

UTOPIAS E DISTOPIAS URBANAS NAS TELAS DO CINEMA: METROPOLIS E BLADE RUNNER

URBAN UTOPIAS AND DYSTOPIAS ON CINEMA SCREENS: METROPOLIS AND BLADE RUNNER

Marcos Antônio de Menezes¹

 <https://orcid.org/0000-0001-8472-8186>

 <http://lattes.cnpq.br/5906542748941462>

Recebido em: 16 de junho de 2024.

Aprovado em: 23 de dezembro de 2024.



<https://doi.org/10.46401/ardh.2024.v16.21368>

RESUMO: Aqui a intenção é pensar como nosso ruminar sobre o futuro humano nos remete para os imensos espaços de concreto das metrópoles contemporâneas e, ao mesmo tempo, como suas representações, utópicas e distópicas, produzidas pela sétima arte, podem nos ajudar a entender o frenesi de propostas sobre o morar e viver no futuro.

Palavras-chave: utopias, distopias, cidades, cinema.

ABSTRACT: The aim here is to reflect on how our contemplation of the human future leads us to the vast concrete spaces of contemporary metropolises and, at the same time, how their utopian and dystopian representations produced by the seventh art can help us understand the frenzy of proposals regarding living and dwelling in the future.

Key words: utopias, dystopias, cities, cinema.

¹ Possui graduação em História pela Universidade Federal de Uberlândia - UFU (1996), mestrado em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP Franca (1999) e doutorado em História pela Universidade Federal do Paraná - UFPR (2004). Estágio Pós-doutoral pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG (2016). É professor titular da Universidade Federal de Jataí (UFJ), atuando no Programa de Pós-Graduação em História (Mestrado e Doutorado) da Universidade Federal de Goiás (UFG), em Goiânia, desde 2005. E-mail: pitymenezes.ufg@gmail.com

Com 55% da população da Terra, 4,4 bilhões de pessoas vivendo em aglomerados urbanos, a atenção de projetistas do futuro se volta para a selva de pedras na tentativa de desenhar, por sonhos e pesadelos, o destino da raça humana. Fora do âmbito das engenharias, da arquitetura, do urbanismo e planejamento, o pensar o futuro urbano encontra nas artes um terreno fértil. Utopias e distopias são desenhadas, construídas por artistas de toda sorte. Pródigos em futurologia, a literatura, ou melhor, a literatura de ficção e o cinema científico encontram no tema seu deleite.

Obras literárias, como *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley, 1984(1949)de George Orwell, *O Conto da Aia*(1985)de Margaret Atwood, *Não Verás País Nenhum*(1981) de Ignácio de Loyola Brandão, trazem para suas páginas um mundo onde as cidades são onipresentes e apresentam uma representação do futuro.

Uma estimativa fictícia daquilo que poderia ser um lugar (*topos*) ruim (*dis*) para se viver é o que compõe o fio condutor do gênero distópico, contemplado principalmente na literatura e no cinema. [...] Uma distopia geralmente apresenta uma descrição ficcional de uma sociedade que vai na contramão do ideal completo (da utopia) e costuma se passar no futuro, em um contexto no qual o Estado se utiliza da razão para disseminar a violência e controlar as massas a fim de perpetuar a desigualdade (GUIMARÃES, 2019, n.p.).

Em nosso presente, a literatura e o cinema distópicos ganham cada vez mais espaços nos diálogos e na construção de debates por apresentarem uma realidade mimética, imaginada ou simulada, mais atrativa do que a realidade empírica. A capacidade que a ficção tem de conduzir ideias inquiridoras de interesses político-econômicos das sociedades por meio das representações artísticas é atraente.

Nas artes, na literatura, assim como nos quadrinhos, séries ou filmes, a distopia tem sido mobilizada na hora de criticar a sociedade atual, já que oferece uma perspectiva extrema de questões que nos preocupam hoje, por exemplo, o avanço da ciência, o consumismo ou certas políticas com tendência ao totalitarismo.

Na literatura e nas artes em geral, podemos encontrar os antecedentes mais remotos da distopia em obras como *A República* de Platão (século IV a.C.) e *Utopia* de Thomas More (1516), embora só possamos falar de distopia dentro da ficção científica a partir do século XIX, quando esse gênero surgiu. No entanto, essas obras às vezes aparecem nas genealogias da ficção científica, obviamente para

dar distinção à sua linhagem.

