

METROPLIS, TREM AZUL E ZUMBIS: REPRESENTAÇÕES DA CIDADE E CRISES DA (PÓS)MODERNIDADE

METROPOLIS, "BLUE TRAIN" AND ZOMBIES: REPRESENTATIONS OF THE CITY AND CRISIS OF (POST) MODERNITY

Flaviano Bugatti Isolan
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
flavianoisolan@hotmail.com

Resumo

O presente artigo tem por objetivo analisar de alguns aspectos presentes em representações sobre a metrópole do futuro a partir de duas produções: o filme Metropolis (1926) e a propaganda da operadora Tim (2012). A partir de comparação entre essas produções e suas imagens-ícones sobre a metrópole e a vida urbana aí projetada, é possível analisar as mudanças nas representações acerca da cidade do futuro e do ideal urbano, bem como discutir a partir de suas representações utópicas e distópicas o próprio conceito de (pós)modernidade. Nessa análise será utilizada também o "fenômeno zumbi" como outra imagem-ícone presente em produções de cinema e TV atuais, considerado como um símbolo da crise da (pós)modernidade e de suas visões utópicas de futuro.

Palavras-chave

Metropolis. TIM/Trem Azul. Zumbis. Representação. Modernidade.

Abstract

The present article aims to analyse some aspects present in representations about the metropolis of the future from two productions: the movie Metropolis (1926) and the TV-advertisement of mobile operator TIM (2012). From a comparison between these productions and their icon-images about the metropolis and the urban life, it is possible to analyze the changes in the representations about the city of the future and the urban ideal as well as to discuss from its utopian and dystopian representations the concept of (post) modernity. In this analysis, the "zombie phenomenon" will also be used as another icon-image present in current film and television productions, considered as a symbol of the crisis of (post)modernity and its utopian visions of the future.

Keywords

Metropolis. TIM/"Blue Train". Zombies. Representations. Modernity.

Introdução

Desde seus primórdios, o cinema representou a modernidade tanto pelas projeções da "urbe" – com suas máquinas e tecnologia –, como das massas, seu surgimento papel no novo mundo moderno. A combinação desses dois elementos possibilitou ao cinema projeções e imagens deste mundo de constantes crises e transformações, seja por meio de visões que se propunham redentoras, seja por meio de visões apocalípticas.

Modernidade e cinema se tornaram, assim, elementos de um jogo simbiótico – a modernidade sem o cinema seria impensável, e sem a modernidade o cinema não existiria –, que tinha e tem nas representações da cidade (ou da metrópole, da urbe, do urbano) um de seus principais símbolos. Nas telas, em vários momentos a cidade/metrópole simbolizou e simboliza a tradução do mundo contemporâneo, o locus definitivo onde se encerram e ocorrem os choques dos elementos da modernidade. No caso da cidade dos filmes de ficção, Alfredo Suppia, ao analisar os filmes *Metropolis* (1927) e *Blade Runner* (1982), afirma que a cidade/metrópole é "a síntese da condição humana, para o bem ou para o mal", o personagem comum, onipresente e que abarcaria organicamente todos os demais (SUPPIA, 2012, p. 347-348). Nos filmes de ficção, a cidade do futuro apresenta geralmente imagens de mundos distópicos, mas algumas vezes também apresenta possibilidades para construção de utopias que salvariam a humanidade do destino destruidor conduzido pela modernidade.

A discussão se estende ou pode ser complementada por um outro veículo de comunicação: a televisão. Filmes e programas de TV adquiriram estatuto de fonte para a compreensão dos comportamentos, das visões de mundo, das identidades e das ideologias de uma sociedade ou de um momento histórico (KORNIS, 2008, p. 14). As imagens produzidas não devem, contudo, ser consideradas apenas como um reflexo ou uma confirmação do saber escrito ou do contexto em que estão inseridas. Devem ser consideradas como tais, como uma linguagem que carrega significados que podem ser interpretados e desvendados. Nesse ponto, a especificidade do discurso imagético se integra ao discurso cinematográfico e midiático: algumas imagens recorrentes e de sucesso (do cinema, da TV) permitem, por exemplo, acessar as representações de um inconsciente coletivo e seus significados, bem como alguns elementos da consciência histórica do momento. As imagens são, portanto, parte da

construção cultural da realidade e, desse modo, da memória coletiva e histórica, cuja análise exige uma leitura que transforme a produção visual (filmes e afins) em documento e o vestígio da imagem em fonte (BARROS, 2012).

