

Lorena Laranjeira de Souza Novas

AS CIDADES DO FUTURO?

*O IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO DAS CIDADES NO CINEMA DE
FICÇÃO CIENTÍFICA*

Trabalho de conclusão de curso desenvolvido sob a orientação do Prof. Dr. André Lemos, exigido como pré-requisito parcial para a conclusão do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal da Bahia.

**SALVADOR
2006**

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos a todos que contribuíram para a realização deste trabalho. Agradeço, em especial, aos membros do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) do Centro Internacional de Pesquisa em Cibercultura, pelo apoio e importantes contribuições. Ao professor André Lemos, pela orientação e paciência de sempre. Aos colegas e amigos da Facom – Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia – Darlan Muniz, Gina Reis e Leonardo Costa por sempre terem me ajudado apontando as falhas, acertos, sempre com boa vontade e companheirismo. E, principalmente, agradeço aos meus pais, irmãos e avós, presentes ou não, por terem me apoiado tanto nesta caminhada.

“Replicantes are like any other machine - they're either a benefit or a hazard.
If they're a benefit, it's not my problem.”
Rick Deckard em Blade Runner - O Caçador de Andróides

“Have you ever stood and stared at it, Morpheus? Marveled at its beauty.
Its genius. Billions of people just living out their lives... oblivious.”
Agente Smith em Matrix

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. CONCEITOS GERAIS.....	10
3. ANÁLISE FÍLMICA.....	21
3.1 METRÓPOLIS.....	24
3.2 ALPHAVILLE.....	29
3.3 BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES.....	34
3.4 MATRIX.....	41
3.5 MINORITY REPORT – A NOVA LEI.....	48
3.6 EU, ROBÔ.....	54
4. ANÁLISE COMPARATIVA.....	59
5. CIDADES DO FUTURO OU CIDADES DO PRESENTE?.....	63
6. CONCLUSÃO.....	65
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
8. LISTA DE FILMES.....	74

RESUMO

A partir da análise de seis filmes de ficção científica, este trabalho tem o objetivo de conhecer e identificar o imaginário tecnológico das cidades no cinema, além de lançar questionamentos acerca do fim do futuro. A pesquisa foi realizada com obras cinematográficas de grande expressão para a cibercultura, tais como Blade Runner – O Caçador de Andróides, Matrix e Metrópolis. Para um melhor entendimento, uma tabela de análise foi criada especialmente para este trabalho, a fim de sistematizar o estudo dos filmes escolhidos, e apresentada ao fim da exposição sobre cada obra cinematográfica. As tabelas foram arquitetadas a partir de paradigmas desenvolvidos durante a pesquisa para facilitar a classificação das cidades encontradas nos filmes estudados.

Palavras chave: ficção científica, tecnologia, filmes, imaginário, cidades, futuro e cibercultura.

ABSTRACT

This final graduation project attempts to acknowledge and identify the technological imaginary of the cities in cinema, also bringing questions about the end of the future, from the analysis of six science fiction movies. The research was conducted using several films of great importance to the cyberculture, such as Blade Runner, The Matrix and Metropolis. To gain a better understanding of the data collected, an analytical table was created specifically for this project, in order to categorize each of the chosen movies, and was presented at the end of each movie exposition. The table was built from paradigms developed as the research progressed, to facilitate the classification of the cities found in the movies being studied.

Keywords: science fiction, technology, movies, imaginary, cities, future and cyberculture.

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia sempre esteve presente na sociedade desde a pedra lascada até os complexos sistemas digitais. O homem, por sua vez, a partir do momento em que as tecnologias aparecem e evoluem, passa a expressar seus anseios e inquietudes em relação a elas, pois estas começam a mudar as características físicas e sociais do meio onde vive. Estas manifestações do humano ocorrem através da criação de determinados sistemas de valor, ritos, imagens e símbolos representativos do novo mundo que o cerca.

Na história recente da humanidade, os séculos XX e XXI são períodos delimitados como o ápice da revolução tecnológica, provocada pela emergência das novas tecnologias¹ de comunicação, a exemplo da Internet e dos telefones celulares. Elas alteraram o modo de viver em sociedade, modificaram os espaços das cidades e criaram um imaginário em torno deste novo espaço.

Conceitos como de virtual, internet, sociedade de rede, sociedade de informação, *hackers*, *cyberpunk*, cibercidades e de cibercultura começam a fazer parte do dia-a-dia contribuindo para criar um imaginário sob a influência destas novas técnicas e relações sociais. O imaginário alimenta sensações antagônicas de medo e de deslumbramento em relação a estas novas técnicas, além de considerações acerca do futuro da humanidade em meio a esta revolução tecnológica, espelho desta nova sociedade humana, desta nova cidade. Novos personagens e cenários fictícios surgem para tentar mostrar as diversas visões deste novo mundo urbano que está sendo criado.

A partir do século XX, as cidades começam a se converter nos centros das mudanças revolucionárias da tecnologia, como salienta Beatriz Furtado (2002). Elas passam a ser, como André Lemos aponta, grandes máquinas compostas por redes, não só telemáticas, mas de transporte, de energia, de saneamento e de comunicação. Portanto, é nas cidades que essas mudanças são sentidas com mais força e onde o imaginário gerado a partir das novas tecnologias se torna mais presente.

Esse imaginário tecnológico criado pelo homem está registrado em cada estágio do desenvolvimento humano através de produtos culturais. O gênero da ficção

¹ Para melhor compreensão, neste trabalho entende-se por “novas tecnologias” qualquer tecnologia que está sendo implementada em determinado período ou àquelas associadas ao formato digital.

científica, em especial, cria formas de representar a realidade percebida e de transgredir as possibilidades técnicas de uma época. Isso permite ao homem questionar com mais propriedade as mudanças tecnológicas ocorridas e, muitas vezes, antecipar o futuro.

A partir dos filmes de ficção científica, têm-se diversas visões das cidades do futuro, concebidas a partir das tentativas do homem de compreender e expressar a maneira como seu inconsciente traduz as mudanças trazidas pelas novas tecnologias para a sua vida cotidiana e para a sua cidade. Através de imagens, novas máquinas criadas especialmente para as histórias contadas nos filmes e de personagens que tentam lidar com as conseqüências do desenvolvimento tecnológico, o cinema de ficção científica conseguiu mostrar o que pode acontecer com as cidades daqui a alguns anos ou séculos.

Diante deste contexto tecnológico-social, este trabalho faz um estudo mais detido sobre o imaginário tecnológico das cidades mostradas no cinema de ficção científica, tendo como objeto seis grandes filmes que melhor servem como referência para a formulação de um pensamento sobre os espaços urbanos a partir dos novos suportes de comunicação: *Metrópolis* (Berlim, 1926), *Alphaville* (França, 1965), *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (EUA, 1982), *Matrix* (EUA, 1998), *Minority Report – A Nova Lei* (EUA, 2002) e *Eu Robô* (EUA, 2004). Estas obras foram escolhidas por sua importância para o cinema de ficção científica e por representarem de forma mais explícita o processo de formação do imaginário tecnológico das cidades do futuro após a criação e popularização das novas tecnologias de informação ao longo do último século e, principalmente, da primeira década do século XXI.

Durante a primeira parte do trabalho, será apresentado um breve esboço sobre o surgimento dessas novas tecnologias e as mudanças que elas causaram nas cidades, no homem e na vida em sociedade. Também serão explicados os conceitos de cibercidades, ciberespaço e de cibercultura, elementos importantes para a compreensão do imaginário tecnológico em estudo. Ainda neste ponto, o texto discorre sobre o gênero ficção científica e, em detalhes, sobre o que é o imaginário.

Na segunda parte do trabalho será apresentado um modelo de análise dos filmes estudados, criado especialmente para esta monografia, assim como uma

exposição detalhada acerca do imaginário da cidade do futuro encontrada em cada um deles.

Já a terceira parte traz uma análise comparativa, onde se cruzam dados, símbolos e modelos encontrados durante o estudo do imaginário tecnológico das cidades nos filmes a fim de determinar, de forma breve, a evolução deste imaginário ao longo dos anos.

Por sua vez, a quarta parte desta monografia é destinada a lançar alguns questionamentos acerca do fim do futuro. Será que a ficção científica, que se aproxima cada vez mais do presente, acabará por fazer o futuro morrer? Isto também causaria o fim da própria ficção científica? E como consequência o fim do sonho de uma cidade futurista?

2. CONCEITOS GERAIS

Para compreender melhor este trabalho é importante ter em mãos alguns conceitos importantes trazidos pela revolução tecnológica que o mundo moderno presencia e que muda a forma do viver em sociedade. A partir dessas mudanças, as relações sociais atingem um ápice de complexidade possibilitado por novidades técnicas capazes de transformá-las numa sociedade de rede, como diz Castells (2000), onde tudo se encontra interligado e onde as fronteiras virtualmente deixaram de existir.

Desde o advento das novas tecnologias, salienta Stuart Hall (2002), observa-se um período da história caracterizado pela descontinuidade, fragmentação, ruptura e deslocamento: o homem vem se deparando com uma revolução cultural sem precedentes. A dinâmica das novas tecnologias – o satélite e sua noção planetária, a informática e seu tratamento automático da informação, a multimídia e sua integração, o ciberespaço e sua noção de espaço de fluxos – traz mudanças tão grandes a uma velocidade tão rápida para a sociedade, que ainda não se tem idéia de onde tudo isto vai dar.

2.1 Ciberespaço

O surgimento das novas tecnologias e as experiências de crise dos meta-discursos da modernidade resultaram, segundo Pierre Lévy, na morte das distâncias espaço-tempo, um processo de desterritorialização irreversível e uma virtualização do espaço real. Tem-se, portanto, a criação do ciberespaço, considerado pelo autor como o “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999: 92). O ciberespaço permite que haja uma reciprocidade na comunicação e a partilha de um contexto, transformando o sistema de comunicação de massa em um sistema *todos para todos*. (LÉVY, 1999:207).

2.2 Cibercultura

Vive-se, também, um culto à informação, que seria impensável se o computador não tivesse sido criado, e ela passa a ser um novo tipo de mercadoria. O mundo sofre uma avalanche de “informações não digeridas” (ROSZACK, 1985: 244), são dados e mais dados vindos de todos os meios de comunicação que circundam o dia-a-dia.

Dentro deste contexto cultural imerso num processo de desterritorialização/virtualização de valorização da informação e do conhecimento, está a cibercultura. A cibercultura, portanto, é o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999:17).

2.3 Cibercidades

Este novo panorama da sociedade mundial modificou os espaços urbanos. De acordo com Lemos, as cibercidades devem ser pensadas como uma forma de:

“reconhecer uma nova dinâmica de reconfiguração que faz com que o espaço e as práticas sociais das cidades sejam reconfiguradas com a emergência das novas tecnologias de comunicações e das redes telemáticas. O objetivo deve ser o de criar formas efetivas de comunicação e de reapropriação do espaço físico, reaquecer o espaço público, favorecer a apropriação social das novas tecnologias de comunicação e informação e fortalecer a democracia contemporânea. Não está em pauta aqui o abandono da cidade física pela cidade virtual, mas propiciar a sinergia entre o espaço de fluxos planetário e o espaço de lugar das cidades “reais” (LEMOS acesso em 12 de janeiro de 2003).

Estas cibercidades tendem, como afirma Furtado (2002) a querer criar um ambiente urbano típico das sociedades globais, como é característico das tecnologias eletrônicas da informação. Mas elas não representam um mundo isolado, uma esfera tecnológica à parte. Ao contrário, as cibercidades fazem parte do universo das relações do mundo da vida cotidiana e articulam novos hábitos de consumo, de lazer e outras formas de trabalho.

Os espaços das cidades são encurtados pelas novas tecnologias de comunicação e pela revolução dos transportes, como afirma Lévy (2003). A evolução dos meios de locomoção das cidades foi desenvolvida paralelamente ao crescimento das novas tecnologias. Com os espaços territoriais encurtados pela velocidade da informação e dos meios de locomoção, passou a se questionar a extinção do próprio espaço real. O relacionamento de uma cidade com outra deixou de ser regrado apenas pela distância territorial entre elas. Muitos outros fatores causados por esta revolução tecnológica foram responsáveis pela criação de novas formas de interação social.

Dentre elas estão o governo eletrônico, ciberterrorismo, fóruns on-line, chats, comunidades virtuais, questões como a inclusão e a exclusão digital e programas de conversa em tempo real como o MSN, o ICQ e o YIM. O movimento de “tecnologização” da vida urbana, portanto, faz parte de um movimento de crescimento das cidades em todo o mundo, como afirma Furtado (2002).

Cibercidades, portanto, são as próprias cidades da cibercultura, modificadas pelos novos suportes de comunicação, como a Internet, uma das mais importantes criações tecnológicas do século XX. Esta nova cidade está conectada através de sistemas interligados e interativos. A partir do desenvolvimento das novas tecnologias, da crescente mediação exercida pelas novas tecnologias da informação - uma realidade no cotidiano das grandes cidades contemporâneas - o modo como o homem se insere nas cidades também se modificou.

2.4 Ficção científica

Além de conceitos de cibercidades e ciberespaço, também são importantes para a análise dos filmes os conceitos de ficção científica e imaginário. A ficção científica surgiu a partir da literatura romântica dos séculos XVIII e XIX, dentro do contexto da Revolução Industrial. Os escritores se apropriaram dela para refletir sobre as consequências trazidas pelo desenvolvimento tecnológico provocado pela criação da indústria. De acordo com Adriana Amaral (CHIOZZINI, 2004), podemos dividir a ficção científica em quatro grandes períodos: o clássico, o dourado, a nova onda e o *cyberpunk*.

A primeira obra literária classificada de ficção científica foi o livro “Frankenstein”, de Mary Shelley, lançado em 1818. A narrativa conta a história de um médico que cria um ser humano a partir de restos de cadáveres e choques elétricos. Portanto, no início do século XIX, a questão que se apresentava era a da ciência e da tecnologia reconstruindo um corpo.

No período clássico, que vai de 1818 a 1938, encontra-se a crença no progresso científico e nas possibilidades tecnológicas de modo a produzir um futuro melhor para a humanidade. Júlio Verne e H. G. Wells são seus principais representantes. De 1938-1960 se dá o período dourado com temas sobre o controle demográfico, paz mundial, a possibilidade de um governo mundial, questionamento dos valores tradicionais, os robôs e a clonagem são as suas principais características. Entre os escritores desta fase, destacam-se Issac Asimov, Arthur Clarke, John Campbell.

Personagens solitários, paranóicos e angustiados devido a questões existenciais são os heróis da ficção científica da nova onda. De 1960 até 1980, autores como Samuel Delany, J.B. Ballard e Harlan Ellison aproximam os textos literários das ciências humanas e abrem caminho para a ficção científica *cyberpunk*. Esta fase, que se iniciou nos anos 80 e permanece até hoje, tem como principais características a possibilidade de mundos paralelos, o uso de próteses e implantes e a sátira ao capitalismo.

“Do ponto de vista da literatura, a Ficção Científica nasceu velha: discursiva e mimética, sua forma tinha quase um século de atraso com relação ao que a vanguarda literária fazia na época. Seus temas misturavam-se aos temas correntes da indústria cultural: foguetes e viagens espaciais envolviam-se com mistérios policiais, dragões e aventuras de capa e espada” (SODRÉ, 1973, apud, SIQUEIRA acesso em 22 de abril de 2006).

2.4.1 Ficção científica *cyberpunk*

Uma discussão específica sobre a literatura *cyberpunk*, tais como suas principais propostas e seus principais autores, também se faz necessária, uma vez que pelo menos quatro dos filmes analisados (Blade Runner – O Caçador de Andróides, Matrix, Minority Report – A Nova Lei e Eu, Robô) sofrem a influência, para não dizer que são derivados diretos deste gênero.

O *cyberpunk*, movimento literário no gênero da ficção científica e considerado uma narrativa tipicamente pós-moderna constrói um imaginário que marca toda a cibercultura, através da união de tecnologias digitais, psicodelismo, tecno-marginais, ciberespaço, ciborgues e poderes midiático, político e econômico dos grandes conglomerados multinacionais ao caos urbano. Fala de seres marginalizados que por viverem em um ambiente dominado pela alta tecnologia, tentam combater esse sistema tecnológico opressivo utilizando-se das mesmas tecnologias opressoras.

Começou a se formar durante a primeira metade da década de 80 em *fanzines* e outras publicações americanas e européias, quando seu maior expoente se tornou o *fanzine* “*Cheap Truth*”, de autoria do escritor americano Bruce Sterling. O folheto, de uma página, era distribuído gratuitamente com textos publicados sem *copyright* e sob pseudônimos, numa tentativa de minimizar o culto à personalidade.

