

DISTOPIAS DA ERA DO BLOCKBUSTER: REPRESENTAÇÕES URBANAS NA FICÇÃO CIENTÍFICA

BRUNO SOUTO DE AZAMBUJA

BRUNO SOUTO DE AZAMBUJA

**DISTOPIAS DA ERA DO BLOCKBUSTER: REPRESENTAÇÕES URBANAS NA
FICÇÃO CIENTÍFICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Professora Doutora Sylvia Ficher

BRASÍLIA - DF
JANEIRO - 2019



APOIO

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pelo amor, apoio e paciência. Aos meus amigos e colegas de curso pelas inspiradoras conversas nos momentos mais propícios. A minha orientadora e a todos os professores e professoras, desde o ensino fundamental até a pós-graduação, pelo conhecimento compartilhado e o incentivo constante.

*"Imagination will often carry us to worlds that never
were. But without it we go nowhere."*

— Carl Sagan

RESUMO

Nesta dissertação propõe-se uma investigação sobre como a cidade é representada em obras distópicas da cultura de massa dos últimos 30 anos. Por meio da análise de uma coleção sistemática composta por seis filmes de ficção científica de sucesso, cujas narrativas transcorrem-se em cidades reais, imaginadas anos no futuro, procura-se uma compreensão de como estas representações encaixam-se nos processos de formulação de um imaginário sobre o urbano, identificando questões relativas aos saberes do arquiteto urbanista. Ao traçar paralelos de cidades reais com suas paisagens imaginadas, apresentadas pelas obras de ficção, incita-se uma discussão sobre esta maneira de se observar e pensar a cidade e, também, sobre a disciplina do urbanismo.

Palavras-Chave: Cidade; Distopia; Imaginário; Ficção Científica.

ABSTRACT

This dissertation proposes an investigation about how the city is represented in dystopian works of the mass culture of the last 30 years. Through the analysis of a systematic collection composed of six successful science fiction films, whose narratives take place in real cities, imagined years in the future, it seeks an understanding of how these representations fit into the processes of formulating an imaginary about the city, identifying issues related to the knowledge of the urban architect. When drawing parallels of real cities with their imagined landscapes presented by works of fiction, a discussion about this way of observing and thinking the city and also about the discipline of urbanism is encouraged.

Key-words: City, Dystopia, Imaginary, Science Fiction.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
Urbanismo Fantástico	12
O urbano sob milhões de olhares	16
O imaginário e as cidades.....	25
DELTA CITY	32
<i>Serve the public trust, protect the innocent, uphold the law</i>	32
<i>I'd buy that for a dollar!</i>	36
<i>The Future has a Silver Lining</i>	41
<i>You have twenty seconds to comply</i>	44
<i>Old Detroit</i>	47
NEO-TOKYO	49
Tóquio, 16 de julho de 1988	49
Cápsula.....	53
Neo Tokyo	55
Japão cyberpunk	64

OASIS, ABRAHAMA E A MATRIX.....	67
<i>Welcome to Los Santos</i>	67
<i>Ready Player One</i>	69
<i>Le Congrès</i>	75
<i>The Matrix</i>	80
Pílula azul ou pílula vermelha?	85
CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
Historiografia das cidades moribundas	88
Matriz Sistemática e resultados	89
Discussões	98
BIBLIOGRAFIA	104

LISTA FIGURAS

Figura 01 – Vista da Analemma Tower - Clouds Architecture Office.....	12
Figura 02 – Perspectiva da Analemma Tower	13
Figura 03 – A cidade voadora de Georgii Krutikov - 1928.....	13
Figura 04 – A cidade voadora de Georgii Krutikov - 1928.....	14
Figura 05 – Cartaz do filme Elysium, 2013	18
Figura 06 – O satélite Elysium - Elysium, 2013	19
Figura 07 – O Toróide de Stanford, de Gerard O’Neil e ilustrado por Don Davis 1975.....	19
Figura 08 – O satélite Elysium.....	20
Figura 09 – Vista interna do Toróide de Stanford, ilustrado por Don Davis.....	20
Figura 10 – Bairro residencial de Elysium - Elysium, 2013.....	21
Figura 11 – A cidade de Los Angeles em ruínas - Elysium, 2013.....	21
Figura 12 – A Detroit de RoboCop (1987).....	23
Figura 13 – A Neo Tokyo de Akira (1988).....	24
Figura 14 – A “cidade virtual” de The Matrix (1999).....	24
Figura 15 – Ceci n’est pas une pipe, de Renè Magritte - 1929.....	28
Figura 16 – Cartaz de RoboCop, 1987.....	32
Figura 17 – Cartaz do filme RoboCop, 2014.....	33
Figura 18 – Estátua do RoboCop.....	34
Figura 19 – ED 209.....	35
Figura 20 – Propaganda do carro SUX 6000.....	35
Figura 21 – A queda de ED 209.....	36
Figura 22 – Telejornal fictício da abertura de RoboCop, 1987.....	38

Figura 23 – OCP headquarters.....	39
Figura 24 – I'd buy that for a dollar.....	39
Figura 25 – Pat Novak - Padilha se inspirou no Datena para criar o personagem.....	40
Figura 26 – ED 209 e EM 208.....	40
Figura 27 – Belle Isle Park - mapa.....	41
Figura 28 – Belle Isle Park.....	41
Figura 29 – Delta City - Maquete.....	42
Figura 30 – O autoritarismo na figura de ED 209, meme.....	47
Figura 31 – RoboCop voa sobre o povo da Velha Detroit.....	47
Figura 32 – Destruição de Tóquio - Akira (1988).....	49
Figura 33 – Cartaz do filme Akira (1988).....	51
Figura 34 – Protestos tomam as ruas de Neo Tokyo - Akira (1988).....	54
Figura 35 – Bosozoku.....	54
Figura 36 – Baía de Tóquio ocupada por Neo Tokyo - Akira (1988).....	56
Figura 37 – Plano de ocupação da Baía de Tóquio - Kenzo Tange, 1961.....	56
Figura 38 – Contraste de Neo-Tokyo (esq.) e velha Tóquio (dir.) - Akira (1988).....	58
Figura 39 – Edifício governamental-militar.....	59
Figura 40 – Skyline de Neo Tokyo - Akira (1988).....	60
Figura 41 – Rua de Neo Tokyo - influência da cultura chinesa - Akira (1988).....	61
Figura 42 – Akira Vários estilos arquitetônicos de Neo Tokyo - Akira (1988).....	61
Figura 43 – Subsolos de Neo Tokyo - Akira (1988).....	62
Figura 44 – Centre Georges Pompidou, Richard Rogers - 1977.....	62
Figura 45 – Subsolos de Neo Tokyo - Akira (1988).....	63
Figura 46 – Lloyd Building, Richard Rogers, 1986.....	63

Figura 47 – A destruição de Neo Tokyo - Akira (1988)	65
Figura 48 – A destruição de Neo Tokyo - Akira (1988)	65
Figura 49 – Capa do Jogo GTA V - 2013	67
Figura 50 – Figura 50 - Letreiro de Vinewood - GTA V, 2013.	68
Figura 51 – Figura 51 - Letreiro de Hollywood.	68
Figura 52 – The Oriental Theater - GTA V, 2013.	69
Figura 53 – Teatro Chinês de Hollywood.....	69
Figura 54 – Cartaz do filme Ready Player One - 2018.	71
Figura 55 – Parzival, o avatar de Wade Watts no Oasis - Ready Player One 2018.	72
Figura 56 – Wade Watts utilizando seu traje háptico - Ready Player One, 2018.	73
Figura 57 – O avatar do autor em GTA V.	74
Figura 58 – Cartaz do filme Le Congrès - 2013.	75
Figura 59 – O mundo animado de Le Congrès - 2013.....	76
Figura 60 – Robin caminha pela cidade, livre do efeito da droga do Mundo Animado - Le Congrès, 2013.	77
Figura 61 – Pokémon Go! - Captura com realidade aumentada.	79
Figura 62 – Cartaz do filme The Matrix - 1999.....	81
Figura 63 – Thomas Anderson e Morpheus no ambiente virtual da Matrix. - The Matrix, 1999.	82
Figura 64 – Neo desperta em seu casulo. - The Matrix, 1999.	82
Figura 65 – Wade Watts interagindo com o OASIS - Ready Player One, 2018.	84
Figura 66 – Multidão sob os efeitos da droga do Mundo Animado e forças de segurança. - Le Congrès, 2013.....	84
Figura 67 – Humanos aprisionados em casulos. The Matrix, 1999.	85

INTRODUÇÃO

Urbanismo Fantástico

Nos dias finais do mês de março de 2017 circulavam pelas redes sociais e grandes portais de notícias, inclusos aí alguns dedicados exclusivamente à arquitetura e ao urbanismo, imagens de um projeto tão ambicioso e fantástico que se tem a impressão que havia sido retirado das artes conceituais de algum *blockbuster*. O projeto *Analemma Tower*, do novo iorquino *Clouds Architecture Office*, resumidamente, consiste de um edifício de 27 quilômetros de altura “flutuante” sobre a superfície da terra, suspenso por cabos presos a um asteroide orbitando nosso planeta.

Este conceito, que impressionaria até a George Lucas ou Stanley Kubrick, migrou do campo do impossível para o do “plausível porém muito pouco provável” em 2015, quando a Agência Espacial Europeia desencadeou uma nova rodada de investimentos em questões relativas a mineração de asteroides, provando com sua missão Rosetta que é possível aterrissar um veículo remotamente guiado na superfície de um cometa. Por sua vez, a NASA tem agendada para 2021 uma missão com o objetivo de capturar um pequeno asteroide e colocá-lo em órbita da Lua. Evidentemente, existem outras questões práticas vitais para a execução da *Analemma Tower* a serem resolvidas, além desta relativa às suas “fundações”. Um método seguro para se elevar do solo um edifício tão alto, materiais resistentes o suficiente para suportar os esforços descomunais sofridos pelos cabos de sustentação propostos ou desenvolver uma maneira de embarcar novos residentes ou funcionários nele estariam entre estas questões.

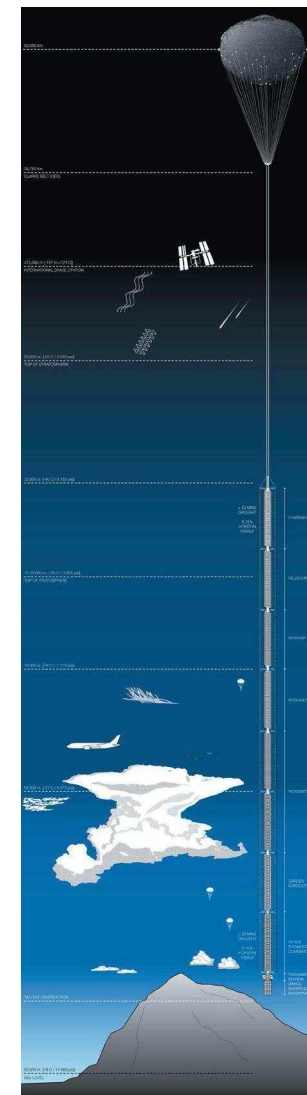


Figura 01 – Vista da Analemma Tower - Clouds Architecture Office

Fonte: Clouds Architecture Office.

Disponível em: <<https://cloudsao.com/ANALEMMA-TOWER>>. Acesso em marc.2017.

Seria então esse exercício de design inútil no que diz respeito às discussões relativas à arquitetura e ao urbanismo? A resposta é não. Apesar de esbarrar em questões proibitivas à sua execução, a *Analemma Tower* incita discussões que vão do desenvolvimento de novas técnicas e materiais construtivos, requeridos pelas suas dimensões, ao zoneamento puramente vertical das funções nele abrigadas, passando pelas relações sociais e econômicas inerentes a este zoneamento. Discussões multidisciplinares, com pés nas ciências humanas, exatas e na estética, as mesmas sobre as quais os saberes do arquiteto e urbanista se edificam. Vale ressaltar que o *Clouds Architecture Office* trabalhou com o Centro de Pesquisa Langley da NASA e uma equipe de especialistas no desenvolvimento de um projeto e um estudo de viabilidade para o *Mars Ice Home*, um conceito de habitat para ser implementado em Marte.

Assim como outras áreas do design, como a moda e o automobilismo, o urbanismo encontra em projetos conceituais e/ou especulativos terrenos férteis para discussões relativas a todas as suas sub-disciplinas. Em 1928, o arquiteto construtivista soviético Georgii Krutikov apresentou uma solução radical para os problemas de crescimento populacional e déficit habitacional de seu tempo: A Cidade Voadora. Este fato mostra que o conceito apresentado pela *Analemma Tower* - uma cidade pairando acima da superfície da Terra - não é novo na história da arquitetura e do urbanismo. Apresentado como trabalho de conclusão de seu curso na VKhUTEMAS, a escola artística e tecnológica estatal russa, o projeto de Krutikov notabiliza-se por reimaginar a cidade por meio do estudo de uma possibilidade racionalizada através de dados, cálculos, esboços e planos. Na Cidade Voadora, o trabalho, o lazer e o turismo ocupariam a superfície da terra enquanto as áreas habitacionais flutuariam entre as nuvens que pairam sobre a cidade. Krutikov era fascinado pelo movimento

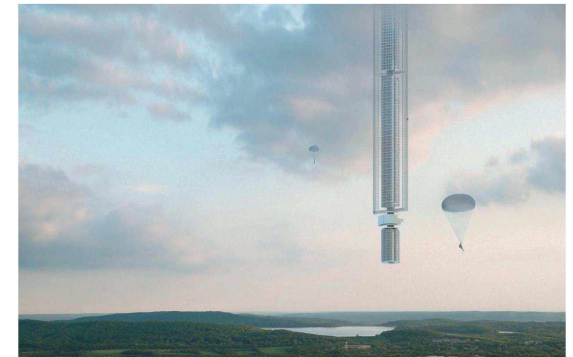


Figura 02 – Perspectiva da Analemma Tower

Fonte: Clouds Architecture Office.

Disponível em: <<https://cloudsao.com/ANALEMMA-TOWERR>>. Acesso em marc.2017.

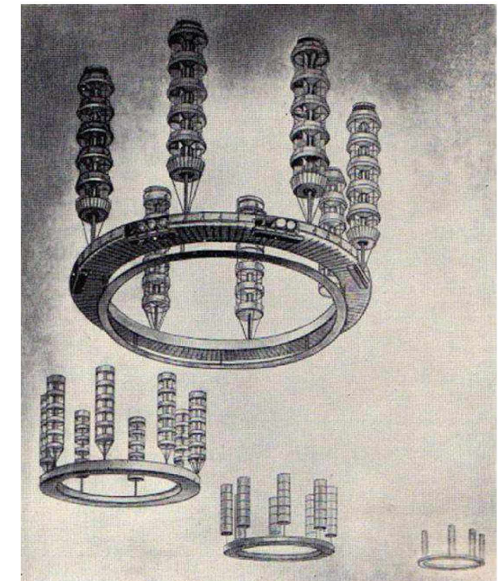


Figura 03 – A cidade voadora de Georgii Krutikov - 1928

Fonte: The Charnel House.

Disponível em: <<https://thecharnelhouse.org/2013/05/20/georgii-krutikov-the-flying-city-vkhutemas-diploma-project-1928/R>>. Acesso em ago.2018.

e seu trabalho era no sentido de provar a aplicabilidade teórica, as possibilidades e vantagens de uma arquitetura móvel. Neste projeto, sua cidade incorporaria estruturas vivas e plásticas capazes de mudar qualitativa e quantitativamente de acordo com as mudanças no próprio ambiente.

A Cidade Voadora de Krutikov ganhou popularidade em 1973, quando Selim Khan-Magomedov (1928-2011), um dos principais estudiosos da vanguarda russa das décadas de 1920 e 1930, publicou seus estudos sobre este fantástico projeto. Khan-Magomedov estudou a proposta de Krutikov e concluiu que este “estava plenamente consciente de que o projeto de estruturas habitacionais suspensas no espaço tem significado apenas (pelo menos para o futuro próximo) como uma ideia essencialmente investigativa e especulativa”. No detalhamento de seu projeto, Krutikov demonstrou que haviam matérias primas a disposição, bem como a tecnologia necessária para a execução de sua visão. Trata-se de um projeto possível e praticamente impossível, assim como a *Analemma Tower*.