Cinema e ficção científica

A distopia sempre encontrou seu melhor companheiro no gênero de ficção científica e invadiu a nova arte que nasceu no século XX: o cinema. Desde o primeiro momento em que chegou à telona nas mãos do expressionismo alemão com o filme de Fritz Lang (1890-1976), *Metropolis* (1926), até os dias atuais, as narrativas distópicas têm embalado produções cinematográficas, embora, claro, vejamos exceções em alguns filmes que estão no limite da ficção científica, como as adaptações cinematográficas de *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut, *Laranja mecânica* (1971), de Stanley Kubrick, e *V de Vingança* (2006), de James McTeigue.

Na década de 1980, a ficção científica distópica provocou uma revolução no cinema com o longa *Mad Max 2* (1981). O filme quebrou recorde de bilheteria ao apresentar um universo pós-apocalíptico no qual acontece uma guerra pelo petróleo entre grandes potências mundiais. Outros filmes também revolucionaram a forma e a técnica de produzir obras cinematográficas no campo da ficção, como o famoso *Exterminador do futuro* (1984).

Depois disso, as distopias começaram a ocupar ainda mais espaço nas telinhas e conquistaram a atenção dos telespectadores. As adaptações de livros clássicos também contribuíram para que as distopias ficassem mais conhecidas no cinema e ganhassem maior relevância.

Desde seus primórdios, o cinema tem um vínculo estreito com a atmosfera e paisagem urbanas. Isso se deve, naturalmente, à própria relação entre cinema e modernidade, uma vez que esta propiciou a fertilidade do terreno em que se desenvolveria a arte cinematográfica que, desde o primeiro quarto do século passado, tem se colocado como veículo de transmissão das ideias de pensadores que olham para o presente e, ao interrogá-lo, constroem imagens ficcionais que levam os espectadores a sair da sua posição de conforto e dialogar com os problemas de construção de uma vida coletiva em um mundo que a cada dia mais apresenta problemas para garantir o bem-estar de todos.

Mais do que uma forma de manifestação artística, o cinema ajuda a criar símbolos e não apenas registros e reproduções de imagens. O cinema trabalha as sensações de quem o assiste. As imagens, mais do que conceitos, teriam vida própria, capazes de criar uma cultura de imagens. Assim, as imagens [...] propagam-se, embora alteradas, em todas as classes sociais, não conhecem limites de escolha, nem de estilo nem de nação (ARGAN, Apud TRINDADE, 2002, p.3)

Ao interrogar a vida das sociedades no planeta, o cinema e seus criadores têm inquerido cada vez mais a vida das comunidades nas grandes metrópoles, pois as cidades, até mesmo por meio de sua arquitetura, possibilitam “ler” suas histórias e imortalizá-las. Segundo Rolnik (1995), a definição de cidade tem sua essência urbana em outros tempos e lugares e referências à hierarquização espacial. Elas, as cidades, seriam análogas a um “ímã”, afinal, elas criam “um campo magnético que atrai, reúne e concentra os homens” (ROLNIK, 1995, p. 12).

Para Bauman (2009, p. 35), “é nos lugares que se forma a experiência humana, que ela se acumula, é compartilhada, e que seu sentido é elaborado, assimilado e negociado”. Então, é nos questionarmos acerca do lugar de cada indivíduo na sociedade que os problemas reais da atualidade podem ser representados exacerbadamente e isso pode ocorrer nas ficções cinematográficas distópicas ou na intangibilidade esperançosa das utopias.

Em 1926, o cineasta alemão Fritz Lang trouxe, para as telas, o filme *Metropolis*, sua representação das cidades que, no futuro, poderiam redimir a humanidade de toda sua perversidade. Sua obra fílmica, em parte, pode ser relacionada a uma corrente estética específica do cinema alemão – a do Cinema Expressionista, que faz “a crítica social, alinhada a certa visão pessimista que, no período abarcado pelas Guerras Mundiais e pelos entreguerras, buscava expressar de maneira particularmente intensa os temores, angústias e insatisfações do homem urbano” (BARROS, 2011, p. 161-162). A obra apresenta a desigualdade entre a classe trabalhadora e os planejadores da cidade com o clássico enredo de um amor impossível entre membros da sociedade de classes distintas.

