, os argonautas da *rede das redes* seguem seu curso em busca da enunciação oracular do sentido da verdade na cidade das fantasmagorias.

A Cidade dos Simulacros.



O Oráculo localizava-se na periferia da imensa metrópole digital. Mais precisamente em um apartamento de um conjunto habitacional típico dos modelos urbanos dos modernistas. Entre as fachadas grafitadas e o lixo ondulando nas ruas, abrimos caminho na direção da *moira* do herói. A paisagem lembra lugares desgarrados do mundo, como se estivessem perdidos em qualquer canto desvalido ou subúrbio pobre de uma imensa metrópole. O portão se abre. Subimos as escadas e tomamos o elevador. Um corredor faz nossos olhos deslizarem pelas paredes sujas. Aparecem crianças e adolescentes. Cada uma delas aparece em cena exibindo suas habilidades. Provavelmente são outros candidatos a Eleitos. Provavelmente são quadrados sonhando com esferas e cubos em *não-lugares*. Ou talvez sejam apenas crianças brincando de ser criança. Neo é chamado à presença do Oráculo.

Uma mulher negra o convida para adentrar na cozinha. Ela estava cuidando de biscoitos que ainda estavam no forno. O Oráculo se apresenta. Na *hiperreal telaplana* de *Matrix*, algumas mulheres resistiam para não serem tratadas como simples linhas retas. Elas podiam adivinhar o futuro, mudar o presente e fazer biscoitos como os do passado.

Neo: – *Você é o Oráculo?*

Sacerdotisa: – *Bingo! Não era bem o que você esperava, não é.*

O diálogo rápido e cifrado entre as duas personagens deixa apenas pistas vagas sobre a verdadeira estirpe do herói. Contudo, ficava evidente que a procura de Neo confundia o inteligível com o sensível, combinava a exterioridade com a intimidade, aproximava o Eu com o Ele e associava o Ser e paisagem. A mulher aponta com os olhos para a porta da cozinha e indaga: – *Sabe o que isso diz?*

No portal de entrada do Oráculo aparecia a inscrição: *Conhece-te a ti mesmo.* A máxima do Templo de Delfos revelava o caminho a ser seguido pelo herói. A sacerdotisa prossegue:

– *Morfeus acredita em você, Neo. Ele acredita tão cegamente que irá sacrificar sua própria vida para salvar a sua.*

O oráculo vaticina:

– *Você precisará fazer uma escolha. Em uma das mãos, você terá a vida de Morfeus. Na outra mão, terá a sua vida. Um de vocês vai morrer. Você escolherá...*

O retorno do herói é marcado pela incerteza e desconfiança em relação aos vaticínios. Em silêncio, os argonautas retornam da viagem sem o *velo de ouro*. O destino já havia preparado sua teia. Um dos membros do grupo é um traidor. Os Agentes preparam alterações no programa. O nosso herói percebe a armadilha *dejá vú* – repetição de situações padrão como momento de reorganização da paisagem digital – e alerta seus companheiros. A paisagem era manipulada para os enganar. Os lugares eram remexidos e redistribuídos para os aprisionar. A manipulação das imagens mudava a conexão táctil como formas: os simulacros eram voláteis e estabeleciam um ardil ao jogar com as sensações. Os guerrilheiros tentam fugir, mas o ataque vem dos dois mundos paralelos; do interior da cidade simulacro, com os *ciborgs eletrônicos*, e do próprio mundo real da *hovercraft*, por parte do traidor do grupo. Os que escaparam da morte simulacional foram surpreendidos com o desconectamento da sua mente dos seus corpos nas poltronas da nave. Viver na metrópole do futuro significava estar perigosamente num *entre-lugares* que radicalizava a premissa cartesiana de separação da *res extensa* da *res cogitans*. Essa separação implicava a vulnerabilidade do Ser diante dos desafios postos pela racionalidade maquínica de subordinação do diferente e, ao mesmo tempo, a transformação da paisagem em mero jogo de imagens manipuláveis e sempre provisórias.

Morfeus é capturado e torturado pelos Agentes. Drogado e ferido, ele resiste bravamente. Seu sofrimento era a garantia de seus companheiros e, seu segredo, a preservação da cidade de Sião. Na sala de interrogação, um dos Agentes nos expõe o sentido do mundo na *Matrix*:

– *Já olhou para tudo isso de cima? Já olhou maravilhado com sua beleza , com sua genialidade?*

A imensidão urbana se aproxima pela janela. A metrópole monumental dos modernos é descortinada em plano geral na tela. Esferas, cones, retângulos, triângulos, quadrados e linhas retas dominam as formas que saltam de sua geometria para a paisagem. Tudo é humano. Nada se parece com o humano.

– *Você sabia que a primeira Matrix foi criada para ser o mundo humano perfeito... onde ninguém sofreria, onde todos seriam felizes?*

– *Foi um desastre.* Prossegue o Agente.

– *Ninguém aceitou o programa. Perdemos safras inteiras [de escravos enérgicos]. Alguns acharam que não tínhamos linguagem para descrever o seu mundo perfeito. Mas acho que, como espécie, os seres humanos definem a realidade através da desgraça e do sofrimento (...) e por isso a Matrix foi recriada assim ...como o ápice de sua civilização. (...) Olhe pela janela. Vocês tiveram o seu tempo.*

Neo e os demais sobreviventes da emboscada resolvem salvar o amigo, apesar do perigo e do temor em relação retorno ao labirinto dos simulacros. A profecia começava a ser cumprida: *Você terá em uma das mãos a sua vida e, na outra, a vida de Morfeus.*

O destino se faz acontecimento. O herói retorna. Sua existência jamais seria digna caso abandonasse Morfeus à sua própria sorte na *Matrix*. Romper com o domínio de uma identidade “paralela” e “cindida” como corpo e bit /consciência e pixel do universo *on line/off line* significava compartilhar desafios, sonhos, perigos, emoções e lutas. Neo adentra na arcádia eletrônica investido de uma estilística da existência marcada pelo ideal de transcender as forças culturais hegemônicas, pelo movimento de desprender-se de si mesmo, pelo reconhecimento da alteridade como política de afirmação do sujeito e, de modo especial, dos valores da amizade como atitude incomensurável de um ser humano para o outro. O vir-a-ser pela existência só poderia ganhar concretude como identidade compartilhada, como superação radical do *self* tirânico da intimidade individualista e, ao mesmo, do coletivismo abstrato de massa do ciberespaço.

Neo enfrenta os Agentes. A luta é desigual. Neo é um homem *entre-lugares*, um híbrido de analógico e digital... uma consciência flutuante constituída de bits e emoções, de corpo e pixel. O Agente é um *downland* permanente. A ambivalência de ser cópia é a sua força mais assustadora. O combate é mortal. Neo sucumbe à força ilusória do simulacro sem original. Para derrotar o adversário era imprescindível romper com a cultura de sensações do corpo subjugado na relação simbiótica com a *Matrix*. Era preciso superar a negação do orgânico, do material e do sensível que fizera da metrópole do futuro um estratégia de controle através da reprodução de fantasmas.

