

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO**

MÁRIO VICTOR MARQUES MARGOTTO

**HIPO-UTOPIA, DAS UTOPIAS URBANAS AO SUL: A CIDADE
CONTEMPORÂNEA NO CINEMA BRASILEIRO DE FICÇÃO
CIENTÍFICA**

VITÓRIA

2021

MÁRIO VICTOR MARQUES MARGOTTO

**HIPO-UTOPIA, DAS UTOPIAS URBANAS AO SUL: A CIDADE
CONTEMPORÂNEA NO CINEMA BRASILEIRO DE FICÇÃO
CIENTÍFICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo, na área de concentração Cidade e Impactos no Território.

Orientador: Prof. Dr. Lutero Pröscholdt Almeida

VITÓRIA

2021

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

M329h Margotto, Mário Victor Marques, 1991-
Hipo-utopia, das utopias urbanas ao Sul : a cidade contemporânea no cinema brasileiro de ficção científica / Mário Victor Marques Margotto. - 2021.
124 f. : il.

Orientador: Lutero Pröscholdt Almeida.
Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) -
Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Utopias. 2. Utopias na arte. 3. Cidades e vilas no cinema.
4. Sociologia urbana. 5. Ficção científica brasileira. I. Almeida,
Lutero Pröscholdt. II. Universidade Federal do Espírito Santo.
Centro de Artes. III. Título.

CDU: 72

MÁRIO VICTOR MARQUES MARGOTTO

“HIPO-UTOPIA, DAS UTOPIAS URBANAS AO SUL: A CIDADE
CONTEMPORÂNEA NO CINEMA BRASILEIRO DE FICÇÃO CIENTÍFICA”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Espírito
Santo, como requisito final para a obtenção do grau de Mestre em
Arquitetura e Urbanismo.

Aprovada em 21 de maio de 2021.

Comissão Examinadora

Prof. Dr. Lutero Proscholdt Almeida
(orientador – PPGAU/UFES)

Profa. Dra. Clara Luiza Miranda
(membro interno – PPGAU/UFES)



Profa. Dra. Adriana Mattos de Caúla e Silva
(membro externo – UFF)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
LUTERO PROSCHOLDT ALMEIDA - SIAPE 2866650
Departamento de Arquitetura e Urbanismo - DAU/CAR
Em 21/05/2021 às 11:34

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/194737?tipoArquivo=O>



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
CLARA LUIZA MIRANDA - SIAPE 297819
Departamento de Arquitetura e Urbanismo - DAU/CAR
Em 21/05/2021 às 14:18

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/194908?tipoArquivo=O>

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr. Lutero Pröscholdt, por toda paciência e atenção, pelos momentos de partilha – já de longa data –, e pela liberdade em explorar novos caminhos. Sou muito grato pela oportunidade de tê-lo como mentor e amigo.

À Prof^a. Dr^a. Clara Miranda, também mentora e companheira de longa data, por quem possuo grande admiração, agradeço pela enorme generosidade frente ao conhecimento e ao aprendizado, e pelas reflexões sempre enriquecedoras.

À Prof^a. Dr^a. Adriana Caúla, a qual desenvolveu uma valiosa pesquisa – esta, que inspirou e teve parte fundamental neste trabalho –, agradeço em especial pelas ideias, reflexões e trocas, bem como por ter aceitado participar desta jornada.

À minha família, aos meus pais Mário Geraldo e Marilda Sielaine, e ao meu irmão Bruno Henrique, meus eternos agradecimentos pelo companheirismo, por todo carinho e suporte de sempre. Muito obrigado por me apoiarem ontem e hoje.

À Moyara Araújo, por me incentivar e acompanhar meus esforços, sempre oferecendo muita sabedoria e sensibilidade. Te admiro muito e agradeço por me ouvir e estar ao meu lado, bem como por partilhar momentos, afetos e ideias.

Aos amigos de mestrado, Fernando Mathias, Lucas Damm, Marcello Bragatto, Marina Coelho, Maisa Mazzini, e aos amigos de longa data que a UFES me presenteou, André Girão, Gustavo Lima, João Vitor Erlacher, Gabriel Ramos e Leonardo Izoton. Sou muito grato pela parceria e por fazerem parte desta trajetória.

Ao Grupo de Pesquisa do Habit.AL e ao laboratório do NAU, os quais me acolheram e me receberam da melhor forma possível durante esse período. Ainda, ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Espírito Santo (PPGAU-UFES), pelo processo de aprendizado enriquecedor que se deu nos últimos dois anos, apesar de todas as limitações e adversidades que nos foram impostos ao longo do caminho. Não poderia deixar de lhes agradecer por toda dedicação, orientação e suporte fornecidos pela sua equipe de profissionais.

À Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo (FAPES), pelo apoio financeiro destinado ao desenvolvimento desta pesquisa, por meio do Edital FAPES/CAPES nº 29/2018 – PROCAP 2019 – MESTRADO, processo n.85612138.

Precisamos deglutir urgentemente, após o Bispo Sardinha, a pistola de raios laser, o cientista maluco, o alienígena bonzinho, o herói invencível, a dobra espacial, o alienígena mauzinho, a mocinha com pernas perfeitas e cérebro de noz, o disco voador, que estão tão distantes da realidade brasileira quanto a mais longínqua das estrelas.

A ficção científica brasileira não existe.

Ivan Carlos Regina (*Manifesto Antropofágico da Ficção Científica Brasileira* [1988]).

[...] de México a Coruscant pasando por el planeta Marzo, el camino no es tan largo como parece...

Alain Musset (*Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el "lado oscuro" de las ciudades americanas* [2007])

O gradeamento da Ceilândia, que é algo único, essa arquitetura da Ceilândia, as casas todas frontais, todas na beira da rua, todas com grades... Nada pode ser mais distópico que isso! Nada pode ser mais atemporal, essa coisa maluca, esse tipo de arquitetura... E o Adirley explora isso, isso é explorado no filme, mas isso faz parte da cidade. Está colocada ali como algo que você encara mesmo como futuro, mas aquilo é agora.

Maurílio Martins (*Por um cinema infiltrado: entrevista com Adirley Queirós e Maurílio Martins a propósito de Branco Sai, Preto Fica* [2014]).

RESUMO

Por meio de uma pesquisa exploratória, busca uma primeira aproximação com um objeto de pesquisa pouco estudado quando em conjunto – o qual habita uma “atmosfera rarefeita” (SUPPIA, 2007): as cidades representadas no cinema brasileiro de ficção científica. Além de revisão bibliográfica e de reflexão teórica, utiliza análises de filmes no intuito de observar como se dão as representações da cidade em três obras contemporâneas: *Recife Frio* (2009), *Branco Sai, Preto Fica* (2014) e *Chico* (2016). Em primeiro lugar, parte da discussão acerca das “utopias urbanas”, tal qual proposto por Caúla (2019), trazendo e ampliando o conceito de “hipo-utopia” (FERREIRA, 2015) para contextualizar, categorizar e caracterizar tanto o grupo de filmes de ficção científica produzidos no Sul Global, quanto das utopias urbanas fabricadas pelo cinema brasileiro de ficção científica. De forma complementar, tece comentários sobre o processo de modernização e de urbanização no contexto brasileiro, evidenciando sua condição permeada por desigualdades, discrepâncias e contradições (MARICATO, 2000, 2015), a fim de reforçar a compatibilidade do conceito de “hipo-utopia”, bem como ilustrar e contextualizar a realidade urbana na qual o cinema aqui estudado busca explorar. Nas análises fílmicas, são utilizadas duas entradas para pensar as cidades representadas: por um lado, os elementos da narrativa de ficção científica, do “*novum*” e do “estranhamento cognitivo” (SUVIN, 1979), e, por outro lado, a interpretação dos cenários e espaços nos filmes por meio das possibilidades próprias da linguagem cinematográfica e da estética adotada em cada obra. Entendendo-se que esse cinema fabrica seus lugares-outros utilizando-se da cidade filmada (COMOLLI, 1997), mediante recortes e decisões que são próprias da sétima arte, essa torna-se um protagonista que, por um lado, singulariza a cidade, e, por outro, evidencia seus elementos. Nesse sentido, além dos filmes abordarem as disparidades sociais de um contexto periférico frente à modernização (FERREIRA, 2012; GINWAY e BROWN, 2014; PAZ, 2008), essas “cidades de ficção científica” (MUSSET, 2007) são potencializadas enquanto lugar de estranhamento, as quais os filmes exploram. Foi dado um primeiro passo para compreensão do objeto de pesquisa, contudo, há questões relevantes que, dada a sua complexidade, deixaram de ser desenvolvidas nesta pesquisa, merecendo estudos mais aprofundados.

Palavras-chave: Hipo-utopia. Utopias urbanas. Cidade contemporânea. Ficção científica. Cinema brasileiro.

ABSTRACT

Through an exploratory research, seeks a first approach to an object little studied when taken as a group – which inhabits a “rarefied atmosphere” (SUPPIA, 2007): the cities represented in Brazilian science fiction cinema. In addition to a bibliographic review and a theoretical reflection, utilizes film analysis in order to explore the cities represented in three contemporary works: *Cold Tropics (Recife Frio)* (2009), *White Out, Black In (Branco Sai, Preto Fica)* (2014) and *Chico* (2016). First, starts with a discussion regarding “urban utopias”, as proposed by Caúla (2019), bringing and expanding the concept of “hipo-utopia” (FERREIRA, 2015) to contextualize, categorize and characterize both the group of science fiction films produced in the Global South, as well as the urban utopias produced by Brazilian science fiction cinema. Furthermore, comments on the modernization and urbanization process in the Brazilian historical context, highlighting its condition permeated by inequalities, discrepancies and contradictions (MARICATO, 2000, 2015), in order to reinforce the compatibility of the concept of “hipo-utopia”, as well as to illustrate and contextualize the urban reality through which this category of film aims to explore through its speculations. Concerning the film analysis, two inputs are used to explore these representations: on the one hand, the elements of science fiction narrative, the “*novum*” and the “cognitive estrangement” (SUVIN, 1979), and, on the other hand, the interpretation of scenarios and spaces through the possibilities of the cinematographic language and the aesthetics developed by each work. Understanding that this cinema produces its other-places from the filmed city (COMOLLI, 1997) – through cuts and decisions that are characteristic of the seventh art –, the urban space itself turns out a protagonist that, on the one hand, singles out the city, and, on the other, highlights its elements. In this regard, besides the films address the social disparities of a peripheral region regarding modernization (FERREIRA, 2012; GINWAY and BROWN, 2014; PAZ, 2008), these “science fiction cities” (MUSSET, 2007) are also enhanced as a place of estrangement, which these movies explore. A first step was taken to understand the studied object, however, there are relevant issues that, given its complexity, were not developed in this research, requiring further studies.

Keywords: Hipo-utopia. Urban utopias. Contemporary city. Science fiction. Brazilian cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagem do filme <i>Distrito 9</i> (2009), dirigido por Neill Blomkamp	30
Figura 2 – Imagem do filme <i>Sleep Dealer</i> (2008), dirigido por Alex Rivera	30
Figuras 3, 4, 5 e 6 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo: a) Paraisópolis – São Paulo, Brasil; b) Villa 31 – Buenos Aires, Argentina; c) Santa Fé – Cidade do México, México; d) Petare – Caracas, Venezuela. Todas as quatro fotografias aéreas apresentam paisagens urbanas nas quais, em espaços muito próximos, a riqueza e a modernização se encontram, lado a lado, com a pobreza e a precariedade, exprimindo o desenvolvimento urbano desigual das cidades latino-americanas	37
Figuras 7 e 8 – À esquerda, duas imagens do filme <i>Elysium</i> (2013), dirigido por Neill Blomkamp. À direita, fotografia tirada em Paraisópolis, São Paulo, próximo ao bairro do Morumbi – e na qual percebemos de imediato o contraste entre a favela e o luxuoso edifício ao fundo. Tomando emprestadas as palavras de Musset (2007), poderíamos dizer que de São Paulo a Elysium, o caminho não é tão longo quanto parece	42
Figuras 9 e 10 – <i>Recife Frio</i> (2009). Início da reportagem, com apresentação do jornalista Pablo Hundertwasser	68
Figuras 11 e 12 – <i>Recife Frio</i> (2009). Imagens “publicitárias” de uma Recife tropical, alegre e ensolarada	69
Figuras 13, 14, 15 e 16 – <i>Recife Frio</i> (2009). Imagens de uma Recife “fria”, após as mudanças climáticas	69
Figuras 17 e 18 – <i>Recife Frio</i> (2009). Imagens da reportagem mostrando corpos ensacados, daquelas pessoas em situação de extrema vulnerabilidade social e que não resistiram ao frio nas ruas.....	71
Figuras 19, 20, 21 e 22 – <i>Recife Frio</i> (2009). Edifícios à beira-mar com suas fachadas cobertas por placas anunciando a venda dos apartamentos – com a mudança climática, menos valorizados	72

Figura 23 – <i>Recife Frio</i> (2009). Planta do apartamento da família de classe média alta, mostrando a disposição dos cômodos e explicando o que seria o quarto de empregada	73
Figuras 24 e 25 – <i>Recife Frio</i> (2009). À esquerda, o filho da família Nogueira em seu novo quarto, ou seja, o antigo quarto da empregada – agora mais quente e agradável. À direita, a empregada em seu novo quarto, ou seja, o antigo quarto do jovem – agora frio e desconfortável	74
Figuras 26, 27, 28, 29, 30 e 31 – <i>Recife Frio</i> (2009). Imagens descrevendo o processo de desumanização da cidade. A câmera fixa, estilo documentário – enquanto ouvimos a voz do repórter-narrador – ora nos apresenta conjuntos de edifícios altos e retilíneos, ora, por meio de primeiros planos e de planos médios, elementos mais pontuais que reforçam a hostilidade urbana	75
Figuras 32 e 33 – <i>Recife Frio</i> (2009). À esquerda, pessoas em uma roda de ciranda na praia, ao som de Lia de Itamaracá. À direita, o pequeno feixe de luz que invade a praia, em meio à dança e à música, pelo qual essas pessoas se reúnem	77
Figura 34 – <i>Recife Frio</i> (2009). Imagem final do curta, mostrando uma Recife coberta por neve. Esse plano geral conta com efeitos computacionais ao simular a cidade congelada, contudo, é a única utilizada com esse propósito	78
Figuras 35, 36, 37, 38, 39 e 40 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Imagens que apresentam a paisagem da cidade em <i>BSPF</i>	82
Figuras 41 e 42 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Imagens da câmera acompanhando Marquim no subsolo da sua casa	83
Figuras 43, 44, 45 e 46 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Fotografias dos bailes passados, mostradas durante o filme em conjunto aos relatos dos personagens. Essas fotografias são algumas das “provas” coletadas pelo agente do futuro, Dimas Cravalanças, para mover a ação contra o Estado	84
Figura 47 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Marquim no subsolo de sua casa, na estação de rádio pirata, durante sua narração do ocorrido na noite de 5 de março de 1986. Percebe-se o uso de cores frias, o ambiente contando com pouca iluminação artificial, e a presença de aparelhagens diversas	86

Figura 48 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Marquim em seu carro, dirigindo nos arredores da cidade de Brasília, momento em que é notificado por uma voz saída do rádio, avisando-o sobre o passaporte.....	88
Figuras 49 e 50 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Planos médios em que os personagens são mostrados atrás das grades de suas casas, evocando a sensação de isolamento e de aprisionamento psicológico	89
Figura 51 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Plano geral contextualizando o cenário próximo à casa de Marquim e mostrando a arquitetura em Ceilândia por meio de construções fechadas, com muros altos e grades.....	89
Figuras 52, 53 e 54 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). À esquerda, plano geral mostrando a casa de Sartana, seguida de um corte. Ao centro, plano médio mostrando o personagem com sua câmera fotográfica, seguida de outro corte. À direita, primeiro plano enfatizando sua atividade de fotografar a cidade.....	91
Figuras 55 e 56 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Imagens do plano com câmera na mão acompanhando Sartana pelo ferro-velho, à procura de próteses. Esse movimento do quadro remete ao formato de um documentário, em um dos momentos em que o filme evoca o realismo da narrativa	91
Figura 57 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Imagem mostrando Sartana e o hacker destravando sua prótese biônica.....	91
Figura 58 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Plano geral e câmera fixa, mostrando Dimas Cravalaças e sua nave do tempo	92
Figura 59 – <i>Branco Sai, Preto Fica</i> (2014). Imagem de dentro da nave de Dimas, onde vemos o personagem em contato com uma outra agente que o contata para falar sobre a situação no futuro e lhe repassar novas informações sobre sua missão.....	93
Figuras 60, 61 e 62 – <i>Chico</i> (2016). Imagens mostrando a cena em que Nazaré está encarcerada em um quarto escuro e fechado, durante o trabalho de parto, e um agente policial entra com uma tornozeleira na mão – com o objetivo de implantá-la no filho recém-nascido	98

Figura 63 – <i>Chico</i> (2016). Imagem da cena em que Nazaré está trabalhando na oficina, enquanto ouve o noticiário – este, fora-de-campo, emitido a partir de um aparelho televisor	99
Figuras 64, 65 e 66 – <i>Chico</i> (2016). Imagens do plano com a câmera na mão acompanhando Chico ao subir o morro correndo.....	100
Figuras 67, 68, 69, 70, 71 e 72 – <i>Chico</i> (2016). Plano-sequência mostrando Nazaré em busca de Chico, a câmera acompanha a mãe preocupada, e caminha também com outros personagens	101
Figura 73 – <i>Chico</i> (2016). Início do longo plano-sequência, em que Chico dorme no colo de Benedita	103
Figuras 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82 – <i>Chico</i> (2016). Imagens do plano-sequência acompanhando Benedita se deslocando pelos espaços labirínticos, enquanto outros personagens passam correndo diante da câmera – e também da avó – durante a invasão policial	103
Figura 83 – <i>Chico</i> (2016). Imagem em que vemos Nazaré e Chico – já acoplado na pipa-cruz – dentro da oficina. Esse ambiente serve como um lugar de criação e fabulação, um espaço para ressignificar as dores e traumas.....	105
Figuras 84 e 85 – <i>Chico</i> (2016). Plano e contraplano da cena de Nazaré com o filho voando na pipa-cruz	105

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. HIPO-UTOPIA, DAS UTOPIAS URBANAS AO SUL	24
1.1. COMENTÁRIOS SOBRE UTOPIA E AS UTOPIAS URBANAS	24
1.2. HIPO-UTOPIA E A FICÇÃO CIENTÍFICA LATINO-AMERICANA	29
1.3. BRASIL URBANO E AS CIDADES DE FICÇÃO CIENTÍFICA	36
2. UTOPIAS URBANAS AO SUL, ALGUNS MODOS DE PENSAR	44
2.1. NARRATIVA DE FICÇÃO CIENTÍFICA E A HIPO-UTOPIA	44
2.2. CINEMA SCI-FI, ESPAÇO-TEMPO E A CIDADE FILMADA	54
3. BRASIL, UTOPIAS URBANAS DO FUTURO PRÓXIMO	66
3.1. TRISTES TRÓPICOS: RECIFE FRIO	67
3.2. ÀS MARGENS DA UTOPIA: BRANCO SAI, PRETO FICA	79
3.3. MONITORAMENTO NA PERIFERIA: CHICO	94
4. HIPO-UTOPIA E A CIDADE NO CINEMA BRASILEIRO SCI-FI	107
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
REFERÊNCIAS	115

INTRODUÇÃO

Em dezembro de 2017 eu entregava meu trabalho de conclusão de curso de graduação ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Espírito Santo. No trabalho em questão, intitulado *Homo Tegumen*, eu havia elaborado uma narrativa ficcional em que especulava sobre o surgimento de uma nova espécie humana, a qual possuía uma camada extra de pele – a *extraderme* – que se descolava dos corpos dos indivíduos dessa espécie e se tornava um abrigo. Com essa ideia-motor, pude elaborar uma reflexão teórica e tecer algumas críticas sobre a arquitetura e a produção do espaço urbano contemporâneo. Foi a partir desse trabalho final de graduação que meu interesse pela ficção, e em especial pela ficção científica – bem como suas possíveis relações com o pensamento urbanístico e com a cidade – acabou ganhando força, e o qual pretendi aprofundar durante o curso de mestrado. É comum enxergar-se a ficção como mero devaneio da imaginação ou fantasia escapista, mas a questão é que, de uma maneira geral, não se trata de uma simples mentira ou reivindicação do falso: apesar de recorrer ao falso para aumentar sua credibilidade, segundo o escritor argentino Juan José Saer (2012), a ficção não seria o contrário da verdade, mas um modo específico de tratamento da realidade.

[...] não se escrevem ficções para eludir, por imaturidade ou irresponsabilidade, os rigores que o tratamento da 'verdade' exige, mas sim para evidenciar o caráter complexo da situação, complexidade esta em que o tratamento limitado ao verificável implica uma redução abusiva e um empobrecimento. Ao ir em direção ao não verificável, a ficção multiplica ao infinito as possibilidades de tratamento. Não nega uma suposta realidade objetiva, ao contrário, submerge-se em sua turbulência, desdenhando a atitude ingênua que consiste em pretender saber de antemão como essa realidade se conforma (SAER, 2012, p.2).

Este, portanto, tornou-se meu pensamento-guia e que me motivou a ir adiante nas minhas investigações envolvendo a ficção – em um primeiro momento, ainda sem ter determinado qual suporte artístico – e a cidade. Nesta pesquisa de mestrado, por outro lado, exploro o caminho inverso do qual havia desenvolvido na graduação: não procuro elaborar uma narrativa ficcional, mas vou ao encontro de certas obras de ficção científica para pensar a cidade. Mais especificamente, proponho um estudo envolvendo certos filmes contemporâneos do cinema brasileiro de ficção científica com o objetivo de compreender as representações sobre a cidade realizadas por essa categoria, e, ao mesmo tempo, detectar e discutir o que essas narrativas fílmicas

podem nos dizer sobre a cidade contemporânea, ou seja, que questões exploram ou problematizam acerca dos contextos urbanos brasileiros. Nesse sentido, esta pesquisa de mestrado propõe uma investigação que, em alguma medida, por meio de suas reflexões teóricas, pretende ir ao encontro das seguintes perguntas:

- De que forma podemos pensar a cidade contemporânea por meio do cinema brasileiro de ficção científica?
- Dessa maneira, como compreender as representações realizadas por essa categoria fílmica acerca da cidade e dos espaços urbanos?
- Por fim, que possíveis questões as narrativas fílmicas estudadas levantam ou abordam sobre os contextos urbanos brasileiros?

De forma geral, com esta proposta de pesquisa, e, frente a complexidade da cidade contemporânea, acredita-se ser pertinente suscitar a abertura para novas possibilidades de análise, bem como lançar novos olhares sobre o ambiente construído e suas dinâmicas, ampliando-se o campo de estudos urbanos. Nesse sentido, considera-se também ser relevante propor investigações com abordagens transdisciplinares para se pensar a cidade na contemporaneidade. Quanto a esta pesquisa, tomamos campos distintos que, de alguma maneira – como já provaram e provocaram tantos estudos e reflexões ao longo da história –, tornam possível diálogos entre si: o cinema, a ficção científica e a arquitetura e o urbanismo.

Não é de hoje que se fala da íntima relação entre cinema e cidade. O cinema não apenas surge e se desenvolve como uma arte urbana, em um contexto urbano e voltada para uma audiência urbana, como a cidade, ao longo da história, tornou-se um dos objetos mais filmados e representados pelas telas da sétima arte. Nesse sentido, “[...] os filmes têm sido uma das fontes mais importantes de imagens da cidade e da vida urbana” (FORD, 1994, p.133, trad. nossa). Ao longo de aproximadamente um século, essa relação se intensificou e foi acompanhada por diversas transformações, tanto no que diz respeito às cidades representadas, quanto no que diz respeito à formatação da nossa própria relação com o espaço urbano – vivido na cidade material, ou vivido na tela do cinema por meio da experiência fílmica. É bastante razoável termos a curiosa impressão, caso, em algum momento, tivemos a oportunidade de assistir um filme que nos apresenta alguma outra cidade – a qual nunca visitamos –, de ter aquele espaço guardado na memória, quase como algo

vivido. Em uma cultura permeada – ou melhor, bombardeada – por “imagens técnicas” (FLUSSER, 2002), tomadas hoje quase como se fossem a própria realidade, faz sentido que a cidade se (re)produza por meio do cinema. Além disso, cinema e arquitetura compartilham um mesmo vínculo, pois ambos são formas artísticas que constroem o espaço, que nos proporcionam experiências espaciais. Como sugere Bruno (1997), por meio de deslocamentos e ordenações do visível, o cinema – a imagem-movimento – nos fornece uma experiência ótica e háptica do espaço-tempo, quase corpórea – uma espécie de *flânerie* contemporânea, tal qual teorizava Walter Benjamin acerca da experiência nas ambiências da metrópole moderna.

O cinema é, sim, uma mediação entre o espaço como conceito – a partir de recortes e representações moldados pela sétima arte – e o espaço como experiência – na medida em que os deslocamentos da câmera e dos objetos filmados e a impressão de realidade próprios à sétima arte possibilitam uma vivência próxima à empírica (NAME, 2013, p.67).

Curiosamente, um gênero que se tornou bastante difundido por meio da cultura de massas e que ficou conhecido como *science fiction*, *sci-fi*, ciência-ficção, ou, mais popularmente, ficção científica, também esteve presente – assim como a cidade – na história do cinema desde seus primórdios: “[...] é certo que o gênero denotou um especial vigor criativo desde o início da história do cinema, e que se perpetua na atualidade”, e “desde a sua origem o cinema convocou a ficção científica como temática recorrente” (NOGUEIRA, 2010, p.30). Observa-se, assim, uma relação de simultaneidade e, ao mesmo tempo, de simbiose, composta pela tríade cinema-ficção científica-cidade. Nas narrativas de ficção científica, encontram-se, com frequência, questionamentos sobre as possíveis consequências dos avanços tecnológicos e científicos sobre o destino da sociedade, nos fornecendo provocações por meio da experiência de contato com outros mundos e com novas condições de existência.

Barbosa (2013) comenta como a ficção científica é, com frequência, tomada como um gênero “menor” dentro da tradição cinematográfica, quando não encarada como mero escapismo ou devaneio fútil, o que seria uma visão bastante reducionista. Na verdade, como argumenta Lippolis (2016, p.6-21), “[o] imaginário urbano tem uma ligação muito forte com os destinos da contemporaneidade”, e “[a] cultura de massas, em particular a literatura e o cinema de ficção científica, [nos] permite perceber a trama das percepções colectivas de um momento histórico preciso e as mudanças sofridas por determinadas instâncias”. E a ficção científica, desde a icônica *Metropolis* (1927) do diretor Fritz Lang – primeira expressão crítica de uma cidade futurista fabricada

pelo cinema –, foi um gênero que, por meio de suas especulações futuristas, debruçou-se amplamente sobre os contextos urbanos, elaborando inúmeras especulações fantásticas e representações que abarcaram os conflitos, contradições e inquietações acerca dos possíveis rumos da metrópole moderna.

Na condição amalgamada de oráculo e fantasmacópio, pois enuncia profecias ao criar ilusões fantasmáticas, determinados filmes de ficção científica constituíram uma linhagem criadora de elegias da cidade traduzindo, na relação espaço/representação, uma das mais vigorosas críticas aos rumos da metrópole e, por extensão, aos modelos urbanos que a originaram (BARBOSA, 2013, p.17).

Não obstante, existe uma vasta e riquíssima literatura de estudos voltados para as utopias urbanas, ou seja, para as cidades imaginadas pelo cinema de ficção científica, seja de uma maneira mais sistemática (BARBOSA, 2013; CAÚLA, 2019; LIPPOLIS, 2016; MENNEL, 2008) – geralmente, tendo como enfoque a cidade representada pelo cinema, e, ainda, tecendo-se reflexões acerca das possíveis influências arquitetônicas e urbanísticas, artísticas, econômicas ou político-sociais do contexto histórico de cada obra, bem como as mudanças que podem ser percebidas, quanto às representações, ao longo de um determinado período –; seja de uma maneira mais particular a respeito de um filme em específico (ALLIEZ e FEHER, 1988; BRUNO, 1987; CLARKE e DOEL, 1997; HARVEY, 1992), com o intuito de lançar uma reflexão acerca de um período específico e suas potencialidades e transformações – curiosamente, todos os exemplos fornecidos aqui dizem respeito à leituras voltadas para o filme *Blade Runner* (1981) e sua metrópole pós-moderna, labiríntica e fragmentária. Há também aqueles trabalhos que propõem uma interpretação sobre as cidades da ficção científica como se fossem ambientes construídos reais, e, por meio de uma análise tanto espacial quanto sociológica, tecem comentários sobre as possíveis questões e problemáticas presentes nessas cidades e vividas pelos personagens da ficção (MUSSET, 2006) – quando também buscam aproximações entre essas cidades imaginárias, tomando certos motivos das narrativas e elementos dos contextos urbanos imaginados pela ficção científica, e a realidade urbana das metrópoles contemporâneas (MUSSET, 2007, 2009; RODRIGUES, 2014).

Quanto ao nosso objeto de estudo – as cidades representadas no cinema brasileiro de ficção científica –, observa-se que são poucos os trabalhos sobre essa categoria de filmes, e, mesmo que muitas dessas obras sejam amplamente referenciadas ou mesmo investigadas – também por outros campos disciplinares –, não são exploradas enquanto um grupo. Portanto, esta pesquisa de mestrado

pretende estudar um fenômeno ainda pouco explorado, esperando-se poder contribuir com a ampliação do escopo de investigação dentro do universo temático acerca das utopias urbanas. Nesse sentido, dado o objeto de pesquisa configurar-se como um fenômeno ainda pouco explorado em conjunto, este trabalho desdobrou-se em um processo exploratório de pesquisa – ou seja, por um método que “têm por objetivo familiarizar-se com o fenômeno ou obter uma nova percepção dele e descobrir novas idéias”, e utilizado “quando há pouco conhecimento sobre o problema a ser estudado” (CERVO, BERVIAN e SILVA, 2007, p.63-64) –, reunindo referências que funcionaram quase como fragmentos, coletados e combinados de forma intuitiva, aqui e ali, no intuito de compor um mosaico, almeja-se, mais coerente com os nossos objetivos. Além da revisão bibliográfica e da reflexão teórica realizadas pelo trabalho, tomando-se o processo exploratório de pesquisa, foram realizadas análises de filmes no intento de se experimentar uma primeira aproximação com o objeto de pesquisa.

Em primeiro lugar, partimos da ideia desenvolvida por Caúla (2019) sobre o conceito de utopia e das utopias urbanas. As “utopias urbanas”, tal qual proposto pela autora, seriam os lugares-outras fabricados pelo cinema – assim como por outros campos como a literatura, os quadrinhos e o urbanismo –, produtos da ficção que tomam o urbano como ambiente/criação principal e essencial, quer dizer, na elaboração de cidades que não existem, de novas imagens e afectos – estas, servindo como meio de reflexão. Ao longo da história, essas utopias urbanas ganham novas expressões, bem como se manifestam – por diferenciação/atualização – de acordo com contextos e períodos específicos. Nesse sentido, tomamos o conceito proposto por Ferreira (2015) para caracterizar o grupo de filmes de ficção científica produzidos no Sul Global, a “hipo-utopia”, e o desenvolvemos de forma ampliada, por meio de uma exploração teórica e de acordo com as particularidades desta pesquisa. De forma geral, segundo o autor, os filmes dessa categoria expressam de forma mais intensa as contradições das políticas neoliberais e dos fluxos econômicos globais por conta de sua condição periférica. Percebe-se, na hipo-utopia, que o futuro tal qual imaginado pelas utopias tecnológicas ou científicas modernistas não se realizou: na verdade, o futuro não existe, ele seria apenas uma tela paródica ou cínica do presente.

Nesse sentido, o conceito de “hipo-utopia” irá nos servir como um norte conceitual para reunir e categorizar esse grupo de filmes, bem como para caracterizar as utopias urbanas produzidas pelo cinema brasileiro de ficção científica. Nossa

discussão desdobra-se, nesse ponto, com um olhar sobre a ficção científica latino-americana, e, além de Ferreira (2015), autores como Ferreira (2012), Ginway e Brown (2014) e Paz (2008) – por meio de abordagens e recortes distintos – nos auxiliam em uma compreensão geral sobre o gênero nesse contexto ao longo da história, indicando as suas bases e desdobramentos no meio cultural, bem como as suas características e particularidades frente ao cânone do gênero – marcadamente europeu e estadunidense. Em especial sobre a ficção científica brasileira, os trabalhos de Suppia (2007, 2013) e Causo (2003) foram fundamentais para compreensão das expressões do gênero em território nacional, podendo-se estabelecer um diálogo com as reflexões voltadas para o contexto latino-americano em geral. Percebe-se que a ficção científica do Sul, e em especial a latino-americana e brasileira, como sugere Suppia (2007), habita uma atmosfera rarefeita, composta por aparições e reaparições, além de, em conjunto com os outros autores que exploram essa categoria, configurar-se como um meio de expressão desviante e criativo, contando com particularidades dos contextos pelos quais são produzidos, resultando em híbridos e mutações que operam com elementos e motivos tradicionais da ficção científica em conjunto com questões culturais, sociais e políticas regionais – e não simplesmente buscam emular os mesmos tipos de narrativas inseridas da produção hegemônica do gênero. Além disso, como apontam os autores, a ficção científica dos contextos periféricos, como a América Latina, serve como um termômetro para registrar as contradições e tensões próprias da modernização e do desenvolvimento tecnológico, científico e urbano, em um contexto geopolítico periférico, diante de suas disparidades sociais.

Complementando a discussão acerca da hipo-utopia e da ficção científica latino-americana e brasileira, incluímos alguns autores que podem enriquecer a reflexões ao nos ajudar a pensar o próprio contexto latino-americano, seja, por um viés historiográfico, analisando o seu desenvolvimento social, político e econômico (GALEANO, 1994), a formação social brasileira (RIBEIRO, 2014), ou o processo de modernização e de urbanização no Brasil (ARANTES, VAINER e MARICATO, 2000; MARICATO, 2000, 2015; SANTOS, 1993, 2001; WHITAKER, 2003, 2004, 2011). Esse aporte teórico irá nos auxiliar tanto a pensar sobre a ficção científica latino-americana e brasileira, quanto a contextualizar e situar o conceito de hipo-utopia, ao caracterizar uma realidade urbana na qual somos tentadas a denominar “hipo-utópica” – por conta de suas discrepâncias sociais, e, conseqüentemente, do seu processo de

modernização parcial e seletivo –, indicando uma possível compatibilidade entre essa categoria e o contexto pelo qual emerge, de uma realidade marcada por uma modernidade inacabada, do subdesenvolvimento ou do desenvolvimento dependente, que tem em suas bases um passado colonial – este passado presente na formação social e na cidades brasileiras, seja através da sua configuração espacial e urbana, seja nas relações sociais existentes nos espaços das cidades. Configura-se, assim, uma realidade, como sugere Suppia (2007, p.365), multicronológica e multifacetada, que abriga tanto o arcaico quanto o moderno, e em espaços incrivelmente compactados. Não por acaso, Musset (2007) caracteriza as cidades latino-americanas enquanto “cidades de ficção científica”, por serem “estranhas e estrangeiras, antigas e modernas, acolhedoras e perigosas” – e essas cidades, como demonstra o autor, muitas vezes servindo de inspiração para autores de ficção científica.