Nesse sentido, o presente artigo tem por objetivo fazer uma análise de alguns aspectos presentes em representações sobre a metrópole do futuro a partir de duas produções: o filme *Metropolis* (1926) e a propaganda da operadora Tim (2012). A partir de comparação entre essas produções e suas imagens-ícones sobre a metrópole e a vida urbana aí ensejada, é possível analisar as mudanças nas representações acerca não apenas da cidade do futuro e do ideal urbano, como também das visões a respeito da história, da vida moderna e das superações de seus conflitos. Enquanto *Metropolis* é um dos grandes símbolos do modernismo da primeira metade do século XX, a metrópole projetada no comercial da TIM pode ser considerada como a representação de uma utopia pós-moderna. O próprio conceito de (pós)modernidade e seus fundamentos, assim como as concepções acerca da história e seu devir podem ser discutidos tendo por base essas imagens sobre a metrópole em períodos históricos distintos. Nessa análise será utilizada também uma outra imagem-ícone presente em produções de cinema e TV atuais: os zumbis. As visões urbanas de *Metropolis* e TIM tratam de forma diversa a noção e o papel das "massas", e o "fenômeno zumbi" pode ser considerado como um símbolo da crise da (pós)modernidade e suas visões utópicas de futuro.

Cultura visual e ("pós")modernidade

A modernidade concebida ao longo do século XIX trouxe em seu bojo o mito industrial e urbano. No século XVIII, os valores (positivos) da Natureza se opunham aos valores (negativos) da cidade, considerada como um lugar de decadência. No século XIX, período da afirmação da ordem industrial capitalista, a cidade destronou a natureza, tornando-se o conceito a ser buscado no telos da História. O urbano ascende, assim, como "horizonte, forma e luz, ao mesmo tempo que como prática em desenvolvimento" (LEFEBVRE, 2004, p. 103). As experiências vivenciadas no século XIX – modernização, revolução, urbanismo, flâneurie – fizeram com que a cidade passasse a ser descoberta e representada tanto através do mito e da ideologia, como da utopia.

O próprio modernismo – aqui considerado como um sintoma ou a consciência crítica da modernidade, que revela o que havia ficado oculto ou reprimido – torna-se no pós-1848, tanto em seu viés artístico, como político, um fenômeno urbano. No alvorecer do século XX, Georg Simmel, em suas reflexões sobre "A metrópole e a vida mental", reconhecia a cidade

grande como um fenômeno da cultura moderna que transformava as pessoas e o mundo à sua volta. Ao mesmo tempo que era o espaço onde se vivenciava o fascínio de uma modernização veloz e dinâmica, era também o lugar das relações baseadas no dinheiro, o local da impessoalidade e do anonimato. As cidades grandes eram, portanto, cenários de conflitos e choque cultural, onde “o corpo da cultura é indagado acerca de sua alma” (SIMMEL, 1903). Se por um lado, o modernismo – ou dos modernismos, uma vez que era um conjunto de vertentes e escolas – revelava as contradições da vida moderna e assumia postura crítica em relação aos fundamentos do projeto iluminista da modernidade, uma vertente dele assumiu também a tecnologia e a modernização como instrumentos para sua revolução estética e/ou política. Dessa forma, a máquina, a tecnologia, a fábrica, eram sintetizadas muitas vezes nas representações da grande cidade.

Nesse contexto, surge o cinema como o grande símbolo da cultura urbana moderna, que logo se tornaria o mais moderno meio de comunicação de massa e divulgação cultural. Nos anos posteriores à I Guerra, o cinema se tornou um dos veículos das vanguardas modernistas, inovando muitas vezes a forma de representar a urbe, as massas e o processo de modernização como um todo. Dentro das vanguardas modernistas, o cinema alemão dos anos 1920 foi um dos principais símbolos para inspiração e criação de uma cultura urbana internacional. A “cultura de Weimar” experimentou a dor da modernização de forma mais violenta, expressando sua desilusão de modo frio e nítido, fazendo com que a cidade ou a vida urbana fosse geralmente retratada como uma força demoníaca, irracional e amoral. O filme *Metropolis* foi o grande exemplo dessa síntese da modernidade, que deixou suas marcas e influências nas representações posteriores sobre a metrópole futurista.

Segundo David Clarke, o alter ego distópico do telos da modernidade era um poderoso pesadelo, materializado de forma mais vigorosa principalmente nas representações fílmicas da cidade (CLARKE apud LEMOS, 2008). Tendo o filme *Metropolis* como grande influência, o cinema consolidou uma determinada visão de futuro traduzida em uma metrópole distópica – exemplo mais recorrente, o filme *Blade Runner* (1982). Outras produções, porém, projetaram cenários utópicos, mesmo que culturalmente menos impactantes – como o caso da propaganda da TIM. Ao analisar duas produções de períodos distintos - um filme da década de 1920 e uma propaganda de televisão do século XXI - é possível discutir, portanto, a representação do urbano e sua ideologia, assim como a noção de (pós)modernidade.

Se associamos *Metropolis* ao modernismo, a propaganda da TIM corresponde aos preceitos do chamado “pós-modernismo”. O objetivo aqui não é esgotar o debate acerca desses conceitos, mas identificar a correlação entre o significado das imagens dessas

produções com as concepções ideológicas presentes em cada um. Antes, porém, colocamos nossa posição de que não entendemos o pós-moderno como algo “após”, que de alguma maneira signifique um rompimento ou uma superação da modernidade. Acreditamos na continuidade histórica da ordem capitalista, ainda assentada em seus fundamentos sociais e econômicos (relação capital-trabalho, mais valia e fetiche da mercadoria) e ideológicos (indústria cultural e seus mecanismos de dominação ideológica).