Enfrentar os simulacros na *Matrix* significa uma outra apropriação estética e um outro uso ético do espaço e do tempo. Implicava em reconhecer/reconstruir um novo *eidós* para que as formas retomassem a sua condição de virtualidade da história humana: a estilística do ser pela existência de identidades compartilhadas.

Para tanto, Neo luta contra a sua situação de fragmento na rede informacional. Cindido em corpo e mente, ele apenas perpetuava a sua experiência alienada (e alienante) de ser *off line/on line*. Nosso herói precisava, portanto, encontrar sua *própria imagem na desordem das imagens*. Para decifrar os segredos da Esfinge, Neo precisava descobrir a si mesmo.

Quando a morte no MUD começa a se tornar real, o corpo se aguça e se ergue contra as sensações simulacionais. O corpo é recurso e abrigo da apropriação sensível contra a sanha devoradora das fantasmagorias. No desfecho do confronto trágico, o corpo resiste à sua condição de *pragma* no mundo das *identidades paralelas*. A mensagem da morte emitida da paisagem digital é absorvida e superada no apelo catártico de liberação do afeto¹². Na *mise en scène*, a Amizade de Morfeus e o Amor apaixonado da companheira abrem as comportas de uma sensibilidade outra e da responsabilidade com o destino do outro para Neo. O herói reclama a experiência vital como um *topos* protegido do arbítrio do engano e das ilusões fantasmáticas. A sua imagem hiper-real não podia destruir sua existência corpórea, seus sentidos, seus sentimentos. Tudo que poderia ser construído como futuro, como possibilidade aberta de um outro devir. Assim, transcender a condição histórica alienada exigia, do nosso herói, o cruzamento da linha divisória entre o humano e a máquina, entre a forma e fragmento, entre a obra e o produto .. entre o real e o virtual.

¹² Aristóteles, na *Ética*, denominava afetos, o amor, a piedade, a ira, o temor, o zelo: genericamente, tudo que se segue por prazer ou dor.

Em *Matrix*, a cultura das sensações tinha sua ubiqüidade questionada no curso de uma breve experiência com os outros e consigo mesmo, na partilha de esperanças e na invenção de diferentes concepções em relação ao sentido de viver. No filme, o duelo com a Esfinge é violento e se instaura nos abertamente pelas ruas, esquinas e becos da cidade do futuro. Os lugares desvalidos da Metrôpole guardavam forças recodificadoras do mundo; forças imanes do conflito aberto pela diferença. Nosso herói é ferido, mas sobrevive para ser o vencedor. Os poderosos Agentes perecem diante de uma força até então desconhecida: o corpo liberto.

O corpo liberto exigia lugares, portanto, reclamava a força de análogos do mundo para Ser através da existência. O corpo demonstrava que cada fragmento estava associado, a partir do interior, ao movimento da totalidade. Ilha oceano. O corpo liberto expõe os simulacros ao limite do seu poder de esvaziamento de sentido do mundo como produto serial e de consumo. É na luta política presencial, portanto corpórea, é que a forma readquire o seu *eidós* e restitui à paisagem a sua força simbólica. Neo decifra os códigos operantes da *Matrix*. A esfinge dominadora e controladora era apenas um resultado lógico de uma linguagem lógica que submetia os sentidos à reprodução de simulacros de si e dos outros através da paisagem. Contudo, ainda havia rastros que poderiam ser seguidos nos guetos, nos becos e nas periferias da própria imagem-paisagem, como lugares de desvelamento da essência racional-productivista do espaço urbano. Os segredos de pixel podiam ser revelados no caos, na desordem e na barbárie de todas as metrôpoles do mundo. Era preciso entrar na caverna para reunir o sensível ao inteligível para denunciar as sombras da racionalidade industrial, suas personas e seus meios técnicos e imagéticos de dominação. Neo emerge do mundo dos mortos como um Édipo liberto da cegueira que rompe com o destino, para fazer um acerto de contas com a Esfinge controladora da Cidade.

O Duelo.



O afeto triunfa diante dos simulacros fantasmagóricos que reproduzem a alienação e a exploração humanas. Para vencer, o herói precisou alcançar a condição de liberdade preconizada por Marx nos *Grundrisse*: a emancipação de todos os sentidos humanos como *práxis* transformadora do ser e estar no mundo.

Contudo, a condição humana como *sensibilidade emancipada* não se realiza sem a experiência de um espaço-tempo comum aos homens. É preciso que o conteúdo da experiência estética da apropriação dos sentidos de si e do mundo se fixe em uma obra concreto-sensível, como forma particular de expressão desse mesmo conteúdo. Falamos, portanto, da Cidade como essa obra humana possível. A Cidade como momento e dimensão espaço-temporal de reorientação dos homens na direção da diversidade sociocultural como atributo da identidade, do reconhecimento da semelhança na presença da diferença e na possibilidade do indivíduo sair de si para encontrar o outro. Define-se, portanto, um conduta virtuosa de subjetivação da existência, *ethos* capaz de edificar novos modos de vida e estabelecer múltiplas formas de encontro entre o ser e o devir. No curso de sua breve existência *entre dois*, Neo compreendia que imagem não era um artefato puro e signo do inatingível, mas um emblema das possibilidades de construir um *hic et nunc*: libertar o virtual como Utopia urbana concreta.

A conduta virtuosa que liberta o corpo da condição de *pragma* da imagem de síntese, redefine o conceito do virtual. Agora, não mais como apanágio alegórico do ciberespaço, mas como possibilidade de abolição das distâncias através da comunicação sensível entre os seres humanos. É essa, segundo H. Lefebvre (*A Revolução Urbana*), a utopia do espaço urbano como superação *do fechado e do aberto, do imediato e do mediato, da ordem próxima e da ordem distante, em uma realidade diferencial na qual estes termos não se separam mais, embora se apresentem nas suas diferenças imanentes*. O mundo paralelo de uma identidade paralela é superado na condução da vida na direção da diferença e da produção do espaço urbano como abrigo da diversidade.

O telefone toca. Uma voz transmite pausadamente a seguinte mensagem:

- *Sei que você está aí. Eu sinto você agora. Sei que você está com medo. Está com medo de nós.*

A imagem da linguagem algorítmica começa a se desfazer na tela. FALHA NO SISTEMA. As paisagens da arcádia eletrônica desaparecem. A Esfinge mergulha no abismo. Os *organizadores outros* perderam o controle total do espaço e do tempo.