Entendida aqui como um gênero que fabrica utopias urbanas – possuindo um *link* genético com a utopia (CSICSERY-RONAY, 2003), ou expressando em si mesma um utopismo (FIRPO, 2005; SARGENT, 2005; TROUSSON, 2005) –, exploramos a ficção científica no intuito de compreender suas narrativas, o que posteriormente nos auxiliará na interpretação dos filmes e das cidades representadas. Com isso, tecemos uma reflexão a partir de um apanhado de autores que nos fornecem uma rica discussão dentro da crítica da ficção científica (CAUSO, 2003; DURING, 2013; JAMESON, 1991, 2005; MIÉVILLE, 2009, 2014; MONTANER, 1999; SODRÉ, 1973; SUVIN, 1979, 2010; TAVARES, 1986) – além da própria ficção científica enquanto gênero cinematográfico (ABBOTT, 2009a, 2009b; BOULD, 2003). Em especial, percebida como um importante parâmetro dentro dos estudos da ficção científica, tomamos a metodologia proposta por Suvin (1979, 2010), ao definir a ficção científica como a narrativa do “*novum*” e do “estranhamento cognitivo” – o primeiro elemento seria uma novidade histórica (acontecimento), algo percebido na realidade empírica do autor/leitor e desenvolvida ficcionalmente – podendo ser algo material, como uma nova tecnologia ou um dispositivo, ou algo conceitual, como um novo tipo de consciência –, e o segundo seria a descontinuidade (efeito) causada pela narrativa de ficção científica, a desfamiliarização que nos faz manter uma distância mental – interrompendo aquilo que está naturalizado no nosso cotidiano –, ao mesmo tempo que conseguimos captar o tema ou conteúdo daquilo que a narrativa aborda.

De forma complementar e indispensável, para nos auxiliar a pensar sobre a representação da cidade no cinema, bem como compreender as possibilidades da linguagem cinematográfica na construção da experiência espaço-tempo – em especial, dialogando-se com a arquitetura e a cidade –, e da estética fílmica na construção dessas representações urbanas, tomamos autores como Bruno (1997), Clarke (1997), Comolli (1997), Costa (2002, 2006, 2011), Deleuze (1985, 2005, 2013), Eisenstein (1989), Ford (1994), Name (2003a, 2003b), Santos (2004), Xavier (1983, 2005), Vidler (2000) e Wenders (1994). Compreendendo-se, de uma forma geral, que o cinema hipo-utópico fabrica suas outras cidades por meios diferentes do cinema de ficção científica das grandes bilheterias – ou *blockbuster* (BOULD, 2003; ABBOTT, 2009a, 2009b) –, observa-se que o cinema brasileiro de ficção científica opera a partir da cidade filmada (COMOLLI, 1997), construindo seus lugares-outros por meio de artifícios próprios e tirando proveito dos espaços e da arquitetura existentes para criar uma atmosfera e um ambiente urbano de ficção científica. Quer dizer, se o cinema singulariza as cidades ao mostrar e esconder por meio das imagens, ao ordenar e orientar o visível e o não-visível, ao mesmo tempo ele também evidencia as cidades, seus elementos tornam-se discursos e cheio de significados. Nesse sentido, a cidade não é mero palco, mas personagem atuante (COSTA, 2002; FORD, 1994; SANTOS, 2004). Como, então, essas “cidades de ficção científica” (MUSSET, 2007) são retratadas e representadas pelo cinema brasileiro de ficção científica? Tendo isso em mente, investigaremos um pouco mais a fundo as cidades representadas nos filmes selecionados pela pesquisa, os quais iremos nos debruçar no intuito de realizar uma leitura sobre os espaços urbanos e a cidade fabricada por essas obras. Dessa forma, os capítulos deste trabalho estão estruturados da forma apresentada a seguir.

No Capítulo 1, HIPO-UTOPIA, DAS UTOPIAS URBANAS AO SUL, apresenta-se uma reflexão teórica, buscando uma aproximação conceitual acerca da categoria da hipo-utopia, ou seja, das utopias urbanas do Sul Global – tendo como enfoque o cinema brasileiro de ficção científica. Nesse sentido, este capítulo subdivide-se em três seções, sendo que a primeira discute e introduz – tendo como ponto de partida a obra inaugural de Thomas More, *Utopia* (1516) – o pensamento acerca das “utopias urbanas”, tal qual proposto por Caúla (2019) – sendo assim, também possui o intuito de situar o universo temático mais abrangente da pesquisa. Na segunda seção, apresenta-se o conceito de “hipo-utopia” (FERREIRA, 2015), bem como busca-se

ampliar as discussões em torno dessa categoria fílmica, explorando-se algumas reflexões acerca da ficção científica latino-americana, em especial a brasileira, expondo algumas particularidades e características dessa categoria frente ao cânone do gênero. Por fim, na terceira seção é apresentada uma breve e geral descrição sobre o processo histórico de modernização e, conseqüentemente, de urbanização brasileira, evidenciando as desigualdades e contradições presentes na nossa sociedade urbana (MARICATO, 2000, 2015) – processo o qual somos tentados a chamar, pelo contexto do trabalho, de hipo-utópico, devido as discrepâncias existentes. Essa última seção do primeiro capítulo funciona, portanto, como uma espécie de contextualização acerca da realidade urbana pela qual as hipo-utopias são fabricadas, na qual as cidades configuram-se como ambientes multicronológicos e multifacetados, abrigando tanto o moderno quanto o arcaico – motivo pelo qual Musset (2007) denomina as cidades latino-americanas de “cidades de ficção científica”.

No Capítulo 2, UTOPIAS URBANAS, ALGUNS MODOS DE PENSAR, serão introduzidas as duas entradas que utilizaremos nas análises das utopias urbanas fabricadas pelas narrativas fílmicas. Primeiro, aborda-se a narrativa de ficção científica e explora suas possibilidades de compreensão na construção de lugares-outros, por meio do “*novum*” (acontecimento da narrativa) e do “estranhamento cognitivo” (efeitos da narrativa) (SUVIN, 1979, 2010), bem como dos deslocamentos conceituais do espaço-tempo proporcionados por essas narrativas. Essa compreensão nos indica que é possível, por meio desses elementos e dos artifícios do gênero, compreender não só as histórias e os discursos presentes nas obras, mas estabelecer algumas relações com o nosso próprio contexto histórico e com a realidade urbana contemporânea. De forma complementar, apresentamos a leitura-análise de Ferreira (2015) acerca da narrativa da hipo-utopia, uma erosão da narrativa criada por Thomas More em *Utopia* (1516) – esta, símbolo do pensamento inaugural da Modernidade – e, com isso, percebemos de que forma a hipo-utopia pode ser entendida como um futuro que não existe, mas uma projeção das mazelas do presente em futuros próximos. Por fim, explora-se uma reflexão entre as possibilidades do cinema brasileiro de ficção científica, hipo-utópico, de baixo orçamento, e a representação das cidades. Como comentado alguns parágrafos acima, lançamos aqui uma reflexão acerca das possibilidades de representação da cidade no cinema hipo-utópico.

No Capítulo 3, BRASIL, UTOPIAS URBANAS DO FUTURO PRÓXIMO, explora-se uma leitura de três filmes brasileiros de ficção científica: *Recife Frio* (2009), *Branco Sai, Preto Fica* (2014) e *Chico* (2016). Estes compõem um *corpus* de interpretação do trabalho, tendo o intuito de se criar uma aproximação com o nosso objeto de pesquisa, bem como investigar de forma mais aprofundada as questões propostas neste trabalho e, assim, gerar possibilidades para uma reflexão acerca dos resultados obtidos. Com isso, pretende-se realizar uma análise de cada uma das três narrativas fílmicas e dos cenários, espaços e cidades representados nos filmes, articulando-se as ações dos personagens e discutindo-se os elementos do “*novum*” e do “estranhamento cognitivo” da crítica de ficção científica – presentes nas narrativas –, o conceito de “hipo-utopia”, bem como valendo-se das possibilidades de leitura espacial envolvendo a linguagem do cinema e a estética adotada em cada obra. Logo em seguida, o Capítulo 4, HIPO-UTOPIA E A CIDADE NO CINEMA BRASILEIRO SCI-FI, dará seguimento à conversa com o objetivo de se estabelecer um fechamento das discussões envolvendo a reflexão teórica e as análises fílmicas desenvolvidas, retomando e articulando o que foi investigado durante esse processo.

Por fim, espera-se que este trabalho possa contribuir, em alguma medida, na abertura de olhares e de possibilidades de leitura e de investigação sobre as cidades brasileiras e latino-americanas – mesmo que de forma embrionária e inicial –, bem como na ampliação do escopo de estudos voltados tanto para as representações da cidade no cinema, quanto para as utopias urbanas fabricadas pelo gênero da ficção científica. Ademais, nas considerações finais desta pesquisa, serão apontados alguns possíveis direcionamentos para investigações futuras – ampliando-se assim as perspectivas dessa primeira aproximação –, bem como serão apontados alguns questionamentos ainda em aberto e limitações encontradas nesse percurso que, em um outro momento posterior, necessitam de uma maior atenção e de um maior aprofundamento teórico. Esperamos que as breves “especulações” desenvolvidas em torno das especulações ficcionais aqui estudadas, nos forneçam alguns subterfúgios e *insights* para encararmos a cidade contemporânea e sua complexidade.

1. HIPO-UTOPIA, DAS UTOPIAS URBANAS AO SUL

1.1. COMENTÁRIOS SOBRE UTOPIA E AS UTOPIAS URBANAS

Utopia é um conceito com pouco mais de quinhentos anos de existência na história do Ocidente. Sua origem, enquanto nome próprio, remonta à ilha idealizada por Thomas More no seu livro *Utopia* (1516). Partindo de sua etimologia, utopia significa um “não-lugar” (*u-topos*), ou ainda, “lugar nenhum”. Existe um jogo de palavras realizado por More ao trazer a palavra “eutopia” para caracterizar a ilha como um “lugar feliz” (SARGENT, 2005, p.154) – portanto, há uma ambiguidade do vocábulo (SARGENT, 2005; TROUSSON, 2005; FIRPO, 2005; SUVIN, 2010; CAÚLA, 2003, 2007, 2019): o prefixo “u” pode ser considerado como prefixo grego negativo *ou*, que significaria “não-lugar”, ou como prefixo grego *eu*, que lhe conferiria o significado de “bom-lugar”. Nesse sentido, segundo Caúla (2003, p.2), a utopia “significa ao mesmo tempo, o ‘lugar que é bom’, de certo modo ‘o lugar da felicidade’, e ‘o lugar que não existe’, ‘o lugar que não tem lugar’, ou seja, sem existência geográfica real”.

Não obstante, a ilha imaginada por More pode ser compreendida como uma sociedade perfeita e harmoniosa, especialmente em relação à Inglaterra de sua época – esta, portanto, caracterizando-se como um referente real e precisamente localizado (NAME, 2013, p.46), ou seja, como o lugar-objeto das críticas realizadas pelo autor. Nas conversas entre os interlocutores do livro, entre More e o comentador Rafael Hitlodeu – antigo companheiro de viagens de Américo Vespúcio –, percebe-se, como aponta Name (2013), que as discussões sempre tomam Hitlodeu como ponto final da conversa, construindo-se então essa contraposição à Inglaterra da época, com essa ilha que funcionava de forma muito mais harmoniosa e onde se vivia melhor.

Dessa forma, a obra foi estruturada como uma crítica ao regime político e às instituições de sua época, edificando uma sociedade imaginária na qual não haveria propriedade privada e os indivíduos se organizariam através de meios de produção e de bens comuns. Quanto a geografia e os espaços imaginados pelo autor, a narrativa conta com descrições que vão desde a organização das cidades e fluxos, até as configurações das casas e os materiais utilizados na sua composição. Dessa maneira,

a utopia se constituiria por meio de um duplo movimento, com a “abordagem crítica de uma realidade presente e a modelização espacial de uma realidade futura” (CHOAY, 2010, p.7). Além disso, o país que fora idealizado por More é um lugar que não existe, nem nunca existiu – ao menos, não fora da virtualidade do livro. Para Firpo (2005, p.23), a utopia “se apresenta, portanto, desde o início, como meta-geográfica e meta-histórica; deve sair fora tanto da geografia quanto da História”.

Decorridos cinco séculos desde seu nascimento, a utopia passou de nome próprio a substantivo comum, e adquiriu novas formas de expressão e outras ramificações, para além da obra inaugural. Trousson (2005) discorre tanto sobre as transformações que ocorreram ao redor do conceito e do gênero literário desde o seu surgimento, quanto sobre seus significados e suas reverberações em outros campos para além da literatura. Por exemplo, já nos séculos XVI, XVII e XVIII, respectivamente, utopia passa pelos significados de “país imaginário”, “viagem imaginária” e “plano de governo imaginário”; e no século XIX, a pejoração do termo ganha força com as disputas ideológicas entre a burguesia e a escola política liberal e as escolas do socialismo anterior a 1848 (TROUSSON, 2005, p.126) – quase sempre no sentido de quimera absurda. Curiosamente, ainda se faz comum a utilização do termo para se referir a um devaneio ou fantasia irrealizável.

Caúla (2019, p.30a) examina essas transformações de forma aprofundada, bem como as trocas entre campos disciplinares, identificando como a utopia foi sendo reinterpretada e se desdobrando em outras possibilidades, sendo ampliada conceitualmente e podendo ser compreendida “como viagem imaginária, forma literária, plano filosófico, projeto político, projeto pedagógico e plano urbanístico e arquitetônico”. Essa indefinição deve-se à complexidade que o conceito adquiriu – ver Firpo (2005), Trousson (2005), Sargent (2005), Caúla (2019), e, em certa medida, Suvin (2010) e Jameson (2005) –, tornando-o difícil de manusear. Além disso, o conceito tornou-se desgastado, por conta dos acontecimentos catastróficos do século XX, com o período de guerras e a derrocada das experiências socialistas – argumenta Jameson (2005, p.xi), tendo emergido uma postura anti-utópica nesse período, a utopia acabou se tornando sinônimo de stalinismo ou autoritarismo.

Trousson (2005) constata um “alargamento do conceito”. Para o autor, “quanto mais a acepção e a compreensão do termo se alargam, mais o seu sentido primitivo se dissolve” (TROUSSON, 2005, p.127) – ou seja, aquele sentido engendrado pela

obra inaugural de More. Trazendo a distinção de Alexandre Cionarescu entre “utopia” e “utopismo” – ou seja, uma espécie atitude mental orientada à utopia – o autor explora uma distinção entre um corpo delimitado, mais ou menos homogêneo, de textos, e uma “perspectiva muito mais larga que engloba também as ciências, a economia, o urbanismo, a política, a história, a ficção científica, etc”. Essa separação entre a “utopia” e um “utopismo” também parece ser compartilhada por outros autores (SARGENT, 2005; FIRPO, 2005; CHOAY, 1992). Jameson (2005), por exemplo, por meio da obra de Ernst Bloch, propõe uma distinção entre um “impulso utópico”, ou “desejo utópico” – o qual rege quaisquer ações na vida e na cultura, individuais ou coletivas, orientadas ao futuro – e a “forma utópica”, ou o “texto utópico” – tendo, mais uma vez, como ponto de partida a obra de Thomas More, mas englobando outras expressões como, por exemplo, a ficção científica e os programas políticos.

Na crítica de ficção científica, os autores evidenciam uma forte relação de consanguinidade entre a ficção científica e a utopia. Para Suvin (1979, 2010) e Jameson (2005), a utopia seria uma espécie de subgênero socioeconômico da ficção científica, pois, para os autores – além da utopia contar com um agente que se move no espaço e no tempo, descrevendo um outro lugar e sua sociedade, o que parece ser frequente na estrutura das utopias literárias – a utopia se basearia na construção de uma comunidade em que as “instituições sociopolíticas, normas, e relações entre pessoas são organizadas de acordo com um princípio radical de diferença em relação à comunidade do autor”, além de ser baseada “no estranhamento que surge de uma hipótese histórica alternativa”, sendo “criada pelo descontentamento das classes sociais interessadas na alteridade e na mudança” (SUVIN, 2010, p.383, trad. nossa) – aproximando-se, portanto, da narrativa de ficção científica (explorada na primeira seção do segundo capítulo desta dissertação). Dessa maneira, complexifica-se ainda mais o pensamento sobre a utopia, adicionando-se hierarquias que talvez façam mais sentido aos estudos da literatura e à utopia enquanto um gênero literário.

Frente à Utopia de More, e ao conceito de utopia – este, carregando ao longo da história uma série de novas significações, formas e meios de expressão –, haveria, portanto, um “emprego indeterminado e polivalente do termo” (CHOAY, 2010, p.36). Para Sargent (2005, p.158), seria necessário reconhecer o legado complexo e multifacetado que se originou a partir do trabalho de More, ideia endossada pelo escritor Oswald de Andrade (1978, p.195), para quem se faz “necessário estender

também o conceito de Utopia” para além da “obra renascentista de Morus e Campanella”. Caúla (2019, p.35a) propõe uma abordagem sobre a utopia que sinaliza esse propósito, ao assumir a sua abertura e abraçar a sua complexidade – ou seja, “as suas variedades, as suas formas de expressão em diferentes campos”.

Para Caúla (2019), não haveria inconveniente quanto a imprecisão do termo, sendo justamente essa dinamicidade a sua potência – ou seja, as suas ramificações e desdobramentos ao longo da história. Dialogando com o pensamento de Deleuze e Guattari (1997) sobre a arte, para a autora a utopia seria o momento de abertura (desterritorialização) para a criação, servindo como meio para elaboração de novas imagens e afectos sobre a cidade, estas servindo como instrumentos de reflexão para se pensar sobre a cidade e sua complexidade (CAÚLA, 2019, p.44a), quer dizer, são críticas à realidade. Lembrando Oswald de Andrade (1978, p.195), “[n]o fundo de cada Utopia não há somente um sonho, há também um protesto”. Nesse sentido, ao contrário do platonismo dos modelos (CHOAY, 1992, 2010; JAMESON, 2005; SUVIN, 2010) – por exemplo, o falanstério de Fourier, a cidade-jardim de Howard, a *Ville Radieuse* de Le Corbusier, etc. – e dos planos (passo a passo) a serem seguidos, a utopia se constituiria, por um lado, por um movimento de “heterogênese” – tal qual proposto por Guattari (1992) –, com a constituição de novas utopias, e, por outro lado, por lateralidades produzidas pela ficção, ou seja, enquanto possibilidades imaginárias que permanecem como tal – sempre no condicional, no que poderia ser.

Dessa forma, a utopia nasce no campo da literatura – criando suas novas imagens –, e se expande para outros meios – os contamina –, como o urbanismo e o cinema. Se, segundo Firpo (2005, p.237), a “utopia é inseparável da literatura”, não sendo possível “delinear um projeto romanceado de cidade ou de prisão sem literatura”, nesse momento poderia se afirmar que a utopia também é inseparável da produção de imagens e do pensar por imagens. “Nossa cultura não estoca sua história apenas em palavras e textos, mas igualmente em imagens”, adverte Caúla (2019, p.47a). Quer dizer, essa mediação realizada pelas imagens, entre o homem e o seu mundo (FLUSSER, 2007, p.129), seria um estado normal da nossa cultura. Não obstante, o cinema possui um princípio utópico (CAÚLA, 2019), pois as cidades que apresenta apenas existem na tela, são representações. Quer dizer, enquanto lateralidades que fabricam novas cidades e espaços, conformam-se como simulacros (CLARKE, 1997) (ver a última seção do segundo capítulo desta dissertação).

Essas novas imagens e afectos conformam aquilo que Caúla (2019) nomeia de “utopias urbanas”, ou seja, aquelas utopias produtoras de imagens sobre a cidade – em campos diversos como a literatura, o cinema, os quadrinhos e o urbanismo. Na realidade, coloca a autora, a utopia é essencialmente urbana: “[a]s cidades têm se mostrado como essencial na composição de obras utópicas e a criação de outras espacialidades tem estado presente na maior parte das suas expressões” (CAÚLA, 2019, p.43a). Dessa forma, essas utopias “tomam o urbano como ambiente/criação principal e essencial, são expressões críticas focadas em concepções espaciais, na invenção de cidades que não existem”, ou seja, outras cidades, outros lugares. Da mesma maneira, Jameson (2005, p.15) situa o espaço utópico como um resultado de uma diferenciação espacial e social, fabricado por meio de um exercício de imaginação. Nesse sentido, para nós, a ficção científica seria produtora de utopias urbanas, ou ainda, a ficção científica seria uma das formas de expressão da utopia, por meio de suas narrativas. Seguindo as palavras de Versins (1984), uma tal “conjectura romântica” toma emprestado diversas formas para se manifestar.

Ademais, as utopias urbanas estão sempre relacionadas ao seu meio de criação, ou seja, ao seu momento histórico e ao seu contexto sociopolítico, determinando-as – segundo Suvin (2010, p.386, trad. nossa), “nascidos na História, agindo sobre a História”. Quer dizer, as utopias urbanas constituem-se “como um registro da historicidade das tensões, contradições e conflitos de um período, na exata medida em que, ao simularem o futuro, demonstram as possibilidades do presente” (BARBOSA, 2013, p.17). Além disso, algumas das categorias tão recorrentes, por exemplo, na ficção científica, como a “eutopia”, a “distopia” e a “antiutopia”¹ – e, portanto, a “hipo-utopia” explorada nesta pesquisa –, nesse sentido, são fenômenos frutos de contextos e momentos históricos específicos – como, por exemplo, as distopias de catástrofe e pós-apocalípticas, muito difundidas nas últimas décadas do século XX pelo cinema estadunidense, em meio às crises políticas e econômicas e às transformações da experiência espaço-tempo na era do capitalismo tardio².

Dentro de cada campo artístico, a cada criação de uma utopia urbana, ocorre uma atualização, um devir-utopia que produz novas composições. Entendemos que o conceito de utopia é atualizado de acordo com a problemática do momento em que esta é criada, com o contexto vivido e que as cidades utópicas vão sendo compostas

¹ Para uma leitura mais detalhada sobre essas e outras categorias das utopias e a ficção científica, ver o texto de Darko Suvin, *A Tractate on Dystopia* (2001, 2006), incluído em Suvin (2010).

² Para uma leitura sobre a produção da ficção científica e o contexto urbano – ao qual o gênero lança uma perspectiva distópica e apocalíptica –, nesse período ao final do século XX, ver Lippolis (2016).

de acordo com cada presente que passa. As composições das utopias se conectam com o aqui e agora, com cada presente ao mesmo tempo em que se conectam com o pensamento utópico, com o fluxo de criação de utopias (CAÚLA, 2019, p.66a).

1.2. HIPO-UTOPIA E A FICÇÃO CIENTÍFICA LATINO-AMERICANA

No quadro atual de coisas, Ferreira (2015) propõe uma categoria para se pensar as utopias urbanas fabricadas pelo cinema de ficção científica do Sul Global³, a “hipo-utopia”. Para o autor, esses filmes provenientes de regiões periféricas, como a América Latina, por exemplo, expressam de forma mais aguda as “contradições criadas pelo movimento de Globalização dos fluxos sociais e econômicos” – devido à sua condição geopolítica periférica (FERREIRA, 2015, on-line), quer dizer, de “uma região onde os ‘efeitos colaterais’ da globalização e as mazelas das políticas econômicas neoliberais são repercutidos de forma mais intensa”. Filmes como *Distrito 9* (2009), do diretor sul-africano Neill Blomkamp, e *Sleep Dealer* (2008), do diretor mexicano Alex Rivera, (Figuras 1 e 2), seriam exemplos representativos dessa categoria, fornecidos e analisados pelo autor, levantando questões da segregação urbana, desigualdade socioespacial, violência racial, exploração do trabalho e imigração – combinadas com avançadas tecnologias de comunicação e militares, experimentos científicos eugenistas e a configuração territorial das cidades.

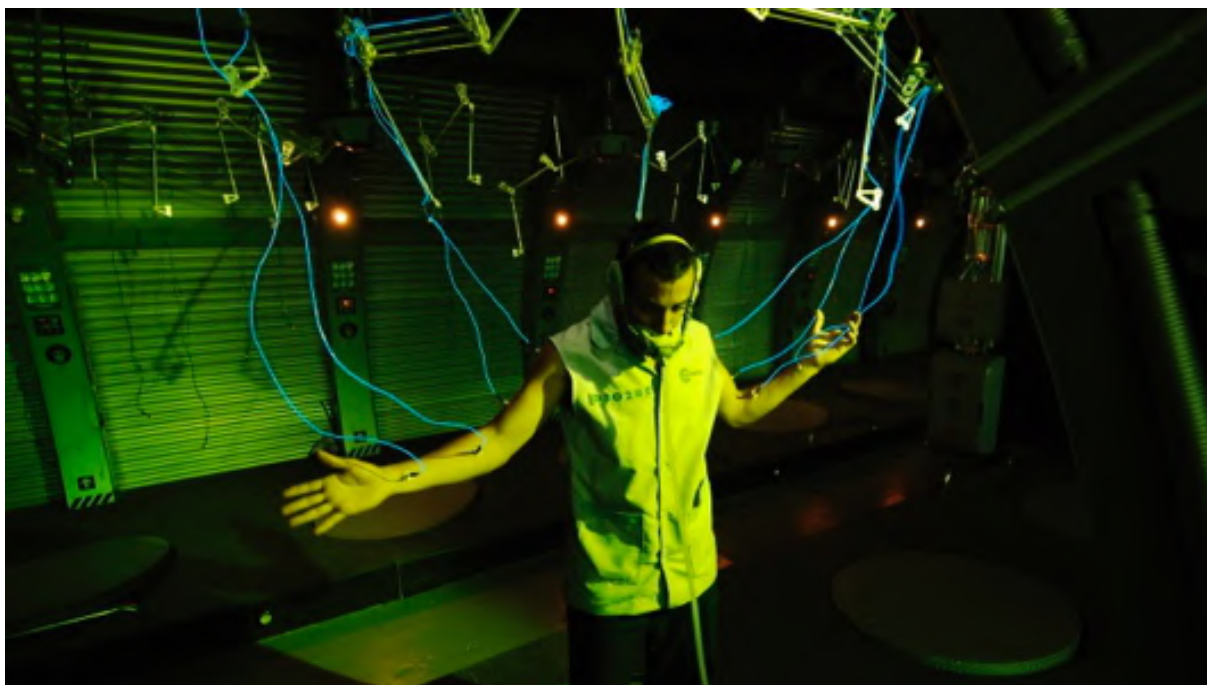
³ “Sul Global” é o termo utilizado em estudos pós-coloniais e transnacionais para se referir, de uma maneira mais geral, “às regiões da América Latina, Ásia, África e Oceania”, fazendo parte de uma família de termos como “Terceiro Mundo” e “Periferia”, e “que denotam regiões fora da Europa e da América do Norte [regiões do chamado Norte Global], em sua maioria (embora não todas) de baixa renda e muitas vezes politicamente ou culturalmente marginalizadas” (DADOS e CONNELL, 2012, p.12, trad. nossa). Neste trabalho, utilizamos com frequência a ideia de periferia no capitalismo para caracterizar o contexto geopolítico latino-americano e brasileiro, marcado por um passado colonial e, conseqüentemente, por um processo histórico de exploração pelos países centrais desde as navegações do “descobrimento” no século XVI, bem como por um desenvolvimento dependente e desigual. Wallerstein (2004) elaborou as noções de “centro” e “periferia” por meio da teoria do sistema-mundo, em que se propõe a compreender a estrutura da divisão do trabalho internacional entre diferentes países no capitalismo mundial – desde a sua origem no século XVI. Nesse sistema-mundo e, portanto, nessa economia-mundo capitalista, o subdesenvolvimento dos países do hemisfério Sul – dedicados à produção de trabalho intensivo e não especializado, e à extração de matérias-primas – deve-se à sua posição periférica nessa estrutura geral – em oposição aos países do centro, os quais concentram a produção especializada e de capital intensivo. Em outra abordagem, o pensamento decolonial propõe a descolonização do conhecimento – este, imbuído de uma episteme eurocêntrica a qual pretende-se universal – desde o Sul Global, como um projeto político – ver Ballestrin (2020). Outrossim, a terminologia “Norte-Sul” – a qual propõe uma linguagem alternativa para o conceito de “globalização” e, portanto, para a ideia de homogeneização pelo sistema capitalista a nível planetário –, assim como “centro-periferia, surgiu de uma aplicação alegórica de categorias para nomear padrões de riqueza, privilégio e desenvolvimento em amplas regiões”, e o termo “Sul Global”, portanto, “funciona como mais do que uma metáfora para o subdesenvolvimento”, fazendo “referência a uma história inteira de colonialismo, neo-imperialismo e mudanças econômicas e sociais diferenciadas por meio das quais grandes desigualdades nos padrões de vida, expectativa de vida e acesso aos recursos são mantidas” (DADOS e CONNELL, 2012, p.13, trad. nossa).

Figura 1 – Imagem do filme *Distrito 9* (2009), dirigido por Neill Blomkamp.



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt1136608/mediaviewer/rm2583270913/>.

Figura 2 – Imagem do filme *Sleep Dealer* (2008), dirigido por Alex Rivera.



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0804529/mediaviewer/rm2319485440/>.

Hipo-utopia⁴, por um lado, traz em sua etimologia a utopia, enquanto um movimento de criação de lugares-outros. Seria, portanto, um cinema de ficção científica que fabrica utopias urbanas. O prefixo “hipo”, por outro lado, denota “insuficiência” ou “falta”, e isso nos fornece uma visão diferente sobre o futuro dentro das especulações da ficção científica. Se a marca do gênero – ou, ao menos, da ficção científica clássica – reside na especulação de mundos futuros, utópicos ou distópicos, na “hipo-utopia”, ao contrário, nota-se que “o futuro tal qual previsto nas utopias científicas e tecnológicas modernistas não se realizou, nem nos seus aspectos positivos (utópicos) nem nos negativos (distópicos)” (FERREIRA, 2015, on-line). Na verdade, observa-se que a hipo-utopia se situa muito mais próxima da realidade, refletindo as mazelas do presente e projetando-as de forma hiperbólica em futuros próximos – estes, servindo como uma “tela paródica ou cínica do presente”. Nesse sentido, emergem narrativas que articulam as convenções da ficção científica com “elementos culturais regionais e tradicionais”, ainda, podendo-se observar:

[a] alta tecnologia (ícone característico do gênero) convivendo com favelas, deterioração urbana, precarização do trabalho e muito lixo que, muitas vezes, se confunde com seres humanos que necessitam ser controlados, confinados, descartados ou eliminados – imigrantes e estrangeiros humanos ou de outros planetas” (FERREIRA, 2015, on-line).

Nesse sentido, observa-se que a “hipo-utopia” parece abrir espaço para colocar em questão e discutir algumas contradições em torno da modernização, tecnológica, científica e urbana, expressa no ideal de progresso moderno, e o contexto periférico pelo qual emerge. Ginway e Brown (2012), assim como Paz (2008) e Ferreira (2011), também investigaram como a ficção científica latino-americana, desde suas origens, frequentemente conta com particularidades de seu contexto para construção de suas narrativas, essas influenciando tanto na forma quanto no conteúdo das histórias. Os dois filmes citados anteriormente e analisados por Ferreira (2015) podem nos servir como exemplo. Em *Distrito 9* (2009), alienígenas migram para a Terra – mais especificamente, em Joanesburgo, na África do Sul – e são alocados em uma região afastada do centro da cidade, fazendo menção a um antigo gueto da Cidade do Cabo que foi destruído pelo governo e os habitantes transferidos para lugares na periferia, bem como abordando o regime do *Apartheid* no contexto sul africano. Em *Sleep Dealer* (2008), mexicanos pobres e marginalizados tornam-se *sleep dealers*, ou seja,

⁴ “‘Hipo’ no sentido de ‘insuficiência’, ‘posição inferior’ + ‘topia’ do grego ‘topos’, ‘lugar’ (FERREIRA, 2015, on-line).

trabalhadores que, tendo nódulos implantados em seus corpos pelos *coyoteks*, podem fornecer seu tempo e força de trabalho à distância para empresas localizadas nos Estados Unidos, levantando questões históricas envolvendo os fluxos de imigração México-EUA e as fronteiras (físicas e imaginárias) entre os dois países.

Pode-se comentar que outra razão de não se produzir ficção científica nos mesmos moldes do gênero no seu âmbito tradicional⁵ – contando com uma vasta gama de efeitos especiais e a criação de mundos espetaculares, muito além do aqui e agora –, seria a falta de recursos financeiros, e, por consequência, de uma indústria cinematográfica consolidada (SUPPIA, 2007; PAZ, 2008) – apesar de Argentina, México e Brasil serem os países com uma indústria cinematográfica mais desenvolvida e, curiosamente, onde se observa a maior proeminência da ficção científica. Nesse sentido, se pudéssemos falar de uma “condição hipo-utópica”, esta não diria respeito apenas a temáticas ou conteúdos filmicos, mas envolveria também a realidade material pela qual se stiu. Um exemplo que talvez expresse bem essa condição hipo-utópica seria o filme *Saneamento Básico* (2007), do diretor Jorge Furtado, uma comédia de metaficção sobre a realização de um filme de ficção científica, em que são articulados “comentários não apenas sobre a distâncias dos *blockbuster* popularmente associados à FC em relação à realidade dos cineastas de países subdesenvolvidos, mas principalmente sobre o estado da produção audiovisual brasileira, amplamente dependente de leis de incentivo fiscal” (SUPPIA, 2013, p.97), evocando-se, assim, uma espécie de cinema hipo-utópico.

Uma vez que a ficção científica se consolida como um gênero marcado pela extrapolação tecnocientífica, orientada ao futuro, de raízes europeias e exprimindo uma visão teleológica⁶ sobre o futuro da humanidade, pode-se suspeitar que tal expressão encontraria tensões, mutações e hibridismos em uma realidade pela qual não poderia emergir da mesma maneira – esta, marcada por um passado colonial, de extrema exploração e violência, e um desenvolvimento desigual. Lembrando Darcy Ribeiro (2014, p.7), “[n]osso passado, não tendo sido o alheio, nosso presente não era necessariamente o passado deles, nem nosso futuro um futuro comum” – no caso

⁵ Suppia (2007) também argumenta, dentre outros motivos para a difusão do gênero, sobre as políticas públicas e a percepção pública acerca da ciência e da tecnologia em território brasileiro.

⁶ Em outras palavras, “[...] nos termos de evolução total da humanidade a partir de uma ideia teleológica de progresso: uma tecnociência que aspira a universalidade através do planejamento e controle da totalidade social, cultural e urbana” (FERREIRA, 2015, on-line).

da “hipo-utopia”, exprimindo uma gama de tensões frente a modernização e o desenvolvimento tecnocientífico. De acordo com a escritora argentina Angélica Gorodischer (apud PAZ, 2008, p.99, trad. nossa), “em um país em que os telefones não funcionam, e onde ter um carro é um luxo, você não pode sair por aí escrevendo ficção científica tecnológica, ou explicando espaçonaves que viajam pelo universo, ou falando sobre impérios galácticos” – corroborando, portanto, essa discrepância.

Não obstante, ligada aos imaginários da industrialização, da tecnologia e da ciência, a ficção científica se desenvolve a partir do século XIX no contexto dos processos de industrialização na Inglaterra – com escritores como H. G. Wells e Mary Shelley. Nesse sentido, para Sodré (1973), o gênero começa a tomar forma no seio da Revolução Industrial inglesa e, posteriormente, na primeira metade do século XX, nos Estados Unidos, captando e reelaborando os mitos emergentes e os novos imaginários tecnocientíficos que exprimem, ao mesmo tempo, a curiosidade e a angústia frente à *ratio* técnico-capitalista e à mecanização da vida. Segundo o autor, seria possível elencar algumas razões para o florescimento do gênero:

[a] pesar de suas origens europeias (Verne e Wells), a FC sempre foi um gênero marcadamente americano. Do ponto de vista da estrutura, o gênero poderia florescer em qualquer país com uma indústria editorial poderosa.

[...] Existem, entretanto outras razões de estrutura para explicar o desenvolvimento da FC. O fato de um país contar com uma forte indústria do livro não implica na existência notável da FC. Para que isso se dê, concorrem causas ligadas ao modo como o problema da popularização da ciência e da tecnologia é experimentado pelo imaginário da formação social em questão. Assim, é perfeitamente compreensível que a Inglaterra, país que deu início à Revolução Industrial, tenha sido o grande precursor da FC (com H.G. Wells) (SODRÉ, 1973, p.46).

No Brasil, um país que foi colonizado e explorado pelas elites estrangeiras europeias, processo esse endossado pela sua própria classe dominante ao longo de toda a sua história – a qual não possuía intenções de romper com a dependência externa e fortalecer um processo de desenvolvimento interno –; e que contou com um processo de industrialização tardia – e também dependente, por meio de uma “modernização reflexa”, que não produziu transformação social no país, perpetuou o subdesenvolvimento e aumentou a sua condição de dependência, gerando uma sociedade de “proletários externos” a serviço da economia extrativista, do capital mundial e do lucro das nações europeias (RIBEIRO, 2010, p.200) – evidentemente não havia produzido um contexto propício para o florescimento do gênero. Na verdade, aponta Causo (2003, p.124) – por meio de um “pensamento tortuoso” –, o

país também contribuiu para o nascimento da ficção científica, pois se o Brasil ajudou a criar as condições para a Revolução Industrial, alimentando o capital europeu, também contribuiu na criação das condições para que a ficção científica florescesse – nem que esse imaginário viesse a ser explorado da mesma forma.