A influência de novas tecnologias no desenvolvimento de soluções para as cidades é inegável e seu crescimento exponencial. O encantamento tecnológico que impulsiona projetistas como Krutikov e os profissionais do *Clouds Architecture Office* é da mesma natureza que aquele que inspira criadores da ficção científica. Projetos conceituais desenvolvidos em escritórios ou ateliês geralmente abordam discussões técnicas, construtivas e estéticas em suas especulações, havendo espaço, também, para estudos sociais e econômicos. A natureza utópica destas soluções não impede que estas tenham seu lugar nos livros de história da arquitetura. A especulação sobre cenários e possibilidades futuras é uma poderosa ponte argumentativa entre o urbanismo e o entretenimento. Ao especular sobre a cidade do futuro, arquitetos tomam uma postura propositiva e otimista, enquanto criadores

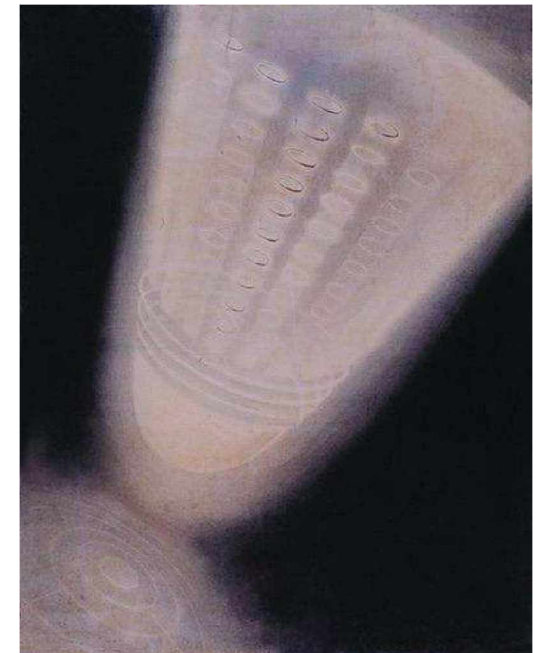


Figura 04 – A cidade voadora de Georgii Krutikov - 1928.

Fonte: The Charnel House.

Disponível em: <<https://thecharnelhouse.org/2013/05/20/georgii-krutikov-the-flying-city-vkhutemas-diploma-project-1928/R>>. Acesso em ago.2018.

de ficções científicas tendem a ter uma visão pessimista. Ao retratar cidades futuras, a ficção científica reinterpreta os problemas das cidades e dos tempos em que foram imaginadas, carregando em si um aspecto de crítica ao urbanismo contemporâneo incisivo e mais atrativo ao grande público que aquele restrito aos estudiosos da arquitetura.

No final do século vinte e início do século vinte e um, na ficção científica cinematográfica, os exercícios no sentido de se criarem paisagens urbanas distópicas, pode se dizer, representam um conjunto de reflexões sobre o espaço das cidades - e suas mazelas - representadas da maneira mais gráfica possível. Ao nos debruçarmos sobre as decisões tomadas por roteiristas e diretores, as questões relativas ao imaginário urbano do tempo e lugar onde se insere cada obra são colocadas em evidência. Algumas destas discussões, direcionadas pelos contextos histórico, artístico, social, filosófico, tecnológico e científico (dentre outros) nos quais se inserem, são pequenos recortes dentro do amplo campo de estudos que trata do imaginário no que diz respeito à cidade e às suas representações. Outro recorte, aquele sobre o qual esta dissertação trata, é a distopia urbana, mais especificamente nas representações futuristas na cultura de massa do fim do século vinte e início do século vinte e um.

Esta dissertação tem como objetivo, por meio de uma seleção de paisagens futuristas da Era do *Blockbuster*, observar o imaginário contemporâneo relativo à distopia urbana, a fim de compreender melhor os códigos e as relações entre as cidades em que vivemos e aquelas retratadas em filmes de ficção científica. Busca, desta maneira, compreender a função crítica que obras de ficção que retratam cidades distópicas tem ao tratar da decadência da qualidade dos espaços urbanos, identificando conceitos explorados nestas ficções quando do exercício de criação

de paisagens urbanas alternativas para cidades reais. Outro objetivo central é abordar o poder pedagógico que a ficção científica pode ter, longe das caricaturas e preconceitos constantemente impostos a ela, pontuando cenários urbanos opressores e fazendo paralelos dos mesmos com o pensamento de teóricos da cidade contemporâneos. Por fim, deve tratar sobre o valor documental destas interpretações da cidade e a importância de se ter uma historiografia relacionada a elas.

O urbano sob milhões de olhares

A função crítica que as distopias têm ao tratar da decadência da qualidade dos espaços urbanos é a busca central desta pesquisa. A identificação dos conceitos explorados em *blockbusters*, quando do exercício de criação de paisagens urbanas alternativas para cidades reais, e o poder pedagógico da ficção científica podem trazer a tona o valor documental destas interpretações sobre a cidade e a importância de se ter uma historiografia relacionada a estas. Esta dissertação tem por objetivo, ao observar e descrever uma coleção sistemática de paisagens futuristas da era do *blockbuster*, a codificação de um imaginário contemporâneo relativo à distopia urbana, com o intuito de melhor se compreender as relações entre as cidades em que vivemos e aquelas retratadas nestas obras.

Entendem-se aqui as coleções sistemáticas como ferramentas auxiliares do trabalho de um pesquisador, descritas por Sylvia Ficher da seguinte maneira:

Há outras ferramentas que podem ajudar a construir uma investigação. No meu entender, é impossível abordar uma coisa sem passar obrigatoriamente por sua descrição. Dada a essencialidade da descrição, deve-se

conferir especial importância à sua feitura, a qual pode ir do geral para o particular ou vice-versa, pode seguir uma sequência crescente ou decrescente, dependendo do caso, ou pode ter caráter comparativo. Dela decorre a montagem de um produto de extrema utilidade, a coleção sistemática de exemplares de diferentes gêneros. Isto é, um conjunto de elementos devidamente identificados, nomeados, descritos e classificados segundo alguma ótica e obedecendo alguma hierarquia.

Uma vez constituída uma coleção sistemática, ela pode ser processada em uma matriz estruturada segundo famílias, gêneros, atributos, regularidades, etc., em que suas diferentes categorias passam a determinar a distribuição de seus componentes. De modo que sua abrangência é estendida, ampliando as possibilidades de constituintes a serem integrados no modelo e autorizando a generalização de determinadas conclusões.

Trata-se de um jogo analítico que nos permite efetuar toda sorte de modelagens, permutações e ampliações, no sentido de se criar como que a equação algorítmica do fenômeno em estudo. Conforme entendido na matemática, este é o processo de cálculo em que se desmembra um problema em subproblemas, a fim de se estabelecer um encadeamento de operações para solucionar tais subproblemas e, assim, determinar as medidas para solucionar classes de problemas semelhantes ao problema original.

Foi esta a organização ensaiada, por exemplo, em "Paradigmas urbanísticos de Brasília" (2010) e em "Location, location, location". E serviu de apoio para a orientação de algumas teses, como as já citadas "Cidades novas", "Arquitetos paulistas e os concursos nacionais de arquitetura: 1990 a 2010" e "Territórios universitários: tempos, espaços, formas." (FICHER, 2016)

Ao montar a coleção sistemática na qual esta pesquisa se apoia, levou-se em consideração a receptividade positiva de crítica e público às obras onde se inserem as representações urbanas aqui estudadas. Também se considerou o contexto histórico de suas criações e a relação destas fantasias com aspectos das cidades reais nas quais se inspiraram. Desta maneira, chegamos a lista de seis filmes, divididos entre a introdução e três capítulos. No primeiro capítulo abordamos o

[01] Remake é quando um produto audiovisual de sucesso é "refeito", mantendo-se aspectos chaves da história original na qual se baseou mas com uma produção contemporânea. É re-contar uma história, atualizando conceitos éticos e estéticos com auxílio de técnicas mais avançadas

entendimento que se tem dos problemas econômicos da cidade de Detroit e suas consequências pela ótica da trilogia de filmes *RoboCop*, bem como seu *remake* [01] de 2014. A gigantesca Neo Tokyo de Akira é o objeto do segundo capítulo devido a maneira que esta representa a transformação da cultura urbana japonesa pós 2ª guerra mundial. Três filmes compõem a discussão sobre a cidade e o virtual - ou a cidade virtual - explorada no terceiro capítulo: *The Matrix* (1999), *Le Congrès* (2014) e *Ready Player One* (2018). Na conclusão desta dissertação, uma matriz algorítmica será formulada, servindo de base para observações e considerações finais.

A cada capítulo caberá uma discussão teórica própria, bem como bibliografia, da maneira que melhor se desenvolvam os conteúdos propostos para cada abordagem. De maneira análoga, nesta introdução, as atenções se voltam aos termos Utopia e Distopia e, utilizando o filme *Elysium* (2013) como base argumentativa, iniciamos o desenvolvimento de um raciocínio sobre a cidade americana contemporânea, mais especificamente, a cidade de Los Angeles.

Elysium [02], filme de 2013 dirigido pelo sul africano Neil Blomkamp, apresenta um conceito semelhante àquele da *Analemma Tower*: uma cidade orbital, suspensa muitos quilômetros acima da superfície. As paisagens urbanas semelhantes a um subúrbio americano de alto padrão inseridas num cenário espacial hi-tech extra-terreno apresentadas já nos trailers do filme causam espanto e curiosidade. Assim como o projeto ambicioso da *Analemma Tower* evoca o sublime, o satélite em forma de toro Elysium, também o faz.

No site brasileiro especializado em cultura pop Omelete (www.omelete.com.br), temos uma sinopse de *Elysium*:

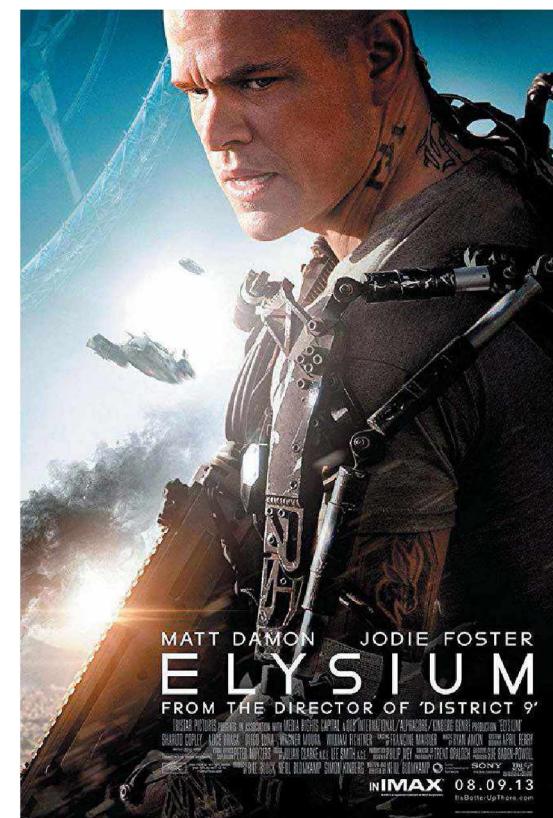


Figura 05 – Cartaz do filme Elysium, 2013

Fonte: Imdb

Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1535108>>.
Acesso: nov. 2018.

[02] Título: Elysium - Direção: Neill Blomkamp -
Elenco: Matt Damon, Jodie Foster, Sharlto Copley,
Alice Braga, Diego Luna, Wagner Moura, William
Fichtner, Emma Tremblay, Maxwell Perry Cotton
- Roteiro: Neill Blomkamp - Duração: 109 min -
Bilheteria: 286,1 milhões USD - Orçamento: 115
milhões USD - Distribuição: TriStar Pictures - País:
EUA - Ano: 2013

No ano de 2154, existem dois tipos de classe social: aquela formada por pessoas que vivem em uma estação espacial chamada Elysium; e o resto, que vive em uma superpovoada e arruinada Terra. A secretária Rhodes (Jodie Foster), uma oficial de um governo rigoroso, é a responsável por impedir que imigrantes entrem em Elysium, e fará de tudo para manter essas regras e preservar o nível de vida dos populares de lá.

Mesmo com rigorosa inspeção, não é possível impedir que algumas pessoas entrem em Elysium. Quando o azarado Max (Matt Damon) é encurralado tentando entrar, ele aceita encarar uma missão que não somente pode salvar a sua vida mas também levar igualdade a esse mundo tão polarizado.

O projeto do habitat orbital apresentado em *Elysium* muito se assemelha a um conceito desenvolvido na década de 1970, pelo físico Gerard O'Neill, da Universidade de Princeton, com a ajuda do artista Don Davis, do Centro de Pesquisas da NASA e da Universidade de Standford, que fez inúmeros estudos sobre como seriam as possíveis colônias de seres humanos no espaço. As estruturas, quase todas em formato de toro, imitavam ambientes fechados com verdadeiras simulações de habitats da Terra, com vegetação e climas específicos de um modo bastante semelhante ao apresentado posteriormente em *Elysium*. Neste sentido, tanto os estudos de O'Neil quanto o satélite fictício Elysium, podem ser entendidos como utopias.

Entende-se por utopia uma civilização imaginária, fantástica, perfeita. Do grego "ou+topos" que significa "lugar que não existe". É aquilo que parece irrealizável, uma fantasia, um sonho.

No sentido geral, o termo Utopia é usado para denominar construções imaginárias de sociedades perfeitas de acordo com os princípios filosóficos de seus idealizadores. No sentido mais limitado, significa toda doutrina social que aspira a uma transformação da ordem social existente, de acordo com os interesses de determinados grupos ou classes sociais.



Figura 06 – O satélite Elysium - Elysium, 2013

Fonte: Cenas de cinema.

Disponível em: <<https://cenasdecinema.com/elysium/>>. Acesso: nov. 2018.

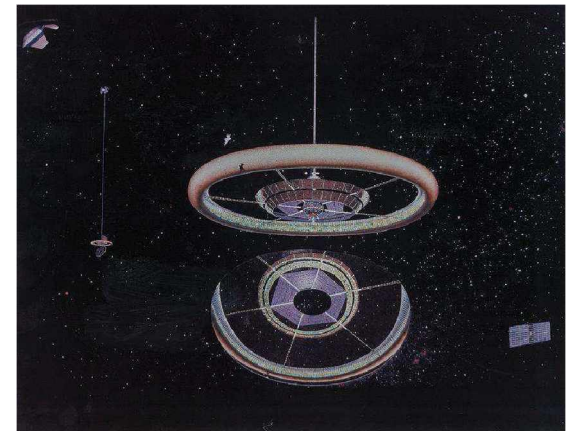


Figura 07 – O Toróide de Stanford, de Gerard O'Neil e ilustrado por Don Davis 1975.

Fonte: wikipedia

Disponível em: <https://es.wikipedia.org/wiki/Toro_de_Stanford>. Acesso: nov. 2018.

No filme, os habitantes de Elysium gozam do que há de mais avançado nos campos da saúde, segurança, educação e lazer. Cada residência, e todas elas muito grandes e luxuosas, dispõe de uma espécie de cápsula médica, os *Med-Bays*, capazes de fazer diagnósticos e tratamentos automaticamente, podendo curar as mais graves enfermidades em poucos segundos. Os bairros residenciais de Elysium muito se assemelham aos subúrbios norte americanos, com grande presença de áreas verdes e de lazer em todas as habitações e entre elas. A arquitetura destas residências, de algum modo, remete àquela das grandes mansões de Beverly Hills.

Elysium, no título do filme e no nome da estação-subúrbio espacial, se refere a Campos Elísios, da mitologia grega, um lugar do mundo dos mortos onde somente as pessoas de virtude poderiam ficar. Apenas os escolhidos pelos deuses poderiam desfrutar desse lugar, onde não havia sofrimento de qualquer espécie, apenas a harmonia. Os Campos Elísios, de acordo com a mitologia, eram protegidos pelos deuses e, em algumas versões, são cercados por um altíssimo muro, para separá-los de outras áreas do mundo dos mortos.

Entretanto, não se pode negar a máxima que a “utopia de um grupo é a distopia de outro”, especialmente no cinema dos últimos 40 anos. No mesmo filme, ao mesmo tempo em que uma pequena minoria poderosa e abastada vive nos bairros espaciais de Elysium, a grande maioria da população luta pela sobrevivência num planeta falido, superpopuloso e decadente, violentamente vigiado por robôs comandados pelo governo mundial, centralizado no satélite. A representação urbana deste mundo, e local de origem dos protagonistas do filme, é a cidade de Los Angeles.