- *Não conheço o futuro. Eu vim aqui dizer como vai começar. Vou desligar o telefone e mostrar a essas pessoas o que não quer que elas vejam. Vou mostrar a elas um mundo sem você. Um mundo sem regras e controle, sem limites e sem fronteiras. Um mundo onde tudo é possível. Para onde vamos daqui, é uma escolha que deixo para você.*

Um *establishing shot* nos mostra Neo saindo de uma cabine telefônica. Pessoas caminham imersas no seu movimento cotidiano. A paisagem se alarga em um *long shot* que capta seu movimento indefinido e imprevisível. Numa vista área panorâmica, a metrópole reaparece na sua imensidão. Prédios imensos e avenidas imensas, quarteirões largos e acanhados, ruas abertas e outras ocultas. A paisagem se amplia ainda mais na expansão panorâmica da olho da câmera, até tornar-se um mapa em alto relevo. Na grande angular, a cidade é uma presença na ausência, é uma distância feita de proximidades que se confundem com as linhas traçadas na palma das mãos. Argonautas, todos somos. Navegantes dos múltiplos e incertos caminhos da vida nas grandes metrópoles reais. As formas de uma possível cidade real reaparecem na tela. Elas reaparecem banhadas por uma luz crepuscular, desenhando os desafios da emancipação social como transformação do espaço urbano. A paisagem é a mesma já dada e já inventada por outrém, entretanto, ainda nos desafia a inventar novos sentidos para sua/nossa existência. O futuro desvelado em *The Matrix* nos oferece a senha para as mudanças no presente: a cidade como Obra humana ainda permanece aberta ao devir e ao desafio da Utopia como estética de emancipação.

- *Olhe pela janela! Ainda temos tempo!*

Considerações Finais

Walter Benjamin desenvolveu, na *Rua de Mão Única*, uma cartografia de cidades representativas de momentos significativos da condição moderna. Cada uma delas seria demonstrativa de uma síntese histórica e de uma paralisação messiânica dos acontecimentos. Nápoles, Paris, Berlim e Moscou foram as cidades eleitas. Retratos da vida urbana eram apresentados como uma complexa construção espaço-temporal da modernidade, através dos quais foi possível decifrar uma geografia de acontecimentos e intencionalidades. Paris, a oeste, guardava o sentido político-revolucionário da burguesia; Moscou, a leste, a cidade que prometia uma histórica radicalmente diferente. Berlim, ao norte, alegorizava a infância da civilização ocidental e, por fim, Nápoles, ao sul, demarcando a origem porosa e emaranhada do capitalismo.

Em nosso trabalho foram eleitas outras cidades: *cidades feitas de outras cidades*. Visitamos *Metrópolis*, *Alphaville*, *Los Angeles 2019 AD* e *Matrix*, cidades localizadas no futuro que acumulavam, entretanto, *uma matéria preenchida de agoras*. Nas suas reverberações, essas *cidades do futuro* desenharam um mapa de sonhos e pesadelos do processo de urbanização da sociedade sob a égide do capitalismo. Através delas, ousamos atravessar *passagens* que testemunhavam continuidades e rupturas espaço-temporais que se exprimem, em toda sua exuberância, nas representações radicalizadas do presente como *futuro simulado*. Dessa *matéria sensível* (re)encontramos possibilidades de construção social da cidade como memória e virtude do Ser através da existência; práticas que contribuem para superação do nosso cotidiano oprimido/banalizado e que potencializam a construção de novos investimentos para o nosso estar no mundo.

As *representações do futuro* nos conduziram à realização de leituras e interpretações do sentido do espaço urbano no contemporâneo, tendo o virtual e o ficcional como ponto de partida de sua construção analítica. Do reconhecimento da metrópole contemporânea como espaço de construções ético-estéticas, elaboramos uma abordagem que valoriza a relação forma-conteúdo como fundo ontológico de reflexão. O conceito de *eidos*, presente na filosofia clássica, nos permitiu tentar unir a forma ao conteúdo e, desse movimento metodológico, construir uma visão mais integradora (e integrante) do espaço

urbano, como empenho de superação da ideologia da fragmentação e do relativismo que negam a experiência de tempo e espaço como totalidade construída. Portanto, a forma foi por nós interpretada como um momento da experiência humana e, visualizada como registro espacial, tornou-se a referência para o debate a respeito do complexo e tenso relacionamento entre o concebido, o vivido e o percebido na cidade.

Buscamos empreender, em nosso trabalho, uma discussão incorporadora dos sujeitos estéticos (presentes nos filmes) às condições dos sujeitos anônimos no plano do cotidiano urbano. Eles são expressões de heróis trágicos. Personagens que alcançam a *margem extrema do inelutável, do sacrifício e da desdita* (Aristóteles, *Poética*). Freder e Maria, Lemmy e Natacha, Roy e Rachel, Neo e Morfeus celebram encontros plasmáticos entre o Logos e o Mithos, entre a Razão e a Paixão, entre o Real e o Simulacro, Ser e o Devir: são duplos encarregados de reviver conflitos de caráter coletivo. As personagens trágicas revelam experiências de tempo-espaço no sentido mais pleno da busca pelo reconhecimento da alteridade. A luta contra o destino aparece como uma legenda que exige a realização da *areté* (virtude) e da *diké* (justiça) como fundamento de uma outra sociabilidade, de uma outra Cidade. A tragédia, como afirmam Vernant e Vidal-Naquet (*Mito e Tragédia na Grécia*), propõe aos espectadores uma interrogação sobre o *ethos* de sua comunidade cívica.

As cidades eleitas por nós também encarnam, em suas narrativas ficcionais, as interrogações a respeito do nosso modo de vida urbano. Em *Metrópolis*, *Alphaville*, *Los Angeles 2004 AD* e *Matrix* observamos sujeitos mergulhados na luta para romper as cadeias da opressão reproduzida no espaço urbano. Será que suas falas não eram as nossas falas? E seus gestos? Quanto de opressão, exploração, desesperança e melancolia carregavam em seus dramas encenados? Quais deles não eram nossos? Quais eram nossos? Os personagens trágicos das *cidades do futuro* falavam de nós, mulheres e homens *presentificados* no seio das metrópoles.

As trocas de falas e gestos possíveis entre os personagens da tela e os personagens das metrópoles concretas nos conduziram às representações do uso do/no espaço urbano que, elevadas ao plano do pensamento crítico, forjaram referências de contradições e conflitos a respeito do sentido da metrópole. A ficção artística nos ofereceu uma outra *morada*, capaz de abrigar o diverso subsumido no poder das identidades abstratas e, ao mesmo tempo, enunciar sua vontade de liberdade. *A ficção*, como afirma Eudora Welty, é

o ponto de encontro, nomeado, identificado, e portanto digno de crédito, de tudo que foi sentido e está para ser conhecido.

As marcas dos sujeitos históricos foram reconhecidas e interpretadas nas paisagens das cidades dos filmes de ficção-científica, instituindo um campo de forças cujas mediações espaço-temporais ensejam proposições de sociabilidade historicamente demarcadas pela política e pela técnica. Tal recorte, ao combinar o virtual e o real, nos lançou ao debate a respeito da historicidade do espaço urbano como configuração de tensões sociais em torno do porvir. Deriva dessa conclusão o nosso esforço em dialogar com a representação cinematográfica no processo de análise crítica dos modelos hegemônicos de produção do urbano.

