

FICÇÃO CIENTÍFICA

Revista realizada pelo Grupo de Estudo HATARI!

Projeto de extensão do curso de Cinema e Audiovisual
da Unespar - FAP, Campus Curitiba II

HATARI!

revista de cinema

HATARI! REVISTA DE CINEMA é uma publicação HATARI!
Grupo de estudos de cinema da UNESPAR/FAP - Campus Curitiba II

CONSELHO EDITORIAL

Demian Albuquerque Garcia

Eduardo Tulio Baggio

EQUIPE HATARI!

Camila Sailer

Gabriela Quadros

Gabriele Maria

Hanna Esperança

Leonardo Otto

Lucas Jeison

Matheus Borges

Michel Urânia

Pedro Favaro

Renan Turci

Yasmin Rahmeier

REVISÃO

Gabriela Quadros

Hanna Esperança

PROJETO GRÁFICO

Renan Turci



SUMÁRIO

- 05 **Apresentação**
Hanna Esperança
- 07 **O sol de Galileu e a lua de Méliès**
Gabriele Maria
- 11 **Welcome to the Twilight Zone**
Gabriela Quadros
- 16 **Planeta dos Vampiros**
Lucas Jeison
- 19 **Deus salve a sra. Ethel Shroake**
Pedro Favaro
- 25 **Terry Gilliam - Entre Brazil e Teorema Zero**
Renan Turci
- 30 **Corpos em mutação no cinema de David Cronenberg**
Yasmin Rahmeier
- 35 **More human than human is our motto**
Hanna Esperança
- 40 **Abre los ojos e Vanilla Sky Remake ou Remix**
Camila Sailer
- 44 **Essa Fantasia Idiota de Homem**
Matheus Borges
- 48 **As ciências de Shane Carruth**
Leonardo Otto
- 52 **Ficção sai, Realidade fica**
Michel Urânia

APRESENTAÇÃO

Em sua 5ª edição, a Hatari! Revista de Cinema propõe uma série de reflexões acerca do gênero da ficção científica no cinema, explorando diferentes épocas e formatos. Iniciamos em 1902, com o pioneiro *Viagem à Lua*, de George Méliès, em um texto de Gabriele Maria, que se volta para uma exibição do filme a crianças de 5 anos em que, para elas, pouco importa os limites entre ficção e científico, entre o cinema e o real. Em “Welcome to the Twilight Zone”, segundo texto da revista, Gabriela Quadros explora alguns episódios da série *Além da Imaginação* (1959-1964) para concluir que, assim como as crianças que viram *Viagem à Lua*, a ficção científica da série passa longe de se interessar de fato pela ciência, para se interessar naquilo que é inerente à condição humana, do seu contexto histórico e de vivência, do seu medo e da solidão, da bondade e da violência. Inclusive, sobre violência e humanidade Mario Bava, em *Planeta dos Vampiros* (1965), disserta bem, e Lucas Jeison nos atenta para a necessidade que é o filme de Bava em tempos nos quais a mesma violência parece se repetir.

Já Pedro Favaro faz uma reflexão acerca do filme *The Bed Sitting Room* (1969), uma comédia britânica de Richard Lester e das suas entrelinhas - ou camadas - que fogem da argumentação meramente sociológica dos filmes pós-apocalípticos e vai para o que é simplesmente, mais uma vez, humano. A busca pela própria humanidade em sociedades distópicas é, na verdade, assunto recorrente no gênero de ficção científica. Renan Turci analisa dois filmes de Terry Gilliam, *Brazil: O Filme* (1976) e *Teorema Zero* (2013), que, embora com 37 anos de diferença, tratam da mesma preocupação em contextos diferentes: a relação homem e máquina enquanto uma ansiedade dos anos 70 e as sequelas dessa relação intensificada nos anos 2000.

Dialogando com essa paranoia acerca da tecnologia e o consequente pânico em torno da perda de identidade, Yasmin Rahmeier se aprofunda no cinema de David Cronenberg, sobretudo em *A Mosca* (1986), para refletir sobre a separação entre corpo e mente e reconhecer, nos filmes de Cronenberg, o corpo como uma identidade humana em busca de aceitação. Os filmes cyberpunks *Blade Runner* (Ridley Scott,

1982) e *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), analisados por mim nesta edição, também refletem sobre a separação (que, nesses dois casos, é confusa e turva) entre corpo e mente e a perda de identidade, levando a questões profundamente filosóficas e paranoicas acerca dos conceitos de existir, de sentir e de ser humano em um universo onde a linha entre o que é real e virtual é quase inexistente. Camila Sailer investiga em seu texto o mesmo tipo de universo em uma comparação entre os filmes *Abre Los Ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) e o remake (ou remix?) *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001).

Para finalizar, os três últimos textos da revista trabalham com uma questão essencial para a ficção científica: o tempo. Enquanto Matheus Borges analisa a viagem no tempo e suas complexidades na narrativa de *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2011), Leonardo Otto aponta as suas consequências em *Primer* (Shane Carruth, 2004). Por último, Michel Urânia também reflete sobre o tempo, mas em forma de memória, no filme brasileiro *Branco Sai, Preto Fica* (Adirley Queirós, 2014).

Por Hanna Esperança



O sol de Galileu e a lua de Méliès

Por Gabriela Maria

“Tia, por que as pessoas tão cinza?”

“Não sei, por que será?”

“Jogaram tinta nelas.”

Diz com tanta naturalidade que só eu rio, as outras crianças acham a resposta bem plausível e concordam acenando com a cabeça. Não lembro bem por que escolhi mostrar “Viagem à Lua” (George Méliès, 1902) pra turma de 4 e 5 anos, mas acredito que a lógica tenha sido escolher um filme curto e diferente do que elas costumam ver. A teoria dos pequenos nem é de todo absurda. Aliás, se torna bem real quando me lembro da forma de coloração do filme em questão. Rio e logo paro com um sorriso amarelo pensando que elas podem compreender a lógica de Méliès mais que eu.

O filme começa a lhes propor uma relação bem diferente daquela que eles têm com audiovisuais em geral, que costumam deixá-los meramente na situação de receptores com olhos e bocas abertos tentando assimilar a quantidade de informação e rindo de qualquer imagem mais inesperada que surge. Existe aqui a necessidade de se colocarem ativamente no ato de assistir. A ausência de diálogos permite que eles sejam narradores enquanto os quadros abertos fazem os pequenos olhos percorrerem a tela tubo de 29 polegadas e sempre que um percebe um detalhe que os outros desconhecem ouve-se um grito e um dedinho indicador apontando pra algum canto da tela. Essa relação me lembra daquela dos primeiros espectadores do cinema, porém não na mesma situação na qual descobriam uma nova linguagem, pois todas as crianças em questão assistem cinema e audiovisual desde bebês, mas sim na situação de ter contato com uma (ao menos pra eles) forma diferente de realização dessa arte.

Depois vemos a versão colorida e os olhos se arregalam mais ainda. A paleta de cores é a mesma que eles têm nos estojos. A história pra eles não é nem ficção e muito menos científica: é claro que após uma viagem cansativa até a lua eu vou tirar um cochilo e durante a noite aparecerá outra lua no céu e os sapos verdes que moram na lua vão aparecer pela manhã. A estreia de *Viagem à lua* foi há 114 anos, mas as crianças, 110 anos mais jovens que o filme, recebem aquilo com tanta naturalidade como se fosse o enredo de uma brincadeira deles. E apesar de ser (talvez)

a primeira ficção científica no cinema, o filme se mostra seguindo a lógica de se utilizar do gênero como suporte pra falar de outras coisas. Não é “ficção”, é bem real e possível, eles estão vendo na tela. E à ciência ou verossimilhança nem eles nem Méliès parecem nem um pouco preocupados em prestar contas, pelo contrário, os viajantes que deveriam ser especialistas na missão que estão realizando são na verdade patéticos em tudo que fazem. Quase como colonizadores.

O cinema que engatinhava, se apoiava em outras artes pra construir seus primeiros passos: atores do teatro, cenários da pintura, enredos de romance e truques de mágica. Objetos inanimados como a lua e estrelas também são interpretados quase como um teatro infantil no qual somos a flor ou o vento ou no teatro medieval em que sentimentos são personificados e a resolução é praticamente um Deus ex Machina grego. Isso sem contar toda a técnica e estética das artes visuais... Umas histórias de mais de dois mil anos de diferentes linguagens doulando o parto de uma nova forma de arte que meus alunos, que aprenderam a escrever o próprio nome há poucos meses, agora presenciam. Eles não têm ideia de que estão vendo tudo isso. Nem eu até agora.



A ciência que permite que filmemos pessoas e as projetemos em uma superfície plana torna uma ida à lua tão possível quanto o cinema. E na viagem a importância está na imagem, no vislumbre do espectador em contemplar os astros celestes tão belos quanto os humanos. Afinal, para que iríamos à lua? Senão para olhar a terra, o universo de outro ângulo? Ou por que faríamos cinema? Senão pra ver a vida de outra forma, pra sentir coisas que talvez nos tornem melhores ou para aliviar o cansaço da vida? Galileu, quando divaga na conversa com seu aluno Andrea (*A Vida de Galileu*, Bertolt Brecht, 1938) resume bem o sentido da ciência:

Vocês trabalham para quê? Eu sustento que a única finalidade da ciência está em aliviar a cansaça da existência humana. E se os cientistas, intimidados pela prepotência dos poderosos, acham que basta amontoar saber,

por amor ao saber, a ciência pode ser transformada em aleijão, e as suas novas máquinas serão novas aflições, nada mais. Com o tempo, é possível que vocês descubram tudo o que haja por descobrir, e ainda assim o seu avanço há de ser apenas um avanço para longe da humanidade. O precipício entre vocês e a humanidade pode crescer tanto, que ao grito alegre de vocês, grito de quem descobriu alguma coisa nova, responda um grito universal de horror.

De que outra forma em nossa breve existência teríamos a possibilidade de contemplar os olhos de Seth Brundle-mosca-Telepod em *A Mosca* (David Cronenberg, 1986), ou de ver no amor de Sam por Jill a única fuga possível da cruel realidade de *Brazil* (Terry Gillian, 1985)? De que outra forma sentiríamos tudo isso e depois dormiríamos tranquilos? Sentimos coisas que não nos pertencem mas acabam sendo nossas de alguma forma, contribuindo pra formação de humanos mais plenos, com mais vivências e experiências, seja uma bela viagem à lua ou uma péssima viagem no tempo.