Distopia é uma palavra do âmbito da Medicina que caracteriza a localização anormal de um órgão. O termo é de origem grega, formado por “dys” que significa “mau, ruim” e pelo radical “topos” que significa “lugar”. No caso da história retratada



Figura 08 – O satélite Elysium.

Fonte: Hollywood Reporter

Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/gallery/elysium-inside-visual-effects-602729/1-beverly-hills-in-space>>. Acesso: nov. 2018.

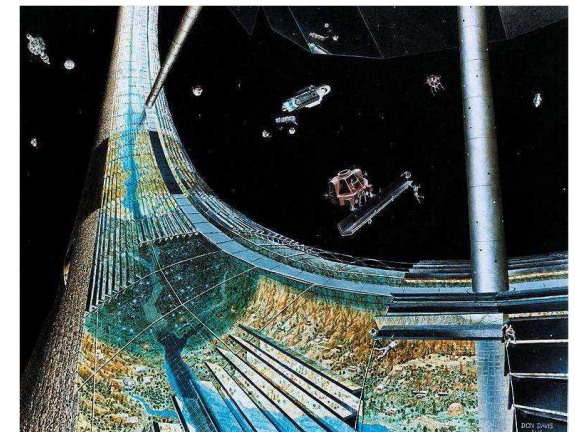


Figura 09 – Vista interna do Toróide de Stanford, ilustrado por Don Davis.

Fonte: Wikipedia

Disponível em: <https://es.wikipedia.org/wiki/Toro_de_Stanford>. Acesso: nov. 2018.

em *Elysium*, que se passa no ano de 2154, este lugar ruim seria o próprio planeta Terra, lar dos excluídos do paraíso, impedidos de acessar os Campos Elísios.

O termo distopia, cuja raiz etimológica é a mesma do termo utopia, representa justamente seu oposto. Na cultura de massa, distopia diz respeito a sociedades imaginárias controladas pelo Estado ou por outros meios extremos de opressão, gerando condições de vida insuportáveis a seus indivíduos. Normalmente tem como base a realidade da sociedade do tempo e lugar onde fora idealizada em condições extremas no futuro. Alguns traços característicos da sociedade distópica são o poder político totalitário mantido por uma minoria e a privação extrema e desespero de um povo que tende a se tornar corruptível. Neste sentido, ao se observar a natureza das paisagens urbanas apresentadas em longas de ficção científica, aquelas de caráter pessimista rendem histórias com maior apelo emocional para os espectadores.

As paisagens urbanas do filme - o satélite e o mundo abaixo dele - são alegorias que se referem à segregação dos espaços entre classes sociais, incluso aí o espaço das cidades. A tensão satélite x superfície é o pano de fundo desta história que explora o embate histórico entre os desejos das partes mais pobres e mais ricas da cidade. Assim como em *Elysium*, na maior parte das grandes cidades do mundo, o acesso aos melhores serviços públicos, espaços de lazer e qualidade de habitação é proibitivo aos mais pobres, forçados a viver muito longe desses serviços, desta qualidade superior de vida.

Em 25 de junho de 2018, Igor Ashurbeyli, fundador do Centro Internacional para Pesquisa Aeroespacial, presidente do Comitê de Ciência Espacial da UNESCO, tomou posse como o primeiro presidente de Asgardia, a nação espacial. Anunciado em 12 de outubro de 2016, este projeto de nação baseado no espaço exterior tem como

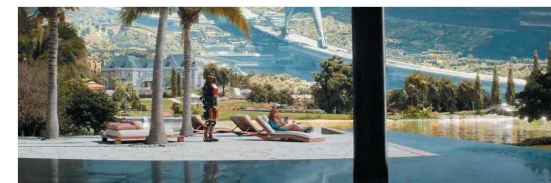


Figura 10 – Bairro residencial de Elysium - *Elysium*, 2013.

Fonte: Patrick McCray

Disponível em: <<http://www.patrickmccray.com/2013/08/09/the-art-of-elysiumd>>. Acesso: nov. 2018.

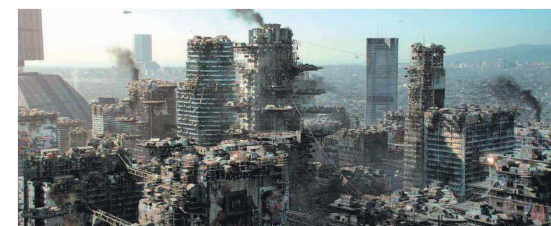


Figura 11 – A cidade de Los Angeles em ruínas - *Elysium*, 2013.

Fonte: Imdb

Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1535108/mediaindex?ref_=tt_mv_smd>. Acesso: nov. 2018.

objetivo a criação de uma nova nação que permita o acesso ao espaço livre do controle das nações existentes. A primeira parte do satélite que constituirá o território desta nação - o Asgardia 1 - foi transportada no dia 6 de dezembro de 2017 para o espaço pela espaçonave Cygnus. O auto-intitulado Reino Espacial de Asgardia afirmou que agora é “a primeira nação a ter todo o seu território no espaço”. Os governantes deste novo Estado pedem, inclusive, que as pessoas se inscrevam para dar entrada na “cidadania” asgardiana por meio do site <https://asgardia.space/en/join>, a fim de aplicar uma lista de cidadãos à organização da ONU para o reconhecimento de um estado. Os detalhes técnicos desta cidadania, entretanto, são vagos.

Asgardia ainda não atingiu o objetivo de ser reconhecida como um estado-nação, entretanto, a possibilidade de sucesso deste projeto dá força para as discussões técnicas levantadas por conceitos como a Flying City de Krutikov e a *Analemma Tower* do *Clouds Architecture Office*. Seguindo este caminho, discussões sociais e históricas iniciadas por meio do filme *Elysium* podem levantar importantes postulações relativas à instalação de uma cidade espacial na órbita da Terra e as relações que esta teria com as demais ocupações humanas na superfície. Da mesma maneira que as discussões técnicas iniciadas por projetos utópicos de arquitetura e urbanismo podem ser elevadas à qualidade de documento histórico no que diz respeito à cidade, propomos nesta pesquisa que as distopias urbanas do cinema também sejam vistas desta maneira devido à riqueza de temas relacionados à cidade que por ela são abordados.

Há algumas questões chave, cujas respostas podem nos ajudar a compreender o imaginário relativo à distopia urbana e qual seu papel num determinado “*Zeitgeist*”, as quais esta investigação toma como ponto de partida: Em quais conceitos se apoiaram diretores e roteiristas quando da criação dos cenários urbanos distópicos

apresentados? Qual o potencial didático e pedagógico destas distopias urbanas? Qual o potencial das distopias urbanas da Era do *Blockbuster* como fontes históricas?

Tanto as utopias arquitetônicas quanto as distopias cinematográficas lidam com especulações sobre a cidade que refletem o pensamento que se tem sobre os tempos em que foram elaboradas. Pelo seu caráter propositivo, estudos sobre as utopias estão mais presentes dentro das universidades e entre os meios acadêmicos. As distopias, por sua vez, estão mais presentes na cultura de massa, são mais “populares”. Devido à grande capacidade reflexiva, crítica e argumentativa que esta tem ao abordar questões relativas à cidade, o objeto desta pesquisa é a distopia urbana na chamada Era do *Blockbuster*.

No processo de seleção das obras cinematográficas de nossa coleção sistemática, além dos seus resultados comerciais, foi levada em conta, principalmente, a relevância de cada uma delas no contexto da cultura pop. Os filmes escolhidos tem por característica comum o fato de serem considerados, hoje, clássicos da ficção científica contemporânea ou aspirantes a este título. Além disso, cada filme tem por característica a representação distópica de uma cidade real ou, no caso dos filmes discutidos no último capítulo, de cidades virtuais. Os capítulos serão independentes entre si, porém, no contexto desta dissertação, utilizados como exemplos de críticas ao urbanismo moderno e contemporâneo expressadas por meio do cinema. Cada capítulo abordará um aspecto da distopia urbana, sendo: o social econômico, o sócio-cultural e o tecnológico.

A Detroit representada nos filmes da franquia *RoboCop* é o foco do primeiro capítulo. A distopia sócio-econômica proposta pelo diretor Paul Verhoeven trata da chamada “Era Reagan” e sobre o temor relativo ao discurso neo liberal aplicado à cidade característico deste período. Paralelamente à descrição desta interpretação



Figura 12 – A Detroit de RoboCop (1987).

Fonte: Iniciativa Nerd

Disponível em: <<http://www.iniciativanerd.com.br/robocop-15-curiosidades-sobre-o-filme-original/>>. Acesso: nov. 2018.

de Detroit, voltaremos as atenções ao pensamento de David Harvey sobre o Estado neoliberal e ao de Ruth Glass, Catherine Bidou-Zachariassen e Neil Smith sobre o termo gentrificação. Este capítulo tratará, também, sobre a questão da vigilância e segurança urbana, abordando o *remake* de 2014, dirigido por José Padilha.

O segundo capítulo abordará a gigantesca cidade de Neo-Tokyo, apresentada no longa de animação japonês *Akira*, de Katsuhiro Otomo. Neste capítulo, o processo de ocidentalização do Japão pós-WWII e as consequências deste na paisagem das metrópoles asiáticas encontram eco nas reflexões de Rem Koolhaas acerca das chamadas “Cidades Genéricas”. A discussão proposta neste capítulo volta-se também à utopia proposta por Kenzo Tange em seu plano para a ocupação da Baía de Tóquio, de 1961, e como o mesmo conceito - uma cidade sobre as águas da baía - foi aproveitado por Otomo na concepção de sua distopia urbana sócio-cultural.

As cidades virtuais serão o foco do terceiro capítulo, apoiando-se argumentativamente nos filmes *Ready Player One* (2018), de Steven Spielberg; *Le Congrès* (2013), de Ari Folman; e *The Matrix* (1999), das irmãs Wachowski. O controle da população por meio da tecnologia é o ponto comum entre estas três distopias. Mais precisamente, a criação de ambientes virtuais muito complexos e imersivos onde se aprisionam os indivíduos numa espécie de sonho, inconscientes de sua real situação. Tendo como base as reflexões de Pierre Levy, haverá uma discussão sobre o termo virtual e, conseqüentemente, sobre o termo cidade virtual. Ao observarmos a razão de ser de cada um dos espaços urbanos virtuais representados nestes filmes e suas contra-partes “reais” em seus contextos, nos direcionamos a uma valiosa reflexão referente às cidades reais e sua relação com o ciberespaço.

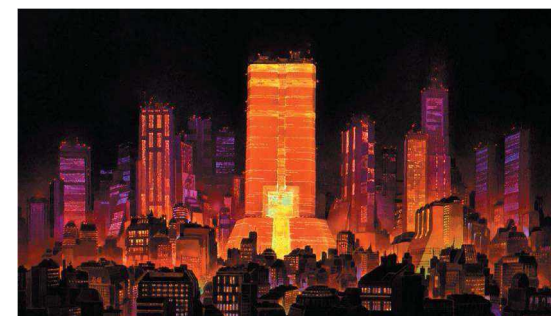


Figura 13 – A Neo Tokyo de Akira (1988).

Fonte: Imgur

Disponível em: <<https://imgur.com/gallery/1XWiQ>>.

Acesso: nov. 2018.

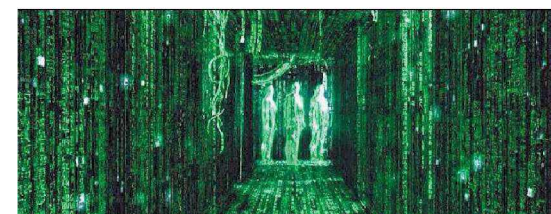


Figura 14 – A “cidade virtual” de The Matrix (1999).

Fonte: Sempre Questione

Disponível em: <<http://www.semprequestione.com/2014/02/entenda-o-filme-matrix-explicacao.html>>.

Acesso: nov. 2018.

O imaginário e as cidades

Cidades imaginárias, ou melhor, cidades imaginadas são o objeto desta pesquisa e, portanto, foi preciso um entendimento mais aprofundado do termo “imaginário”. A fim de definir o que é o imaginário da maneira que o trataremos aqui e sua relação com a cidade, focaremos nas definições de Gilbert Durand e Cornelius Castoriadis no que diz respeito à noção de imaginário propriamente dito, em Sandra Jatahy Pesavento e Serge Moscovici, ao tratarmos da relação entre imaginário e sociedade. Além disso, abordaremos rapidamente as imagens ambientais, tendo como base o trabalho de Kevin Lynch.

Gilbert Durand (1921 - 2012) foi um acadêmico e ensaísta francês conhecido por seus trabalhos sobre imaginário e mitologia. Discípulo de Gaston Bachelard, Henry Corbin e Carl Jung, ele teoriza uma reabilitação do imaginário, que por um longo tempo foi desvalorizado pelo pensamento ocidental e tido como “fator de erros e de falsidade”. Seu objetivo era mostrar que a imagem e a razão podem ser complementares e fundar uma nova ciência baseada na simbologia, que se destaca especialmente na literatura pelo uso da mitocrítica e do método de leitura mitoanalítico. O imaginário é definido por Durand como o “[...] conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens [...]” (DURAND, 1999), ou seja, a estrutura essencial na qual se constituem todos os processamentos do pensamento humano. Para ele, o imaginário é um motor repositório, como um berçário semântico, onde novas imagens podem se multiplicar.

O imaginário é definido por Durand como um organismo dinâmico. O imaginário seria responsável pela formação de todas as expressões humanas, uma matriz criadora. Durand se utiliza da metáfora do 'museu', onde se expõem várias coleções, além de também ser um espaço de difusão, investigação e conservação. Deste modo, o imaginário humano é um lugar onde estão "todas as imagens possíveis criadas pelo homem" (DURAND, 2011). Ele ressalta o sentido próprio que a imaginação tem e afirma que esta não pode estar reduzida às atitudes concretas ou lineares, pois todo pensamento humano é uma re-presentação. Representar, então, significa um movimento de criação e de recriação, sendo o imaginário o conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer representação humana. O imaginário é a conexão do homem ao mundo, num processo contínuo de reflexão e re-direcionamento. Para ele, este processo é incontornável, pois "a faculdade de simbolização de onde todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente desde cerca de um milhão e meio de anos que o homo erectus ficou em pé na face da terra" (DURAND, 1999 p. 117).

Cornelius Castoriadis (1922 - 1997) foi um filósofo, crítico social, economista e psicanalista grego-francês. Em 1982 publicou "A Instituição imaginária da sociedade", no qual define seu entendimento do imaginário e busca diferenciar seu sentido daquele corrente, ligado ao falso, à mentira, invenção e ao engano. Ao fazê-lo, Castoriadis situa o imaginário como parte indiscriminável do que implica ser humano. Ao caracterizar as instituições sociais, o autor afirma que tudo de que se fala, tudo o que se apresenta para e pelos indivíduos está associado a uma rede simbólica, um simbólico que obviamente está na linguagem, mas que também está nas instituições. Sua noção de imaginário não se trata de uma simples oposição entre o que é real e o que não é. O imaginário, para Castoriadis, não é reflexo ou derivação de algo, mas é criação "do nada" e o próprio fundamento daquilo que, por meio do imaginário, chamamos de realidade. No prefácio

de A instituição imaginária da sociedade, ele afirma que:

O imaginário de que falo não é imagem de. É criação incessante e essencialmente indeterminada (social-histórica e psíquica) de figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de "alguma coisa". Aquilo que denominamos 'realidade' e 'racionalidade' são seus produtos. (CASTORIADIS, 1982, p.13)

No entendimento do autor, o que torna uma sociedade coesa são suas instituições e estas possuem um tecido que as une como um todo: "o magma das instituições imaginárias sociais". Castoriadis define estas instituições como magma porque elas são realidades fluidas, inconscientes que não podem ser apreendidas pela lógica conjuntista-identitária. E, ainda, estas instituições são imaginárias e sociais, porque são criação e porque são "instituídas e compartilhadas por um coletivo social e anônimo." (CASTORIADIS, 1987, p. 239)

Tais significações imaginárias sociais são, por exemplo: espíritos, deuses, Deus; polis, cidadão, nação, Estado, partido; mercadoria, dinheiro, capital, taxas de juros; tabu, virtude, pecado, etc. Mas também: homem, mulher, criança, tais como são especificados em uma sociedade dada" (CASTORIADIS, 1987, p. 239)

Para Castoriadis, as coisas sociais são o que elas são mediante as significações que elas figuram, imediatamente ou mediadamente, diretamente ou indiretamente. É a instituição imaginária da sociedade que estabelece seu próprio mundo de significações, determinando o que é importante e o que não é, diferenciando o verdadeiro do falso, o que tem sentido do que não tem. "Toda sociedade é uma construção, uma constituição, uma criação de um mundo, de seu próprio mundo" (CASTORIADIS, 1987, p. 241).