Em 1982 o cineasta inglês Ridley Scott rodou *Blade Runner*, filme baseado na novela *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968) do escritor americano Philip K. Dick (1928-1982). A película é ambientada na Los Angeles de 2019, momento em que a Terra é um lugar inóspito, coberto de poluição, onde reina a noite e nunca para de cair uma chuva ácida.

Metropolis e *Blade Runner* são filmes sobre o futuro e suas respectivas narrativas se passam num tempo ainda por vir: *Metropolis*, na cidade imaginária

homônima, em 2026, cerca de 100 anos após sua apresentação ao público, e *Blade Runner*, na Los Angeles de 2019, 27 anos após o lançamento do filme em 1982.

Como em *Metropolis*, a distopia em *Blade Runner* é o pano de fundo da narrativa, dando-lhe mais riqueza e profundidade. A sociedade de classes não é mostrada explicitamente e nem o Estado opressor, mas ambos estão implícitos nos diálogos no filme.

Nas películas, a cidade abandona o caráter de mero palco da ação, tornando-se um componente preponderante da narrativa. Tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner*, a cidade reclama o status de protagonista e personagem onipresente. Em ambas as produções, “toda a cenografia, arquitetura ou design de produção suporta discursos suplementares inscritos em formas e estilos” (SUPPIA, 2012, p. 336).

Convém lembrarmos que ambos são essencialmente filmes de estúdio, a despeito de algumas locações no filme de Scott. Por consequência da própria filmagem em estúdio e da relevância do décor, os dois filmes apresentam uma atmosfera hermética, espaços bem delimitados e impregnados de sentido.

Metrópole pós-moderna

Alfredo Suppia (2002, 2012), na dissertação *A metrópole replicante: de Metropolis a Blade Runner* e no artigo *Babel do futuro: por uma tradução da architecture parlante de Metropolis e Blade Runner*, apresenta uma interessante análise sobre o tema. O autor cita o crítico literário e teórico marxista Fredric Jameson, acentuando que ele se refere “à metrópole pós-moderna como uma cidade fragmentada, impossível de ser traduzida num mapa geográfico perfeitamente organizado”(SUPPIA, 2012, p. 340). Nessa cidade, segundo o autor,

o indivíduo tem a noção fragmentada de sua localização e dos caminhos que deve trilhar no intuito de chegar a determinado local. Contudo, a noção do todo lhe é impossível, dada a multiplicidade e a constante mutação da paisagem e do panorama urbanos, o que acarreta uma espécie de deriva referencial. Esse sintoma deve ser relacionado, num certo nível, aos processos de conturbação (SUPPIA, 2012, p. 340).

Ferreira Gullar, pontuando que ele “ilustra o gigantismo mutante e a impossibilidade de uma totalidade sensível da metrópole pós-moderna” no lugar chamado Ufu, descrito no livro *Cidades inventadas* (1977), em que a cidade é algo

interminável e, quando e se é que ela termina, imediatamente liga-se a outra, e mais outra, e mais outra, numa inesgotável paisagem urbana que remete, também, ao mito grego do labirinto de Dédalo.

A metrópole futurista de Lang foi criada a partir de maquetes de edifícios e de vias de rodagem suspensas, repletas de miniaturas de automóveis, de trens e de aviões sobrevoando a paisagem. Esse cenário construído e movimentado pela filmagem quadro-a-quadro ganhou nas telas uma atmosfera de monumentalidade e verossimilhança graças ao processo *Schufftan* – trucagem feita com espelho e iluminação para superpor, no momento da filmagem, imagens captadas em dois sets diferentes –, que influenciaria significativamente o cinema a partir de então.

A cidade de *Metropolis*, que não só reclama o protagonismo como dá nome ao filme, é obviamente uma cidade imaginária, muito embora tenha tido forte inspiração na Nova Iorque concreta dos arranha-céus e ruas frenéticas. Foi numa viagem que Fritz Lange e Erich Pommer fizeram a Nova Iorque. Por ocasião do lançamento do filme *Os Nibelungos: a morte de Siegfried* nos Estados Unidos em 1924, o diretor alemão se encantou com a silhueta de Manhattan vista do convés de sua embarcação.