Ao estabelecer essa linha de investigação, buscamos colocar em causa os arquétipos urbanos do modernismo e, sobretudo, dirigir nossos esforços para interpretação da atualidade da metrópole através da suas projeções de futuro. Assim entendendo, a narrativa do cinema de *sci-fi* emergiu como um preenchimento do vazio entre o Ser e o Devir do espaço urbano contemporâneo, demonstrando que as práticas estéticas e as práticas históricas possuem momentos de encontro: as paisagens crepusculares.

O crepúsculo, segundo o *Dicionário de Símbolos* (J. Chevalier e A. Gheerbrant), é uma imagem espaço-temporal representativa de um *instante suspenso*. O crepúsculo é o sinal que o espaço e o tempo vão precipitar um outro mundo. A morte de um momento é anunciadora de um outro, diferente e inesperado. É melancolia e é esperança. As paisagens crepusculares da ficção-científica são assim, um instante-lugar de acontecimentos onde o passado, o presente e o futuro se entrelaçam. Nelas, os enfrentamentos a respeito dos rumos da sociedade foram identificados como valorações, tradições, usos e utopias através dos quais o Ser humano objetiva sua existência.

Os filmes de *sci-fi* escolhidos são representativos de momentos negativos como crítica possível da cidade. Seus autores, ao aceitar (e ao radicalizar) a imperfeição do mundo como sua matéria ficcional, nos sinalizaram duas linhas de tratamento da Utopia: a utopia ocupando o lugar do mundo imperfeito, configurando-o através de suas contradições mais profundas, e; a utopia como movimento que, ao acompanhar a imperfeição do mundo, torna a busca da perfeição um momento da teoria crítica social. Na Utopia, a paisagem é um portal onde a negação do presente e os sonhos do futuro tecem seus encontros.

Geralmente a utopia aparece como a concepção de um lugar outro definido esplendor da perfeição enclausurada (a *República* de Platão, a *Cidade do Sol* de Campanella, os *Falanstérios* de Fourier, *Icária* de Cabet,), ou mesmo como expressão de uma racionalidade instrumental que pressupõe formas fixas, exemplificada na versão dos modernos (Gropius, Le Corbusier, Wrigth). Na linguagem mais corrente a utopia é algo que de tão perfeito não existe em lugar algum, podemos dizer que é um *lugar outro*; uma experiência do impossível. Contudo, teimamos em acreditar que a utopia nos revela uma desconstrução do real como absoluto factual, pois o coloca diante de um **Outro** radicalmente imperfeito (distopia) ou radicalmente perfeito (eutopia). A partir desse conflito de referências espaço-temporais do devir, o sentido do real assume novas escalas de tradução da metrópole como espaço do conflito entre a Obra (o Uso) e o produto (a mercadoria).

O espaço das representações e as representações do espaço combinaram-se na leitura empreendida a respeito da relação forma-conteúdo que imprime o nosso modo de ser e estar na metrópole contemporânea. Nesse movimento, vislumbramos o possível e o impossível no decurso de afirmação social de um *futuro preenchido de agoras*. *Futuro* que deixa suas marcas na paisagem como virtualidade de uma sociedade radicalmente nova, no sentido da apropriação e do uso do espaço urbano. E, lembrando o poeta Otávio Paz:

la ciudad que nos sueña a todos y que todos

hacemos y deshacemos y rehacemos mientras soñamos,

la ciudad que todos soñamos y que cambia sin cesara

mientras soñamos...

BIBLIOGRAFIA

- ABBOTT, A. E. (1987). *Flatland: A Romance of the Many Dimension by a Square*. Londres: P. Books.
- ADORNO, T. W. e HORKHEIMER, M. 1996. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar.
- ADORNO, T. W. e HORKHEIMER, M. 1996. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar..
- AGLIETA, M. (1979). *A Theory of Capitalist Regulation: The US Experience*. Londres: New Left Books.
- ALLIEZ, Eric et al. (1988). A cidade sofisticada. *Contratempo: ensaios sobre algumas metamorfoses do capital*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- ALLEN, L. David, s/d. *No Mundo da Ficção Científica*. São Paulo: Summus.
- AMANCIO, T. 2000. *O rasil dos Gringos: imagens do cinema*. Niterói: Intertexto.
- AMELANG, J.S. (1995). *O Homem Barroco*. Lisboa Presença.
- ANDREW, J. Dudley.1989. *As Principais Teorias do Cinema*. Rio de Janeiro: Zahar.
- ANTOLINI, André e BONELLO, Yves-Henry. (1994) *Les Villes du Désir*. Paris: Editions Galilée.
- ANSAY, P e SCHOONBRODT, R. (1994). *Penser la Ville*. Paris: Editions AAM.
- ARANTES, O. (1998). *Urbanismo em fim de linha*. São Paulo: EDUSP.
- ARENDT, Hannah. (2000). A Condição Humana. Rio de Janeiro. Forense,
- ARGAN, G. (1992). *História da Arte como História da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (1995). *Arte e crítica da Arte*. Lisboa: Estampa.
- _____. (1998). *Arte Moderna*. São Paulo: Cia das Letras.
- ARGULLOL, R. (1996). *A Cidade-turbilhão*. Revista do Patrimônio Artístico e Histórico Nacional, n.º 24, IPHAN, p. 59-86.
- ARISTÓTELES (1991). *A Política*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (1975). *A Ética*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro.
- AUMONT, J. (1995). *A Imagem*. Campinas: Papirus.
- BACON, F. 1979. *Nova Atlântida* . São Paulo: Ed. Abril.

- BACZKO, B. 1978. *Lumières de l'utopia*. Paris: Payot.
- BAILLY, A 1990. Les Representations de la distance et de l'espace: mythes et constructions mentales. *Revue d'economie régionale et urbaine*, n.2, Paris.
- BELLAMY, E. (1960). *Looking backward: 200-1887*. New American Library: N. Iorque.
- BENALI, Abdelkader. (1996) *La formulière imaginaire métropoles ou la ville à visage humain*. In: *Ville e Cinéma. Espacés et Sociétés*. L'Harmattan, Paris, 1996, pp 47-57
- BERNARD, D. et al. 1995. *Le Film dans le cours d'Histoire / Géographie*. A. Colin, Paris
- BLAKE, Peter. (1977) *Form follows fiasco: why modern architecture hasn't worked*. Boston: Little Brown.
- BLOCH, E. (1982). *Le Principe Espérance*. Paris: Gallimard.
- BENJAMIM, W. (1994). *Rua de Mão Única*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (1992). *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (1995). *Magia e Técnica*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (1983). *A obra de arte na era de suas técnicas de reprodução*. Coleção Grandes Pensadores. São Paulo: Abril Cultural.
- _____. (1983). *O Narrador*. Coleção Grandes Pensadores. São Paulo: Abril Cultural.
- BERQUE, A. 1995. *Les Raisons du Paysage*. Paris: Hagan.
- _____. 1983. *Paysage-empreinte, paysage-matrice: Éléments de problématique pour une géographie culturelle*. *L'Espace Géographique*, Tomo XIII, n.193. Paris.
- BOLLE, W. 1994. *Fisiognomia da Metrópole Moderna*. São Paulo: Edusp.
- BRAUDILLARD, J. (1991). *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio D'Água.
- _____. (2000). *A Ilusão do fim*. Lisboa: Terramar.
- BRAUDILLARD, J. (1991). *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio D'Água.
- _____. (2000). *A Ilusão do fim*. Lisboa: Terramar.
- _____. (2000). *O Sistema de Objetos*. São Paulo: Perspectiva.
- BRUNN, G. e BRIESEN, D. Um Arquipélago Hierarquizado. *Berlim, 1919-1923*. Rio de Janeiro: J.Zahar.
- BRUNO, Giordana (1990). *Ramble City: postmodernism and Blade Runner*. Kuhn, A. et al. *Alien Zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. Londres: Verso.
- CALVINO, I. (1993). *As Cidades Invisíveis*. São Paulo: Cia . das Letras.