O fortalecimento da cultura dos *blockbusters*, especialmente na década de 80 em diante, pode se dizer, é consequência do cinema ser assimilado como objeto, produtor de significações históricas e, ao mesmo tempo, como prática social. Sob este aspecto, os filmes puderam ser observados enquanto produtos das construções e projeções do imaginário, das notabilidades de sensibilidades e das práticas culturais. Desta maneira, as películas cinematográficas adquirem a capacidade de representar a realidade assim como os textos dos historiadores. Sob este prisma, o conceito de representação se tornou fundamental na relação dos historiadores com os filmes.

Sandra Jatahy Pesavento (1946 - 2009), professora, historiadora, escritora, intelectual brasileira e importante pesquisadora da história cultural, define o conceito de representação como:

Ação humana de re-apresentar o mundo - pela linguagem e pela forma, e também pela encenação do gesto ou pelo som, a representação dá a ver e remete a uma ausência. É, em síntese, "estar no lugar de". Com isso, a representação é um conceito que se caracteriza por sua ambiguidade, de ser e não ser a coisa representada, compondo um enigma ou desafio que encontrou sua correta tradução imagética na blague pictórica feita pelo pintor surrealista Renè Magritte em suas telas, nas quais se lêem as seguintes inscrições: "isto não é um cachimbo" e "isto não é uma maçã". (PESAVENTO - 1999, p.13)

Serge Moscovici (1925 - 2014) desenvolveu em 1961 a Teoria das Representações Sociais, que propõe a investigação do senso comum para que seja possível compreender a relação de interferência do social, incluindo o papel dos meios de comunicação, nos indivíduos e nos grupos sociais. Sobre este pesquisador e sua teoria, seguem transcrições dos slides utilizados pela Professora Doutora Eliana Kuster no minicurso "A instituição imaginária das cidades: Representações



Figura 15 – Ceci n'est pas une pipe, de Renè Magritte - 1929.

Fonte: Wikipedia

Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Treachery_of_Images>. Acesso: nov. 2018.

do urbano nas telas do cinema” realizado durante o 15º Seminário de História da Cidade e do Urbanismo - XV SHCU, nos dias 19 e 20 de setembro de 2018, na cidade do Rio de Janeiro.

A TRS sugere a existência de um pensamento social resultante das experiências, das crenças e das trocas de informações presentes na vida cotidiana. Para Moscovici o fenômeno das representações sociais constitui uma forma de pensamento social que inclui as informações, experiências, conhecimentos e modelos que são recebidos e transmitidos pelas tradições, pela educação e pela comunicação. Em outras palavras, as representações sociais são um conhecimento prático, que dá sentido aos eventos que são normais, forja as evidências da nossa realidade consensual e ajuda a construção social da nossa realidade.

Assim, de acordo com Moscovici, não só as nossas imagens do mundo social são um reflexo dos eventos do mundo social, mas os próprios eventos do mundo social podem ser reflexos e produtos das nossas imagens do mundo social. Subjacente à essa proposta está a valorização do conhecimento produzido fora do âmbito dos especialistas, dando a este conhecimento o valor que ele merece como organizador e impulsor do comportamento dos grupos sociais. Assim, a arte e a literatura, o cinema, a poesia, as possibilidades de entendimento do homem e da natureza, seja através das religiões, da ciência, ou dos mitos, todas estas produções não são o imaginário, mas sim índices de sua presença. Toda produção simbólica de um grupo é a materialização de seu imaginário. (KUSTER, 2018)

Por ter como objeto de observação e estudo representações de cidades no futuro, esta pesquisa apoia-se na coleta de informações e avaliação da iconosfera onde se inserem estas representações. Iconosfera, como aqui abordamos, é definida brevemente por Ulpiano T. Bezerra de Meneses como o “conjunto de imagens-guia de um grupo social ou sociedade num dado momento e com o qual ela interage”. Uma fração desta iconosfera relativa a cidades futuras, pode se dizer, insere-se no

conceito de “imagens ambientais”, aqui explorado como na concepção de Kevin Lynch:

As imagens ambientais são o resultado de um processo bilateral entre o observador e seu ambiente. Este último sugere especificidades e relações, e o observador - com grande capacidade de adaptação e à luz de seus próprios objetivos- seleciona, organiza e confere significado àquilo que vê. A imagem assim desenvolvida limita e enfatiza o que é visto, enquanto a imagem em si é testada, num processo constante de interação, contra a informação perceptiva filtrada. Desse modo, a imagem de uma determinada realidade pode variar significativamente entre observadores diferentes.” (LYNCH, 1999, p.7)

Na reflexão sobre as fronteiras entre o “real” e o “imaginado”, Lynch considera que a imagem é formada pelo conjunto de sensações experimentadas ao observar e viver em determinado ambiente. E assim as imagens do meio ambiente resultam dessa relação entre o observador e o seu habitat, seu meio. Entretanto, o sentido que ele dá para o que vê pode variar entre diversos observadores e essas diferenças dependem das suas características individuais, mas também dos conhecimentos/ aprendizagens/preferências que são sociais e culturais. Neste sentido, esta pesquisa fixa-se nas imagens de distopia passadas pela ficção científica. Imagens estas amplamente consumidas, dado o contexto comercial em que suas obras se inserem, o da cultura de massa em cinema, extrapolada pelos *blockbusters*.

O primeiro registro que se tem da utilização do termo *blockbuster* - arrasa-quarteirão, em tradução livre - data de 1975, sendo empregado para descrever o filme *Tubarão* (*Jaws*, 1975). Seu diretor, Steven Spielberg pode ser considerado um grande e dos primeiros difusores dessa maneira de se fazer cinema. O cinema desta era que vem até os dias atuais, caracteriza-se pelos altos investimentos e,

consequentemente, pelos extraordinários lucros e também extraordinários fiascos. Este boom econômico, alimentado pelo aparecimento das redes tipo “*kinoplex*” e pelo mercado de *home-video*, levou ao desenvolvimento de novas tecnologias e métodos criativos. Por exemplo, o desenvolvimento de efeitos especiais mais realistas e impressionantes - como aqueles apresentados em *Star Wars* - é responsável direto por telas melhores e maiores, além de sistemas de som mais poderosos e complexos, nos cinemas e nas residências. Uma das principais características dos chamados *blockbusters* é o esforço para se criarem, além de narrativas cativantes, sensações poderosas em seus espectadores. Exemplo perfeito desta prática é a utilização em conjunto da marcante trilha sonora de John Williams e das imagens projetadas e ampliadas de uma barbatana dorsal cortando a água de uma praia lotada, no clássico Tubarão.

A chamada era hollywoodiana dos *blockbusters*, na qual nos encontramos, se notabiliza pela volumosa produção de filmes de ficção científica. Esse período coincide, também, com o desenvolvimento de discursos e tecnologias com alto poder transformador sobre o pensamento urbanístico e sobre as cidades. As representações sociais contidas em filmes como *RoboCop* (1987), *Akira* (1988) e *The Matrix* (1999) estão inseridas no gênero das distopias, pois tratam de espaços onde os indivíduos são oprimidos a níveis extremos. Desta maneira, as distopias urbanas do cinema nos fazem refletir sobre contextos urbanos reais onde também há algum tipo de processo de opressão das camadas mais vulneráveis da sociedade. Devido ao grande poder de divulgação de idéias e conceitos conquistado pelos expressivos números de bilheteria dos *blockbusters* de ficção científica das décadas de 80, 90, 2000 e 2010, tomamos este como nosso recorte temporal.

DELTA CITY

Serve the public trust, protect the innocent, uphold the law.

Dentre os ícones que ajudam a formar o imaginário de uma cidade estão, além de tudo aquilo que é material e imaterial, seus heróis. Alguns heróis, como grandes governantes, esportistas, cientistas, revolucionários e etc., são tão marcantes e presentes na história e cultura de suas cidades que recebem a honraria de terem suas feições eternizadas em bronze e alocadas em praça pública, onde toda sua civitas, de alguma maneira, possa lhe prestar reverência. Em alguns casos estes heróis ganham para si, inclusive, uma data comemorativa. *RoboCop* [03], herói do filme homônimo de 1987, dirigido por Paul Verhoeven, que retrata a distopia futurista situada na Detroit do ano de 2043, já ganhou uma data comemorativa e está quase ganhando sua estátua.

Para marcar o lançamento do Blu-Ray da nova versão de *RoboCop*, dirigida pelo brasileiro José Padilha, no dia 3 de junho de 2014, a cidade de Detroit criou o *RoboCop Day*. O dia deveria ser celebrado com a inauguração de uma estátua do policial do futuro, mas a inauguração foi adiada para o final de 2014 e, diversas vezes, adiada novamente, tendo como 2018 a próxima data prevista. Assim como o estado da Filadélfia tem Rocky Balboa (e sua estátua), por meio de financiamento online via *Kickstarter*, considerável parte da comunidade Detroitina tenta viabilizar a instalação da estátua de mais de 3 metros de altura, tendo inclusive atingido mais de 50 mil dólares em doações. Apesar dos atrasos e contratemplos na entrega da

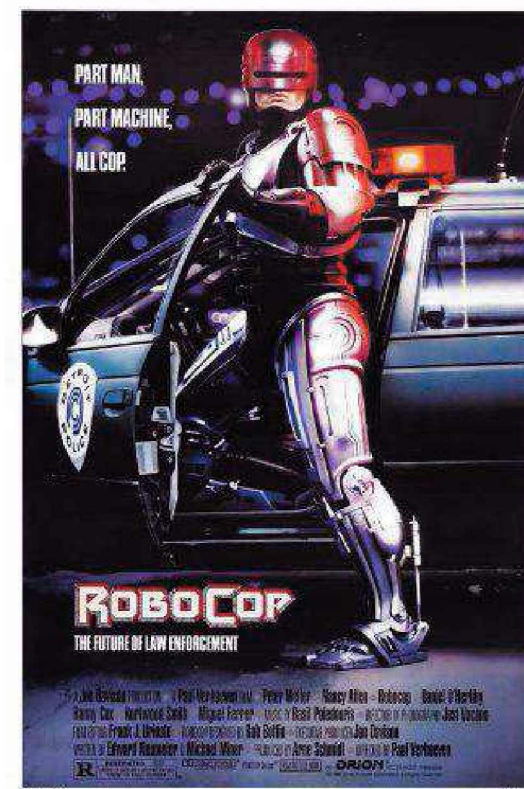


Figura 16 – Cartaz de RoboCop, 1987.

Fonte: Amazon

Disponível em: <https://www.amazon.com/Robocop-Poster-Movie-27-Inches/dp/B003SJL9ZA>. Acesso: mar. 2017.

[03] Título: RoboCop - Direção: Paul Verhoeven - Elenco: Peter Weller; Nancy Allen; Daniel O'Herlihy; Ronny Cox; Kurtwood Smith; Miguel Ferrer - Roteiro: Edward Neumeier e Michael Miner - Duração: 102 min - Bilheteria: 53 milhões USD - Orçamento: 13 milhões USD - Distribuição: Metro-Goldwyn-Mayer - País: EUA - Ano: 1987]

estátua do policial-ciborgue de Detroit (atrás que deveras tem algo a dizer sobre o caos social, econômico e financeiro em que a cidade se afunda) é inegável que, da ficção científica, surge um de seus maiores embaixadores. Um de seus maiores heróis. *A robot cop for the Motor City.*

Edward Neumeier, um dos roteiristas do longa, considera *RoboCop* uma sátira dos anos 80. O filme também pode ser entendido, em termos literários, como um “*cautionary tale*”, em tradução literal, um “conto cauteloso”. Uma fábula. Um *cautionary tale* é um conto que pretende alertar seu público sobre um perigo iminente. No caso de *RoboCop*, os temas deste alerta incluem a influência da mídia, gentrificação, corrupção, autoritarismo, ganância, privatização, capitalismo, identidade e natureza humana.

Por fazer parte de dissertação em teoria e história da cidade e do urbanismo sobre distopias urbanas reais e suas representações na cultura de massa, este capítulo trata sobre a abordagem que o filme tem dos temas mais relacionados à cidade de Detroit, dentre aqueles anteriormente citados. De fato, Detroit é a representação fiel do que se pode considerar uma real distopia urbana americana. A cidade que, em 1930, era a que mais crescia no mundo, hoje é aquela que mais retrocede nos Estados Unidos. Em 60 anos Detroit perdeu mais de 50% da sua população, caindo de cerca de 1 milhão e 800 mil pessoas em 1950 para pouco mais de 700 mil habitantes em 2010, a menor população em um século. A cidade está afundada em dívidas e enfrenta uma duradoura crise de desemprego. É considerada o pior local para se viver em todo território dos Estados Unidos. Tem algumas das taxas de violência mais altas do país – seis vezes mais assassinatos do que em New York e, em média, o dobro dos assaltos a cada mil habitantes. Também são corriqueiras as histórias de famílias que foram despejadas de suas casas por não conseguirem



Figura 17 – Cartaz do filme RoboCop, 2014.

Fonte: Imdb

Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1234721/mediaviewer/rm3853767168>>. Acesso: mar. 2017.

pagar suas hipotecas. O número de moradores de rua é alarmante e a quantidade de edifícios e fábricas abandonadas impressiona.

Detroit é o objeto de estudo perfeito quando se pretende tratar dos problemas das grandes cidades americanas e *RoboCop* é uma obra de ficção científica retratada na cidade que representa fielmente estas preocupações.

RoboCop é um produto da chamada “Era Reagan”. Seu argumento e roteiro originais, redigidos por Edward Neumeier e Michael Miner ao longo da primeira metade dos anos 1980, podem ser entendidos como uma reflexão sobre o caráter conservador e belicista desta administração. Sobre este período, em seu livro *O Estado Neoliberal* (2014), David Harvey diz que:

Apesar de toda retórica de cura de economias doentes, nem a Inglaterra nem os Estados Unidos alcançaram altos níveis de desempenho econômico nos anos 1980, o que sugere que o neoliberalismo não era a resposta às orações capitalistas, mas o preço disso foram altas taxas de desemprego (uma média de 7,5% nos Estados Unidos de Reagan e mais de 10% na Inglaterra de Thatcher). Cortes em benefícios sociais e em despesas com infraestrutura reduziram a qualidade de vida de muitas pessoas. O resultado geral foi uma estranha mistura de baixo crescimento e crescente desigualdade de renda... (HARVEY, 2014, p.98)

O filme também pode ser considerado uma reação a um discurso neoliberal sobre a cidade e seus serviços que também se fortalecia neste período. Harvey, sobre o Estado neoliberal teórico, diz que:

De acordo com a teoria, o Estado neoliberal deve favorecer fortes direitos individuais à propriedade privada, o regime de direito e as instituições de mercados de livre funcionamento e do livre comércio. Trata-se de arranjos institucionais considerados essenciais à garantia das liberdades



Figura 18 – Estátua do RoboCop.

Fonte: Metro Times

Disponível em: <https://www.metrotimes.com/detroit/take-a-look-at-detroits-robocop-statue/Content?oid=2144101>.