Dessa forma, percebemos que a verticalidade monumental da metrópole norte-americana foi decisiva na estilização visual da cidade futurista de Lang. Durante os primeiros dois terços do século XX, Nova Iorque, mais que qualquer outro local no planeta, representou as forças da modernidade e por isso foi copiada e imitada em todas as artes.

Embora muitos autores apontem exaustivamente o teor Kitsch do enredo, é no âmbito plástico-fotogênico que *Metropolis* deslumbra os sentidos, conforme já observara Luis Buñuel em 1927. Quando da première de *Metropolis*, no UFA Palast de Berlim, Buñuel escreveu em *La Gaceta Literária* sua impressão da obra de Fritz Lang, a qual lhe parecia “dois filmes colados pela barriga” (SUPPIA, 2012, p. 337).

O diretor de cinema espanhol acentuou que, “se à história preferirmos o fundo plástico-fotogênico do filme, *Metropolis* cumulará todos os nossos desejos e maravilhar-nos-á como o mais maravilhoso livro de imagens que algum dia se compôs, como uma arrebatadora sinfonia de movimento” (BUÑUEL apud SUPPIA, 2012, p. 337).

Em *Metropolis*, a cidade tem um papel preponderante. Lang joga com a sobreposição de duas estéticas opostas para diferenciar as classes altas das

baixas. Para a cidade alta, usa uma estética *art déco* como a que se via em Nova Iorque da década de 1920. Para a cidade dos trabalhadores, utiliza uma estética totalmente oposta com edifícios simples sem qualquer tipo de decoração, além de pequenas janelas quadrangulares.

Em suma, Lang, com a estética criada para *Metropolis*, inaugurou o cinema da megalópole na ficção científica, ou seja, da cidade gigantesca que é protagonista onipresente da história e que, nesse caso, é usada para mostrar esse futuro distópico com uma sociedade de classes.

Metropolis não foi apenas um dos primeiros filmes de ficção científica da história do cinema, mas também o primeiro a incluir o tema da distopia como pano de fundo para definir a ação, representada por meio da arquitetura. Também se tornou um filme *cult*, exercendo uma notável influência no cinema.

Na ficção de *Blade Runner*, uma espécie de delírio envolve espectadores por meio de recursos visuais e narrativos, entre eles a ubiquidade das formas de controle: o *Voigt-Kampff*, uma espécie de polígrafo de interrogação para verificar se alguém é realmente humano; o *Spinner*, carro voador utilizado para vigilância policial; e a inteligência artificial que percebe variações de humor, faz reconhecimento facial e sugere práticas comportamentais perfiladas.

A metrópole de *Blade Runner* é claustrofóbica, poluída e decadente. A sociedade também orienta verticalmente (ricos no alto, pobres nas ruas) e a paisagem urbana mais parece um mosaico multicultural, repleto de signos publicitários e índices da ocupação oriental. Essa cidade imaginária

seria constantemente açoitada por uma espécie de chuva ácida, ruas congestionadas e a onipresença dos mesmos arranha-céus góticos criados para o *Metropolis* de Fritz Lang, este um filme-chave para a concepção visual de *Blade Runner*. Scott também pretendeu adicionar questões sociais contemporâneas a seu filme mostrando uma Los Angeles futurista povoada principalmente por asiáticos [...] A costa oeste dos Estados Unidos apresenta-se quase como uma colônia oriental, dado o poder de penetração das corporações japonesas na economia norte-americana (SUPPIA, 2002, p. 17 e 54).

A arquitetura da cidade cinematográfica também reflete um aprofundamento das hierarquias sociais, em conformações urbanas nas quais os mais ricos vivem em ambientes elevados, amplos, limpos e silenciosos, enquanto as classes mais baixas disputam espaço nas ruas sujas e apinhadas, moram em apartamentos cubiculares e estão sujeitas às milhares de luzes e sons dos anúncios publicitários que lhes sequestram o olhar.