Ernest Mandel somou o valor do ouro e da prata arrancados da América até 1660, o espólio da Indonésia pela Companhia Holandesa das Índias Orientais desde 1650 até 1780, os lucros do capital francês no tráfico de escravos durante o século XVII, os ganhos obtidos pelo trabalho escravo nas Antilhas britânicas e o saque inglês da Índia durante meio século: o resultado supera o valor do capital investido em todas as indústrias européias até 1800. Mandel observa que esta gigantesca massa de capitais criou um ambiente favorável aos investimentos na Europa, estimulou o ‘espírito de empresa’ e financiou diretamente o estabelecimento de manufaturas, dando um grande impulso à revolução industrial (GALEANO, 1994, p.40).

Além do mais, essas transações eram realizadas sob o livre mercado nos moldes da Inglaterra, e os investimentos, produtos e insumos que saíam dos países latino-americanos geralmente eram bem maiores daqueles que retornavam: as tecnologias, serviços e outras mercadorias que vinham de fora entravam para beneficiar a própria lógica do sistema de exploração e de exportação para o centro econômico europeu, quanto para alimentar os desejos de uma classe dominante que estava, por sua vez, dominada de fora (GALEANO, 1994). Nesse contexto, coloca Causo (2003, p.124), “pouca ciência e tecnologia estavam presentes no Brasil. O país coletivamente se pensava como tendo o papel de prover os meios para as nações estrangeiras, e um prolongado relacionamento colonial foi mantido pela nossa monarquia” – e, por conseguinte, pela burguesia industrial brasileira.

A ciência [e a tecnologia] universal pouco tem de universal; está objetivamente confinada aos limites das nações avançadas. A América Latina não aplica em seu próprio benefício os resultados da pesquisa científica, pela simples razão que não tem nenhuma, e em consequência se condena a padecer a tecnologia dos poderosos, que castiga e desloca as matérias-primas naturais, porém não é capaz de criar uma tecnologia própria para sustentar e desenvolver seu próprio desenvolvimento. O mero transplante da tecnologia dos países adiantados não só implica a subordinação cultural e, definitivamente, também a subordinação econômica, mas, além disso, depois de quatro séculos e meio de experiência na multiplicação dos oásis de modernismo importado em meio dos desertos de atraso e da ignorância, pode afirmar-se que não resolve nenhum dos problemas do subdesenvolvimento (GALEANO, 1994, p.263).

Desse modo, seria como se a ficção científica pousasse em terras estrangeiras, em um movimento de expansão – já que se tornou um gênero “global” por meio da indústria cultural de massas –, e por aqui se instalasse como um alienígena que dispõe

de outras ferramentas para se reproduzir⁷. Curiosamente, Suppia (2007, p.374) detecta uma postura anti-tecnológica ou anti-ficção científica em alguns filmes brasileiros, como em *Brasil ano 2000*, do diretor Walter Lima Jr. – produzido em 1969, o filme narra a história de um Brasil do futuro governado por militares, após uma grande guerra nuclear que haveria devastado os países desenvolvidos, utilizando-se, assim, da ficção científica para driblar a censura na época da ditadura militar e, segundo o autor, terminando por delatar uma total incompatibilidade entre o moderno e o nacional – indagando-se, nesse sentido, se essa atitude “no cinema brasileiro e demais filmografias de países em desenvolvimento possa ser uma resposta inconsciente à condição periférica no que se refere ao domínio ou ‘paternidade’ da ciência e tecnologia em linhas gerais” – ou seja, europeia e estadunidense.

Não por acaso, alguns autores identificam na ficção científica nacional pouca influência da ficção científica estadunidense, tecnófila e aventureira, como apontado por Silvio Alexandre no prefácio ao livro de Roberts (2018), ao comentar um dos primeiros estudos acadêmicos realizados acerca da ficção científica brasileira⁸. Ao contrário dos cânones, a ficção científica no Brasil apresentaria mais características da chamada *New Wave* inglesa, operando com o humor, apresentando uma rejeição à tecnologia, uma postura mais engajada e satírica em relação às questões sociais e políticas, bem como um maior experimentalismo estilístico na linguagem e na narrativa. No que pôde-se perceber no cinema brasileiro, a ficção científica com frequência é tomada como um desvio ou um dispositivo, por vezes uma interface para a parábola ou a alegoria (SUPPIA, 2013), a qual emerge esporadicamente por meio dos filmes que a tomam como forma de expressão criativa – não por acaso, Suppia (2007) caracteriza a presença do gênero no Brasil como uma “atmosfera rarefeita”, feita de aparições e reaparições –, utilizada para abrir espaços críticos e questionadores acerca da formação social e da modernização em território nacional, bem como expor e tensionar algumas contradições da sociedade brasileira.

Sendo assim, observa-se na ficção científica brasileira, e latino-americana – enquanto meio de criação dessas utopias urbanas, de hipo-utopias – como um curioso

⁷ Para um histórico mais aprofundado da ficção científica literária no Brasil, de 1875 a 1950, ver Causo (2003). Para uma história do cinema de ficção científica no Brasil, ver Suppia (2007; 2013). Ambos constroem argumentações sobre as bases e os desdobramentos do gênero em território nacional.

⁸ Ver DUNBAR, David Lincoln. *Unique Motifs in Brazilian Science Fiction*. Dissertation (Doctor of Philosophy) – The University of Arizona, Arizona, 1976. Disponível em: <https://repository.arizona.edu/handle/10150/289377>.

mecanismo para registrar essas contradições próprias da modernização e do desenvolvimento tecnológico, científico e urbano, em um contexto geopolítico periférico, “de uma cultura corporificada que luta para conciliar os avanços tecnológicos com as contínuas disparidades sociais decorrentes de ditaduras e políticas neoliberais em seu tecido social” (GINWAY e BROWN, 2012, p.11). De acordo com M. Elizabeth Ginway (apud Suppia, 2007, p.365), a ficção científica “fornece um barômetro para medir atitudes diante da tecnologia, enquanto que ao mesmo tempo reflete as implicações sociais da modernização na sociedade brasileira”, e, de maneira semelhante, argumenta Ferreira (2011) acerca da ficção científica no contexto latino-americano de uma forma geral, ao afirmar que:

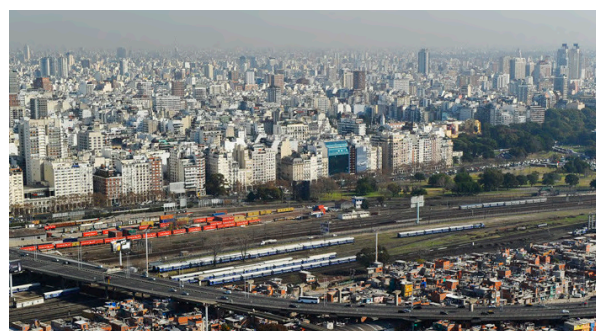
[d]o século XIX até os dias atuais, a ficção científica tem se mostrado, de forma consistente, um veículo ideal para registrar tensões relacionadas à definição da identidade nacional e ao processo de modernização. Essas tensões há muito se exacerbam na América Latina pelo desafio de construir e/ou manter uma identidade nacional frente a influência significativa do Norte e pela assimilação desigual da tecnologia nos países latino-americanos (FERREIRA, 2011, p.3, trad. nossa).

1.3. BRASIL URBANO E AS CIDADES DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Falar sobre a modernização e, por consequência, sobre a urbanização no contexto das cidades latino-americanas parece, de alguma maneira, evocar nesse processo em si uma perspectiva hipo-utópica. Em outros termos, o processo histórico de modernização dos países latino-americanos parece permeado por uma condição hipo-utópica, nos levando a refletir sobre a própria condição urbana e o papel desempenhado pelas cidades que conformam a hipo-utopia no cinema de ficção científica do Sul, ou seja, dos contextos urbanos pelo qual essas utopias urbanas são criadas. Se a força da imaginação hipo-utópica nos leva de volta em direção ao presente, por meio de um movimento centrípeto, as representações dessa categoria se encontram mais próximas da nossa realidade urbana, extrapolando ficcionalmente muito pouco o presente – em especial, se comparada às utopias urbanas futuristas da ficção científica clássica. Portanto, ao fabricar esses lugares-outros e evidenciar, como vimos anteriormente, algumas tensões, conflitos e contradições frente à modernização em contextos urbanos locais, nos perguntamos, que cidades são essas que as hipo-utopias vão ao encontro e submergem-se nas suas críticas?

Devido ao próprio contexto urbano hipo-utópico, latino-americano, as cidades brasileiras parecem funcionar, nesse sentido, como um *locus* privilegiado para a criação dessas ficções – devido, dentre outros motivos, as suas discrepâncias – bem como indicar a compatibilidade entre o conceito de hipo-utopia e a realidade brasileira. Nesse cenário hipo-utópico fabricado pelos filmes – e em relação com as cidades contemporâneas ao Sul –, ao contrário de uma especulação futurista, onde a imaginação leva a modernização tecnológica e urbana à níveis imponentes, observa-se nas narrativas fílmicas, por meio da extrapolação ficcional frente as questões urbanas locais, cenários que problematizam uma realidade urbana em que se observa a presença de ilhas de modernização e, ao mesmo tempo e lado a lado, daquilo que poderia se dizer como formas pré-modernas de construção da cidade (MARICATO, 2000, 2015), configurando-se, como argumenta Suppia (2007, p.365), em uma realidade multicronológica e multifacetada, que abriga tanto o arcaico quanto o moderno, e em espaços incrivelmente compactados (Figuras 3, 4, 5 e 6).

Figuras 3, 4, 5 e 6 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo: a) Paraisópolis – São Paulo, Brasil; b) Villa 31 – Buenos Aires, Argentina; c) Santa Fé – Cidade do México, México; d) Petare – Caracas, Venezuela. Todas as quatro fotografias aéreas mostram paisagens urbanas nas quais, em espaços muito próximos, a riqueza e a modernização se encontram, lado a lado, com a pobreza e a precariedade, exprimindo o desenvolvimento urbano desigual das cidades latino-americanas.



Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/611146/>.

No quadro das cidades brasileiras, verifica-se, ao longo da história, um desenvolvimento urbano marcado pela desigualdade e pela exclusão social, “desde a emergência do trabalhador livre na sociedade brasileira, quando as cidades passam a ganhar uma nova dimensão”, apresentando a “reprodução de novos e antigos males, nos indicadores de violência, pobreza, predação urbana e ambiental, poluição do ar e da água” (MARICATO, 2000, p.23-p.31). Segundo Santos (1993, p.10), “[a]o longo do século, mas sobretudo nos períodos mais recentes, o processo brasileiro de urbanização revela uma crescente associação com o da pobreza, cujo *locus* passa a ser, cada vez mais, a cidade, sobretudo a grande cidade”. Desde as reformas urbanas ao final do século XIX e início do século XX, passando pelo período de industrialização e da intensa migração da população rural para as cidades, até as últimas décadas do século XX, com as reformas neoliberais e a globalização, o processo de urbanização no Brasil tem sido marcado pela modernização combinada com a segregação territorial – sem alcançar-se um desenvolvimento urbano socialmente justo.

Durante o século XX, o Brasil passou por um intenso processo de urbanização – o qual, por sua vez, acompanhou o processo de industrialização impulsionado na década de 1930. Em 1940, a população que vivia nas cidades correspondia a 26,3% da população total, e, em 2000, esse número chegaria a 81,2% (MARICATO, 2000). Segundo Maricato (2000, p.21), nesse período de tempo, os “[a]ssentamentos urbanos foram ampliados de forma a abrigar mais de 125 milhões de pessoas”. Com o inchamento das cidades – as quais não estavam em condições de receber esse contingente de pessoas ou não haviam se desenvolvido o suficiente para atender às novas demandas –, esse processo, conseqüentemente, acarretou na miserabilização da população urbana. Segundo Santos (2001, p.135), uma grande parcela da população oriunda do campo não pôde participar do circuito superior da economia, ficando relegada ao circuito inferior da economia – ou setor informal.

No presente século [XX] teve lugar uma urbanização caótica provocada menos pela atratividade da cidade do que pela evasão da população rural. Chegamos, assim, à loucura de ter algumas das maiores cidades do mundo, tais como São Paulo e Rio de Janeiro, com o dobro da população de Paris ou Roma, mas dez vezes menos dotadas de serviços urbanos e de oportunidades de trabalho (RIBEIRO, 2014, p.156).

Nesse cenário, em especial na segunda metade do século XX, com a expansão urbana desordenada e a falta de planejamento das cidades, resultou-se um “caos urbano”, no qual as possibilidades de moradia para os segmentos de baixa renda

foram afetadas e as desigualdades sociais se acentuaram. Sendo assim, “a concentração da pobreza é urbana”, podendo-se observar “multidões concentradas em vastas regiões – morros, alagados, várzeas ou mesmo planícies – marcadas pela pobreza homogênea” (MARICATO, 2000, p.23). Mesmo com o notável crescimento das cidades, com a relativa melhoria das condições de vida e com a massificação dos bens de consumo, aprofundam-se as desigualdades, no abismo entre a alta concentração de renda por uma minoria e a precariedade das classes oprimidas – “ontem escravos, hoje subassalariados” (RIBEIRO, 2014, p.167) –, bem como o desemprego e a pobreza. A cidade, argumenta Santos (1993, p.10), enquanto relação social e materialidade, “torna-se criadora de pobreza” – esta, não sendo apenas o fato do modelo socioeconômico vigente, mas, também, do modelo espacial. Constitui-se, assim, um ciclo vicioso pelo qual a produção espacial excludente acentua essa condição, tornando os habitantes da periferia ainda mais pobres.

No cenário atual, a condição dos países na periferia do capitalismo é de se tornarem ainda mais periféricos, como coloca Santos (2001, p.24-p.39), uma vez que a “arquitetura da globalização” é formada pela unicidade da técnica, pela convergência dos momentos, pela cognoscibilidade do planeta e pela existência de um motor único na história, “representado pela mais-valia globalizada”. E esses países não dispõem totalmente dos novos meios de produção, escapando-lhe a possibilidade de controle no sistema global. Os vetores de força do mercado mundial, por meio de um movimento de expansão e homogeneização, configuram-se em uma racionalidade única, enxergando as racionalidades locais como “irracionalidades”. Portanto, poderíamos falar da emergência de “contra-racionalidades” no encontro entre o global e o local. Nessa colisão de forças, amplificam-se as contradições, desigualdades, e, “paralelamente, necessidades, porque não há satisfação para todos” (SANTOS, 2001, p.129). Não é que a produção à nível global seja impossível, ela apenas não é acessível a todos – os meios de produção, as tecnologias, os produtos, mercadorias e serviços, nem os insumos necessários à manutenção da vida.

Nesse contexto, o modelo dominante de desenvolvimento das cidades perpetua a segregação territorial por meio da lógica do capitalismo financeiro e da especulação imobiliária – a qual transforma o solo em mercadoria e eleva à preços exorbitantes em relação ao poder de compra da maioria da população –, estimulando a concentração de renda e alimentando os interesses compartilhados entre entidades

internacionais, governos e grandes empresas. No âmbito do planejamento urbano, anuncia-se um “planejamento estratégico” e um “marketing de cidades” (VAINER, 2000), como um mecanismo de inserção destas no cenário global, tornando as cidades atrativas para novos investimentos. Enquanto isso, observa-se remoções em áreas periféricas decorrente da expansão imobiliária, criam-se projetos autorais de grande porte – incentivados por uma cultura de “endeusamento” da arquitetura autoral (WHITAKER, 2011) – e justificam-se altos gastos destinados aos megaeventos, em contraponto a uma realidade discrepante em que “40% da população urbana vive precariamente, sem arquitetura nem urbanismo” (WHITAKER, 2012, on-line). Toma-se esse modelo de desenvolvimento como um “pensamento único” (ARANTES, VAINER e MARICATO, 2000), o qual ignora e se sobrepõe à realidade local.

Por vários ângulos os quais se procure verificar, a maior metrópole [São Paulo] do continente parece mais marcada pelo arcaísmo de sua pobreza e da não-superação dos conflitos herdados de sua formação, historicamente desigual e excludente, do que por alguma nova dinâmica urbana determinada pela economia globalizada. Vale lembrar que estamos falando de uma metrópole na qual cerca de 40% da população vive em situação de informalidade urbana, com aproximadamente 1,2 milhão de pessoas morando em favelas (WHITAKER, 2004, p.31).

Dentre algumas razões para explicar esse desenvolvimento urbano desigual, estão as “raízes da sociedade patrimonialista e clientelista própria do Brasil pré-republicano” (MARICATO, 2000, p.32), abarcando os cinco séculos de formação da sociedade brasileira – contando, portanto, com todas as características históricas de uma sociedade de raízes coloniais. Esse “patrimonialismo”, o qual se reflete no desenvolvimento urbano e na produção do espaço das cidades (MARICATO, 2000, 2015; WHITAKER, 2003, 2004), direciona os fundos e investimentos públicos para empreendimentos que favorecem a acumulação de capital pelas elites – internas e externas –, através de uma relação de favores e trocas entre o Estado e os setores dominantes, invertendo-se completamente as prioridades urbanísticas.

Nesse sentido, ao longo de sua formação, estruturou-se, no Brasil, uma sociedade subjugada à dominação externa – resultando na exportação da riqueza excedente para os países centrais do capitalismo –, processo este endossado e complementado pelas elites internas – de caráter patrimonialista –, criando-se, assim, uma matriz “de extrema desigualdade social e concentração da renda” (WHITAKER, 2004, p.31). Portanto, na ordem produtiva capitalista e enquanto um país na periferia do sistema em nível global, ao longo da história o Brasil desempenhou um papel de

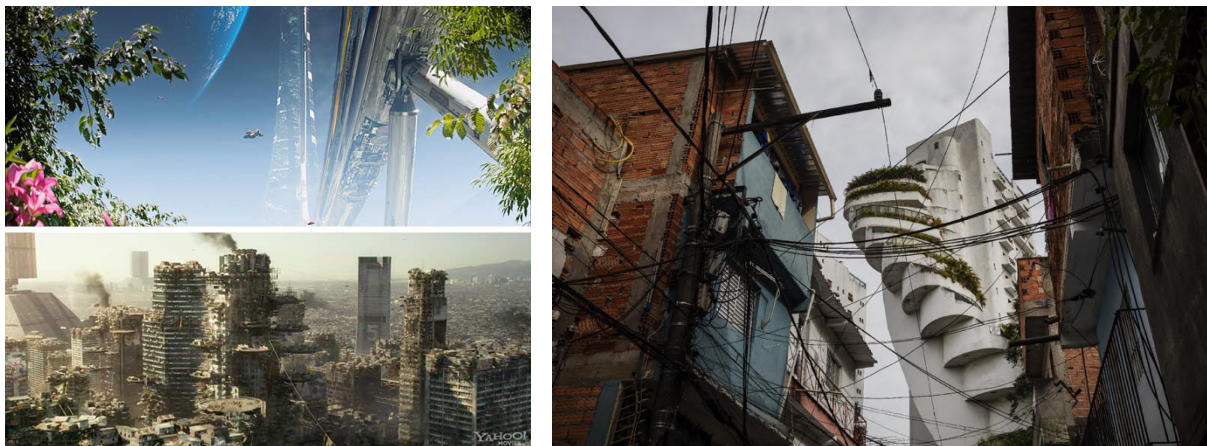
fabricar bens de baixo valor e fornecer *commodities* e matérias-primas para os países centrais – criando-se uma relação estrutural de padrão de troca desigual e, por consequência, uma relação de dependência, acentuando-se as diferenças econômicas e sociais. Maricato (2015) retoma algumas expressões para caracterizar o desenvolvimento urbano das cidades latino-americanas, marcado por um processo de modernização seletivo e parcial, de caráter ambíguo e desigual.

Citando as ‘discrepâncias internas’ das sociedades latino-americanas, Canclini (1990) lembra que ‘diferentes temporalidades históricas convivem em um mesmo presente’. Celso Furtado (1995) referiu-se às características de ‘defasagem e contemporaneidade’. Francisco de Oliveira emprestou de Trotsky a referência ao ‘desigual combinado’ (1972). Florestan Fernandes (1975) lembra que se trata de ‘modernização com atraso’ ou ‘desenvolvimento moderno do atraso’. Várias são as análises que constataam a persistente preservação das oligarquias durante o processo de modernização (MARICATO, 2015, p.79).

Com esse breve histórico sobre o processo de modernização/urbanização brasileira, evidenciando as discrepâncias imbricadas no seu desenvolvimento – o qual acarretou e acarreta em uma produção do espaço urbano voltada para os interesses das elites dominantes e do capital estrangeiro, e, conseqüentemente, na produção de desigualdades refletidas na configuração das cidades – pretendeu-se realizar uma contextualização geral acerca do meio urbano pelo qual a hipo-utopia se manifesta, ou seja, pelo qual essas utopias urbanas são fabricadas – explorando e trazendo à tona questões sociais e políticas da nossa realidade urbana, a qual, curiosamente, também é transpassada por uma condição “hipo-utópica”. Não por acaso Musset (2007, p.65, trad. nossa), ao lançar uma leitura sobre os espaços urbanos presentes em alguns filmes de ficção científica, argumenta que as cidades latino-americanas – estas, utilizadas como locações, por exemplo, a Cidade do México em *Total Recall* (1990), uma “monstruópolis” afligida por todos os males da sociedade moderna, como superpopulação, assentamentos irregulares, subemprego, trabalho informal e a pobreza, delinquência e o crime organizado –, são, com frequência, uma fonte de inspiração para os autores do gênero, por serem discrepantes, ou seja, “estranhas e estrangeiras, antigas e modernas, acolhedoras e perigosas” – caracterizando-as, segundo o autor, como “cidades de ficção científica”⁹. De forma a ilustrar essa provocação quanto às cidades latino-americanas, ver as figuras 7 e 8.

⁹ Musset propõe uma interessante investigação sobre as cidades do cinema de ficção científica, para refletir sobre os problemas da metrópole contemporânea: como ao olhar para a cidade imaginária de Coruscant da série *Star Wars* (MUSSET, 2006), ou ainda, valendo-se das cidades da ficção científica para levantar e abordar questões e problemáticas existentes nas grandes cidades latino-americanas (MUSSET, 2007, 2009).

Figuras 7 e 8 – À esquerda, duas imagens do filme *Elysium* (2013), dirigido por Neill Blomkamp. À direita, fotografia tirada em Paraisópolis, São Paulo, próximo ao bairro do Morumbi – e na qual percebemos de imediato o contraste entre a favela e o luxuoso edifício ao fundo. Tomando emprestadas as palavras de Musset (2007), poderíamos dizer que de São Paulo a *Elysium*, o caminho não é tão longo quanto parece.



Fonte: <https://blog.franklinveaux.com/2013/08/movie-review-elysium/>.

Fonte: <https://outraspalavras.net/outrasmidias/paraisopolis-aspectos-unicos-de-uma-cidade-dentro-de-sp/>.

Outrossim, pretendemos situar a hipo-utopia, além das utopias urbanas criadas pelo cinema brasileiro de ficção científica, ou seja, como um conjunto de expressões que se manifestam ligadas ao meio urbano, também como uma categoria representativa de um impasse entre o desenvolvimento das cidades aliada à modernização da sociedade urbana e à formação desigual do país. Tomando essa breve contextualização, pontuando-se anteriormente, mesmo que de forma ainda inicial, características de um cinema hipo-utópico e da ficção científica latino-americana, bem como um panorama geral do desenvolvimento urbano brasileiro, poderíamos dizer que o conceito de hipo-utopia serve, por meio desses filmes, para representar uma realidade marcada por uma modernidade inacabada, do subdesenvolvimento ou do desenvolvimento dependente, bem como de um contexto que tem em suas bases um passado colonial, estando este passado presente na formação social e nas cidades brasileiras, seja através da sua configuração espacial e urbana, seja nas relações sociais existentes nos espaços das cidades.

Em suma, por meio de uma aproximação conceitual, identificamos a “hipo-utopia” (FERREIRA, 2015) enquanto categoria representativa dos lugares-outros fabricados pelo cinema brasileiro de ficção científica, ou seja, enquanto “utopias

urbanas” (CAÚLA, 2019) produzidas pelo cinema de ficção científica ao Sul (do futuro), as quais apresentam – como é o caso da ficção científica latino-americana – certas particularidades e características frente ao cânone do gênero (FERREIRA, 2011; GINWAY e BROWN, 2012; PAZ, 2008) – diríamos, não apenas quanto às temáticas abordadas pelas narrativas, mas também pela sua condição material devido à uma “condição hipo-utópica”. Esta, inclusive, parece perpassar todo o processo histórico de modernização e, conseqüentemente, de urbanização brasileira, evidenciando as desigualdades e contradições presentes na nossa sociedade (MARICATO, 2000, 2015) – ou seja, um processo no qual somos tentados a chamar, pelo contexto do trabalho, de hipo-utópico, devido as suas discrepâncias. Frente a essa contextualização acerca da realidade urbana pela qual as hipo-utopias são fabricadas, na qual as cidades configuram-se como ambientes multicronológicos e multifacetados, abrigando tanto o moderno quanto o arcaico – motivo pelo qual Musset (2007) denomina as cidades latino-americanas de “cidades de ficção científica” –, pretendemos lançar mão de algumas formas de pensar essas hipo-utopias.

2. UTOPIAS URBANAS AO SUL, ALGUNS MODOS DE PENSAR

Neste capítulo, exploramos duas entradas, ou ainda, dois modos de pensar as cidades representadas pelo cinema brasileiro de ficção científica, posteriormente utilizados na etapa de análise dos filmes selecionados pela pesquisa. Em um primeiro momento, tomamos a narrativa de ficção científica, compreendendo como essa pode ser lida e interpretada, auxiliando-nos, portanto, no entendimento de alguns elementos das obras e suas relações entre os discursos detectados nos filmes, nosso tempo presente e o contexto urbano pelo qual essas utopias urbanas são fabricadas. Em um segundo momento, elaboramos uma reflexão acerca da representação da cidade no cinema, bem como as possibilidades do cinema brasileiro de ficção científica – hipo-utópico e de baixo orçamento – na construção desses lugares-outros, com o intuito de compreendermos as possibilidades da linguagem cinematográfica na construção da experiência espaço-tempo – em especial, no seus diálogos com a arquitetura e a cidade –, e da estética filmica na construção dessas representações urbanas.

2.1. NARRATIVA DE FICÇÃO CIENTÍFICA E A HIPO-UTOPIA

Hipo-utopias são lugares-outros fabricados pelo cinema de ficção científica. Portanto, fazem parte de um gênero que carrega um estilo de narrativa próprio, bem como motivos, temáticas e estruturas particulares que compõem o universo fantástico do que ficou conhecido por *sci-fi*, ciência ficção, ou, mais popularmente, ficção científica. Nesse sentido, o que é a ficção científica? Como entender uma narrativa do gênero? O que dela podemos extrair para compreender as utopias urbanas fabricadas pelo nosso objeto de pesquisa? Por fim, o que seria a ficção científica, bem como sua estrutura narrativa, em relação às hipo-utopias, às utopias urbanas ao Sul?

Ficção científica é um gênero bastante plural e ambíguo, devido as suas diversas facetas e manifestações na cultura de massa. Como categoria literária ou filmica, defini-la seria uma empreitada complexa, uma vez que não há consenso entre a academia e os próprios autores de ficção científica a respeito do que caracterizaria uma narrativa do gênero. Como categoria de mercado, por outro lado, ela funciona

perfeitamente (TAVARES, 1986). Conseguimos identificar quando um livro ou um filme faz parte desse universo – viagens intergalácticas, vida extraterrestre, robôs inteligentes –, mas, ao mesmo tempo, “não dispomos de um conceito operatório, capaz de dar conta a *priori* das características estruturais do gênero” (SODRÉ, 1973, p.7). Portanto, uma das possibilidades de se compreender o gênero ou delimitar um corpo mais ou menos homogêneo de obras seria avaliar o seu conteúdo, ou ainda, suas temáticas. No entanto, o nosso foco recairá sobre a sua forma – ou seja, buscaremos compreender como são estruturadas as narrativas do gênero.

Science Fiction foi o nome escolhido por Hugo Gernsback nos anos 1920 – engenheiro norte-americano, entusiasta das novas tecnologias –, para caracterizar as histórias publicadas na revista que editava, chamada *Amazing Stories* (TAVARES, 1986, p.11). Essas eram revistas baratas – *pulp magazines* – contendo contos e histórias em quadrinhos de aventuras fantásticas sobre viagens e guerras espaciais, invasões alienígenas e cenários futuristas, bem como mistérios policiais, dragões e lutas de espada. “A FC só desabrocharia realmente em 1926 com a publicação, por Gernsback, da revista *Amazing Stories* – um amontoado de aventuras com ênfase nos aspectos técnico-científicos” (SODRÉ, 1973, p.36). Foi a partir dessa época que a ficção científica começou a formar a sua identidade atual e mais genérica, expandindo-se posteriormente para o cinema e outros artefatos culturais.

Antes de Gernsback dar impulso ao gênero, no século XIX autores como Jules Verne, H. G. Wells e Mary Shelley já haviam publicado histórias de “romance científico” – o *scientific romance*. Justamente nessa época, com o processo de industrialização inglesa, segundo Caúla (2003, p.4), é que a utopia – com a ficção científica – ressurgiu depois de um período de grande vazio. Nesse sentido, Sodr  (1973, p.109) situa o gênero como uma espécie de mito moderno, um “mito novo em emergência no seio da formação social industrializada”. Foi quando o léxico da Revolução Industrial começou a impregnar mitologicamente a imaginação do homem, encontrando seu espaço na indústria cultural, que a ficção científica surgiu para fazer uma espécie de mediação “para a angústia e para as contradições sócio-culturais trazidas pelo desenvolvimento da *urbs* tecnológica” (SODRÉ, 1973, p.117).

Para Sodr  (1973), a ficção científica operaria miticamente com a imaginação – convertendo o *logos* ao *mythos* –, diferentemente da arte literária: esta “inova rompendo as fronteiras de linguagem estabelecida, do dito. A FC (narrativa mítica)

procura transgredir os limites do imaginado” (SODRÉ, 1973, p.115). Enquanto narrativa mítica, problematiza a humanidade, pretende-se universal. Como coloca Tavares (1986, p.15), ela “não se dirige a indivíduos, e sim a públicos; não pode se diluir em sutilezas – pelo contrário, precisa fixar com traços bem firmes os arquétipos, as imagens universais com que está lidando”. A escritora Ursula K. Le Guin explora uma “qualidade mítica” das narrativas enquanto uma racionalização daquilo que ainda não é compreendido, em confluência com a ideia da ficção científica enquanto um “mito moderno”, operando com o imaginário sobre a tecnologia e a ciência.

‘Mito é uma tentativa de explicar, em termos racionais, fatos que ainda não são racionalmente entendidos’. Essa é a definição proporcionada pela mentalidade científica redutora, da primeira metade do século XX, e ainda aceita por muitos. De acordo com essa definição, o deus Apolo ‘é meramente’ um esforço feito por mentes primitivas para explicar e sistematizar a natureza e o comportamento do Sol. Assim que o Sol seja racionalmente compreendido como sendo uma bola de fogo muito maior que a Terra, e que seu comportamento seja descrito por um sistema de leis científicas, a velha pseudo-explicação mitológica se esvazia [...] Ficção científica é a mitologia do mundo moderno – ou uma de suas mitologias – embora seja uma forma de arte altamente intelectual, e a mitologia seja um modo não-intelectual de apreensão. Pois a ficção científica usa a faculdade de criação de mitos para apreender o mundo em que vivemos [...] e a sua originalidade está em usar a faculdade criadora de mitos sobre um novo material.

[...] Mitos, símbolos e imagens não desaparecem sob o escrutínio do intelecto; nem um exame ético, ou estético, ou mesmo religioso deles faz com que encolham e desapareçam. Ao contrário: Quanto mais você olha, mais eles são. E quanto mais você pensa, mais eles significam (LE GUIN apud CAUSO, 2003, p.34-35).

Provocando os imaginários sociais e explorando poeticamente a imaginação, a ficção científica leva os autores a tomadas de posição frente aos problemas colocados pelas narrativas criadas. Dessa forma, segundo Montaner (1999, p.150-152), há uma “vontade de moralizar” nas histórias de FC “ao querer introduzir uma lição moral em função do fenômeno social que se critica e que se mostra deformado no futuro”. Podemos ainda dizer que a ficção científica resultaria em uma espécie de campo de disputa ideológico, no qual diferentes discursos entram em jogo para conceber e reelaborar, contradizer e problematizar os imaginários de diferentes épocas. Isso fica muito claro com um exemplo clássico situado na década de 1950 nos Estados Unidos, período da Guerra Fria, no qual reinavam uma paranoia generalizada e um terror anticomunista, e as representações de contato com vidas de outros planetas realizadas pela ficção científica expressavam uma alucinação ideológica.

O mistério dos discos voadores se originou de um motivo bem terrestre: supunha-se que os discos vinham do desconhecido mundo soviético, tão privado de intenções claras quanto qualquer outro planeta. Esta forma do mito já continha, em germe, o seu desenvolvimento planetário; se o disco se transformou tão facilmente,

de engenho marciano, foi porque, de fato, a mitologia ocidental atribui ao mundo comunista a própria alteridade de um planeta: a URSS é um mundo intermediário entre a Terra e Marte (BARTHES, 2009, p.42-43, p.44).

Talvez por conta dessa qualidade mítica e da sua popularidade, ou ainda, da facilidade em se difundir nos imaginários sociais através da cultura de massa, a ficção científica tenha sido rechaçada pela arte literária – a qual pretende subverter essa visão mítica da realidade, como aponta Sodr  (1973) e Barthes (2009) – “t o pouco respeit vel”, diz Arendt (2007, p.2), e que curiosamente “ningu m deu at  agora a aten o que merece como ve culo dos sentimentos e desejos das massas”. Por outro lado, Causo (2003) enxerga as potencialidades do g nero justamente no exerc cio de imaginar outros mundos e alterar nossa perspectiva sobre a realidade, porque “a especula o livre   a norma, e um mesmo autor se d  ao direito de escrever obras que abrigam vis es contradit rias, porque a especula o em si representa a possibilidade de encarar o universo de maneira aberta” (CAUSO, 2003, p.49).

Na d cada de 1970, Darko Suvin – fundador do grupo *Science Fiction Studies* em 1973, ao lado de R. D. Mullen – introduziu ideias que permanecem centrais na cr tica da fic o cient fica. Para Suvin (1979, 2010), a narrativa de fic o cient fica parte de uma “hip tese ficcional e a desenvolve com um rigor cient fico” (SUVIN, 1979, p.6, trad. nossa). Os autores – com algumas exce es – n o s o cientistas, portanto, poderia se questionar esse “rigor”. Entretanto, este se encontra mais na forma como a hist ria   contada do que em uma explica o cient fica detalhada ou refinada. Segundo Mi ville (2009, p.238, trad. nossa), a “fic o cient fica baseia-se, acima de tudo, n o na linguagem da ci ncia, nem no comando dessa linguagem, mas na *apar ncia* desse comando”. Destaca-se que o que se enquadra como “ci ncia” no g nero abarca n o apenas as ci ncias ditas “r gidas” – caracter stica do estilo *hard sci-fi* –, mas tamb m as ci ncias naturais, sociais, culturais e hist ricas.