Acesso: mar. 2017.

individuais. O arcabouço legal disso são obrigações contratuais livremente negociadas entre indivíduos juridicamente configurados no âmbito do mercado. A santidade dos contratos e o direito individual à liberdade de ação, de expressão e de escolha têm de ser protegidos. O Estado tem, portanto, de usar seu monopólio dos meios de violência para preservar a todo custo essas liberdades. Por extensão, considera-se um bem fundamental a liberdade de negócios e corporações (vistos legalmente como indivíduos) de operar neste arcabouço institucional de livres mercados e livre comércio. A empresa privada e a iniciativa dos empreendedores são julgadas as chaves da inovação e da criação de riqueza. Protegem-se os direitos da propriedade intelectual (por exemplo, através de patentes) a fim de estimular as mudanças tecnológicas. Assim, os contínuos aumentos da produtividade devem proporcionar padrões de vida mais elevados a todos. Sob o pressuposto de que “uma maré montante faz subir todos os barcos” ou sob o do “efeito multiplicador”, a teoria neoliberal sustenta a eliminação da pobreza (no plano doméstico e mundial) pode ser mais bem garantida através dos livres mercados e do livre comércio. (HARVEY, 2014, p.75)

E continua:

Os neoliberais são particularmente ativos na promoção da privatização de ativos. A ausência de claros direitos de propriedade - como sucede em muitos países em desenvolvimento - é julgada uma das maiores barreiras institucionais ao desenvolvimento econômico e à melhoria do bem estar humano. O reconhecimento e a atribuição de direitos de propriedade são tidos como a melhor maneira de proteger as pessoas da chamada “tragédia dos bens comuns”, a tendência de superexploração por alguns indivíduos de bens comuns a todos, como a terra e a água. Setores antes geridos ou regulados pelo Estado têm de ser passados à iniciativa privada e desregulados (libertos de todo tipo de interferências). (HARVEY, 2014, P.75 e 76)

Em certos momentos, o filme satiriza a indústria americana num todo por meio do caríssimo, poderoso, cheio de falhas, enorme e desajeitado robô tático ED-209, que em uma cena específica, mesmo dotado de todo poderio militar imaginável,

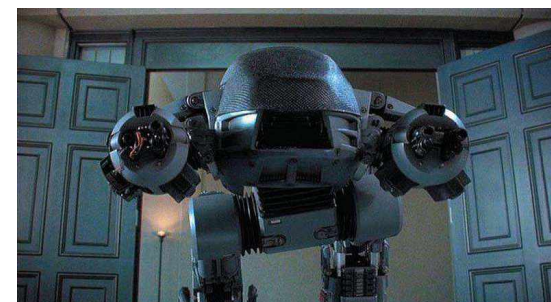


Figura 19 – ED 209.

Fonte: Makenzie

Disponível em: <<https://makezine.com/2014/03/04/building-up-to-maker-faire-shawn-thorssons-brings-ed-209-to-life/>>. Acesso: mar. 2017.

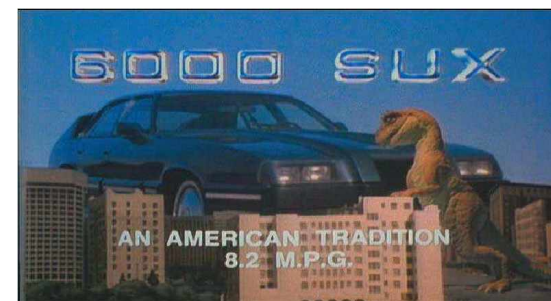


Figura 20 – Propaganda do carro SUX 6000.

Fonte: DVD RoboCop

não consegue cumprir a simples tarefa de descer uma escada, desabando em cambalhota por toda ela e causando riso geral nos espectadores. Outra sátira à indústria automobilística americana é por meio do automóvel mais avançado (e caro) produzido na Detroit de 2043, o SUX 6000, cujo nome pode ser traduzido livremente como “Porcaria 6000”. É um carro enorme, pouco econômico, feio, cheio de opcionais inúteis e desengonçado. Tanto ED-209 quando o SUX 6000 representam a mesma mentalidade fortemente relacionada à indústria automobilística americana: *Bigger is better*.

Dentre as causas do declínio de Detroit há a segregação, questões políticas e, claro, o colapso da indústria automotiva, na qual a cidade se apoiou por anos. Ao longo das últimas seis décadas, este acentuado declínio econômico também causou declínio da qualidade de vida urbana, fazendo com que jovens instruídos deixassem a cidade para obter melhores opções de vida e trabalho. Entre 1947 e 1963, Detroit perdeu mais de 140 mil empregos industriais. Nas décadas seguintes, as importações de automóveis japoneses ocuparam uma maior participação no mercado dos Estados Unidos, o que levou ainda mais empregos da região. Infelizmente, Detroit tornou-se dependente de uma única indústria, a automobilística.

I'd buy that for a dollar!

O declínio econômico da cidade foi seguido de uma acentuada queda na qualidade dos serviços públicos como saúde, educação e segurança. Discursos sobre a privatização destes serviços, alimentados pela onda neoliberal surfada pelos novos conservadores americanos, especialmente na dita “Era Reagan”, se for-

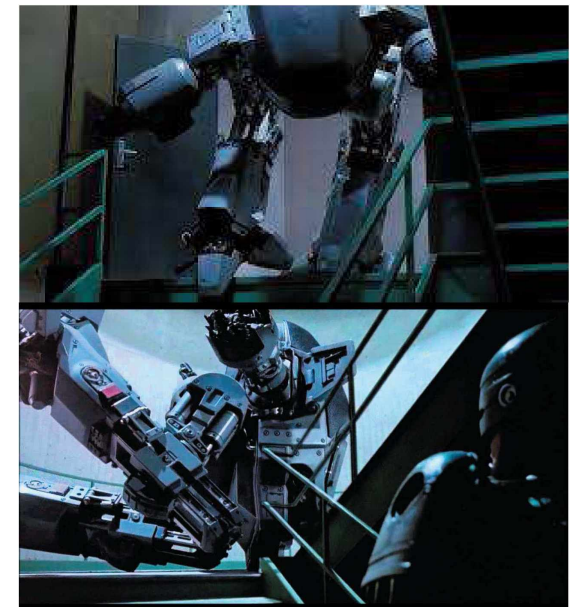


Figura 21 – A queda de ED 209.

Fonte: DVD RoboCop

taleciam mais e mais. Sobre este neoconservadorismo, numa abordagem prática sobre o neoliberalismo e o poder corporativo, Harvey pontua:

(...) Os neoconservadores americanos são favoráveis ao poder corporativo, à iniciativa privada e à restauração do poder de classe. O neoconservadorismo é, portanto, perfeitamente compatível com o programa neoliberal de governança pela elite, desconfiança da democracia e manutenção das liberdades de mercado. Mas ele se afasta dos princípios do puro neoliberalismo, tendo remoldado práticas neoliberais em dois aspectos fundamentais: em primeiro lugar, na preocupação com a ordem como resposta aos caos de interesses individuais e, em segundo, na preocupação com uma moralidade inflexível como o cimento social necessário à manutenção da segurança do corpo político vis-à-vis de perigos externos e internos.

Em sua preocupação com a ordem, o neoconservadorismo se assemelha a uma mera retirada do véu de autoritarismo com que o neoliberalismo se cobre. Mas também propõe respostas singulares a uma das contradições centrais deste último. Se “a sociedade não existe, apenas homens e mulheres individuais”, como disse de início Thatcher, o caos dos interesses individuais pode facilmente vir a se sobrepor à ordem. A anarquia do mercado, da competição e do individualismo sem peias (esperanças, desejos, ansiedades e temores individuais; escolhas de estilo de vida e de hábitos e orientações sexuais; formas de auto expressão e comportamento com relação aos outros) gera uma situação cada vez mais ingovernável. Ela pode até levar a uma ruptura de todos os vínculos de solidariedade e a uma condição que beira a anarquia social e o nihilismo.

Diante disso, algum grau de coerção parece necessário à restauração da ordem. Os neoconservadores enfatizam assim a militarização como remédio para o caos dos interesses individuais. Por este motivo, mostram-se mais propensos a acentuar ameaças, reais ou imaginadas nos planos doméstico e externo, à integridade e estabilidade do país. Nos Estados Unidos, isso implica desencadear aquilo que Hofstadter denominou “o estilo paranoico da política americana”, no qual a nação é descrita como sitiada e ameaçada por inimigos internos e externos.” (HARVEY, 2014, P. 92 e 93)

Detroit destacou-se no cenário norte americano por crimes violentos nas décadas

de 1970 e 1980. Dezenas de perigosas gangues de rua ganharam o controle do grande comércio de drogas da cidade, que começou com a epidemia de heroína da década de 1970 e teve prosseguimento com uma grande epidemia de crack na década de 1980 e início da década de 1990. A cidade foi frequentemente listada pelo FBI, por conta de suas estatísticas criminais, como a “cidade mais perigosa da América” durante esse período de tempo. O tema das gangues e do tráfico de drogas até é abordado no massacrado por público e crítica *RoboCop 2*, mas as gangues perdem por muito em importância para o vilanismo protagonizado pela megacorporação OCP.

Tendo como base as reflexões de Harvey sobre o Estado neoliberal e os elevados índices de violência urbana da Detroit da época, não surpreende que a grande vilã de todos os filmes da franquia *RoboCop* seja a *Omni Consumer Products* - OCP, uma grande corporação cujos interesses miram o controle total da cidade por meio da privatização, incluso aí o monopólio na prestação de serviços, especialmente, de segurança.

A OCP cria produtos para praticamente todas as necessidades do consumidor, investiu em empreendimentos normalmente considerados sem fins lucrativos (quase todos ligados a serviços e bens públicos) e planeja construir, sobre a velha Detroit uma cidade inteira - Delta City - para ser mantida exclusivamente pela corporação. Devido a um acordo com o governo, a empresa controla todo o departamento de polícia de Detroit. A OCP é um exemplo moderno do tropo de longa data da megacorporação do mal na ficção científica. Há nesta representação, por meio do personagem Robert “Bob” Morton (um jovem e ambicioso executivo da OCP), uma feroz crítica aos *Yuppies* - jovens executivos, profissionalmente bem remunerados, e que gastam suas rendas em artigos de luxo e atividades caras - e à postura corporativa de botar o lucro acima de todas as coisas.

Piada recorrente em todos os filmes da trilogia original, o “*I’d buy that for a dollar*”

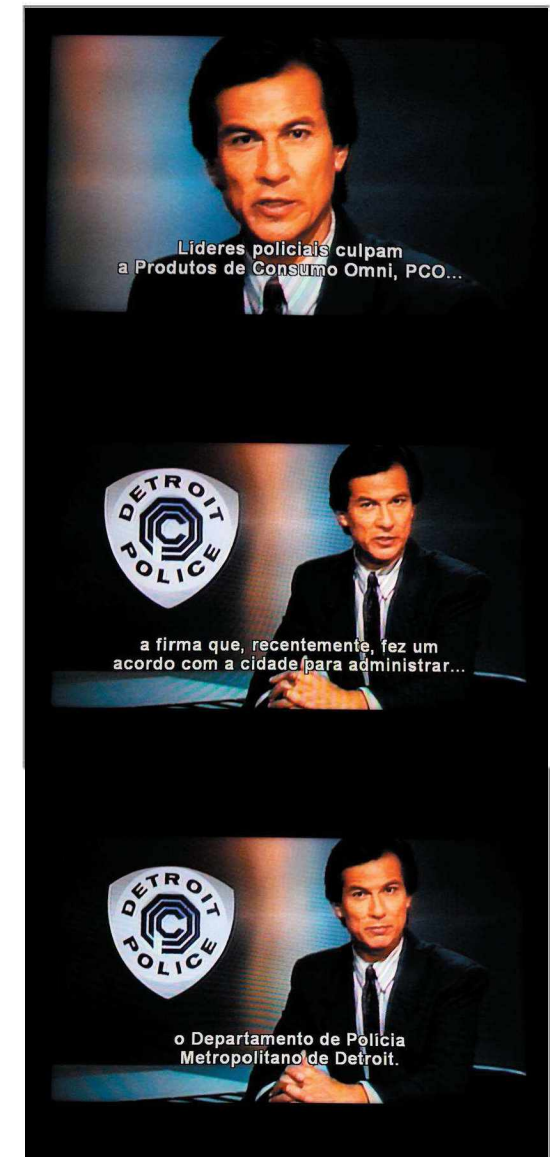


Figura 22 – Telejornal fictício da abertura de *RoboCop*, 1987.

Fonte: DVD *RoboCop*

- “Eu compraria isso por um dólar”, em tradução livre - ocorre quando alguns personagens assistem um programa humorístico de TV. É uma frase de efeito que as pessoas no futuro universo do filme acham absolutamente hilária. Nem o contexto ou o nome do show nem o do personagem são revelados, mas a frase pegou e, de acordo com o *Urban Dictionary* - Dicionário online de linguagem urbana em língua inglesa, passou a ser usada para descrever algo que é realmente incrível e fantástico, seja uma pessoa, lugar, coisa ou ideia. Impossível deixar passar a ironia desta piada quando um dos principais alvos de sátira do filme é a ideia neoliberal da privatização de serviços e bens públicos.

De fato, tanto no original de 1987 como em suas continuações de 1990 e 1993 e seu *remake* de 2014, em sua representação de uma espécie de distopia neoliberal, *RoboCop* é certo quanto a maneira que explora o poder da mídia e suas relações com o poder corporativo. Todos os quatro filmes têm em comum o fato de iniciarem-se com cenas de telejornais ou outros programas jornalísticos fictícios, montados com base em imagens de telejornais reais, mas com manchetes adequadas ao tempo e espaço retratados nos filmes. O tom sensacionalista destas representações bem como a superficialidade com o qual os apresentadores tratam de questões externas e o alarmismo com que questões domésticas (mais apelativas, agora que a “ameaça comunista” da URSS se desmantelava) são abordadas, evidenciam uma crítica à maneira que a mídia colabora com a consolidação daquilo que Hofstadter denominou “o estilo paranoico da política americana”.

A mídia retratada nos filmes divulga uma imagem condescendente aos excessos da megacorporação OCP e vai mais além, ao bajular a mesma. Se mostra a favor das privatizações e celebra o sucesso de *RoboCop* como ferramenta de erradicação do crime - parte dos planos da OCP de privatização total da cidade de Detroit. Na

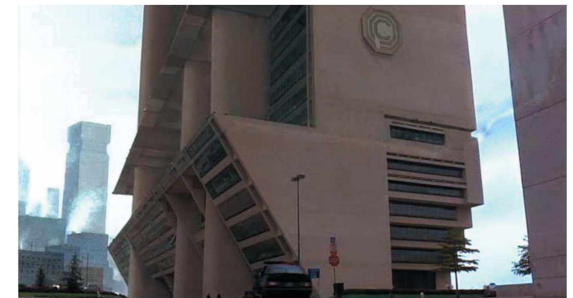


Figura 23 – OCP headquarters.
Fonte: DVD RoboCop



Figura 24 – I'd buy that for a dollar.
Fonte: DVD RoboCop

trilogia original, a mídia endossa a privatização das forças de segurança da cidade e provoca uma paranoia no povo, fazendo toleráveis os abusos econômicos, científicos e sociais da OCP. A mídia é a “cavalaria” das reformas neoliberais. Ela que faz delas algo “palatável” ao público. Inclusa nestas reformas, no caso do filme, está a política de segurança urbana da OCP. Esta busca pela erradicação do crime, neste contexto, serve apenas aos interesses econômicos dos chefões da empresa, no caso, criar uma situação mais favorável aos negócios e ao desenvolvimento econômico.

Já no *remake* de 2014 é diferente. Em *RoboCop'14* [04] a polícia não é privatizada, aliás, outras questões urbanas são mais presentes e relevantes na mídia retratada neste filme. Na versão de Padilha questões como terrorismo, vigilância, corrupção policial e o aumento do poderio militar das polícias - objetivo financeiro da OmniCorp, a OCP com uma atualização de nome para esta versão - são mais importantes para a mídia que aquelas relacionadas à privatização da força policial e, nesta dramatização, causam tanto pânico quanto em *RoboCop'87*. Neste caso, ao criar pânico entre a população, a mídia de *RoboCop'14* - personificada no personagem de Samuel L. Jackson, Pat Novak - tem o objetivo de conseguir o apoio popular e político necessário para derrubar uma lei que impediria que robôs autômatos na vigilância e segurança das cidades americanas. Robôs autômatos como os utilizados pela OmniCorp em incursões militares ao redor do mundo.

Em *RoboCop 3* (1993, Dir. Fred Dekker), a OCP é comprada pela Corporação Kanemitsu, um grande conglomerado japonês. Como uma subsidiária da Kanemitsu, a OCP continua a cargo da destruição da antiga Detroit e da construção da Delta City. Ao final do filme, as políticas brutais da OCP sobre a Delta City são trazidas à luz, fazendo que muitos dos acionistas majoritários da OCP vendam suas ações, e a própria OCP é forçada a falência. Este acontecimento pode ser entendido como



Figura 25 – Pat Novak - Padilha se inspirou no Datena para criar o personagem.

Fonte: Captura de tela de RoboCop 2014



Figura 26 – ED 209 e EM 208.