Assim, entendemos a “pós-modernidade” como uma consequência da modernidade e o “pós-modernismo” como o corolário ideológico, cultural e político do capitalismo mundializado ou globalizado, pautado pela flexibilização das relações capital-trabalho e por uma sociedade informatizada e midiática. O pós-modernismo assume certas características que podem ser identificadas nas representações, discursos e produções culturais: crítica às metanarrativas, negação da totalização (ao invés disso, a micropolítica), negação da teleologia, natureza fragmentada e heterogênea da identidade social, desreferencialização do real (a subjetividade e o discurso constituem o “real”).

Por mais que os espaços pós-modernos estejam presentes na paisagem atual e constituam “uma realidade genuinamente histórica” (JAMESON, 1991), a virada para o pós-modernismo não reflete, contudo, nenhuma transformação fundamental na condição social sob o capitalismo em sua totalidade, mas principalmente uma mudança na “estrutura do sentimento” (HARVEY, 1989) e nas representações culturais, ou seja, um tipo particular de uma crise que enfatiza o lado fragmentário e o eterno presente. Nesse mesmo sentido, Robert Stam, ao analisar a “política e a poética” do pós-modernismo na teoria contemporânea do cinema, afirma que o pós-modernismo não é um acontecimento, mas um discurso, uma matriz conceitual “distendida” até um ponto de ruptura. Para o autor, a teoria contemporânea do cinema (e podemos estender para a cultura visual como um todo) deve confrontar os fenômenos abarcados pelo “polissêmico e escorregadio” termo “pós-modernismo”, um termo que implicaria a ubiquidade global da cultura de mercado, um novo estágio do capitalismo no qual a cultura e a informação se transformam em setores estratégicos de luta (STAM, 2003, p. 328).

Nessa perspectiva, Fredric Jameson aponta que as tentativas da produção cultural de representar o espaço dito pós-moderno devem ser consideradas, a seu modo, como representações de uma (nova) realidade, as quais podem ser lidas como uma nova forma de realismo - ao menos como mimesis da realidade - ou também como “tentativas de nos distrair dessa realidade ou de disfarçar suas contradições” (JAMESON, 2002, p. 75). E aqui podemos colocar o exemplo da propaganda da TIM, que representaria a imagem da metrópole “pós-

moderna”, e que ao ser comparada com a imagem da metrópole modernista do filme *Metropolis*, contribui para o debate acerca das mudanças na forma como a sociedade idealiza e se relaciona com o espaço, bem como reprime, sublima ou tenta solucionar suas angústias e medos do presente projetando sua cidade do futuro.

Uma outra perspectiva oriunda dos estudos sobre cinema que pode ser agregada a essa discussão é oferecida por Murray Pomerance que, ao analisar a relação entre cinema e modernidade, considera esta última como uma “cultura de choques e fluxos”. Para diversos autores – desde Marx até Deleuze e Guattari, por exemplo – a modernidade seria essencialmente constituída pela interação de “forças caóticas e de dissolução” e de “forças de organização sistemática”. Segundo Pomerance, esse processo poderia ser visualizado como uma interação entre os choques explosivos de modernidade, como força motriz, e a transformação desses choques em um movimento regular e consistente, ou seja, “a transformação de choque em fluxo” - como metáfora, a explosão de um motor à gasolina: após a explosão, vem o movimento constante, mas com possibilidades de novos choques. A “cultura do choque” pode até ser absorvida por um “fluxo de tecnologia sem atrito e ordem racional”, mas ainda persistiria nela a possibilidade de um (novo) choque no sistema. Essa interação entre racionalidade e surpresa definiria, então, a dinâmica da modernidade (POMERANCE, 2006, p. 310). Em outras palavras, mais do que uma nova etapa histórica, a noção de “pós-modernidade” e as características que a definem seriam uma consequência desse processo contínuo de choques-fluxo-(novos)choques da modernidade.

A partir dessas reflexões, é possível abordar alguns aspectos sobre as visões de modernidade a partir das imagens analisadas acerca da metrópole futurista.

Metropolis, Trem azul e zumbis: crise e utopia na representação da modernidade

Metropolis (1927): a grande cidade do futuro; os trens em seus trilhos suspensos cruzando os mega arranha-céus na mesma altura que aviões; no topo do arranha-céu, a classe dirigente; nos subterrâneos, a massa de trabalhadores que sustenta a grande cidade, trabalhando como uma peça da grande engrenagem; no mesmo subterrâneo, o espaço do afeto e da líder Maria, a única voz que fala ao coração e à consciência dos trabalhadores; o encontro e um romance platônico entre Maria e Freder, filho do dono da grande cidade; Freder desce ao subterrâneo e conhece o (sub)mundo de exploração e esgotamento físico e mental do qual vivia alienado; a presença de um cientista, uma representação também das forças

arcaicas e tradicionais que ainda não haviam sido devoradas pela modernidade da metrópole; a criação de um robô para replicar e anular a verdadeira Maria e fomentar a divisão na classe trabalhadora; um plano para manipular as massas e conduzi-las à destruição das máquinas e da própria cidade; em meio à iminente tragédia de um dilúvio que inundaria a cidade, a união de Freder, Maria e dois trabalhadores, que salvam filhos dos operários da morte e desvelam a falsa Maria e o plano diabólico; a morte do cientista; e nos degraus da catedral, a união entre o capital e o trabalho: o jovem Freder une as mãos de seu pai com as de seu capataz, fazendo papel de mediador ("coração") entre a "cabeça" e as "mãos" da cidade, cumprindo assim as pregações de Maria à classe trabalhadora.