O sol de Galileu e a lua de Méliès, tudo para aliviar nosso cansaço. Aliviar a tristeza da vida e tentar dar sentido para ela. Nossa vida é um segundo durante a história da humanidade: nunca veremos tudo, nunca sentiremos tudo e o que pudermos fazer para viver mais e melhor, será feito.

Por Gabriele Maria

“There is a fifth dimension, beyond that which is known to man. It is a dimension as vast as space and as timeless as infinity. It is the middle ground between light and shadow, between science and superstition and it lies between the pit of man’s fears and summit of his knowledge. This is the dimension of imagination. It is an area we call The Twilight Zone.”²

A narração inicial da primeira temporada de *The Twilight Zone* (Além da Imaginação, no Brasil) diz muito sobre a série. Vasta como o espaço e atemporal como o infinito, a quinta dimensão - que se encontra entre a luz e a sombra, a ciência e a superstição, o medo e o conhecimento - é uma área onde o inimaginável pode acontecer.

Criada por Rod Serling, a série foi ao ar pela primeira vez em 1959 e, mesmo encontrando dificuldades, chegou ao seu quinto ano e foi finalizada em 1964, pela emissora norte-americana CBS. Composta por 156 episódios independentes e curtos - 25 minutos -, a antologia é bem mais do que suas histórias muitas vezes bizarras e plot twists finais.

Um dos fatores que torna a série tão interessante é o fato de Rod Serling saber que não precisa de efeitos especiais extravagantes, gigantescos cenários futurísticos, naves espaciais, laboratórios ou alienígenas assustadores para construir suas histórias. Histórias essas que, muitas vezes, são incrivelmente aterrorizantes. Isso se deve ao fato de que, sabiamente, não só Serling, como também todos os outros roteiristas da série, muitas vezes retratam a raça humana como os maiores vilões.

Isso fica bastante claro no episódio *The Monsters Are Due On Maple Street* (Os monstros se encontram na rua Maple). Nesse episódio, uma rua fica completamente sem tecnologia: eletricidade, carros, telefones... nada funciona. Após ver o que acreditam ser um meteoro no céu, os moradores se reúnem para decidir o que fazer. Um garoto, então, conta que leu uma história sobre aliens que se infiltram como uma família humana normal e são os responsáveis por uma “paralisação das máquinas”.

¹ Bem vindo a Twilight Zone

² Há uma quinta dimensão além daquelas conhecidas pelo homem. É uma dimensão tão vasta quanto o espaço e tão desprovida de tempo quanto o infinito. É o espaço intermediário entre a luz e a sombra, entre a ciência e a superstição; e se encontra entre o abismo dos temores do homem e o cume de seus conhecimentos. É a dimensão da

A partir daí, o caos começa a se instaurar lentamente. Os moradores começam a trocar insultos e um acusa o outro de não ser quem diz ser. As coisas evoluem rápido e, ao anoitecer, um dos homens mata uma sombra no fim da rua, que se revela ser apenas um vizinho que foi buscar ajuda. A cena final revela o plot twist: ao observarem tal situação, os reais alienígenas discutem sobre o quão bem sucedido foi seu plano e como todos os humanos são iguais.

“Just stop a few of their machines, and radios, and telephones, and lawnmowers... throw them into darknesss for a few hours and watch the pattern (...) They pick the most dangerous enemy they can find, and it’s themselves. All we need to do is sit and watch (...) we’ll let them destroy themselves.”³

Ao final desse mesmo episódio, Serling narra como não é apenas a bomba ou a guerra que traz tais consequências, mas também pensamentos, atitudes, suspeitas e preconceitos. “Prejudices kill” (preconceitos matam). Faz muito sentido em sua época - dentro do contexto americano desde a guerra fria às lutas raciais -, mas continua sendo atual: preconceitos matam.

Já em *To Serve Man* (Para servir homem), o representante de uma raça alienígena chega a Terra com uma proposta tentadora: soluções para problemas como a fome e visitas entre os dois planetas. Em frente a isso, a raça humana se vê querendo aceitar, é claro. E diante de um livro deixado pelo alienígena, cuja única tradução conseguida rapidamente foi a do título “To Serve Man”, um acordo é feito. E o twist desse episódio é tão genial que eu não vou contar. Mas mesmo contando com um ser não-humano que tem segundas intenções, a ideia final pode ser interpretada dentro da nossa realidade: poder e aparentes boas intenções nem sempre são confiáveis.

No episódio *Number 12 Looks Just Like You* (Número 12 parece com você), numa sociedade do futuro - no anos 2000 -, as pessoas

³ Apenas pare algumas de suas máquinas, e rádios, e telefones, e máquinas de cortar grama... jogue-os na escuridão por algumas horas e observe o padrão (...) Eles escolhem o inimigo mais perigoso que podem encontrar, e é eles mesmos. Tudo o que temos que fazer é sentar e assistir (...) nós deixaremos que destruam a si mesmos.

se sujeitam a uma cirurgia plástica que as transforma num corpo previamente escolhido em um catálogo. Cinturas finas, cabelos perfeitos, rostos simétricos e agradáveis. Aqui, vejo um outro tipo de personagem recorrente na série. Ao contrário do homem que é seu próprio pior inimigo, a personagem principal desse episódio é uma mulher que luta contra uma norma imposta a ela. Ela luta, mas não termina bem.

O mesmo pode ser observado em *The Obsolete Man* (O homem obsoleto), em que um bibliotecário é considerado obsoleto pelo estado totalitário sob o qual vive e, por isso, deve ser executado. A sua luta é muito mais intelectual e psicológica do que física, o que condiz com o personagem, e, mesmo também não terminando bem, ele consegue provar um ponto: um Estado que não reconhece o valor, a dignidade e os direitos do homem é um Estado obsoleto, como afirma o narrador no início do episódio.

Uma das coisas que mais me fascina em *The Twilight Zone* é a sua simplicidade. Em preto e branco, os episódios raramente se passam em mais de uma ou duas locações e mais raramente ainda contam com efeitos extravagantes. A capacidade que a série tem de transformar cenários mundanos - casas, apartamentos, ruas, cafés, lojas - em locais propícios a coisas anormais é notável. Um dos maiores exemplos dessa simplicidade é o episódio *The Invaders* (Os invasores): uma nave pousa na casa de uma senhora. Ela tenta destruir os minúsculos astronautas que saem da nave. E é isso. Quase não há diálogo ou ação outra que a luta. São mais de 20 minutos apenas de uma pessoa lutando pela sua vida e em momento algum isso se torna cansativo. Pra melhorar, ainda tem um plot twist final que, mais uma vez, questiona quem é o verdadeiro vilão.

No entanto, a série não deixa de apresentar problemas eventualmente. Muitas das surpresas finais são previsíveis ou clichês (ela estava morta o tempo todo, era só um sonho, etc). Mesmo assim, alguns episódios com final previsível têm bastante impacto, como *The Eye of the Beholder* (Os olhos de quem vê)- que denuncia seu final pelas escolhas de câmera que, por mais de 20 minutos, não mostra o rosto de nenhuma personagem -, mas possui um final que mesmo não sendo tão surpreendente, funciona.

Alguns clichês também são retrabalhados, como a famosa saída fácil

Welcome to the Twilight Zone
por Gabriela Quadros

do “era só um sonho”, que se torna interessante em episódios como *The Midnight Sun* (O sol da meia noite) e *Person or Persons Unknown* (Pessoa ou pessoas desconhecidas), nos quais a realidade (que não é um sonho) também se apresenta anormal e aterrorizante.

Como boa parte das ficções científicas, o principal interesse da série passa longe da ciência. O maior mérito da série é como aborda temas tão inerentes à condição humana: o medo, a paranoia, a solidão, a necessidade de uma identidade e de aceitação.

Próxima parada: The Twilight Zone.

Por Gabriela Quadros



Planeta dos Vampiros

Por Lucas Jeison

Difícil a tarefa de escrever sobre um filme como *Planeta dos Vampiros*. Após uma sessão com essa obra de Mario Bava muitos podem perguntar: mas afinal, qual é a desse filme? Que a grandeza de Bava e de tantos outros cineastas do horror italiano é da ordem da evidência ninguém duvida. Mas esse *Planeta dos Vampiros* (1965) nos dá a vontade de investigá-lo mais a fundo, entender seus meandros, sua ciência e aventura. Terreno esse de difícil acesso, tal qual a jornada da tripulação rumo a um planeta desconhecido.

Quem vasculha no passado sabe que ainda hoje é possível achar, em bancas de revista de interior ou nos sebos mais empoeirados, aqueles livrinhos baratos tão populares nos anos 60, 70 e depois (o passado sempre reverbera mais pra quem tem saudade ou onde o “novo” demora mais a chegar). Faroestes, aventuras eróticas, suspenses de teor gótico, e eventualmente, viagens ao espaço desconhecido. Muitas dessas obras, relegadas pelas intelligentsias a categoria de baixa literatura, serviram de inspiração para cineastas levarem a cabo um projeto de criação de mundo, à imagem e semelhança dos horrores e fantasias da imaginação.

Foi nos escombros da Cinecitta que os estertores do horror italiano forjariam um estilo e um mundo onde, diferentemente de um Rossellini, a realidade brota de um outro lugar- das profundezas obscuras dos seres. Um cinema popular e de baixo custo e alto nível de inventividade que - certamente - desagradou a já citada intelectualidade. Faltava-lhes a emoção e a liberdade do olhar.

Mas falávamos de *Planeta dos Vampiros*, exemplar sci-fi (e única incursão de Mario Bava no gênero). Os restos de cenários que serviram para épicos da “era de ouro” do cinema italiano eram reaproveitados para transformarem-se em naves espaciais e planetas desconhecidos. Um desses planetas, Aura, é rondado pelo espectro do terror e do desconhecido: bastou adentrar nele que a tripulação (capitaneada por Barry Sullivan e que contava em suas fileiras com Norma Bengell) passou a liberar os instintos mais brutais. É a “loucura” se apoderando das racionais mentes balizadas pela ciência. Abandonai aqui toda a esperança, e deixai a razão do lado de fora.

Na verdade os *travellings* e o artesanato cinematográfico irão revelar as nuances de Aura, o planeta que liberará as energias que farão os

tripulantes quererem matar uns aos outros. É essa a estratégia de perpetuação de um planeta em extinção: a troca de corpos. Um cinema corporal, boa definição para o horror italiano do período.