Nesse sentido, demarca-se um ponto de diferencia o da fic o cient fica com as demais express es do fant stico – ou “voos mais on ricos da imagina o”, como coloca Jameson (2005) –, justamente por conta de suas especula es com base nos imagin rios tecnol gicos e cient ficos. Para Suvin (2010), portanto, em oposi o   narrativa fant stica, a fic o cient fica n o “coloca outra realidade superordenada ou ‘mais realista’, mas uma alternativa no mesmo n vel ontol gico da realidade emp rica do autor” (SUVIN, 2010, p.76, trad. nossa). E mesmo que essa outra realidade n o possa ser testada ou comprovada empiricamente, seja em laborat rio ou pela

observação no tempo, “pode ser metodicamente desenvolvida no contexto de um corpo de cognições já existentes ou, no mínimo, como um ‘experimento mental’ que segue uma lógica cognitiva” (SUVIN, 2010, p.70, trad. nossa).

Essa lógica cognitiva, por sua vez, validaria a construção ficcional e o seu aspecto de verossimilhança, ou seja, é uma técnica de persuasão (MIÉVILLE, 2009, p.238, trad. nossa). Por outro lado, Causo (2003) coloca o gênero sob a égide da “ficção especulativa” – esta, abarcando o horror, o fantástico e a ficção científica –, e Miéville (2014) também subverte a hierarquia, trazendo a ficção científica como uma espécie de expressão, dentre outras, do fantástico. O autor argumenta que “a ficção científica deve ser considerada um subconjunto de um modo fantástico mais amplo” e que o “‘cientificismo’ seria apenas a forma da ficção científica expressar o fantástico (o impossível-mas-verdadeiro)” (MIÉVILLE, 2014, p.112-113). De qualquer modo, fica perceptível que a linguagem da ficção científica recai sobre os imaginários acerca da ciência e da tecnologia, refletindo sobre suas implicações na sociedade.

Propondo uma forma de leitura da narrativa de ficção científica, Suvin (1979, 2010) caracteriza o gênero como a literatura do “*novum*” e do “estranhamento cognitivo”. De forma geral, o “*novum*” – no plural, “*nova*” – seria a novidade ou inovação histórica frente à realidade empírica, do autor ou leitor implícito, na qual a narrativa foi concebida e validada por uma lógica cognitiva: podendo ser algo material, como novas tecnologias e seus impactos sobre os indivíduos e a sociedade, novos seres, novas arquiteturas e cidades, como também algo conceitual, como uma nova concepção de gênero ou um novo tipo de consciência. Esse elemento – ou mais elementos – seria algo estruturante da diegese ficcional, gerando uma espécie de gatilho mental e, conseqüentemente, de descontinuidade frente a construção de um mundo diferente daquele que conhecemos e que estamos habituados.

Por outro lado, o “estranhamento cognitivo” seria um efeito alcançado através do que se denominou em teoria literária de atitude de estranhamento. Esta deve seu desenvolvimento primeiramente pelos “textos não-naturalistas dos Formalistas Russos (o ‘*ostranenie*’ de Viktor Shklovsky) e sustentado com maior sucesso por uma abordagem antropológica e histórica na obra de Bertold Brecht” (SUVIN, 1979, p.6, trad. nossa). De forma geral, o efeito de estranhamento tem por objetivo gerar um deslocamento cognitivo, ao apresentar elementos estranhos à realidade.

O estranhamento (da *ostranenie* formal de Shklovsky à episteme política do *Verfremdung* de Brecht) é uma estratégia de percepção e avaliação baseada em um desejo crítico radical. Ele comporta múltiplas possibilidades de anamorfose e eversão de aspectos salientes no mundo do autor, que tem como objetivo o reconhecimento de que o leitor realmente vive em um mundo de valores imprevisíveis (SUVIN, 2010, p.383, trad. nossa).

Verfremdungseffekt, *defamiliarization*, ou apenas “estranhamento”, é um efeito alcançado por Brecht no teatro épico por meio do uso de elementos que geram um choque mental do espectador com a obra, dotando a experiência estética de um caráter pedagógico. A percepção da peça teatral não é feita de forma direta, porque o que é apresentado é algo estranho à realidade do espectador – algo próximo ao que Freud (2010) chamou de “*Unheimlich*”, ou “inquietante”, quer dizer, daquilo que é estranhamente familiar e ao que Causo (2003, p.106) traz como “*sense of wonder*” – herança do “sublime” do romantismo –, como um maravilhar-se que “rompe com as funções mecânicas do pensar corriqueiro, abrindo passagens para outras dimensões do pensamento”. Para o dramaturgo, o teatro deve suspender a identificação do espectador perante os acontecimentos do palco e promover um efeito de estranhamento (desfamiliarização), produzindo-se um tipo de dissociação para que o mundo possa ser reconhecido tal como ele é. Rompe-se, portanto, com aquilo que está naturalizado no cotidiano do espectador. Este, nesse sentido, mantém uma espécie de distanciamento cognitivo do espetáculo, mas, ao mesmo tempo, consegue estabelecer relações da peça com suas próprias experiências, ou seja, reconhece por detrás desses artifícios o assunto ou tema de que trata a obra.

[...] o teatro épico conserva do fato de ser teatro uma consciência incessante, viva e produtiva. Essa consciência permite-lhe ordenar experimentalmente os elementos da realidade, e é no fim desse processo, e não no começo, que aparecem as ‘condições’. Elas não são trazidas para perto do espectador, mas afastadas dele. Ele as reconhece como condições reais, não com arrogância, como no teatro naturalista, mas com assombro. Com este assombro, o teatro épico presta homenagem, de forma dura e pura, a uma prática socrática. É no indivíduo que se assombra que o interesse desperta; só nele se encontra o interesse em sua forma originária (BENJAMIN, 1987, p.81).

De forma semelhante, para o escritor Philip K. Dick (apud FORTIN, 2011, p.18), esse efeito gerado pela ficção científica constitui a essência do gênero e funciona através de um deslocamento conceitual provocado pela narrativa, ao que ele denominou “*choque de des-reconhecimento*”. Não obstante, Suvin (1979) argumenta que a ideia de “estranhamento cognitivo” – ou seja, uma representação que produz uma desfamiliarização do espectador e ao mesmo tempo permite detectar o assunto

ou tema que trata a narrativa, fabricando algo que não é familiar à nossa realidade – excluiria os elementos metafísicos e míticos da ficção. Segundo o autor,

[o]nde o mito afirma explicar de uma vez por todas a essência dos fenômenos, a FC primeiro os coloca como problemas e, em seguida, explora aonde eles nos levam; vê a identidade estática do mito como uma ilusão, geralmente como uma fraude, na melhor das hipóteses apenas como uma realização temporária de contingências potencialmente ilimitadas. Não pergunta sobre o homem ou o mundo, mas que homem? Em que tipo de mundo? E por que tal homem em tal tipo de mundo? Como gênero literário, a FC é totalmente tão oposta ao estranhamento sobrenatural ou metafísico quanto ao naturalismo ou empirismo (SUVIN, 1979, p.7, trad. nossa).

Outra característica essencial da narrativa de ficção científica radica no tempo, ou seja, um dos seus deslocamentos cognitivos se dá por meio de um deslocamento temporal narrativo. De certa maneira, seria consensual dizer que a ficção científica possui um caráter futurista, ou seja, suas especulações são projetadas no futuro – criando-se, assim, uma espécie de simulação futurista, a partir das virtualidades inscritas no presente. Lembrando Firpo (2005, p.234), a utopia “é uma mensagem projetada no futuro” – uma “sonda” em direção ao desconhecido, diria Versins (1984). “Difícilmente o desejo ligado à utopia e por conseguinte a sua criação, a busca pelo outro, escapa de um desejo ligado ao tempo futuro” (CAÚLA, 2007, p.10). Nesse sentido, as utopias urbanas da ficção científica seriam especulações sobre o futuro, explorando possíveis desdobramentos e consequências da tecnologia e da ciência sobre a sociedade – assim como da urbanização, como comentou Lefebvre (2008, p.119) em uma passagem a respeito do planeta Trantor da *Trilogia da Fundação* (1951-1953) de Isaac Asimov: “nos romances de ficção científica foram consideradas todas as variantes possíveis e impossíveis da futura realidade urbana”.

Uma característica essencial de toda a construção de ficção científica radica no tempo. O escritor – ou o roteirista – toma como premissa crítica certos fenômenos da sociedade contemporânea – um poder ditatorial, o predomínio da informação, os avanços na engenharia genética, a escassez de fontes de energia, uma terceira guerra mundial, etc. – e extrapola essa situação até uma data concreta: vinte, trinta, cem anos mais tarde. A sociedade futura é recriada com a maior verossimilhança possível, partindo das premissas iniciais e todos os fatos e ações que se recriam estão conectados da maneira mais razoável possível (MONTANER, 1999, p.150).

Em suas análises sobre o pós-modernismo, Jameson (1991), ao refletir sobre as mudanças do espaço-tempo no contexto do capitalismo global, pelo qual somos submetidos à uma condição totalizante de mundo pelo sistema – resultando em um presente hegemônico ou aprisionamento do tempo histórico (AUGÉ, 2012) – argumenta que a ficção científica – em uma relação dialética com o romance histórico, este, encenando o passado – seria uma forma nova e original de pensar o presente

enquanto história¹⁰. Seguindo essa ideia, poderíamos dizer que a ficção científica não cria antecipações, ou “imagens do futuro” (DURING, 2013), mas, antes, um espaço mental gerado pela desfamiliarização que nos coloca perante a realidade. Lembrando Sodré (1973, p.99), “a FC nada diz sobre o futuro, mas sobre o presente em relação ao futuro: os mundos que ela descreve pertencem ao imaginário de hoje”.

Eu argumentaria, no entanto, que a FC mais característica não tenta seriamente imaginar o ‘real’ futuro do nosso sistema social. Pelo contrário, seus múltiplos futuros simulados servem à função bem diferente de transformar nosso próprio presente no passado determinado de algo ainda por vir. É este momento presente – inacessível a nós para a contemplação, porque a imensa quantidade de objetos e vidas individuais que compreende é não totalizável e, portanto, unimaginável, e também porque é ocluído pela densidade de nossas fantasias particulares e pela proliferação de estereótipos em uma cultura da mídia que penetra em todas as zonas remotas de nossa existência – que, ao retornar das construções imaginárias de FC, nos é oferecido na forma de algum passado remoto do mundo futuro, como se fosse póstumo e lembrado coletivamente.

[...] a FC assim possibilita um ‘método’ estruturalmente único para apreender o presente como História, e isso é tão independente do ‘pessimismo’ ou ‘otimismo’ do futuro imaginário, o qual é pretexto para essa desfamiliarização (JAMESON, 2005, p.288, trad. nossa).

Não obstante, argumenta During (2013), a ficção científica não vai apenas de encontro a um futuro ficcional, mas também em direção ao passado, em um movimento, como coloca o autor, de “retrofuturismo” – como, por exemplo, no romance *A máquina diferencial* (1990) de William Gibson e Bruce Sterling, o qual engendra uma sobreposição do imaginário científico e tecnológico futurista e o passado vitoriano. Segundo Nogueira (2010, p.29), se a especulação da ficção científica tende a virar-se para o futuro, nada impede, porém, que o seu objecto seja os acontecimentos passados – as viagens no tempo são disso um exemplo”.

Nesse sentido, o mecanismo de deslocamento da ficção científica se desdobra em uma relação com o presente, ou seja, a perspectiva é sempre a partir do agora, seja sobre o passado ou o futuro, e esse deslocamento em direção ao futuro seja apenas uma forma de explorar as potencialidades e virtualidades inscritas no presente. Portanto, a ficção científica seria essa “máquina para nos desfamiliarizar” (DURING, 2013), uma máquina de desfamiliarização, a qual abre a possibilidade de amplificar as representações sobre o presente, para além de uma forma de representação puramente naturalista da realidade. Segundo During (2013, on-line),

¹⁰ Ver a discussão do autor acerca da historicidade e do pós-modernismo, valendo-se obra de Philip K. Dick, em especial sobre o romance *O tempo desconjuntado* (1959) (JAMESON, 1991), argumentação também elaborada no artigo *Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine The Future*, incluído em Jameson (2005).

essa máquina de desfamiliarização, ou estranhamento cognitivo, serviria mesmo para “reestruturar nossa relação com o próprio presente em nós, remetendo a imagem do nosso presente à de um ‘longínquo passado de um mundo futuro’” – ou de um futuro em relação ao passado. O *novum*, nesse contexto, seria esse elemento, surgido do contexto empírico pelo qual emerge, seria também um elemento histórico:

[...] história também é sempre História, e a FC também é sempre um certo tipo de conto histórico imaginativo (que seria útil comparar e contrastar com o romance histórico). Todas as implicações e correlatos epistemológicos, ideológicos e narrativos do *novum* levam à conclusão que a FC significativa é na verdade uma maneira especificamente indireta de comentar o contexto coletivo do autor – geralmente resultando em um comentário surpreendentemente concreto e perspicaz. Mesmo onde a FC sugere – às vezes fortemente – uma fuga desse contexto, essa é uma ilusão de ótica e um truque epistemológico. A fuga é, em toda a FC significativa, para um ponto de vista melhor a partir do qual compreender as relações humanas em torno do autor. É uma fuga das antigas normas constritivas para um fluxo de tempo diferente e alternativo, um dispositivo para estranhamento histórico e uma disposição pelo menos inicial para novas normas de realidade, para o *novum* da desalienante História humana (SUVIN, 2010, p.89-90, trad. nossa).

Nesse sentido, a ficção científica fala do presente, do presente na sua relação com os lugares-outros fabricados pelas narrativas e pelos seus deslocamentos conceituais do espaço-tempo, seja nas suas representações com o passado, presente, ou futuro, ou da sobreposição destes – definitivamente, em um outro tempo e em um outro lugar, e, sobretudo, se configurando como uma lateralidade (CAÚLA, 2019), pois “seu modo de existência é, de certo modo, paralelo ao do presente” (DURING, 2013, on-line). Por detrás dessas especulações e narrativas, revelam-se problemáticas e questões históricas ligadas aos imaginários sociais acerca da tecnologia e da ciência. Suas representações no cinema, sobretudo nas visões sobre a arquitetura e a cidade, sobre a metrópole, não fogem à essa ideia.

Não só a arquitetura, mas qualquer representação da cidade no cinema, seja a real ou a cenográfica, do presente, do passado ou do futuro, de visão otimista ou pessimista, é invariavelmente um comentário sobre o presente. O filme reflete os debates da sociedade, os problemas emergentes e as novas estéticas e ideologias. A cidade do futuro em *Metropolis* por exemplo, é personagem central da narrativa, representada como uma entidade diabólica que sublinha a decadência dos homens, reduzidos a seres mecanizados, expressão dos receios já existentes na época em relação à cidade industrial. Já a Los Angeles de 2019 em *Blade Runner – o caçador de andróides* não é nada mais do que a total realização dos horrores distópicos que pareciam somente virtuais na década de 80 (NAME, 2003a, on-line).

Para Ginway e Brown (2012, p.2) – concomitante aos outros autores já citados anteriormente, como Ferreira (2011) e Paz (2008) –, a ficção científica latino-americana apresenta mutações e hibridismos frente ao cânone do gênero, o que, por um lado, se reflete também nas estruturas das narrativas. Devido o histórico da

América Latina, região marcada por descontinuidades sociais e políticas, as autoras sugerem e exploram conceitos como “fragmentação”, para se compreender, por exemplo, as diferenças dos tropos de deslocamento espaço-temporal, histórias alternativas e erosão do cânone; “divergências”, ou seja, como uma marca do *cyberpunk* latino-americano, sexualizado ou corporificado e a violência apocalíptica que a distingue das formas anglo-americanas; e “combinações improváveis”, como são encontradas na mistura de realismo social com mutantes e zumbis ou a fusão com outros gêneros distintos, como o humor ou o horror. Essas categorias parecem interessantes para se pensar inicialmente essas mutações, hibridismos e subversões da ficção científica do Sul, frente ao gênero em seus moldes tradicionais.

Ferreira (2015, on-line) argumenta que a *Utopia* (1516) de More compõe um pensamento inaugural – à época das grandes navegações e do descobrimento do “Novo Mundo” e “onde a ideia renascentista de homem e humanidade vai dimensionar o pensamento utópico” –, pelo qual surgem três categorias que vieram a se tornar comum na imaginação da Modernidade, seja literária, científica ou tecnológica: o *topos* projetado, ou seja, o lugar-outro projetado no futuro; o *logos* excêntrico, ou seja, seria o próprio movimento da imaginação que explora o que está fora, no futuro; e o *novum* estranho, ou seja, o choque realizado com essa nova realidade, ou *topos*, vista como novidade e espanto por um narrador-estrangeiro. Tomando o *link* genético pelo qual unem-se utopia e ficção científica, por meio da sua narrativa (SUVIN, 1979, 2010; JAMESON, 2005), e frente a hipo-utopia, esses elementos parecem se erodir, e tomar outras configurações devido ao seu contexto periférico. Ferreira (2015) levanta três categorias para compreender as representações criadas pelas utopias urbanas do Sul Global: o “*topos* projetado”, o “*logos* excêntrico” e o “*novum* estranho” – e, com esses, pode-se realizar outras interpretações acerca da narrativa de ficção científica frente às utopias urbanas fabricadas pelo cinema de ficção científica ao Sul.

Segundo Ferreira (2015, on-line), o *topos* projetado – considerado, aqui, como equivalente ao deslocamento espaço-temporal, ou seja, a projeção de um lugar-outro – cederia lugar a um futuro próximo, que se aproximaria do presente como alegoria ou metáfora, abrindo mão, portanto de uma noção teleológica de futuro. Nesse sentido, o *topos* imaginado por essa categoria fílmica estaria muito mais próximo da realidade, e o que presenciamos são as próprias cidades, fabricadas por meio de uma estética própria de cada obra a partir da linguagem do cinema – e experimentadas

como um lugar de estranhamento. O *logos* excêntrico – compreendido como um equivalente do *novum* –, ao contrário da criação de novos elementos que nos levariam para um futuro distante – dispositivos, experimentos ou transformações radicais na sociedade por meio da tecnologia e da ciência –, um lugar “onde nenhum homem jamais esteve”, cederia espaço para um *logos* concêntrico, em um “movimento centrípeto de contração” em direção ao presente. Dessa forma, o *novum* da hipo-utopia busca por elementos que expressem uma realidade empírica de forma precária, por vezes em uma postura quase anti-tecnológica – inclusive, botando em xeque a inserção da tecnologia e da ciência em determinados contextos, bem como os fins para os quais são utilizadas –, e “a ciência converte-se em tecnociência materializada por *gadgets* de ação pontual, fragmentada e privatizada, acelerando ainda mais o caos e a desordem”. Por fim, o *novum* estranho – para nós, um equivalente do estranhamento cognitivo – nos traria, em vez de um “estranhamento com um futuro totalmente outro”, um efeito de “mal-estar da familiaridade com o presente” – por conta de sua proximidade com a realidade, extrapolando ficcionalmente muito pouco sobre o presente. Quer dizer, o nosso presente seria projetado de uma forma hiperbólica e realista, por isso é comum que essas narrativas se apresentem frequentemente como híbridos, de tom irônico, como um documentário, docuficção ou *mockumentary* – evidenciando certas características, portanto, de um cinema hipo-utópico.

2.2. CINEMA SCI-FI, ESPAÇO-TEMPO E A CIDADE FILMADA

Se o cinema hipo-utópico frequentemente conta com estilos narrativos híbridos, operando com a sátira e a ironia, ou até mesmo borrando os limites de gêneros do cinema, como o próprio documentário – vide o *mockumentary* e a docuficção, os quais Suppia (2017) caracteriza, respectivamente, como um “realismo de extração” e uma “inspiração documentária” –, dessa maneira, podemos refletir sobre alguns modos de representação que essa categoria de filmes produz acerca da cidade e, em especial, frente ao cinema de ficção científica das grandes bilheterias – quer dizer, do cinema de massas, que ficou conhecido como *blockbuster*. Já vimos que o cinema de ficção científica brasileiro – e isso, de certa forma, vale para o cinema brasileiro de forma geral –, enfrenta impasses e restrições em um cenário de subdesenvolvimento, de um

regime precário de visibilidade e contando com leis de incentivo fiscal – quando não sofre com desmontes e ataques de censura, ou quando a arte em geral é tomada como inimiga pública. De qualquer maneira, como coloca o diretor Adirley Queirós sobre o contexto da indústria cinematográfica em território nacional: “Indústria de que no Brasil? Não existe indústria no Brasil. O edital é uma luta histórica de pessoas do cinema independente” (QUEIRÓS apud SUPPIA e GOMES, 2015, p.398).

Nesse sentido, as cidades fabricadas no cinema brasileiro de ficção científica podem surgir por meio de produções de baixo orçamento e, portanto, não dependendo de sofisticados aparatos técnicos de imagem, som e de efeitos especiais. Bould (2003, p.92, trad. nossa) detecta que existe um fluxo constante dessas produções na história da ficção científica, as quais “revelam os tipos de ambição intelectual, sofisticação política ou inventividade narrativa ausentes em filmes de maiores orçamentos”, portanto, recorrendo à uma maior inventividade devido às diversas restrições. Em relação às cidades fabricadas pelos filmes de ficção científica do Sul, portanto, não estaríamos falando das icônicas e famosas metrópoles futuristas, como em *Metropolis* (1927) ou em *Blade Runner* (1981), e, para se pensar as cidades fabricadas por essa categoria, por um cinema hipo-utópico, poderíamos falar, diante dessas especulações e reflexões teóricas, de uma abordagem mais próxima da cidade filmada (COMOLLI, 1997), o que nos leva a refletir sobre as maneiras como a cidade dita “original” é representada – de acordo com os propósitos de cada narrativa filmica.

Na história do cinema, a ficção científica foi o gênero que esteve presente no desenvolvimento da sétima arte desde seus primórdios. No mesmo ano da exibição do primeiro filme, os irmãos Lumière lançavam *La Charcuterie mécanique* (1895), uma pequena cena de um minuto mostrando um porco sendo inserido em uma máquina que o fatiava e, ao final, fornecia as partes cortadas do animal – sendo considerado como uma proto-ficção científica (BOULD, 2003). Na década seguinte, Georges Méliès lançava *Le Voyage dans la lune* (1902), considerado oficialmente o primeiro filme do gênero, mostrando uma narrativa fantástica de viagem à lua, bem como o contato com outros seres, tendo utilizado recursos até então inovadores de animação e efeitos especiais. Dentre as características dos primeiros filmes, e, em especial, dos filmes de ficção científica, percebe-se, como argumenta Bould (2003), que a preocupação estava mais voltada às questões técnicas e de representação, ou seja, subjugando-se a lógica narrativa aos efeitos especiais e ao espetáculo visual.

Esses primeiros filmes buscavam explorar os efeitos especiais já disponíveis ao aparato técnico cinematográfico, e, ao mesmo tempo, serviram como pontapé inicial para o desenvolvimento do gênero no cinema. Com isso, revela-se uma característica do cinema de ficção científica: a combinação entre especulação (ficcional) e espetáculo (cinematográfico) (ABBOTT, 2009b). Como aponta Suppia (2007, p.345), “desde os anos 1920 até os dias atuais, o cinema de ficção científica parece ser uma grande vitrine da indústria cinematográfica e do expertise tecnológico nacional”, acabando por ocupar grande espaço, a partir da década de 1960, e com mais força a partir da década de 1990, naquela produção conhecida como *blockbuster*, ou seja, filmes que recorrem a enormes investimentos financeiros, almejando o sucesso de bilheteria, e que tem por característica estilística a produção de imagens espetaculares a partir de técnicas sofisticadas de som e imagem.

Dessa forma, o cinema de ficção científica seria uma mescla entre preocupações sociais e questões filosóficas “com efeitos especiais de ponta e cenografia espetacular para trazer suas visões futuristas à tela” (ABBOTT, 2009b, p.469, trad. nossa). Desde os anos 1920, em especial na década de 1970, esses filmes serviram como uma espécie de protótipos de espetacularização (COSTA, 2011, p.158) – esta que se tornou marca do gênero no cinema *hollywoodiano*. Foi a partir da segunda metade do século XX, com o filme *2001: uma odisseia no espaço* (1968), dirigido por Stanley Kubrick, e com as primeiras produções da série *Star Wars*, que o cinema de ficção científica começou a adquirir sua forma mais espetacularizada, revelando avanços consideráveis nas técnicas visuais e sonoras.

2001 conseguiu um sucesso de público e de crítica que foi muito importante para a fc nos anos seguintes. Todo mundo sabe que o cinema de fc repousa, em grande parte, na criação de efeitos especiais. Muitas excelentes ideias de filmes acabaram prejudicadas pela falta de dinheiro: sem o reforço visual necessário, os roteiros acabam resultando em filmes grosseiros e pouco convincentes. O impacto provocado por *2001* encorajou os produtores a maiores investimentos na fc; o desenvolvimento disso resultou na existência, quinze anos depois, de um verdadeiro ‘império’ cinematográfico, onde as figuras mais famosas são George Lucas e Steven Spielberg, mas também há um segundo e um terceiro escalões de diretores, roteiristas, técnicos, desenhistas, cinegrafistas, etc., todos voltados para a fc. Em 30 anos, a fc americana passou de produções classe B em preto e branco para a primeira linha dos sucessos de bilheteria e das produções milionárias de Hollywood (TAVARES, 1986, p.30).

Portanto, há um paradoxo na medida em que o gênero dependa da tecnologia e dos efeitos especiais para criar os outros mundos, mas ao mesmo tempo realize críticas à tecnologia e à ciência, articulando medos contemporâneos e criando tensões

ideológicas. Dessa forma, a ficção científica *blockbuster* “frequentemente critica ou defende nossos medos do mundo tecnológico moderno, mas contraditoriamente permanece um produto do sistema tecnológico e econômico da hollywood contemporânea” (ABBOTT, 2009b, p.472, trad. nossa) – em uma confluência entre fetichização, *marketing* e *merchandising*. Como coloca Roberts (2018, capítulo 13, parágrafo 7), a ficção científica, “sempre enamorada da tecnologia encontra nessas novas tecnologias do cinema desenvolvido na última metade do século XX não só um meio de concretizar sua visão, mas também de materializar sua própria estética”.

Entretanto, essa constatação não nos levaria a reduzir os filmes de ficção científica às imagens ou efeitos espetaculares – atualmente, dependendo da manipulação computacional –, ou enxergar os efeitos especiais como mera decoração, mas sim como elementos essenciais ao texto –, pois é próprio da linguagem cinematográfica utilizar as técnicas e os meios disponíveis para fabricar as narrativas e os lugares-outros dos filmes, ou ainda, de manipular a nossa experiência do espaço-tempo. Afinal, não seria o cinema, ele próprio, simultaneamente uma espécie de ficção e ciência? As “imagens-movimento” e as “imagens-tempo” (DELEUZE, 1985, 2005) do cinema são projetadas através dos artifícios próprios da linguagem cinematográfica, gerando a ilusão de movimento, de espacialidade e de temporalidade, contendo em si uma “capacidade de ‘fragmentar’ o espaço e o tempo de acordo com as demandas da narrativa” (COSTA, 2002, p.68) – com a câmera em movimento, com os enquadramentos, planos, sequências, cortes e transições.

Para Caúla (2019, p.149b), o princípio do cinema é utópico, pois a partir de sua capacidade de jogar com o espaço e o tempo, articulando a visão e as demais sensações existentes entre o espectador e a tela, ele fabrica cidades que fazem parte do próprio universo do filme. Quer dizer, os lugares-outros criados pelos filmes são, de certa maneira, utopias, pois não existem “em lugar nenhum, senão na tela”. Essa afirmação, entretanto, não nos levaria a afirmar que haveria, por um lado, um mundo fictício e paralelo apresentado pela tela, acessado pelo espectador durante a exibição de um filme, e, por outro, um mundo real e concreto, como um movimento mecânico de contraposição, mas, principalmente, uma relação entre esses espaços – um “real” e outro fabricado pelo filme – que é constitutiva da experiência fílmica.

O espectador também leva ao filme suas pré-disposições, memórias e experiências, assim como o filme o apresenta outras perspectivas sobre coisas que já

conhece ou sobre coisas que ainda não teve a oportunidade de sentir ou pensar. “A projeção de um filme não se limita à tela da sala de cinema, mas *ao que se passa com o espectador na sua tela mental*” (COMOLLI, 1997, p.165). E a cidade seria uma dessas coisas, uma vez que se tornou um dos objetos mais filmados ao longo da história (COMOLLI, 1997; NAME, 2003a), podendo-se hoje falar sobre uma paisagem urbana constituída pelo cinema, ou ainda, sobre uma “cidade cinemática” (CLARKE, 1997) – quer dizer, sobre a cidade fabricada pelo cinema e sobre a própria cidade vista através de suas representações e dos seus aspectos cinematográficos.

Essa ligação entre o cinema e o espaço urbano se funda e se consolida com o desenvolvimento das cidades, pois a sétima arte, desde a exibição dos primeiros filmes, “se desenvolveu dentro do espaço urbano (da cidade) engajando uma audiência também urbana a um espaço (lugar) de recepção” (COSTA, 2006, p.34). Nesse sentido, segundo Wenders (1994, p.181), o cinema é uma cultura preeminentemente urbana, tendo acompanhado a expansão das grandes metrópoles: ele “se funda na cidade e reflete a cidade” – ou ainda, o cinema “habita a cultura em movimento da modernidade” (BRUNO, 1997, p.10, trad. nossa).

O cinema não foi apenas por excelência o grande espetáculo do século passado; também foi, desde que nasceu, uma forma de entretenimento essencialmente urbana e deve muito de sua natureza ao desenvolvimento da cidade. Criado no auge da metrópole moderna, o cinema necessitava de pronto tanto de seu aparato industrial quanto de seu adensamento, por ser uma arte *de reprodução e de massa*. A partir de então a cidade passou a ser, sem dúvida, um dos elementos mais filmados pelo cinema, tendo o seu desenvolvimento acompanhado de perto pela sétima arte (NAME, 2003a, on-line).

Para além das dimensões físicas e dos vetores de força que compõem a dinamicidade do espaço urbano, há uma dimensão simbólica, constituída pelas diversas imagens e representações que produzimos e temos contato sobre a cidade – como uma espécie de intertextualidade, uma associação de constante intercâmbio de imagens. “Troca perfeita, fusão, confusão: as formas da cidade criam o filme, as do cinema criam a cidade” (COMOLLI, 1997, p.155). Dessa forma, há um profundo diálogo entre os espaços reais e os espaços fabricados pelo cinema, ambas experiências – urbana e fílmica – formatando a nossa percepção do espaço. Em outros termos, o cinema tem o poder de singularizar os espaços, lugares e cidades. Para Costa (2011), podemos pensar a cidade por meio de três dimensões – a cidade como *artefato*, como *campo de forças* e como *imagem* –, e certamente, o cinema seria uma das formas de compor esse panorama imagético sobre o espaço urbano.

[...] a cidade de cada filme se interliga com outros espaços simulados e vividos. Ou seja, a memória de outras cidades experimentadas em outros filmes é ocasionalmente acionada, conformando uma rede que engloba um conjunto único da experimentação das várias cidades filmicas que cada indivíduo assiste ao longo de sua existência. Essa rede de imagens, complementada por outras milhares que bombardeiam o dia-a-dia da vida moderna torna-se um acervo pessoal de memórias. Os espaços vividos dos filmes podem ser considerados, portanto, espaços da memória (NAME, 2003b, on-line).

Não obstante, as imagens do cinema exercem um efeito de identificação muito forte sobre o espectador. Segundo Guattari (1992, p.153), “o corpo se encontra radicalmente absorvido pelo espaço filmico, no seio de uma relação quase hipnótica”. E com a imagem-movimento, reforça-se a impressão de que “há um mundo do lado de lá [...] independentemente da câmera em continuidade ao espaço da imagem percebida” (XAVIER, 2005, p.22). Quando da exibição do primeiro filme – *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895) – a plateia se assustou com o trem projetado na tela, o qual parecia vir em sua direção, tamanha a força que a imagem em movimento exercia sobre o espectador – ou seja, a “impressão de realidade” (METZ, 1977).

Contudo, nem reprodução, nem semelhança, o filme surge para “substituir provisoriamente o mundo” e alterar a ordem das coisas (COMOLLI, 1997, p.163). Segundo Comolli (1997, p.164), o cinema não copia o mundo, mas produz imagens que instauram outras ordens de sensibilidade, novos afectos e perceptos, e a imagem “é evidentemente este ‘original’, ela já é esta primeira inscrição que racha e imagem do mundo” (COMOLLI, 1997, p.164). Nesse sentido, a imagem cinematográfica, fundada na (re)produção mecânica, pode ser entendida menos como uma representação da realidade, e mais como um simulacro (CLARKE, 1997, p.9). Segundo Deleuze (2013, p.80), o cinema não seria apenas um espelho da realidade, mas um “produtor de realidade”, produtos de novos afectos e perceptos.

Por exemplo, com a câmera – o “terceiro olho, o olho do espírito” (DELEUZE, 2013, p.74) –, o cineasta constrói lugares-outros através de vistas específicas, intencionais para os propósitos da própria narrativa – sejam essas filmagens realizadas em cenários montados ou cidades reais. Sendo assim, “a lente cinematográfica escolhe e dispõe os lugares de variadas maneiras, dotando-os de angulações, luz diferenciada e de uma narrativa, adquirindo assim diversas conotações” (NAME, 2003a, on-line). Com isso, modificam-se as referências e memórias sobre as cidades, ou seja, os imaginários sobre a paisagem urbana (COSTA, 2006, p.36). Além disso, o filme é constituído tanto por aquilo que foi filmado

ou que aparece na tela, através de um processo de classificação, hierarquização, ordenação e policiamento do visível (COMOLLI, 1997, p.150), quanto por aquilo que foi deixado de fora. Segundo Comolli (1997), “existe um resto de Marselha que eu não filmei, mas este resto não é o que teria restado filmar de Marselha”, ou seja, o que foi filmado não é a cidade em si, nem uma parte da cidade que necessitaria se integrar ao todo, mas novas imagens e, portanto, novas ordens de sensibilidade, novos perceptos e afectos (DELEUZE e GUATTARI, 1997), as quais passarão a integrar e compor a paisagem mental e as memórias sobre determinados lugares.

Mas se há aquilo que, depois de um processo criterioso de escolha, é mostrado no filme, esse também “explica-se pelo que se deixa de fora” (WENDERS, 1994, p.186), pois a tela cinematográfica, ao mostrar aquilo que foi filmado, “tende a sugerir sua própria extensão para fora dos limites do quadro, ou também a apontar para um espaço contíguo não visível” (XAVIER, 2005, p.20). Esse espaço visado, ou seja, aquilo que é delimitado pela tela, se expande: quando vemos um rosto, já imaginamos um corpo, outros corpos próximos, uma vestimenta, um movimento; quando vemos um edifício, já imaginamos as ruas, um bairro, uma cidade, um lugar – portanto, sempre um fora, tanto quanto o dentro do recorte delimitado pela tela. Assim argumenta André Bazin (apud XAVIER, 2005, p.20), para quem a tela cinematográfica é centrífuga, pois ela prolonga o seu interior indefinidamente no universo e transforma o espaço de fora em um espaço diretamente visado pela câmera. Nesse sentido, as cidades representadas no cinema, apesar de serem fruto de olhares particulares efetuados pela câmera, também necessitam ser compreendidas por aquilo que, intencionalmente ou não, é deixado de fora e “aparece” nessa expansão.

Além disso, o filme não apresenta apenas aquilo que é filmado pela câmera, mas também nos mostra o resultado de um processo de edição, de uma “montagem” (EISENSTEIN, 1989). Na montagem do filme, também serão possíveis definir as cenas, os cortes, as transições entre planos, e, conseqüentemente, espacialidades, temporalidades, continuidades e descontinuidades da narrativa fílmica. Talvez o filme constitua uma narrativa clássica, seja elaborado a partir de um processo de “decupagem clássica”, almejando uma maior continuidade espaço-temporal entre planos e cenas, um maior controle e cuidado das nuances da narrativa, e, portanto, um maior efeito de identificação – tornando a montagem invisível; ou talvez constitua uma narrativa recheada de descontinuidades, de cortes irracionais, rompendo com a

verossimilhança e devolvendo uma opacidade para a tela (XAVIER, 2005). De qualquer forma, esse processo de criação possui algumas propriedades interessantes para compreender a estética cinematográfica e suas representações.