Quanto ao tema da distopia, no filme ele é representado pelo urbanismo, como em *Metropolis*, só que, nesse caso, não aparecem os dois estratos da sociedade, mas sim apenas as classes mais baixas são mostradas, aquelas que devem permanecer na Terra enquanto as classes mais altas vivem nas colônias externas longe do planeta.

Suppia (2002, p. 34) percebe que os paralelos entre *Metropolis* e *Blade Runner* “são tão acentuados quanto suas particularidades. Ambos se utilizam da cosmologia medieval para criar um universo hierárquico, com o paraíso acima e o inferno abaixo; ambos tentam associar inovações tecnológicas a questionamentos morais”.

Contudo, as cidades mostradas nos filmes de Lang e Scott configuram visões singulares em torno do futuro das metrópoles. Em *Metropolis*, Lang apresenta um projeto moderno de metrópole, síntese da modernidade industrial, no qual dois universos antagônicos, o arcaico e o moderno, serão finalmente reconciliados pela ação de um mediador. O filme antecipa o uso do vídeo como recurso tecnológico e a vigilância eletrônica. Na Los Angeles de 1929, Scott faz, segundo Suppia um diagnóstico pós-moderno da metrópole, na qual o arcaico e o moderno estão amalgamados numa sociedade pós-industrial extremamente tecnicista, sobre a qual paira irremediavelmente o estigma da ruína ou da deterioração.

Notemos que o filme de Ridley Scott apropria-se da verticalidade como metáfora da estratificação e hierarquia sociais, bem como do conflito de classes, seguindo um padrão inaugurado no *Metropolis* de Lang. Devemos observar também que, tanto em *Metropolis* quanto em *Blade Runner*, a verticalidade assume o caráter de crítica social ao mesmo tempo em que se refere a mitos antigos, narrativas bíblicas ou metarrelatos de inspiração religiosa. O filme de Fritz Lang está fortemente impregnado do imaginário cristão, no qual constatamos referências explícitas ao “Céu” e à “Terra”, ao “Eden” – transfigurado no Jardim Eterno dos Prazeres –, bem como ao mito de Adão e Eva, representado pelos personagens Freder e Maria. Embora de forma diferenciada, *Blade Runner* retoma esse imaginário cristão em sua metrópole futurista, na qual o andróide busca obstinadamente seu “Criador”, no intuito de obter a indeterminação sobre sua mortalidade. Em ambos os filmes, os protagonistas – Freder em *Metropolis*, Deckard em *Blade Runner* – percorrem trajetórias que podem ser comparadas à catábase órfica, a descida aos infernos e o retorno revelador (SUPPIA, 2012, p. 339-340).

Suppia salienta que, em *Blade Runner*, nas cenas em que criador e criatura se encontram no topo da Tyrell Corporation, “observamos uma clara citação a um misto de imaginário pagão e cristão no filme de Ridley Scott. O mito de Prometeu e sua releitura cristã ditam a atmosfera da ‘sequência do parricídio’ e da ‘queda do anjo portador da luz’” (SUPPIA, 2012, p. 343). O autor destaca:

A Los Angeles *high tech* é uma referência bastante explícita à Babel mítica: a acirrada diversidade cultural, a incomunicabilidade, a monumentalidade, o apogeu tecnológico, húbris e ruína – todos esses elementos podem ser observados na megalópole de Ridley Scott. Além disso, também vemos em *Blade Runner* um equivalente figurativo da Torre de Babel no próprio cenário: a sede da Tyrell Corporation (SUPPIA, 2012, p. 343).

Segundo Ismail Xavier (2007), o mito de Babel em *Metropolis* significa bem mais do que a simples referência à monumentalidade vertical da cidade. Trata-se de uma parábola no seio de outra parábola, que ilustra em detalhes os termos de uma analogia entre o futuro e o passado mítico.

Há um jogo de espelhos pelo qual a lenda de Babel forma uma versão reduzida do relato maior que dá conta dos fatos em *Metropolis*, para que a analogia se faça uma quase identidade, uma repetição que o filme trabalha de modo particular, solo para que a mesma frase edificante arremate a pregação, aqui e no final do filme (XAVIER, 2007, p. 22-23).