De acordo com Lemos,

“a ficção *cyberpunk* ambienta-se em um futuro próximo, distópico, no qual a tecnologia foi tomada pelas ruas, se desvirtuou da “*one best way*” e não resolveu nenhum dos problemas sociais que prometia, sendo assim, o contrário da utopia moderna. Para a modernidade, a ciência e a tecnologia seriam os principais fatores de melhoria das condições de existência da humanidade” (Lemos, acesso em 20 de julho de 2006).

No mundo real, os piratas da internet, como os *hackers* e *crackers*, são jovens adolescentes ouvintes de música *hardcore* que dominam as máquinas para não serem dominados pelos sistemas político-sociais embasados nas tecnologias que controlam a sociedade. Agindo no submundo da informática, eles picham *sites*, invadem sistemas e detonam vírus, atitudes anarquistas que tentam de uma maneira singular avisar ao mundo o quão frágeis são essas tecnologias. Seu principal objetivo é fazer uma paródia do presente.

Um grupo de escritores americanos forma os principais expoentes da ficção científica *cyberpunk*, cujo termo foi cunhado por Gardner Dozois, editor da “*Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*”, em 1993, a partir de uma história homônima escrita por Bruce Bethke. A primeira obra a reunir todas as características do movimento foi o livro “*True names*”, de Vernor Vinge, publicado em 1981. A partir daí surgiram outros autores como Bruce Sterling, Rudi Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Pat Cadigan e William Gibson, mais famoso do grupo e autor de “*Neuromancer*”, de 1984.

Na história de “*Neuromancer*”, o protagonista é contratado por um misterioso patrão que oferece, em troca do serviço de invasão a sistemas de computadores, soluções para o problema de micro-toxinas implantadas no seu corpo e que irão matá-lo em pouco tempo.

Ao final da década de 80, começaram os questionamentos sobre a morte, ou não, da ficção científica *cyberpunk*. Alguns autores apontaram para uma reformulação do gênero, enquanto outros decretaram o seu fim de forma categórica. Entretanto, como se pode verificar nos filmes que serão analisados mais adiante, este gênero continua a existir, de maneira bastante atual, pois agora trata de assuntos que não estão mais no campo da imaginação, e sim, no da realidade, como é o caso do ciberespaço, hoje parte do dia a dia das pessoas.

Segundo Lemos,

“O cyberpunk tenta nos convencer de que estamos frente à uma revolução cultural sem precedentes que une, de modo inédito, a jovem cultura urbana e as tecnologias digitais: a cultura do caos e as novas tecnologias (Ruskoff). A cibercultura, da qual o cyberpunk é um dos timoneiros, é o resultado de uma revolução sem slogans, sem ideologias e sem emblemas históricos; uma rebelião intersticial na fronteira eletrônica, a New Edge. A cibercultura permite, assim, a fusão entre a New Edge high-tech e a New Age naturalista, espiritualista e hedonista. O cyberpunk é filho direto da contracultura” (LEMOS, acesso em 12 de outubro de 2002).

A ciência sempre foi a fonte de inspiração da ficção científica, que mostrou, ao longo dos anos, a mudança sofrida pelo homem, que passa de um ser que acreditava ser o centro do mundo, cercado por sua racionalidade, para um homem que está sempre em dúvida, amedrontado pelas mudanças tecnológicas que o cercam.

O papel da ficção científica para a sociedade contemporânea, então, mostra-se importantíssimo, pois é responsável por familiarizar o público com aspectos da ciência e suas possíveis implicações, além de ter um papel ideológico ou político quando colabora para consolidar um imaginário favorável a certos paradigmas, como diz Siqueira.

2.5 Imaginário

Quando se pensa em um determinado assunto, rapidamente a memória humana traz até o homem imagens e símbolos baseados em informações obtidas através de experiências visuais e sociais anteriores em relação ao assunto em discussão. Por exemplo, quando se pensa em Japão, rapidamente nossa mente associa o país a cerejeiras, samurais, mulheres de quimono, frugalidade e paciência. Já no caso do Brasil, o país é associado a samba, carnaval e mulheres bonitas. Estas imagens são formadas a partir de um apoio real na percepção, mas cuja realidade é transfigurada e deslocada para se adaptar à percepção que se tem do real; o que cria relações entre o sujeito e o objeto que não existiam previamente.

O imaginário é, portanto, de uma maneira geral, “a faculdade originária de pôr ou dar-se, sob a forma de apresentação de uma coisa, ou fazer aparecer uma imagem e uma relação que não são dadas diretamente na percepção” (LAPLATINE E TRINDADE, 2003: 24). De uma maneira mais específica, o imaginário representa “a tradução mental de uma realidade exterior percebida,

mas apenas ocupa uma fração do campo da representação, à medida que ultrapassa um processo mental que vai além da representação intelectual cognitiva” (LAPLATINE E TRINDADE, 2003: 25).

Por sua vez, o processo de como se constrói o imaginário acontece a partir da relação entre o sujeito e o objeto. Ela pode passar desde o plano real, ou seja, a partir de imagens do objeto, até as diversas representações possíveis deste real, que podem ser transfiguradas, utópicas ou distópicas. A partir daí, surge a possibilidade de reconstruir ou transformar o real, ou seja, reconstruir ou transformar a tradução mental da realidade exterior.

Este novo real faz com que o imaginário não apenas previna situações futuras, como também orienta para um futuro que não havia sido previsto antes. Para isso é necessária uma imaginação transgressora do presente que seja capaz de produzir algo que não seja possível no agora, mas somente no futuro. Entretanto, esse imaginário não nega o real, mas apóia-se nele, conforme Laplatine e Trindade (2003).

Os livros e os filmes de ficção científica transgrediram, através de seu imaginário, as possibilidades técnicas de um futuro possível. Através deles criaram-se robôs quase humanos², seres humanos modificados geneticamente para serem capazes de prever o futuro³ e cidades completamente virtuais para manter os humanos em estado de hibernação⁴.

Todas estas invenções parecem ser fantásticas, impossíveis de existir, afinal elas não existem no mundo real. Apesar disto, elas estão fortemente embasadas na realidade. Os robôs já são uma constante nos jornais e revistas. O brinquedinho para crianças Tamagochi, sucesso dos anos 90 que imitava um bichinho de estimação e morre se não for cuidado de forma correta, é um deles.

De acordo com a revista Veja de 3 de maio de 2006, para citar outro exemplo, o governo da Coreia do Sul pretende criar condições econômicas e tecnológicas para que, até 2020, os 15,5 milhões de famílias sul-coreanas adquiram um robô doméstico. As máquinas vão ajudar os humanos em tarefas domésticas, como vigiar a casa ou controlar os eletrodomésticos, e custarão entre 1.000 e 2.000 dólares. A previsão é colocar as primeiras unidades nas lojas até o fim de 2007.

² Como no caso do filme *Eu, Robô*, que será estudado mais adiante.

³ Como os pré-cogs do filme *Minority Report – A Nova Lei*, que será estudado mais adiante.

⁴ Como a cidade virtual do filme *Matrix*, que será estudado mais adiante.

O nome desse projeto sul-coreano chama-se “*Ubiquitous Robotic Companion*” (Robô Companheiro Onipresente) e “a aposta é que, num futuro próximo, os robôs se transformem em eletrodomésticos tão corriqueiros quanto os televisores ou o computador” (VEJA, 03 de maio de 2006).

Hoje, os efeitos dos produtos geneticamente modificados no corpo humano estão freqüentemente em debate na imprensa e já possuem lugar garantido nas mesas de bar. Então por que não pensar o que aconteceria se uma técnica utilizada para a produção de novas plantas possibilitasse a modificação do homem, a ponto de fazê-lo enxergar um outro futuro?

O mesmo pode ser dito das cidades completamente virtuais encontradas nos filmes. Com o avanço da internet e o crescimento das comunidades virtuais, cada vez mais as pessoas têm que se adaptar ao mundo da rede e seus territórios virtuais, seus governos eletrônicos e regras próprias.

Este imaginário dos filmes e livros de ficção científica surgiu a partir dos novos inventos técnicos e da apreensão causada por eles. Desde Júlio Verne até os irmãos Wachowski, criadores da trilogia cinematográfica *Matrix*, a realidade é transgredida a partir das novas máquinas, fruto da engenhosidade humana, do motor a combustão, da Internet, do robô.

E é na cidade onde essas mudanças podem ser vistas de forma mais explícita, com seus espaços povoados pela tecnologia. São, como explica Furtado (2002), as redes de transporte que introduziram a idéia de movimento na paisagem urbana, as redes telemáticas, arranha-céus inteligentes, novas formas de serviço, como o *home banking* e de trabalho, como o teletrabalho. A própria cidade é uma grande máquina, cujas ruas e cidadãos são regidos pelas tecnologias.

“Os prédios e lugares físicos transformam-se, a cada dia, em espaços de comunicação, máquinas de conexão, de difusão e troca de informações. Estes não são apenas máquinas de morar como pretendia Le Corbusier, mas máquinas de comunicar” (LEMOS, 2004:139).

As cidades das obras de ficção científica são imaginárias. Algumas se parecem com cidades reais, outras são inventadas, como a Metrópolis de Fritz Lang.

“Entre a cidade inventada e cidade que cita a cidade real (...) existe a intenção. O primeiro narrador idealiza um modelo; o segundo parte de uma realidade para estabelecer uma cidade que é tão inventada

quanto a outra. A diferença está em que o narrador da cidade inventada terá que dispensar maior cuidado para caracterizar sua “cidade” e dar tons urbanísticos verossímeis a fim de que a cidade-modelo se pareça com uma cidade real” (FERNANDES, 2000: 30).

Portanto, o imaginário das cidades presentes nas obras cinematográficas que serão analisadas logo mais não se constitui apenas de imagens e símbolos advindos da experiência visual dos espaços físicos das cidades, de seus prédios, ruas e transportes. Como disse Beatriz Furtado em seu trabalho *Imagens Eletrônicas e Paisagens Urbanas*, a cidade possui múltiplas vozes.

Não se poderia analisar o seu imaginário deixando de lado outros pontos extremamente importantes, como a relação de seus personagens com ela e a experiência emocional dos personagens dentro da cidade onde vivem. O que eles pensam, como vêem a sua interação com as máquinas, seu comportamento.

Para os arquitetos, a revolução tecnológica também influenciou a maneira de pensar a arquitetura das cidades e isto se reflete no imaginário das cidades vistas nos filmes analisados. A visão utópica e a pessimista se digladiam para determinar qual delas se sobressairá no futuro. A primeira, utópica, traria um espaço urbano que suportasse, não só espacialmente, mas também as necessidades da população juntamente com uma elaboração apropriada de códigos e de medidas político-sociais. Para isso, a tecnologia só viria a facilitar.

Por outro lado, alguns arquitetos acreditam que as novas tecnologias geralmente acarretam exclusão social, por serem caras e, juntamente com a especulação imobiliária, gerando uma cidade que marginaliza a população cada vez mais.

No campo da estética da arquitetura propriamente dita, a imagem de futurismo que se tem traz uma imagem de tecnologia não só utilizada como acessórios internos, mas uma provável exteriorização dessa tecnologia também. Muitos filmes já trazem isso na sua imagem de cidade futurista, geralmente por meio de idéias que, hoje, ainda são puro fruto da imaginação, como módulos flutuantes e com características modificadas, como se fossem gerados a partir de uma simples configuração virtual.

De acordo com Luigi Puglisi, em seu livro *Hyper Architecture Spaces in the Eletronic Age*, há duas hipóteses para a arquitetura das cidades do futuro, fundadas nos novos aparatos tecnológicos:

“Hipótese nº1: Se as formas arquitetônicas mudam, nossos cérebros estarão propensos a pensar de forma diferente, a serem estruturados usando formas mais flexíveis e menos opressivas a fim de explorar novas dimensões do pensamento. Culminando em uma habilidade para abalar nossos destinos, vendo a vida não como uma seqüência temporal linear com começo e fim, como é sugerido pelo tempo-espaço linear e homogêneo de nosso ambiente construído. Hipótese nº2: o labirinto é a dimensão de nossa contemporaneidade: terrível, mas estimulante” (PUGLISI, 1998: 144)⁵.

Portanto, a arquitetura do futuro poderá ser regida pela complexidade das formas, que acompanham o aumento da complexidade do pensamento do ser humano. São construções labirínticas onde o passante poderá escolher entre um diferente número de itinerários aquele que quer seguir, de maneira não-sequencial. De acordo com Puglisi, são a fluidez das formas e a interconexão de espaços. Cada vez mais os espaços públicos e privados se conectam, tanto pelas redes de transportes, quanto pelas redes telemáticas.

As cidades começam a perder o seu centro, como a própria Salvador. Há um corredor interminável de ruas interligadas, mas que não levam a um centro espacial reconhecível. São lugares de passagem, de eterno trânsito, onde o olhar das pessoas é indiferente e o sujeito encontra-se isolado dentro de uma sociedade cada vez mais racionalizada. Painéis eletrônicos marcam a paisagem dos espaços urbanos enquanto “câmeras permitem criar um mar de imagens eletrônicas, uma rede de controle que torna acessíveis todos os espaços ao mesmo tempo” (FURTADO, 2002: 17).

É possível constatar nas cidades contemporâneas indícios de crescimento desordenado e caótico, pouco planejado e cheio de contradições sociais, principalmente nos países mais pobres, uma tendência que pode se perpetuar no futuro. Já nos países ricos, encontram-se cidades de grande desenvolvimento urbano, cidades-modelo onde a qualidade de vida da população e a sua riqueza refletem-se na arquitetura dos prédios, belíssimos arranha-céus inteligentes que disputam espaço com as fachadas de casas antigas. Essas características se refletem no imaginário das cidades nos filmes de ficção científica. Nenhum

⁵ Hypothesis no. 1: if architectural forms change, our brains will be prompted to think differently, to be structured using more flexible, less oppressive forms, to explore new dimensions of thought. Culminating in an ability to overturn our destinies, seeing life not as a temporal linear sequence with a beginning and an end, as suggested by the linear and homogeneous space-time of our constructed environment. Hypothesis no. 2: the labyrinth is the dimension of our contemporaneity: terrible but stimulating.

morador dessas cidades, entretanto, percebe as tecnologias, já tão incorporadas ao cotidiano da população, conforme afirma Furtado (2002).

Tudo isto faz parte do imaginário das cidades – os espaços físicos, os personagens, a relação com o mundo onde vivem – que será mais bem compreendido no capítulo a seguir.

3. ANÁLISE FÍLMICA

Como os aglomerados urbanos passariam a existir a partir da evolução da ciência? Como seria a sua arquitetura? Como as novas tecnologias interfeririam nos espaços físicos? Até que ponto a vida social da população se modificaria a partir desses novos inventos? Tudo isto passou a ser mostrado cada vez mais no cinema.

De acordo com Denise Siqueira em seu trabalho *Corpo, Ciência e Tecnologia no Cinema*,

“hoje, as novas tecnologias ligadas à virtualização são discutidas nas várias esferas do conhecimento. O cinema também se apropria dessa discussão e, através da ficção científica, populariza questões complexas que antes haviam passado pelas páginas jornais e noticiários de televisão (ou, provavelmente vão passar, a exemplo da discussão na imprensa levantada pelo filme *O parque dos dinossauros* sobre a possibilidade de se "criar" dinossauros hoje)” (SIQUEIRA, acesso em 22 de abril de 2006).

A fim de que se pudesse analisar o imaginário tecnológico das cidades no cinema, foram selecionados seis filmes para serem objeto de estudo desta monografia. Os critérios utilizados para a escolha das obras foram o gênero (ficção científica), a forma como as cidades do futuro são mostradas dentro destas obras a partir do uso das novas tecnologias (devem ser de relevância para a trama) e o tempo em que as histórias estão situadas em relação ao período em que foram produzidas (no futuro).

Dentro destes critérios de seleção, os filmes *Metrópolis*, *Alphaville*, *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, *Matrix*, *Minority Report – A Nova Lei* e *Eu Robô* se mostraram os mais pertinentes para a análise do imaginário das cidades mostradas em suas histórias. Para analisar as obras, foi desenvolvida, especialmente para este projeto, uma matriz de análise em que se observaram dois aspectos: o primeiro, descritivo, é composto pelo nome do filme, ano de produção e tecnologias mostradas na obra. O segundo, analítico, é dividido em imaginário da cidade (símbolos e imagens do espaço urbano) e paradigma da cidade.