- _____. (1990). *Sete propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Cia. das Letras.
- CAMPOS, J. L. de. (1990). *Do Simbólico ao Virtual..* São Paulo/ Rio de Janeiro: Perspectiva / UERJ.
- CANEVACCI, M. (1990). *Antropologia do Cinema*. São Paulo: Brasiliense.
- CARLOS, Ana F. A. (1994). *A (re)produção do espaço urbano*. São Paulo: Contexto.
- _____. (1996). *O Lugar no/do Mundo*. Hucitec: São Paulo.
- CARNEIRO, André. (1968). *Introdução ao Estudo da Ficção Científica*. Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.
- CASTELLS, M. (1999). *A Sociedade em Rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- CASTRO, R. 1994. *Civilization urbaine ou barbarie*. Paris: Plon.
- CERTEAU, Michel de (1996). *A Invenção do Cotidiano*. Petrópolis: Vozes.
- CIEUTAT, M. 1988. *Éthique et symbolique urbaines; l'exemple américain*. In *Cités-ciné*. Cahiers du Cinéma, Paris.
- CIORAN, E. M. (1994). *História e Utopia*. Rio de Janeiro: Rocco.
- CHAUÍ, Marilena (1994). Merleau-Ponty: obra de arte e filosofia. NOVAES, Adauto et al. (1994). *Artepensamento*. São Paulo: Cia das Letras.
- CHOMBART de LAUWE, Paul-Henry (1982) *La Fin des Villes*. Paris: Calmann-Levy.
- CHOAY, F. (1979). *O urbanismo, utopias e realidades*. São Paulo: Perspectiva.
- CLAVAL, Paul (1999). *A Geografia Cultural*. Florianópolis: UFSC.
- CLAVEL, Maïté. (1992). *Des espaces en utopie*. Géographie et Cultures, n.º3, p.45-56.
- COLLIN-DELAUVAUD, C. (1987) *Paysage et cinéma*. Herodote, n.º 44. Paris.
- COMOLLI, Jean-Louis. (1994). *La Ville Filmée. Regard sur la Ville*. Centre George Pompidou: Paris
- _____. (1996). *Un cineaste et sa Ville. Ville e Cinéma*. Espacés et Sociétés n.º 86. L'Harmattan, Paris. p. 23-37.
- COSTA, A. (1989). *Compreender o Cinema*. São Paulo: Globo.
- COUCHOT, E. (1996). *Da representação à simulação*. PARENTE, A. et al. *Imagem Máquina*. Editora 34: Rio de Janeiro, p. 37-48.
- COUTINHO, E. (1996). *A imagem autônoma: ensaios da teoria do cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- CULLEN, G. (1974). *EL Paisage Urbano*. Barcelona: Blume.
- CUNHA, Fausto et al. (1972). *Ficção Científica: o discurso da era tecnológica*. Revista Cultura Vozes, ano 66, vol.LXVI, jun/jul. n.º 5. Vozes: Petrópolis.

- DAVIS, M. (1992). *Beyond Blade Runner. Urban control – the ecology of fear*. Open Magazine Series 23. Nova Jersey: Open Media.
- _____. (1993). *A Cidade de Quartzos*. Rio de Janeiro: Scrita.
- DEBORD, G. (1972). *A Sociedade do Espetáculo*. Lisboa; Edições Afrodite.
- DELEUZE, G. (1990). *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense.
- DELEUZE, GUATARRI, F. (1976). *O Anti-Édipo, Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Imago.
- DE MARTONNE, E. (1928). *Europa Central – Alemanha*. Geografia Universal, Tomo IV. Barcelona: Montana Y Simon.
- DICK, Philip K. (1989). *O Caçador de Andróides (Os andróides sonham com ovelhas elétricas?)*. Rio de Janeiro: F. Alves.
- DORFLES, Gillo. (1965). *Novos ritos, novos mitos*. Edições 70: Lisboa.
- DUBOS, René. (1972). *O Despertar da Razão*. São Paulo: Melhoramentos/Edusp.
- EISNER, Lotte H. (1990). *A tela demoníaca: a influência de Max Reinhardt e do expressionismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- ELIAS, E. O. (1989). *Escritura Urbana*. São Paulo: Perspectiva.
- ENGELS, F. (1989). *Socialismo Utópico e Socialismo Científico*. São Paulo: Ed. Moraes.
- EPSTEIN, I. (1986). *O Signo*. São Paulo: Ática.
- FABRIS, Annateresa (1987). *O Futurismo: uma poética da modernidade*. São Paulo: Perspectiva/ Edusp.
- FRAMPTON, K. (1997). *História Crítica das Arquiteturas Modernas*. São Paulo: Martins Fontes.
- FRANCASTEL, P. (1984). *Imagem, Visão e Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes.
- FERRARA, Lucrécia. (1999). *Olhar Periférico, Informação, Linguagem e Percepção Ambiental*. São Paulo: Edusp.
- FIKER, Raul. (1985). *Ficção Científica: ficção ciência ou épica de uma época?* Porto Alegre: L&PM.
- FREUD, S. (1995). *O mal estar da civilização*. Rio de Janeiro: Imago.
- FURNESS, R. S. (1990). *Expressionismo*. São Paulo: Perspectiva.
- GASS, W. H. (1971). *A Ficção e as Imagens da Vida*. São Paulo: Cultrix.
- GARAUDY, R. (1996). *Minhas jornadas solitárias pelo século*. São Paulo: Nova Fronteira.
- GEADA, E. (1987). *O Cinema Espetáculo*. Lisboa: Edições 70.