A comparação implícita à Torre de Babel que se percebe em *Blade Runner* é menos evidente do que em *Metropolis*, “embora também se manifeste como um subtexto. A Los Angeles de 2019 é a própria Babel pós-moderna, superpopulosa e multifacetada cultural e idiomaticamente, haja vista o idioma sincrético praticado pelos populares.

A Los Angeles futurista pode ser compreendida como uma revisão ou reedição da *Metropolis* de Lang e seu projeto moderno; desta vez, sob o olhar *fin-de-siècle*, a cidade do futuro é muito mais uma distopia *noir* pós-moderna, em que a linha de montagem, a combustão e a energia elétrica cedem lugar às tecnologias da informação, informática e engenharia genética. Na Los Angeles de Scott não há lugar para mobilizações coletivas em larga escala, nem tampouco para otimismos. A metrópole *cyberpunk* é na verdade um mosaico de citações infinitas, tornando-se, por sua vez, referência para inúmeros filmes posteriores (SUPPIA, 2002, p. 42).

Isso se deve, de acordo com Suppia (2002, p. 24), à concepção de cidade do futuro, “monumental, vertical e aglomerada, semelhante nos dois filmes. Em *Metropolis*, boa parte da ação se passa nos subterrâneos; em *Blade Runner*, temos a percepção do tempo prejudicada também pela noite e chuva constantes na Los Angeles de Ridley Scott”.

Curiosamente, *Blade Runner* descreve Los Angeles tendo como referente, em larga medida, a cidade de Nova York – a horizontalidade da metrópole californiana, dos “seis subúrbios em busca de uma cidade”, é substituída pela verticalidade de Manhattan e adjacências, em conformidade com as alusões a hierarquia ou divisão social propostas pelo filme. Ocorre que, assim como impressionara Fritz Lang, Manhattan deixou marcas na metrópole futurista de Ridley Scott. [...] tanto *Metropolis* quanto *Blade Runner* são o produto de um choque cultural: especificamente o impacto de Manhattan em um europeu (SUPPIA, 2002, p. 43).

A estética e o imaginário urbano presentes no filme de Scott denunciam forte influência de *Metropolis*, mas denotam uma proposta diferente: enquanto a *Metropolis* de Lang se pauta na aceitação total de um ‘projeto moderno’ de cidade, o qual teve sua quintessência identificada em Nova York, a Los Angeles de *Blade Runner* opera uma desconstrução desse projeto sob a lógica do pastiche e o estigma da deterioração.

O século XXI trouxe uma mudança na forma de entender a cidade, não porque uma imagem urbana alternativa tenha sido formulada, mas porque o cotidiano – ao colocar novos problemas – fez explodir uma concepção que há décadas se assumia: enfrentar a metrópole, definindo os instrumentos de planejamento. A realidade agora apresenta problemas não contemplados nessa perspectiva.

O mito da cidade do futuro mudou rapidamente: nos anos 1920, o sonho temido, mas desejado, apontava para as opções do fordismo ou taylorismo, e isso aparece no filme *Metropolis* de Fritz Lang, onde o mecanismo e o americanismo são misturados como símbolos de fantasia de futuro numa cidade desconhecida e sem nome para o espectador. Desde meados dos anos 1980, a premonição urbana se identifica com o pesadelo que vemos em *Blade Runner*, uma cidade concreta e bem definida – a Los Angeles de 2019 – onde a ruína de uma arquitetura ainda não construída é assumida com perfeita indiferença tanto por quem a habita como por um observador que a contempla. Lang nunca imaginou que o sonho do futuro pudesse, anos depois, aceitar a situação de destruição oferecida pelo filme de 1982.

Mas nenhum dos planejadores urbanos que em 1919 teorizaram sobre como reconstruir as cidades após a Primeira Guerra Mundial poderiam suspeitar até que ponto as imagens de destruição das cidades acabariam por se tornar parte de nosso cotidiano, sendo então contempladas com absoluta indiferença.

É verdade que o sociologismo e o economicismo dos anos setenta do século passado anunciam catástrofes demográficas para o futuro próximo: o aumento quase logarítmico da população nas concentrações urbanas, longe de assumir

uma melhoria nas suas infraestruturas, significou o paulatino empobrecimento de países e a consequente redução real dos orçamentos municipais, levando à impossibilidade de fornecer equipamentos mínimos aos novos habitantes e de renovar ou substituir os existentes já deteriorados pelo uso.