Fonte: Captura de tela de RoboCop 2014

[04] Título: RoboCop - Direção: José Padilha -
Elenco: Joel Kinnaman; Gary Oldman; Michael Keaton; Samuel L. Jackson; Abbie Cornish; Jackie Earle Haley; Jennifer Ehle; Jay Baruchel - Roteiro: Joshua Zetumer - Duração: 121 min - Bilheteria: 242 milhões USD - Orçamento: 100 milhões USD - Distribuição: Metro-Goldwyn-Mayer / Columbia Picture - País: EUA - Ano: 2014

mais uma crítica à indústria americana, inferior à japonesa em fins da década de 80 e início da década de 90.

The Future has a Silver Lining

Voltando ao objetivo principal da OCP retratada no filme original - privatizar completamente a cidade de Detroit e transformá-la em Delta City, uma cidade estado governada por uma corporatocracia, com serviços totalmente privatizados onde os residentes exerceriam sua representação em cidadania através da compra de ações da empresa - pode se fazer um paralelo a uma controversa proposta apresentada por Rodney Lockwood, um empreiteiro da área de Detroit, em 2013. Lockwood propôs uma solução questionável para os problemas monetários da *Motor City* - venda do Belle Isle Park para investidores privados, a fim de que estes possam transformar a nova cidade-estado em um bastião privado do capitalismo e do livre mercado. Lockwood, ex-presidente da Câmara de Comércio de Michigan e um membro do conselho do *Mackinac Center for Public Policy* - centro de pesquisa de mercado sem fins lucrativos com sede em Midland, Michigan, o maior *think-tank* do livre-mercado dos Estados Unidos - até mesmo escreveu um livro de ficção para, de alguma forma, concretizar sua visão para o parque. O nome do livro: *Belle Isle: Detroit's Game Changer*. Atualmente, o Belle Isle Park é gerido como parque estadual pelo Departamento de Recursos Naturais de Michigan através de um contrato de arrendamento de 30 anos, iniciado em 2013.

A mentalidade dos acionistas e diretores da OCP, neste sentido, é muito parecida com aquela evidenciada pela proposta de Rodney Lockwood, vinte e seis anos depois do lançamento de *RoboCop*. Isso não quer dizer que a visão distorcida de mundo do

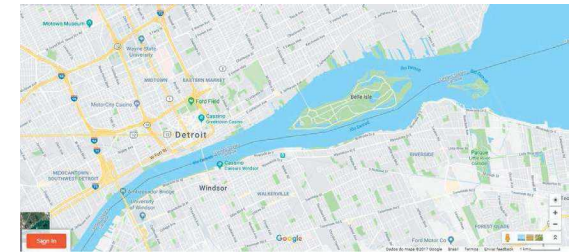


Figura 27 – Belle Isle Park - mapa.
Fonte: Google Maps



Figura 28 – Belle Isle Park.
Fonte: Metro Times

Disponível em: <<https://www.metrotimes.com/news-hits/archives/2015/01/02/youll-need-a-recreation-pass-to-drive-onto-belle-isle-starting-feb-1>>. Acesso: marc. 2017.

alto escalão da OCP tenha servido de inspiração para propostas como esta, mas sim que este tipo de pensamento já permeava questões culturais, sociais e econômicas relativas à cidade muito antes de serem retratadas no longa de Paul Verhoeven.

Outro fenômeno urbano contemporâneo abordado na trilogia original de *RoboCop* é a gentrificação, consequência aparentemente inevitável da privatização de grandes pedaços de cidades, como Belle Isle Park. Delta City, cujo brilhante slogan é *“the future has a silver lining”* - “o futuro tem um revestimento prateado”, em tradução livre - é uma perfeita ilustração do que é o fenômeno da gentrificação.

A socióloga britânica Ruth Glass cunhou o termo “gentrificação” em 1964. As primeiras definições de gentrificação voltam-se preferencialmente para a questão do mercado imobiliário e da substituição da população de menor poder aquisitivo por outras mais abastadas. De acordo com Catherine Bidou-Zachariassen, “Glass designou o processo como a ocupação de boêmios pioneiros, da nova classe média em Londres, processo que resultou no aumento gradativo de aluguéis e na expulsão dos trabalhadores de classes mais baixas que viviam em bairros centrais da cidade. Gentrificação, então, designava as mudanças estruturais ocorridas em bairros centrais de Londres, os quais eram antes habitados pelas classes trabalhadoras e passavam a ser “invadidos” pela classe média.”

Pupilo de David Harvey, o geógrafo escocês radicado nos Estados Unidos, Neil Smith, considera crucial, nos processos de gentrificação, o fato de que envolve não apenas uma mudança social, mas uma mudança física de habitação local, combinando a higienização social com a reabilitação das áreas para que classes mais ricas possam habitá-las. Tal fenômeno acarreta no aumento do custo de vida e na especulação imobiliária, tendo também um sentido global:



Figura 29 – Delta City - Maquete.

Fonte: DVD RoboCop 1987

O desenvolvimento imobiliário urbano – a gentrificação em sentido amplo – tornou-se agora um motor central da expansão econômica da cidade, um setor central da economia urbana. No contexto de um mundo recentemente globalizado, a “regeneração urbana” representa uma estratégia central na competição entre as diferentes aglomerações urbanas. Assim como na globalização, estamos em presença de uma espécie de anônima lógica econômica, e a oposição a tal transformação global e urbana terá um papel crucial na orientação que tomarão os novos espaços. (SMITH, 2006, p.85)

Na trilogia *RoboCop*, o processo em que comerciantes, empresários e moradores mais pobres dão lugar a novos ocupantes é muito traumático. Em *RoboCop 2* (1990, Dir. Irvin Kershner), para reunir a opinião pública em torno da reconstrução urbana e construção da Delta City, a OCP provoca um aumento no crime de rua. Como o Departamento de Polícia de Detroit é de propriedade da OCP, eles encerram os planos de previdência policial e reduzem os salários, provocando uma greve policial. A violência escala e muitos habitantes da cidade deixam suas casas. Em *RoboCop 3* a OCP (agora propriedade da empresa japonesa, a Kanemitsu) mantém os planos para a construção de Delta City e, para isso, deve expulsar os moradores da Old Detroit. A OCP cria a Reabilitação, uma nova força policial destinada a evacuação das casas, então muitos moradores se revoltam e tentam defender seus lares levantando-se contra a OCP e, com a ajuda de um voador *RoboCop*, acabam por repelir as forças de Reabilitação. De toda confusão que é o terceiro filme da trilogia original, um aspecto - pessoas comuns indo para rua literalmente lutar para não perderem suas casas - se destaca sociologicamente. Não a toa o herói da história acaba por abandonar a polícia para, no fim do filme, lutar ao lado dos rebeldes.

You have twenty seconds to comply

A força policial de Detroit não gostou muito da representação do departamento de polícia da cidade no novo *RoboCop*. É o que diz reportagem de 18 de fevereiro de 2014 do portal Michigan Live. A abordagem de José Padilha - diretor dos dois *Tropa de Elite*, trabalhos estes que influenciaram em sua escolha para dirigir o *remake* de *RoboCop* - mostra um departamento de polícia profundamente corrupto em todos seus níveis de hierarquia, o que não agradou em nada o departamento do chefe de polícia James Craig.

Além da questão da gentrificação, outra questão ligada a cidade que é tão importante quanto esta, para a Detroit de *RoboCop* e para a Detroit real, é a segurança pública. Neste aspecto, um dos temas filosóficos mais explorados, tanto pela trilogia original quanto pelo *remake* de 2014, é o papel do policial na cidade e na sociedade. Uma história sobre policiais numa sociedade corrupta soaria demasiado inverossímil caso não explorasse a corrupção policial. Nos filmes, as emboscadas e, conseqüentemente, posterior transformação de Alex Murphy em *RoboCop*, são responsabilidade de policiais corruptos. No filme de Padilha, a exposição pública e prisão destes policiais corruptos pelo *RoboCop* faz com que a OmniCorp “puxe suas cordinhas”, fazendo com que a mídia, personificada no personagem Pat Novak, apoie a implementação da vigilância robotizada na cidade de Detroit, visto que fora provado que o departamento de polícia da cidade é corrupto. A corrupção policial acaba sendo a desculpa que os congressistas pró-robotização da segurança pública esperavam. O *Dreyfus Act* - nome da lei que proibia o uso de robôs na segurança pública - acaba sendo revogado pelo congresso. Posteriormente, foi sancionado

pelo presidente, convencido da importância da lei ao serem expostas as manobras políticas e econômicas corruptas da OCP no sentido de tentar garantir o muito lucrativo mercado da segurança pública nos Estados Unidos.

Neste sentido, em relação às cidades no geral, uma importante reflexão trazida por *RoboCop'14* é a utilização de vigilância total de uma população por câmeras de segurança e drones. Não é um conceito novo, mas o filme tem sucesso ao tratar do assunto de maneira séria, utilizando-se de tecnologias existentes ou muito próximas de serem desenvolvidas para compor seu universo. Dessa maneira, a questão da vigilância nas cidades é muito mais relacionável, no filme, com o que vemos publicado sobre os avanços tecnológicos relativos a este assunto.

Há uma cena em específico, no começo do filme, quando são mostradas abordagens de drones humanóides - os EM 208 - a populares em uma Teerã controlada pelas forças americanas de pacificação, que mostra um relance do tipo de abuso que esta robotização da segurança pública causaria. Um dos EM 208 aborda uma senhora mulçumana trajando um hijab proferindo as palavras “esta é uma inspeção não invasiva” enquanto, com visão de raio-x, procura armas sob as vestimentas desta senhora. Outro momento chave que levanta esta discussão é quando, poucos segundos após esta cena, um gigantesco ED 209 estraçalha um garoto que se colocou a sua frente empunhando uma faca de cozinha. Tudo isso sendo transmitido, ao vivo, pelo programa de Pat Novak.

A trilogia original também aborda a utilização de robôs na segurança pública, mas de maneira bem mais leve - lembre-se do ED 209 desta versão rolando escada abaixo. Nesta trilogia, no que diz respeito às polícias, as questões relativas ao seu autoritarismo, a quem elas servem e a quem deveriam servir são mais relevantes que a robotização de seu efetivo. Mais uma vez vale citar algumas palavras de Harvey, sobre o papel das polícias no estado neoliberal na prática, diz:

O Estado neoliberal produz tipicamente legislação e estruturas regulatórias que privilegiam as corporações e, em alguns casos, interesses específicos, como energia, produtos farmacêuticos, agronegócios e etc. Em muitos casos das parcerias público privadas, em especial no nível dos municípios, o governo assume boa parte do risco enquanto o setor privado fica com a maior parte dos lucros. Se necessário, o Estado neoliberal além disso recorre a legislações coercivas e táticas de policiamento (por exemplo, regras antipiquete) para dispersar ou reprimir formas coletivas de oposição ao poder corporativo. As maneiras de vigiar e policiar se multiplicam: nos Estados Unidos, a prisão se tornou estratégia-chave do Estado para resolver problemas que surgem entre trabalhadores descartados e populações marginalizadas. O braço coercivo do Estado é fortalecido para proteger interesses corporativos e, se necessário, reprimir a dissensão. (HARVEY, 2014, p.87)

Essa descrição casa quase que perfeitamente com a relação que se tem entre OCP, Detroit e suas forças policiais. Alex Murphy, assim como toda força policial de sua cidade, respondem profissionalmente à OCP que, neste caso, comporta-se como Estado neoliberal pleno. Existem, inclusive, quatro diretrizes primárias - três divulgadas e uma confidencial - às quais RoboCop sempre deve obedecer. As quatro diretrizes seguidas por RoboCop são baseadas nas três leis da robótica criadas por Isaac Asimov [05]. As diretrizes seguidas por RoboCop, entretanto, tem uma pegada um pouco mais voltada à lei e ordem e aos interesses da OCP e tem algo em comum com o descrito por Harvey. As quatro diretrizes primárias de RoboCop são:

A primeira, “Servir à população”, foi inspirada por um biscoito da sorte. E visto que se tratando de um policial-robô, faz todo sentido que a primeira diretriz (não necessariamente a mais importante) seja esta.

A segunda, “Proteger os inocentes”, pode ser entendida como uma mescla da primeira lei da robótica de Asimov com os lemas pomposos de polícias metropolitanas americanas, como é o caso do “*to protect and serve*” da polícia de Los Angeles.

[05] Um robô não pode ferir um humano ou permitir que um humano sofra algum mal; os robôs devem obedecer às ordens dos humanos, exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a primeira lei; e um robô deve proteger sua própria existência, desde que não entre em conflito com as leis anteriores. As regras visam a paz entre autômatos e seres biológicos, impedindo rebeliões. Com Asimov, a ficção científica deixou de ser só fantasia para entrar definitivamente no campo da discussão ética sobre a nossa relação com a tecnologia.

A terceira, “Defender a lei”, já começa a mostrar quais são, realmente, as diretrizes mais importantes. Neste universo, tanto os militares quanto a lei estão cada vez mais nas mãos da OCP.

A quarta, confidencial e só revelada no final do primeiro filme, “Nunca se opor a um oficial da OCP”, escancara o caráter de proteção à corporação acima de qualquer outra coisa.

A subversão desta última diretriz primária é o que proporciona os maiores momentos de heroísmo de Alex Murphy. É quando ele vai contra a estrutura opressiva da OCP - da qual ele também faz parte - que se torna herói. É quando ele se questiona sobre até que ponto realmente está prestando um serviço a sua cidade ou a algum outro interesse terceiro. Reflexão esta que todo policial deveria fazer rotineiramente. Inclusive, no terceiro episódio da trilogia, Murphy consegue apagar esta diretriz primária de sua programação, deixa a polícia e luta ao lado dos rebeldes para proteger suas casas e vizinhanças da ameaça crescente de Delta City.

Old Detroit

O último ato do terceiro filme - quando os rebeldes vão às ruas e ao enfrentamento das Forças de Reabilitação da OCP - parece ter alguma inspiração nas insurreições raciais de Detroit, em julho de 1967, um dos mais de cento e cinquenta distúrbios que varreram as cidades nos Estados Unidos durante o verão de 1967. Entretanto, uma das maiores falhas ao retratar Detroit - tanto na trilogia original quanto no *remake* - é a quase que total ausência de referências aos conflitos raciais indissociáveis a história da cidade. Sua população negra - maioria absoluta da população

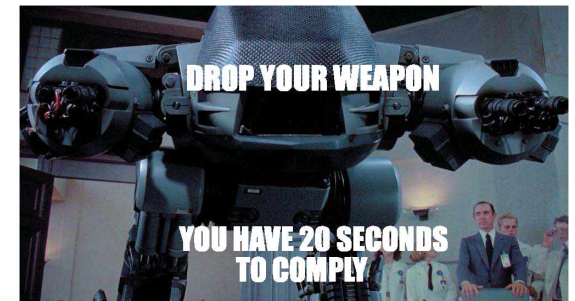


Figura 30 – O autoritarismo na figura de ED 209, meme.
Fonte: Aatoria própria.



Figura 31 – RoboCop voa sobre o povo da Velha Detroit.
Fonte: Den of geek

Disponível: <<https://www.denofgeek.com/movies/robocop/22737/10-remarkable-things-about-robocop-3>>.
Acesso: mar. 2018.

da cidade tanto em 1987 quanto hoje - é pobremente retratada em todos os filmes da franquia. A mesma coisa vale para suas lutas, cultura e história.

Apesar de não terem se utilizado deste aspecto histórico tão importante da cidade de Detroit, os roteiristas e diretores - especialmente do primeiro filme - acertaram em muita coisa em suas descrições de uma futura Detroit. Dada a situação atual da cidade, que basicamente faliu em 2013, esta poderia se tornar a primeira grande cidade nos Estados Unidos a privatizar todos os seus serviços públicos? Os sinais estão apontando nessa direção. A grande questão para aqueles que vivem na área metropolitana de Detroit é decidir entre ficar e tentar mudar as coisas ou sair antes de piorarem muito.

A distopia urbana apresentada em *RoboCop* pode ser entendida como uma negação do "*american way of life*" no que diz respeito a cidade. É a privação de emprego e moradia ao cidadão. Devido a sua história e industrialização, pode se dizer que Detroit representa o nascimento da classe média urbana dos estados unidos, bem como profetiza sobre sua morte. Assim como a Detroit de *RoboCop*, a real distopia urbana americana tem uma forte ligação com a perda deste estilo de vida, representado, aqui, pelas casas e vizinhanças das pessoas.