Propaganda da TIM, "Trem Azul" (2012): um trem azul com seus trilhos suspensos (acompanhado da música homônima de Lô Borges) cruza o verde da floresta da Tijuca e chega na cidade do Rio de Janeiro; passageiros sorrindo e conectados aos celulares; a perspectiva da paisagem da cidade – que agora pode ser qualquer cidade ou metrópole – se dá pelo alto dos edifícios; em um primeiro plano, o único prédio identificado é uma Universidade; o trem para na estação Universidade, desce um jovem; próxima cena: o trem para na altura dos últimos andares de um edifício e o jovem desembarca direto na porta de um escritório, ingressando no mundo do trabalho; ambientes high-tech, transparentes, limpos, assépticos, das vidraças do escritório que está no alto de um edifício se enxerga os passageiros do trem e vice-versa; os trilhos do trem estão agora sobre a rua de um bairro residencial arborizado e para em frente a uma casa onde ensaia uma "banda de garagem"; os integrantes da banda entram no trem, que cruza a cidade pelo alto e circunda um estádio; o trem para em uma das entradas do estádio que serve de backstage, a banda desembarca, vai em direção ao palco e vê de frente a multidão vibrante que lota o estádio; o trem cruza a cidade, passageiros se conectam a lap tops e celulares e interagem; três jovens mulheres de "etnias" diferentes sorriem; o trem retorna ao meio do verde, fora do perímetro urbano, desacelerado; "Tim ajuda você a chegar onde deseja"; "por isso ela não para: para você se comunicar mais e realizar seus sonhos"; "você sem fronteiras".

De uma perspectiva generalizante da cultura "modernista", a cidade e suas representações traduzem o controle racional do espaço e sua sujeição a propósitos humanos (HARVEY, p. 254). As representações de Metropolis e TIM podem ser vistas a partir dessa ótica, e cada uma, ao projetar uma cidade do futuro, propõe não apenas horizontes e expectativas em relação à vida urbana, mas também revela diagnósticos do próprio presente. Nesse sentido, a cidade/metrópole de ambas, produzidas em momentos históricos diferentes, permite também uma análise da representação urbana e seus significados no devir histórico.

Os modernismos atingiram seu auge no pré I Guerra. O furor de experimentação das vanguardas artísticas desse período trazia à tona os sintomas mal resolvidos da modernidade e seu projeto iluminista, mostrando que o processo de racionalização da sociedade moderna envolvia também efeitos caóticos. O trauma da I Guerra e a experiência de um mundo assolado pelo desastre radicalizaram as noções de crise e de necessidade de transformação como elementos permanentes da sociedade moderna. O cinema, que dava seu primeiro grande salto de crescimento, também foi uma arte de propagação dessas vanguardas. Principalmente na Alemanha, o expressionismo, que havia surgido primeiramente na pintura, esteve presente também no cinema até os primeiros anos da década de 1920.

A grande produção alemã, *Metropolis*, de 1927, não é um filme expressionista, mas traz elementos do período 'clássico' do cinema expressionista alemão, ao mesmo tempo que aponta para uma estética inovadora. *Metropolis* pode ser considerado um exemplo do modernismo no período entre-guerras, que, segundo David Harvey, buscava mostrar que as acelerações, fragmentações e a centralização implosiva - em particular da vida urbana - podiam ser representadas e, portanto, contidas numa imagem singular (HARVEY, 1998, p. 253). *Metropolis* é um dos pioneiros e grandes trabalhos de ficção científica, um fenômeno cultural que influenciou produções posteriores e contribuiu para criar uma nova visão das cidades e do mundo urbano.



Figura 1 - cenas do filme *Metropolis* (1926)

Fonte: <<https://opencourses.auth.gr/modules/document/file.php>>. Acesso em 13 mar.2017.

O que nos interessa aqui é destacar a grande metrópole de Fritz Lang como um exemplo de imagem singular ou imagem-ícone que procurava sintetizar o mundo moderno. Tanto no seu avanço industrial e tecnológico, como na sua configuração social e econômica, a grande cidade de *Metropolis* seria o resultado do devir histórico da ordem capitalista: o desenvolvimento do capitalismo produziria uma crescente concentração dos meios de produção

nas mãos de poucos e uma crescente e ameaçadora proletarização. A luta de classes na sua forma última, mais moderna e crua, estaria configurada.