- GEORGE, P. (s/d). *La Era de las Técnicas: construcciones o desconstrucciones?*. Madrid: Monte Avilas Editores.
- _____ (1985). *Panorama do Mundo Atual*. São Paulo: DIFEL.
- GODARD, Jean-Luc. *Introdução a uma verdadeira história do cinema*. São Paulo: Martins Fontes.
- GOODMAN, R. (1971). *After the planner*. N. York: Simon and Schuster.
- GOTTDIENRE, M. (1993). *A produção social do espaço urbano*. São Paulo: Edusp.
- GORDON, M. (1970). *Assimilation in América: theory and reality*. LANKFORD, J. et al. *Essays on American Social History*. N.York: Rinerhart and Winston.
- GRAMSCI, A. (1978). *Maquiável, a Política, e o Estado Moderno*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- GROPIUS, W. (1997). *Bahaus: novarquitectura*. São Paulo: Perspectiva.
- GUATARRI, F. (1992). *Caosmose, um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- HALL, P. (1995). *Cidades do Amanhã*. São Paulo: Perspectiva.
- HARVEY, D. (1980). *A justiça Social e a Cidade*. São Paulo: Hucitec.
- _____ (1993). *A Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola.
- _____ (1985). *The Urbanization of Capital. Studies in the History and theory of Capitalist urbanization*. Oxford: J. Hopkins.
- _____ (1996). *Justice, Nature & the Geography of Diference*. Oxford: Blackwell Publishers.
- HAUG, W. Fritz. (1997). *Crítica da Estática da Mercadoria*. São Paulo: Unesp.
- HEGEL, F. (1972). *Estética*. Lisboa: Ed. Guimarães.
- HUYSSSEN, Andreas. (1997). *Memórias do Modernismo*. Rio de Janeiro :Editora da UFRJ.
- JACOBS, Jane (2001). *Morte e Vida de Grandes Cidades*. São Paulo: Martins Fontes.
- JAKOBSON, R. 1970. *Lingüística, Poética e Cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- JAMESON, F.1995. *La Estética Geopolítica*. Barcelona: Paidós.
- _____ (1995). *As Marcas do Visível*. Rio de Janeiro: Graal.
- _____ (1996). *Pós- Modernismo - A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*. São Paulo: Ática.
- _____ (1994). *Espaço e Imagem*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- JARVIS, B. (1998). *Postmodern Cartographies*. Londres: P.Press.
- JEAN,G. (1994). *Voyages en Utopie*. Paris: Gallimard.

- JOHNSON, W. (1972). *Focus on the science fiction*. New Jersey: Prentice-Hall.
- JIMENEZ, F. (1987). *Calle Mayor*. Herodote, nº 44. Paris.
- JODELET, D. (1989). *Les représentations sociales*. Paris: PUF.
- JONES, G. (1999). *Deconstructing the starships: Science, Fiction and Reality*. Liverpool: Liverpool University Press.
- KENNEDY, Christina e LUKINBEAL, C. (1997). *Toward a holistic approach to geographic research on film*. Progress in Human Geography 21,1, pp33-50.
- KUHN, Annette et al. 1990. *Alien Zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. Londres : Verso.
- LABAKI, Amir et al. 1991. *O cinema dos anos oitenta*. São Paulo: Brasiliense.
- LACOSTE, Y. (1997). *A quoi sert le paysage? Qu'est un beau paysage?* Hérodote, nº 7, juillet-septembre, 1977, p.3- 41.
- LAFFAY, A. 1966 *Logica del Cine*. Barcelona: Labor.
- LACROIX, J. 1996. *A Utopia*. Rio de Janeiro: J. Zahar.
- LASH, S. (1989). *Sociology of Postmodernism*. London/ N.York :Routledge.
- LE CORBUSIER. (1977). *Por uma Arquitetura*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. (2000). *Urbanismo*. São Paulo: Martins Fontes.
- LEFEBVRE, H. (1969) *Introdução à Modernidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- _____. (1980). *La Presencia y la ausencia: Contribución a la teoria de las representaciones*. México: Fondo de Cultura Economica.
- _____. (1974). *La Produccion de l'espace*. Paris: Anthropos.
- _____. (1970). *La Révolution Urbaine*. Paris: Gallimard.
- _____. (1977). *Critique de la vie quotidienne I*. Paris: L'Arche.
- _____. (1980). *Critique de la vie quotidienne II*. Paris: L'Arche.
- _____. (1981). *Critique de la vie quotidienne III*. Paris: L'Arche.
- _____. (1969). *El Derecho a la Ciudad*. Barcelona: Ediciones Península.
- _____. (1976). *Hacia el cibernantropo*. Madrid: Gedisa.
- _____. (1976). *Espacio y Politica*. Barcelona: Península.
- _____. (1978). *De l'Etat, tome III*. Paris: Union Generale d'Éditions.
- LE GOFF, J. (1989). *L'imaginaire medieval*. Paris: Gallimard.
- LE MOS, André L. M. (2000). *Arte Eletrônica e Cibercultura*. Textos, FACOM: UFBA.
- LEVY, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo. Editora 34.
- _____. (1996). *O que é virtual*. São Paulo: Editora 34.

- LIPPIETZ, A. (1988). *Miragens e Milagres: problemas da industrialização no Terceiro Mundo*. São Paulo: Nobel.
- LYNCH, K. (1982). *A Imagem da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (1970). *Cidade e Meio-ambiente*. DAVIS, K. *Cidades*. Rio de Janeiro: J. Zahar, p.207-216.
- LUKÁCS, G. (1970): *Introdução a uma estética marxista*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- _____. (1963). *Teorie du Roman*. Paris: Gontier.
- MACLUHAN, M. (1969). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- MAFESOLI, M. (1987). *O Tempo das Tribos: o declínio do individualismo na sociedade de massas*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- MALLER, H. (1995). *Convoiter L'Impossible. L'utopie avec Marx, malgré Marx*. Paris: Albin Michel.
- _____. (1994). *Congedier L'Utopie? - L'utopie selon Karl Marx*. Paris: L'Harmattan.
- MANNING, N. (1989). *The Cauldron of Ethnicity in the Modern World*. Chicago: University Press Chicago.
- MARCEL, Odile (1994). *Le paysage comme objet philosophique*. Géographie et Cultures, n.º 13, Paris.
- MARCUSE, H. (1984). *Razão e Revolução*. Rio de Janeiro: Paz e Terra
- _____. (1978). *Eros e Civilização*. Rio de Janeiro: Zahar
- _____. (1973). *Ideologia da Sociedade Industrial*. Rio de Janeiro: Zahar
- MARCUSE, L. (1960). *Mein zwanzigstes Jahrhundert, Auf dem Weg zu einer Autobiographie*. Munique.
- MARIN, L. (1973). *Utopiques: Jeux d'espaces*. Paris: Minuit.
- MARTIN, M. (1990): *Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense.
- MARX, K. (1974). *Manuscritos Econômico-Filosóficos*. São Paulo: Abril Cultural.
- _____. e ENGELS F. (1985). *O Manifesto do Partido Comunista*. São Paulo: Nova Stella.
- MARIANI, R. (1986). *A Cidade Moderna entre a História e a Cultura*. São Paulo: Nobel.
- MAYER, A.J. (1987). *A Força da Tradição*. São Paulo: Cia das Letras.
- MEDAM, Alain. *Au Film de la Ville*. Ville e Cinéma. Espacés et Sociétés. L'Harmattan