Por fim, uma das razões por trás do estrondoso sucesso de crítica e público (do primeiro filme, especialmente), se deve não só apenas a violência caricata e intensa, explosões e cenas de ação apresentadas no longa. É um sucesso por que faz um retrato preciso dos temores americanos em relação a uma possível decadência de suas cidades e estilo de vida. É atemporal ao discutir o papel do policial na imposição ou manutenção de certa ordem social e faz uma leitura precisa e detalhada - por meio de sátira - dos problemas enfrentados pela cidade de Detroit na chamada "Era Reagan".

NEO-TOKYO

Tóquio, 16 de julho de 1988

A primeira cena do anime [06] *Akira* (1988) [07], de Katsuhiro Otomo, mostra uma imagem aérea de Tóquio e uma legenda com a data de 16 de Julho de 1988. Após poucos segundos de apreciação de uma paisagem urbana incrivelmente detalhada, um pequeno clarão surge sobre a superfície da cidade, tornando-se uma grande bolha luminosa de energia que a devora em questão de segundos. Logo em seguida há um salto de 31 anos para o futuro, nos levando ao ano de 2019, quando uma nova Tóquio, construída praticamente ao lado do local da antiga, nos é apresentada por meio de imagem de satélite. Neo-Tokyo é um centro urbano ainda mais adensado e extenso que sua antecessora, avançando sobre o mar da Baía de Tóquio e se constituindo de uma grande ilha artificial conectada às margens por meio de inúmeras pontes e túneis sub-aquáticos. Em seguida, a cratera da explosão de 1988 é mostrada dando-se ênfase à sua dimensão, o título do longa toma conta da tela deixando-a em segundo plano.

O impactante início deste anime, mesmo em poucos segundos, sintetiza um momento de destruição - e posterior reconstrução - da cultura e das cidades japonesas. Trata-se de uma alegoria que remete aos processos de modernização e reconstrução vivenciados no Japão nas décadas posteriores à Segunda Guerra Mundial. *Akira* é uma adaptação do mangá [08] de mesmo nome que teve seu primeiro número publicado em 1982, mantendo-se como sucesso de público e crítica até 1990, ano de sua conclusão. Criador do mangá e diretor do anime,

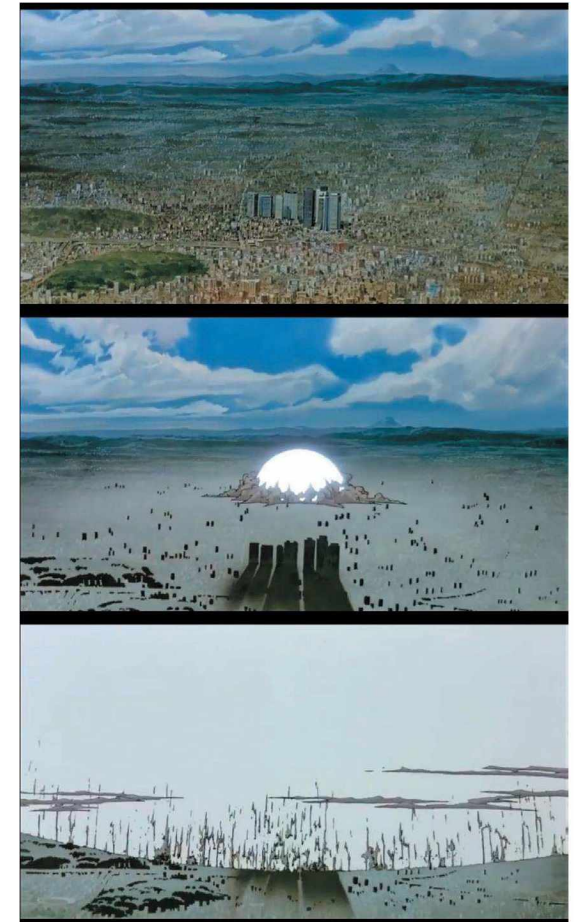


Figura 32 – Destruição de Tóquio - Akira (1988).

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira.

[06] Anime se refere à animação que é produzida por estúdios japoneses. A palavra é a pronúncia abreviada de "animação" em japonês, onde esse termo se refere a qualquer animação. Para os ocidentais, a palavra se refere às animações oriundas do Japão

Katsuhiro Otomo nasceu em 14 de abril de 1954 e, portanto, não viveu diretamente os traumas da guerra. Muitas de suas reflexões, tanto em *Akira* quanto em outras obras, como o muito elogiado mangá *Domu* (1980-1981), recaem sobre o Japão urbano das décadas de 70, 80 e 90.

Em 2020 os jogos olímpicos serão realizados em Tóquio. Será a segunda vez que a cidade recebe os jogos de verão, sendo a primeira no ano de 1964. Curiosamente, dentre as muitas “previsões certeiras” da ficção científica e do cyberpunk, em *Akira* está aquela que anteviu a realização dos Jogos Olímpicos de verão na cidade de Tóquio em 2020. Ainda nos primeiros poucos minutos notamos uma placa que anuncia a proximidade dos jogos. Além disso, o embate final do longa se passa justamente nas obras do novo estádio olímpico da cidade.

Katsuhiro Otomo não desejava fazer qualquer previsão ao escolher o período em que se desenvolve a trama de *Akira* ou ao acrescentar este detalhe relativo à realização dos jogos olímpicos em sua mega-metrópole imaginária. Ao longo do século vinte, receber os jogos, além de honraria, é um momento de afirmação econômica, tecnológica e cultural da nação anfitriã. Ao se utilizar deste artifício, Otomo cria uma atmosfera que, mesmo que retratada numa versão imaginária e ultra futurista de Tóquio, refere-se justamente ao período de sua juventude e vida adulta. Refere-se a um determinado *zeitgeist*.

Indiscutivelmente *Akira* ajudou o gênero anime a ganhar uma posição fora do Japão. Seu nome tornou-se conhecido fora do fandom [09] imediato e penetrou nas artes, na cultura pop e até mesmo na arquitetura. Foi o primeiro anime a ser exibido nos cinemas do Brasil. Mesmo trinta anos após seu lançamento, mantém-se como uma das mais influentes obras da cultura pop japonesa. É uma das mais lembradas

[07] Título: *Akira* - Direção: Katsuhiro Ôtomo - Roteiro: Katsuhiro Ôtomo e Izô Hashimoto - Duração: 124 min - Receita: 553 milhões USD - Orçamento: 11 milhões USD - Distribuição: Europa Carat e Penthouse VHS/1991 - País: Japão - Ano: 198

[08] Mangá é a palavra usada para designar história em quadrinhos feita no estilo japonês. No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos.

[09] Fandom é um termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs caracterizados pela empatia e camaradagem por outros membros da comunidade que compartilham gostos em comum.

obras da ficção científica contemporânea no que diz respeito a sua estética e técnica revolucionárias, figurando lado a lado de clássicos como *Metropolis* (1927) e *Blade Runner* (1982). Além da bela animação ou a história fascinante, *Akira* era a prova de que a animação não era apenas para crianças.

Por ser a obra quintessencial do anime, até os dias de hoje, inspira novos artistas, animadores e criadores, ampliando assim a participação do anime no cenário da cultura pop mundial. Sem sua influência, a indústria de mangás e animes certamente não existiria da maneira que existe hoje. É, portanto, uma poderosa ferramenta de divulgação da história e cultura japonesas e, por consequência, do Japão em si. Devido a isto, podemos considerar *Akira* um valioso documento histórico, fonte de preciosas informações sobre a o pensamento do público jovem japonês da década de 1980 em relação ao momento social, econômico e tecnológico em que seu país se encontrava. Como demonstraremos ao longo deste capítulo, as reflexões de Otomo em relação à cidade são tão relevantes para a história da cidade e do urbanismo quanto aquelas referentes à sociedade e tecnologia. Essas reflexões, por estarem imersas no caldeirão do pensamento sócio-econômico-cultural das mega-cidades asiáticas, dialoga com as reflexões de Rem Koolhaas a cerca da formação e características das “Cidades Genéricas”, expostas no último capítulo do seu livro *S, M, L, XL* de 1995, em co-autoria com Bruce Mau e editado por Jennifer Sigler. Nesse livro, estão reunidos artigos ordenados segundo o tamanho das cidades utilizando-se das letras “S” (*small*), “M” (*medium*), “L” (*large*) e “XL” (*extra-large*), o último capítulo, redigido por Koolhaas, explora a escala do “XL” e dele faz parte o texto “*The Generic City*”, que diz respeito às mega-cidades. Koolhaas descreve, analisa e critica as cidades contemporâneas questionando sua semelhança com aeroportos e parte para a teoria de uma cidade genérica, sem qualidade nem identidade particular, e recapitula suas idéias sobre o urbanismo na era da globalização.



Figura 33 – Cartaz do filme *Akira* (1988)

Fonte: Amazon.

Disponível em: < <https://bit.ly/2QzNnPt>>. Acesso: set. 2018.

Nas primeiras linhas deste texto, Koolhaas expõe seus questionamentos primordiais relativos à perda de identidade das grandes cidades:

Is the contemporary city like the contemporary airport - "all the same"? Is it possible to theorize this convergence? And if so, to what ultimate configuration is it aspiring? Convergence is possible only at the price of shedding identity. That is usually seen as a loss. But at the scale at which it occurs, it must mean something. What are the disadvantages of identity, and conversely, what are the advantages of blankness? What if this seemingly accidental - and usually regretted - homogenization were an international process, a conscious movement away from difference toward similarity? What if we are witnessing a global liberation movement: "down with character!" What is left after identity is stripped? The generic? - (KOOLHAAS, 1995, p.1248)

Dentre os pontos utilizados por Koolhaas para descrever a cidade genérica, alguns são habilmente explorados na obra de Katsuhiko Otomo, mesmo esta tendo sua estréia nos cinemas mundiais 7 anos antes da primeira edição de *S, M, L, XL*.

Sobre este e sobre o conceito de cidades genéricas, Henri-Pierre Jeudy, sociólogo francês, estudioso da cultura contemporânea e dos impactos do urbano na sociedade e diretor do *Laboratoire d'Anthropologie des Institutions et Organisations Sociales do CNRS*, afirma que:

A cidade genérica, tal como é descrita por Rem Koolhaas, seria então a cidade que se auto-reproduz sem 'sentimentalismo', sem a menor preocupação com uma singularidade que lhe seria própria, a cidade que nasce e renasce em função das necessidades e contingências, a cidade que engendra de maneira objetiva, pragmática, sua própria morfologia. Seria também a cidade que cria seu próprio passado, sua própria história ao longo do tempo, sem se preocupar com os vestígios que simbolizariam seu futuro, produzindo demolições sem a menor nostalgia. A cidade auto-metamórfica. Não há então necessidade de se ter qualquer preocupação

estética, uma vez que as cidades genéricas, por sua própria similaridade, impõem sua própria configuração como uma estética sem critérios, sem referências, totalmente liberada da busca de singularidade. A periferia urbana se torna um modelo único, território informe com todos os artefatos possíveis, inclusive os que terão por função lembrar o que podia ser o centro da cidade de antigamente. (JEUDY, 2005, p.98-99)

Cápsula

A trama de *Akira* se passa inteiramente trinta e um anos depois da explosão mostrada nos primeiros quadros do longa. No ano de 2019, Shotaro Kaneda lidera a gangue de motoqueiros Cápsula que, dentre seus membros, abriga o jovem Tetsuo Shima. Durante uma perseguição a uma gangue rival, Tetsuo se envolve em um acidente com uma criança de feições envelhecidas procurada pelas forças de segurança de Neo-Tokyo. Ele então é levado a um laboratório secreto, onde são descobertas suas poderosas habilidades telecinéticas [10] e, por meio de dolorosos experimentos, estas são potencializadas. Embriagado pelo seu crescente poder, Tetsuo escapa e engaja-se na busca de Akira, um mítico e muito poderoso telecinético a muito desaparecido e com quem Tetsuo é confundido por grupos de fanáticos religiosos que vêem na figura do Akira uma espécie de salvador, um messias.

Durante a jornada de Kaneda a fim de parar a destruição causada pelo amigo, somos apresentados a uma sociedade composta de elementos caricaturizados da realidade sócio-cultural japonesa mesclados a outros que, dentro da rígida tradição nipônica, são considerados tabus. Assim como em *RoboCop*, somos introduzidos à situação social e econômica da cidade por meio de reportagens de TV, ao fundo do primeiro diálogo do filme, quando somos apresentados ao personagem Kaneda.

[10] A psicocinese ("movimento mental") ou telecinése ("movimento à distância") descreve o suposto fenômeno ou capacidade de uma pessoa movimentar, manipular, abalar ou exercer força sobre um sistema físico sem interação física, apenas usando a mente

Estes flashes mostram a cidade tomada por constantes e violentos protestos causados por reformas econômicas impopulares.

Neo-Tokyo está em constante conflito. Existem duas cenas em especial que abordam a incapacidade do governo de lidar com os desafios de uma metrópole destas dimensões. Nestas cenas há encontros dos membros do governo, composto por vários líderes de áreas diferentes (economia, tecnologia e pesquisa, militar, etc). Notável nestas cenas é o individualismo com que cada um destes líderes encara as questões ligadas a cidade, cada um preocupado apenas com as questões referentes às suas pastas, o que só agrava ainda mais a crise sócio-econômica da cidade, além de demonstrar total despreparo para enfrentar a ameaça que Tetsuo representa. Posteriormente, o personagem Coronel Shikishima toma o poder via golpe armado, a fim de conter a escalada dos poderes de Tetsuo. Esta estrutura governamental, mesmo que sem aspirar a isso, assemelha-se àquela descrita por Rem Koolhaas em relação ao governo das cidades genéricas. Sobre estas estruturas governamentais, ele diz:

7.1 *The Generic City* has a (sometimes distant) relationship with more or less authoritarian regime - local or national. Usually the cronis of the "leader" - whoever that was - decided to develop a piece of "downtown" or the periphery, or even to start a new city in the middle of nowhere, and so triggered the boom that put the city on the map. 7.2 Very often, the regime has evolved to a surprising degree of invisibility, as if, through its very permissiveness, the Generic City resists the dictatorial. (KOOLHAAS, 1995, p. 1255)

Ao criar a gangue Cápsula e os seus rivais, a gangue dos palhaços, Otomo faz referência a subcultura do *Bōsōzoku* que, em tradução literal, significa tribo da direção perigosa ou tribo da velocidade. Esta subcultura é centrada na pilotagem



Figura 34 – Protestos tomam as ruas de Neo Tokyo - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira.

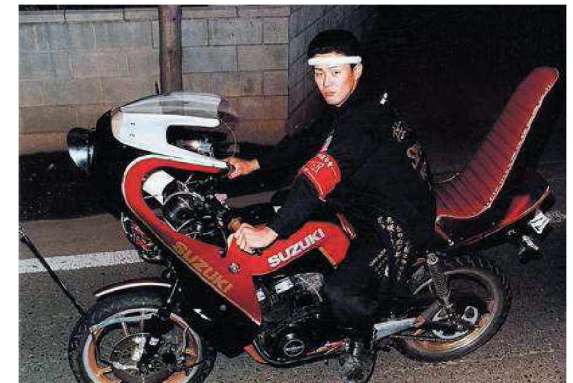


Figura 35 – Boso-zoku

Fonte: Japão em foco.

Disponível em: <<https://www.japaoemfoco.com/bosozoku-gangue-juvenil-japonesa/>>. Acesso: set. 2018.

e personalização de motocicletas, e seus integrantes são considerados “rebeldes”, fora das normas rígidas da sociedade japonesa. Tendo seu auge entre as décadas de 1970 e 1980, esta subcultura iniciou-se nos anos 1950 e encontrou seu declínio nas décadas de 1990 e 2000. Assim como mostrado na cena de apresentação da gangue de Kaneda, os *Bōsōzoku* sobem e descem as ruas das principais áreas metropolitanas acelerando motores, ultrapassando sinais vermelhos, buzinando, zigue-zagueando no tráfego, balançando armas improvisadas como canos e tacos de beisebol, gritando com pedestres e motoristas, danificando propriedades e, essencialmente, sendo uma ameaça para qualquer um que os encontre. Majoritariamente, estas gangues eram compostas por jovens entre 16 e 20 anos, pobres e/ou abandonados pela sociedade, assim como é representada a gangue Capsula. Entretanto, a questão das gangues de motoqueiros na cidade de Neo-Tokyo não parece ser uma das mais relevantes (assim como não era na Tóquio real), como demonstra uma cena, logo após o acidente de Tetsuo no primeiro ato do longa, quando Kaneda e seus amigos são levados às dependências da polícia e rapidamente liberados, justamente por não representarem ameaça o suficiente, se comparados aos protestos espalhados por toda a cidade.