Poderíamos gastar mais tempo falando sobre a bicuda desajeitada do capitão tentando separar um conflito, o clima de tensão onipresente, a beleza do planeta desconhecido construído com serrote e invenção, a mise en scène arquitetada no espaço limitado de uma nave de dois cômodos. Talvez isso não baste para garantir a necessidade de revermos *O Planeta dos Vampiros* hoje. Um pouco porque o inimigo parece já ter tomado conta do planeta Terra (John Carpenter já nos ensinou isso), e também porque, de quando em quando, repetimos a pancadaria desenfreada dos tripulantes desarrazoados. Sobre cinema e humanidade, a aula de Bava é urgente para fugirmos da barbárie.

Por Lucas Jeison



Deus salve a sra. Ethel Shroake

Por Pedro Favaro



O que me fez assistir a *The Bed Sitting Room* (Richard Lester, 1969) foi seu elenco. O período de ouro da sátira inglesa tem nomes incríveis e um dos maiores conglomerados desses, em película, está nesse filme. Peter Cook, Dudley Moore, Spike Milligan, Harry Secombe e Marty Feldman estão entre eles. Fui esperando ver um filme no mínimo incrível, mas dei de cara com um filme no mínimo estranho. Ainda bem.

Pode parecer que o filme existe somente na ideia de 20 pessoas tentando ser britânicas em uma Londres pós-apocalíptica. Da primeira vez que o assisti, realmente me pareceu que era somente isso que eu poderia falar sobre o filme sem ficar simplesmente descrevendo cenas e *gags*. Na primeira vez que vi o filme, me decepcionei. Na segunda, descobri coisas que ansiei ter visto na primeira. Não sei se minha demora para fazer esse reconhecimento foi culpa do filme ou minha. Imagino que o filme carregue pelo menos uma parcela da culpa, mas não acho que por isso ele seja ruim ou falho. Talvez ele seja um filme de redescoberta, um filme cujo impacto só vem depois do contato inicial. Existem pessoas e situações que se revelam assim, então por que não filmes?

Sinto que na primeira vez tive um contato com uma primeira camada do filme (camada essa não necessariamente superficial, mas definitivamente mais *tateável* que a segunda). Nela reside, entre outras coisas, o humor satírico, britânico por excelência. Esse humor, vindo da tentativa dessas 20 pessoas de serem britânicas em um mundo destruído, é o que tem de mais visível no filme. A BBC é um homem com um terno que só existe até pouco abaixo do peito - o suficiente para encaixar em molduras de TV para “transmitir” as notícias - e os 20 sobreviventes cantam

“God save Mrs. Ethel Shroake of 393A High Street, Leytonstone”, pois dessas 20, a senhora Ethel Shroake é a mais perto da linhagem da rainha. Quem fornece energia para a “cidade” é um rapaz em uma bicicleta fixa, e uma linha de metrô ainda circula. Em um dos compartimentos dessa linha mora uma família, que deixa sua “casa” no subsolo quando precisam achar uma enfermeira para a filha que está grávida. Todos os personagens do filmes são loucos e fazem sentido de coisas completamente sem sentido. Não fica claro se essa loucura vem da radiação da bomba que dizimou a população ou da tentativa de uma vida normal em um ambiente tão radicalmente diferente. Porém, a radiação existe e age com força.



O personagem que dá título ao filme é um Lord que teme que está se transformando em um bed-sitting room (algo como uma kitnet). De pouco em pouco ele vai

se transformando, até que a mutação é completa. Alguns outros personagens viram armários, papagaios e cachorros. O mundo é aterrorizante, caótico e as pessoas estão ficando loucas. A tentativa de se manterem britânicas de algum modo enaltece ainda mais a loucura. O humor vindo dessa tentativa é tão magnífico que é fácil não ver nada no filme além dele. É uma primeira camada tão satisfatória para os conceitos básicos da sátira britânica que tudo que existe mais ao fundo corre o risco de não ser notado, o que é uma pena, pois é a segunda camada do filme que me motiva a escrever sobre ele.

Essa segunda camada – se é que posso chamá-la assim – me revelou coisas incríveis. Entre elas, a noção de que esse é um filme triste. Apesar de ser uma comédia, o próprio motivo pelo qual ela acontece é exatamente aquele que me causa uma sensação – na maior parte do filme – do quanto é inseparável a tristeza desses personagens. O esforço que fazem para manter suas tradições e estilos de vida ingleses é nítido, e essa nitidez não é sentida somente por quem assiste, mas também pelos próprios

personagens. Eles são extremamente cientes do esforço que fazem para que suas vidas continuem normais. Esse esforço contrastado com a paisagem desolada, roupas maltrapilhas, e a visível desilusão no rosto dos personagens enquanto se enganam - descrentes daquilo que estão constantemente tentando se convencer - é o mais triste que um mundo pós-apocalíptico pode ser. É o palhaço que ri com um sorriso no rosto, mas com tristeza nos olhos.

Acho interessante a ausência dessa tristeza nos espíritos livres do filme, aqueles que estão apaixonados. Penelope, a filha grávida, e Alan, seu namorado (um rapaz burro como uma porta, mas cuja inocência é algo belo) só entristecem perto do fim, quando tudo piora e a vida que tinham com seus pais no metrô já não é mais a mesma. Existe um monólogo¹ de Penelope que é o que permite acesso a essa segunda camada do filme. É um monólogo bellissimo sobre Alan que acontece quando ele, cansado de andar, descansa sua cabeça no colo dela e fecha os olhos. Ela declama a beleza de sua inocência e de como que, com ele, o que se vê é o que existe. Tudo sobre essa pessoa está ali, na superfície, e isso é lindo. Eis alguém que nunca lhe mentirá. “Stupid as the sun?”.



Perto do fim, esse casal começa a ser engolido pela tentativa lunática de vida britânica que os outros lhe impõem. No fim, essa tentativa se torna impossível e todos os personagens se encontram em condições simplesmente humanas, - carregados apenas do “inglesismo” que lhes é natural - pedindo ajuda para uma voz que acreditam ser Deus (mas não é). A tentativa de serem britânicos que antes escondia a necessidade de serem humanos some e milagrosamente tudo melhora. Todos recebem

a notícia de que tudo vai se resolver, grammas começam a crescer, risadas são escutadas e até uma nova família é iniciada. Bastava serem humanos. Até os dois policiais do filme, que, por muito tempo, são os mais protocolares de todos, revelam suas humanidades quando nos é mostrado que eles falham. É uma falha em forma de gag que inclusive acaba com uma piadinha boba. Nada mais humano que falhas, bobagens e amor.

O interesse de *The Bed Sitting Room* não é cair na sociologia ao imaginar como a raça humana se comportaria em um mundo caótico e pós-apocalíptico. O interesse aqui é humano. Não é difícil um filme pós-apocalíptico dar de cara com a sociologia, reimaginando a organização de um mundo cuja organização foi exterminada. Em *The Bed Sitting Room* ela não é reimaginada, mas sim transplantada de um mundo para outro. A existência dessa organização em um mundo que não é o qual ela surgiu coloca o foco nas pessoas que foram de repente tiradas de uma realidade e nas suas tentativas de adaptação - por mais que extremamente absurdas e bizarras - em um mundo completamente transformado.

The Bed Sitting Room não é uma obra-prima, mas é um filme que me colocou pra pensar mais do que imaginava. Descobri coisas que não esperava descobrir e me deparei com questões que sempre procuro em filmes e que não tinha achado na primeira vez que o assisti. Me senti inclusive um pouco mais iluminado quanto aos “porquês” de rever filmes. *The Bed Sitting Room* é um filme que me intriga e, em todo momento em que estou escrevendo esse texto, sinto vontade - e até um pouco de necessidade - de revê-lo. Talvez exista uma terceira camada nele que ainda não percebi e, apesar de ainda não ser, talvez em outro momento esse filme me revele uma obra-prima.



*I will say this for him
I can't really say anything for him
Except he's like a sheet of white paper
I haven't seen a sheet of white paper for years I could draw a face on
In his poor suit!
Crumple-fashion little stitches on the edges
And I'll say this for him, trendy boy.
You can say his lapels are crumpled
and he has got a nose where noses used to be
And i'll say this for him
He's always here
Wherever his feet are, he is
Toes are bent upwards but he's straight, flat.
Stupid as the sun.
I will say this for him
And he has got twirly hair
But you do get the whole of him,
now, to stroke.
There's nobody else ¹*

Por Pedro Fávoro

¹ Isso eu vou dizer sobre ele/ Eu não posso dizer praticamente nada sobre ele/Além de que ele é como uma folha branca/Fazem anos que eu não vejo uma folha branca na qual eu possa desenhar um rosto./Em seu pobre terno!/Pequenas costuras desleixadas nas bordas/E isso eu vou dizer sobre ele, garoto estiloso/Pode-se dizer que suas lapelas são amassadas e que ele tem um nariz onde narizes costumavam ficar/E isso eu vou dizer sobre ele/Ele está sempre aqui/Seja lá onde seus pés estão, ele está./Seus dedões são virados para cima, mas ele é reto, plano./²Idiota como o Sol./Isso eu vou dizer sobre ele/E ele tem cabelo enrolado/mas você o recebe por completo,/agora, para acariciar./Não há mais ninguém.



Entre Brazil e Teorema Zero

Por Renan Turci

Terry Gilliam é um diretor britânico que se tornou reconhecido por participar do grupo de comédia Monty Python, mundialmente famoso por suas piadas ácidas e/ou non-sense. Ficou famoso também pela sua estética muito própria e sólida que veio construindo com o passar do tempo, em filmes cujos mundos são caóticos e de uma rica miscelânea tanto na arte quanto no roteiro. Dois exemplos de filmes que demonstram isso de forma clara são *Brazil: O filme* (1976) e *Teorema Zero* (2013), ambos baseados em criações de sociedades distópicas.

Em *Brazil* o caos advém da burocracia e da automatização do mundo, sendo por causa delas – uma mosca que cai em uma máquina, alterando o nome de Tuttle para Buttle, que nada tinha a ver com aquilo - que toda a história se desenrola. Sam Lowry, personagem principal e um dos melhores trabalhadores do setor público, tenta arrumar essa situação e acaba se envolvendo com uma moça que via em seus sonhos, sendo ela o único fator que faz Lowry realmente sair de sua existência medíocre e alienada para algo maior.