Dentro da visão da câmera e com o processo de montagem do filme, este certamente resulta na criação de uma espacialidade que será representada na tela e pela qual o espectador irá experienciar. Tanto a arquitetura quanto o cinema são formas artísticas e práticas que constroem espaços, mas também promovem, de formas distintas, experiências espaciais: “filme e arquitetura são produtores dos espaços de vivência e das narrativas do espaço. E, mais importante, são visões habitadas e espaços de experiência narrados pelo e através do movimento” (COSTA, 2011, p.162). A aproximação desses campos que constroem o espaço se dá pela mobilidade visual presente na experiência ao se explorar o espaço arquitetônico e engendrada pelo cinema, também, através da “montagem” (EISENSTEIN, 1989), ou seja, pela justaposição sequencial das imagens, pensada e elaborada a partir de imagens isoladas, mas que apenas promovem a experiência fílmica pela justaposição dessas imagens em uma sequência, gerando a ilusão do movimento.

Para Eisenstein (1989, p.117), a arquitetura seria o antecessor do filme quanto à capacidade de “fixar a representação total de um fenômeno em sua completa multidimensionalidade visual”, e, sendo assim, “a própria arquitetura incorpora os princípios da montagem; na verdade, suas características especiais de arte espacial experienciada no tempo tornam-na a predecessora do filme em mais do que uma simples analogia” (VIDLER, 2000, p.119, trad. nossa). A pintura havia se provado incapaz de realizar tal feito, mas, no cinema, isso é obtido através da câmera, a qual captura sequencialmente as imagens, bem como da montagem, construindo-se assim o trajeto visual e o movimento no tempo. Aqui, as imagens vistas separadamente, fora do seu conjunto sequencial, não dizem muita coisa. Apenas dentro da combinação sequencial dessas imagens é que o cinema – daquilo que Deleuze (2005, 2013) chamou de “imagem-movimento” –, se aproximando da arquitetura, consegue criar uma experiência ótica e háptica do espaço-tempo (BRUNO, 1997).

A partir dessa intersecção das duas artes, desenvolveu-se um aparato teórico que via a arquitetura como o local fundamental da prática cinematográfica, a matriz real e ideal indispensável do imaginário fílmico, e, ao mesmo tempo, postulava o cinema como a arte modernista do espaço por excelência – uma visão da fusão de espaço e tempo (VIDLER, 2000, p.102, trad. nossa).

Por outro lado, se o cinema constrói o espaço, este certamente não está separado do tempo. Segundo Comolli (1997, p.152), no filme, “segundo após segundo, a sensação de espaço se transforma em sensação de tempo”. Não só através do movimento contínuo, mas também através das transições e cortes, o filme constitui uma temporalidade própria. Temporalidade esta que não se restringe, como argumenta Roberts (2018, capítulo 13, página 79), ao tempo real do espectador, ou seja, à “real flecha do tempo, que pode percorrer suas metragens para trás ou para a frente, podendo deixar mais lenta ou acelerar a passagem do tempo e assim por diante”. E assim o filme se efetua no presente, em diversos presentes atualizados, quantas vezes se derem o encontro entre filme e espectador: durante sua projeção, nesse sentido, o filme atualiza uma sobreposição de temporalidades intrínseca à linguagem cinematográfica – o tempo daquilo que foi filmado, daquilo que aconteceu na tomada, na cena, etc. (COMOLLI, 1997, p.170). E, procedendo por “blocos de sensações” (DELEUZE e GUATTARI, 1997), onde, segundo Comolli (1997, p.152), “tudo se mistura, o olho com o som, o ouvido com a imagem, a percepção do instante com o jogo oscilante entre o esquecimento e a memória, o cinema não pode tratar o espaço separadamente”, e, com isso, não se poderia “atravessar as partes do espaço sem transformá-las, de passagem, em partes do tempo. Nenhum movimento, aliás, poderia ser concebido sem este transporte do espaço no tempo”.

Criado pela câmera, obediente à vontade do diretor – após o corte e a junção dos pedaços de celulóide – surge aí uma nova noção do tempo, o tempo fílmico. Não se trata daquele tempo real compreendido pelo fenômeno à medida que se desenrola diante da câmera, e sim de um novo tempo, condicionado apenas pela velocidade da percepção e controlado pelo número e pela duração dos elementos separados, selecionados para a representação fílmica da ação.

[...] [Por consequência] Toda ação ocorre não somente no tempo, mas também no espaço. O tempo fílmico é diferenciado do tempo real pela sua exclusiva dependência dos comprimentos dos pedaços de celulóide que são unidos pelo diretor. Igual à noção de tempo, a de espaço fílmico vincula-se também ao processo principal do cinema, à montagem. Pela junção dos diferentes pedaços o diretor cria um espaço à sua inteira vontade, unindo e comprimindo num único espaço fílmico esses pedaços que já foram por ele registrados provavelmente em diferentes lugares do espaço real. Em virtude da possibilidade de eliminação dos momentos de passagem e dos intervalos, os quais já foram analisados e existem em todo trabalho cinematográfico, o espaço fílmico aparece como uma síntese dos elementos reais registrados pela câmera (PUDOVKIN, 1983, p.69).

Para Deleuze (1985, 2005), a “imagem-movimento” (montagem) constitui o primeiro regime de imagem cinematográfica, em que o tempo fílmico se encontra subjogado ao movimento, à continuidade – configurando, portanto, uma “totalidade”. Já a “imagem-tempo” constitui um segundo regime da imagem cinematográfica, onde

há uma inversão, e o movimento passa a ser determinado pelo tempo. Dessa forma, demarca-se, para o autor, uma distinção entre esses dois regimes de imagem na história do cinema: o primeiro, um regime orgânico, “que opera por cortes racionais e por encadeamentos”; e o segundo, um regime cristalino, marcado “por cortes irracionais e só tem reencadeamentos”, já não subjugando o tempo ao movimento, mas, ao contrário, o movimento passa a decorrer do tempo (DELEUZE, 2013). Com a “imagem-tempo”, além do movimento – este, que não cessa de existir – o cinema consegue criar diferentes articulações espaço-temporais, amplificando as possibilidades das narrativas fílmicas – como os falsos *raccords*, ou seja, a continuidade entre planos, que hora podem representar um momento no tempo, hora outro, e com isso executar diversas transições e saltos temporais.

Definitivamente, aqui, o tempo já não depende de uma continuidade do movimento, mas cria seu próprio regime de movimento através das imagens que cria, e dessa forma a “projeção confere todos os poderes ao tempo” (COMOLLI, 1997, p.152). Argumenta Roberts (2018, capítulo 13, parágrafo 84), os filmes em geral “podem acelerar ou retardar com facilidade a aparente passagem do tempo; fazer o filme correr para trás dá uma sensação de como o mundo exterior poderia parecer a alguém viajando contra o vetor da flecha do tempo”. Assim sendo, um cinema de ficção científica, com seus deslocamentos espaciais e temporais narrativos, dificilmente estaria dissociado das potencialidades da linguagem cinematográfica – podendo-se especular, para além de um cinema de ficção científica, também sobre uma ficção científica do cinema – porque a ficção científica sempre acompanhou o desenvolvimento do cinema, da tecnologia cinematográfica, e, por consequência, de sua linguagem; e porque a linguagem cinematográfica, com suas possibilidades de criação sobre as representações espaço-temporais, casam perfeitamente com a narrativa do gênero, com a criação de outros *topos* e outras temporalidades, futuristas ou não, mas, certamente, envolvendo deslocamentos do espaço-tempo.

Contudo, não só ao jogar com o espaço-tempo – por meio da ilusão do movimento –, o cinema fabrica outras cidades – filmadas em locação, construídas em cenário ou digitalmente modeladas. O cinema possui todo um repertório de linguagem adquirido durante sua história, contando também como outros aspectos fundamentais próprios à estética cinematográfica, como a fotografia, a iluminação e a sonorização, os quais contribuem na construção e apresentação das cidades nos filmes. Ford

(1994), por meio de uma abordagem histórica, realizou uma interessante reflexão sobre diferentes maneiras como as cidades foram representadas no cinema, se apoiando na ideia de que as mudanças de iluminação e de cor podem nos fornecer indícios para se compreender a forma como os cenários urbanos foram representados. Com isso, o autor pretende demonstrar como o papel das cidades nos filmes foram mudando gradualmente ao longo do tempo – em um primeiro momento, servindo como mero “pano de fundo” (*background*), ou palco, para as ações dos atores e personagens, para se tornar protagonista em diversas narrativas fílmicas (FORD, 1994, p.119). Dessa maneira, percorrendo por algumas correntes estéticas e momentos da história do cinema, como no cinema mudo norte-americano, do cinema Expressionista Alemão, do *Film Noir*, ou do cinema em cores, o autor busca demonstrar como essas variações e mudanças nas formas de representar as cidades – e como as cidades atuam nos filmes –, geram efeitos distintos no espectador e na forma como moldamos nossa compreensão e nossas atitudes sobre a cidade.

O espaço arquitetônico [assim como o espaço urbano] é muito mais que mera cenografia, pois permite a ligação entre tempo, espaço e homem. Fala-se até numa geografia narrativa, onde a paisagem é protagonista. Devido a suas imagens pré-concebidas, os símbolos urbanos têm o poder de sintetizar a experiência espacial fílmica, visto que entre eles e o espectador já existe certa apropriação emotiva. A cidade surge, então, como extensão psicológica, como um tonificante agente sensorial. Dentro de uma ótica antropológica, o cinema torna-se instrumento revelador de uma nova e flagrante faceta dos centros urbanos: a cidade das aparências, do falso, do simulacro, onde o que é não parece ser e o que parece ser não é, num complexo jogo de desejo e frustração, de sonho e realidade. Numa definição mais aproximada, estamos falando de um espaço simulado vivido. O desejo por uma representação e vivência simbólicas revela a sobreposição entre realidade e imaginário (simulacro) gerada pelo culto imagético promovido pela sociedade atual. O simulacro, portanto, atinge seu ápice e incorpora-se definitivamente à vivência individual e coletiva urbana [...] Figurando num sistema de representação, o cinema se vale de diversos recursos para sublinhar a realidade representada: jogos de luz, sombra e penumbra, uso de cores ou do preto e branco, ângulos de câmera e uma série de outros artifícios que foram sendo incorporados a sua linguagem no percurso de sua história (SANTOS, 2004, on-line).

Em síntese, lançamos mão de duas entradas – ou formas de pensar as utopias urbanas fabricadas pelo cinema hipo-utópico –, as quais irão nos auxiliar nas leituras sobre as narrativas fílmicas exploradas neste trabalho, isto é: por um lado, a narrativa de ficção científica e suas possibilidades de compreensão na construção dos lugares-outros, por meio do “*novum*” (acontecimento da narrativa) e do “estranhamento cognitivo” (efeitos da narrativa) (SUVIN, 1979, 2010), bem como dos seus deslocamentos conceituais do espaço-tempo – tendo-se em mente que, ao mesmo tempo, a “hipo-utopia”, enquanto uma erosão da narrativa moderna da *Utopia* (1516)

de Thomas More, tal qual proposto por Ferreira (2015), nos revela um futuro que não existe, funcionando como uma projeção das mazelas do presente em futuros próximos –, nos indicando que é possível, por meio desses elementos e dos artifícios do gênero, compreender não só as histórias e os discursos presentes nas obras, mas também estabelecer algumas relações com o nosso próprio contexto histórico e com a realidade urbana contemporânea; e, por outro lado, as possibilidades do cinema brasileiro de ficção científica, hipo-utópico e de baixo orçamento, frente a representação das cidades – quer dizer, operando com a cidade filmada (COMOLLI, 1997), com os espaços reais dessas “cidades de ficção científica” (MUSSET, 2007), as quais são exploradas pelos filmes e se apresentam como um lugar de estranhamento – fabricando-se, portanto, essas utopias urbanas a partir das características e possibilidades intrínsecas da linguagem cinematográfica.

3. BRASIL, UTOPIAS URBANAS DO FUTURO PRÓXIMO

Este capítulo apresenta uma abordagem sobre cidades representadas do cinema brasileiro de ficção científica, propondo uma análise de três filmes contemporâneos: *Recife Frio* (2009), *Branco Sai, Preto Fica* (2014) e *Chico* (2016). Estes se enquadram na categoria de ficção científica, bem como se configuram como utopias urbanas, ou seja, tomam o meio urbano como ambiente na criação de cidades que não existem. O motivo da escolha desses três filmes se deu pelo fato de as três obras serem expressivas dentro do circuito audiovisual, bem como das discussões envolvendo a ficção científica no Brasil. Nesse sentido, optou-se por tais obras igualmente pelo fato de existir um número considerável de outros estudos, análises e críticas voltadas a elas, nos auxiliando a refletir sobre esses filmes junto à outras perspectivas. Além disso, cada obra apresenta um estilo narrativo diferente dentro do cinema hipo-utópico: um *mockumentary* (documentário falso) – *Recife Frio* (2009) –, um documentário ficcional – *Branco Sai, Preto Fica* (2014) –, e uma ficção – *Chico* (2016) –, explorando-se assim três estilos de narrativa distintos na representação dessas utopias urbanas – as quais, lembrando Ferreira (2015), por conta de sua condição hipo-utópica, irão, com frequência, recorrer a hibridismos ao jogar com a ficção e a realidade. Também há de se comentar que cada uma dessas narrativas aborda ou nos apresenta conformações urbanas distintas – as quais serviram como locações para os filmes –, nos apresentando lugares fabricados a partir de uma metrópole, uma cidade-satélite e uma favela, diversificando-se assim as possíveis questões e assuntos a serem discutidos acerca da nossa realidade urbana.

Dessa maneira, propõe-se aqui uma análise descritiva, envolvendo a narrativa fílmica com os conceitos de *novum* e de estranhamento cognitivo da crítica de ficção científica e o conceito de hipo-utopia, bem como articulando os cenários e os espaços das cidades representadas nos filmes por meio da linguagem cinematográfica e da estética adotada em cada obra. Com isso, pretende-se apresentar uma leitura das cidades fabricadas pelo cinema brasileiro de ficção científica, no intuito de criar uma interlocução com a discussão teórico-conceitual anteriormente elaborada acerca das utopias urbanas do Sul Global, analisando as representações efetuadas por essa categoria e discutindo as possíveis questões ou problemáticas levantadas pelos filmes envolvendo os contextos urbanos pelos quais são produzidos. Também contarão,

pontualmente e quando necessário, com aportes teóricos de bibliografia especializada em Arquitetura e Urbanismo – e também de outros campos, tendo em vista o caráter transdisciplinar desta pesquisa –, bem como outras fontes oficiais que nos forneçam dados estatísticos, matérias de jornal e entrevistas com os diretores dos filmes, a fim de explorar as relações das narrativas filmicas com o nosso presente.

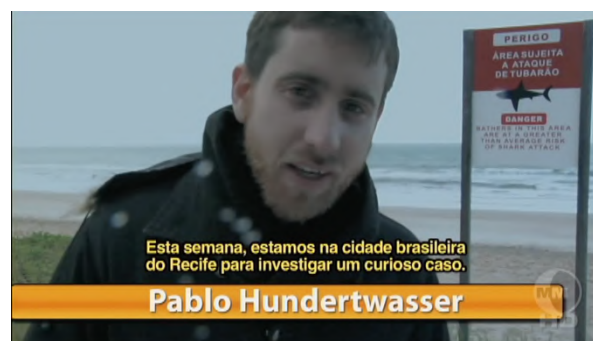
Por fim, cabe destacar que as leituras dos filmes aqui apresentadas procuram dar conta de discutir os pontos mais relevantes para o propósito deste trabalho, dando enfoque aos argumentos e às ideias trabalhadas nesta pesquisa. Sendo assim, salienta-se que cada filme possui um universo de possibilidades de análise e de tratamento, havendo, certamente, outras tantas formas de abordagem – algumas, muito possivelmente, mais coerentes com o universo próprio de cada obra. Mesmo contando com três filmes, e, assim, elaborando uma primeira aproximação com o objeto de pesquisa, espera-se que as três obras atuem como um conjunto dentro da proposta do trabalho, ao explorar as hipo-utopias, ou seja, as cidades representadas, ou fabricadas, pelo cinema brasileiro de ficção científica – o qual será revisado e discutido no capítulo posterior a esta etapa de análise.

3.1. TRISTES TRÓPICOS: RECIFE FRIO

Em um futuro próximo, após a queda de um meteorito na Praia de Maria Farinha, em Pernambuco, o clima de Recife começa a apresentar estranhas mudanças (*novum*), como chuvas constantes e quedas na temperatura, afetando a vida dos seus habitantes. Uma emissora argentina vai até a cidade para realizar uma reportagem sobre o ocorrido, no intuito de registrar como se deram os impactos no cotidiano recifense e na vida da população. Virando do avesso a capital pernambucana, o curta metragem do diretor Kleber Mendonça Filho explora, de forma crítica e irônica, as desigualdades sociais presentes em diversos espaços e lugares da cidade, transitando entre questões que tocam a arquitetura, a forma urbana, a distribuição espacial, pessoas em situação de vulnerabilidade e as diferenças entre classes em um país marcado pelas contradições entre a modernização e o desenvolvimento urbano, e a herança de um passado colonial e arcaico.

O filme foi montado como um falso documentário – ou *mockumentary* –, quer dizer, um documentário fictício, mas que mantém a linguagem documental – nesse caso, seguindo a linha de uma reportagem. Uma emissora de televisão argentina envia o jornalista Pablo Hundertwasser para registrar os impactos do fenômeno climático na dinâmica da cidade, lançando, portanto, uma outra perspectiva sobre a cidade e sua inserção no imaginário coletivo. A narração em voz *over*¹¹ pelo repórter fornece um tom didático e expositivo, característico da linguagem de um documentário. No início do curta, o repórter aparece falando diretamente para a câmera (Figuras 9 e 10), deixando explícito o caráter informativo da narrativa, estando o personagem ali para averiguar e comprovar os fatos relatados – dessa forma, somos levados a legitimar aquilo que nos é apresentado (NUNES, 2016). Além disso, a narração é feita em espanhol, ou seja, o filme busca adotar um olhar “de fora”, uma perspectiva do estrangeiro, segundo Nunes (2016), para que o narrador manifeste um estranhamento cultural perante a cidade de Recife, além de abrir espaço para questionamento de alguns estereótipos a respeito da constituição do olhar estrangeiro sobre o país – o qual, supostamente, sempre viveu em um clima quente.

Figuras 9 e 10 – Início da reportagem, com apresentação do jornalista Pablo Hundertwasser.



Diversas imagens da cidade e de sua (nova) paisagem nos fazem crer que Recife deixou de ser a cidade tropical que estaríamos habituados a ver (Figuras 11 e 12). As imagens de uma Recife iluminada pelo sol, calorosa e alegre, com pessoas se divertindo nas praias, dá lugar à uma cidade fria, sombria e chuvosa (Figuras 13, 14,

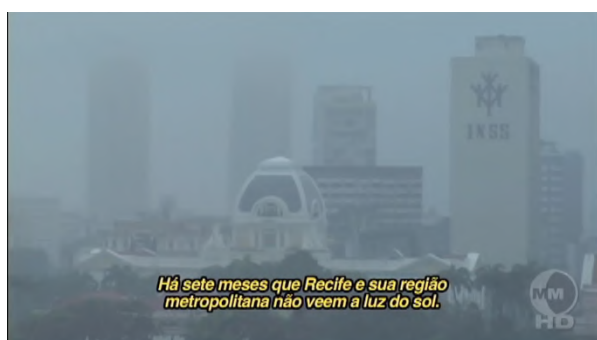
¹¹ Voz *over*, também conhecida por “voz de Deus”, é um recurso bastante utilizado nos documentários, em que o narrador – como é o caso do jornalista Pablo Hundertwasser – está ali para relatar os fatos sem estar ligado à cena – quer dizer, a voz pode aparecer e a imagem ou a cena que assistimos na tela é de um acontecimento em que ele não se está presente. Ou seja, a figura que narra é onisciente. Nessa mesma linha, outro exemplo de filme que utiliza a voz *over* é o documentário *Ilha das Flores* (1989), de Jorge Furtado.

15 e 16), bem como desprovida de humanização. Sendo assim, Recife é sempre retratada sob chuva, com o céu nublado, e as cores não variam muito dos tons azulados e cinzentos. Meses incessantes de chuva – com intervalos de três a quatro horas –, temperaturas variando entre 5°C e 14°C, pinguins que passam a migrar para o litoral pernambucano, a desvalorização imobiliária em regiões à beira mar, dentre outros acontecimentos estranhos, passam a compor a paisagem e o cotidiano da cidade. Como Pablo anuncia na reportagem, após mostrar imagens – com um certo teor publicitário – de uma Recife ensolarada: “Hoje tudo isso faz parte do passado”.

Figuras 11 e 12 – Imagens “publicitárias” de uma Recife tropical, alegre e ensolarada.



Figuras 13, 14, 15 e 16 – Imagens de uma Recife “fria”, após as mudanças climáticas.



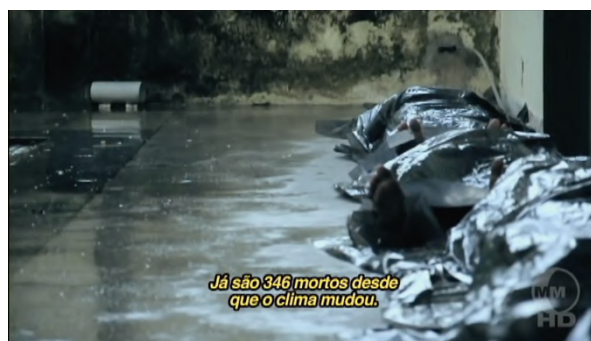
Após os *establishing shots*¹², que contextualizam o atual cenário da cidade e nos situam na paisagem urbana em que os acontecimentos serão mostrados pela reportagem – apresentando vistas aéreas da cidade, contando com a presença de fortes neblinas e um céu carregado de nuvens –, são introduzidos os primeiros habitantes que tiveram suas vidas afetadas pelo clima: pessoas em situação de vulnerabilidade social e que sobrevivem nas ruas da cidade. Esses indivíduos, aglomerados em pequenos grupos, queimam madeira para se aquecer, dotando a paisagem da cidade de um “espetáculo”, mas também de “poluição”, diz o repórter ironicamente. No entanto, nem mesmo as fogueiras ao ar livre dão conta do frio, e o filme nos mostra imagens de corpos ensacados, dispostos pelos corredores do Instituto Médico Legal (IML), daquelas pessoas que vieram a óbito (Figuras 17 e 18). Todos os dias, comenta o repórter, o IML recebe corpos daqueles que morreram de frio, contabilizando-se 346 mortes desde o início do fenômeno que abalou a cidade – revelando, portanto, a desigualdade social e o abandono presentes na cidade.

Não obstante, Recife se configura como uma das capitais brasileiras mais socialmente desiguais. Em 2019 a cidade se destacou entre os municípios das capitais onde a desigualdade de renda foi mais acentuada – posição que não ocupava desde 2016 –, segundo a Síntese dos Indicadores Sociais do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (SIS-IBGE) de 2020. Segundo a pesquisa, cerca de 7% da população vivia abaixo da linha de extrema pobreza, aproximadamente 115 mil pessoas. Ao mesmo tempo, Pernambuco é um dos estados brasileiros que apresentam a maior concentração de renda (G1 PE, 2020). Não há, no Brasil, dados oficiais sobre a população em situação de rua, mas o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA) (2016) estimou que, em 2015, pouco mais de 100 mil pessoas se encontravam nessa situação – a maioria nos municípios de grande porte e nas regiões metropolitanas do Brasil. Em Recife, essa estimativa é de aproximadamente 1,6 mil pessoas (FARIAS, 2020), as quais enfrentam dificuldades para assegurar sua mínima

¹² “No sistema do cinema clássico, uma cena comporta, normalmente, um plano bem aberto (geralmente, um plano de conjunto), situado de preferência no início da cena e que permite ao espectador ter conhecimento do conjunto da situação cênica, à qual os planos mais parciais que compõem a cena serão referidos mentalmente. É esse plano que os operadores Americanos batizaram de *establishing shot* – plano que estabelece, que demonstra, que tem valor de prova (encontramos também, às vezes, *master shot*, plano ‘mestre’). Não há tradução francesa padronizada desse termo, que poderíamos traduzir por ‘plano de situação’ ou ‘plano de exposição’” (AUMONT, 2003, p.108). Portanto, designa um tipo de enquadramento em que a câmera se encontra longe do objeto ocorrente, de modo que o campo de visão estabelece a visualização de todo o cenário. Essa técnica é muito recorrente nos filmes de ficção científica, como *Metropolis* (1927) ou *Blade Runner* (1981), que introduzem suas metrópoles imaginárias através desses planos gerais, ou de conjunto, contextualizando o cenário da narrativa.

sobrevivência, como alimentação e um local para dormir, e dependem de garantias, por vezes escassas, de proteção social por parte do poder público.

Figuras 17 e 18 – Imagens da reportagem mostrando corpos ensacados, daquelas pessoas em situação de extrema vulnerabilidade social e que não resistiram ao frio nas ruas.



Observa-se, em seguida, que diversos elementos alteram completamente a paisagem recifense, como a dupla de repentistas que cantam sobre a cidade e o frio que se instaurou; os artesanatos cerâmicos que, antes compostos por figuras vestindo roupas leves, agora estão agasalhados, bem como casinhas de madeira nas quais foram acopladas chaminés; um Papai Noel profissional, que sempre sofreu com o calor extenuante e agora não mais passa mal ao trabalhar com sua roupa de frio; ou a fumaça saindo da boca dos entrevistados (COSTA, 2016). Um momento interessante da reportagem está ao mostrar o dono de uma pousada que teve seu negócio prejudicado. O francês Patrick Martin, que fazia sucesso vendendo aos seus fregueses sol o ano inteiro, começa a ver seu negócio indo por água a baixo por causa do frio intenso e das chuvas incessantes. Com a mudança do clima, a pousada passa a não receber mais ninguém. Essa perspectiva reforça o olhar sobre a cidade de Recife e sobre o Brasil, como se resumida ao clima tropical, às suas praias, lazer e diversão – ou seja, como a cidade e o país são percebidos internacionalmente.

Em regiões nobres da cidade – antes valorizadas por conta das épocas de sol e de sua proximidade com a praia –, onde encontram-se edifícios imponentes a beira mar, ocorre um intenso processo de desvalorização imobiliária. É o caso dos prédios situados na Avenida Boa Viagem, local que possuía o metro quadrado mais caro da cidade. As elites em Recife se consolidaram ao longo do Rio Capibaribe até a década de 1960, e algumas décadas atrás voltaram seus interesses para a orla marítima, em

especial para a Avenida Boa Viagem (VILLAÇA, 2001, p.132), evidenciando a expansão e o desenvolvimento urbano voltado para os interesses da burguesia da cidade. Nesses imóveis, notamos um amontoado de placas “vende-se”, recobrendo suas fachadas (Figuras 19, 20, 21 e 22). Os ventos frios impedem que a classe média alta da cidade usufrua, como antigamente, dos seus apartamentos espaçosos, confortáveis e ventilados. As janelas das varandas, em outros tempos mantidas constantemente abertas para ventilação, agora precisam ser fechadas por conta do vento frio. Curiosamente, não só esses espaços da cidade ganham outra importância – e outro valor de mercado –, como a própria configuração dos apartamentos precisa ser repensada para se adequar às novas necessidades de seus residentes.

Figuras 19, 20, 21 e 22 – Edifícios a beira mar com suas fachadas cobertas por placas anunciando a venda dos apartamentos – com a mudança climática, menos valorizados.



No momento em que o repórter entrevista uma família de classe média alta – a família Nogueira –, residente de um desses edifícios na Avenida Boa Viagem, notamos que, além do apartamento ter se tornado um problema por conta de sua localização, o espaço arquitetônico, sua organização e as vivências no espaço são alteradas. O filho do casal se muda para o quarto da empregada, pois este cômodo seria mais quente, já que não possui janelas, contando com pouca ventilação (Figura

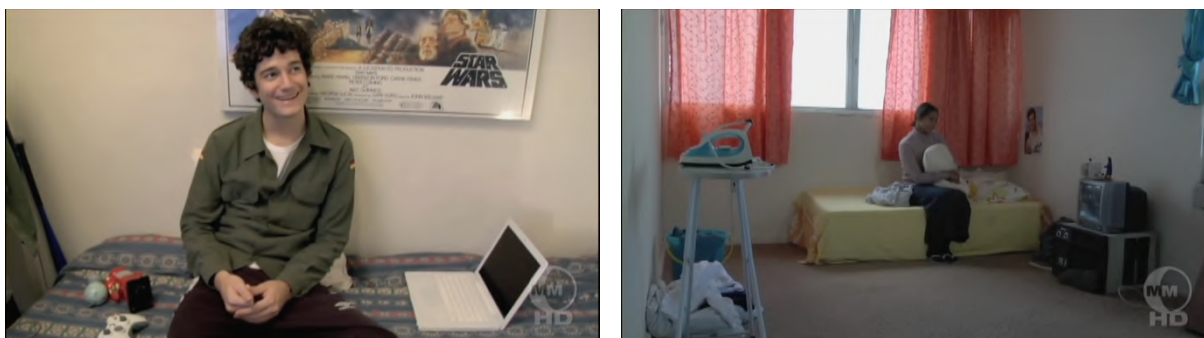
23). A empregada doméstica, por outro lado, muda-se para o quarto do filho, agora um dos cômodos mais frios do apartamento (Figuras 24 e 25). Sendo assim, colocando o quarto da empregada como o cômodo mais disputado da residência, segundo Costa (2016), o filme lança um olhar sobre a tradição da arquitetura colonial ao projetar os aposentos das empregadas como espaços minúsculos e sem ventilação. Esses cômodos são uma herança do passado colonial e da escravidão no Brasil, que ainda se faz presente na arquitetura e na organização espacial urbana – um “fantasma moderno da senzala” –, seguindo uma tradição arquitetônica de segregação e visando a separação espacial entre empregados e patrões. Com a verticalização das cidades, alguns edifícios de apartamentos ainda apresentam soluções arquitetônicas que perpetuam essa segmentação, como os espaços, entradas e circulações distinguidas entre aquelas sociais e aquelas de serviço. Não obstante, relata em entrevista o diretor Kleber Mendonça Filho (2017), “[o]s ecos da escravidão estão totalmente presentes”, ou seja, preservados e refletidos na arquitetura e na produção do espaço urbano das cidades brasileiras.

Se você olhar para a planta de um prédio de classe média alta no Brasil, a distribuição dos cômodos ainda obedece a todo um treinamento social, que diz que a área de serviço é onde os pobres vivem, à parte da casa à qual eles têm acesso. A empregada raramente entra pela porta da frente, que muitas vezes é completamente dissociada da de serviço (MENDONÇA FILHO, 2017, on-line).

Figura 23 – Planta do apartamento da família de classe média alta, mostrando a disposição dos cômodos e explicando o que seria o quarto de empregada.



Figuras 24 e 25 – À esquerda, o filho da família Nogueira em seu novo quarto, ou seja, o antigo quarto da empregada – agora mais quente e agradável. À direita, a empregada em seu novo quarto, ou seja, o antigo quarto do jovem – agora frio e desconfortável.



Sentado à mesa de um café, o repórter Pablo Hundertwasser nos apresenta uma singela descoberta pessoal que obteve durante sua estadia na cidade, um livro de arquitetura dos anos 1970, o *Roteiro para construir no Nordeste: Arquitetura como lugar ameno nos trópicos ensolarados*, de Armando de Holanda Cavalcanti – arquiteto e urbanista pernambucano, já falecido. O repórter faz uma comparação entre a visão de Armando de Holanda sobre a arquitetura e a cidade, a propósito de espaços mais humanos e generosos – hoje, parecendo uma “poesia impossível” –, e a cidade de Recife – um lugar caótico, desumano e estéril, no filme endossado pela mudança climática. O curta potencializa essa arquitetura de prédio repetitivos, ângulos retos, muros altos e condomínios enclausurados e fechados para a rua, trazendo uma configuração urbana segregada, em especial nas áreas de moradia, recorrente nas grandes cidades brasileiras (VILLAÇA, 2001) (Figuras 26, 27, 28, 29, 30 e 31). Para o diretor Kleber Mendonça Filho (2017, on-line) – tomando as questões urbanísticas, sociais e políticas da cidade como motivos frequentes em seus filmes –, a arquitetura e o urbanismo estariam indo contra as pessoas, e, a propósito de como encara a relação entre os personagens de seus filmes e os lugares pelos quais são gravados, sugere que as pessoas estão condicionadas a essa geografia urbana, de uma maneira não natural e não humana. Segue a transcrição do relato de Pablo sobre a cidade de Recife, acompanhando as imagens de sua arquitetura fria e hostil.

Pablo Hundertwasser (Repórter):

– Recife já sofria com o medo paralisante da violência e com a feiúra do urbanismo agressivo tão comum em cidades latino-americanas.

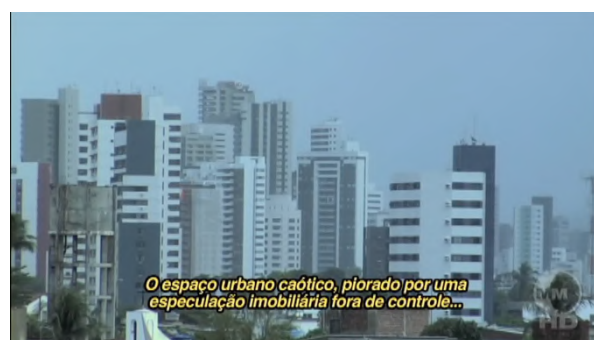
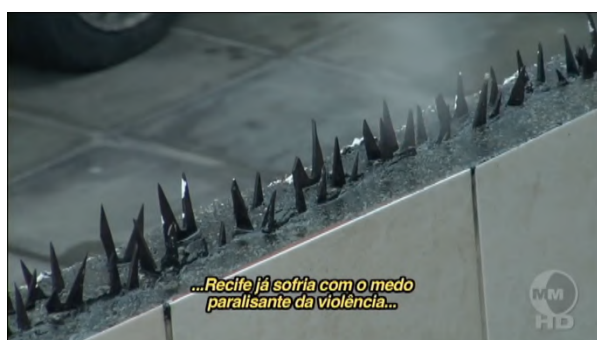
O espaço urbano caótico, piorado por uma especulação imobiliária fora de controle abria espaço para a desumanização das cidades.

Sem que muitos nem percebam, partes do Recife foram transformando-se em paisagens de linhas e ângulos retos. Estéreis, repetitivas.

Nessa desordem, o elemento humano foi achatado. E as ruas ficaram inóspitas.

Durante a nossa estadia no Recife, vimos ruas cada vez mais desertas. E nos perguntamos... onde estão as pessoas? (RECIFE FRIO, 2009).

Figuras 26, 27, 28, 29, 30 e 31 – Imagens descrevendo o processo de desumanização da cidade. A câmera fixa, estilo documentário – enquanto ouvimos a voz do repórter-narrador – ora nos apresenta conjuntos de edifícios altos e retilíneos, ora, por meio de primeiros planos e de planos médios, elementos mais pontuais que reforçam a hostilidade urbana.



Soma-se a esse quadro a especulação imobiliária que, contando com as benesses do Estado, dita as regras da produção do espaço na cidade. Recife é uma cidade que, ao longo de seu processo de urbanização, deparou-se com o agravante do limite espacial, havendo escassez de espaço geográfico para expansão no seu território. Nesse sentido, o mercado imobiliário viu a oportunidade de crescimento

urbano em locais pertencentes e/ou renegados pelo poder público, alguns afetados pela desindustrialização de Pernambuco. Um dos casos de maior repercussão foi o Cais José Estelita, uma área histórica com aproximadamente 100 mil metros quadrados, localizada entre os bairros Boa Viagem e Recife Antigo. Esse espaço permaneceu desativado por alguns anos, como propriedade da Rede Ferroviária Federal S.A. (Refesa), até que foi vendido em 2008 para um complexo de empresas privadas do setor imobiliário. O projeto proposto pelas construtoras – o Consórcio Nova Recife – constitui-se em 13 torres residenciais e comerciais. Além da futura valorização do metro quadrado do espaço – leilado por um preço baixo pela União para um único grupo de empresas –, também se discute o fato do empreendimento ser algo fechado à população, e de não ter havido consulta a outros órgãos que poderiam ter interesse em transformar aquele local em um espaço de uso coletivo – desencadeando reações e movimentos por parte da sociedade civil, como o Ocupe Estelita. Em 2019, deu-se início à demolição dos armazéns (G1 PE, 2019).