Se Londres demorou 130 anos para evoluir de um milhão de habitantes para oito milhões, dois exemplos nos permitem entender os problemas dessa nova realidade: o Laos, que em 1950 tinha apenas 290 mil habitantes, terá 24,4 milhões em 2035, e Istambul, que passou de um milhão em 1950, atualmente tem água rationada, falta de redes de esgoto, coleta de lixo e de transporte público.

Os presságios negativos focaram, durante anos, o terceiro e o quarto mundos, supondo que as metrópoles do primeiro mundo continuariam a ter privilégios implícitos em sua situação econômica. No entanto, problemas como degradação do centro histórico, aparecimento de grandes bolsões de miséria, deterioração dentro do núcleo central e uma nova relação territorial centro-periferia, somados a uma crise social, amedrontam os ex-moradores e força sua expulsão para outras áreas. Assim, Los Angeles, que tinha 1.620 habitantes em 1850, poderá chegar a quase 18 milhões em 2050.

Imagens de degradação ou destruição, tanto nos grandes centros urbanos do terceiro e do quarto mundos como nas grandes cidades ocidentais, estão cada vez mais próximas e não são mais vistas como algo estranho ou surpreendente. A nova cidade vai além da anedota de ser murada e fechada a visitantes estrangeiros: quem a habita renuncia ao velho conceito de “cidadão” pertencente à polis, rejeita a ideia de uma vida social em grupo em troca de um sistema que melhor permite a defesa de sua privacidade.

O mito da cidade dos sonhos se desvanece pouco a pouco e, o que por centenas de anos foram espaços míticos, como a torre de Babel, as pedras de Stonenhenge, o templo de Herodes e o labirinto de Dédalo, dissolvem-se agora na memória, esquecendo que um dia foram valorizados como espaços construídos. E se for verdade que a cidade do terceiro milênio se define a partir da opção metropolitana, não é menos verdade que agora, sem forma que a caracterize, a cidade territorial se estrutura como um arquipélago de áreas isoladas umas das outras, com culturas e objetivos muito diferentes.

Se por gerações houve a ideia de que havia uma correspondência exata entre Estado, nação, território, país, língua e cultura (e, portanto, cidade), o esquema agora foi quebrado e a expectativa que se apresenta é surpreendente, para dizer

o mínimo. Assim, cabe ao cinema de ficção científica representar os desejos e medos de humanos que a cada dia perdem sua humanidade e se confundem com as máquinas criadas por eles mesmos.

Referências

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**: do iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BARROS, José D'Assunção. A cidade-cinema expressionista: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo cinema nas sete primeiras décadas do século XX. **Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 161-177, 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. Confiança e medo na cidade. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- GUIMARÃES, João Vitor. O limite sempre em mente: a distopia na literatura e no cinema. **Centro Cultural São Paulo**, 12 fev. 2019. Disponível em: <https://centrocultural.sp.gov.br/o-limite-sempre-em-mente-a-distopia-na-literatura-e-no-cinema>. Acesso em: 221 mar. 2024.
- GULLAR, Ferreira. **Cidades inventadas**. Xilogravuras de Rubem Grilo. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.
- ROLNIK, Raquel. **O que é a cidade**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- SUPPIA, Alfredo. A Babel do futuro: por uma tradução da *architecture parlante* de *Metropolis* e *Blade Runner*. **Remate de Males**, Campinas, v. 32, n. 2, p. 335-348, 2012.
- SUPPIA, Alfredo. **A metrópole replicante**: de *Metropolis* a *Blade Runner*. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Caminas, 2002.
- TINDADE, Isabela Leite. Cidades imaginárias: arquitetura, cidade e cinema. **ANPUH** – XXII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – João Pessoa, 2003.
- XAVIER, Ismail. A alegoria langiana e o monumental: a figura de Babel em *Metropolis*. In: CAPELATO, Maria Helena; MORETTIN, Eduardo; NAPOLITANO, Marcos; SALIBA, Elias Thomé (org.). **História e cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p. 15-38.