Para este último aspecto de análise, criamos três modelos de cidade:

O *industrial-mecânico* comporta as cidades compostas por indústrias e tecnologias analógicas. É a cidade da modernidade racionalista, regida pelos princípios da ciência mecânica e das tecnologias daí advindas. Aí temos sociedades modernas, fundamentadas na indústria e onde a força de produção estava alicerçada nos operários. Com o início da produção em série e a busca pela eficiência, o ritmo de vida passou a se tornar, portanto, mais dinâmico (LUCCI, acesso em 26 de junho de 2006). Neste paradigma também se encontram as sociedades de classe, onde os conflitos entre o proletariado e as classes dominantes são freqüentes. Nos filmes estudados, esta é uma cidade que vive a era pré-computador e que é inventada, utópica, firmada no trabalho braçal e possuidora de um senso religioso muito forte. As relações de trabalho, ainda fortemente norteadas pela separação bem definida das classes sociais, são outro aspecto marcante deste modelo.

O *pós-industrial-cibernético* mostra, de maneira geral, uma cidade baseada na “produção de informação, serviços, símbolos (semiótica) e estética” (LUCCI acesso em 26 de junho de 2006). É a cidade da era pós-industrial, ou pós-moderna, onde se vê a predominância do setor de serviços, o surgimento da informática e da convergência entre as telecomunicações. A população passa a viver mais, ocorre a difusão da escolarização e da mídia e o mundo vive a era da globalização. O trabalho intelectual e o setor de serviços também passam a exercer um papel de destaque nesta cidade, em detrimento da agricultura e da indústria. A noção de classes sociais ainda está presente, mas de forma difusa. Nos filmes estudados, esta é uma cidade regida por tecnologias digitais, pela robótica, pela inteligência artificial e engenharia genética. Há uma hibridização de culturas nestas cidades, que são, muitas vezes, super-populosas, caóticas e decadentes.

O *simulado-virtual* faz parte do paradigma pós-industrial-cibernético, portanto compartilha com ele as suas características gerais, mas foi colocado à parte com o objetivo de classificar a cidade criada a partir de uma matriz de dados ou simulação. Nos filmes estudados, encontramos nesta cidade as principais características das cidades modernas, a superaceleração do tempo, a superabundância espacial e a individualização das referências, conforme Furtado (2002). Os personagens são completamente dominados pelas máquinas, que, por sua vez, são dependentes dos humanos para existirem. Ciberespaço, desterritorialização, virtualização total da cidade, características do imaginário da

era da internet, são marcantes neste modelo. A cidade é uma simulação, e não uma cidade real, física.

Tendo em mãos a matriz de análise, o estudo dos filmes apontados neste trabalho monográfico foi realizado nestes moldes, a fim de se identificar o imaginário da cidade representado em cada obra analisada. As análises serão mostradas de forma cronológica, a partir do filme mais antigo para o mais novo, a fim de se traçar, no próximo capítulo, uma breve evolução dos imaginários encontrados.

Para que se possa visualizar melhor as cidades do futuro analisadas, cada filme possuirá, ao início de sua análise, uma foto representativa da cidade retratada nele. Os elementos encontrados durante o estudo serão expostos ao longo da descrição dos filmes, para que a leitura fique mais fluida e se tenha uma noção geral dos imaginários. A matriz apresentar-se-á ao final de cada análise fílmica.

3.1 METRÓPOLIS



Fig.1 - Metrópolis

Fruto do expressionismo alemão, o filme *Metrópolis* (Metropolis, 1927, Alemanha), dirigido por Fritz Lang, trata de uma história muito mais complexa do que o romance entre o rico Freder Fredersen e a operária Maria em meio à cidade utópica de Metrópolis, inventada pela mente de Lang. Neste futuro, situado em uma data incerta, a sociedade é dividida em duas classes sociais que existem separadas pela arquitetura da cidade. Abaixo de Metrópolis e dos níveis das máquinas, nos subterrâneos, vivem os operários. Acima, na superfície, em jardins paradisíacos, está a classe dominante.

Os operários são os músculos responsáveis pelo funcionamento das máquinas. Se uma delas parar, toda a cidade entra em colapso. Já a classe dominante está por trás da criação dessas máquinas, ela é o cérebro responsável por sua existência. Entre o músculo e o cérebro, por sua vez, está Maria, líder pacifista dos operários que acredita que “não pode haver entendimento entre as mãos e o cérebro a não ser que o coração atue como mediador entre eles⁶”. E essa busca por um mediador através do coração aproxima Freder Fredersen, filho do Senhor de Metrópolis, Johhan Fredersen, de Maria e transforma os rumos da cidade.

⁶ There can be no understanding between the hands and the brain unless the heart acts as mediator.

Esta transformação das relações sociais em sociedade e sua importância para a cidade é defendida por Lemos, que afirma que:

“de fato, o desenvolvimento do viver em sociedade é instituído por um jogo progressivo de atos prós e contra as normas e instituições. As leis e as regras morais evoluem neste embate e, por isso, caracterizam-se como um processo aberto, sendo fruto de lutas e processos sociais complexos” (LEMOS, acesso em 20 de junho de 2005).

Freder começa a questionar, então, o regime ao qual são submetidos os operários para que as máquinas da cidade continuem a funcionar com perfeição. A existência de escravidão dos homens pelas máquinas e de homens por homens⁷, os trabalhos sub-humanos e que devem ser exercidos pelos operários até a exaustão, o desprezo pela vida deles, que são repostos tais quais peças de máquinas quando um morre, pois a manutenção das máquinas funcionando é mais importante do que a manutenção da vida humana. Estes são alguns dos pontos que fazem com que Freder vá até uma reunião dos operários e encontre Maria.

Enquanto os dois se apaixonam, seu pai Johhan decide que os operários não são mais necessários para a cidade. Para levar ao cabo seu plano, ele une-se ao inventor Rotwang que cria um robô para tomar o lugar de Maria e incentivar os operários a se revoltarem, a fim de que possam ser eliminados. Ao final, o robô é desmascarado e tanto os operários quanto a classe dominante comprovam a teoria de Maria, de que neste futuro, a harmonia entre as classes só poderia ser conquistada a partir da humanização da sociedade.

A cidade imaginada por Fritz Lang é permeada de conceitos da luta de classe extraídos das obras de Marx e Engels. Alimenta-se, também, dos estudos de Freud, o “médico do desespero⁸”, no ponto em que este trata da estrutura e dinâmica da psique humana, onde defende que a consciência do homem admite os comportamentos aceitos pelas normas sociais, mas tende a ocultar o que se passa em seu inconsciente.

⁷ Isto demonstra controle de processos de comunicação entre homens e máquinas, homens e homens, objeto de estudo da cibernética, ciência que deu origem ao prefixo ciber na palavra ciberpunk.

⁸ Termo pelo qual o psicanalista Irvin D. Yalom chama Freud em seu livro Quando Nietzsche Chorou.

O medo do futuro quando, ao se encontrar no início de um novo século⁹, se percebe o início de inúmeras revoluções tecnológicas; de uma sociedade capitalista que começava a expandir-se; pavor das máquinas tomando o lugar dos homens nas linhas de produção em série na maneira como o “Senhor de Metrópolis” ameaça trocar os operários por robôs e da desumanização da sociedade são algumas das características gerais que se pode identificar na cidade imaginada por Fritz.

Tem-se, a partir do personagem Johhan, a representação do homem robotizado que, segundo Lemos, a partir da terminologia de Lefebvre, é um *cybernanthrope*.

“Filho da tecnologia moderna, não sendo o autômato, mas o homem automatizado que, cego, só vê o mundo pelo prisma autocentrado de sua razão onipotente. O cybernanthrope é então o oposto da figura que poderíamos identificar como a mais emblemática da cibercultura, o cyberpunk. O cybernanthrope quer o controle, a restrição, a estabilidade. Ele é asséptico, austero, objetivo, racional” (LEMOS, 2000: 277).

Metrópolis é uma cidade utópica, industrial, dominada pela opressão e que começa a vivenciar a mediação exercida pelas novas tecnologias. Suas máquinas são analógicas em sua maioria (com exceção de uma espécie de computador integrado a uma câmera de segurança) e arranha-céus perpassados por diversos níveis de vias para circulação de carros, metrôs e trens compõem a arquitetura da cidade. Dirigíveis e aviões cruzam o céu, engarrafamentos congestionam as ruas e multidões circulam por calçadas e vastas avenidas.

Importante é salientar que em Metrópolis as máquinas não estão integradas ao meio ambiente de tal forma que se tornam invisíveis, como em outros filmes que serão analisados mais adiante. Elas se encontram aparentes em todos os ambientes. São enormes caixas cheias de botões, válvulas e pinos, tanto em espaços privados, caso da mansão de Johhan, como nos espaços públicos, caso das ruas da cidade. A presença de elevadores, portões e cortinas eletrônicos ativados por controle remoto antecipam o que seria uma realidade nas cidades em que se vive hoje.

⁹ De acordo com Lemos, a atmosfera eletro-mecânica do começo do século XX é desfavorável às novas formas de apropriação social dos objetos tecnológicos, algo imprescindível para a cibercultura.

Também é importante frisar que nenhuma das máquinas presentes em Metrópolis tem consciência ou inteligência artificial, como é possível conferir em todas as outras obras em estudo. Nem mesmo o robô que toma o lugar de Maria é capaz de pensar por si próprio. São apenas instrumentos. Além disso, o robô tem uma aparência humanóide, mas ele está mais próximo das máquinas do que dos humanos. Seu andar é mecânico, não apresenta movimentos naturais; seus parafusos são aparentes; não possui nem demonstra emoções.

Mesmo quando adquire a aparência de Maria e recebe, talvez, um pouco dos trejeitos dela, o robô não se comporta como um humano e apenas faz o que foi programado por seu inventor. Até suas emoções são forçadas, sendo apenas simulacros potencializados das emoções sentidas pelos humanos. Quando é queimado pelos operários, por exemplo, percebe-se que o sistema que rege suas emoções se quebra e o robô ri, ao invés de demonstrar pavor ou dor.

Ele faz parte, como um dos personagens diz a certa altura da trama, dos “homens-máquina; trabalhadores do futuro”¹⁰. Uma nova linha de máquinas sem consciência criadas para fazer o serviço dos operários sem o risco de nunca se cansarem, de nunca morrerem e, mais importante, sem o risco de possuírem uma consciência que os levariam a contestar o patrão.

A religião cristã também está bastante presente no imaginário de Metrópolis. Ela é representada por Maria, que, até no nome, lembra um dos personagens da mitologia católica: a mãe de Jesus Cristo. Sete estátuas dos pecados capitais, localizadas em uma igreja, perseguem um dos personagens a uma certa altura da trama. O local onde Maria faz suas pregações é repleto de cruces e há um altar onde ela parece tal qual uma santa fazendo uma aparição para os homens. O mito cristão segue até o momento em que o robô é queimado, numa alusão às fogueiras da inquisição.

De acordo com Siqueira, Metrópolis é, portanto,

“uma história das tecnologias e uma história do desejo humano de potencializar seu corpo. Mas, não é à toa que em todos os filmes o destino desses corpos tecnológicos seja a destruição, a morte ou a condenação. O cinema de ficção científica, nesse sentido, reafirma uma moral coletiva que ainda refuta os hibridismos extremos” (SIQUEIRA, acesso em 22 de abril de 2006).

¹⁰ Machine men; workers of the future.

Abaixo apresentamos um quadro analítico do filme:

NOME DO FILME	ANO DE PRODUÇÃO	TECNOLOGIAS ENCONTRADAS	IMAGINÁRIO DA CIDADE	PARADIGMA DA CIDADE
Metropolis	1927	<ul style="list-style-type: none"> - robô; - máquinas a vapor; - máquinas analógicas; - indústria; - portões eletrônicos; - dirigíveis; - aviões; - carros; - metrô; - trem; - elevadores; - controle remoto; - câmera de segurança; - telefone fixo; 	<ul style="list-style-type: none"> - Utópica; - Opressão; - Sociedade de classes; 	Industrial-mecânico

Fig. 2

3.2 ALPHAVILLE

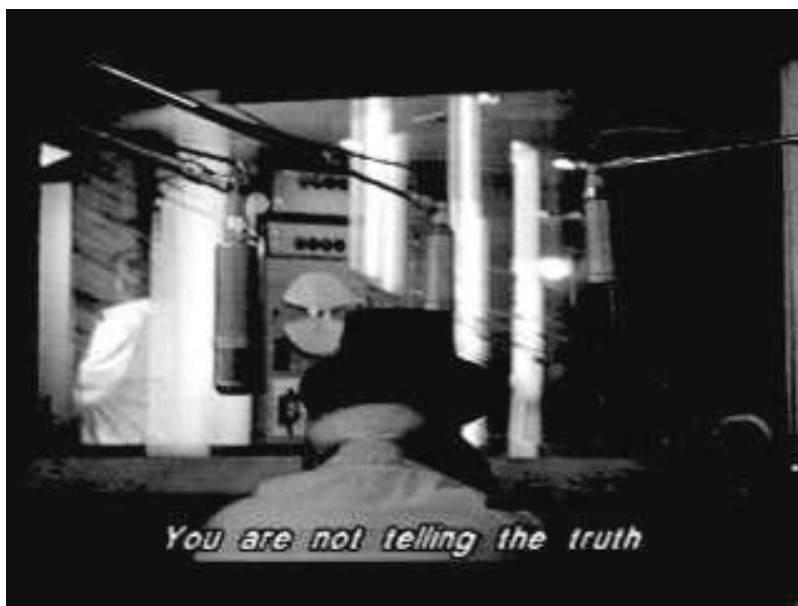


Fig. 3 – Lemmy Caution e o supercomputador Alpha 60

“Tudo o que é estranho é normal”, diz um personagem do filme *Alphaville* (Alphaville, Une Étrange Aventure de Lemmy Caution, 1965, França) a uma certa altura da história. Dirigido e escrito por Jean-Luc Godard, *Alphaville* é uma obra que se passa num futuro incerto e em um outro planeta que não a Terra. Este planeta se chama *Alphaville*, um lugar dominado pelo supercomputador fascista Alpha 60. O detetive Lemmy Caution é enviado até lá para matar o criador de Alpha 60 e impedir uma guerra intergaláctica.

Muito do que se vê em *Alphaville* remete o espectador à obra literária criada por George Orwell, *1984*. O Grande Irmão de 1984 dá lugar ao Alpha 60, o Ministério da Verdade se transforma no Controle de Habitantes, onde as pessoas são submetidas a testes de lógica; palavras que subvertam o sistema instalado desaparecem e passam a ser consideradas “malditas”. Outras são criadas em seu lugar para identificar idéias novas; idéias, estas, que representam o ideal tecnológico de Alpha 60. A Bíblia de *Alphaville*, por exemplo, é um dicionário com todas as palavras permitidas pelo governo do planeta. Qualquer demonstração artística ou que inspire o questionamento são condenados, tal qual no livro.

Concebido durante o período da Guerra Fria e apenas alguns anos antes da criação da Internet pelo Departamento de Defesa americano, em 1969, como projeto de estratégia estritamente militar da forma que os militares queriam:

“Uma rede que não pudesse ser destruída por bombardeios e fosse capaz de ligar pontos estratégicos, como centros de pesquisa e tecnologia (...) uma rede sem centro, quebrando o tradicional modelo de pirâmide, conectado a um computador central. A estrutura proposta permitiria que todos os pontos (nós) tivessem o mesmo status. Os dados caminhariam em qualquer sentido, em rotas intercambiáveis”. (Estadão, acesso em 23 de julho de 2003).

Alphaville demonstra o medo de uma sociedade que começa a ter contato com o computador no seu dia-a-dia. As infinitas possibilidades daquele novo advento retomam o pavor que o homem tem do novo, já visto no filme *Metrópolis*. Entretanto, agora o medo está em relação ao controle dos homens pela lógica do computador. Na cidade de Alphaville, uma metrópole inventada com a aparência de uma cidade dos anos 60, mas que é transportada para o futuro, as pessoas vivem tristes e sombrias. Elas se transformaram em escravas da probabilidade e do pensamento racional.

O ideal da cidade futurista imaginada por Godard é o de uma sociedade técnica, organizada e governada pela lógica: “Silêncio, lógica, segurança e prudência”. Este é o lema de Alphaville. Quem age de maneira ilógica é condenado à morte. Em uma seqüência do filme, a execução de diversas pessoas que se comportaram desta maneira é assistida por autoridades e chamada de “festa”. Um dos condenados, por exemplo, foi morto por ter chorado quando a mulher faleceu, atitude considerada sem lógica, posto que todos os homens irão morrer um dia e, portanto, não há por quê chorar suas mortes.