Retomando a sequência relatada pela reportagem, e diante desse cenário, pergunta-se para onde foram as pessoas, já que as ruas estão desertas por causa do frio – ou, talvez, por causa da frieza da cidade desumana? As pessoas, responde Pablo, estão no shopping, o não-lugar do consumo, da impessoalidade e dos encontros efêmeros, o simulacro do espaço público. Vemos imagens por dentro do shopping, inundado por pessoas, algumas agasalhadas ou comprando roupas de frio, uma verdadeira aglomeração caótica. Diz o repórter, “[s]e o calor dilata os corpos, o frio os comprime”. Como se, para fugir da sufocante – e fria – realidade da cidade, a saída fosse afogar essa angústia na espetacularização e no consumismo.

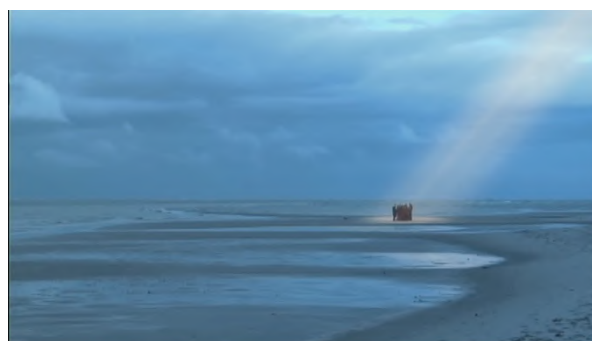
Já próximo ao encerramento do curta, em um noticiário de televisão local, é anunciada por Josias Soares a previsão do tempo em Pernambuco: em todo o sul do continente americano faz sol e o céu está limpo, apenas em Recife e região metropolitana é que as nuvens continuam com persistência: um “tufo de algodão estacionado no litoral”. Portanto, ainda haverá chuva e frio, sem qualquer sinal de sol. Algumas chamadas que aparecem nos *lower thirds*¹³ do jornal, tão surreais quanto a própria previsão do tempo, reforçam o tom irônico do *mockumentary*: “construtora

¹³ *Lower third* é uma combinação de texto e elementos gráficos inseridos na área inferior da tela, utilizado para fornecer mais informações ao público – muito utilizado em jornais de televisão, reportagens, etc. Não precisa necessariamente ocupar o “terço inferior” da tela, mas é dessa ideia que vem o nome.

anuncia a demolição do palácio do governo para construção da torre residencial “Campo das Princesas” – evidenciando a dominação do espaço urbano pelo mercado imobiliário –; ou “socialite afirma que ‘gente pobre está mais chic passando frio’ – tensionando de forma irônica a perspectiva das classes altas sobre os problemas da cidade e sobre o cotidiano de cidadãos em situações menos favoráveis.

Quando Josias Soares anuncia a temperatura mínima de 5°C em Itamaracá, deixamos de ouvi-lo, e passamos a ouvir a canção “Eu Sou Lia (Ciranda de Lia)”, de autoria de Lia de Itamaracá¹⁴. Enquanto a música é reproduzida, o quadro transita por imagens de uma praia fria, nublada e azulada. Depois, vemos um primeiro plano a filmar Lia com um microfone, enquanto canta a sua música. Em paralelo, vemos uma roda de ciranda, na qual homens, mulheres e crianças dançam em meio à areia e à água na beira do mar (Figura 32). Depois de alguns minutos de música e dança, um feixe de luz solar atravessa as nuvens, iluminando uma pequena área do banco de areia da praia. Todos correm para o local, com o intuito de aproveitar o respiro em meio à alegria da música e da dança (Figura 33). Talvez seja esse o motivo da música de Lia – da arte e da cultura local –, de trazer uma esperança em meio ao caos urbano e à barbárie – e à cidade completamente “congelada” (Figura 34).

Figuras 32 e 33 – À esquerda, pessoas em uma roda de ciranda na praia, ao som de Lia de Itamaracá. À direita, o pequeno feixe de luz que invade a praia, em meio à dança e à música, pelo qual essas pessoas se reúnem.



¹⁴ Lia de Itamaracá é uma dançarina, compositora e cantora de ciranda brasileira. Maria Madalena Correia do Nascimento, nascida no dia 12 de janeiro de 1944, ficou conhecida como Lia na década de 1960. É considerada a mais famosa cirandeira do Nordeste. A ciranda é uma das danças mais populares no Brasil, presente no cenário cultural pernambucano. Sua origem não é um consenso entre os pesquisadores que a estudam.

Figura 34 – Imagem final do curta, após os créditos, mostrando uma Recife coberta por neve. Esse plano geral conta com efeitos computacionais ao simular a cidade congelada, contudo, é a única utilizada com esse propósito.



Em *Recife Frio* (2009), Kleber Mendonça Filho nos convida a enxergar a cidade olhando-a pelo avesso. Enquanto hipo-utopia, simulada em um futuro próximo, o filme coloca em evidência questões muito presentes na cidade de Recife, servindo como uma verdadeira tela paródica do presente, onde o futuro não existe e a distopia se faz no agora. Não obstante, o *novum* da narrativa, esse estranho evento climático precedido pela queda de um meteorito, curiosamente, além de simbolizar um elemento externo que invade a cidade, argumenta Nunes (2016, p.138), é quase sempre explicado por estrangeiros e por especialistas no assunto que buscam razões científicas para o ocorrido, e, aos nativos, apenas resta o discurso das consequências produzidas e dos problemas sofridos com a mudança. O estranhamento gerado pelas imagens e elementos apresentados de uma nova “Recife fria”, transformam-se em uma sensação de mal-estar e familiaridade com o presente, não só de Recife, mas também da realidade urbana brasileira. Na verdade, o filme lança uma perspectiva invertida sobre coisas que já ocorrem e se fazem presentes na realidade da cidade pernambucana, ou seja, sobre a sua própria arquitetura, sobre o seu espaço urbano, sobre as suas relações sociais, o seu cotidiano e a sua cultura.

Nesse sentido, o frio que passa a dominar o clima de Recife serve como gancho para abordar a desumanização da arquitetura e da cidade – que, por outro lado, já se verifica antes do fenômeno climático, reforçada pela especulação imobiliária fora de controle e pela produção de espaços hostis e estéreis –; a profunda desigualdade social, ou seja, o abismo social presente na cidade, onde o luxo e a pobreza convivem frente a frente; a contrastante paisagem composta pelo que há de mais moderno e o arcaico, as reverberações do passado colonial e da escravidão, e a extrema pobreza; o turismo predatório que beneficia uma classe privilegiada e os interesses estrangeiros – “vendendo” a cidade pelo seu clima tropical –; e, conseqüentemente, o esvaziamento do espaço público. Dentre essas questões, as quais evocam um efeito de estranhamento por si só, Recife se revela entre ficção e realidade.

3.2. ÀS MARGENS DA UTOPIA: BRANCO SAI, PRETO FICA

“Branco sai, preto fica” foi o grito de ordem dado por policiais na noite de 5 de março de 1986, em meio ao baile de *black music* do Quarentão – localizado então no centro da cidade-satélite de Ceilândia, Distrito Federal. A invasão policial daquela noite deixou sequelas permanentes nas vidas de Marquim do Tropa (rapper do grupo Tropa de Elite) e de Cláudio Irineu “Shockito”. Marquim ficou paraplégico devido a um tiro disparado pela polícia e Shockito precisou amputar uma das pernas após ter sido pisoteado pela cavalaria policial. Ambos atuam no filme *Branco Sai, Preto Fica* (2014), um documentário de ficção científica dirigido por Adirley Queirós, representando a si mesmos, dois jovens que tiveram seus corpos marcados pela violência policial.

O longa-metragem híbrido estrutura-se nas memórias de Marquim e Sartana (Shockito), bem como vale-se da ficção científica para fabricar uma nova Ceilândia através, por um lado, do cotidiano dos dois personagens em um futuro próximo especulado – a “Antiga Ceilândia” – e, por outro, pela ação de um agente viajante do tempo chamado Dimas Cravalanças (Dilmar Durães), o qual vem do futuro para investigar e coletar provas do ocorrido no intuito de mover uma ação contra o Estado brasileiro por crimes cometidos contra a população negra e marginalizada.

Por meio de um cenário que flerta com o pós-apocalíptico, produzido a partir de locações da cidade-satélite de Ceilândia, as vidas de Marquim e Sartana são retratadas através da solidão e do isolamento social. A casa de Marquim serve como uma espécie de *bunker*, na qual ele mantém uma estação de rádio pirata, utilizada para transmitir músicas e lembranças dos bailes passados. Sartana passa os dias fotografando e desenhando a cidade de Brasília de cima de sua casa, bem como, tendo-se tornado um autodidata em manutenção de próteses corporais, caminhar pelos ferros-velhos da cidade à procura de peças reutilizáveis.

Os personagens planejam lançar uma “bomba sonora” na capital (*novum*), um dispositivo contendo músicas de artistas locais, bem como outros sons de Ceilândia, em uma espécie de revanche contra o Estado. Após encontrar Sartana e coletar todas as evidências necessárias para que o Estado brasileiro possa indenizar as vítimas da violência policial, Dimas Cravalanças só se encontra possibilitado de retornar ao futuro caso impeça o lançamento da bomba. O agente não obtém sucesso e o dispositivo “explode” pela cidade de Brasília. As cenas finais mostram desenhos dos edifícios-monumentos do Plano Piloto sendo atingidos pelas explosões.

Produzido pela Cinco da Norte e pelo Coletivo de Cinema de Ceilândia (CeiCine), *BSPF (Branco Sai, Preto Fica)* é um filme documentário, pois, dentre outros motivos, sua realização se deu através de recursos oriundos de um edital cultural voltado para produção de documentários, mas borra os limites de gênero, valendo-se de artifícios da ficção científica para construir uma representação que vai além de uma abordagem puramente naturalista, resultando em um híbrido que articula memórias passadas e especulações sobre um futuro que, na verdade, servem mais como subterfúgios para fabular sobre a vida dos personagens e a cidade em que vivem.

Dessa forma, o filme coloca em debate as contradições territoriais entre a cidade-satélite e o Plano Piloto de Brasília – este, ícone do planejamento urbano modernista, inserido na região em que a nova capital foi construída ao final da década de 1950 como símbolo da utopia, do progresso e do desenvolvimento nacional. Nesse sentido, o filme evidencia, a partir da história de indivíduos à margem da utopia modernista, os “paradoxos das premissas utópicas de Brasília” (HOLSTON, 1993, p.288). Quer dizer, explora um tensionamento entre o planejamento modernista de Brasília e a cidade-satélite que se formou às margens dessa utopia urbana.

Na década de 1960, Clarice Lispector relatava sua experiência na nova capital brasileira, com um misto de admiração e espanto. Quer dizer, foi de espanto mesmo que a cidade foi criada: os dois arquitetos – Oscar Niemeyer e Lúcio Costa – “ergueram o espanto deles, e deixaram o espanto inexplicado” (LISPECTOR, 1984, p.452). Evocando uma certa artificialidade e um caráter futurista, Brasília assemelhava-se a uma espécie de “ficção científica”. Inserida “como uma acrópole em uma enorme extensão vazia” no Planalto Central, argumenta Holston (2010, p.23), aplicando-se de forma plena os princípios da *tabula rasa*, tanto o seu projeto quanto seu espaço urbano recém construído poderiam se assemelhar à uma cidade futurista saída de um romance de ficção científica. Não obstante, a cidade nasceu de uma tentativa de antecipação do futuro, da intenção em criar-se uma nova era que viesse a ser consolidada por meio de sua construção. Como se tivesse sido arrancada do futuro, Brasília não seria apenas símbolo de uma nova era, mas o seu motor, visando transformar toda a sociedade brasileira (HOLSTON, 1993, p. 12).

Desse modo, a cidade imaginada por meio do desenho urbanístico partiu de um utopismo ao vislumbrar a ruptura e a superação dos problemas existentes na sociedade brasileira. Esse utopismo carrega em si duas implicações contraditórias: a crítica às condições sociais existentes e, ao mesmo tempo, a negação dessas condições. Em outras palavras, a “realidade planejada”, a qual visava romper com as condições preexistentes – a “realidade condição” –, e superá-las, não poderia deixar de enfrentar a forte oposição de um fator de alta complexidade como o subdesenvolvimento, como já argumentava Santos (2010, p.73).

Nesse sentido, seu processo de concepção e de desenvolvimento não estiveram isentos das contradições intrínsecas ao planejamento urbano em países periféricos. Resultou-se, nesse caso, que Brasília foi construída e habitada por um tipo de sociedade diferente daquela que havia intentado criar – ou seja, pelo resto do Brasil (HOLSTON, 1993, p.30). Nesse quadro, encontra-se Ceilândia¹⁵, cidade-satélite criada no início da década de 1970 para abrigar parte do grande contingente de migrantes oriundos de outras regiões do país. Segundo relata Adirley Queirós,

[a] cidade tem um histórico de opressão. Nos anos 70, o governo de Brasília pegou 80 mil pessoas e jogou 50 quilômetros cerrado adentro. Ceilândia nasceu de um

¹⁵ O nome “Ceilândia” é oriundo da junção do prefixo CEI, referindo-se à Campanha de Erradicação das Invasões – criada na década de 1970 para deslocar os moradores das favelas do Plano Piloto para outras áreas, mais afastadas do centro –, e o sufixo “lândia”, que significa “terra”, “terreno”, “lugar” – do inglês, *land*.

apartheid, de um aborto territorial. Durante muito tempo, ela foi estigmatizada como a grande periferia do Distrito Federal. É um lugar de muita migração, principalmente nordestina. É completamente diferente de Brasília, tanto na arquitetura quanto no modo de viver (QUIERÓS apud LOPES, 2015, on-line).

Em um primeiro momento, é curioso perceber como o filme dialoga com elementos recorrentes e com os imaginários elaborados pela ficção científica – possivelmente, pela própria influência do gênero no diretor. Alguns enquadramentos e cenários em *BSPF*, por exemplo, assemelham-se a paisagens pós-apocalípticas presentes em filmes como na trilogia *Mad Max*, do diretor George Miller. Somos ambientados por uma ocupação urbana marcadamente horizontal, contendo grandes terrenos vazios e abandonados, quase desérticos, construções em ruínas e arquiteturas fragmentárias, ferros-velhos e amontoados de tralhas (Figuras 35, 36, 37, 38, 39 e 40). Em meio a essa cidade fabricada pelo filme, emerge a própria Ceilândia, com sua arquitetura, sua forma urbana e suas construções, bem como parte de sua cultura, os quais são capturados para construção do discurso e da narrativa fílmica. A construção dessa hipo-utopia fica a cargo, portanto, do encadeamento contínuo entre as memórias e relatos dos personagens, suas ações cotidianas – e ficcionais –, a narrativa fílmica e a estética adotada no filme, como veremos adiante.

Figuras 35, 36, 37, 38, 39 e 40 – Imagens que apresentam a paisagem da cidade em *BSPF*.





No início do filme, o primeiro cenário que nos é apresentado é a casa de Marquim, bem como o seu entorno imediato. Em um primeiríssimo momento, observamos que a câmera se move como um plano com grua¹⁶ ao filmar esse espaço, como se estivesse subindo – depois entenderemos que se trata do elevador utilizado pelo personagem para acessar a sua casa. Ao entrar na casa de Marquim, logo somos colocados no subsolo, andar em que ele mantém uma rádio pirata e transmite músicas e relatos dos bailes de antigamente. Observa-se o subsolo da casa como um espaço enclausurado, com a presença de cores frias e contando apenas com iluminação artificial. A câmera acompanha os movimentos do personagem, mas permanece fixa, executando apenas alguns reenquadramentos menores (Figuras 41 e 42).

Figuras 41 e 42 – Imagens da câmera acompanhando Marquim no subsolo da sua casa.



Percebemos que esse subsolo funciona como um lugar de fabulação, de criação subversiva: da “bomba sonora” a ser lançada sobre Brasília como uma forma de vingança contra o Estado e da rádio pirata e das lembranças sobre os bailes de

¹⁶ Equipamento utilizado para realizar diversos movimentos com a câmera, funcionando como uma espécie de gangorra: constituída por uma base e um braço, sendo a câmera acoplada em uma das pontas do braço.

antigamente. O passado dos personagens, ou seja, o episódio traumático revisitado pela narrativa, é evocado através de depoimentos e memórias, bem como de registros fotográficos de antigos bailes do Quarentão, os quais são mostrados enquanto aqueles nos fornecem seus testemunhos (Figuras 43, 44, 45 e 46). Explora-se a memória dos personagens, portanto, não por uma representação do ocorrido naquela noite – como um *flashback*¹⁷ –, e sim por um exercício de fabulação.

Figuras 43, 44, 45 e 46 – Fotografias dos bailes passados, mostradas durante o filme em conjunto aos relatos dos personagens. Essas fotografias são algumas das “provas” coletadas pelo agente do futuro, Dimas Cravalanças, para mover a ação contra o Estado.



Essas fotos, registros dos antigos bailes do passado – tanto da vivência dos jovens pela Ceilândia como da experiência traumática revisitada –, tomando emprestado as palavras de Comolli (1997), “apresentadas ao olhar e à escuta, estas fotos finalmente nos falam, no aqui-e-agora do cinema, de uma realidade desaparecida que elas não somente representam e lembram, mas que substituem. O filme as faz ocupar o lugar do lugar” (COMOLLI, 1997, p.179). Elas passam a fabricar aquele lugar por meio do filme. Através da memória, retornam do passado em um movimento de re-territorialização. Nesse sentido, a memória em *BSPF* parece não

¹⁷ “Cena que revela algo do passado” (COMPARATO, 2000, p.475), ou seja, é uma sequência de planos que “relata acontecimentos anteriores”, “volta atrás” (no tempo)” (AUMONT, 2003, p.131).

servir apenas como uma memória psicológica, como uma “faculdade de evocar lembranças, nem mesmo uma memória coletiva como a de um povo existente”, segundo Deleuze (2005, p.263), ela é invocada como uma “estranha faculdade que põe em contato imediato o fora e o dentro, o assunto do povo e o assunto privado, o povo que falta e o que se ausenta, uma membrana, um duplo devir”.

Portanto, não se trata apenas de uma ficção pessoal, das histórias particulares dos dois personagens, mas de uma fabulação que põe o assunto privado imediatamente com o político, o assunto privado confundindo-se com o imediato-social ou político, segundo Deleuze (2005). “A fabulação [...] é uma palavra em ato, um ato de fala pelo qual a personagem nunca para de atravessar a fronteira que separa seu assunto privado da política, e *produz, ela própria, enunciados coletivos*” (DELEUZE, 2005, p.264). É nesse sentido que *BSPF*, enquanto documentário ficcional, coloca os personagens na condição de ficcionalizar por si próprias, ou seja, em um movimento de duplo devir, tornando-se um outro no próprio ato de fabular. Engendra uma minoria, um povo que falta, que “se inventa, nas favelas e nos campos, ou nos guetos, com novas condições de luta” (DELEUZE, 2005, p.259).

Não obstante, segundo Adirley Queirós (2017, on-line), nos seus filmes os atores não possuem um roteiro, eles “têm que viver aquele espaço, viver aquela casa, viver aquela nave”, e ainda, “são fábulas de periferia para tentar refletir sobre a história do país. Sobre a política do país em si”. No contexto brasileiro, essa narrativa passa, por meio de um ato de fabulação, a convocar todo um histórico da formação social de um contexto marcado pela violência contra a população negra, herdando formas de apagamento, físico e simbólico, do período colonial e da escravidão.

Nesse sentido, após nos situarmos no subsolo da casa de Marquim, vemos o personagem sentado em sua estação de rádio, ao microfone, narrando conforme acessa suas lembranças (Figura 47) – observa-se a utilização da voz *over*¹⁸, que funciona como uma espécie de monólogo interior em que Marquim reaviva todo o cotidiano dos bailes, dos lugares de Ceilândia, dos passinhos que ensaiava com seus amigos, das músicas, da cerveja meio quente, e, principalmente, de como se deu o evento naquela noite de 5 de março de 1986. Não obstante, o documentário do filme

¹⁸ Conforme indicamos no filme *Recife Frio* (2009), a voz *over* seria um recurso utilizado nos documentários, em que o narrador está ali para relatar os fatos sem estar ligado à cena, sendo uma figura onisciente. No caso de Marquim, em *BSPF*, sua narração sobrepõe-se às fotografias mostradas no quadro e relata o passado.

nos situa sobre o ocorrido – através dos depoimentos e relatos –, mas também sobre como as suas vidas foram afetadas. Com os corpos marcados pela violência policial e com a mobilidade reduzida, os personagens transmitem suas angústias em um cotidiano marcado pelo isolamento e pela dificuldade em participar da cidade.

Sartana: – O fim do Quarentão foi tipo o fim de uma fase da minha vida... fim de uma das minhas vidas, eu comecei uma outra vida, né? Foi muito choque, sair do hospital. Tive esse choque com a realidade, um choque com as ruas, onde a gente dançava. Tudo o que eu passava lembrava uma coisa... a escola... a gente ficava muito na esquina da escola, sentado numa manilha: era ali que a gente conversava, bolava os passinhos que a gente tinha... o que a gente ia fazer, encontrava os amigos, ou quando a gente ia jogar bola. Então parece que a cidade toda era parte da minha vida, parece que cortou tudo aquilo de mim, era uma parte que eu tava perdendo. Eu não tinha mais o direito de estar naquela esquina e tal. Então, cheguei em casa e não queria mais sair de casa (BRANCO SAI, PRETO FICA, 2014).

Figura 47 – Marquim no subsolo de sua casa, na estação de rádio pirata, durante sua narração do ocorrido na noite de 5 de março de 1986. Percebe-se o uso de cores frias, o ambiente contando com pouca iluminação artificial, e a presença de aparelhagens diversas.



Durante o filme, observa-se que o diretor faz uso de planos mais longos, dotando a narrativa de uma lentidão ao acompanhar as ações dos personagens. Os movimentos, nesses casos, são realizados pelos cortes que nos apresentam mais detalhadamente essas ações, bem como os reenquadramentos menores realizados pela câmera. Esse demorar da imagem-movimento, nos situando por esse lugar,

reforça o caráter distópico do filme. Como coloca Bould (2018, on-line), o tempo médio de permanência em um plano nos filmes hollywoodianos – referindo-se às distopias *blockbuster* – é de 4 a 6 segundos, algo muito rápido, passageiro e dinâmico. Em *BSPF*, ao contrário, o caráter distópico é realçado pelo tempo arrastado, lento e demorado das ações e na contemplação de uma paisagem desolada. Nesse sentido, nota-se o uso frequente da câmera fixa, na altura dos olhos, e os movimentos ficam a cargo dos breves momentos em que os personagens se deslocam pela cidade – como Marquim dirigindo seu carro, subindo e descendo pelos elevadores, e Sartana caminhando pelo ferro-velho –, realçando-se, assim, a sensação de imobilidade.

Brasília, ao contrário de Ceilândia, é representada como um espaço fora-de-campo¹⁹. Percebe-se que o centro metropolitano se encontra “inalcançável”, distante e situado por meio de uma perspectiva fronteira e segregatória: um lugar em que os habitantes de Ceilândia não podem entrar. O acesso, por sua vez, é condicionado pela utilização de passaportes, os quais só é possível obter ilegalmente. É significativa a relação entre essa perspectiva do filme sobre Brasília, e o processo de desenvolvimento urbano da cidade, o qual resultou em uma grande dispersão territorial, situando a grandes distâncias as outras formações urbanas ao redor do Plano Piloto – como as cidades-satélites. Há um momento no filme em que Marquim está dirigindo por uma larga via (Figura 48), e, no rádio, uma voz robótica anuncia:

Gravação de rádio: – Se você está ouvindo essa faixa, é porque está sob a área de controle da cidade de Brasília. Por gentileza, tenha em mãos o seu passaporte de acesso. Uma autoridade da Polícia do Bem-Estar Social irá abordá-lo no próximo guichê. Caso não tenha o passaporte, evite constrangimentos e retorne ao seu núcleo habitacional (BRANCO SAI, PRETO FICA, 2014).

O “Estado de Bem-Estar Social”, como mencionado no filme, executa toques de recolher nas imediações da cidade, tornando-a, ironicamente, “um lugar mais seguro e sem qualquer indício de criminalidade”. Nesse sentido, o som se mostra um elemento fundamental para construção do espaço fílmico. Além de certos efeitos sonoros e visuais, conferindo um aspecto “futurista”, elementos como o anúncio no rádio do carro exigindo o passaporte ou o aviso das autoridades nas caixas de som espalhadas pela cidade exigindo o recolhimento dos habitantes se encontram fora-de-campo, nos convidando a imagina-los a partir de uma experiência imersiva.

¹⁹ “O campo definido por um plano de filme é delimitado pelo quadro, mas acontece, frequentemente, que elementos não vistos (situados fora do quadro) estejam, imaginariamente, ligados ao campo, por um vínculo sonoro, narrativo e até mesmo visual” (AUMONT, 2003, p.132).

Figura 48 – Marquim em seu carro, dirigindo nos arredores da cidade de Brasília, momento em que é notificado por uma voz saída do rádio, avisando-o sobre o passaporte.



Não podendo acessar Brasília, em Ceilândia os personagens também estão privados do seu direito à cidade. Esses toques de recolher implicam que, além de terem sido vítimas da violência policial e terem sua mobilidade reduzida, Marquim e Sartana são impedidos de habitar a cidade em que vivem. Não obstante, os dois personagens são retratados atrás das grades que encerram suas casas (Figuras 49 e 50) – e essa arquitetura de muros altos e gradeamento, como prisões, faz parte de Ceilândia e é explorada pelo diretor na construção da cidade representada pelo filme (Figura 51). Segundo relata em entrevista o diretor Maurílio Martins:

[o] gradeamento da Ceilândia, que é algo único, essa arquitetura da Ceilândia, as casas todas frontais, todas na beira da rua, todas com grades.... Nada pode ser mais distópico que isso! Nada pode ser mais atemporal, essa coisa maluca, esse tipo de arquitetura... E o Adirley explora isso, isso é explorado no filme, mas isso faz parte da cidade. Está colocada ali como algo que você encara mesmo como futuro, mas aquilo é agora (MARTINS apud SUPPIA e GOMES, 2015, p.411).

Segundo Suppia (2017), o filme promove um estranhamento cognitivo de cenários e situações aparentemente familiares e corriqueiras, por meio da narrativa, da cenografia e da *mise-en-scène*, mas adverte, que é possível que alguns elementos que causem esse efeito no filme, como é o caso de Sartana e sua prótese “hackeada”, ou de alguns cenários que utilizam do próprio espaço urbano de Ceilândia – como

apresentado acima –, na realidade possam dizer respeito mais a questões de recepção do que características imanentes ao próprio filme. Por exemplo, como sugere o autor, “[a] imagem de um personagem que se desloca por paisagens degradadas, com o auxílio de uma perna mecânica, parece distópica em si mesma – mas é muito razoável que não o seja, e que de fato sua dimensão distópica só venha a ser acentuada, num filme como *BSPF*, em função do contexto e repertório de seu público espectador” (SUPPIA, 2017, p.6) – por exemplo, de um espectador de classe média, não-deficiente físico e morador de áreas urbanas centrais.

Figuras 49 e 50 – Planos médios em que os personagens são mostrados atrás das grades de suas casas, evocando a sensação de isolamento e de aprisionamento psicológico.

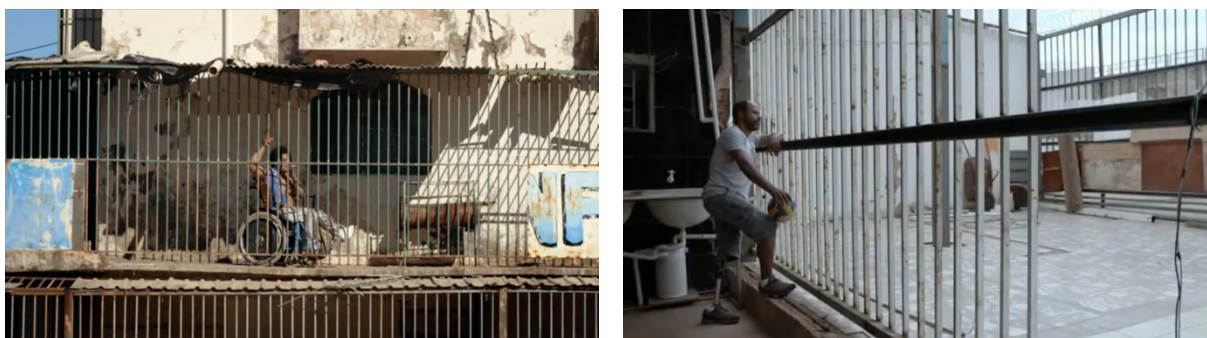


Figura 51 – Plano geral contextualizando o cenário próximo à casa de Marquim e mostrando a arquitetura em Ceilândia por meio de construções fechadas, com muros altos e grades.



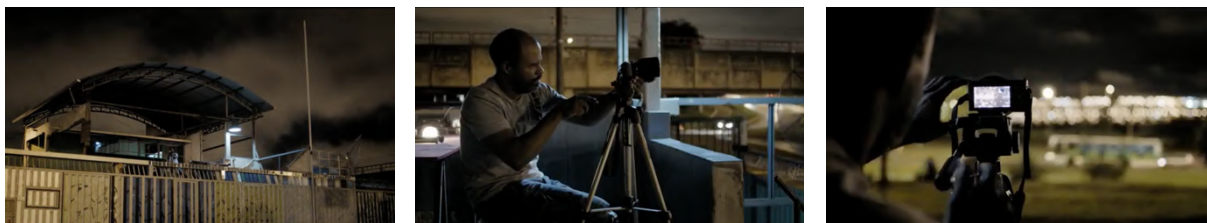
Nesse sentido, como coloca o diretor Maurílio Martins em entrevista conjunta com Adirley Queirós, a periferia quando representada no cinema já seria algo que provoca, pois a periferia já seria uma ficção científica para a classe média branca brasileira (apud SUPPIA e GOMES, 2015). E é esse caráter de um lugar de “ficção científica” que o filme procura explorar, ao utilizar esse lugar como potência para criar o espaço fílmico distópico, bem como a atmosfera e a narrativa do filme, segundo relata o diretor Adirley Queirós ao caracterizar *BSPF* como um filme genuíno de ficção científica, justamente por sua interlocução com aquele lugar periférico que é explorado por meio da estética cinematográfica adotada na fabricação da cidade no filme.

Eu acho que é um filme de ficção científica sim. Mas não é que é uma ficção científica, é um filme que teve na sua origem uma tentativa de dialogar com esse lugar. [...] Era sempre essa coisa de girar num tom de um certo lugar de ficção científica, então a gente sai para o filme pensando: esse filme é um filme de ficção científica. Pra mim é um filme assim. Então toda a questão de arte e fotografia e som é um lugar onde dialoga com a ficção científica, um lugar de distopia, de futuro, de distopia social, de uma cidade sitiada, de sons estranhos, de passagem de tempo, tudo isso pra mim é ficção clássica científica (QUIERÓS apud SUPPIA e GOMES, 2015, p.407).

Sartana, além de passar os seus dias desenhando e fotografando a cidade de cima de sua casa (Figuras 52, 53 e 54), busca peças protéticas reutilizáveis em ferros-velhos da cidade (Figuras 55 e 56) – o personagem aproxima-se da figura do ciborgue, recorrente na ficção científica. Não obstante, há uma subversão quanto à função das próteses, estas tornando-se dispositivos mecânicos passíveis de serem hackeados, ou ainda: se faz necessário destravar a senha da sua perna biônica com o auxílio de um hacker, como faz Sartana, para que então tenha o controle total sobre sua perna (Figura 57). Pergunta o personagem ao hacker, “agora eu sou dono dela?”.

Dessa forma, a prótese artificial se coloca, ao mesmo tempo, como marca permanente da violência policial infligida sobre o seu corpo, resultando na perda de mobilidade – e, conseqüentemente, de vivenciar a cidade da mesma forma –, e como um dispositivo que pode ser subvertido, ressignificado. Suppia (2017) categoriza esse movimento da narrativa como uma estética “*basurapunk*”, situando filmes como *BSPF*, nos quais “às populações periféricas, não resta alternativa senão o uso do lixo como tecnologia, num contexto marcadamente pós-colonial”. Há, portanto, de forma simbólica, um movimento de tentar ressignificar uma perda e um trauma da violência física, ao mesmo tempo, subvertendo-as e transformando a falta – e, talvez, a própria memória? – em uma possibilidade a partir da desobediência civil.

Figuras 52, 53 e 54 – À esquerda, plano geral mostrando a casa de Sartana, seguida de um corte. Ao centro, plano médio mostrando o personagem com sua câmera fotográfica, seguida de outro corte. À direita, primeiro plano enfatizando sua atividade de fotografar a cidade.



Figuras 55 e 56 – Imagens do plano com câmera na mão acompanhando Sartana pelo ferro-velho, à procura de próteses. Esse movimento do quadro remete ao formato de um documentário, em um dos momentos em que o filme evoca o realismo da narrativa.



Figura 57 – Imagem mostrando Sartana e o hacker destravando sua prótese biônica.



Dimas Cravalaças, o agente enviado do futuro – do ano de 2073 –, viaja no tempo através de uma nave – um container que se encontra frequentemente estacionado em terrenos baldios (Figura 58), funcionando, assim como o subsolo da casa de Marquim e a laje da casa de Sartana, como um *locus* de fabulação. É ali que Dimas reúne suas provas da violência praticada pelo Estado – por exemplo, as fotografias e os relatos dos personagens –, bem como estabelece contato com sua base e com seus superiores do futuro. Esse futuro do qual o agente retorna, não é mostrado pelo filme a não ser de forma indireta, através das videochamadas de uma personagem que o contata para repassar novas informações e ordens de sua missão (Figura 59). Essa pequena especulação de um futuro distante, trata, de forma irônica, o lugar e o tempo onde as reparações dos crimes cometidos pelo Estado contra a população negra e marginalizada seriam efetuadas. Segundo Mesquita (2015, p.6), essa “especulação expõe, não sem malícia, a onipresença do Estado em Brasília, responsável direto pela expansão da periferia, ao incorporar, sob forma autorizada e ‘legal’ as rebeliões e lutas dos vencidos”. Quer dizer, a reparação, se esta houver, não se dará no presente, mas em um futuro distante – ou até mesmo inexistente.

Figura 58 – Plano geral e câmera fixa, mostrando Dimas Cravalaças e sua nave do tempo.



Figura 59 – Imagem de dentro da nave de Dimas, onde vemos o personagem em contato com uma outra agente que o contata para falar sobre a situação no futuro e lhe repassar novas informações sobre sua missão.



Não obstante, se o “regime de historicidade” moderno, segundo Hartog (2013), foi aquele predominado pelo futuro, pela expectativa, “marcado pela abertura do futuro e pelo progresso” (HARTOG, 2013, p.39), “chegando a desvalorizar, em nome do futuro, o passado, ultrapassado, mas também o presente” (HARTOG, 2013, p.33), encontramos no projeto de Brasília, ao final da década de 1950, uma das suas formas de expressão. De acordo com Holston (2010), a premissa utópica de Brasília colocava um futuro imaginado e desejado que visava transformar a sociedade, mas partindo da “descontextualização”, da “negação das condições existentes na realidade brasileira”. Caracterizava-se assim a “estética de apagamento e reinscrição” do modernismo e a “ideologia do desenvolvimento pela qual os governos [...] tentam reescrever a história de seus países” da modernização (HOLSTON, 2010, p.13), ambas combinadas no projeto da nova capital. *BSPF* contrapõe-se à temporalidade moderna – e modernista – ao representar uma realidade que tem como motor o seu passado, ou seja, sua história. Nesse sentido, a narrativa do filme se inscreve nesse contexto como um contraponto ao reelaborar sobre um passado no qual o projeto de Brasília buscou apagar, colocando, segundo Mesquita (2015), memória contra utopia.