- Paris, 1996.pp 15-22.
- MÈREDIEU, Florence. (1988). Le crustace et la prothèse. *Paysages Virtuel*. Paris: Dis Voir.
- MITCHELL, W. J. T. *Landscape and Power*. Chicago: University of de Chicago Press.
- MOREIRA, R. (1992). *O Real e o Simbólico na Geografia In O Novo Mapa do Mund*
São Paulo: Nobel.
- MORRIS, W. (1980). *News from nowhere*. Londres: Routledge and K. Paul.
- MORE, Thomas (1997). *A Utopia*. São Paulo : Nova Cultural.
- MUNFORD, L. (1982). *A Cidade na História*. Martins Fontes: São Paulo.
- MUNFORD, L. (1934/1986): *Técnica e Civilização*. Edições 70: Lisboa.
- NAZÁRIO, L. (1999). *As Sombras Imóveis*. B. Horizonte: Ed. UFMG.
- NEGROPONTE, Nicholas (1995). *Vida Digital*. São Paulo :Cia das Letras.
- NIETZSCHE, F. (1986). *Obras Incompletas*. São Paulo: Nova Abril.
- NOMA, K. Amélia. (1998). *Visualidades da Vida Urbana: Metrópolis e Blade Runner*. Tese de Doutorado. São Paulo: PUC..
- NOVAES, Adauto et al. (1994). *Artepensamento*. São Paulo: Cia das Letras.
- OSTROWETSKY, S. 1983. *L'Imaginaire bâtisseur*. Paris: Librairie des Meridiens.
- PAPAGEORGIOU, G. J. (1977). Fundamental problems of the theoretical planning
Environment and Planing A, 9 , p. 1329-1356.
- PAQUOT, T. (1999). *A Utopia: Ensaio acerca do real*. Rio de Janeiro: DIFEL.
- PARENTE, André (1993). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- PARREYSON, L. (1993) *Estética – A teoria formitividade*. Petrópolis: Vozes.
- PARK, R.E. (1925). *Community Disorganization and Juvenil Delinquenc*. Chicago:
University of Chicago Press.
- PARK, R.E. et al.(1925). *The City*. Chicago: University of Chicago Press: Chicago.
- PERULLI, P. (1995). *Atlas Metropolitano*. Madrid: Alianza Editorial.
- PELLEGRINO, P. *Espace, représentation de l'espace et negociation narrative des representations*. In: A Renier (org.); *Espace et Representation. Le Ville* (Col. "Penser l'espace"). Paris.
- PEIXOTO, N. B.(1996) *Paisagens Urbanas*. São Paulo: Fapesp/ Senac /Marca D'Água.
- _____.(1993). Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema e arquitetura.
Imagem Máquina. Editora 34: Rio de Janeiro, p.237-252.
- _____. (1982). *A Sedução da Barbárie*. São Paulo. Brasiliense.

- PLATÃO. (1966). *A República (Diálogos v.III)*. Rio de Janeiro: Ediouro.
- _____. (1997). *Diálogos*. São Paulo: Nova Cultural.
- PRADO, (1994). As redes artísticas-telemáticas. *Revista Imagens* n.º3, dezembro. Campinas: Unicamp.
- RACINE, J. B. (1993). *La Ville entre Dieu et les Hommes*. Paris: Anthropos.
- RIBEIRO, G. L. (2000). *Cultura e política no mundo contemporâneo*. Brasília: UNB.
- RIO, João do (1987). *A Alma Encantadora das ruas*. Biblioteca Carioca: rio de Janeiro.
- RELPH, Edward. (1990). *A Paisagem Urbana Moderna*. Lisboa: Edições 70.
- RESTANY, P. (1979). *Os Novos Realistas*. São Paulo: Perspectiva.
- ROBERT, Adam. (2000). *Science Fiction*. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- ROCHA, Glauber et al.(1979): *Manifesto Luz e Ação* . In: arte em Revista, Ano I, nº 1, jan/mar. Centro de Estudos de Arte Contemporânea: São Paulo.
- ROGER, Alain et al. (1995). *La Théorie du Paysage en France*. Paris: Champ Vallon.
- RONNEL, Avital. (1996). "A Disappearance of de Community". *Immersed in Technology art and Virtual environments* (Mary Anne Morser , org.). Cmabridge :MIT Press .
- ROSSI, A. (1995). *A Arquitetura da Cidade*. São Paulo :Martins Fontes.
- ROUSSEL, B. (1989). Courbes e Subversion estética:une approche plastique d Alphaville. *Le Cinema selon Godard*. CinémaAction, n.º52. Télérama: Paris.
- RUYER, R. (1988). *L'Utopie et les utopies*. Paris: G. Montfort.
- SANTOS, M. (1996). *A Natureza do Espaço*. São Paulo: Hucitec.
- _____. (s/d) *O espaço geográfico como categoria filosófica*. Revista Terra Livre AgB/Marco Zero: São Paulo
- _____. (1992). *Espaço & Método*. São Paulo: Nobel.
- _____. (1997). *Metamorfose do Espaço Habitado*. São Paulo: Hucitec.
- _____. (1994). *Manual de Geografia Urbana*. Hucitec: São Paulo.
- _____.(1994). *Técnica, espaço, tempo: globalização e meio-técnico científico informacional*. São Paulo: Hucitec.
- SASSEN, S. (1998). *As Cidades na Economia Mundial*. São Paulo: Studio Nobel.
- SCHOEREDER, G. (1986). *Ficção Científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- SENNETT, R . (1999). *O Declínio do Homem Público*. São Paulo: Cia das Letras.
- _____. (1997). *A Carne e a Pedra*. Rio de Janeiro: Record.
- SICLIER, J.e LABARTHE, A. S. 1958. *Imagens de la Science-Fiction*. Paris: CERF.
- SIMMEL, G. (1967). A Metrópole e a Vida Mental. *O Fenômeno Urbano*, p.13-28

- Rio de Janeiro: Zahar.
- SODRÉ, Muniz. 1973. *A Ficção do Tempo*. Vozes: Petrópolis.
- SOJA, Edward W. (1993). *Geografias Pós-Modernas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- SORRE, Max. (1967). *EL Hombre em la Tierra*. Barcelona: Editorial Labor.
- SORLIN, P. (1977): *Sociologie du cinéma: ouverture por l'histoire de demain*. Paris: A .
Montaigne.
- SPENGLER, O.(1964). *A Decadência do Ocidente: esboço de uma morfologia da História Universal*. São Paulo: Zahar.
- SUBIRATS. E. (1989). *A Cultura como Espetáculo*. São Paulo: Nobel.
- _____ (1994). *A Flor e o Cristal*. São Paulo: Nobel.
- _____ (1991). *Da vanguarda ao Pós-Moderno*. Saõ Paulo: Nobel.
- SUVIN, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of Literary Genre*. New Haven: Yale University of Georgia Press..
- SZACHI, J. (1972). *As Utopias*. Rio de Janeiro Paz e Terra.
- COELHO NETTO. J. Teixeira. (1980) . *O que é utopia*. São Paulo: Brasiliense .
- TOFLER, A . (1973). *O Choque do Futuro*. Rio de Janeiro: Artenova.
- TURNER, T.(1997): *Cinema como prática social*. São Paulo: Summus.
- UBBELOHDE, A. (1963). *Man and energy*. Penguin Books: Harmondsworth
- VÁZQUEZ, A . S. (1991). *Las Ideas Estéticas de Marx*
_____. (1997). *Ética*. Rio de Janeiro : Civilização Brasileira.
- _____. (1999). *Convite à Estética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- _____. (2001). *Entre a Utopia e a Realidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- VÉDRINE, H. (1990). *Les grandes conceptions de l'imaginaire*. Paris: Le Livre de poche.
- VERNE, J. (1995) . *Paris do Século XX*. São Paulo: Ática.
- VELTZ, P. (1996). *A mundialization, villes e territoires*. Paris: Presses Universitaires de France.
- VIRILIO, P. (1992). *La Machine de Vision*. Paris: Galilée.
- _____. (1993). *O Espaço Crítico*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- _____. (1980). *Esthétique de la Disparition*. Paris: Balland.
- WELLES, G. H. (1982) . *A Máquina do Tempo*. Rio de Janeir : F. Alves.
- WENDERS, W. (1996). *A Paisagem Urbana*. Revista do Patrimônio Artístico e Histórico Nacional, n.º 24, IPHAN, p.181-189.