É proibido pensar no passado, em cidadãos de outros planetas, chamados Estrangeiros, questionar e gostar de qualquer forma de arte. Aqueles que vão para Alphaville têm que se adaptar ao sistema ou então são obrigados a se suicidar. Assim, as pessoas eram assimiladas gradualmente através do Alpha 60 que, utilizando-se do Controle de Habitantes e de mecanismos de propaganda, transformava os habitantes da cidade em mutantes cidadãos de um planeta onde a força técnica e o triunfo tecnológico controlavam o sistema.

Caso não fossem assimiladas, as pessoas passavam para o último estágio, o “Teatro da Execução”. Lá, elas eram eletrocutadas nas cadeiras de um enorme teatro durante a apresentação de algum espetáculo (considerado ilegal) e seus corpos eram jogados em latas de lixo. Aqueles que demonstravam chance de recuperação eram, por sua vez, enviados para o “Hospital de Longa Enfermidade”

onde eram submetidos a uma espécie de lavagem cerebral até que pudessem ser reintegrados à sociedade perfeita de Alphaville.

Os cidadãos do planeta da lógica possuem códigos tatuados na nuca que definem a sua função dentro da cidade e, desprovidos das ilógicas emoções humanas, agem como se fossem robôs, sem demonstrar sentimentos e fazendo apenas aquilo restrito ao que lhe era mandado. Existem mulheres, por exemplo, codificadas como “Sedutoras de Ordem 3”, espécies de prostitutas programadas para dar prazer aos homens. Elas demonstram prazer, por ser esta a sua função. Já a personagem de Natacha é uma “Programadora Nível 2”, espécie de guia para os Estrangeiros que chegam a Alphaville. Ela demonstra-se solícita e amável por ser este o seu trabalho.

Tudo o que é feito pelas pessoas da cidade é comunicado ao computador através de um dispositivo eletrônico. As tecnologias encontradas em Alphaville, com exceção do supercomputador Alpha 60 e alguns artefatos encontrados nas ruas da cidade, são exatamente iguais às encontradas no mundo no período em que o filme foi concebido. São carros, telefones, computadores, máquinas de escrever elétricas, detectores de mentira. Destaque para as televisões, sempre presentes em diversos ambientes, mas que nunca aparecem ligadas. Mais uma vez, são tecnologias visíveis, tais quais as descritas na análise do filme *Metrópolis*.

Dentre alguns dispositivos tecnológicos criados para este filme estão as cabines de telecomunicadores, espécies de telefones acoplados a computadores com telas que permitem que os cidadãos entrem em contato com outras galáxias, e o detector de mentiras. Todos eles imaginados a partir de tecnologias analógicas existentes à época de produção do filme. O detector de mentiras utilizado em Lemmy, por exemplo, precisa da atuação de um homem para funcionar e conta com microfones e gravadores de fita cassete. Alphaville é, portanto, uma sociedade que ainda vive predominantemente na era analógica.

Alguns dispositivos, entretanto, já mostram um pouco da evolução tecnológica digital que tomaria o mundo com a evolução dos computadores e a criação da Internet. Um semáforo com contagem de tempo eletrônico, um intercomunicador ativado por voz e o próprio Alpha 60 demonstram isso. O ponto mais importante no imaginário tecnológico da cidade de Alphaville, portanto, é computador Alpha 60 que pensa e age através da inteligência artificial.

Esta pode ser definida, de acordo com Massimo Negrotti (1999), como uma disciplina científica que utiliza as capacidades de processamento de símbolos da computação com o fim de encontrar métodos genéricos para automatizar atividades perceptivas, cognitivas e manipulativas, por via do computador.

Ainda segundo ele, a IA é o resultado de uma simbiose entre a forma de pensar do Homem e a da Máquina. Esta aparece como um reflexo do Homem, enquanto programador da máquina, pensando de acordo com aquilo que aquele sabe explicitar com rigor ser possível pensar. O computador provoca a imaginação, com a ajuda da invenção, a explorar possibilidades anteriormente inexistentes.

Enquanto as outras tecnologias alcançaram um desenvolvimento fantástico em um curto espaço de tempo, o desenvolvimento da Inteligência Artificial representou um número de promessas excitantes e inúmeros desapontamentos.

“A história da inteligência artificial começa antes mesmo do advento dos computadores. Muito foi aprendido nesse caminho em direção às máquinas pensantes. Nos laboratórios das universidades, nas fábricas e nos departamentos de verificação de crédito, os derivados produzidos pelo sonho do IA já exercem um profundo impacto sobre os objetivos nacionais e industriais. A história que você lerá, não é a história de um adulto que fracassou, mas sim de uma criança que está aprendendo devagar, seguindo o seu próprio ritmo e adotando regras totalmente diferentes das que eram seguidas por seus progenitores”. (RASMUS, 1995: 383)

Em Alphaville, Alpha 60 representa o ápice da evolução dos computadores através da sua inteligência artificial. No imaginário deste filme, os cérebros eletrônicos se auto-desenvolvem e passam a controlar os homens. Estes devem passar a viver de acordo com a lógica das máquinas e esquecer as emoções, característica primordial da humanidade, o que gera uma cidade fria e calculista.

Abaixo apresentamos um quadro analítico do filme:

NOME DO FILME	ANO DE PRODUÇÃO	TECNOLOGIAS ENCONTRADAS	IMAGINÁRIO DA CIDADE	PARADIGMA DA CIDADE
Alphaville , Une Étrange Aventure	1965	- computador; - inteligência artificial;	- Utópica; - Opressão; - Lógica;	pós-industrial-cibernético

<p>de Lemmy Caution</p>		<ul style="list-style-type: none"> - máquinas analógicas; - televisão; - carros; - elevadores; - controle remoto; - câmera de segurança; - máquina de escrever elétrica; - telefone fixo; - rádio transmissor; - código morse; - contador eletrônico de tempo; - telecomunicadores; - microfones; - gravadores; - detector de mentira; - armas de fogo; 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica; - Inteligência artificial; 	
---------------------------------	--	---	--	--

Fig. 4

3.3 BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES



Fig. 5 – A Los Angeles do ano de 2019 de *Blade Runner*

Considerado como o “primeiro filme cyberpunk, tanto nas concepções de conteúdo como de forma” (AMARAL, acesso em 14 de setembro de 2005), o filme *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (Blade Runner, 1982, EUA) se passa no início do século XXI e conta a história de um ex-policial do futuro, Rick Deckard, e sua caçada a um grupo de andróides assassinos que buscou refúgio na Terra. A obra baseia-se no romance de ficção científica *Do androids dream of electric*, de Philip Dick, o mesmo autor do conto *Minority Report* que inspirou filme de mesmo nome e que será analisado logo mais.

Existem duas versões cinematográficas de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*. A primeira, lançada em 1982, possui a visão dos produtores do filme. Já a segunda, veiculada em 1997, traz a história da maneira como havia sido idealizada pelo diretor Ridley Scott. Para este trabalho de conclusão de curso foi analisada a última versão do filme, visto que conta com a visão de seu criador.

No cenário futurista de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, que se passa na cidade estadunidense de Los Angeles no ano de 2019, a empresa Tyrell Corporation criou os robôs da série Nexus – conhecidos como replicantes – virtualmente idênticos aos seres humanos. Mais ágeis, mais fortes e tão inteligentes quanto os seus criadores, os replicantes são utilizados como escravos em colônias localizadas fora da terra para executar tarefas perigosas da colonização planetária¹¹.

¹¹ Trecho presente na abertura do filme.

Entretanto, após um motim dos replicantes, os Nexus foram considerados ilegais e passaram a ser caçados por policiais especiais chamados *blade runners*, que possuíam ordens de matar qualquer replicante. A pena de morte, neste caso, não era chamada de execução, mas sim de “aposentadoria”. Deckard é retirado de sua aposentadoria real e humana para aposentar alguns destes replicantes.

Caos, esta é a característica que predomina o imaginário da cidade de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*. O planeta Terra está em decadência. Com a mudança climática em decorrência da poluição e do aquecimento global, a Los Angeles do futuro vive sob um céu eternamente negro e carregado de nuvens de chuva. Numa das seqüências do filme, é possível ver usinas lançando bolas de fogo na atmosfera e contribuindo para destruir o ambiente do planeta. As cidades são superpopulosas e percebe-se uma presença maciça de orientais e latinos em suas ruas.

A língua e a cultura japonesa transformaram-se no que o inglês e a cultura americana representam hoje para o mundo moderno, o que remonta a uma característica da ficção científica *cyberpunk*, o orientalismo, também bastante presente no filme *Matrix*, que será analisado a seguir. Na mesa do diretor da Tyrell Corporation há imitações de bonsais, árvore tipicamente japonesa. A replicante Rachael possui cabelos e maquiagens que lembram os usados pelas japonesas em algumas cerimônias nipônicas. Uma imensidão de restaurantes orientais está presente em cada canto da cidade. A maior parte dos transeuntes é asiática.

Até mesmo as propagandas do futuro são dominadas pelos orientais, como se pode identificar na imagem de uma gueixa em um imenso outdoor eletrônico localizado em um dos edifícios. Quando uma espécie de veículo de propaganda aéreo atravessa a cidade deslizando por cabos e anunciando promoções e viagens para outros planetas através de um sistema de som e imagem, ouvem-se os sobrenomes de dois governantes da cidade: um japonês e outro espanhol.

Com as ruas lotadas de pessoas, o céu torna-se uma imensa rodovia onde carros voadores cruzam o espaço num trânsito aéreo organizado. Os próprios prédios são adaptados para receber estes veículos, sendo construídos com estações de pouso em suas coberturas. A corrupção está presente no contrabando de drogas, no gângster árabe e na rede de prostituição. A criminalidade também alcança níveis altíssimos. Em uma determinada cena, por exemplo, Deckard está fazendo

uma refeição dentro de seu carro, quando ladrões de rua sobem no capô e roubam um equipamento do veículo.

A música eletrônica, uma das características da cibercultura, está presente no imaginário desta cidade futurista, principalmente na cena onde Deckard vai encontrar um gângster. O que torna a música eletrônica parte da cibercultura é a cultura *rave*, uma apropriação social das tecnologias digitais.¹² Nas ruas de Los Angeles, um oceano de propagandas em luz néon mostra tecnologias que marcaram os anos 80, como o vídeo-game Atari. O néon também se encontra nos cabos dos guarda-chuvas, nas luzes dos apartamentos, em quase todos os lugares.

Em função da destruição do meio ambiente pela evolução tecnológica do homem, uma selva de arranha-céus – inclusive um edifício futurista em forma de pirâmide – se estende por quilômetros em detrimento das florestas naturais e suas árvores. Plantas e animais reais são mercadorias raras e, portanto, caríssimas. Num mundo onde a engenharia genética encontra-se num estado de evolução extremo, aqueles que desejam exemplares de fauna e flora precisam recorrer a espécies artificiais desenvolvidas em laboratório.

Todas elas apresentam como característica em comum o fato da íris ficar vermelha em contato direto com a luz. E os replicantes são o ápice desta tecnologia. Eles são andróides, criaturas artificiais idênticas aos seres humanos, um estágio anterior aos ciborgues que, na definição de Donna Haraway em seu livro *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*, são “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também de ficção”.

São seis os replicantes presentes no filme. Roy Batty é um modelo de combate muito auto-suficiente. Já Zhora foi treinada para um esquadrão de morte em uma das colônias. Pris é um modelo básico de prazer que, como é explicado em uma das cenas do filme, é um acessório típico dos clubes militares das colônias. A replicante Rachael, por sua vez, foi criada como um experimento para saber até que ponto eles apresentariam um comportamento humano, o que faz com que ela acredite não ser um andróide.

¹² Como idéias principais, os *ravers* acredita(va)m no dogma *Plur[3]* (*peace, love, unity and respect* - paz, amor, unidade e respeito). A música, "executada" em *pick ups* (pratos toca-discos de vinil) por *dee jays*[4], envolvia os *clubbers, ravers* em danças por horas a fio, numa grande celebração tribal de alegria e êxtase. (SOUZA, acesso em 12 de fevereiro de 2003).

Enquanto isso, Leon Kowalski não tem sua função revelada, mas é o primeiro replicante submetido ao teste “Voight-Kampff”, um teste de empatia que diferencia um humano de um andróide através de alguns aspectos: a dilatação capilar, ou “reação de enrubescimento”, flutuação de pupila e dilatação involuntária da íris. Por fim, é revelado nesta versão do filme que o próprio Deckard é um replicante¹³. Sua função é caçar e destruir andróides iguais a ele.

Os artefatos tecnológicos chamados de replicantes são, como um dos personagens de *Blade Runner – O Caçador de Andróides* afirma, “mais humanos que os humanos”. A relação entre o homem e a máquina, levada a uma semelhança de comportamento e feições entre os dois, semelhança esta possibilitada pelas novas tecnologias, a ponto de ser quase impossível diferenciá-los, é o cerne do imaginário da cidade deste filme. Não há mais um robô metálico como em *Metrópolis*, ou o computador sem características humanas como em *Alphaville*. Em *Blade Runner*, pode-se dizer que os replicantes são o novo estágio da evolução tecnológica que irá aperfeiçoar o corpo humano e transformá-lo em algo perfeito, a perfeita união entre artificial e natural proporcionada pela tecnologia. Isto gera uma crise de identidade.

Falta identidade ao replicante, que segundo David Harvey, no livro *A Experiência do Espaço e do Tempo*, não tem história real; afinal, eles foram criados geneticamente como adulto crescidos, faltando-lhe a experiência de socialização humana. Todas as memórias que possuem, como a replicante Rachael constata a uma certa altura da narrativa, foram implantadas pelos cientistas que os criaram. Sendo assim, a busca pela identidade é outro aspecto que norteia o imaginário da cidade de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*.

Na versão cinematográfica analisada, onde o próprio policial Deckard é um replicante, esta necessidade de descobrir uma identidade fica restrita apenas aos andróides. Mas, tomando-se por base a questão da superpopulação da Los Angeles futurista, da dominação de uma cultura por outra¹⁴ e da evolução da engenharia genética ao ponto de criar máquinas quase humanas, poder-se-ia dizer que o homem que vive na cidade de *Blade Runner* também está em busca de sua identidade, perdida em meio à evolução tecnológica que está destruindo o mundo.

¹³ Na versão original, Deckard era humano.

¹⁴ No caso do filme, dominação da cultura americana pela cultura japonesa.

Vale ressaltar, também, que muitas das previsões acerca da cidade do futuro imaginadas neste filme tornaram-se realidade. De acordo com o jornal inglês *BBC*¹⁵, *Blade Runner* previu o hibridismo das línguas com a predominância do inglês, assim como o crescente espaço adquirido pela publicidade. Ainda pode não haver tráfego de carros voadores, mas nas grandes cidades do mundo de hoje o céu encontra-se apinhado de helicópteros e jatinhos, os meios de transporte preferidos pelos executivos que não dispõem de tempo para enfrentar os engarrafamentos terrestres. Os edifícios tiveram que se adaptar a esta prática, criando heliportos em suas coberturas, tal qual em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*.

Entretanto, segundo o mesmo jornal,

“nem todas as previsões do filme se tornaram realidade. A paisagem da cidade estava repleta de anúncios em luz néon – muitos dos quais se referiam a companhias que desde então têm sofrido a maldição de *Blade Runner*. A Pan Am linhas aéreas, os jogos do console Atari e a operadora telefônica Bell eram notórias no início dos anos 80. Hoje, quanto mais em 2019, elas desapareceram em massa da consciência do público¹⁶” (BBC, acesso em 08 de março de 2006).

Considerado um ícone do mundo digital pela revista *Wired*¹⁷, *Blade Runner – Caçador de Andróides* também foi eleito o melhor filme de ficção científica de todos os tempos por diversos cientistas consultados pelo jornal *The Guardian*.

Abaixo apresentamos um quadro analítico do filme:

NOME DO FILME	ANO DE PRODUÇÃO	TECNOLOGIAS ENCONTRADAS	IMAGINÁRIO DA CIDADE	PARADIGMA DA CIDADE
Blade Runner	1982	- andróides; - usinas;	- Distópica; - Caótica;	pós-industrial-cibernético

¹⁵ Vide página: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1154662.stm>

¹⁶ Not all the movie's predictions have come true. The cityscape was littered with advertising hoardings and neon displays - many of which related to companies which have since suffered the so-called curse of *Blade Runner*. Airline Pan Am, games console maker Atari and telephone company Bell were ubiquitous in the early 1980s. Today, let alone in 2019, they have largely disappeared from the public consciousness.