Sendo assim, *BSPF* nos insere, por meio de sua narrativa distópica, em uma cidade desolada a partir de locações da cidade-satélite de Ceilândia, com seu espaço urbano horizontal, sua arquitetura gradeada e enclausurada, com seus terrenos áridos, abandonados e vazios, desprovidos de vida pública e de humanização. O *novum* narrativo, ou seja, a “bomba sonora” fabricada pelos personagens, é composta por fragmentos da cultura de Ceilândia, pedaços de sons coletados aqui e ali por meio da missão dos personagens, e funciona como um dispositivo simbólico daquilo que, com frequência, é apagado ao longo da história – como também serve ao propósito da revanche a ser executada contra a cidade de Brasília, esta símbolo do poder político e econômico, bem como motor do futuro do país. Os deslocamentos temporais entre passado, presente e futuro, ou a articulação entre memórias, cotidiano e expectativas especuladas pela narrativa, parecem indicar o impasse de que qualquer mudança permaneça inviável na sociedade brasileira: a repressão policial de 1986, o presente (ou futuro próximo) distópico de Marquim e Sartana, e o futuro de 2073 parecem se prolongar em um mesmo quadro simbólico, representando assim a situação brasileira atual – e reforçando, assim, seu caráter hipo-utópico.

Dessa maneira, a cidade representada no filme configura-se como um lugar marcado pela solidão e pelo isolamento que acompanha a história dos dois personagens, vítimas de um Estado que, além de punir e de decidir sobre suas vidas e seus corpos, expulsa para as margens da cidade uma população impossibilitada de habitar e de usufruir do centro metropolitano, bem como coordena o monitoramento e o controle dos excluídos nos seus próprios espaço de vida – seja pela repressão policial, seja por tirar-lhes a mobilidade e as condições de participarem da vida urbana. Dessa maneira, até a dança, forma de se expressar em seu ambiente, torna-se limitada, restando-lhes a memória e a possibilidade de criar algo a partir dela.

3.3. MONITORAMENTO NA PERIFERIA: CHICO

O ano é 2029, Rio de Janeiro, treze anos após um golpe de Estado. Desde 2019, o governo brasileiro monitora crianças negras, pobres e marginalizadas por meio de tornozeleiras (*novum*), pressupondo-se que, cedo ou tarde, elas irão cometer algum crime. Chico (Fabrício Assis) é mais uma dessas crianças. No dia do seu

aniversário, a Lei de Ressocialização Preventiva é aprovada – autorizando a prisão preventiva desses menores –, e as Tropas Federais de Pacificação, em conjunto com as polícias militares estaduais, dão início a um processo de apreensão violenta. O clima de comemoração dá lugar a tensões, medos, incertezas e à uma separação dolorosa entre Chico, sua mãe Nazaré (Jeckie Brown) e sua avó Benedita (Lucia Talabi). Com esse enredo, o curta-metragem *Chico* (2016), dirigido pelos irmãos Marcos e Eduardo Carvalho, levanta questões sobre um tema fundamental na realidade brasileira: a criminalização da juventude negra e periférica.

Moradores do Morro do Salgueiro, no Rio de Janeiro, e formados em Cinema pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), os Irmãos Carvalho exploram uma estética que se diferencia de outras representações da favela em filmes brasileiros como *Cidades de Deus* (2002), *Cidade dos Homens* (2007) e *Tropa de Elite* (2007) – daquilo que ficou conhecido por críticos e jornalistas, em especial a partir da década de 2000, como “favela movie”²⁰. Nesse sentido, trazem uma perspectiva mais aberta, heterogênea e descentralizada sobre os sujeitos que vivem na periferia, criando representações desses lugares e de seus habitantes a partir do seu próprio cotidiano e ponto de vista – um “filme de favela”²¹ –, tensionando as representações midiáticas e o imaginário instituído sobre a favela e seus habitantes.

Nos créditos finais do curta, observa-se uma lista contendo nomes de menores que vieram a óbito por meio da violência policial, aos quais o filme presta homenagem. Segundo algumas estatísticas que podem ajudar a ilustrar como o estigma social e a violência policial afetam a vida da população negra e periférica, de acordo com o relatório da Rede de Observatório da Segurança, cinco estados brasileiros – Bahia, Ceará, Pernambuco, Rio de Janeiro e São Paulo – contabilizaram um total de 3.489 mortos pela polícia em 2019, sendo que no Rio de Janeiro o número total de vítimas foi de 1.814 – o maior número nos últimos 30 anos – e 86% dos óbitos foram de pessoas negras (ARAÚJO e BARRETO, 2020). Esses números não contabilizaram, por exemplo, abordagens violentas, espancamentos e humilhações que ocorrem no

²⁰ Refere-se a um gênero de filme que apresenta a favela como cenário, trazendo temas como a violência urbana e o tráfico de drogas, comumente aliando-se a outros gêneros do cinema. A crítica sobre os filmes dessa categoria visa refletir a respeito das suas representações elaboradas sobre a favela. Por meio de uma estética publicitária, de imagens de violência explícita e de um ritmo como nos filmes de ação hollywoodianos, a favela é mostrada hora como um lugar da extrema miséria e da violência, hora como um lugar exótico a ser visitado.

²¹ GARRET, Adriano. Do favela movie ao “filme de favela”: diretor premiado fala sobre Chico. **Cine Festivais**, 2017. Disponível em: <https://cinefestivais.com.br/marcos-carvalho-fala-sobre-o-curta-chico/>. Acesso: 17 nov. 2020.

dia a dia. De acordo com um levantamento do Instituto de Segurança Pública do Rio de Janeiro (ISP-RJ), em 2019, das 1.814 pessoas mortas em ações da polícia, 1.423 eram pretas ou pardas, ou seja, representando 78% do total. Quase metade dessas pessoas tinham entre 14 e 30 anos de idade (RODRIGUES e COELHO, 2020). O número de crianças baleadas na Região Metropolitana do Rio de Janeiro aumentou 267% no ano de 2020, em relação ao ano anterior, segundo levantamento da plataforma Fogo Cruzado: foram 22 crianças baleadas naquele ano, sendo que oito delas vieram a óbito (PUENTE, 2021). Seja em casos de abuso de poder, seja em casos de bala perdida, ou em operações violentas, a maioria dessas vítimas possui um perfil bem determinado: jovens, negros e moradores da periferia.

De acordo com Salata (2012), as representações das cidades brasileiras, seja nas imagens de tiroteios, conflitos armados entre policiais e traficantes, nas notícias sobre assaltos e homicídios – e, por quê não, nos filmes? –, resultariam em um quadro simbólico pelo qual a favela seria vista como o *locus* privilegiado da violência nas grandes cidades. Quer dizer, a favela e seus habitantes seriam vistos, respectivamente, como lugar da violência e inimigos do bem-estar. Nesse sentido, cria-se um estigma sobre os habitantes desses territórios, sendo interpretados pela perspectiva dominante como “cúmplices dos ‘bandidos’ ou, em casos mais específicos (homens, jovens e negros), seriam ‘quase-bandidos’” (SALATA, 2012, p.46).

Por meio de um estudo teórico e estatístico, o autor buscou demonstrar que o fato de um indivíduo morar na favela aumenta consideravelmente suas chances de sofrer agressão física pela polícia, sendo “os jovens (entre 16 e 25 anos de idade), pretos, do sexo masculino e moradores de favelas – justamente aquele tipo social mais estigmatizado, ‘quase-bandidos’ –, aqueles que mais chance possuem de serem vítimas de agressão policial” (SALATA, 2012, p.52). Nesse sentido, decorre-se com frequência que o processo de “incriminação” (o processo de identificação do autor de um crime), quando se trata de situações envolvendo esses indivíduos, se antecipa à “criminação (processos efetivos através dos quais eventos são interpretados como crimes)” e à “criminalização (processo através do qual determinado tipo de ação passa a ser considerado crime de acordo com a definição legal)”.

Portanto, o *novum* narrativo – a tornozeleira de rastreamento –, por meio do monitoramento e apreensão dos menores, serve como uma forma do filme explorar ficionalmente uma realidade em que o estigma social recai sobre a população

periférica nas cidades brasileiras, em especial jovens e negros. Não obstante, *Chico* nos apresenta uma favela monitorada por um Estado militarizado, contando com práticas legitimadas por lei para o controle e a decisão sobre as vidas negras e periféricas. Nesse sentido, para compreender a construção da narrativa fílmica é preciso também perceber uma realidade marcada por dispositivos de exclusão e violência, bem como pelo imaginário dominante que coloca esses indivíduos, associados ao seu ambiente, como um perigo para o bem-estar da cidade.

Para construção do espaço fílmico, os diretores tiveram poucos recursos e utilizaram-se de recursos de iluminação – ambientes fechados com pouca luz, muitas vezes contando apenas com luz artificial –, da cenografia²² – a favela nesse caso se conforma através do filme em espaços enclausurados e labirínticos – e do subtexto²³ – ou seja, o sentido implícito da narrativa. Além disso, *Chico* conta com longos planos sequência²⁴, dando-nos uma permanência maior no espaço-tempo fílmico e nos fornecendo um maior acesso à subjetividade dos personagens – quer dizer, os acompanhamos durante suas ações e por um período de tempo generoso.

O filme se inicia com a tela preta, ouvimos a voz de uma mulher gemendo de dor e chorando. Uma porta se abre, a luz adentra um cômodo e a câmera mostra Nazaré trancada em um quarto escuro, sozinha e deitada no chão durante um trabalho de parto. Só podemos ver a mulher depois que a figura misteriosa de um homem abre a porta e surge com uma tornozeleira em uma das mãos – o foco da câmera passa de Nazaré para a mão do indivíduo (daí notamos o dispositivo) (Figuras 60, 61 e 62). Nesse momento, observa-se que a mãe também possui uma tornozeleira presa na perna direita – a qual se refere aos dispositivos de rastreamento.

O homem, provavelmente um agente policial do Estado militarizado, entra no quarto para checar se o bebê já havia nascido. A cena descrita se encerra com um grito da mãe de Chico pedindo socorro – frente ao agente inerte, frio e silencioso –, pelo qual o som transita gradualmente para o choro de um bebê, ao mesmo tempo

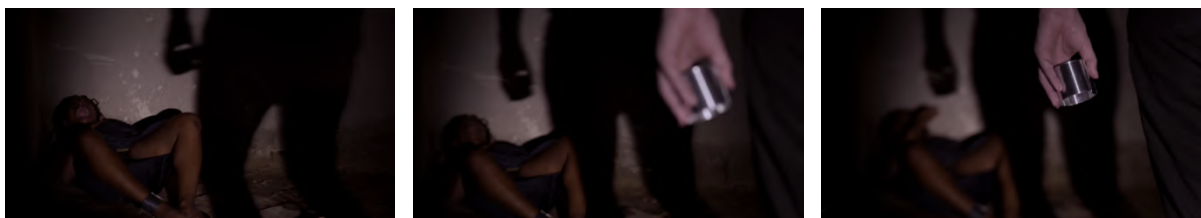
²² Para Aumont (2003, p.46), a cenografia é um termo técnico difícil de ser transposto para o cinema. De forma geral, se refere a “maneira pela qual são representados os lugares”, e no cinema pode ser entendida tanto como “a arte de instalar cenários” – ou seja, quando o espaço é “produzido” –, cabendo ao cenógrafo criar o cenário, quanto como “as relações entre os personagens e a arquitetura dos lugares” – nesse caso podendo-se confundir, em uma quase-equivalência, com a noção de direção (*mise-en-scène*).

²³ “Sentido implícito. Entrelinhas” (COMPARATO, 2000, p.477).

²⁴ O plano é tudo aquilo que está entre dois cortes. Nesse sentido, o plano-sequência, segundo Aumont (2003, p.231), “trata-se de um plano bastante longo e articulado para representar o equivalente de uma sequência. [...] geralmente fala-se de plano-sequência quando um plano é suficientemente longo”.

em que há um corte e a imagem muda para um primeiro plano da vó de Chico, Benedita – ironicamente, vestindo uma camisa com uma estampa da prefeitura do Rio de Janeiro –, carregando o neto no colo por um beco. Durante esse corte e a transição entre os dois planos, percebemos que o choro da mãe se transforma gradualmente no choro do filho, ou seja, o grito de desespero e de dor de Nazaré também é o grito do próprio Chico, onde termina o grito de um, começa o do outro.

Figuras 60, 61 e 62 – Imagens mostrando a cena em que Nazaré está encarcerada em um quarto escuro e fechado, durante o trabalho de parto, e um agente policial entra com uma tornozeleira na mão – com o objetivo de implantá-la no filho recém-nascido.



Depois da cena inicial, descrita anteriormente, passamos para um plano médio, com a câmera fixa, em que Nazaré realiza algum tipo de trabalho manual dentro de uma oficina fechada, contando com pouca iluminação (Figura 63) – lembrando bastante a iluminação utilizada em *Branco Sai, Preto Fica*, em especial na estação de rádio pirata de Marquim, onde os personagens constroem seu dispositivo sonoro e tramam seu plano de contra-atacar a cidade de Brasília. Novamente, podemos situar uma estética do “*basurapunk*” (SUPPIA, 2017), característica dos países periféricos no contexto pós-colonial, em que o trabalho manual e a reapropriação de materiais descartados, como sucatas, aliam-se à desobediência civil para construir um espaço de resistência e de ressignificação. Em *Chico*, esse movimento fica especialmente a cargo de Nazaré em sua oficina – esse lugar também de criação, como compreenderemos ao final do filme. O trabalho manual, segundo Marcos Carvalho, “subconsiderado” pela sociedade, carrega o simbolismo de uma “pequena revolução” dentro do filme, pois, segundo o diretor, devido a falta de recursos, às pessoas na periferia recai a necessidade de produzir mudanças a partir do que elas têm.

Enquanto vemos Nazaré trabalhando na oficina, notamos o som de uma televisão – fora-de-campo, apenas conseguimos ouvir o áudio do aparelho – que

transmite um jornal local. Ouvimos a fala de uma repórter que, logo após noticiar alguns crimes que ocorreram recentemente, comenta sobre a aprovação da Lei de Ressocialização Preventiva (ver transcrição abaixo), contando com a declaração de um ministro sobre a lei em questão – enquanto Nazaré ouve atentamente ao noticiário e fuma o seu cigarro entre uma pausa e outra. Após a notícia, são exibidos comentários sobre os últimos jogos do campeonato brasileiro de futebol.

Repórter: – SIM. Essa foi a resposta do povo brasileiro no referendo que aprovou a lei de ressocialização preventiva. A proposta é o último ato da agenda de segurança pública da oposição, que tem reduzido o crescimento dos índices de violência nos grandes centros urbanos. Depois dos resultados nas urnas, o ministro Alceu Figueira deu uma entrevista coletiva, e reforçou a necessidade da nova medida.

Ministro Alceu Figueira: – Mas tem que entender que a gente monitora os menores com potencial de entrar para o crime desde 2019. 10 anos de análise, não é? Precipitado. E eu vou te dizer aqui, os menores, de baixa escolaridade, de baixa renda, com criminosos de família, que vivem em áreas de risco, negros, tem um potencial gigantesco de cometerem esses crimes, que nós estamos tendo que, infelizmente, assistir. Não sou eu quem digo isso, são as estatísticas’.

Repórter: – O referendo foi publicado nesta manhã, em edição extra do diário oficial. À noite, as tropas federais de pacificação, em conjunto com as polícias militares estaduais, começarão o processo de apreensão e encaminhamento desses jovens para a casa de proteção ao menor. Segundo o Planalto, a operação terá início somente à noite, quando becos e vielas já estiverem vazios para evitar possíveis confrontos, e garantir a segurança do cidadão de bem (CHICO, 2016).

Figura 63 – Imagem da cena em que Nazaré está trabalhando na oficina, enquanto ouve o noticiário – este, fora-de-campo, emitido a partir de um aparelho televisivo.



De forma simultânea à cena da oficina em que Nazaré trabalha, ouvindo atentamente ao noticiário local – aqui, é curioso como acompanhamos a personagem, e passamos nós mesmos a ouvir o noticiário com a devida atenção –, o filme intercala, com uma cena e planos em paralelo, mostrando Chico subindo o morro correndo (Figuras 64, 65 e 66). A câmera fixa da mãe trabalhando na oficina é contrastada por uma câmera na mão, que balança energicamente enquanto acompanha a corrida do personagem²⁵. A cena começa mostrando apenas os pés do menino, bem como sua tornozeleira, correndo com bastante pressa. Em alguns momentos, Chico olha para trás, dando a impressão que está sendo perseguido. Como é mostrado posteriormente no filme, Chico possui um novo par de tênis, e, de acordo com a intenção dos diretores, a cena serviria para pensar se o menino estaria fugindo de algo ou alguém por ter roubado o tênis, ou, ainda, se estaria fugindo de policiais pelo fato de ser uma criança negra. Dessa forma, os diretores jogam com o estigma social, deixando em aberto o questionamento se Chico haveria roubado ou não o par de tênis.

Por exemplo, no Chico tem essa dúvida se o menino roubou ou não. Era algo que queríamos trabalhar, o potencial marginal das pessoas, mas a gente não dá essa resposta porque no nosso entendimento não interessa se ele roubou ou se foi o tio que deu, ele não merece ser preso (CARVALHO, 2017, on-line).

Figuras 64, 65 e 66 – Imagens do plano com a câmera na mão acompanhando Chico ao subir o morro correndo.



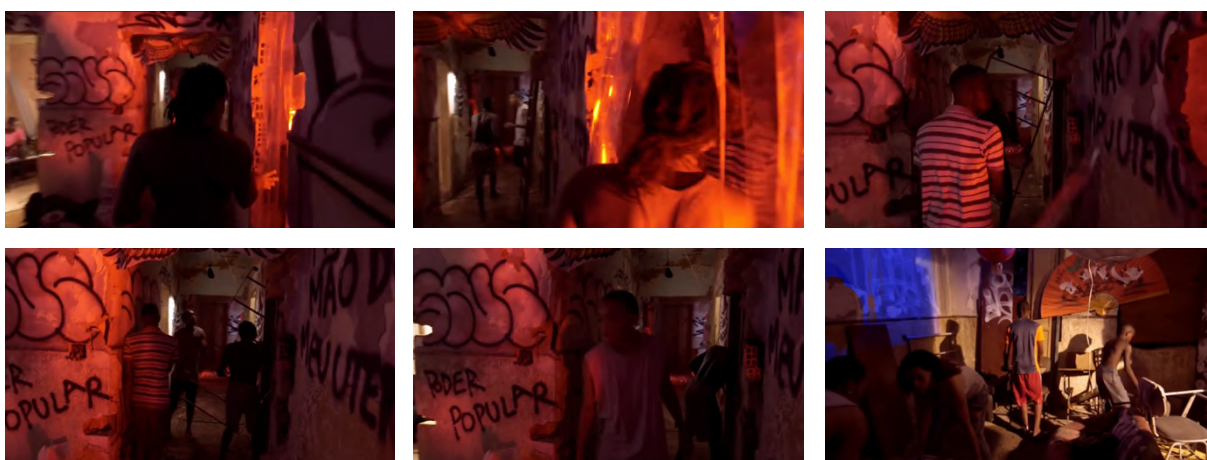
Nos longos planos-sequência, filmados com uma câmera que se mostra como um intermédio entre uma câmera objetiva e uma câmera subjetiva²⁶, acompanhamos

²⁵ Os diretores optaram por filmar essa cena com a câmera na mão, em vez de utilizarem *steadycam* – equipamento utilizado para estabilizar a câmera –, no intuito de quebrar com uma estética que, segundo Marcos Carvalho, “embelezaria” a representação do movimento: “[...] não, não vamos usar *steadycam*, vamos colocar essa câmera na mão, não vamos querer fazer com que essa história pareça uma... que tenha uma câmera que embeleze a coisa, né? Porque o *steadycam* esconde uma realidade que é da câmera tremer, é um artifício de ocultação da coisa mais natural possível, que é a gravidade” (CARVALHO, 2017, on-line). Reafirma-se, portanto, uma estética voltada para a imersão do espectador com as ações dos personagens e com a paisagem daquele lugar.

²⁶ Na câmera objetiva, a câmera filma a cena do ponto de vista de um público imaginário, já a câmera subjetiva “funciona a partir da ótica do ator, como se fosse seu próprio olho” (COMPARATO, 2000, p.473). Nesse sentido,

os personagens desenvolvendo suas ações pelo lugar, como na cena seguinte, em que Nazaré está procurando o filho (Figuras 67, 68, 69, 70, 71 e 72), e nos apresenta pela primeira vez o interior das construções que conformam o espaço da favela, com os cômodos fechados, paredes pixadas e contando com pouca iluminação. Nesse momento, vemos outras pessoas andando de um lado para o outro no espaço, se preparando para a operação policial que iria ocorrer mais tarde.

Figuras 67, 68, 69, 70, 71 e 72 – Plano-sequência mostrando Nazaré em busca de Chico, a câmera acompanha a mãe preocupada, e caminha também com outros personagens.



Não obstante, nesse processo de imersão do espaço-tempo fílmico, a arquitetura e os espaços que presenciamos se mostram como fragmentários e labirínticos. Segundo Jacques (2003), os assentamentos populares da favela possuem uma estética própria: com uma arquitetura vernácula, composta de fragmentos – construída por meio da bricolagem e do improvisado, contando com casas compostas por materiais heterogêneos e sem projeto –, resultando na aglomeração de arquiteturas que formam labirintos, os quais, por sua vez, se desdobram e ocupam a cidade como rizomas. Formando labirintos espontâneos, essa arquitetura vernácula engendraria espaços pelos quais a experiência seria de desorientação e incerteza. Contudo, adverte a autora, essa desorientação espacial se daria apenas para quem é de fora. Os moradores da favela, pelo contrário, não se perdem nesses espaços, pois os conhecem. Nesse sentido, em *Chico* experienciamos um espaço labiríntico

temos em *Chico* uma câmera intermediária, que não é a dos olhos do ator, mas uma câmera que, estando no mesmo nível dos olhos, acompanha de forma imersiva o desenrolar das ações dos personagens.

por não conseguirmos nos situar nas suas construções fragmentárias, mas somos levados a experimentá-los por meio dos personagens e suas ações.

Nessa dinâmica do filme, Chico se mostra um personagem mais passivo, estando quase sempre quieto no filme. A figura do menino, na verdade, funciona como um apoio para o desenvolvimento dos dramas da mãe e de avó – personagens que apresentam uma maior profundidade e um maior tempo de tela. Segundo Marcos Carvalho (2017, on-line), “o filho é o que faz com que exista algo dentro da mãe pelo qual tem que ser trabalhado, independente do que aconteça, por mais que o filho não apareça em nenhum momento” – e compreenderemos isso melhor ao final do filme, revelando o esforço de trabalho da mãe. Não obstante, *Chico* explora o fato de a criança não possuir uma figura paterna, em um cenário brasileiro em que as mulheres negras, mães e solteiras representam o grupo de maior vulnerabilidade social²⁷.

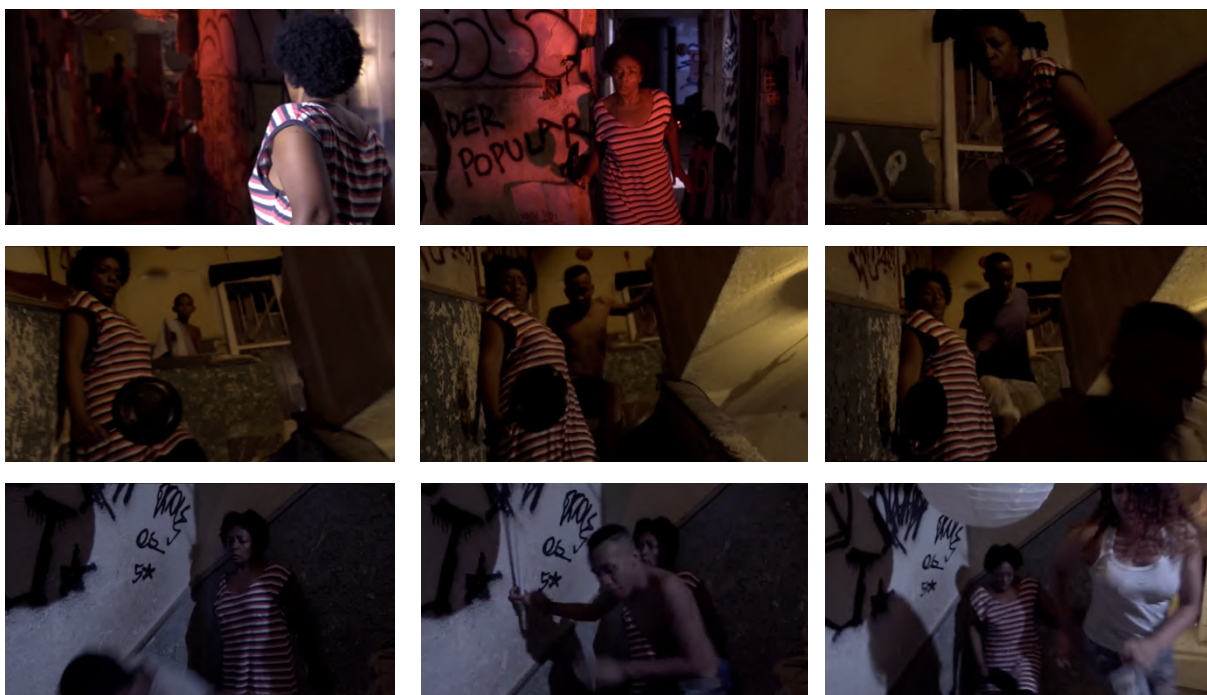
No início de um dos planos-sequência mais longos do filme, vemos Chico deitado e dormindo no colo de Benedita (Figura 73). Ao fundo, uma música toca no rádio, preenchendo o espaço e ditando o ritmo da narrativa fílmica – esse demorar da imagem nos permite absorver a ação e a subjetividade da personagem (de expressão acalentadora, mas atenta). Chico descansa tranquilamente no colo da avó, que está preocupada – apesar de tentar demonstrar, nos gestos de afeto com o menino, que está tudo bem. Ela procura tranquilizar o menino, pois sabe o que está por vir. Outros sons – em *off* – começam a surgir, como o bater das hélices de um helicóptero, sirenes de viaturas policiais, aumentando o clima de tensão e dando início à invasão e apreensão dos menores por parte dos policiais. Benedita se levanta lentamente, para não acordar o garoto, e se move pelos ambientes para ver o que está acontecendo. Por onde passa, presencia diversas pessoas correndo, descendo e subindo escadas numa confusão sem fim (Figuras 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82).

²⁷ Segundo a Síntese de Indicadores Sociais do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (SIS-IBGE) de 2020, em 2019 “foram as mulheres de cor ou raça preta ou parda que se destacaram entre os pobres: eram 28,7% da população, 39,8% dos extremamente pobres e 38,1% dos pobres” (IBGE, 2020, p.67). Quanto ao arranjo familiar formado por mulheres pretas ou pardas mães, sem cônjuge e com presença de filhos menores de 14 anos, “também foi aquele que concentrou a maior incidência de pobreza”. Além do abandono paterno e do nível de rendimento mais baixo em relação a outros grupos, outros fatores como a carga excessiva do trabalho doméstico, a baixa inserção no mercado de trabalho, o nível de escolaridade, a baixa representação política, o ônus excessivo com aluguel e as condições de moradia revelam a grande desvantagem dessas mulheres, como demonstra também o estudo *Desigualdades Sociais por Cor ou Raça no Brasil* (IBGE, 2019).

Figura 73 – Início do longo plano-sequência, em que Chico dorme no colo de Benedita.



Figuras 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82 – Imagens do plano-sequência acompanhando Benedita se deslocando pelos espaços labirínticos, enquanto outros personagens passam correndo diante da câmera – e também da avó – durante a invasão policial.



Frequentemente, elementos fundamentais do filme ficam fora-de-campo²⁸, e o som *off*²⁹ é utilizado em diversos momentos como um dispositivo tanto para nos convocar a imaginar esses elementos, quanto para compor a representação daquele lugar – uma composição que contrapõe aquele lugar representado pela favela com os elementos externos (a polícia invasora e, ainda, a reportagem do noticiário local). No caso da operação policial, não vemos nenhum agente, nenhuma arma, helicóptero ou viatura. A representação daquela fica a cargo, por um lado, dos sons (daquilo que não vemos) que perturbam a diegese fílmica, e por outro, da ação dos personagens – estes, ora resistindo e contra-atacando, ora correndo e fugindo. Nesse sentido, por conta da estética adotada, percebe-se que a perspectiva que o filme nos coloca é de profunda imersão nesse lugar fabricado a partir da favela, em que os elementos que compõem a operação policial vêm de fora, como invasores externos.

Depois de muito conflito e tensão, vemos Nazaré carregando o filho no colo e tentando fugir, já de noite, por meio das casas, escadas, vielas e becos. A mãe entra na oficina com o filho no colo, e a partir daí começamos a perceber qual era o dispositivo que a personagem havia construído: uma grande pipa-cruz para acoplar o menino (Figura 83). Nazaré deita Chico sobre a pipa, amarra-o e bate um prego na sua tornozeleira. Nesse momento, há um corte, que dá lugar à uma cena mais onírica – inclusive, a estética anterior, mais “crua” e natural, dá lugar à uma estrutura fílmica mais clássica e mais “distante do real”³⁰. Nessa cena, Nazaré lança a pipa com seu filho no ar, e a controla (Figuras 84 e 85) – notamos a câmera com uma movimentação menos dinâmica e “natural” (por exemplo, nos planos-sequência, que trabalhavam com a câmera na mão, ao nível dos olhos), e mais tradicional, com a utilização de plano e contra-plano, de ângulos de cima para baixo (*plongé*) e de baixo para cima (*contra-plongé*), dando um ar menos “realista” para a cena. Na cena final do filme, depois da operação policial que presenciamos naquele lugar, Nazaré luta pelo filho. Entre sorrisos e lágrimas, ela busca ressignificar a sua dor: Chico havia partido?

²⁸ “O campo definido por um plano de filme é delimitado pelo quadro, mas acontece, frequentemente, que elementos não vistos (situados fora do quadro) estejam, imaginariamente, ligados ao campo, por um vínculo sonoro, narrativo e até mesmo visual” (AUMONT, 2003, p.132).

²⁹ “Vozes ou sons presentes, sem que se veja a fonte que os produz” (COMPARATO, 2000, p.476). Ou ainda, “[u]m som *off* é aquele cuja fonte imaginária está situada no fora-de-campo” (AUMONT, 2003, p.214). Nesse sentido, pode se referir, por exemplo, à voz de um narrador que se sobrepõe à diegese fílmica, ou até se referir a fontes “invisíveis” – como é o caso da televisão na oficina de Nazaré, ou da polícia nessa cena em questão.

³⁰ “[...] a gente rompe com a estrutura com a qual estava mexendo antes, então tem steady, plano e contraplano, tem som construído de forma bem mais clássica, aquele boom que estremece” (CARVALHO, 2017, on-line).

Figura 83 – Imagem em que vemos Nazaré e Chico – já acoplado na pipa-cruz – dentro da oficina. Esse ambiente serve como um lugar de criação e fabulação, um espaço voltado para ressignificar as dores e traumas.



Figuras 84 e 85 – Plano e contraplano da cena de Nazaré com o filho voando na pipa-cruz.



Chico nos insere, através da profunda imersão gerada pela estética do filme, nesse lugar fabricado a partir dos espaços da favela – possivelmente no Rio de Janeiro –, evocando uma espécie de confinamento e de resistência frente às ações violentas de um Estado militarizado. Nesse cenário, somos lançados para “dentro” da favela, por seus espaços enclausurados e labirínticos, de pouca ou quase nenhuma iluminação, no meio das ações, ora mais dinâmicas e ora mais intimistas, e das subjetividades dos personagens. O monitoramento da população negra e periférica é realizada através de dispositivos de rastreamento – o *novum* narrativo –, que são

acoplados aos corpos, dotando estes de uma “cartografia” do poder em que o Estado decide quem vive e como deve viver – situando-se muito próximo da realidade brasileira, marcada por um regime de exceção policial nas periferias urbanas.

Dessa maneira, o imaginário especulativo não se apresenta por meio de cenários futuristas e dispositivos *high-tech*, mas trabalhando a potencialidade dos próprios espaços na construção da narrativa – as ruas, becos, barracos e a oficina, de lugares existentes –, bem como da tornozeleira – uma simples placa de metal. O futuro, na verdade, enquanto distopia para a população negra e periférica, já seria o agora. A ficção em *Chico*, portanto, enquanto uma hipo-utopia em que o futuro não existe e se volta para as mazelas do presente, especula também sobre um universo de possibilidades dentro das questões sociais como a redução da maioria penal, do encarceramento em massa da população negra e periférica, bem como da violência policial e do estigma presente no imaginário social que coloca a favela e seus habitantes como “inimigos do bem-estar” no convívio da cidade.

4. HIPO-UTOPIA E A CIDADE NO CINEMA BRASILEIRO SCI-FI

Transcorrida a etapa de análise do trabalho, sobre os três filmes – *Recife Frio* (2009), *Branco Sai, Preto Fica* (2014) e *Chico* (2016) –, no intuito de avançarmos com a aproximação do nosso objeto de pesquisa – ou seja, das cidades representadas no cinema brasileiro de ficção científica –, neste momento, gostaríamos de levantar algumas discussões em torno de certos pontos e questões daquilo que foi pesquisado e estudado pelo trabalho, articulado às leituras sobre as narrativas e os cenários e cidades representados nos filmes, sob a égide do conceito de hipo-utopia – quer dizer, das utopias urbanas do cinema de ficção científica do Sul Global. Enquanto utopias urbanas (CAÚLA, 2019), essas cidades não existem – não existe, nem nunca existiu uma Recife fria, nem uma Ceilândia sitiada, nem uma favela carioca controlada e monitorada pelo Estado (nos mesmos moldes especulados pela ficção) –, embora, não pelo mesmo processo de diferenciação socioespacial colocado pelos autores acerca da utopia (SUVIN, 1979, 2010; JAMESON, 2005; FIRPO, 2005; SARGENT, 2005; TROUSSON, 2005), no sentido de um rompimento radical – mesmo que contendo uma crítica à realidade – e de uma projeção do espaço-tempo voltada ao futuro, mas justamente por um movimento centrípeto da imaginação – em vez de centrífugo, que procura o fora em terras distantes –, projetando de forma hiperbólica em futuros próximos, segundo Ferreira (2015), as mazelas do presente.

Em um primeiro momento, nota-se que de fato os filmes articulam alguns motivos e elementos tradicionais do gênero – como viagem no tempo, catástrofe climática, aparelhagem tecnológica, dispositivos de controle e monitoramento, ciborgues – com discursos sociais, políticos e culturais de contextos urbanos locais, como sugere Ferreira (2015), bem como também argumentaram, cada um a sua maneira e investigando escopos distintos acerca da história da ficção científica latino-americana e brasileira, Ginway e Brown (2012), Ferreira (2011), Paz (2008) e Suppia (2007, 2013). Além disso, cada um dos filmes levanta, de forma bastante crítica e politizada, questões fundamentais acerca do desenvolvimento urbano no contexto brasileiro, seja expondo de forma irônica e paródica, as discrepâncias sociais presentes na metrópole – em *Recife Frio* (2009) –; seja operando com histórias particulares de indivíduos marginalizados que foram marcados pela violência policial e colocados na periferia do centro metropolitano ao longo do desenvolvimento urbano

da capital do país, em uma espécie de *apartheid* territorial – em *Branco Sai, Preto Fica* (2014) –; ou seja denunciando a distopia real no cotidiano dos moradores da favela, jovens e negros brasileiros que sofrem com o estigma social – em *Chico* (2016).