Em *Teorema Zero* o mesmo tipo de personagem, que leva uma vida medíocre e alienada, se apresenta por Qohen Leth. Ele é um cientista da computação que, para trabalhar sozinho em casa, aceita a promoção de ajudar a decifrar o teorema que dá nome ao filme. Porém, diferentemente de Sam, nosso personagem aqui tem uma motivação, um telefonema que dirá a ele o que deve fazer na vida. Isso nos dá uma percepção do tema principal do filme, a fé, sendo a contraposição disso – o niilismo absoluto – o próprio teorema zero, que tenta provar que, por causa de um buraco negro, tudo se extinguirá, se tornará nada.

Essa dicotomia crença x descrença é apresentada pela arte, ações e diálogo, sendo esse último o fator enfraquecedor do poder da imagem no filme. Leth mora em uma antiga igreja, um símbolo clichê, fraco, demonstrando o quanto ele é uma pessoa de fé. Mas, ao mesmo tempo, esse local está velho e abandonado, com a presença de ratos no local, enfatizados em muitos planos, como os em que se joga pizza para eles comerem, simbolizando a fragilidade na crença em algo maior. A descrença, por sua vez, é apresentada pelo buraco negro, algo misterioso e que tudo consome, um medo de nosso personagem que, uma vez no mundo virtual, externaliza seu medo levando a si próprio e Bainsley,

sua amiga, para perto do buraco. No final do filme, ele volta a aparecer quando o protagonista percebe que ele mesmo pode fazer sua vida após a longa jornada até ali, esquecendo a crença no telefonema e se jogando no seu medo, na descrença, no buraco negro. Além disso temos alguns detalhes presentes no filme que ironizam a religiosidade, como a propaganda da igreja do Batman que aparece ao início do filme, quando Leth vai trabalhar. O que incomoda é o diálogo final entre Qohen e seu chefe sobre o teorema, reiterando mais ainda essa dualidade presente no filme, enfraquecendo-o como objeto artístico, devido a essa constante redundância de informações.

Enquanto isso, *Brazil*, é uma obra mais completa e coesa, além de fluído por conta das gags irônicas influenciadas pelo recente trabalho do diretor com Monty Python. Além da crítica à automatização de tudo por meio de máquinas e da burocracia enrijecedora e estúpida, temos presente a alienação e a futilidade como temas apresentados de forma pejorativa. Uma cena que exemplifica bem a maior parte dessas características é a do restaurante, a qual nunca saiu da minha cabeça pela qualidade que ela apresenta. A mãe de Sam Lowry o convida para almoçar em um restaurante chique e ele, por querer conversar sobre a promoção de emprego que ela o tinha arranjado, aceita. De início, já temos ela entrando no restaurante sendo facilmente reconhecida pelo maître, Spiro, o que nos faz perceber sua presença ser rotineira naquele restaurante. Isso, juntamente com as roupas extravagantes e a conversa que ela inicia com sua amiga sobre operação plástica demonstra o quanto essa personagem é fútil. A burocracia se apresenta na hora em que Sam deve escolher um prato para o almoço, pedindo aleatoriamente um “filé malpassado” para dispersar o maître, sem sucesso, pois ele quer que Lowry fale o número do prato, como está no protocolo do restaurante. A ação é finalizada, com Spiro irritado, escolhendo pelo protagonista o prato que para ele será servido. Ao final da cena uma explosão ocorre no restaurante e todos à mesa continuam conversando sobre frivolidades, sem fazer nada a respeito. O fato é que, no próprio diálogo, se fala rapidamente e pejorativamente dos terroristas, que, na realidade, são um grupo de rebeldes contra o governo ditatorial dessa sociedade. Um biombo é colocado pelos funcionários do restaurante atrás da mesa da madame Lowry para que a destruição que a

bomba tinha feito não incomodasse mais a ela e aos demais convidados presentes na mesa.

Mesmo que os dois filmes aparentem ser diferentes entre si, para mim, na realidade, *Teorema Zero* poderia ser considerado uma estranha continuação de *Brazil*. Inicialmente a estética é muito similar, não só por ser o mesmo diretor com características cinematográficas fortes - com um uso recorrente de grandes angulares e a presença de algumas cores berrantes, por exemplo -, mas por toda a criação de um mundo caótico rico em detalhes aleatórios e visualmente potentes em ambos os filmes. Exemplos são, no mais antigo, muita tubulação, uma tecnologia estranha, com pseudo computadores com telas com lente de aumento, arquitetura quadrada, demonstrando a rigidez do sistema, permeados sempre por um cinza empresarial, enquanto no novo existe muitas telas de led, com propagandas diversas embutidas nela – construindo uma vasta poluição visual – e cenários sempre grandes em relação ao ser humano, fazendo analogia à pequenez do homem com relação ao universo. Embora os detalhes sejam diferentes entre si, a quantidade absurda deles faz com que esteticamente os dois filmes tenham uma semelhança.

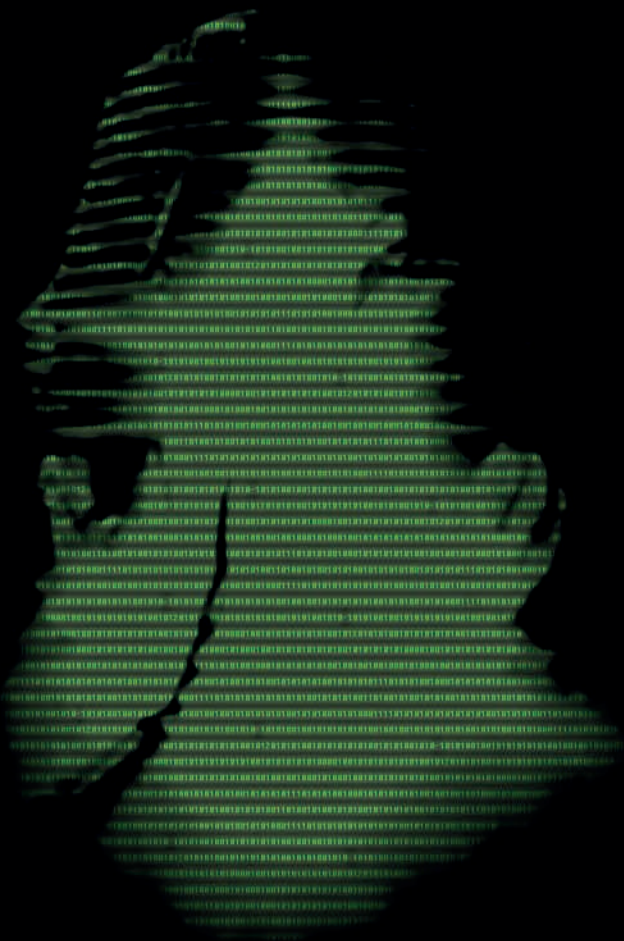
Mas o maior ponto que faz acreditar nas duas como continuação uma da outra é a relação do protagonista com seu mundo. “Eu não tenho sonhos” diz Lowry ao se retirar do restaurante, e assim - considerando sonhos como uma perspectiva de vida, algo maior para si - é que vivem os dois personagens, sem sonhos. Os dois vivem em seus respectivos contextos sossegados, alienados a sociedade a sua volta e mal reagindo a ela – é só perceber que os dois sequer possuem amigos -, com uma rotina fixa e monótona, saindo dela somente porque o mundo externo lhes obriga a fazer – o cheque não depositado a mulher de Butle no filme de 1976 e a tentativa de solucionar o teorema zero no de 2013. Até aqui, então, os dois se assemelham em sua forma de ver o mundo.

A diferença está na sua relação com o mundo, pois cada sociedade do filme foi baseada em aspectos vigentes nas épocas em que foram criados, um na década de 70 e outro na de 2010. No primeiro vemos uma crítica sobre o que poderia ocorrer com toda tecnologia que estava sendo criada na época, com o princípio dos computadores e automatização das coisas por máquinas com uma pseudo inteligência artificial, demonstrada

principalmente na cena em que Lowry acorda atrasado em sua casa para o trabalho no início do filme. No segundo, pela qual toda a revolução tecnológica dos computadores pessoais, internet e virtualização de serviços e outras coisas – como o próprio sexo, demonstrado quando Leth entra na máquina para passar um tempo com Bainsley – já tinha ocorrido e se percebia as suas consequências para o homem, como o autoisolamento e dificuldade em ter alguma relação interpessoal, demonstrado tanto pelo jeito que o protagonista se porta como na cena da festa, em que todos os convidados estão isolados em suas bolhas, com seus aparelhos eletrônicos que se assemelham a celulares e tablets.

Assim, ao meu ver, um é a continuação do outro por explorar, dentre muitas coisas, a relação que a máquina/computador teria com o ser humano.

Por Renan Turci



Corpos em mutação no cinema de David Cronenberg

Por Yasmin Rahmeier



Jeff Goldblum em *A Mosca* (1988)

O cinema de David Cronenberg é arrebatador, nele o corpo e a mente têm uma relação única e obscura onde ou um ou outro mutam-se ou desintegram-se em prol de algo maior, existe uma fixação pela carne. A invocação de um mal é sempre encarnada pelos corpos de seus protagonistas, pode-se dizer então que a carne, a ciência, a inadequação social, o sexo e a morte constituem uma parte indispensável do cinema do diretor canadense.

Em uma primeira fase podemos observar que o mal transparece fisicamente, ora por mutação, ora por um vírus, ou ainda uma inquietação muitas vezes psicológica de seus personagens vem à tona em forma de aberrações físicas. Dentro deste formato poderíamos citar filmes como *Filhos do Medo* (1979), *Scanners* (1981), *Videodrome* (1983) e *A Mosca* (1986).

Particularmente em *Videodrome* e *A Mosca*, vemos dois personagens que se transfiguram e conseqüentemente passam a vivenciar uma recém-adquirida espécie de existência. Em *A Mosca*, temos inclusive o personagem de Seth Brundle se tornando no final um ser grotesco, mas que claramente possui uma consciência humana, em seus olhos negros e profundos, enquanto seu corpo e sua mente permanecem um só nesta triste e agonizante saga de destruição.

Seth, interpretado por Jeff Goldblum, é um cientista excêntrico que

cria um dispositivo de teletransporte, o *telepod*, por sofrer enjôos em transportes normais. Quando ele conhece a jornalista Veronica Quaife, interpretada por Geena Davis, inicialmente procura um meio para que a sua invenção consiga teletransportar seres humanos, testando com um macaco, o que acaba dando terrivelmente errado. Até que ele percebe por um comentário de Veronica que o que falta é fazer com que a máquina fique “louca pela carne”.