¹⁷ No ranking da Revista *Wired*, da edição de junho de 2002, *Blade Runner* está no topo da lista, sendo seguido por *Gattaca* (1997), *Matrix* (1999), 2001 – Uma Odisséia no Espaço (1968) e *Brazil* (1985). Já no ranking dos cientistas do jornal *The Guardian*: *Blade Runner* é seguido por 2001 – Uma Odisséia no Espaço (1968), a trilogia de Guerra nas Estrelas (1977, 1980 e 1983), *Alien* e *Solaris* (2002). Para maiores informações, vide a página: <http://www.guardian.co.uk/life/feature/story/0,13026,1290562,00.html>

		<ul style="list-style-type: none"> - arranha-céus; - leitor de retina; - carros voadores; - elevadores; - controle remoto; - câmera de segurança; - ventiladores de teto; - outdoors eletrônicos; - óculos ligados a dispositivo de reprodução de música; - máscara de gás; - vídeo-fone; - videogame; - chuveiro inteligente; - sinal de trânsito inteligente; - cartão magnético; - sensores de luz; - robôs; - leitor de imagem; - sensor de voz; - casa inteligente; - implantes de 	<ul style="list-style-type: none"> - Superpopulosa; - Destruída; - Industrial; - Orientalismo; - Hibridismo; - Engenharia genética; - Cibernética; - Música eletrônica; 	
--	--	--	---	--

		memória; - ônibus; - arma laser;		
--	--	--	--	--

Fig.6

3.4 MATRIX



Fig.7 – A cidade virtual de Matrix e sua iluminação sempre esverdeada

A história de *Matrix* (The Matrix, 1999, EUA) se refere a um programador chamado Thomas Anderson, que durante o dia é um trabalhador comum e durante a noite é o *hacker* Neo que vende produtos ilícitos e procura a resposta para uma pergunta que lhe vem em sonhos: o que é a *Matrix*? O filme é situado no ano de aproximadamente 2199 em um mundo devastado. Através das escassas informações que o filme apresenta, tem-se conhecimento de que no final do século XXI a humanidade havia criado a Inteligência Artificial¹⁸. Esta nova tecnologia provoca um conflito entre máquinas e humanos, em que estes são responsabilizados por queimar o céu e aquelas por darem origem a toda uma geração de máquinas dependentes não mais de energia solar para sobrevivência, mas sim de uma fonte energética tão abundante quanto o sol: o homem.

Devido a esta dependência de energia, as máquinas, vencedoras da guerra, passam a “cultivar humanos” em um ambiente chamado *Matrix*. A *Matrix* é um mundo¹⁹ criado em uma realidade virtual gerada por computador a fim de controlar a humanidade, fazendo com que o ser humano perca o contato com a realidade e transformando-o em fonte de energia. Apesar da humanidade só estar conectada

¹⁸ Na verdade, ao contrário do que é explicado no filme, a Inteligência Artificial surgiu na década de 50 começou como um campo experimental nos anos 50 com pioneiros como Allen Newell e Herbert Simon, que fundaram o primeiro laboratório de inteligência artificial na Universidade de Carnegie-Mellon, e McCarty que juntamente com Marvin Minsky, que fundaram o MIT AI Lab em 1959 (WIKIPEDIA, acesso em 27 de junho de 2006).

¹⁹ Consideramos que a Matrix é um mundo virtual, e não apenas uma cidade, pois seus habitantes podem se deslocar de um país para o outro através de meios de transporte, algo que pode ser inferido de diálogos trocados pelos personagens durante a trilogia e de filmes derivados desse universo, como a série Animatrix. Apesar disso, em nenhum momento do filme estudado a Matrix aparece como um mundo inteiro virtual, tão pouco como apenas uma cidade virtual.

através da mente ao mundo criado pela *Matrix*, o corpo sente tudo o que acontece dentro dela. Não há uma total dissociação entre mente e corpo e uma morte dentro da *Matrix* significa também uma morte fora dela.

É em uma cidade virtual, dentro de um mundo também virtual, onde as máquinas controlam os humanos, que Neo vive e é nela que podemos vislumbrar alguns dos principais pontos do imaginário tecnológico criado pelos irmãos Wachowski para a cidade deste filme e defendidos pela cibercultura e ficção *cyberpunk*. A *Matrix* representa uma violência contra o humano “através da qual, por exemplo, os grupos e as comunidades são forçados a entrar num sistema, sem que o percebam” (SFEZ, 1999: 119).

Esta simulação neuro-interativa toma o conceito de virtualização do mundo e o leva ao extremo, posto que há uma imersão total neste mundo virtual, diferentemente do que acontece quando um cientista usa óculos especiais para ver e interagir com uma simulação de átomos se chocando. Os átomos não deixam de estar ali se chocando diante dos olhos do cientista que pode tocá-los e sentir-lhes a vibração. A diferença é que o cientista sabe que aquilo é apenas uma simulação e que ao tirar os óculos os átomos irão sumir. Em *Matrix*, não há esta diferenciação entre real e virtual, há uma virtualização total utópica que por enquanto só ocorre na ficção. Como Lévy afirma, “em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.” (LÉVY, 2003: 05).

Podemos encontrar também em *Matrix* várias citações a diversas obras da literatura pós-moderna que permeia o imaginário de sua cidade virtual. Desde “Alice no País das Maravilhas” até uma referência acintosa ao livro “Simulacro²⁰ e Simulações”, de Jean Baudrillard – em cujas páginas Neo esconde os produtos de sua atividade *hacker*. O filme, tal qual em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, também faz referências ao orientalismo²¹ que cerca a cibercultura –

²⁰ De acordo com SFEZ, quando trata de simulacro em seu texto *As Tecnologias do Espírito*, “Com o simulacro epicurista (os simulacros são imagens, mas não enquanto imitações, aparências de um original ou idéia), tocamos a segunda versão da noção: se a primeira estava vinculada à definição em relação ao verdadeiro, e se achava assim considerada inferior, até mesmo maligna, a segunda diz respeito ao uso possível de um signo que tem a mesma textura daquele de onde provém, possuindo a mesma garantia de autenticidade, sendo ‘tão’ real quanto a sua fonte. (...) o simulacro, neste sentido (epicurista), oblitera a distinção entre verdadeiro/falso, real/imaginário, verdade/mentira. Escapa ao desenrolar do tempo: a simulação-simulacro se faz em simultaneidade (*simul*: ao mesmo tempo).” (SFEZ, 1999).

²¹ O orientalismo, aqui, exerce tanta importância quanto no filme *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, analisado anteriormente.

através de filosofias budistas, artes marciais e do próprio ator, de ascendência oriental, escolhido para interpretar Neo.

Aqui nós encontramos, junto com o personagem de Neo, um outro símbolo da cultura *cyberpunk*, presente no imaginário das cidades do futuro: o *hacker*.

“Os *hackers* formam a elite da informática. (...) atualizam, com as redes de computadores, a ação dos *phreakers*, a saber, viagens por novos territórios simbólicos, o ciberespaço. Para eles todas as informações devem ser livres, as redes devem ser livres e democráticas e os computadores acessíveis a todos e utilizados como uma ferramenta de sobrevivência na sociedade pós-industrial” (Lemos, acesso em 12 de outubro de 2002).

Quando Morpheus oferece a Neo o direito de escolher entre acabar com a história e acordar em sua cama acreditando no que quisesse acreditar, representada pela pílula azul e entre “a verdade, nada mais”, representada pela pílula vermelha, o filme nos oferece algo além de uma revisitação ao clássico de Lewis Carroll. Ele nos traz a idéia central da sociedade da informação em que o mundo e suas cidades vivem hoje,

“assegurada pela esquerda, direita e centro – pelos conservadores das regiões quentes, liberais da alta tecnologia, *hackers* guerrilheiros – de que a informação trará poder aos cidadãos e salvará a democracia” (ROSZACK, 1985: 248).

Quando Neo aceita a pílula vermelha e é desconectado, a realidade criada pela *Matrix*, baseada em categorias da mente humana, passa a ser a realidade externa, a visão do campo de “homens-baterias”. Uma espécie de líquido amniótico envolve o corpo de Neo, corpo este natural e artificial, orgânico e inorgânico, analógico e digital: um perfeito ciborgue. Este ciborgue é criado a partir da potencialização do uso do corpo pelas novas tecnologias. Neo é a personificação da fronteira rompida entre o natural e o artificial desde que os primeiros humanóides criaram sua ferramentas e a necessidade de não ser mais humano.²²

Durante as explicações de Morpheus, fala-se de uma guerra entre máquinas e humanos, mostra-se o “deserto do real”, a dependência do homem pelas máquinas para sobreviver e responde-se à pergunta sobre o que é a *Matrix*. A *Matrix*,

²² Donna Haraway, em seu Manifesto Ciborgue, traz muito bem esta vontade de ser um ciborgue mais do que ser uma Deusa, além da idéia de que todos somos ciborgues, criaturas que existem nas fronteiras não delimitadas, que estão no inter-espaço. (HARAWAY, 2000)

segundo Morpheus, significa controle. Aqui temos a idéia de que tudo é *cyber*: quanto mais esta sociedade vai se informatizando, mais as pessoas vão sendo controladas por câmeras, agentes e celulares.

Para Morpheus, Neo representa o escolhido. Numa outra influência do orientalismo, que também se repete na música oriental e no próprio *dojo* onde aprende a lutar, Neo é o Iluminado, aquele que, segundo o Oráculo, “talvez esteja esperando pela sua próxima vida”. Mas por que Neo é o escolhido? Ele vive em uma cidade fundamentada na informação, portanto, tomando por base a política da informação, de Theodore Roszack, é porque ele é o único capaz de digerir “as informações não digeridas” (ROSZACK, 1985: 244), o único capaz de manipular a informação que lhe chega em excesso com consciência.

Neo também poderia ser considerado o escolhido pelo fato de representar, em uma única pessoa, todo o imaginário tecnológico da ficção científica *cyberpunk* e que rege a cidade virtual do filme: ele é o ciborgue, ele representa a velocidade, ele vive no ciberespaço, no espaço de fluxos, é ele quem consegue manipular a enorme gama de informações que o cerca.

Morpheus ensina que “A Matrix é um sistema e esse sistema é nosso inimigo”. Este sistema que domina as vidas das pessoas é o pano de fundo utilizado pela ficção científica *cyberpunk* e é o que os *hackers* combatem.²³ Enquanto os agentes são mais fortes e mais rápidos, mas ainda assim dependem de regras, Neo será ainda mais forte e rápido do que os agentes justamente por não possuí-las. Este é um dos marcos do movimento *cyberpunk*, lutar contra as regras e as ideologias instituídas. Esta negação às ideologias também está presente na cidade virtual de *Matrix* quando Morpheus diz a Neo, antes deste se encontrar com o Oráculo: “Tente não pensar em termos de certo ou errado”.

Na cidade do futuro de Matrix, o controle também é exercido pelo Agente Smith, uma das máquinas que dominam o mundo. Ele odeia os humanos, odeia ter que

²³ “Frequentemente estes sistemas tecnológicos se estendiam até os “componentes humanos” através de implantes mentais, próteses, clonagem, ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética. Ou seja, os próprios humanos faziam parte da “Maquina”. Esta era a parte cyber da ficção *cyberpunk*. Todavia, como em qualquer cultura, havia aqueles que viviam como marginais, “on the Edge”: criminosos, párias, excomungados, visionários, ou simplesmente quem queria liberdade para propósitos particulares. O foco estava nestes indivíduos e em como eles subvertiam o uso as ferramentas tecnológicas criadas pelo “sistema”, para objetivos pessoais. Esta era a parte punk.” (LEMOS e PÉRSIO, acesso em 12 de outubro de 2002)

dependem deles e odeia ter que continuar na Matrix para protegê-la dos rebeldes. Para ele, a *Matrix* é uma prisão tão terrível quanto ela é para os humanos. Smith é a tecnologia mais avançada, uma inteligência artificial que possui emoções sendo dominada pela tecnologia.

Durante a tortura de Morpheus, o agente Smith nos traz duas idéias interessantes em seu diálogo: a idéia de que os homens eram uma doença, sendo as máquinas a cura para esta praga, e a idéia de que a mente humana rejeitava o mundo perfeito criado pela primeira *Matrix*. “Você sabia que a primeira *Matrix* foi construída para ser o mundo humano perfeito, onde ninguém sofreria, onde todos seriam felizes? Foi um desastre. Ninguém aceitou o programa. Perdemos safras inteiras”, diz o agente Smith na tentativa de fazer Morpheus falar.

A cena em que Neo, através de sua velocidade, consegue se desviar das balas disparadas por um dos agentes extrapola o âmbito da ficção e interfere na realidade. “Um recurso antes visto apenas com objetos criados em computação gráfica, passa a ser um giro de 360 graus numa cena em movimento, o verdadeiro exercício da tridimensionalidade para a imagem não estática” (POLO, acesso em 16 de outubro de 2003). O filme cria, então, uma nova tecnologia para os efeitos especiais que irão povoar a nova geração de obras cinematográficas de ficção científica.

Na cidade de *Matrix*, os telefones são utilizados como forma de transporte da Matrix para o mundo real. Através deles ocorrem a desmaterialização e o deslocamento espaço-temporal. A morte de Neo e o seu renascimento como “O Escolhido” é o ponto culminante do filme para o imaginário tecnológico criado nesta obra.

Trazido dos mortos pelo beijo de Trinity, Neo renasce aperfeiçoado e finalmente consegue enxergar a cidade virtual de *Matrix* como ela realmente é: códigos, bits e *bytes* que podem ser manipulados da forma que desejar. O código verde da Matrix, composto de números, letras e símbolos da escrita japonesa, é a maior alusão à sociedade da informação: a sociedade em que vivemos hoje está transformada em bits e *bytes* que escorrem pela tela. Conhecendo o mundo em que vive, ele pode mudá-lo de acordo com a sua vontade.

Em Matrix, a cidade apresentada poderia ser encontrada em qualquer lugar do planeta. A diferença da cidade real para a cidade da ficção está presente, principalmente, em dois pontos: 1) na matrix, existe uma virtualização total, que

não acontece nas cidades modernas; 2) nela, as máquinas, inteligentes, regulam a vida em sociedade de maneira extrema. Hoje esse controle é feito nas cidades através de câmeras, sensores, celulares, mas não de uma maneira tão exacerbada. O imaginário da cidade de Matrix também revela um futuro distópico, onde as máquinas foram capazes de destruir os aglomerados urbanos apenas para garantirem a energia de que precisavam para sobreviver.

Ao longo da trilogia, seguida por *Matrix Reloaded* (The Matrix Reloaded, 2003, EUA) e *Matrix Revolutions* (The Matrix Revolutions, 2003, EUA) têm-se três cidades distintas dentro de um único imaginário: a cidade virtual (dentro do mundo da *matrix*) que está sendo analisada neste capítulo, a cidade real (Sião) e a cidade das máquinas (Machine City). A primeira foi apresentada em *Matrix*, objeto de análise desta monografia; Sião só se torna conhecida nas duas últimas obras, enquanto a Cidade das Máquinas é desvendada tão somente em *Matrix Revolutions*.

Sião, o último refúgio rebelde, é uma cidade caótica, quase tribal, localizada no centro da Terra, único local que ainda é quente devido ao fato de estar próximo ao núcleo do planeta. As máquinas existem nesse mundo, nas formas digitais e analógicas, mas não têm consciência, e os homens dependem delas para sobreviver. Enormes túneis interligam Sião através das naves rebeldes que são freqüentemente atacadas pelas “sentinelas”, robôs-vigias da Matrix no mundo real.

A Cidade das Máquinas também está localizada no mundo real e é um emaranhado de tubos, fios e robôs de todos os tipos e formas dotados de inteligência artificial. Quando Neo atravessa os campos onde os homens são “cultivados” e finalmente avista o lugar onde as máquinas que dominam o mundo “vivem”, afirma que “há luz em todo o lugar”. Isto mostra que a cidade é feita de matéria e energia, tal qual tudo na vida.

Abaixo apresentamos um quadro analítico do filme:

NOME DO FILME	ANO DE PRODUÇÃO	TECNOLOGIAS ENCONTRADAS	IMAGINÁRIO DA CIDADE	PARADIGMA DA CIDADE
Matrix	1999	- computadores; - internet; -telefone celular;	- Simulada; - Opressão; - Orientalismo;	Simulado-virtual

		<ul style="list-style-type: none"> - robôs; - naves; - elevadores; - controle remoto; - câmera de segurança; - ventiladores de teto; - carros; - realidade virtual; - ciberespaço; - ciborgue; - videogame; - aparelho de som; - inteligência artificial; - guindaste; - armas de fogo; 	<ul style="list-style-type: none"> - Hackers; - Raves; - Música eletrônica; - Mobilidade; - Desterritorialização; 	
--	--	--	--	--

Fig. 8

3.5 MINORITY REPORT – A NOVA LEI



Fig.9 – A cidade de Minority Report e suas rodovias verticais

Minority Report – A Nova Lei (Minority Report, 2002, EUA) é uma adaptação da obra de ficção científica escrita em 1956 pelo americano Philip Dick, cujos textos mostravam, nesta primeira fase de seu trabalho, sua preocupação com um pensamento tecnológico em relação à existência humana. No lugar dos heróis tradicionais, Dick retratava cidadãos comuns do futuro lutando contra dificuldades financeiras, no trabalho e nos relacionamentos.