As imagens da grande metrópole são imponentes e opressoras. Os grandes arranha-céus, assim como os trens, vias de carro e aviões que os cruzam pelas alturas não mostram pessoas, mas sugerem a superpopulação aí encerrada. O universo urbano é uma grande máquina que a todos absorve. Não há natureza, nem espaço público. Apesar da imensidão da metrópole, há a sensação de claustrofobia. De uma perspectiva externa, o filme resume a metrópole basicamente em dois locus: o topo (do prédio, da pirâmide social) e o subterrâneo. O primeiro é o espaço da classe privilegiada, alienado da sua totalidade e de seu subterrâneo, onde é possível existir uma espécie de jardim ou refúgio lírico e oxigenado do mundo industrial; o segundo é o espaço da massa trabalhadora, robotizada, exausta física e mentalmente, um moloch moderno devorador de homens.

O mundo de Metropolis também apresenta outros elementos, por exemplo, o laboratório do cientista Rotwang, uma casa ainda arcaica e sobrevivente no mundo moderno. O próprio Rotwang enseja uma representação do atraso, de forças místicas, que junto com seu conhecimento da ciência (ele produz um robô, cópia de Maria) tem o poder de usar a tecnologia contra a própria humanidade – a mistura da ciência e da tecnologia com o não-moderno no mundo de Metropolis tem poder apocalíptico. Outro exemplo é uma espécie de casa de show, onde se experimenta uma catarse de música e tentações como escapismo do mundo opressor. Fora da opressão das máquinas e do trabalho, a cidade apresenta-se como demoníaca: na casa de show, a falsa Maria seduz e cria cizânia entre os trabalhadores.

Em um primeiro plano, a imagem-ícone do universo urbano de Metropolis é, portanto, essa grande aglomeração futurista de arranha-céus, trilhos de trem, carros e aviões, que não mostra o espaço para a troca das relações humanas. O interior deste mundo, porém, é mostrado em toda sua extensão, pelo menos no que tange aos seus pólos principais: o topo da pirâmide, ou a classe dirigente, representada pelo “dono” da cidade e das máquinas; e o subterrâneo das massas trabalhadoras que garantem o funcionamento das máquinas e da cidade. Como se fosse uma grande pirâmide do sistema capitalista, Metropolis é a configuração final do que seria o devir histórico da sociedade moderna/urbana/capitalista, que seria conduzida para o grande embate ideológico do mundo moderno: capital x trabalho, máquina x ser humano. Mas ao invés da utopia da revolução, Metropolis aponta para uma saída conciliatória: a aliança entre capital e trabalho, ou a possibilidade de que a relação entre os dois seja mediada pelo “coração”.

Não há imagens utópicas no mundo urbano de Metropolis. Para a grande massa da parte de baixo da pirâmide, o futuro se apresenta como um mundo urbano e distópico. Nem seu final conciliatório e ideologicamente conservador consegue abrir possibilidade para se imaginar futuro sem as contradições da sociedade moderna. Em Metropolis, a metrópole do futuro, metáfora da sociedade moderna, não é socialmente pacífica ou utópica.

Podemos ver influências das representações de Metropolis em outras produções distópicas, como o exemplo já citado de Blade Runner. Mas fazendo uma espécie de arqueologia imagética, talvez Metropolis tenha também servido de base para outras representações mais atuais do urbano, mesmo que orientadas para ratificar uma utopia “pós-moderna”, caso da propaganda da TIM.

Na propaganda da TIM, também pode-se extrair a imagem-ícone de uma metrópole: conglomerado de edifícios, a visão panorâmica e a mobilidade pelas alturas, o urbano como resultante da tecnologia onipresente, a percepção do ambiente superpovoado. O espaço de tempo que separa as duas produções envolve profundas transformações na ordem política e econômica do globo, além de um novo conjunto de experiências e discursos acerca do tempo-espaço e sua relação com as representações sobre o mundo moderno. Nesse sentido, o contraste entre as representações da metrópole futurista de Metropolis e TIM é mais nítido e ganha outras conotações. Mantém-se, todavia, a possibilidade de se discutir aspectos das representações sobre o urbano e as transformações de seus significados.



Figura 2 - cenas da propaganda da TIM/Trem Azul (2012)

Fonte: <<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php>>. Acesso em 13 mar.2017.

Ao contrário de Metropolis, espaço simbólico da grande contradição do capitalismo, a metrópole de TIM apresenta um mundo sem contradição de classes. Ao invés de cenários distópicos, TIM apresenta um mundo utópico de uma urbe pacífica, clean, e que possibilita a todos - pelo menos a todos ali representados - a integração com a tecnologia, instrumento fundamental para a realização dos desejos. Um mundo ideal onde capital e trabalho,

tecnologia e individualidade, formam uma saudável sociedade global – em uma cidade global – sem as contradições da ordem do capital. Se Metropolis corresponde a uma representação modernista, que traz à luz as mazelas do ideal da modernidade, TIM é a representação de um mundo pós-moderno utópico, enquanto corolário ideológico da atual sociedade capitalista. “Pós-moderno” tanto na acepção de um mundo representado pela compressão do espaço-tempo, onde as expectativas de futuro devem se confundir com o agora, empurrando para adiante a linha do futuro e idealizando um alargado e eterno presente; quanto no sentido de recorrer a uma representação que escamoteia a continuidade histórica da modernidade capitalista e seus fundamentos, por exemplo, de luta de classes e fetiche da mercadoria.