Em todos os filmes, parece transparecer, a partir de uma perspectiva mais geral, justamente o impasse do “país do futuro” frente ao seu subdesenvolvimento, marcado pela modernização parcial e seletiva e pela urbanização desigual (MARICATO, 2000, 2015), bem como pela presença de formas e mecanismos herdados do seu passado colonial e da escravidão, esta, como instituição determinante da morfologia social do Brasil – não por acaso todos os filmes abordam, em maior ou menor grau, o racismo presente na sociedade brasileira, seja expresso ou refletido na arquitetura e na configuração espacial da cidade, seja na relações sociais que se dão no espaço urbano. É também, nesse sentido, que argumentamos anteriormente que a própria realidade brasileira é perpassada também por uma condição hipo-utópica – permeando a ficção científica, o cinema e sua condição material, o subdesenvolvimento, o processo de urbanização e a modernização em território nacional, etc. Sendo assim, questões mundanas e fundamentais que compõem o quadro das cidades brasileiras são, em alguma medida, retratadas e exploradas pelas obras: a especulação imobiliária que visa dominar o processo de ocupação e de produção de valor sobre a terra urbana, o abandono e a extrema vulnerabilidade social em que vivem as pessoas em situação de rua, a segregação socioespacial e o *apartheid* territorial, o desenvolvimento e a expansão urbana voltada para os interesses das elites econômicas, a violência urbana contra a população da favela, a pobreza urbana nos territórios periféricos, dentre outras questões.

Enquanto um cinema hipo-utópico, de baixo orçamento e contando com poucos recursos para elaboração das narrativas fílmicas e desses lugares-outros, percebe-se que os três exemplos exploram de forma criativa e inventiva as cidades filmadas para criarem suas utopias urbanas, por meio, dentre outros motivos, da estética adotada em cada filme. O cinema hipo-utópico, além de associar a tradição da ficção científica com discursos e elementos locais, ao mesmo tempo, e com frequência, apresenta mutações e hibridismos estilísticos, não por acaso alguns se configuram como *mockumentary* – documentário falso – ou docuficção – evidenciando assim, uma relação mais próxima com o presente (FERREIRA, 2015), em um jogo de curto-circuito entre ficção e realidade, entre futuro e o agora da distopia real.

Em *Recife Frio* (2009), a cidade filmada se encontra sempre sob céu nublado, sob chuva e ventos frios, além de contar com recortes e fragmentos de eventos – como os discursos de cientistas e especialistas climáticos, cultos religiosos, pessoas agasalhadas e sendo afetadas pelas novas temperaturas, a migração de pinguins para o litoral pernambucano, etc. – que são reforçados pela linguagem documentário-jornalística da narrativa, fabricando assim uma Recife que passa a viver fatidicamente nessas novas circunstâncias. Em *Branco Sai, Preto Fica* (2014), além de potencializar os espaços urbanos de uma Ceilândia distópica, a partir de sua arquitetura gradeada e enclausurada, de terrenos áridos e vazios, os longos planos e o tempo arrastado pela paisagem horizontal e desolada, quase desértica e pós-apocalíptica da cidade-satélite, dão o tom da narrativa – aliado também aos elementos fora-de-campo, como o próprio centro metropolitano, inacessível, e aos sons *off* e a iluminação, que são recursos amplamente utilizados. Em *Chico* (2016), opera-se com os espaços labirínticos, desorientantes e fechados da favela – possivelmente no Morro do Salgueiro, no Rio de Janeiro –, com suas vielas, becos, ruas e casas, contando com recursos também de iluminação e sonoros, que compõem os cenários e outros elementos externos, em conjunto com os longos planos-sequência que geram uma imersão profunda com aquele lugar. Nesse sentido, o cinema hipo-utópico, ao fabricar esses lugares-outros, parece ter que contar com meios disponíveis que se encontram ao alcance, bastante distante do cinema das grandes bilheterias, marcados por avançados recursos de imagem e som, bem como efeitos especiais de ponta.

Frente aos cenários e à *mise-en-scène* filmica, e tomando o “estranhamento cognitivo” proposto por Suvin (1979), percebe-se, como aponta Suppia (2017) – ao tratar especificamente de *Branco Sai, Preto Fica* (2014), mas valendo para as outras obras –, que esse cinema hipo-utópico gera um efeito de estranhamento cognitivo a partir de elementos aparentemente familiares e bastante cotidianos, extrapolando-se ficcionalmente muito pouco a partir da realidade – em comparação à ficção científica tradicional. Certamente, alguns elementos podem ser tomados como objeto de estranhamento cognitivo por si só, como a tornozeleira em *Chico* (2016) – mesmo que sendo apenas uma placa de metal e não uma tecnologia *high-tech*, apresenta-se como um dispositivo bastante simbólico dentro do contexto colonial brasileiro. Quer dizer, a tornozeleira, enquanto *novum* narrativo (acontecimento), é “materializada” por meio da especulação ficcional e representa um conjunto de práticas e formas de

segregação e violência contra a população negra, como a repressão policial nas periferias urbanas – ou seja, funciona como uma forma indireta e metafórica de ficcionalizar e interpelar essas questões. Mas também como outros elementos, como a perna biônica de Sartana ou os passaportes e o Estado de Bem-Estar Social em *Branco Sai, Preto Fica* (2014), ou a mudança climática inexplicável (mas bastante verossímil, mesmo que a serviço da ironia) em *Recife Frio* (2009) – reforçando-se que, esses elementos são coisas ou acontecimentos muito próximos da realidade.

De qualquer maneira, é extremamente relevante a ponderação de Suppia (2017) acerca da relação do efeito de estranhamento cognitivo gerado pelos filmes e a recepção do público, qualquer que este seja. Se a intenção, como coloca o diretor Adirley Queirós – e talvez possamos observar essa ideia na postura dos demais diretores em relação aos lugares filmados – é fazer a ficção dialogar com esse lugar de estranhamento, esse lugar de distopia, esse lugar de ficção científica, cabe indagar os limites desse efeito de estranhamento cognitivo promovido pela narrativa, seus cenários e *mise-en-scène*, se é algo próprio do filme, ou se perpassaria questões de recepção do público – e que público seria este. Pois, como comenta Maurílio Martins, mostrar a periferia no cinema já seria algo provocador, já seria uma espécie de ficção científica para a classe média branca. Nesse sentido, podemos futuramente ampliar as discussões em torno dessa perspectiva acerca das “cidades de ficção científica” (MUSSET, 2007), dessas cidades discrepantes, tão modernas quanto arcaicas.

Por conseguinte, percebe-se que os filmes analisados tiram proveito de certos elementos e das próprias cidades – de sua arquitetura e seus espaços urbanos – para construção desses outros lugares – mais do que simularem metrópoles futuristas, nos é mostrado o agora, este potencializado por meio do cinema. É evidente que o cinema singulariza as cidades, por meio dos recortes e ordenações próprias da sétima arte, mas não vemos uma Recife, nem uma Ceilândia, nem um Morro do Salgueiro futuristas – apesar dos filmes, por meio dos artifícios narrativos da ficção científica, emularem algum tipo de futuro, mesmo que hipó-utópico. Em *Recife Frio* (2009), por exemplo, são apresentadas apenas imagens da cidade sob frio e chuvas constantes, com o céu nublado, bem como seus edifícios altos, retilíneos e repetitivos, de condomínios fechados, muros altos e espaços estéreis – em especial quando a narrativa quer enfatizar a hostilidade urbana presente na cidade. E tudo isso é reforçado pelo estilo da narrativa do *mockumentary*, de tom informativo por meio da

reportagem jornalística falsa. Em *Branco Sai, Preto Fica* (2014), por outro lado, explora-se bastante certos espaços urbanos e arquiteturas de Ceilândia – com suas casas gradeadas e com muros altos e enclausurados, terrenos baldios, quase desérticos, desprovidos de vida humana, além de potencializar as narrativas pessoais dos dois personagens por meio de um exercício de fabulação, jogando entre o regime documentário e ficcional da narrativa – como com a viagem no tempo e o agente Dimas, a perna biônica hackeada, a bomba sonora, o passaporte ilegal, o toque de recolher e a cidade sitiada. Já em *Chico* (2016), somos ambientados pelos espaços labirínticos e desorientantes da favela no Rio de Janeiro, tomado como um lugar onde os moradores da periferia resistem às invasões do Estado militarizado por meio da polícia. Não obstante, pelos longos planos-sequência e pela câmera subjetiva, bem como os elementos fora-de-campo e sons *off*, nos imergem para dentro daquele lugar. Nesse sentido, fica evidente que a cidade, aqui, se torna protagonista dos filmes, os quais tiram proveito de sua configuração espacial na construção dessas narrativas hipo-utópicas, colocando-as mesmo como esse lugar de estranhamento.

É igualmente curioso como cada narrativa fílmica, ao estruturar suas narrativas e espaços fílmicos – tomando os preceitos da narrativa de ficção científica –, operam com os acontecimentos estruturantes, os “*nova*” de cada filme, na sua relação com a realidade presente. Por exemplo, em *Recife Frio* (2009) a mudança climática precedida pela queda de um meteorito nos dá a impressão de um elemento invasor, que logo que cai em terras pernambucanas, modifica o clima da cidade de Recife e afeta drasticamente a vida da população local. Em tempos de mudanças climáticas globais e alterações irreversíveis na geologia da Terra – daquilo que se denominou Antropoceno, nossa era mais recente na história geológica do planeta –, esse elemento invasor – motivo recorrente nas obras de Kleber Mendonça Filho – parece funcionar também como um lembrete da paternidade e do agente-motor histórico principal dessas alterações estruturantes na biosfera do nosso planeta, quer dizer, o próprio capital mundial. Simbolicamente, sucedendo-se às constantes invasões estrangeiras desde o século XV, à população local resta os efeitos dessa mudança, refletidos na arquitetura, nos espaços da cidade e nas relações sociais desiguais. Em *Branco Sai, Preto Fica* (2014), a bomba sonora que, de forma bastante imaginativa, coleta fragmentos dessa cultura da periferia, a qual será lançada sobre Brasília em uma espécie de revanche. Também não se trata de um dispositivo *high-tech*, mas de

um exercício de fabulação, de uma bomba simbólica frente ao apagamento, físico e imaterial, da população das periferias urbanas. Já em *Chico* (2016), a tornozeleira de rastreamento, é materializada na narrativa ficcional como um dispositivo de controle simbólico daquilo que já ocorre nas favelas do Brasil, articulando questões tão presentes quanto complexas como o estigma social, o racismo e a violência legitimada pelo Estado contra a população jovem, negra e moradora da periferia. Dessa forma, observa-se a ideia de erosão da narrativa utópica original da Modernidade, como propõe Ferreira (2015) em comparação com hipo-utopia, acerca do *topos* projetado, do *logos* concêntrico e do *novum* estranho, ao revelarem uma proximidade com o presente e nos provocar uma sensação de “mal-estar e familiaridade com o presente”. Não obstante, torna-se perceptível para nós que o conceito proposto pelo autor funciona de forma bastante profícua e coerente para dar conta de representar não apenas essa categoria de filmes produzidos ao Sul, como nos países da América Latina, mas das próprias cidades e espaços fabricados por essas obras.

Por fim, vale comentar que esse quadro geral e provisório de obras também nos mostra o quanto essas utopias urbanas metamorfoseiam-se em utopias políticas, o quanto esses filmes abrem um espaço político para discutir de forma crítica a história do país. Mais do que emular o futuro, essas máquinas de produção de utopias precárias – as quais parecem evidenciar em si mesmas uma condição de provisoriedade e uma condição generalizada de instabilidade –, nos permitem vislumbrar aberturas para novos possíveis, e nos tirar, por um breve momento, do transe e evocar aquilo que é impossível enquanto mudança radical, enquanto um povo já dado, talvez, como diria Deleuze (2005), e explicitar possibilidades de fabular e atravessar o assombro que é a nossa realidade. Mesmo que distópicas, como coloca Adirley Queirós (apud SUPPIA e GOMES, 2015), essas narrativas abrem espaço para a utopia, para o espaço utópico enquanto espaço político de questionamento e tensionamento da realidade – fragmentária, multifacetada e multicronológica, nunca de um só Brasil, um só povo, mas múltiplos. Nesse sentido, tendo em mente a história, o desenvolvimento e a formação social do país, mais do que futurismos, a perspectiva aqui parece ser lançada para o passado, por via de uma memória política. Como diria Roberts (2018), a viagem ao passado é a memória, “e a memória, em sua tirania, assim como em sua flexibilidade e intermitência, sempre assombra o agora”.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo, por meio de uma pesquisa exploratória, realizar uma primeira aproximação e, dessa forma, obter uma maior familiarização com um fenômeno – o qual pudemos detectar ao longo do processo de pesquisa – pouco investigado na literatura quando em conjunto, inserido na temática mais ampla das utopias urbanas fabricadas pelo cinema de ficção científica – ou ainda, das cidades representadas pelo cinema brasileiro de ficção científica. Sob a égide do conceito de hipo-utopia, foi possível abarcar e compor um quadro de filmes que, mesmo em número reduzido, e apesar de possuírem um universo de características próprias, bem como formas de interpretação e análise, apresentaram-se, em conjunto, como utopias urbanas do futuro próximo, funcionando como uma projeção hiperbólica das mazelas do presente: das disputas na cidade pela terra urbana, dos conflitos entre classes e da profunda desigualdade social que se reproduz nos espaços das cidades brasileiras. São, nesse sentido, certamente um termômetro das tensões existentes na nossa sociedade – e, por que não, na América Latina. E as cidades, essas “cidades de ficção científica”, enquanto protagonistas atuantes nas narrativas fílmicas, exprimem esse jogo difuso e experimental entre distopia e o agora, entre realidade e a ficção. Além disso, ganham força ao explorarem de forma criativa um gênero que acaba se desdobrando em um dispositivo de fabulação, capaz de subverter a lógica das representações para que o dissenso político encontre espaço na arte.

Ficam no ar alguns pontos e questionamentos a serem discutidos de forma mais apurada, como é o caso específico da relação entre o efeito de “estranhamento cognitivo” percebido e evocado pelas narrativas, frente às ações, cenários e espaços que, na verdade, enquanto capturados pela câmera e nos apresentados de maneira a construir o discurso das obras, são elementos bastante cotidianos. Caberia, talvez, retomar a reflexão pontuada por Suppia (2017) acerca daquilo que é a desfamiliarização própria da diegese fílmica frente à recepção de um público específico. Nesse sentido, se a ficção científica, com frequência, em suas especulações perpassa uma projeção sobre o *outro* – por exemplo, representado no alienígena, no habitante de um planeta distante, em outras espécies, e, pelo que percebemos, até mesmo nos espaços das cidades, por vezes, reafirmando discursos, estereótipos e ideologias imbricadas em certas visões de mundo, geralmente

hegemônicas –, e tomando essa questão levantada acerca do contato, por meio do cinema, com uma realidade que, aparentemente, geraria algum tipo de estranhamento – como indica Adirley Queirós –, como poderíamos pensar esse *outro*, essa alteridade, a partir desse cinema que tem por possibilidade gerar uma descontinuidade ou desfamiliarização por meio de projeções no futuro? Talvez, como argumenta Causo (2003, p.63), sobre a ficção especulativa na periferia do mundo ocidental, trate-se de um movimento de *dupla alteridade*, sendo uma real, assumida na posição do autor, e outra virtual, que se efetua nos deslocamentos conceituais da própria ficção. Nesse sentido, esse cinema poderia ser entendido – aqui, especulando-se – como uma espécie de retorno do *outro*, daquilo que é não-familiar à realidade individual do espectador – o *Unheimlich* que fala Freud (2010), do estranhamente familiar.

Não obstante, em pesquisas futuras e mais aprofundadas, sinaliza-se a importância de se ampliar o escopo de investigação para outros objetos de estudos, e, além de se explorar outras obras do cinema brasileiro de ficção científica – algumas que chegaram a entrar no radar desta pesquisa, como *Bacurau* (2019), *Uma história da amor e fúria* (2013), *Lunatique* (2016), *Gambiarra: o HD de Espadas* (2019) e a série *3%* (2016) –, do mesmo modo, estender o alcance para o cinema latino-americano em geral – tendo filmes como o já citado *Sleep Dealer* (2008), mas também outros, como o peruano *Videofilia: y otros síndromes virales* (2015), ou o cubano *La obra del siglo* (2015), que podem ser uma rica fonte de estudos para se explicitar processos comuns a tantas cidades latino-americanas. Indo além, poderia abranger outros cinemas de ficção científica produzidos nos demais países do Sul Global – e, aqui, destaca-se também uma provável e necessária flexibilização quanto ao gênero e às análises, podendo-se explorar outras linguagens, estilos e abordagens, como a ficção especulativa, o afrofuturismo, etc. –, os quais tratem de cidades no intuito de, se for o caso, abordar questões e problematizar contextos urbanos específicos de forma mais sistemática, ou, de simplesmente levantar novas leituras sobre a(s) cidade(s) contemporânea(s) – no plural, e em toda sua complexidade.

REFERÊNCIAS

- ABBOTT, Stacey. Arthouse SF Filme. In: BOULD, Mark. BUTLER, Andrew M. ROBERTS, Adam. VINT, Sherryl (Orgs.). **The Routledge Companion to Science Fiction**. London: Routledge, 2009a. p.464-467.
- ABBOTT, Stacey. Blockbuster SF Film. In: BOULD, Mark. BUTLER, Andrew M. ROBERTS, Adam. VINT, Sherryl (Orgs.). **The Routledge Companion to Science Fiction**. London: Routledge, 2009b. p.468-472.
- ALLIEZ, Eric. FEHER, Michel. A cidade sofisticada. In: ALLIEZ, Eric. FEHER, Michel. GILLE, Didier (Orgs.). **Contratempo: ensaios sobre algumas metamorfoses do capital**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1988. p.215-235.
- ANDRADE, Oswald de. A Marcha das Utopias. In: _____. **Obras Completas VI: Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias: Manifestos, teses de concursos e ensaios**. 2a ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978. P.145-228.
- ARENDT, Hannah. **A condição humana**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- AUGÉ, Marc. **Para onde foi o futuro?** Campinas, SP: Papirus, 2012.
- AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BALLESTRIN, Luciana. The Global South as a Political Project. **E-International Relations**, jul. 2020. Disponível em: <https://www.e-ir.info/2020/07/03/the-global-south-as-a-political-project/>. Acesso em: 18 jun. 2021.
- BARBOSA, Jorge Luiz. **As paisagens crepusculares da ficção científica: a elegia das utopias urbanas do modernismo**. Niterói, RJ: EDUFF, 2013.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. 4. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura**. Obras Escolhidas Vol. 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. São Paulo: Ubu Editora, 2019. Edição do Kindle. Não paginado.
- BOULD, Mark. Dulltopia: On the Dystopian Impulses of Slow Cinema. **Boston Review**, Global Dystopias special issue, jan. 2018. Disponível em: <https://bostonreview.net/literature-culture-arts-society/mark-bould-dulltopia>. Acesso em: 13 nov. 2020.
- BOULD, Mark. Film and television. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. (Orgs.) **The Cambridge Companion to Science Fiction**. New York: Cambridge University Press, 2003. p.79-95.

BRUNO, Giuliana. Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*. **October**, vol. 41, 1987, p.61-74.

BRUNO, Giuliana. Site-seeing: Architecture and the Moving Image. **Wide Angle**, Johns Hopkins University Press, v. 19, n. 4, out. 1997. p.8-24.

CAÚLA, Adriana. A cidade utópica no cinema: invenção de outros lugares. **Revista de Urbanismo e Arquitetura**, Salvador, v. 10, p.8-13, 2007.

CAÚLA, Adriana. Cidades Imaginárias: Utopia, Urbanismo e Quadrinhos. **X Encontro Nacional da ANPUR: Encruzilhadas do Planejamento - Repensando Teorias e Práticas**, Belo Horizonte, 2003.

CAÚLA, Adriana. **Trilogia das utopias urbanas**. Salvador: EDUFBA, 2019.

CAUSO, Roberto de Souza. **Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil, 1875 a 1950**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

CERVO, Amado Luiz. BERVIAN, Pedro Alcino. SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CHOAY, Françoise. **A regra e o modelo**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo: utopias e realidades, uma antologia**. 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

CLARKE, David B. Introduction: Previewing the Cinematic City In: CLARKE, David B. (Org.). **The Cinematic City**. London: Routledge, 1997. p.1-19.

COMOLLI, Jean-Louis. A cidade filmada. **Cadernos de antropologia e imagem**, Rio de Janeiro, v. 4, p.149-183, 1997.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. A Cena Espetacular: Cinema e Arquitetura Urbana na Contemporaneidade. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 13, p.155-165, 2011.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. A cidade como cinema existencial. **Revista de Urbanismo e Arquitetura**, Salvador, v. 1, p.34-43, 2006.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Cidade e Cinema: Espaço e Imagens em Movimento. **Espaço Aberto**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p.29-38, 2011.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Espaço, Tempo e a Cidade Cinemática. **Espaço e Cultura**, Rio de Janeiro, n. 13, p.63-75, jan./jun. 2002.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Paisagens urbanas e lugares utópicos no cinema brasileiro. **XIV Coloquio Internacional de Geocrítica: Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro**, Barcelona, 2016.

CSICSERY-RONAY, Istvan. Marxist theory and science fiction. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. (Orgs.) **The Cambridge Companion to Science Fiction**. New York: Cambridge University Press, 2003. p.113-124.

DADOS, Nour. CONNELL, Raewyn. The Global South. **Contexts**, v. 11, n. 1, p.12-13, 2012.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. Cinema 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Cinema 2. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Conversações (1972-1990)**. 3. ed. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 2013.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

DICK, Philip K. **O tempo desconjuntado**. Tradução por Bráulio Tavares. Rio de Janeiro: Suma, 2018.

DURING, Elie. O que é retrofuturismo? – Introdução aos futuros virtuais. **Artepensamento**, Mutações – O futuro não é mais o que era, 2013. Disponível em: <https://artepensamento.com.br/item/o-que-e-retrofuturismo-introducao-aos-futuros-virtuais/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

EISENSTEIN, Sergei M. Montage and Architecture. **Assemblage**, The MIT Press, n. 10, p.111-131, dez. 1989.

FERREIRA, Rachel Haywood. **The Emergence of Latin American Science Fiction**. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2011.

FERREIRA, Wilson Roberto Vieira. Ao Sul do futuro: hipo-utopia no cinema de ficção científica. **Cosmos e Contexto**, v. 3, 2015. Disponível em: <https://cosmosecontexto.org.br/ao-sul-do-futuro-hipo-utopia-no-cinema-de-ficcao-cientifica/> Acesso em: 22 nov. 2019.

FIRPO, Luigi. Para uma definição de “Utopia”. **Revista Morus - Utopia e Renascimento**, Campinas: Unicamp, Dossiê: Utopia como gênero literário, v. 2, p.227-237, 2005.

FORD, Larry. Sunshine and Shadow: Lighting and Colour in the Depiction of Cities on Film. In: AITKEN, Stuart C. ZONN, Leo E. (Orgs.). **Place, Power, Situation and Spectacle. A Geography of Film**. Maryland: Rowman & Littlefields Publishers, 1994. p.119-136.

FORTIN, David T. **Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home**. Burlington: Ashgate, 2011.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: Para uma Futura Filosofia da Fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREUD, Sigmund. O inquietante [1919]. In: _____. **Obras completas volume 14**. História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”), Além do princípio de prazer e outros textos (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GALEANO, Eduardo. **As veias abertas da América Latina**. 36. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

GIBSON, William. STERLING, Bruce. **A máquina diferencial**. São Paulo: Editora Aleph, 2015. Edição do Kindle. Não paginado.

GIBSON, William. **Reconhecimento de padrões**. Tradução por Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2015. Edição do Kindle. Não paginado.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 1992.

GINWAY, M. Elizabeth. BROWN, J. Andrew. **Latin American Science Fiction: Theory and Practice**. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade**: presentismo e experiências do tempo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. 17. ed. São Paulo: Loyola, 1992.

HOLSTON, James. **A cidade modernista**: uma crítica de Brasília e sua utopia. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Desigualdades Sociais por Cor ou Raça no Brasil**. Rio de Janeiro: 2019. (Estudos e Pesquisa, Informação Demográfica e Socioeconômica, n. 41).

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Síntese de Indicadores Sociais**: uma análise das condições de vida da população brasileira. Rio de Janeiro: 2020. (Estudos e Pesquisas, Informação Demográfica e Socioeconômica, n. 43).

IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. **Estimativa de população em situação de rua no Brasil (setembro de 2012 a março de 2020)**. Brasília, DF: 2020. (Nota Técnica, n. 73).

JACQUES, Paola Berenstein. **Estética da ginga**: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica. 2. ed. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JAMESON, Fredric. **Archaeologies of the future**: the desire called utopia and other science fictions. New York: Verso, 2005.

JAMESON, Fredric. **As sementes do tempo**. São Paulo: Editora Ática, 1997.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1991.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. 5. ed. São Paulo: Centauro, 2008.

LIPOLLIS, Leonardo. **Viagem aos confins da cidade: a metrópole e as artes no outono Pós-Moderno (1972-2001)**. Lisboa: Antígona, 2016.

LISPECTOR, Clarice. **A descoberta do mundo**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1984.

MARICATO, Ermínia. **Para entender a crise urbana**. São Paulo: Expressão Popular, 2015.

MARICATO, Ermínia. Urbanismo na periferia do mundo globalizado: metrópoles brasileiras. **São Paulo em Perspectiva**, v. 14, n. 4, p.21-33, out./ dec. 2000.

MENNEL, Barbara. **Cities and Cinema**. London: Routledge, 2008.

METZ, Christian. A respeito da impressão de realidade no cinema. In: _____. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MESQUITA, Cláudia. Memória contra utopia: *Branco sai, preto fica* (Adirley Queirós, 2014). **XXIV Encontro Anual da Compós**, Brasília, n. 1, p.1-17, 2015.

MIÉVILLE, China. Cognition as ideology: a dialectic of SF theory. In: BOULD, Mark. MIÉVILLE, China (Orgs.). **Red Planets: Marxism and Science Fiction**. Connecticut: Wesleyan University Press, 2009. p.231-248.

MIÉVILLE, China. Marxismo e fantasia. **Margem Esquerda**, São Paulo, v. 1, n. 23, p.107-117, 2014.

MONTANER, Josep-Maria. Cidades imaginárias: utopias e distopias no cinema e nas histórias em quadrinho. In: FUÃO, Fernando Freitas (Org.). **Arquiteturas Fantásticas**. Porto Alegre, Ed. Universidade/UFRGS, 1999. p.147-162.

MORUS, Thomas. **Utopia**. São Paulo: Penguin Companhia, 2018. Edição do Kindle.

MUSSET, Alain. **¿Geohistoria o geoficción? Ciudades vulnerables y justicia espacial**. Colección Sociología. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 2009.

MUSSET, Alain. Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el “lado oscuro” de las ciudades americanas. **Revista eure**, Santiago de Chile, v. 33, n. 99, p.65-78, ago. 2007.

MUSSET, Alain. Morar em uma cidade imaginária: os paradoxos de Coruscant (Star Wars). **Revista de Urbanismo e Arquitetura**, Salvador, v. 7, n. 2, p.14-21, 2006.

NAME, Leonardo. Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade. **Arquitextos**, São Paulo, ano 04, n. 037.02, Vitruvius, jun. 2003a. Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.037/676>. Acesso em: 11 nov. 2020.

NAME, Leonardo. **Geografia pop: o cinema e o outro**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2013.

NAME, Leonardo. O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência. **Arquitextos**, São Paulo, ano 03, n. 033.02, Vitruvius, fev. 2003b. Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.033/706>. Acesso em: 17 nov. 2020.

NAME, Leonardo. **Por uma geografia pop: personagens geográficos e a contraposição de espaços no cinema**. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Geociências, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II. Gêneros Cinematográficos**. Livros LabCom, 2010. Disponível em: http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf. Acesso em: 20 dez. 2020.

NUNES, Caue. Recife falso: a construção do falso documentário no curta-metragem *Recife Frio*. **Doc On-line**, n. 20, p.136-140, set. 2016. DOI: 10.20287/doc.d20.ac1.

PAZ, Mariano. South of the future: An overview of Latin American science fiction cinema, **Science Fiction Film and Television**, v. 1, n. 1, p.81-103, 2008.

PUDOVKIN, Vsevolod. Métodos de tratamento do material (montagem estrutural). In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. São Paulo: Global Editora, 2014. Edição do Kindle. Paginado.

ROBERTS, Adam. **A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista das massas**. São Paulo: Seoman, 2018. Edição do Kindle. Não paginado.

SAER, Juan José. O conceito de ficção [1989]. Tradução de Luís Eduardo Wexell Machado. **Revista FronteiraZ**, São Paulo, n. 8, julho de 2012.

SALATA, André Ricardo. Moradores de favelas e violência policial: uma análise sobre vítimas de agressão física policial nas principais metrópoles brasileiras. **Revista e-metropolis**, n. 9, p.45-56, jun. 2012.

SANTOS, Fábio Allon dos. A arquitetura como agente fílmico. **Arquitextos**, São Paulo, ano 04, n. 045.12, Vitruvius, fev. 2004. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>. Acesso em: 17 nov. 2020.

SANTOS, Milton. **A urbanização brasileira**. São Paulo: HUCITEC, 1993.

SANTOS, Milton. Brasília, a nova capital brasileira. **Risco Revista De Pesquisa Em Arquitetura E Urbanismo (Online)**, n. 11, p.73-79, 2010. DOI: 10.11606/1984-4506.v0i11p73-79.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SARGENT, Lyman Tower. What is an Utopia? **Revista Morus - Utopia e Renascimento**, Campinas: Unicamp, Dossiê: Utopia como gênero literário, v. 2, p.153-160, 2005.

SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo: análise da narrativa de science fiction**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973.

SUPPIA, Alfredo. Acesso negado: *circuit bending, borderlands science fiction e lo-fi sci-fi* em Branco Sai, Preto Fica. **Revista FAMECOS (Online)**, v. 24, n. 1, jan./abr. 2017.

SUPPIA, Alfredo. Aparições e reaparições da ficção científica no cinema brasileiro: elementos para uma história. **Revista ALCEU**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 27, p.92-106, jul./dez. 2013.

SUPPIA, Alfredo. **Limite de alerta! Ficção Científica em atmosfera rarefeita: Uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood**. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2007.

SUPPIA, Alfredo. GOMES, Paula. Por um cinema infiltrado: entrevista com Adirley Queirós e Maurílio Martins a propósito de Branco Sai, Preto Fica (2014). **Doc On-line**, n. 15, p.389-413, set. 2015. Doi:10.20287/doc.d18.dt17.

SUVIN, Darko. **Defined by a hollow: essays on utopia, science fiction and political epistemology**. Bern: Peter Lang, 2010.

SUVIN, Darko. **Metamorphoses of Science Fiction: On the poetics and History of a Literary Genre**. London: Yale University Press, 1979.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica?** Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

TROUSSON, Raymond. Utopia e utopismo. **Revista Morus - Utopia e Renascimento**, Campinas: Unicamp, Dossiê: Utopia como gênero literário, v.2, p.123-135, 2005.

VERSINS, Pierre. **Encyclopédie de l'utopie des voyages extraordinaires et de la science fiction**. 2. ème. éd. Lausanne: L'Age d'Homme, 1984.

VIDLER, Anthony. **Warped space: art, architecture and anxiety in modern culture**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.

VIDLER, Anthony. **The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely**. Cambridge: The MIT Press, 1992.

VILLAÇA, Flávio. **Espaço intra-urbano no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel; FAPESP; Lincoln Institute, 2001.

WALLERSTEIN, Immanuel. **World-Systems Analysis. An Introduction**. Durham: Duke University Press, 2004.

WENDERS, Wim. A paisagem urbana, **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, n. 23, p.181-189, 1994.

WHITAKER, João Sette. O mito da cidade global: o papel da ideologia na produção do espaço terciário em São Paulo. **Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP**, n. 16, p.26-48, 2004.

WHITAKER, João Sette. Perspectivas e desafios para o jovem arquiteto no Brasil. Qual o papel da profissão? **Arquitextos**, São Paulo, ano 12, n. 133.07, Vitruvius, jul. 2011. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/12.133/3950>. Acesso em: 22 mar. 2021.

WHITAKER, João Sette. **São Paulo: o mito da cidade-global**. Tese (Doutorado em Estruturas Ambientais Urbanas) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2003.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3a ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

Endereços Eletrônicos

ARAÚJO, Thayana. BARRETO, Elis. Negros são maioria das vítimas de operações policiais em 5 estados, diz estudo. **CNN**, Rio de Janeiro, 09 dez. 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/2020/12/09/negros-sao-maioria-das-vitimas-de-operacoes-policiais-em-5-estados-diz-estudo>. Acesso em: 16 fev. 2021.

CAIS José Estelita: confira linha do tempo das polêmicas envolvendo o Projeto Novo Recife. **G1 PE**, Pernambuco, 26 mar. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2019/03/26/cais-jose-estelita-confira-linha-do-tempo-das-polemicas-envolvendo-o-projeto-novo-recife.ghtml>. Acesso em: 5 mar. 2021.

CARVALHO, Marcos. Do favela movie ao “filme de favela”: diretor premiado fala sobre Chico. Entrevista concedida a Adriano Garrett. **Cine Festivais** (On-line), nov. 2017. Disponível em: <https://cinefestivais.com.br/marcos-carvalho-fala-sobre-o-curta-chico/>. Acesso em: 17 nov. 2020.

FARIAS, Ingrid Assunção. Organizações de Recife se reúnem para exigir direitos das populações em situação de rua. **Justificando**, 17 abr. 2020. Disponível em: <https://www.justificando.com/2020/04/17/organizacoes-de-recife-se-reunem-para-exigir-direitos-das-populacoes-em-situacao-de-rua/>. Acesso em: 8 mar. 2021.

LOPES, Débora. 'Branco Sai, Preto Fica' é puro apocalipse. **VICE Brasil**, 27 mar. 2015. Disponível em: <https://www.vice.com/pt/article/nzj9gz/branco-sai-preto-fica-filme-adirley-queiros-puro-apocalipse>. Acesso em: 13 mar. 2021.

PUENTE, Beatriz. Número de crianças baleadas na Região Metropolitana do Rio cresceu 267% em 2020. **CNN**, Rio de Janeiro, 10 jan. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/2021/01/10/numero-de-criancas-baleadas-na-regiao-metropolitana-do-rio-cresceu-267-em-2020>. Acesso em: 16 fev. 2021.

MENDONÇA FILHO, Kleber. A cidade e a arquitetura estão indo contra as pessoas. Entrevista concedida a Paulo Camargo. **Gazeta do Povo** (Online), Paraná, março, 2017. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/entrevista-a-cidade-e-a-sua-arquitetura-estao-indo-contra-as-pessoas-ayfhez9m2k3ipl8b4oq0lo1n2/>. Acesso em: 17 nov. 2020.

QUEIRÓS, Adirley. Hollywood sai, Ceilândia fica. Entrevista concedida a Natalia Amarante Furtado. **Trip** (Online), São Paulo, dez. 2017. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/trip/uma-entrevista-com-adirley-queiros-diretor-de-branco-sai-preto-fica-e-era-uma-vez-brasilia>. Acesso em: 17 nov. 2020.

RECIFE tem maior desigualdade entre capitais em 2019 e PE fica em terceiro no país em concentração de renda, diz IBGE. **G1 PE**, Pernambuco, 12 nov. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2020/11/12/recife-tem-maior-desigualdade-entre-capitais-em-2019-e-pe-fica-em-terceiro-no-pais-em-concentracao-de-renda-diz-ibge.ghtml>. Acesso em: 5 mar. 2021.

RODRIGUES, Matheus. COELHO, Henrique. Pretos e pardos são 78% dos mortos em ações Policiais no RJ em 2019: 'É o negro que sofre essa insegurança', diz mãe de Ágatha. **G1 RJ**, Rio de Janeiro, 6 jun. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2020/06/06/pretos-e-pardos-sao-78percent-dos-mortos-em-acoes-policiais-no-rj-em-2019-e-o-negro-que-sofre-essa-inseguranca-diz-mae-de-agatha.ghtml>. Acesso em: 16 fev. 2021.

Filmografia

BRANCO sai, preto fica. Direção: Adirley Queirós. Produção: Simone Gonçalves, Adirley Queirós. Roteiro: Adirley Queirós. Brasília, DF: Cinco da Norte, 2014.

CHICO. Direção: Irmãos Carvalho. Produção: Irmãos Carvalho. Roteiro: Tiago Coelho. Rio de Janeiro, RJ: Nasceu Na Rua Filmes, 2016.

RECIFE Frio. Direção: Kleber Mendonça Filho. Produção: Emilie Lesclaux. Roteiro: Kleber Mendonça Filho. Recife, PE: CinemaScópio Filmes, 2009.

