

### **1º relato crítico: Cidades**

Cidade. “Do latim, *lat civitate*, povoação de primeira categoria em um país; no Brasil, toda sede de município, qualquer que seja a sua importância; os habitantes dessa povoação; o núcleo principal ou centro urbanístico dessa povoação, onde estão geralmente localizadas as casas comerciais mais importantes.”(Michaelis, 2011)

Causa e consequência da modernidade, nada mais contemporâneo do que a própria cidade para simbolizar a vida urbana e tudo que ela traz consigo. Esse é também o principal elemento comum aos filmes *Medianeras* (ARG, 2011), *Playtime* (FRA, 1967), *Her* (EUA, 2013), *Fausto* (RUS, 2011) e as leituras indicadas, de que trata esse texto.

Nicolau Sevcenko, em *A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa* (2001), nos conta que do século XVI, isto é, desde o fim da Idade Média, até meados do XIX, a elite da Europa Ocidental viveu uma fase de desenvolvimento tecnológico que lhe assegurou o domínio de forças naturais e possibilitou o desenvolvimento e controle de novas e inovadoras fontes de energia, meios de transporte e comunicação, armamentos, etc.

Já, Beatriz Sarlo, em “*Modernidade periférica: Buenos Aires 1920 e 1930*” (2010), destaca como a “ebulição” do espaço urbano na cidade de Buenos Aires desencadeou mudanças de costumes e estilos de vida que afetaram a produção e o consumo cultural da época. Um surto imigratório, a ampliação do acesso à escolaridade, a formação de um público leitor e a acelerada expansão do mercado editorial, aliados à expansão tecnológica foram fatores determinantes para a democratização na distribuição e absorção de artigos culturais, dos mais diferentes gêneros e assuntos. A autora esclarece que esse processo de modernização era visto como símbolo de progresso e desenvolvimento, como mostra o fragmento da revista uruguaia, *Caras y Caretas* (1930), onde se lê: “espetada por torres, a cidade proclama nas alturas o vigor de um povo. Já tem sua coroa cinza das grande metrópoles, cinza de fumaça – fundido ao cinza das nuvens -, como Londres, Paris como as gigantescas urbes do mundo...”.

E é em meio a uma cidade permeada por essas mudanças que conhecemos, Hulot, personagem retratado pelo francês Tati na obra *Playtime* (1967). No filme, uma Paris futurista, essencialmente tecnológica, assume o

papel não apenas de cenário, mas de protagonista da história. A cidade, cinza, é meticulosamente arquitetada, coberta por vidros e metais e nos dá a impressão de um mundo impessoal, incolor e inodoro, onde até mesmo as pessoas trazem um ar artificial e mecânico.

Ao longo do filme, a personagem transita pela metrópole, buscando sinais de espontaneidade, como quem vaga em meio à multidão, em busca de pessoas reais. Essa realidade artificial em que a personagem se insere traz consigo a inquietude descrita por Marshal Berman em *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*, quando o autor afirma que “ser moderno é encontrar-se em um ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação e transformação das coisas em redor - mas ao mesmo tempo ameaça destruir tudo o que temos, tudo o que sabemos, tudo o que somos”.

De maneira semelhante, (sobre)vivem os personagens do longa *Medianeras* (2011), Martin e Mariana, que vivenciam a “solidão urbana. A solidão que sentimos quando estamos rodeados de desconhecidos”, como explica o diretor Gustavo Taretto. Na obra, aparelhos eletrônicos ocupam papel determinante no dia a dia dos indivíduos e não há fronteiras definidas entre vida pessoal e profissional.

É também vivendo essa solidão que conhecemos o antissocial Theodore, protagonista de *Her* (2013), que se encontra em uma cidade com tanto a oferecer do ponto de vista tecnológico-cultural mas com tão pouco no que se refere à vida sentimental. Por essa razão, o escritor de sentimentos alheios, se apaixona por um sistema operacional recém-inventado. Samantha, como ele o denomina, passa a conhecê-lo profundamente e permeia sua vida de maneira concreta, revelando uma personalidade sensível que leva a um complexo relacionamento amoroso entre eles.

Esse vazio emocional, a busca pela essência da vida, entretanto, são questões antigas, que permeiam o imaginário da humanidade, desde o início de uma contestação da fé ao final da Idade Média, coincidente com o surgimento das primeiras cidades. É a partir desse cenário, que o diretor russo, Aleksandr Sokúrov, enfoca os dilemas vividos dentro da cidade murada em que se passa *Fausto* (2011). A busca pela verificação da existência da alma humana, leva o médico protagonista a vender sua própria alma, conduzindo-o a prazeres terrenos e fugazes, que jamais saciam sua fome de conhecimento. Percebe-se, então, seu maior dilema: embora domine a ciência e a natureza, a partir da criação de um ambiente urbano, há conhecimentos divinos que se encontram fora de seu alcance.

Assim, ao retratar a vida urbana com todos os seus avanços e tecnologias, essas obras questionam também a angústia que permeia o homem moderno, descrito por Sarlo como o *flâneur*, “que lança o olhar

anônimo daquele que não será reconhecido por aqueles que não serão observados o olhar que não supõe comunicação com o outro”, indivíduos invisibilizados no cinza moderno.