Quando consegue adaptar seu experimento para que seres vivos possam se teletransportar, ele mesmo utiliza sua invenção num ato impulsivo depois de beber e ter um ataque de ciúmes por causa de Veronica. O que ele não percebe é que quando ele faz uso de sua invenção, uma mosca está junto a ele dentro do dispositivo, o que resulta na fusão do DNA de ambos, iniciando desta forma o processo de metamorfose do cientista em uma mosca.

Assumindo a impureza do gênero da ficção científica, Cronenberg trabalha muitas vezes com elementos de outros gêneros para construir sua narrativa no filme. Dentro disso, *A Mosca* nada mais é do que uma história de amor entre Seth e Veronica. A chegada da jornalista em sua vida proporciona uma série de mudanças drásticas na cabeça do personagem, levando-o a cometer uma série de atos impulsivos, culminando em seu último ato de pedir para que ela, com seus olhos negros e desesperados, o mate, como um ato de misericórdia.

Seth é uma vítima de seu experimento e conseqüentemente daquilo que se tornou. Tanto ele quanto Max Reen, personagem de James Woods em *Videodrome*, acabam se sacrificando em prol de suas metamorfoses. Ambos se tornam escravos da nova carne, tanto um quanto o outro representam a utopia de uma singular condição de existência, mais evoluída que as formas de vida existentes na terra até então, e ambos sabem dos riscos dessas mutações, assim como sabem que o mundo ameaça e resiste a esses novos corpos e mentes. Os dois levam até as últimas conseqüências essas experiências e acabam se tornando vítimas de si mesmos.

Essas alterações abruptas nos são dadas por narrativas que beiram a descontinuidade. Em *A Mosca*, depois que Seth entrelaça seu DNA com o de uma mosca, acompanhamos as alterações no corpo e na psique de Seth muito mais pelo ponto de vista de sua amada, Veronica, do que pelo

ponto de vista dele.

No início de sua transformação, Seth tem plena noção de certas mudanças e descobre novas e surpreendentes capacidades sexuais e físicas, assim como sabe que é portador de uma singular espécie de ser. Com o tempo, a incapacidade de associar o velho Seth com o novo acaba levando-o a sua autodestruição.

Temos paralelamente a destruição de Seth e o distanciamento entre ele e Veronica: quanto mais uma anomalia ele se torna, mais o relacionamento dos dois se deteriora, e quanto mais ela busca ajuda-lo, mais alienada se torna com a falta de empatia vinda de Seth.

Ao longo desta metamorfose, tanto Brundle quanto Brundlefly coexistem num mesmo corpo que se encontra em um processo de mutação, cada um deles lutando pela sua independência. Brundle permanece presente o tempo todo, no entanto sua presença é manifestada pela dúvida, melancolia, e transformação e é na escuridão da individualidade de cada um deles que a identidade de Brundle e de Brundlefly é retomada através dos seus estados saudáveis e grotescos de manifestações.

O realizador canadense levanta questões extremamente importantes em diversos de seus filmes, no entanto, uma das mais pertinentes seria: pode um corpo existir num estado consciente independentemente da mente? Dentro desse artigo eu gostaria de dizer que sim. Que os filmes de Cronenberg fornecem essas mutações por meio de um cinema que procura deixar em evidência o corpo como identidade humana. Max e Seth têm seus corpos mutados em algo independente, desenvolvendo hábitos e novas habilidades, e a morte de ambos surge em virtude do conflito entre a consciência e os novos corpos deles.

Os personagens de Cronenberg lutam para aceitar seus corpos transmutados num intuito de buscar uma nova forma de existir, ainda que quase sempre terminem em morte ou suicídio é sempre bem apresentado o esforço e fascínio desses personagens que buscam o renascimento ou a redenção.

A *Mosca* levanta a antiga discussão do pânico em torno da perda de identidade dentro de uma sociedade contemporânea, o medo transformado em algo grotesco. Temos cenas aterrorizantes de um cientista que sofre de uma desintegração física e psicológica chegando a colecionar

em seu banheiro seus restos humanos em uma tentativa desesperada de reter em suas mãos algo de sua humanidade.

Os filmes de Cronenberg mostram uma ansiedade e um fascínio com essas transfigurações corporais e por trás da negatividade e do pessimismo, seus filmes retratam medos e ansiedades reais da sociedade de sua época com as inovações tecnológicas e máquinas que emergem entre as décadas de 80 e 90. Ainda que Cronenberg demonstre mais uma vez sua obsessão com o corpo e mente em *A Mosca*, não há, em momento algum, sequer uma chance de que Seth poderá renascer.

Cronenberg acaba por quebrar o estigma do corpo, uma vez que ele não o vê como algo fechado e acaba se focando só nele, mesmo se tratando de algo em constante processo de transformação. É o corpo, a carne e a mente que acabam sendo o centro de quase toda a filmografia do realizador, assim como a figura de seus cientistas que, com o intuito de criar algo bom, acabam por criar algo que lhes foge do controle, sempre sendo as cobaias de seus próprios experimentos, afetando corpo e espírito, traçando uma cruel narrativa de autodestruição.

O realizador canadense mostra por trás de todas as cenas grotescas a face oculta que se manifesta em todos nós, são personagens que sofrem crises de identidade fora do controle e que não conseguem escapar dos destinos que eles mesmos tecem. É em meio a todo o sangue que podemos observar os olhares de terror, inquietação e paranoia, a obsessão de seus personagens em busca de se tornarem novos seres, a fim de superar a carne e a alma que possuem. Não existem chances de redenção no cinema de David Cronenberg.

Por Yasmin Gabrielle Rahmeier Souza



**More human than human
is our motto¹**

Por Hanna Esperança

Blade Runner (Ridley Scott, 1982) se passaria daqui três anos, em 2019 assim como *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988). *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) daqui treze, em 2029. Todos esses filmes cyberpunks tentaram em sua época prever o futuro em que vivemos hoje da forma mais pessimista e suja que poderíamos imaginar. E eles não erraram. Tire os carros voadores, os andróides que se parecem com humanos e a vida no espaço e você ainda tem o mesmo mundo caótico e claustrofóbico do gênero. Acho que é por isso que estou aqui escrevendo novamente sobre ele. O cyberpunk sempre me pareceu algo muito palpável e assustadoramente possível, e a nossa realidade uma versão menos romantizada e elegante dele, como alguém uma vez disse.

*High tech, low life*² é como o cyberpunk se define. Um mundo tomado pela tecnologia do mais alto padrão onde todos, de uma forma ou de outra, têm acesso, mas ainda existe uma parcela de pessoas que consegue apenas sobreviver. A qualidade de vida versus a necessidade desenfreada do tecnológico. Reconhecível? Mas o cyberpunk não é só um estudo sociológico da época em que surgiu e uma previsão do que viria a acontecer, é também um estudo filosófico sobre identidade. Isso está presente em todas as obras do gênero das quais eu consigo me lembrar, desde a literatura de William Gibson e Philip K. Dick até os animes como *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), *Parasite Dolls* (Kazuto Nakazawa e Naoyuki Yoshinaga, 2003) e *Ergo Proxy* (Shukô Murase, 2006). Mas talvez seja em *Blade Runner* e, mais tarde, no anime *Ghost in the Shell* que o assunto é tratado de forma mais sensível e profunda.

Blade Runner acompanha a história do ex-caçador de andróides Deckard (Harrison Ford) que tem como missão eliminar – ou aposentar – seis replicantes, seres construídos fisicamente idênticos aos humanos, mas mais ágeis e fortes. Já em *Ghost in the Shell* o foco é na policial ciborgue Major Motoko, que junto com seus parceiros da Seção 9 precisam capturar um hacker intitulado *The Puppet Master*³ que está invadindo o *ghost*⁴ de pessoas importantes do governo e as manipulando.

¹ Mais humano que um humano é o nosso lema - fala de Tyrell em *Blade Runner*.

² Alta tecnologia, baixo nível de vida.

Parece-me natural que em um mundo completamente dependente da tecnologia onde a linha entre o que é real e o que é virtual é quase inexistente, que o conceito de humanidade seja colocado em xeque. Em *Blade Runner* replicantes e humanos são diferenciados por um teste de perguntas e respostas e o fator determinante é a empatia – humanos seriam empáticos e replicantes não. Mas percebemos ao decorrer do filme que o teste não se valida, enquanto humanos matam a sangue frio, escravizam máquinas e são devorados pelo consumismo, replicantes cuidam e protegem seus semelhantes, lutam pela sobrevivência e amam o mundo em que vivem, por mais caótico e destruidor que seja. O que definiria então ser um humano? O próprio Deckard é questionado por Rachel (Sean Young), uma replicante, se ele mesmo já teria feito o teste. Seria Deckard realmente um humano?

A situação se torna ainda mais complexa quando a Tyrell Corporation, empresa que fabrica os replicantes, começa a introduzir memórias falsas em seus andróides, tornando-os ainda mais humanos, sendo que alguns deles, como Rachel, nem sequer sabem o que realmente são. *Ghost in the Shell* trabalha também fortemente com isso e é o que faz Major questionar tanto a validade do seu próprio ser. Seria o seu “eu”, todas as suas emoções e sua alma reais ou apenas uma cópia de alguém que já morreu?

Há ainda no anime outro personagem secundário e sem nome, um homem que faz coletas de lixo, que é usado pelo *The Puppet Master* para invadir o *ghost* de pessoas do governo sem que ele saiba, através de memórias falsas. Ele passa o tempo todo falando para o colega de trabalho sobre sua família, o fim de seu casamento e sua filha única, acreditando que está acessando o *ghost* da esposa. Quando pego, a polícia revela que nada daquilo é real e que, na verdade, ele é um homem solitário que vive em um apartamento pequeno. Chorando, o coletor pergunta se é possível se livrar daquelas memórias e os policiais dizem que não. É uma cena extremamente dolorosa, que nos mostra como o real é completamente frágil e se relaciona intimamente com a situação da própria Motoko: o homem amou sua família fictícia, sentiu raiva de

³O Mestre dos Fantoques.