Na versão cinematográfica da obra dirigida por Steven Spielberg, que se passa na capital da cidade estadunidense de Washington no ano 2056, os crimes são impedidos antes que aconteçam. A partir de um sistema chamado “Pré-Crime” onde três telepatas²⁴, os “Pre-Cogs”, têm visões dos futuros assassinatos, os criminosos são identificados e presos antes que possam matar suas vítimas.

Apesar de contar com a aceitação da população por ter causado uma redução brusca na criminalidade, o sistema se encontra em um dilema político: se alguém for preso antes de cometer um assassinato, a pessoa pode ser acusada de ter cometido o crime que, devido à prisão, nunca aconteceu? Um oficial do governo é enviado, então, para investigar a “Unidade de Pré-Crime” e verificar a legalidade de sua operação, visto que um plebiscito irá votar a transformação da unidade numa instituição federal dentro de três anos.

John Anderton, o chefe da unidade, tem total confiança no sistema do “Pré-Crime” e passa a mostrar ao oficial provas de sua infalibilidade. Entretanto, quando os “Pre-Cogs” prevêem que Anderton vai cometer um assassinato em poucas horas, o policial

²⁴ Humanos alterados geneticamente, mais uma característica do imaginário *cyberpunk*.

passa a questionar sua própria identidade de assassino e a tentar provar sua inocência a partir de uma falha no sistema que antes ele considerava perfeito.

Em *Minority Report – A Nova Lei*, o futuro retratado por Spielberg é um futuro possível que vive a era da conexão, era pela qual a sociedade contemporânea está passando e que é, segundo Weinberger (LEMOS, acesso em 20 de janeiro de 2005) caracterizada pela emergência da computação ubíqua, pervasiva (“pervasive computing”, permeante, disseminada) ou senciente²⁵.

De acordo com Lemos, esta nova fase da sociedade de informação, vivida em sua plenitude no mundo imaginado de *Minority Report – A Nova Lei*, foi

“(…)iniciada com a popularização da internet na década de 80, e radicalizada com o desenvolvimento da computação sem fio, pervasiva e ubíqua, a partir da popularização dos telefones celulares, das redes de acesso à internet sem fio (“Wi-Fi” e “Wi-Max”) e das redes caseiras de proximidade com a tecnologia “bluetooth”²⁶” (LEMOS, acesso em 20 de janeiro de 2005).

Washington é uma cidade criada a partir de tecnologias possíveis e que já são quase uma realidade nos dias atuais. Entre elas estão os jornais eletrônicos que se atualizam constantemente através da rede, o “Mag-Lev”²⁷, uma rede de rodovias magnéticas para avançados carros magnéticos que percorrem a cidade tanto horizontalmente, quanto verticalmente, os identificadores de retina, o controle de imagens através de objetos sencientes, as etiquetas RFID²⁸ e o *bluetooth*.

²⁵ “computação senciente” refere-se à possibilidade de interconexão de computadores e objetos através de sensores que passam a se reconhecer de maneira autônoma e a trocar informações (LEMOS, acesso em 20 de janeiro de 2005)

²⁶ De acordo com Lemos, Wi-Fi e Wi-Max são padrões técnicos da IEEE para internet sem fio. Há vários padrões (a, g, b, h, variando a velocidade de conexão e a faixa de onda utilizada). Por ondas de rádio (espectro de uso caseiro, como microondas ou telefones sem fio) pode-se criar acesso à internet sem fio por algumas centenas de metros. O Bluetooth é padrão de conexão por redes sem fio com alcance de 10 metros em geral, mais usado para conectar equipamentos caseiros como impressoras, celulares, computadores. Há outros padrões também em andamento como o MIMO, OFDM, ZigBee, WPAN... Para maiores detalhes ver o site <<http://www.grouper.ieee.org/groups/802>>, e o site <<http://www.bluetooth.org>> para Bluetooth. Para celulares há os sistemas CDMA, GSM e TDMA e vários formados de conexão em rede como EDGE, GPRS, CDMA 1x, EV-DO, dependendo do sistema do celular.

²⁷ Sigla para Magnetic Levitation.

²⁸ RFID é um acrônimo do nome em língua inglesa *Radio-Frequency Identification*, que, em português, significa Identificação por Rádio Frequência. Trata-se de um método de identificação automática através de sinais de rádio, recuperando e armazenando dados remotamente através de dispositivos chamados de *tags* RFID. Uma etiqueta RFID é um pequeno objeto, que pode ser colocado em uma pessoa, animal ou produto. Ele contém chips de silício e antenas que o permite responder aos sinais de rádio enviados por uma base transmissora (WIKIPEDIA, acesso em 27 de junho de 2006).

Toda esta tecnologia se encontra completamente integrada à cidade, o que aponta para a teoria de Lemos de que

“Não está em pauta aqui o abandono da cidade física pela cidade virtual, mas propiciar a sinergia entre o espaço de fluxos planetário e o espaço de lugar das cidades “reais”” (LEMOS, 2003: 317).

A cidade antiga, horizontal, se funde à nova, vertical, digital, ou à saudosa, como um típico bairro atual de subúrbio americano que pareceria congelado no tempo, não fosse a visão de avançadíssimos aviões movidos a propulsão cruzando o céu. As moedas e o dinheiro de papel ainda existem, assim como o cartão de crédito, em meio ao avanço tecnológico.

A tecnologia está presente, mas não é visível. É uma tecnologia invisível. É como o sistema de esgoto de uma cidade: sabe-se que ele está lá, mas ninguém o vê²⁹. Esta tecnologia está integrada aos computadores e espaços físicos e virtuais coexistem como no shopping center de *Minority Report – A Nova Lei*, onde hologramas de vendedores e lojas “reais” estão lado a lado. E a vida das pessoas se modifica em função dessas novas tecnologias ao ponto de não mais serem tecnologias percebíveis. Elas apenas existem.

Podemos constatar, também, que essas tecnologias que já são realidade no presente têm seu uso potencializado pelo avanço da ciência do futuro. Praticamente não há mais papel, e sim imagens. Sistemas fazem com que revistas e jornais impressos se transformem em periódicos eletrônicos a partir de placas de vidro portáteis que funcionam como computadores atualizados pela rede. Já os *outdoors* são enormes hologramas que projetam vídeos de comerciais nas paredes dos edifícios e ruas da cidade. Ainda em relação aos hologramas, em determinado momento, quando John entra em um shopping center, podemos ver que um dispositivo de leitura da retina dos transeuntes faz surgir, em tempo real, hologramas com propagandas personalizadas, como existem hoje nos sistemas RFID e bluetooth³⁰.

A manipulação das imagens é muito importante no imaginário desta Washington do futuro pela forma como ela reapropria o espaço físico, como afirma Lemos,

²⁹ A partir de agora, toda a tecnologia que se encaixar nesta definição será tratada como tecnologia invisível.

³⁰ Ou seja, tem-se, aqui, um ambiente inteligente, classificado desta forma por ser perceptivo e interpretativo.

“Das formas de isolamento e fragmentação da vida moderna, a introdução de tecnologias móveis estão nos levando a um re-exame do que significa proximidade, distância e mobilidade. Define-se mobilidade como o movimento do corpo entre espaços, entre localidades, entre espaços privados e públicos. Parece que novas práticas do espaço urbano surgem com a interface entre mobilidade, espaço físico e ciberespaço” (LEMOS, acesso em 20 de janeiro de 2005).

Muros se transformam em telões, dados são transportados na forma de imagens em pequenas placas de vidro, computadores são manipulados através delas. Televisões integradas ao computador e a um sistema de ativação por voz, por exemplo, são utilizadas para reuniões quando os participantes se encontram em lugares diferentes. Equipamentos que misturam hologramas e projetores são desenvolvidos para criar interação entre imagem e câmeras e possibilitar uma nova maneira de se assistir filmes, cujas imagens praticamente interagem com o espectador. Elas estão presentes inclusive na visualização dos crimes futuros pelos “Pre-Cogs”, cujas premonições são traduzidas em imagens que alimentam os computadores da “Unidade de Pré-Crime”.

A manipulação genética³¹ e os transgênicos também são temas tratados no imaginário da cidade de *Minority Report – A Nova Lei*. Os “Pre-Cogs” são fruto de um acaso durante tratamentos genéticos realizados em filhos de mulheres viciadas em uma nova droga do futuro e que haviam sofrido danos cerebrais. Na casa da criadora dos “Pre-Cogs”, modificações genéticas deram origem a uma flora bizarra, com tentáculos que agarram intrusos e flores que quase possuem consciência pela maneira como se mexem para se aproximar de sua dona.

Pode-se ainda constatar no imaginário deste filme a existência do poder e do controle, temas que já foram abordados em todos os filmes anteriormente analisados e que constituem uma das bases da ficção científica *cyberpunk*³². Em *Minority Report – A Nova Lei* eles podem ser identificados através dos sistemas de leitura de retina, presentes em todos os espaços – a entrada do metrô é um deles – e que criam um mercado ilegal de transplante de olhos para aqueles que não desejam ser encontrados pelo governo. O vendedor de drogas que John encontra logo no início do filme, por exemplo, não possui olhos, para não correr nenhum risco de ser identificado e preso. Este recurso extremo de transplante de olhos

³¹ Uma constante no imaginário *cyberpunk*.

³² Como já foi explicado anteriormente na análise do filme *Matrix*.

também é utilizado pelo herói em determinado momento da película, numa tentativa desesperada de despistar a polícia.

A própria “Unidade de Pré-Crime” é uma instituição de poder e controle. A todo o momento, todos os cidadãos são vigiados, não só no presente através das máquinas, mas também no futuro, através das visões dos “Pre-Cogs”. Onde quer que se esteja, se houver um leitor de retina presente, ou pequenos robôs-aranha programados para checar as retinas de indivíduos e encontrar criminosos, ou um holograma publicitário, está-se sendo vigiado. E John, o tecno-marginal que luta contra o sistema que ajudou a criar utilizando para isso o próprio sistema na forma da “Pre-Cog” Agatha, representa uma das principais características do imaginário *cyberpunk*

“O cyberpunk carrega com ele (e isso pode ser visto claramente em textos e manifestos dele/sobre ele) a noção de que temos que nos apropriar das tecnologias para podermos estar no comando de nossas vidas. Esta é a única possibilidade, pregam os cyberpunks, de não sermos comandados por aqueles que estão no poder tecnocrático” (LEMOS, acesso em 11 de outubro de 2002).

Abaixo apresentamos um quadro analítico do filme:

NOME DO FILME	ANO DE PRODUÇÃO	TECNOLOGIAS ENCONTRADAS	IMAGINÁRIO DA CIDADE	PARADIGMA DA CIDADE
Minority Report	2002	- computadores; - internet; - mutantes (pre cogs); - transgênicos; - robôs; - jornais eletrônicos; - extrator de córnea;	- Opressão; - Personalização das tecnologias; - Interação; - Imagem; - Mutação genética; - Mobilidade; - Desterritorializa	Pós-industrial-cibernético

		<ul style="list-style-type: none"> - naves; - mag lev; - carros inteligentes e elétricos; - sensores de voz; - sensores de luz; - hologramas; - leitor de retina; - internet; - disquete de imagem; - elevadores; - controle remoto; - câmera de segurança; - aparelho de som ativado por voz; - aparelho de vídeo; - telefone celular; - mochila voadora; - hologramas; - realidade virtual; - armas de fogo; - arma de som; 	ção;	
--	--	---	------	--

Fig. 10

3.6 EU, ROBÔ



Fig. 11 – Chicago em 2035

Mais uma vez a temática dos robôs se encontra presente em um dos filmes de ficção científica em análise, *Eu, Robô* (*I, Robot*, 2004, EUA). A obra dirigida por Alex Proyas é baseada no livro de ficção científica de mesmo nome escrito por Isaac Asimov em 1950 e trata da história do policial Del Spooner, que trabalha num departamento de polícia da cidade estadunidense de Chicago em 2035. Neste futuro, os robôs são realidade e objetos de desejo da população mais abastada, que se tornou completamente dependente deles e os utiliza para realizar atividades domésticas e corriqueiras.

Entretanto, Spooner é a exceção. Ele tem fobia de tecnologias, odeia os robôs acima de tudo e os trata com desconfiança, perseguindo-os pela cidade acreditando que possam estar cometendo algum delito ou que estejam prontos a tomar o controle de Chicago. Isto porque, no passado, Spooner sofreu um acidente de carro e um robô que estava passando pelo local o salvou, em detrimento de uma menina que estava presa em outro veículo, pois todas estas máquinas são programadas para seguir as “Três Leis da Robótica”³³.

Estas leis consistem em: 1) um robô não pode ferir um ser humano, assim como, não pode deixá-lo ferir-se, por falta de ação, 2) um robô deve obedecer às ordens humanas, a menos que elas contrariem a lei anterior e 3) um robô deve proteger sua existência, desde que isso não esteja em conflito com as duas primeiras. No filme, a criação dessas leis é atribuída ao cientista Alfred Lanning da US Robotics

³³ Criadas por Asimov. Depois é introduzida a Lei Zero, que será explicada mais adiante.

(USR), a grande fabricante de robôs, as regras que controlam o comportamento destes eletrodomésticos de última geração

Quando o cientista é encontrado morto e um robô é o principal suspeito por seu assassinato, o que significaria que ele teria violado as “Três Leis da Robótica”, Spooner dá início a uma investigação para provar que, o tempo todo, sempre estivera certo e mostrar a verdade ao mundo, tal qual Neo em *Matrix*. Em sua trajetória, o policial é atacado por uma nova geração de robôs que está prestes a chegar ao mercado e descobre que o supercomputador V.I.K.I (sigla para *Virtual Interactive Cinectic Intelligence*) está preparando uma revolução. Baseado numa evolução³⁴ das próprias “Leis da Robótica”, ao afirmar que os robôs não podem confiar aos humanos a sua sobrevivência, VIKI tenta tomar o poder da cidade a fim de controlar os humanos e impedir que a espécie se auto-destrua.

Na cidade asséptica de Chicago, onde as ruas são limpas e os motores não utilizam gasolina, encontra-se novamente um futuro possível também baseado na plena vivência na cibercultura. A história se passa apenas 31 anos depois do período em que o filme foi produzido. O novo, como os robôs e carros inteligentes que não utilizam nem motor movido a combustão nem direção manual, se mistura ao antigo, representado pela antiga casa do cientista Alfred, o tênis All Star 2004 *vintage* comprado por Spooner, ventiladores de teto e um aparelho de som real de última geração para os dias atuais, mas considerado ultrapassado pelo imaginário deste filme.

Este é um mundo menos poluído, as pessoas caminham, andam de bicicleta, as ruas são largas e limpas, até mesmo a aparência dos robôs é brilhante e harmoniosa. Hologramas estão presentes de forma menos ostensiva do que em *Minority Report – A Nova Lei*, sendo utilizados aqui com limitações declaradas na própria tela – caso de quando o holograma de Alfred afirma que suas respostas são limitadas – para simular fitas de vedação da cena do crime ou a imagem do cientista.

Com exceção do ambiente de trabalho de Spooner, o Departamento de Polícia de Chicago, onde os computadores são aparentes e há cabos e fios em todos os ambientes, a predominância é de uma tecnologia invisível. As máquinas, neste imaginário, são ativadas através de sensor de voz. O controle remoto se

³⁴ A Lei Zero onde, segundo Asimov, “um robô não pode fazer mal a humanidade e nem, por inação, permitir que ela sofra algum mal”. Desse modo, o bem da humanidade é primordial ao dos indivíduos.

transformou em algo obsoleto. Moedas de metal e dinheiro de papel também estão ultrapassados. Para fazer pagamentos, os personagens utilizam uma espécie de cartão que, ao entrar em contato com uma tela, detecta o valor da compra e desconta o dinheiro.

Uma outra característica deste futuro imaginado por Proyas e Asimov são os prédios inteligentes. Ambientes perceptivos detectam a temperatura do ar, o estado emocional de uma pessoa, ativam circuitos de segurança. No arranha-céu da USR, VIKI controla todos os aspectos do edifício enquanto uma “Central Positrônica” ativa fitas com sensores de segurança em seus andares. Os transgênicos novamente aparecem, agora em comerciais de alimentos geneticamente modificados.