Nas imagens utópicas do futuro-presente de TIM, a modernização não acontece às expensas da natureza, o universo urbano é o universo da energia limpa, o verde está presente. As ruas, arborizadas, constituem os espaços públicos. E os espaços privados não são claustrofóbicos, são transparentes, comunicativos e servem como lugares de encontro – o trem azul, por exemplo, não é apenas um meio de transporte. O mundo high tech dos laptops e celulares de cada um não produz a frieza ou indiferença social, nem faz das pessoas seres individualistas. A partir do universo conectado de cada um, a rede constrói um grande coletivo. Confirmando as reflexões de Fredric Jameson sobre a lógica cultural do capitalismo tardio, a tecnologia da sociedade contemporânea é hipnótica e fascinante, não tanto em si mesma, mas porque nos oferece uma forma de representar nosso entendimento de uma rede de poder e controle que é difícil de ser compreendida ou imaginada (JAMESON, 1991, p. 64). Tanto Metropolis como TIM aspiram ser um espaço total, uma síntese de um mundo completo. Mas as imagens de Metropolis deixam subentendido o momento de crise do devir histórico e apontam que alguma transformação viria ou deveria vir. As imagens de TIM, por seu lado, não apontam nenhuma transformação, uma vez que já seriam a utopia final do sistema e a partir dela poderia se continuar vivendo a-historicamente. A lógica cultural alienante e hipnótica do capital corresponde no mundo “pós-moderno” à naturalização da História – ou em outras palavras, representam a idealização dos postulados do “fim da história”. Retomando as reflexões de Murray Pomerance antes mencionadas, Metropolis é o choque (da modernidade); TIM é seu fluxo, mas sem futuras possibilidades de choques. Nesse fluxo “pós-moderno” pode haver a presença de elementos de outros tempos (históricos), mas essas aparecem como parodia, pastiche ou simulacro – vide, por exemplo, a música de Lô Borges.

Mas o que mais chama a atenção ao comparar a imagem urbana de Metropolis e TIM é o que não está representado nesta última: as massas, os trabalhadores braçais, o subterrâneo da grande cidade. Na pirâmide social do mundo representado por Metropolis, vamos do topo

ao subterrâneo. Em TIM, ficamos pelas alturas – ou no máximo podemos dizer que descemos até a “metade”, quando o trem azul para em frente à garagem de uma casa ou ao estádio. Não há imagens abaixo deste nível, as quais hipoteticamente mostrariam o trabalho e as pessoas que fabricam e sustentam as máquinas daquele mundo (trens, edifícios, aparelhos...). Na utopia de TIM, não existe trabalho braçal. Vemos a representação utópica do “fim do trabalho” que preconiza a ideologia do capitalismo hegemônico da sociedade informatizada. A imagem do sistema é unilateral, não há o submundo, não há o antípoda no mundo moderno. Só o fluxo de uma modernidade estabelecida e a-histórica. Em Metropolis, o elemento de choque é representado pela grande massa trabalhadora. O mundo do trabalho braçal não havia sido suprimido na grande cidade futurista de 2026, ano em que acontece a trama do filme. Na tradição do pensamento modernista, e aqui incluímos o filme de Fritz Lang, a modernização e a ciência levariam o sistema ao seu limite, pelo menos enquanto configuração das relações sociais. O medo da proletarização ou da revolução mostra-se latente, a solução para o futuro é harmonizar a luta de classes. Em Metropolis, a grande massa de operários combina com o arcaico das ruínas de um tempo passado: a casa do cientista Rotwang, a catedral, os elevadores que transportam os operários para o subsolo, a “caverna” onde escutam as pregações de Maria.

No mundo TIM, por sua vez, não há convívio com o arcaico, não há ruínas. Os espaços, as construções e tudo mais são restaurados, renovados e trazidos todos para o mesmo tempo de um futuro-presente, onde o simulacro e o pastiche predominam – o trem azul de TIM, por exemplo, é o “mesmo” trem azul do Clube da Esquina. Segundo Fredric Jameson, o pós-moderno pode ser caracterizado como a situação na qual o residual e o arcaico foram finalmente varridos do mapa, sem deixar vestígios. O próprio passado desapareceu, juntamente com o “sentido do passado” (JAMESON, 1991, p. 313) ou com a memória coletiva e a própria história. No mundo TIM, a própria classe de trabalhadores, a “massa”, seria o elemento residual e simplesmente não aparece.