⁴Seria um tipo de alma, a consciência do indivíduo.

sua esposa e saudades de sua filha. Como suportar que nada disso era real sendo que seus sentimentos eram? Como enfrentar a construção da própria individualidade se todas as suas memórias são apenas um programa de computador, previamente construídas ou roubadas de outro alguém?

São os próprios questionamentos de Motoko que a fazem tão humana. Mais do que ter um cérebro real dentro de um corpo cibernético e de ser efetivamente tratada como uma pessoa real, como Batou, parceiro de Major da Seção 9, aponta, é a capacidade de questionar a existência da própria alma e de procurar constantemente um motivo para ser que nos conecta e nos relaciona com Motoko. Afinal, nós já não nos fizemos essas mesmas questões?

E é esse senso de humanidade que, ironicamente ou não, fazem os andróides, robôs e ciborgues enlouquecerem. Seja por um vírus ou por uma tomada de consciência espontânea, eles não conseguem lidar com isso, com o peso de não se encaixarem em lugar algum, de não conseguirem uma definição exata para todos aqueles sentimentos, da dúvida do que é real ou não e, principalmente, de serem tratados sempre como máquinas escravas, que uma vez conscientes de suas existências e da vontade de liberdade e direitos, são eliminados e empilhados como sucatas.

Batty (Rutger Hauer), líder dos replicantes que Deckard tem que “aposentar”, está com o tempo de vida se esgotando – os quatro anos dados por seus criadores estão chegando ao fim. Após uma perseguição alucinante e sangrenta, Batty salva Deckard e, na chuva enquanto segura um pombo, minutos antes de morrer, ele faz um monólogo curto, mas um dos mais potentes do cinema.

I've... seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time... like... tears in rain... Time to die.⁵

⁵ Eu vi coisas que vocês homens não acreditariam. Naves de guerra em chamas na constelação de Orion. Eu vi raios-C brilharem na escuridão próximos ao Portal de Tannhäuser. Todos esses momentos irão se perder no tempo... como... lágrimas na chuva... Hora de morrer.

Batty se torna mais humano do que qualquer outro apresentado no filme, até mais do que nós. E ao mesmo tempo em que ele aceita sua morte, ele se sente frustrado por suas memórias – memórias reais – e sua vida serem descartadas dessa maneira com um simples prazo de validade. Batty, aqui, está dizendo “eu sou humano”.

É em todos esses pontos que para mim o cyberpunk transcende. Transcende para o nosso contexto, para a nossa sociedade e nossa época. O cyberpunk expurga nossa paranoia contemporânea que tenta desesperadamente responder a questões vagas e frustra ao não nos dar nenhuma resposta, nem daqui três ou treze anos. Quem somos nós? O que nos torna diferentes uns dos outros? Qual o limite entre aquilo que é real e aquilo que é mentira? O que nos define como humanos? O que valida a nossa existência?

Se robôs se fazem essas mesmas perguntas, o que isso te torna?

Por Hanna Esperança



Abre los ojos e Vannila Sky Remake ou Remix

Por Camila Sailer

Tom Cruise, logo que terminou de assistir ao filme espanhol *Abre Los Ojos* (1997), de Alejandro Amenábar, comprou os direitos de remake e iniciou a produção de *Vanilla Sky* (2001). Junto ao diretor Cameron Crowe, ele não se preocupou em contar a mesma história, apenas com um ponto de vista diferente. Vejo, na versão original, uma história mais pura e enigmática, na qual o foco está nos acontecimentos e não nos personagens, enquanto sua refilmagem contém mais elementos de mise en scène que contribuem na narrativa ao decorrer do filme, dando dicas ao espectador sobre a verdadeira situação do personagem principal.

Abre Los Ojos conta a história de César, um homem bem sucedido que vê em sua aparência a chave para conseguir o que quiser. César tem um relacionamento aberto com sua amiga Nuria, porém, após ser apresentado a Sofia, por meio de seu melhor amigo, Pelayo, se vê instantaneamente apaixonado pela moça. Em um surto de ciúmes, perguntando a César o que seria felicidade para ele, Nuria causa, propositalmente, um acidente de carro que acaba por matá-la, deixando César com sequelas em seu rosto, o qual ele tanto cultivava. A partir desse momento sua vida começa a tomar rumos totalmente diferentes do que ele havia imaginado e, através de delírios e visões, ele descobre que vinha vivendo em uma realidade virtual construída sob medida para ele.

A intenção de Alejandro era criar uma ficção científica sem muitos efeitos especiais, trabalhando apenas com o jogo de câmeras. O filme trabalha com a desconstrução da linha que separa o sonho da realidade, sendo difícil a distinção de onde um termina e o outro começa. Tal desconstrução é igualmente utilizada em sua montagem. Sem uma linearidade, ela nos revela pouco a pouco o que está acontecendo com a vida de César.

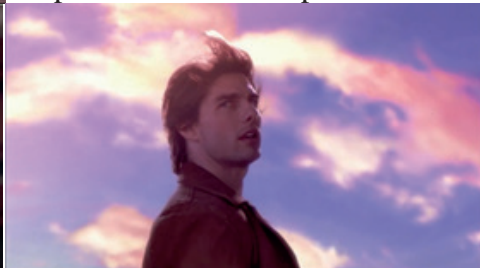
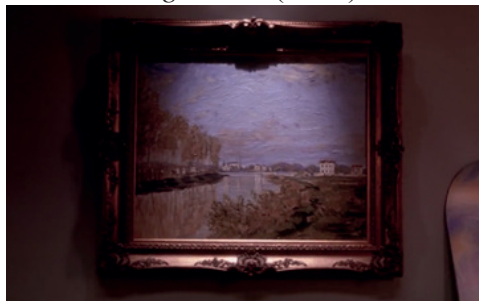
A companhia Life Extension propôs a César um paraíso que ele próprio poderia construir. O que logo me fez associá-lo à lei da atração, tratada no documentário *O Segredo* (Drew Heriot, 2006). Isso porque o que sua mente pedia acabava acontecendo. Entretanto, nossa mente não lida apenas com os desejos conscientes ou pré-conscientes. Freud já falava sobre um inconsciente responsável por abrigar nossas lembranças traumáticas reprimidas. César, inconscientemente, pode ter começado a se sentir culpado pela morte de Nuria e isso explicaria o fato de ele passar a enxergá-la em Sofia, fazendo com que o paraíso se transformasse em

seu pior pesadelo.

Vanilla Sky traz os mesmos personagens com nomes diferentes (com exceção de Sofia, que além de ter o mesmo nome foi interpretada pela mesma atriz, Penélope Cruz). Agora a história se passa em Nova York, relatando a vida de David, empresário de 33 anos que comanda uma editora mundialmente conhecida. O filme ganha muito com o acréscimo de referências externas, que servem como fatores enriquecedores para a sua narrativa. Com um aprofundamento maior em seus personagens, ele faz um trabalho melhor na construção do mundo virtual do protagonista, por meio de suas memórias afetivas não citadas no primeiro filme.

A partir do momento em que a vida de David se transforma em um constante declínio entre sonho e pesadelo em uma realidade virtual, tais vacilações começam a ocorrer “sob este lindo céu de Monet” (frase dita por Edmund Ventura, um dos personagens chave da história), em uma referência ao céu de baunilha pintado por Claude Monet no quadro *The Seine At Argenteuil* (1875). A referência ao quadro do idealizador da arte

impressionista já havia sido feita logo no início do filme, no momento em que Sofia vê o quadro em um dos cômodos da casa de David. O quadro pertencia à mãe dele e, ao analisar sua passagem para um cenário constante, nota-se o quão importante a obra era para ele.



As referências do filme nos levam a uma resposta: tudo não passa de um sonho. Como na sequência inicial em que David corre por uma Times Square vazia enquanto em um dos telões está sendo exibido um episódio de *The Twilight Zone*, no qual um homem condenado a morte

tenta convencer seus executores de que estão presos em seu sonho, e que se ele acabar morrendo todos irão desaparecer. O que pode ser relacionado ao fim trágico do psicólogo de David que, ao constatar que era apenas um personagem virtual, entra em colapso tentando provar o contrário.

Cameron Crowe chegou a dizer que considera *Vanilla Sky* muito mais um “remix” do que um “remake”. Com o que eu concordo, pois, mesmo refazendo algumas cenas e diálogos ao pé da letra, muitos aspectos novos foram acrescentados. Vejo no segundo filme uma pretensão futurista em elementos como as filmagens do aniversário de David, o holograma de um músico tocando trompete, a cena inicial da Times Square e as 429 referências a cultura pop que o diretor diz estarem no filme.

Abre Los Ojos e *Vanilla Sky* são duas ficções científicas que conseguiram trabalhar com o questionamento do real e virtual, tratando sob o mesmo patamar os sentimentos humanos. Em questão de comparação, não consigo ver uma obra como sendo melhor que a outra, penso nelas como complementares, sendo que ambas valem a pena serem vistas pelo menos mais de uma vez.

“I think I can say that, for me, the projects are like two very special brothers. They have the same concerns, but their personalities are quite different. In other words, they sing the same song but with quite different voices: one likes opera, and the other likes rock and roll.”¹ (Alejandro Amenábar)

Por Camila Sailer Kletemberg

¹ “Eu acho que posso dizer que, para mim, os projetos são como dois irmãos muito especiais. Eles têm as mesmas preocupações, mas suas personalidades são completamente diferentes. Em outras palavras, eles cantam a mesma música, mas com vozes diferentes: uma como ópera e a outra como rock and roll.” (Alejandro Amenábar)



Essa Fantasia Idiota de Homem

Por Matheus Borges

Fazer escolhas se torna mais complicado a partir do momento em que nos vemos numa situação na qual devemos lidar com as consequências de nossas próprias decisões. Em maior ou menor escala, todos se confrontarão com um dilema durante alguma etapa crítica da vida. Os erros são comuns, mas encarar as sequelas decorrentes pode ser mais difícil do que fantasiar com viagens no tempo para voltar no passado e tentar novamente.

No cinema, abordar o tema da viagem no tempo sempre desperta a empatia de um grande público, que partilha deste desejo e que, por isso, consegue com facilidade se colocar no lugar do protagonista do filme em questão. Apesar de não ter a mesma popularidade de *De Volta Para o Futuro* (Robert Zemeckis, 1985) - que é citado e homenageado - ou *Efeito Borboleta* (Eric Bress e J. Mackye Gruber, 2004), o enigmático *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) é bastante respeitado na categoria “cult”.