Em vez de identificadores de retina, como em *Minority Report – A Nova Lei*, os sensores de leitura do punho são os mais utilizados em *Eu, Robô*. Contudo, isto não elimina o leitor ótico e talvez os sensores de leitura de punho sejam um estágio anterior a ele. Um tipo avançado de celular, que é incorporado ao computador, pode monitorar robôs à distância e funcionar como telecomunicador, mostrando a tendência potencializada de que tudo irá convergir para este artefato. A Internet, por sua vez, se mostra presente, mas o mundo virtual não tem lugar de destaque na trama.

Uma das principais características da ficção presentes em *Eu, Robô*, além da luta do herói contra o sistema, é a questão do ciborgue, já vista em *Matrix* e até mesmo em *Metrópolis*, cujo criador da Robô Maria afirma ter perdido seu braço natural, agora biônico, em função da ciência. Depois do acidente que sofreu, Spooner teve parte do corpo destruída e recebeu um braço, costelas e um pulmão artificiais. O próprio detetive passa a fazer parte da máquina a partir destes implantes tecnológicos.

Dentre todos os avanços tecnológicos mostrados neste filme, os robôs são, de fato, os que representam maior destaque. Os humanos dependem deles para viver, entretanto têm medo de perder seus empregos para as máquinas. O planeta, que passará a contar, em breve, com um robô para cada cinco pessoas, parece uma eterna ameaça de que a população poderá ser dominada pelas máquinas a qualquer momento.

E estes robôs, ao contrário do que encontramos em *Metrópolis*, apresentam uma característica única: são capazes de evoluir como os humanos e capazes de

apresentar reações humanas. A própria psicóloga da USR explica que sua função é “deixar os robôs mais humanos”. De acordo com o criador dos robôs, eles contêm uma espécie de fantasma, algo que foge à sua programação em alguma área dentro de sua constituição metálica. É isso que os faz procurar ficar em grupos quando estão no escuro ou procurar a companhia de outro robô. Este fantasma é a chave para a sua evolução, para a descoberta da consciência.

Sonny, o robô NS-5 acusado de matar seu criador, é “único”, como o próprio Alfred diz muitas vezes durante a trama. Ele é capaz de sonhar, de demonstrar emoções humanas apesar de não compreender algumas delas e, numa cena profética, talvez de provocar uma verdadeira revolução pacífica junto aos robôs defasados que ficam isolados dentro de contêineres em um local afastado da cidade. E, numa nova visão do relacionamento entre homens e máquinas, pela primeira vez dentre os filmes analisados um robô e um humano juntam forças para lutar não só contra um sistema, mas por um ideal: a liberdade da raça humana.

Abaixo apresentamos um quadro analítico do filme:

NOME DO FILME	ANO DE PRODUÇÃO	TECNOLOGIAS ENCONTRADAS	IMAGINÁRIO DA CIDADE	PARADIGMA DA CIDADE
Eu, Robô	2004	<ul style="list-style-type: none"> - robôs; - computadores; - internet; - transgênicos; - prédios inteligentes; - equipamentos ativados por voz; - naves; - inteligência artificial; - sensores de voz; - sensores de luz; 	<ul style="list-style-type: none"> - Asséptica; - Mobilidade; - Ciborgue; - Tecno-fobia; - Inteligência artificial; 	Pós-industrial-cibernético

		<ul style="list-style-type: none">- hologramas;- leitor de punho;- leitor de retina;- internet;- elevadores;- bicicletas;- controle remoto;- câmera de segurança;- telefone celular;- telefone fixo;- dinheiro eletrônico;- moto;- armas de fogo;		
--	--	---	--	--

Fig.12

4. ANÁLISE COMPARATIVA

A partir dos filmes analisados, é possível encontrar algumas semelhanças e diferenças entre os imaginários das cidades mostradas em cada uma das obras. Uma constante em todos os filmes, como em toda a ficção científica, é o medo que o homem tem das máquinas. Sejam elas robôs como em *Metrópolis* ou o Agente Smith de *Matrix*, todas as obras retratam este pavor, algo inerente ao homem quando confrontado com o novo – especialmente o novo possuidor de capacidades aparentemente ilimitadas e superiores às humanas, como é o caso dos computadores e robôs.

Dentre os filmes estudados, apenas *Metrópolis* e *Alphaville* apresentam cidades inventadas, sendo que este último mostra uma metrópole localizada em outro planeta. Todas as outras obras contêm a visão de cada diretor sobre uma determinada cidade do mundo real situada em um futuro distante. Em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, a trama se passa em Los Angeles no ano de 2019. Os personagens de *Minority Report – A Nova Lei* vivem em Washington no ano 2056. Enquanto isso, *Eu, Robô* se passa na Chicago de 2035. *Matrix*, entretanto, é um caso à parte. O filme mostra o mundo real de aproximadamente 2199, mas a ação se desenrola dentro de um modelo virtual de um mundo real chamado de Matrix.

Enquanto *Metrópolis* apresenta uma cidade futurista imaginada a partir do início da industrialização e da produção em série, com máquinas que prometiam substituir o trabalho humano nas fábricas, os outros filmes trazem questionamentos mais profundos a cerca da relação entre homem e máquina, gerados a partir do aprimoramento da ciência e do avanço tecnológico.

Em *Alphaville*, o que está em jogo não é a substituição do homem pela máquina, mas sim a perda da humanidade a partir da dominação da tecnologia. Num mundo guiado pela lógica de Alpha 60, símbolo que representa o que os supercomputadores que surgiram durante a Segunda Guerra poderiam se tornar, não há mais lugar para emoções e reações humanas.

No imaginário de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, por sua vez, a história traz um mundo decadente devido ao mau uso da tecnologia e em crise de identidade. Tanto as máquinas quanto os seres humanos buscam entender o que são num ambiente tão destruído que não se assemelha a nada familiar, num lugar onde não há memórias. Esta procura pela identidade também pode ser vista em

Matrix, na figura de Neo, que não sabe se é o Escolhido. Sua cidade mostra sinais de crescimento desordenado e caótico, cheio de contradições sociais.

Realizado antes da popularização da Internet, o pioneirismo em apresentar diversos símbolos da cultura *cyberpunk* no cinema diferencia *Blade Runner – O Caçador de Andróides* dos demais filmes estudados e abre caminho para as obras cinematográficas analisadas posteriormente, já imersas em um imaginário regrado pelas novas tecnologias de comunicação advindas da criação da Internet. Os aparelhos digitais começam a aparecer de forma ainda primária e o imaginário das cidades começa a se desprender das tecnologias analógicas. Já em *Matrix*, se vê a questão da Internet pela primeira vez dentre os filmes analisados. A popularização desta tecnologia só foi possível em 1992 quando um grupo de estudantes criou o Mosaic, um programa “para formatar documentos web, gerando o primeiro Web Browser bem sucedido no ambiente Windows” (SAMPAIO,1999: 3).

Matrix é a única obra estudada neste trabalho a apresentar uma cidade totalmente virtual, reflexo dos questionamentos trazidos justamente pela criação da *web*. Os conceitos de virtual, atual e desterritorialização, tão discutidos por Lévy, se unem aos símbolos da cultura *cyberpunk*. Agora são as máquinas que dependem dos homens, transformados em “baterias” para sobreviver.

Minority Report – A Nova Lei retoma os questionamentos acerca da identidade, apresentados em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*. Vemos, também, um mundo menos fantasioso e mais próximo da realidade, uma tendência que também marca o filme *Eu, Robô*. Este último retoma o conceito do medo dos robôs apresentado em *Metrópolis* e a dominação do homem pela máquina e da máquina pela máquina apresentada em *Matrix*. Além disso, dentre as obras analisadas, *Eu, Robô* é a única que mostra a união de homens e máquinas, que lutam lado a lado contra a dominação, seja ela de que tipo for.

A superaceleração do tempo, uma das características do imaginário das cidades, é mostrada em todos os filmes. Em *Metrópolis* ela é apresentada através de trens e carros e operários que trabalham cada vez mais e mais rápido. Depois ela evolui para as viagens intergalácticas de *Alphaville*, passa pelos carros voadores de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, pelo personagem Neo – capaz de controlar a velocidade do meio que o cerca – em *Matrix* até chegar a *Minority*

Report – Uma Nova Lei e *Eu, Robô* com suas rodovias horizontais e verticais intermináveis onde deslizam carros velozes e inteligentes.

As formas de representar o controle exercido dentro das cidades pelas ou através das máquinas também estão presentes em leitores de retina, de digitais, em câmeras que filmam a todos, durante todo o tempo, até a própria figura de um pré-cog, capaz de enxergar o futuro e decidir os rumos da vida de uma pessoa.

Em todas as obras, pode-se verificar que as cidades não possuem mais um centro, e suas ruas são espaços de passagem. Desde *Metrópolis* até *Eu, Robô*, seja por terra ou por ar, as rodovias cortam a paisagem, num eterno trânsito. As pessoas estão sempre em movimento, sempre querendo chegar a algum lugar, pois não há mais tempo – nem lugar – para se parar.

Também se percebe, principalmente após a criação do filme *Matrix*, quando o ciberespaço e os conceitos de virtualização passam a reger o imaginário das cidades da ficção científica, que o espaço virtual não substitui o espaço físico. De acordo com Lemos (2004), ele apenas adiciona funcionalidades, como o painel utilizado pelo personagem John Anderton, de *Minority Report – A Nova Lei*, ao contrário do que acontece em *Matrix*, onde a virtualização total da cidade é vista como mais uma forma de controle.

Redes de infra-estrutura de comunicação passam a permear cada vez mais as cidades também da ficção. É possível verificar isto através dos artefatos encontrados na tela, como os primeiros comunicadores apresentados em *Metrópolis* até os hologramas virtuais e jornais digitais portáteis que transmitem notícias em tempo real de *Minority Report – A Nova Lei*.

De filme a filme, os personagens passam a perceber cada vez menos a tecnologia que os cercam. Os aparatos se integram à paisagem urbana e ao dia-a-dia dos cidadãos como

“parte de um universo ligado à velocidade dos fluxos comunicacionais, transformando as relações com o espaço. Não é mais o fluxo da multidão que habita as ruas da cidade moderna, com seu ritmo frenético. Não são mais os cafés e bulevares que gritam ensurdecadores. As megalópoles contemporâneas, com suas tecnologias de comunicação exibem em telas, monitores e outros suportes de projeção de imagens eletrônicas os novos paradigmas espaço-temporais, espaços simulados” (FURTADO, 2002:25).

Cada vez mais, também, as cidades do futuro se parecem com as cidades do mundo real, como veremos no próximo capítulo.

5. CIDADES DO FUTURO OU CIDADES DO PRESENTE?

Quanto mais recente é a produção cinematográfica em análise, mais as cidades futuristas criadas pelos diretores passam a se tornar semelhantes às cidades do presente em que vivemos. As ruas de *Minority Report – A Nova Lei* e de *Eu, Robô*, são iguais a qualquer rua numa cidade situada no mundo de hoje. As tecnologias, antes mostradas de forma ostensiva, invasivas, visíveis e muito além da realidade científica contemporânea, como os arranha-céus faraônicos de *Blade Runner – O Caçador de Andróides* ou as máquinas sencientes de *Matrix*, passam a ser imaginadas a partir de artefatos já existentes, mas cujas funções são potencializadas na tela a partir da imaginação dos cineastas.

Cada vez mais elas vão se incorporando ao ambiente da cidade de forma a se tornarem invisíveis, mais familiares e completamente integradas ao dia-a-dia tanto dos personagens da tela, quanto dos espectadores que vivem fora dela. Entretanto, enquanto os espaços privados são apresentados quase ausentes de tecnologias fantasiosas, os espaços públicos, tais como a “Unidade de Pré-Crime” de *Minority Report – A Nova Lei* e o Departamento de Polícia mostrado em *Eu, Robô* abusam dos supercomputadores e tudo o mais que somente a ficção científica, atrelada à tecnologia do cinema, poderia conceber.

Percebe-se, então, uma maior proximidade entre a cidade do futuro imaginada pelo cinema e a atual. O espectador enxerga a sua cidade na tela, com apenas algumas tecnologias distantes de sua realidade. Entretanto, apesar de ainda distantes, elas não são impossíveis de existirem daqui a alguns anos, posto que a produção dos filmes baseia as tecnologias criadas para cada obra em novas descobertas científicas que ainda estão no campo da teoria, mas que nem por isso deixam de figurar apenas no campo da fantasia, a exemplo do computador, dos objetos sencientes, dos robôs e dos ciborgues.

Elas respondem a teoremas e pressupostos científicos e estão a um passo de serem colocadas em prática. Algumas das máquinas vistas nas cidades cinematográficas, a exemplo do “Mag-Lev” de *Minority Report – A Nova Lei* são perfeitamente plausíveis. Sendo assim, as cidades das ficções científicas cinematográficas mais atuais acompanham lado a lado a evolução das tecnologias do mundo real para criar um futuro possível, distante, mas não inatingível.

Então, será que esta aproximação da construção imagética das cidades com as cidades contemporâneas não representa o fim do sonho de uma cidade futurista?

Afinal, o futuro parece sumir diante dos novos filmes de ficção científica. As cidades imaginadas não passam de meras extensões das cidades reais, como se a capacidade de se pensar o que vai acontecer com os espaços urbanos à luz das novas tecnologias tivesse morrido. Entretanto, a própria ficção científica *cyberpunk* é uma paródia do presente, então será que é isto que está acontecendo? Ou será que não há mais nada que a mente humana possa criar?

Talvez afirmar que haja, realmente, a morte do futuro, seja uma atitude um tanto quanto drástica. Como já foi explicado em capítulos anteriores, a ficção científica se alimenta da ciência para construir o seu imaginário. E, após o incrível salto dado pela ciência com a criação das tecnologias digitais e derivadas, a ciência parece ter se estagnado. A própria ficção científica *cyberpunk* foi declarada extinta no final da década de 80, pois suas histórias se assemelhavam muito ao tempo real, e não mais ao futuro, tendo em vista que este gênero da ficção sempre teve o propósito de fazer uma paródia do presente.

Durante toda a história humana, houve grandes picos de invenções tecnológicas, e a última se deu no fim do século XX. E, entre um pico e outro, há intervalos imensos de tempo até que o homem consiga criar algo inteiramente inovador. Enquanto isso, dentro desses intervalos de tempo, pode-se afirmar que há a morte do futuro. Entretanto, ele renasce quando as mentes criativas voltam a pensar e a inventar novos aparatos tecnológicos, que mais uma vez vão espantar o mundo e gerar, por sua vez, artistas capazes de criar novas representações do real, na tentativa de decifrar o que o futuro guarda para a humanidade.

6. CONCLUSÃO

Como foi demonstrado ao longo desse trabalho, os filmes de ficção científica foram capazes de reconstruir o real e criar um imaginário das cidades a partir dos aparatos tecnológicos que surgiram nos séculos XX e XXI. Estas obras artísticas, tal qual a literatura, estabeleceram um conjunto de símbolos e imagens a partir de sua percepção do real que possibilitaram não só a previsão de situações futuras, como também a orientação para um futuro que não havia sido previsto antes.

	Metrópolis	Alphaville	Blade Runner	Matrix	Minority Report	Eu, Robô	TOTAL
Industrial-mecânico	X						01
Pós-industrial-cibernético		X	X		X	X	04
Simulado-virtual				X			01

Fig. 13- Resultado da análise dos filmes

Para tentar mostrar de forma mais clara os diversos tipos de imaginários tecnológicos das cidades apresentadas nos filmes foi elaborado um modelo que as caracterizam em três paradigmas ou tipologias: industrial-mecânico, pós-industrial-cibernético e simulado-virtual. Por industrial-mecânico compreende-se as cidades modernas compostas por indústrias e tecnologias analógicas, que são fundamentadas na sociedade de classes, na indústria e onde a força de produção estava alicerçada nos operários. É a cidade da modernidade racionalista, regida pelos princípios da ciência mecânica e das tecnologias daí advindas, fato presente em apenas um dos filmes analisados: *Metrópolis*.

O paradigma pós-industrial-cibernético refere-se a uma cidade cuja sociedade vive a era da globalização e está baseada na produção de informação e serviços, assim como no uso de tecnologias digitais e móveis. É a cidade da era pós-industrial, ou pós-moderna, onde se vê a predominância do setor de serviços, o surgimento da informática e da convergência entre as telecomunicações. Nas

análises esta tipologia se faz presente em quatro dos seis filmes: *Alphaville*, *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, *Minority Report – A Nova Lei e Eu, Robô*.

Por sua vez, o simulado-virtual faz parte do paradigma pós-industrial-cibernético, portanto compartilha com ele as suas características gerais, mas foi colocado à parte com o objetivo de classificar a cidade criada a partir de uma matriz de dados ou simulação. Ela, portanto, não é uma cidade real, física. Esta tipologia foi identificada em apenas um dos filmes: *Matrix*.