Mas se Jameson afirma que o residual e o arcaico foram varridos da representação pós-moderna, Andreas Huyssen, em suas reflexões sobre o “culto das ruínas” que tem acompanhado a modernidade ocidental desde o século XVIII, aponta para uma outra possibilidade de reflexão acerca do pensamento “pós-moderno” e suas representações. Para o autor, surge a questão de saber se toda a tradição do pensamento modernista, até o pós-modernismo, não é obscurecida por uma imaginação catastrófica e por um imaginário de ruínas que acompanhou a modernidade desde então (HUYSSSEN, 2014, p. 96). Na utopia urbana de TIM, o espaço de relações e circulação se apresenta como um fluxo contínuo de

realizações e harmonia, sem contradições e ameaças. Não há ruínas nem vestígios que possibilitem imagens ou imaginações catastróficas, visto que, ao contrário de Metropolis, o “subterrâneo” e as massas estão ausentes. Mas essa ausência pode ser considerada como um sintoma de mal-estar na utopia pós-moderna representada pela cidade da TIM.

Não é só por meio de representações utópicas que o pós-moderno se apresenta. No mesmo período da veiculação da propaganda da TIM, o cinema e a TV começavam a experimentar o que por vezes foi chamado de “fenômeno zumbi”. Produções como *The Walking Dead*, *Z-A Guerra dos Mundos*, *Game of Thrones*, e outras, fizeram e ainda fazem dos zumbis uma face de destaque para representar cenários pós-apocalípticos. Não pretende-se aqui analisar cada uma dessas séries ou filmes, mas se valer da “estética zumbi” também como uma imagem-ícone que pode representar a nova face da “massa subterrânea” que ameaçaria a harmonia do mundo (pós)moderno.

Os zumbis estão presentes no cinema desde a década de 1930 e 1940, quando sua representação estava conectada ao folclore haitiano – mito do cadáver que foi ressuscitado por meios desconhecidos e que pode ser lido como uma metáfora do trauma histórico de seus habitantes em relação à escravidão. A partir dos anos 1960 e 1970, a indústria do cinema se reapropriou desse mito como uma das formas de representar e unificar vários medos ou a figura do “outro” na sociedade moderna e industrial – caso dos filmes *A noite dos Mortos Vivos* (1968) e sua sequência, *Madrugada dos Mortos* (1978) (MASSAROLO, J; GOMES, P., 2013). Estes zumbis atualizados do mundo urbano e industrial consolidaram-se como uma poderosa metáfora das ansiedades sociais das últimas décadas do século XX e retornaram nos últimos anos em várias produções do cinema e da TV, afirmando-se como a metáfora antagônica das representações utópicas da (futura) sociedade capitalista.

Na era da flexibilização do capital das relações trabalhistas e do “fim da história”, não se atribui às massas o mesmo papel histórico, como foram representadas, por exemplo, em Metropolis. Elas se encontram fragmentadas, transformando-se em uma força potencialmente implosiva que dificilmente pode ser articulada ou representada. Os zumbis aparecem então para suprir esse vazio simbólico, eles se tornaram a representação da verdadeira grande massa da “pós-modernidade” – ou na sua lógica cultural: as massas são pastichizadas através da estética zumbi. Os zumbis aparecem em filmes e seriados representando uma força destruidora, como parte de um mundo já degenerado ou que está prestes a ter seu embate final para sua sobrevivência. Na utopia urbana de TIM, onde cada indivíduo pretende ser uma identidade única, mesmo que em um universo homogêneo, não há espaço para a massa anônima, muito menos para a estética zumbi, a antítese mais cabal da assepsia pós-moderna.



Figura 3 - cenas do filme Z-Guerra Mundial (2013)

Fonte: <<http://leitorcabuloso.com.br/2014>>. Acesso em 13 mar.2017.

Mas além desse simbolismo das massas, os zumbis representam também as angústias e o medos para os quais a sociedade do chamado capitalismo avançado não apenas não conseguiu trazer algum tipo de conforto, como também deu a esses medos novas configurações e representações.

Nos últimos anos, dentro da categoria dos mortos-vivos, os zumbis substituíram os vampiros no campo da ficção. Esses últimos, ameaçavam a civilização (ocidental) como uma força maligna oriunda do mundo “pré” moderno da periferia da Europa do século XIX. Eram “aristocratas” (“condes”) que podiam se misturar na sociedade industrial moderna, mesmo querendo destruí-la ou trazê-la em parte para seu mundo arcaico. Os zumbis, por sua vez, são a grande plebe da nova ordem do capitalismo globalizado e “pós-moderno”. Configuram as massas completamente alijadas do sistema e sua representação não é apenas uma ameaça ao convívio ou a um tipo de vida em sociedade, é uma ameaça à própria vida humana. São uma horda inassimilável de desclassificados, cujo objetivo é básica e inconscientemente aumentar de tamanho até que não existam mais elementos a serem incorporados. Da perspectiva estética da cidade global de TIM, os zumbis representam, portanto, o próprio fim do mundo.