Estrelado por Jake Gyllenhaal, *Donnie Darko* é uma das maiores incógnitas do cinema do século XXI. Trata-se de uma complexa história sobre viagem no tempo contada de um modo singular, misturando ficção científica e filosofia. O filme ainda gera muita controvérsia, desentendimento e mistério ao público, que, quase sempre, o considera incompreensível.

Elemento indispensável em obras sobre viagem no tempo, a teoria do caos norteia a narrativa do começo ao fim, quando o protagonista volta ao passado para evitar a morte de sua namorada, o que acontece de maneira trágica, pois lhe custa a própria vida. Diferentemente de outros filmes que abordam o mesmo tema, *Donnie Darko* é contado na perspectiva de um garoto excêntrico.

Logo no início, Donnie nos é apresentado como um rapaz de hábitos incomuns, quando acorda no meio de uma estrada, vestindo pijamas, após ter passado a noite dormindo no asfalto com sua bicicleta caída ao lado. Apesar de inusitado, é um comportamento rotineiro da vida do protagonista, uma vez que não há reações como medo ou preocupação de sua parte e nem de sua família, que age como se nada tivesse acontecido.

Além de sofrer de sonambulismo frequente, o garoto é um adolescente rebelde e perturbado que tem alucinações. É visto com desdém pelos vizinhos e colegas de escola e está sempre cercado por tragédias

inexplicáveis, como a queda da turbina de um avião em cima de sua casa e uma inundação no prédio da escola.

O primeiro contato de Donnie com a questão da viagem no tempo é através de Frank, uma alucinação em forma de um grande coelho monstruoso, que anuncia uma contagem regressiva para o fim do mundo. Apesar do protagonista não se mostrar perturbado com as visões e seguir normalmente com sua vida, o interesse que nele é despertado o conduz à busca pelas respostas.

Seu professor de física menciona brevemente a teoria de Stephen Hawking sobre buracos de minhoca, e, aproximadamente na metade do filme, Donnie consegue ver o que parece ser um portal do tempo, que direciona os passos de todos os personagens, inclusive os seus.

Esse elemento talvez seja o mais confuso para o público. Sua natureza não é detalhadamente explicada, por isso há uma multiplicidade de diferentes teorias circulando pela internet que tentam elucidar tal fenômeno. Porém, o conceito científico, apesar de poder enriquecer a experiência do espectador com o filme, não é necessário para o entendimento do desfecho da obra.

A motivação de *Donnie Darko* para tal desfecho consiste em uma espécie de “anti-romance” que ele vive com sua namorada Gretchen. Diferentemente dos típicos romances colegiais, o encanto entre o casal nasce não por falarem de amor ou sobre seus sonhos, mas sim experiências que implicam problemas mentais, além do papo nerd sobre antissépticos. Aliado a esses fatores, o comportamento rebelde de Donnie, que provoca a irmã, insulta a mãe e a professora, faz do personagem um herói improvável, envolvido em um romance bastante incomum.

No final, pode não ser claro como exatamente *Donnie Darko* viaja no tempo, ou qual é a relação temporal estabelecida quando o personagem volta ao passado e a turbina desprende-se do avião, mas sabe-se que isso acontece. O herói improvável retorna e permanece no local onde seria atingido pelo objeto, ação que transforma a vida daqueles que passaram pela sua: a família está em luto, Frank vive, o escritor não tem seu segredo descoberto, e, o mais importante, Gretchen nunca o conheceu, portanto está salva.

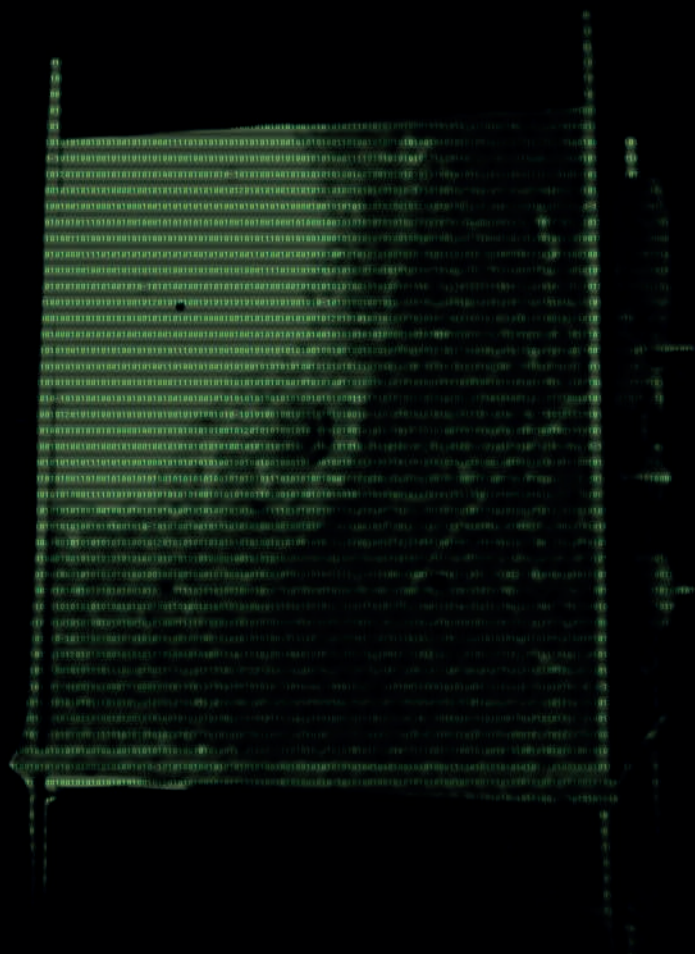
Richard Kelly ainda arriscou um roteiro relacionado ao mundo de

Donnie Darko, *S. Darko* (Chris Fisher, 2009). A qualidade e o teor filosófico deixam a desejar em seus trabalhos posteriores, como *Southland Tales* (2006) e *A Caixa* (2010), o que faz de *Donnie Darko*, seu filme de estreia, o único marco de sua carreira até o momento.

O insucesso da aceitação do público reflete esta queda de qualidade, deixando evidente que, para aqueles que se aventuraram em conhecer a filmografia de Richard Kelly desde o fenômeno *Donnie Darko*, o diretor deixou de mergulhar na arte cinematográfica após o sucesso de seu primeiro filme, nos apresentando em seguida trabalhos superficiais que, embora possam parecer bem intencionados (sobretudo *A Caixa*, com seu dilema moral), não foram pensados e executados com o mesmo cuidado e dedicação.

Curiosamente, *Donnie Darko* é, de alguma maneira, relacionado a filmes como *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *Clube da Luta* (David Fincher, 1999), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) e *Laranja Mecânica* (Stanley Kubrick, 1971). Embora esses filmes não tenham absolutamente nada em comum, é interessante como a cultura “geek” os torna ícones referenciais de um cinema classificado como “cult”. Estão nas camisetas, canecas, almofadas, pôsteres, capas de celular... Também é interessante ver que o consumismo tem atingido uma esfera que engloba o cinema que vai além do mero entretenimento. Não sabemos se é uma apreciação honesta, mas se traz visibilidade para filmes de qualidade como estes, que assim seja. *Donnie Darko* é pop!

Por Matheus Borges



As ciências de Shane Carruth

Por Leonardo Otto

A maneira como Shane Carruth faz um filme de ficção científica, ao menos em *Primer* (2004), é bem matemática. Isso talvez se deva a formação do diretor, que decide se arriscar no cinema tendo como seu primeiro filme algo de um gênero que sempre que se vem à cabeça talvez se imagine com grandes efeitos especiais, trilha pesada, entre outras características que são exploradas. Aqui ele foge de tudo isso. Feito às próprias custas e contando com a ajuda de amigos, Shane dirige, roteiriza, atua, compõe a trilha e faz de *Primer* o seu debute no cinema, sendo premiado em festivais que dão ao filme uma alcunha de “cult”, principalmente por ter ganhado Sundance.

O filme narra a história de dois amigos engenheiros, Aaron (interpretado por Shane) e Abe, que realizam experimentos científicos junto com outros amigos em uma garagem, fato bem comum nos Estados Unidos (vide a Apple, que nasce na garagem de Steve Jobs).

O experimento é sobre bloquear a força da gravidade, assim reduzindo o peso interior de objetos, mas as coisas dão “errado” e acabam gerando outra descoberta mantida em segredo por Aaron e Abe: o fato do experimento se tratar de viagem no tempo. A partir dessa descoberta, eles a usam para um artifício que normalmente é praticado quando se consegue essa façanha: ganhar dinheiro em cima disso, já que vão ter esse controle temporal. Mas essa jornada traz resquícios, já que como resultado da viagem eles acabam se duplicando, ou seja, no momento em que eles viajam, reproduzem uma cópia de si dentro da linha temporal. Assim, coexistem ao mesmo tempo. Tal descoberta faz o filme ganhar uma outra pegada, tendo um ar de suspense no ambiente dos personagens, que agora se deparam com tal complicação.

O diretor não usa de muita movimentação de câmera, quase sempre ela está parada e com seus personagens transitando em frente a ela, por vezes tomando um ar de *found footage* com o uso de metalinguagem, principalmente nas cenas na garagem, o que dá um aspecto mais interessante para o filme. Mesmo com a mudança gerada pela descoberta de suas cópias, o ritmo do filme não chega a mudar, permanecendo nessa “lentidão”. Quanto à trilha, ela é sempre usada nos momentos mais “científicos”. A composição é própria, mas sempre com uma atmosfera bem presente no gênero. Também há de se ressaltar os muitos diálogos

técnicos e confusos, que em certa medida acabam por se tornar maçantes, mesmo com essas viradas de tom.

Pode-se dizer, de certa maneira, que a equação que Shane Carruth propõe em *Primer* se resolve ao final dos 73 minutos de duração do filme, o que parece ser muito mais devido à complexidade da matemática, que parece básica quando revela se tratar de uma viagem temporal, mas a qual começa a ganhar mais dificuldade quando se propõem outras contas nessa fórmula. Ainda assim, parece ser muito segura do que quer e do resultado ao qual vai chegar: que no fim das contas certas descobertas nem sempre vêm para o bem, e que com o poder sempre vem junto no pacote a ganância. E é em cima dessas premissas que a divisão que Aaron sofre no filme se coloca como um resultado final da equação, que tem três respostas diferentes, já que cada Aaron e Abe irão seguir um rumo próprio, quase como que se cada um fosse uma personalidade da mesma pessoa.