Durante a análise de cada uma das obras, ficou claro o desenvolvimento do imaginário das cidades ao longo dos anos. No início, tem-se uma cidade do futuro composta por indústrias e tecnologias analógicas, onde a sociedade, dividida em classes, está preocupada com as novas máquinas, que poderiam vir a substituir o trabalho humano, causando desemprego. Os espaços urbanos são cruzados pelas redes de transportes que abrigam veículos ainda lentos e movidos a combustão.

O imaginário das cidades no cinema começa a mudar, com o surgimento das tecnologias digitais. Em sua esteira vêm novos aparatos tecnológicos como a robótica, a inteligência artificial, o ciborgue e a engenharia genética. No início, estas cidades ainda são mostradas de maneira pessimista, sempre superpopulosas, caóticas e decadentes. Mais tarde, elas já aparecem extremamente racionalizadas, cercadas por paisagens, jardins onde há a perfeita coexistência entre homens e máquinas, que surgem para melhorar a vida da sociedade. Há, também, um fetichismo das mercadorias; as tecnologias se moldam para personalizar ao extremo os anúncios de diversas mercadorias.

A criação da internet fez surgir uma trilogia de filmes³⁵ cujo principal imaginário da cidade é a sua total virtualização. As máquinas controlam a cidade e são dependentes dos homens para sobreviver e conceitos ainda novos de ciberespaço, desterritorialização, virtualização começam a ser mostrados na cidade onde a rapidez é fundamental para a sobrevivência, onde os meios de comunicação são utilizados como forma de transporte e onde um híbrido de máquina e homem tenta buscar o que sobrou do sujeito em meio a uma cidade simulada.

No decorrer da produção deste trabalho também foi possível observar o temor sempre presente em relação às novas tecnologias, característica que permeia toda

³⁵ A trilogia *Matrix*.

a ficção científica desde sua origem, nos filmes analisados. Este gênero, então, se torna uma maneira de divulgar os novos aparatos tecnológicos junto à população, minimizando este temor ou exacerbando-o, além de extrapolar o presente e estabelecer conjecturas sobre o futuro após surgimento dos novos aparatos na sociedade.

Estes novos inventos são utilizados como sistemas de controles, de criação de novos espaços e de novas relações sociais. Novos serviços e empregos, como o de Neo, que é um programador, surgem na metrópole ditando novas regras. Quem não aprende a lidar com as tecnologias, fica para trás, torna-se obsoleto, um excluído digital.

A arquitetura dos edifícios mostrados evolui para poder se adequar às mudanças provocadas pelos artefatos, criando espaços de passagem, onde os personagens não param; apenas passam por eles em eterno trânsito, com um olhar indiferente e sentindo um isolamento cada vez maior. Os prédios inteligentes, verdadeiras máquinas de comunicar, passam a dominar a paisagem onde ninguém percebe as tecnologias.

Vejamos a tabela a seguir, onde é possível observar as obras avaliadas em três momentos:

	Ano da produção da ficção original (presente)	Ano da produção da obra cinematográfica (presente)	Ano em que a obra se desenvolve dentro do enredo da história (presente)
Metropolis	Não há ficção original	1927	2026
Alphaville	Não há ficção original	1965	Tempo futuro não especificado
Blade Runner	1968	1982	2019
Matrix	Não há ficção original	1999	2199
Minority Report	1958	2002	2056
Eu, Robô	1950	2004	2035

Fig.14 Ano de criação da obra x versão cinematográfica x ano em que se passa a história

Quanto mais recente a produção cinematográfica em análise, mais as cidades do futuro se parecem com as cidades contemporâneas. Não há mais tanta diferença entre a Washington de 2056 e a atual, e as próprias tecnologias mostradas nos filmes são perfeitamente plausíveis dentro de alguns anos.

Isto faz surgir o questionamento sobre se o futuro estaria morto, se as cidades do futuro já seriam as cidades da era pós-moderna, se já pertenceriam ao tempo real, se seriam meras paródias do presente, como propõe a ficção científica *cyberpunk*. Mas que tempo real, que tempo presente seria esse? Corresponderia ao período em que a obra de origem foi criada, ao de sua adaptação cinematográfica, ao tempo onde a trama se desenrola ou ao período de desenvolvimento deste trabalho? Para cada resposta afirmativa, uma conclusão diferente seria encontrada, pois a definição de presente, aqui, interfere diretamente na relação com a idéia de futuro apresentada em cada um dos filmes.

Sendo assim, seria necessário fazer um estudo diferenciado comparando as cidades mostradas nos filmes e cada um dos tempos em que ela foi representada para conseguir se chegar a uma conclusão acerca do fim, ou não, do futuro. Este trabalho verificou apenas um viés dessa análise, ou seja, comparou as cidades do cinema com o tempo presente relativo ao período de desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso.

A princípio, tendo por base apenas esta análise, é possível afirmar que o futuro na ficção científica não está morto, apenas está esperando que uma nova revolução tecnológica alimente a imaginação dos artistas da ficção científica. Entretanto, tal assertiva só poderia ser confirmada a partir de um estudo ainda mais aprofundado dos filmes já utilizados nesta monografia, de outras obras cinematográficas de ficção científica, além de obras literárias do mesmo gênero. Este é um desejo que não pôde ser concretizado agora, na graduação, mas que ficará guardado para uma nova pesquisa acadêmica, a ser desenvolvida no futuro.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLIEZ, Eric e FEHER Michel. *A Cidade Sofisticada*. In: Alliez, Eric (org.). *Contratempo*. Rio de Janeiro: Forense, 1988.

AMARAL, Adriana. *Minority Report – rastreando as origens do cyberpunk*. Disponível em: < [http://bocc.ubi.pt/ esp/autor.php3?codautor=768](http://bocc.ubi.pt/esp/autor.php3?codautor=768) > Acesso em 14 de setembro 2005.

BORSI, Franco. *Architecture et Utopie* – Paris: Hazan lumières, 1997.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade de Rede*. São Paulo:Paz e Terra, 2000.

CHASE, Nicholas. *Aprendendo Active Server Pages 3.0*. Trad. Fábio Fonseca de Melo. São Paulo: MAKRON Books, 2000.

_____. Com Ciência. *Modelagem: Um caminho para a realização da inteligência artificial*. Disponível em: < <http://www.comciencia.br/reportagens/modelagem/mod09.htm> > Acesso em maio de 2006.

_____. Coleção Info Exame. Guia do Webmaster. Maio de 2003. nº5. Editora Abril.

CORRÊA, Rafael. Um robô em cada casa. *Veja*. 03 maio 2006. BR.

DANILO. *Na Toca do Coelho*. Disponível em: < http://www.unicamp.br/ifch/hz144/1S2000/Informacao_meio_controle/FilmeDanilo1.htm > Acesso em outubro de 2003.

E. DAY, David, GALBRAITH, David, HARRIS, Stuart, RASMUS, Dan, SUMMITT Paul M. & Mary J. e outros. *Cyberlife !*, Berkeley Brasil, 1995.

EISEMBERG, José. *Internet Democracia e República*. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0011-52582003000300003 > Acesso em abril de 2006.

FERNANDES, Ronaldo Costa. *Narrador, cidade, literatura* - In: Lima, Rogério e Fernandes, Ronaldo Costa. (orgs.) O Imaginário da Cidade - Brasília: Imprensa Oficial do Estado, 2000.

FURTADO, Beatriz. *Imagens eletrônicas e paisagem urbana - Intervenções espaço-temporais no mundo da vida cotidiana* - Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GEBEH. *Um homem chamado Neo*. Disponível em < <http://sites.uol.com.br/gebeh/matrix.html> > Acesso em outubro de 2003.

HALL, Stuart. A questão da identidade cultural. In: Stuart Hall; D. Held & T. McGrew (orgs.). *Modernity and its futures*. Cambridge, Polity/Open University, 1992: pp. 274-316 (Tradução: Guacira Lopes Louro e Tomaz Tadeu da Silva).

HARAWAY, Donna. *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: Silva, Tomaz Tadeu da. (org.) *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HARVEY, David. *A condição Pós Moderna*. 6^a Ed. São Paulo, Loyola, 1996.

_____. História da Internet. *Estadão*. Disponível em: < <http://www.estado.estadao.com.br/edicao/especial/internet/interne1.html> >. Acesso em 23 de julho de 2003.

_____. How much of blade runner has come true? *BBC News*, Londres, 06 fev. 2001. UK. Disponível em: < <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1154662.stm> > Acesso em 08 de março de 2006.

IMDB – Internet Movie Database. On-line. Disponível em: < www.imdb.com > Acesso em 12 de março de 2006.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. In: Wikipedia. Disponível em < http://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A2ncia_Artificial#Hist.C3.B3ria > Acesso em 27 de junho de 2006.

IRWIN, William. *Matrix – Bem vindo ao deserto do real* – Rio de Janeiro: Madras, 2003.

ISAAC ASIMOV. In: Wikipedia. Disponível em < http://pt.wikipedia.org/wiki/Isaac_Asimov#Bibliografia_Selecionada > Acesso em 06 de maio de 2006.

LAPLATINE, François e TRINDADE, Liana. *O que é o imaginário?* – São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.

LEMONS, André. *Cibercidade*. Disponível em < <http://www.mondialisations.org/php/public/art.php?id=22897&lan=PO> > Acesso em 22 abril de 2006.

LEMOS, André. *Cibercidades: um Modelo de Inteligência Coletiva*. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos>. Acesso em 12 de janeiro de 2003.

LEMOS, André. *Cyberpunk – Apropriação, desvio e despesa na cibercultura*. Disponível em < <http://www.rizoma.net/interna.php?id=129&secao=espaco> > Acesso em 20 de junho de 2005.

LEMOS, André. *Cidade-ciborgue: a cidade na cibercultura* - In: Prado, José Luiz Aidar. (org.) Galáxia: Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura / Programa Pós-Graduado em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. – n.8 (outubro 2004) São Paulo: EDUC; Brasília: CNPq, 2004.

LEMOS, André e PÉRSIO, Wilson. *A ficção Científica Cyberpunk*. Disponível em < http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/_pesqu/textpa/index.html > Acesso em 12 de outubro de 2002.

LEMOS André, KALIL Irene, FILHO Rodolfo Silveira, SEARA Simone e MENEZES Wilson Pérsio. *O que é Cyberpunk?* Disponível em < http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/_pesqu/textpa/index.html> Acesso em 11 de outubro de 2002

LEMOS, André. *Cultura cyberpunk*. Disponível em < http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/_pesqu/textpa/index.html> Acesso em 10 de outubro de 2002

LEMOS, André. *Ciber-rebeldes*. Disponível em < <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/rebelde.html> > Acesso em 12 de outubro de 2002

LEMOS, André. *Cibercultura e Mobilidade: Era da Mobilidade*. Disponível em < <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>> Acesso em 20 de janeiro de 2005.

LEMOS, André. *Cibercidade II. Ciberurbe. A cidade na sociedade da Informação*. Editora E-Papers, Rio de Janeiro, 373p, 2005.

LEMOS, André. *Cibercidade. As cidades na cibercultura*. Ed. e-papers, Rio de Janeiro, 317p, 2004.

LEMOS, André e PALÁCIOS, Marcos. *Janelas do Ciberespaço. Comunicação e Cibercultura*, Sulina, Porto Alegre, 277p, 2000.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na Era da Informática* - Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura* - Rio de Janeiro: Editora 34, 2003.

LÉVY, Pierre. *O Que é o Virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2003.

LUCCI, Elian Alabi. *A Era Pós-industrial, a Sociedade do Conhecimento e a Educação Para o Pensar*. Disponível em < <http://www.hottopos.com/vidlib7/e2.htm> > Acesso em 26 de junho de 2006.

NEGROTTI, Massimo. *Theory of the Artificial – Virtual Replications and the Revenge of Reality* - Inglaterra: Editora Intellect, 1999.

ORWELL, George. *1984*. – 5ª Ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971.

POLO, Pablo. *Análise de Matrix*. Disponível em < <http://www.cinemanet.com.br/matrix.htm> > Acesso em 16 de outubro de 2003.

Production's Notes. *Minority Report*. Disponível em < <http://www.cinemareview.com/production.asp?prodid=1751> > Acesso em 22 de abril de 2006.

PUGLISI, Luigi Prestinenzza. *Hyper Architecture – Spaces in the electronic age – Suíça: Birkhäuser, 1998.*

RFID. In: Wikipedia. Disponível em < <http://pt.wikipedia.org/wiki/RFID> > Acesso em 27 de junho de 2006.

_____. *Revista info Exame*. Ano 15 n° 169. Abril de 2000. Editora Abril.

ROSZACK, T. *O culto da informação* - São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

SAMPAIO, Cleuton. *Sites Dinâmicos: Novas Tecnologias*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Brasport, 1999.

SCHWINGEL, Carla. *Artigo Átomos e bits em fluxos, e o cidadão na cibercultura?* Disponível em < http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/art_carla2.html > Acesso 10 em outubro de 2002.

SENTIENT COMPUTING. In: Wikipedia. Disponível em < http://en.wikipedia.org/wiki/Sentient_computing > Acesso em 12 de abril de 2006.

SFEZ, Lucien. *As Tecnologias do Espírito*. In: MARTINS, F. M; SILVA, J. M. (Org.). *Para Navegar no Século XXI: Tecnologias do imaginário e Cibercultura*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 1999.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Corpo, Ciência e Tecnologia no Cinema*. Disponível em < <http://72.14.203.104/search?q=cache:LudMyBBgYzwJ:www.intercom.org.br/papers/xxii-ci/gt11/11o02.PDF+ensaio+monografia+%22Blade+Runner%22&hl=pt-BR&gl=br&ct=clnk&cd=10> > Acesso em 22 de abril de 2006.

SOUZA, Cláudio Manoel Duarte de. *A cibermúsica, djing, tribos e cibercultura*. Disponível em < http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_cla.htm > Acesso em 12 de fevereiro de 2003.

STONE, Allucqère Rosanne. *Desire and Technology at the close of the mechanical age* – Cambridge: The MIT Press, 1999.

TRÊS LEIS DA ROBÓTICA. In: Wikipedia. Disponível em < http://pt.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%AAs_Leis_da_Rob%C3%B3tica > Acesso em 06 de maio de 2006.

YALOM, Irvin D. *Quando Nietzsche Chorou* – Rio de Janeiro: Ediouro, 1998.

8. LISTA DE FILMES

ALPHAVILLE - Une Étrange Aventure De Lemmy Caution. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: André Michelin. Intérpretes: Eddie Constantine, Anna Karina, Akim Tamiroff e outros. Roteiro: Jean-Luc Godard. Música: Paul Misraki. França: _____, c.1965. 1 DVD (99 min), full screen, black and white. Produzido por _____.

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michel Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. Los Angeles: Warner Brothers, c.1997. 1 DVD (117 min), widescreen, color. Produzido por Warner Video Home. Baseado na novela "Do androids dream of electric sheep?" de Philip K. Dick.

I, Robot. Direção: Alex Proyas. Produção: Michel Deeley. Intérpretes: Will Smith; Bridget Moynahan, Alan Tudyk, James Cromwell e outros. Roteiro: Jeff Vintar e Akiva Goldsman. Música: Stephen Barton. Los Angeles: Warner Brothers, c.2004. 1 DVD (115 min), widescreen, color. Produzido por Warner Video Home. Baseado na novela "I, Robot?" de Isaac Asimov.

MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving e outros. Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Música: Don Davis. Estados Unidos: Village Roadshow Productions, c.1998. 1 DVD (136 min), widescreen, color. Produzido por Warner Bros.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Produção: Erich Pommer. Intérpretes: Alfred Abel; Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Rudolf Klein-Rogge e outros. Roteiro: Fritz Lang e Thea von Harbou. Música: Gottfried Huppertz. Alemanha: Universum Film S.A, c.1927. 1 DVD (150 min), widescreen, preto e branco. Produzido por Universum Film S.A. Baseado em novela de Thea von Harbou.

MINORITY Report. Direção: Steven Spielberg. Produção: Jan de Bont, Bonnie Curtis, Gerald R. Molen e Walter F. Parkes. Intérpretes: Tom Cruise; Max Von Sydow; Samantha Morton; Colin Farrell e outros. Roteiro: Scott Frank e Jon Cohen. Música: John Williams. Estados Unidos: 20th Century Fox / Amblin Entertainment / DreamWorks SKG / Cruise-Wagner Productions / Blue Tulip, c.2002. 1 DVD (146 min), widescreen, color. Produzido por 20th Century Fox. Baseado em novela de Philip K. Dick.