Mas mesmo estando de fora, os zumbis revelam alguns aspectos da utopia da cidade global. No seu ideal de futuro-presente, os preceitos pós-modernos radicalizaram a noção de hipertrofia do presente, e nesse sentido a morte perdeu espaço. TIM apregoa um tempo

histórico que não flui, onde a velhice, enquanto finitude do nosso próprio tempo, não é representada. Zumbis mostram que o fim não apenas existe, mas que está próximo de tudo e de todos e vem de forma apocalíptica. Seus corpos decadentes tiram a máscara do padrão estético vendido e se colocam contra a disciplina do corpo junto às exigências do sistema. Representam um protesto contra a vaidade e a homogeneização ilusória da vida na urbe de hoje. Os zumbis são a massa contra o trem azul: não se deixam manipular ou teleguiar por ele e se colocam esteticamente contra ele, mostrando, afinal, que a realidade não é asséptica nem imune. Se a modernidade capitalista produz suas ruínas, os zumbis mostram que as ruínas mais trágicas da fase pós-moderna são os próprios seres humanos alijados do sistema.

A estética zumbi desmascara o cansaço de um mundo pasteurizado e de indivíduos, no fundo, homogeneizados, ao mesmo tempo em que aponta o sentido negativo da massa perante a força de um sistema que produz ilusões e imobiliza pelo saturamento: a massa não consegue acompanhar a sociedade veloz, mecânica e midiática, onde consumir é a meta. Semi-mortos, os zumbis não pensam, agem de forma automatizada e não consciente, configurando uma grande irracionalidade coletiva. São a antítese da utopia da cidade global, mas não tem capacidade de propor transformações. Ao invés de potencial revolucionário, são niilistas e apocalípticos.

A representação zumbi tem correlato com as grandes cidades reais: as cracolândias são habitadas por zumbis, seres deslocados, decadentes, "inassimiláveis", desmobilizados, semi-mortos, enfim (CORSO, 2013). São as ruínas e os subterrâneos do cotidiano realmente existente. Não representam a mesma massa com o potencial mobilizador de Metropolis, mas formam na realidade a massa que mesmo ausente aterroriza a utopia da cidade global de TIM, que na sua visão fragmentada da realidade nem sequer a representa.

Considerações finais

A grande cidade ou a metrópole foi e é representada pela ficção científica como o grande locus onde se encerraria a vida futura, isto é, a cidade ou o urbano seria o dominante universal, o grande produto da vida moderna, dentro do qual se resolveriam seus conflitos e contradições.

Mito, ideologia e utopia eram e são elementos presentes nas concepções e representações sobre a metrópole do futuro. A partir dos exemplos de duas dessas representações, o filme Metropolis e a propaganda da TIM, procurou-se discutir alguns aspectos presentes na representação da cidade do futuro e o significado de suas imagens

(inclusive do que não é representado) em relação às formulações utópicas e distópicas do devir histórico.

Tanto em Metroplis como em TIM, observamos a constituição de uma estética que pode ser associada às noções de modernismo e pós-modernismo e seus significados culturais, ideológicos e estéticos. Ao representarem a cidade do futuro, a estética das duas produções expressa não apenas uma espacialização (no sentido de uma construção de espaço), como também uma forma de pensar e conceber o devir histórico: das imagens sobre a cidade do futuro pode-se extrair as concepções ideológicas, seus mitos e utopias, assim como as angústias contemporâneas frente ao devir da modernidade.

Referências

CORSO, Mario. O ataque dos mortos-vivos. In. **Zero Hora**, Porto Alegre, 29/06/2013.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1998 (1989).

HUYSSSEN, Andreas. **Cultura do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Rio de Janeiro: Contraponto: Museu de Arte do RJ, 2014.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2002 (1991).

KORNIS, Mônica. **Cinema, televisão, história**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

LEFEBVRE, Henri. **A revolução urbana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.

LEMOS, Márcia, A cidade, espaço de heterotopias: Metropolis, de Fritz Lang, um estudo de caso. In. **E-topia: Revista Eletrônica de Estudos sobre a Utopia**, nº 9, Edição Temática "Ano 2100" (2008).

MASSAROLO, João Carlos; GOMES, Paula. Um estudo sobre construção de mundos no cinema de terror: representações das multidões nos filmes de zumbi. In. **Eco-Pós**. Revista do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Ufrj, vol. 15, n. 03, 2013.



DOI: 10.20396/urbana.v9i2.8648507

NÓVOA, Jorge. & BARROS, José. **Cinema-História**. RJ: Apicuri, 2012.

POMERANCE, Murray. **Cinema and Modernity**. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press, 2005.

SIMMEL, Georg. Die Großstädte und das Geistesleben. In. **Gesamtausgabe**. Frankfurt: M. Suhrkamp. 1995. vol. 7. pp. 116-131. Tradução de Leopoldo Waizbort.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

SUPPIA, Alfredo. A Babel do futuro: por uma tradução da architecture parlante de Metropolis e Blade Runner. In. **Remate de males**. Campinas (32.2). pp. 335-348, Jul./Dez. 2012.