Se nesse primeiro filme a base científica é de certa maneira matemática, no segundo ele já parte para as ciências biológicas, pois afinal, se o nome do gênero se dá por ficção CIENTÍFICA, ele pode englobar qualquer área da ciência, certo? Não sei, e nem vou tentar definir isso, que não é o caso aqui, mas fica a questão.

Em *Cores do Destino* (2013), o único fato que se repete é a aventura que Shane faz novamente como diretor, ator, roteirista, produtor e compositor. Nota-se uma evolução do diretor na linguagem, com muito mais cortes, planos próximos, closes e detalhes. Ele parece estar mais à vontade com o fazer filmico e busca maior exploração, a qual também se dá no som com auxílio do vilão do filme que em vários momentos está capturando sons pelos locais que passa (tanto que esse é um meio que ele utiliza para “encantar” seus alvos). Esses sons se misturam na trilha, algo muito destacado e melhor trabalhado nesse filme. O elenco novamente é enxuto, com três personagens principais. Além de Shane, participam do filme Amy Seimetz, interesse romântico/biológico, e o “vilão” do filme Andrew Sensenig.

Se Shane diversifica a sua linguagem filmica, no quesito narrativa ele novamente faz uma obra de difícil acesso e de certa “bravura” pra embarcar nos 96 minutos de filme. A história começa acompanhando o processo de criação de um tipo de droga (não fica muito claro), droga essa que será

usada em Kris, a personagem principal, como parte de um experimento. É aí que entra o biológico no relacionamento entre Shane e Amy, como os dois fizeram parte do mesmo experimento, acabam compartilhando lembranças, sem ter certeza de quem é tal memória. Quanto ao vilão, há uma certa dualidade pois o seu experimento é uma forma de curar as pessoas. Em contrapartida, compromete muito da vida das cobaias. Mas caso tenha a disposição necessária, tal dificuldade de compreensão é de certa forma recompensada. Apesar de algumas derrapadas, o filme consegue se resolver e as *Cores do Destino* (tradução de *Upstream Color*) encontram um desfecho tanto para os humanos quanto para os porcos.

Por fim, explicações não fazem muito sentido nesses filmes, e é com certo interesse por esse meio que olho esse começo de carreira de Shane Carruth que traz as suas ficções científicas para a tela. E tal interesse não foi só meu, o diretor já vai para o seu terceiro filme, agora com a tutela de uma grande produtora e um elenco recheado de estrelas. Sendo assim, é esperar e torcer, para que Shane tenha a liberdade criativa para o seu trabalho e não seja engolido no jogo de interesse (\$\$\$) que é o cinema no qual vai embarcar.

Por Leonardo Otto



Ficção sai, Realidade fica

Por Michel Urânia



Segundo a Wikipédia, “ficção científica é um gênero literário que lida principalmente com o impacto da ciência, tanto verdadeira como imaginada, sobre a sociedade ou os indivíduos” e documentário é “uma representação parcial e subjetiva da realidade”. Em *Branco Sai, Preto Fica* (Adirley Queirós, 2014) os dois gêneros se unem para poder palpar a mais grotesca das realidades. A história começa em um baile *black* na década de 80 em Ceilândia, periferia de Brasília, que é invadido violentamente pela polícia. “Branco sai, preto fica” é uma frase dita por um policial naquela noite, os brancos saem do recinto e os negros ficam para apanhar. Entre eles, estão os dois atores principais do filme, que utilizam seus nomes reais: Sartana, atropelado por um cavalo, amputado e com uma perna mecânica, e Marquim, com um tiro que o deixou paraplégico e cadeirante. Num futuro apocalíptico, ainda em Ceilândia, os dois se unem para criar uma espécie de “bomba cultural” que explodirá a cidade de Brasília em vingança ao passado (e presente) de injustiças contra os negros.

Um terceiro personagem, interpretado por Dilmar Durães, ator parceiro dos filmes de Queirós (*Dias de Greve*, 2009 e *A Cidade É Uma Só?*, 2012), completa a trama. Com uma ideologia de direção horizontal, o diretor perguntou ao ator o que gostaria de interpretar no novo filme e ele respondeu: “Já fiz papel de operário, de político, cansei. Quero agora ser um astronauta que vem pra matar todo mundo igual ao Blade Runner”. Ele se refere ao personagem de Harrison Ford no filme *Blade Runner*, *o Caçador de Andróides* (Ridley Scott, 1982).



Em *Blade Runner*, a cidade de Los Angeles está num futuro apocalíptico como a Ceilândia de *Branco Sai, Preto Fica*. No filme estadunidense, cientistas criam uma espécie de andróides muito parecidos com os humanos, que eles supunham superiores fisicamente e inferiores emocionalmente, chamados de Replicantes. Os andróides eram utilizados em trabalhos análogos ao escravismo em colônias fora do Planeta Terra. Depois de um motim realizado pelos descontentes robôs, Harrison Ford, um caçador de Andróides, é chamado para matar os Replicantes revoltosos.

Na película ceilandense, os Replicantes dão lugar aos negros, que mesmo após mais de cem anos da abolição da escravidão no país, sofreram e continuam sofrendo com a opressão social e cultural do estado. Mas do futuro além do futuro, chega o Astronauta Dimas Cravalanças, também negro, com a missão de impedir a bomba e o ímpeto vingativo de Sartana e Marquim, já que neste futuro de onde veio, o Estado brasileiro seria punido dentro da lei pelas desigualdades impostas aos negros. Alguns críticos sugerem que a personagem do astronauta não tem função dentro da trama, mas é essencial, já que cabe a ele a reflexão e a decisão do direito ou não dos amputados de se vingar.



A revolta dos oprimidos mostra o interesse pela liberdade. “Liberdade - essa palavra, que o sonho humano alimenta: que não há ninguém que explique, e ninguém que não entenda” (Cecília Meireles, *Romanceiro da Inconfidência*, 1953) é a fonte de empatia que coloca em dúvida a missão dos dois astronautas. Em *Blade Runner*, os Replicantes se ajudam mútua e emocionalmente para salvar suas vidas enquanto os humanos matam uns aos outros. O próprio personagem de Harrison Ford tem dúvidas de sua origem, entre ser Replicante ou um humano (o filme não deixa claro). Já Dimas Cravalanças, o astronauta de *Branco Sai, Preto Fica*, apesar de também negro, é membro do Estado brasileiro no futuro de onde veio, o mesmo Estado brasileiro que amputou Sartana e Marquim, mas em contato com eles, reflete sobre o direito à vingança e ao protagonismo na ação contra o opressor. Este sentimento é resignificado na singela música de Roberto Carlos cantrolada pelo Astronauta em dado momento do filme: “De hoje em diante/ Vou modificar o meu modo de vida / (...) Cansei de esperar / De esperar enfim / E pra começar eu só vou gostar de quem gosta de mim”.

No meio de *Branco Sai, Preto Fica*, os protagonistas registram o áudio de uma banda local que fará parte da “Bomba Cultural”. Insatisfeito, Marquim pede às *backing vocals* que, sentadas durante a gravação, se levantem para cantar como num show. Essa vontade de preencher o vazio é o diferencial, pois é o modo de tratar as contradições do fazer filmico dentro do próprio filme. Os cenários de *Branco Sai, Preto Fica* são compostos a partir da movimentação das personagens e apenas com luzes diegéticas. Os planos longos, a montagem que por vezes parece amputada, o descompromisso com a continuidade e o uso de atores naturais e moradores de Ceilândia demonstra o interesse em fazer o cinema acima da lógica de mercado. O final de *Blade Runner* foi modificado por produtores, a contragosto do diretor, para atingir o grande público (a versão “Director’s Cut” saiu apenas dez anos depois).

Outra dualidade em *Branco Sai, Preto Fica* é a afirmação territorial, pois mesmo com a participação de alguns músicos locais, a base da trilha sonora é de canções estrangeiras, as mesmas do baile *black* que gerou a trama. Isso reforça o ideal de não fugir do passado mas não lembrá-lo com puro saudosismo, além de abrir portas para o futuro,

como fica evidente na canção que encerra o filme.



Como disse o diretor Adirley Queirós, o ideal não é acabar ou fugir das contradições, mas lidar com elas mesmo sem atingir respostas claras, e deu como exemplo o CEICINE, o Coletivo de Cinema em Ceilândia, que produziu o filme: tratar de questões de segregação racial e dentre os cinco integrantes do grupo o único branco ser o diretor - branco como Harrison Ford, Ridley Scott, o escritor desta crítica, como o professor e todos os alunos do grupo de estudos de crítica de cinema que deu origem a este texto, a maior parte dos cineastas do Brasil e provavelmente como os policiais que amputaram Marquim e Sartana.

Os avanços tecnológicos do último século promoveram grandes melhorias na vida da humanidade, mas além de não fazerem carros voadores ou uma enciclopédia livre e confiável, não conseguiram acabar com a pobreza, preconceitos e a tirania. Mas a ficção científica nas mãos do oprimido pode ser um instrumento de luta. A diferença principal entre *Blade Runner* e *Branco Sai, Preto Fica* está exatamente no uso da ficção científica. No hollywoodiano, ela metaforiza o real e no candango aprofunda a representação subjetiva da realidade.

Por Michel Urânia

Em sua 5ª edição, a Hatari! Revista de Cinema propõe uma série de reflexões acerca do gênero da ficção científica no cinema, explorando diferentes épocas e formatos, do pioneiro *Viagem à Lua* até o recente *Branco Sai, Preto Fica*, passando por séries icônicas do gênero como *Além da Imaginação* e os clássicos *Blade Runner* e *A Mosca*.

OUTRAS VERSÕES



WESTERN

Com textos sobre gênios como Howard Hawks, John Ford, Anthony Mann, abordando Western e as mulheres em seus filmes e com entrevista exclusiva com Rodrigo Areias



TEEN MOVIES

Além de falar de diretores importantíssimos para os Teen Movies, como John Huges, aborda-se também filmes icônicos como o Clube dos 5 e Juventude Transviada



CINEMA JAPONÊS

De filmes preto e branco até os animes contemporâneos, essa revista explora parte da vasta filmografia desse cinema tão aclamado e particular que ele é.



CINEMA BRASILEIRO ANOS 80

Se dizem que o cinema nacional dos anos 80 foi pouco representativo, os textos aqui presentes demonstram o contrário, mostrando a riqueza de filmes importantes.