- WERTHEIM, Margareth (2001). *Uma História do Espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: J. Zahar.
- WEISSBERG, Jean-Louis. (1996). Real e Virtual. PARENTE, A. et al. *Imagem Máquina*. Rio Janeiro: Editora 34.
- WILLIAMS, R. (1990). *O Campo e a Cidade*. São Paulo: Cia das Letras.
- WOLLEN, P. (1994). *Signos e Significação do Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte.
- WOOD, R. (1984). Na introduction to the American horror film. GRANT K. (org.) *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*. New Jersey : Scarecrow and Methuen.
- WRIGHT, F. L. (1945). *When Democracy Builds*. Chicago: University of de Chicago Press.
- WUCKELL, D. (1988). *Science Fiction: Une Histoire Illustre*. Leipzig: Ed. Leipzig.
- WUNENBERGER, J- J. (1979) . *L' Utopie e la crise del'imaginaire*. Paris: Delarger.
- XAVIER, I. et al. (1996). *O Cinema nos Século*. Rio de Janeiro : Imago.
- _____.(1988). *Cinema : revelação e engano*; In O Olhar. São Paulo: Cia das Letras.
- _____. (1983). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graall.

FILMOGRAFIA DE FICÇÃO-CIENTÍFICA CONSULTADA

- Aelita* (1934, URSS), de Iakov Pratazonov.
- Metrópolis* (1924/Alemanha), de Fritz Lang.
- Things to come* (1936/Inglaterra), de William C. Menzie.
- Alphaville* (1965/França), de Jean-Luc Godard.
- Fahrenheit 451* (1965/Grã-Bretanha), Francois Truffaut.
- Quem é Beta?* (1968/ Brasil), de Nelson Pereira dos Santos.
- O Planeta dos Macacos* (1968/EUA), de Franklin J. Schaffner.
- Slaughterhouse-five* (1972/ EUA), de George Roy Hill.
- Solaris* (1972/URSS), de Andrei Tarkovsky.
- Soylent Green* (1973/EUA), de Richard Fleischer.
- Rollerbaal* (1975/EUA), de Norma Jewison.
- Brasil – Ano 2000* (Brasil/1970), de Walter Lima Júnior.
- 1984 de Orwel* (1984/Inglaterra), de Michel Radford.
- Blade Runner* (1982/EUA), de Ridley Scott..
- O Exterminador do Futuro I e II* (EUA, 1984 e 1987), de James Cameron.
- Duna* (EUA,1984), de David Lynch.
- Brazil* (Inglaterra, 1985), de Terry Gillian.
- Robocop I e II* (EUA, 1987 e 1990), de P. Verhoeven e de I. Karshner.
- O Vingador do Futuro* (1990), de Paul Verhoeven.
- O Demolidor* (EUA, 1993), de Marco Brambilla.
- Os Doze Macacos* (EUA,1995), de Terry Gillian.
- O Juiz* (EUA, 1995), de Danny Cannon.
- Waterworld* (EUA, 1995), de Kevin Reinolds.
- Fuga de Los Angeles* (EUA, 1996), de Jonh Carpenter.
- Marte Ataca!* (EUA, 1996), de Tim Burton.
- O Mensageiro* (EUA, 1997), de Kevin Costner.
- Dark City* (EUA, 1998), de Alex Proyas.
- O Décimo Terceiro Andar* (EUA, 1999), de Roland Emmerich.

FICHAS TÉCNICAS

Metrópolis;

Produção: UFA.

Diretor: Fritz Lang.

Roteiro: Thea von Harbour e Fritz Lang.

Cenário: Otto Hunte, E. Kettlhut e K. Vollbrecht

Fotografia: Karl Freund.

Elenco: Gustav Fröhlich, Brigitte Helme, Rudolf Klein-Rogge, Alfred Abel, Henrich George, Theodore Loos, Fritz Rasp.

(Continental Home Vídeo, p&b, 120 min.)

Alphaville:

Produção: André Michelin.

Direção e roteiro: Jean-Luc Godard.

Fotografia: Raoul Coutard.

Montagem: Agnes Guillemot.

Música: Paul Misraki.

Elenco: Eddie Constantín, Anna Karenina, Akim Tamiroff, Howard Vernon.

(Mundial Filmes, vídeo, p&b, 100 min.)

Blade Runner

Produção: Bud Yorkin e Michel Deeley.

Direção: Ridley Scott.

Roteiro adaptado: Hampton Fancher.

Direção de Arte: Laurence G. Paull, Linda De Scena e David Snider.

Direção de Fotografia: Jordan S. Cronenweth.

Cenários: Syd Mead

Figurino: Mike Kaplan e Charles Knode.

Montagem: Terry Rawlings.

Efeitos especiais: Douglas Trumbull.

Elenco: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Yong, Joe Turkel, Edward James Olmos, Joanna Cassidy, Darryl Hanna, Brion James, William Sanderson, M. Emmet Walsh.
(Warner Home Vídeo, cor, 117min.)

The Matrix

Direção e roteiro de : Andy Wachowski e Larry Wachowski

Produção: Bruce Berman

Direção: Hugh Bateup e Michelle McGahey

Editor: Zach Staenberg

Casting: Mali Finn e Shauna Wolfson

Produção de Design: Owen Paterson

Original music by : Paul Barker, Stephen Carpenter, Cheng Chi, Tim Commerford.

Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving

Gloria Foster, Joe Pantoliano, Marcus Chong, Julian Arahanga, Matt Doran, Belinda McClory, Anthony Ray Parker.

(Warner Home Vídeo, cor, 120 min.)

A digitalização deste documento foi possível graças ao investimento do Programa de Pós-graduação em Geografia Humana (PPGH-FFLCH-USP) e realizada com recursos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Essa ação integra as atividades de comemoração dos 50 anos do PPGH no ano de 2021. Para mais informações sobre o PPGH e sua história, visite a página do programa: <http://ppgh.ffeilch.usp.br/>.



1971-2021