Neo Tokyo

Somos apresentados à cidade de Neo-Tokyo por meio de uma imagem de satélite nos primeiros segundos do longa. A cidade impressiona não só pelas suas dimensões, mas também pelo fato de se constituir, em maioria de seu território, numa grande ilha artificial no centro da Baía de Tóquio. Esta representação é valiosa para a história da cidade e do urbanismo pois, de fato, a escassez de territórios ha-

bitáveis no Japão é uma das grandes questões que, ao longo do período pós-guerra e até a contemporaneidade, preocuparam os arquitetos e planejadores urbanos japoneses. Evidentemente, a Neo-Tokyo de Akira não foi a primeira proposta para a expansão da área metropolitana de Tóquio que avançava sobre o mar. Em primeiro de janeiro de 1961, Kenzo Tange apresentou seu plano para a ocupação da Baía de Tóquio em um programa de televisão de 45 minutos no canal NHK. Por sua vez, esta também não foi a primeira proposta do mundo a valer-se de ocupações sobre-aquáticas a fim de se equacionar questões relativas à falta de territórios ocupáveis, vide Amsterdam e Veneza.

Tido como um padrinho do movimento metabolista, Kenzo Tange empregou arquitetos como Kisho Kurokawa e Arata Isozaki no desenvolvimento desta proposta. Tange e os metabolistas empregavam para a cidade a metáfora do organismo vivo, em oposição à muito difundida noção européia da cidade como máquina. O visionário projeto visava, analogamente, acomodar a contínua expansão e regeneração urbana da metrópole. Tratava-se de um plano a fim de atender a uma população de 10 milhões de pessoas. As funções administrativas, residenciais, comerciais e outras foram distribuídas de forma linear, por meio de uma série de módulos de nove quilômetros que se estenderia ao longo de oitenta quilômetros, de Kisarazu, no sudeste a Ikebukuro, no noroeste. Pode-se dizer que o Plano para Tóquio'60 foi um grande precursor da cultura das megaestruturas que, atualmente, continua a ganhar força e, dentre outros exemplos de ocupações sobre a água, pode ser representada pelo arquipélago artificial Palm Islands, no Qatar e o Aeroporto Internacional de Kansai, na Baía de Osaka.

Há um caráter utópico na proposta de Tange, que era um otimista do design e acreditava que era um dever do arquiteto projetar o espaço pensando no todo, enfatizando isso sempre que podia. A abordagem de Katsuhiro Otomo para a



Figura 36 – Baía de Tóquio ocupada por Neo Tokyo - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira



Figura 37 – Plano de ocupação da Baía de Tóquio - Kenzo Tange, 1961.

Fonte: Arquiscópio. Disponível em <<http://arquiscopio.com/archivo/2012/07/14/plan-para-la-bahia-de-tokio/?lang=pt>> . Acesso em set. 2018

ocupação da baía de Tóquio, por sua vez, não foi otimista como a proposta de Kenzo Tange. A fictícia Neo-Tokyo e este projeto têm diversos em pontos comuns, como a ocupação sobre-aquática, as mega estruturas e tecnologias envolvidas, o caráter fantástico e, especialmente, a inspiração em processos biológicos para sua expansão. Entretanto, é justamente nas diferenças entre ambas que residem as mais marcantes críticas de Otomo aos processos de expansão urbana do Japão das décadas de 80 e 90.

Comparando as duas imagens aéreas do que foi imaginado por Tange e Otomo, a primeira grande diferença que se nota é que a cidade fictícia é muito mais densamente ocupada, não havendo espaços “vazios” através dos quais se possam ver as águas da baía. De acordo com Akira wiki, enciclopédia virtual sobre o filme, Neo-Tokyo tem, em 2019, uma população de 21.451.800 e uma área total de 410,32 quilômetros quadrados. Isso tornaria Neo-Tóquio a cidade mais densamente povoada do mundo por muito. Sua densidade populacional giraria em torno dos 52 mil habitantes por quilômetro quadrado, quase oito vezes superior aos 6.650 habitantes por km² de Hong Kong. Em 1960, a região de Tóquio abrangida em um raio de 50 km, contava com dezesseis milhões de habitantes, dos quais treze milhões e meio de população urbana. Sobre este ponto, na obra de Otomo há uma crítica implícita ao excessivo adensamento urbano não só das cidades japonesas, mas também de demais metrópoles emergentes do sudeste asiático. Neo-Tokyo é tão grande e populosa que é praticamente ingovernável. Há áreas degradadas e abandonadas pelo governo, mesmo se tratando de uma cidade de apenas trinta anos de idade.

Além das densidades de ocupação e construtiva, outra diferença digna de nota entre as visões de Tange e Otomo é a maneira com que cada uma das cidades se expande, sendo que no Plano para Tóquio'60 o crescimento seguia uma lógica

linear e, por sua vez, Neo-Tokyo cresceu como uma estrutura radial centrípeta, assim como sua antecessora na ficção e na realidade, a cidade de Tóquio como a conhecemos. Ao observarmos as imagens aéreas de Neo-Tokyo, notamos que se trata de uma malha irregular que se espalha do seu centro, dotado de gigantescos edifícios, até suas extremidades. A medida que os edifícios estão afastados do centro, diminuem seus gabaritos. O nível de controle que se teve do crescimento de Neo-Tokyo, aparentemente, restringe-se a esta única regra.

Ainda sobre o crescimento de Neo-Tokyo, é notável que, se comparado à proposta Tóquio'60, esta cresceu de maneira totalmente desordenada mas de maneira que também pode ser comparada ao desenvolvimento de uma estrutura viva de crescimento irregular e desordenado. Ao crescimento descontrolado de Neo-Tokyo pode ser feito um paralelo com o pensamento de Koolhaas em relação ao planejamento urbano e seu papel na construção das cidades genéricas. Sobre este ponto, Koolhaas afirma que:

The Generic City presents the final death of planning. Why? Not because it is not planned - in fact, huge complementary universes of bureaucrats and developers funnel unimaginable flows of energy and money into its completion; for the same money, it plains can be fertilized by diamonds, its mud fields paved in gold bricks... But its most dangerous and most exhilarating discovery is that planning makes no difference whatsoever. Buildings may be placed well (a tower near a metro station) or badly (whole centers miles away from any road). They flourish/perish unpredictably. Networks become over-stretched, age, rot, become obsolescent; populations double, triple, quadruple, suddenly disappear. The surface of the city explodes, the economy accelerates, slows down, bursts, collapses. Like ancient mothers that still nourish titanic embryos, whole cities are built on colonial infrastructures of wich the opressors took the blueprint back home. Nobody knows where, how, since when the sewers run, the exact location of the telephone lines, what the reason was for the position of the center, where monumental axes end. All it proves is that there are infinite hidden margins, colossal



Figura 38 – Contraste de Neo-Tokyo (esq.) e velha Tóquio (dir.) - Akira (1988).

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira

reservoir of slack, a perpetual, organic process of adjustment, standards, behavior; expectations change with the biological intelligence of the most alert animal. In this apotheosis of multiple choice it will never be possible again to reconstruct cause and effect. They work - that is all." (KOOLHAAS, 1995, p.1255)

Quando Tetsuo é levado pelas forças militares do governo, o laboratório e o hospital onde são executadas experiências com ele fazem parte de um gigantesco complexo, todo ele contido no mesmo edifício de base muito larga e incontáveis andares. As paisagens externas da cidade, em sua maioria, têm como plano de fundo os massivos edifícios do centro de Neo-Tokyo. Katsuhiro Otomo assume abertamente a influência e impacto que *Blade Runner* teve em sua obra. Os grandes edifícios do centro de Neo-Tokyo, de fato, buscam inspiração naqueles da obra de Ridley Scott, mas é novamente dos metabolistas que vem o conceito de um edifício que desenvolva diversas funções, configurando-se quase como um grande bairro vertical.

Assim como em Neo-Tokyo, a tipologia padrão das cidades genéricas é o arranha-céu. Sobre este processo de verticalização, Koolhaas afirma que:

The Generic City is on its way from horizontality to verticality. The skyscraper looks as if it will be the final, definitive typology. It has swallowed everything else. It can exist anywhere: in a rice field, or downtown - it makes no difference anymore. The towers no longer stand together; they are spaced so that they don't interact. Density in isolation is the ideal. (KOOLHAAS, 1995, p.1253)

Com sua ação ocorrendo em porções bem distintas da cidade, ao seguirmos os rastros de luz deixados pelas motos da gangue Cápsula, o longa nos apresenta a paisagens urbanas de perfis variando desde a área central, onde se concentra o

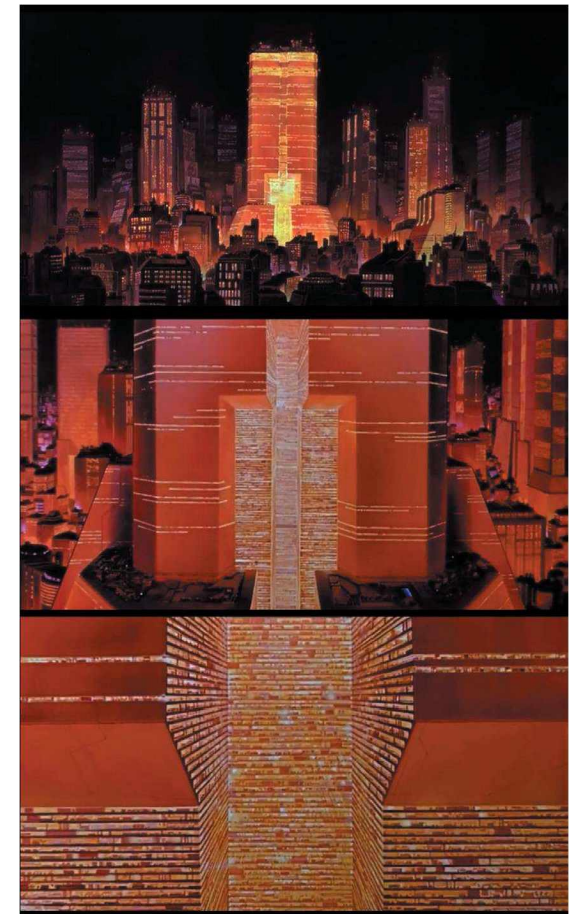


Figura 39 – Edifício governamental-militar
Fonte: Capturas de tela do DVD Akira

complexo de mega-edifícios, até as ruínas e periferias da velha Tóquio, as margens da grande cratera. Ao longo deste passeio e de acordo com o andamento da história, a primeira vez que temos uma visão mais íntima das ruas, é quando o beco onde se encontra o bar no qual a gangue Cápsula se reúne, é mostrado, logo após os créditos iniciais. Ao contrário da imagem comum que temos do Japão como lugar de cidades limpas e organizadas, a Neo-Tokyo de Otomo é repleta de áreas degradadas, sujas e úmidas como este beco, no melhor estilo *Blade Runner*. Há também espaços ricos e bem cuidados, como as ruas suspensas entre edifícios ligando os belos espaços públicos de seus terraços. Nota-se, entretanto, que os espaços mais valorizados são justamente aqueles sobre terraços e no interior dos grandes edifícios e nas ruas mais próximas ao centro adensado da cidade. Já nas áreas “térreas” menos centrais, encontramos muitas ruas mal cuidadas, sujas e envelhecidas, frequentemente tomadas por protestos populares violentos. Sobre esta questão relativa aos padrões de ocupação do solo (e do ar) pelas diferentes camadas sociais, muito bem explorada por Otomo ao descrever estas paisagens urbanas de Neo-Tokyo, no que diz respeito às cidades genéricas, Koolhaas faz uma observação pertinente:

Housing is not a problem. It has either been completely solved or totally left to chance; in the first case it is legal, in the second “illegal”; in the first case, towers or, usually, slabs (at the most, 15 meters deep), in the second (in perfect complementarity) a crust of improvised hovels. One solution consumes the sky, the other the ground. It is strange that those with the least money inhabits the most expensive commodity - earth; those who pay, what is free - the air. (KOOLHAAS, 1995, p.1253)

As ruas de Neo-Tokyo fogem do conceito idealista do projeto de Kenzo Tange. Além do seu marcante skyline, as ruas de Manhattan, com seu caráter, atmosfera e



Figura 40 – Skyline de Neo Tokyo - Akira (1988)
Fonte: Capturas de tela do DVD Akira

a comunicação visual das escalas destas ruas com os arranha-céus de seu centro, influenciaram a visão de Otomo. Há também uma influência das paisagens urbanas de cidades asiáticas como Hong-Kong, que encontravam-se em um momento desenvolvimentista parecido com aquele pela qual Tóquio passava quando os primeiros rascunhos do roteiro de Akira foram escritos.

Sobre a influência que a paisagem urbana de Hong Kong exerceu na visão de Otomo, além das altas densidades demográficas e construtivas e seu enorme poder sobre a forma da cidade, destaca-se o fato de que Neo-Tokyo também é um ponto de encontro entre as culturas oriental e ocidental. Um questionamento constante relativo ao Japão pós-segunda guerra mundial é justamente aquele sobre o que seria da cultura e tradição japonesas depois do trauma das bombas nucleares e sob uma constante pressão ocidentalizante. Diferente do encanto que Manhattan parece exercer sobre Otomo, a realidade das novas grandes metrópoles de outras áreas do sudeste asiático influenciaram na concepção de alguns espaços mais degradados de Neo-Tokyo.

Koolhaas, sobre a relação que se tem entre as cidades genéricas e o continente asiático, afirma que:

Some continents, like Asia, aspire to the Generic City; others are ashamed by it. Because it tends toward the tropical - converging around the equator - a large proportion of Generic Cities is Asian - seemingly a contradiction in terms: the over-familiar inhabited by the inscrutable. One day it will be absolutely exotic again, this discarded product of Western civilization, through the resemanticization that its very dissemination brings in the wake..."
(KOOLHAAS, 1995, p.1250)

Após ser alertado que membros da gangue dos palhaços estavam por perto, Kaneda e sua gangue nos levam a um passeio pelo centro desenvolvido da cidade

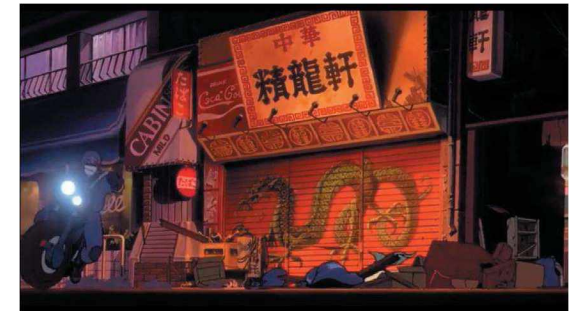


Figura 41 – Rua de Neo Tokyo - influência da cultura chinesa - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD



Figura 42 – Akira Vários estilos arquitetônicos de Neo Tokyo - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira

e em direção à velha Tóquio. Durante este passeio, percebemos que as ruas de Neo-Tokyo são de inspiração ecléticas e nelas identificamos uma infinidade de estilos arquitetônicos que passam pelo metabolismo propriamente dito, pelo modernismo clássico, o *art déco* e elementos da cultura chinesa e de outras partes da Ásia. Há em determinada cena, inclusive, um edifício que muito se assemelha ao Copan, de Oscar Niemeyer. A presença de tão variados estilos arquitetônicos do século vinte em sua visão são a prova de que Katsuhiko Otomo é um observador atento do que acontecia no campo da arquitetura e do urbanismo.

Esta representação de ruas ecléticas e com forte inspiração nas paisagens urbanas de Manhattan é digna de nota pois, mesmo que indiretamente, trata da influência que estilos arquitetônicos ocidentais tiveram sobre a cultura arquitetônica japonesa da segunda metade do século vinte. Esta proliferação de belas arquiteturas de inspiração em estilos diversos encontra eco no discurso de Koolhaas, que sobre a arquitetura das Cidades Genéricas, diz:

The architecture of the Generic City is by definition beautiful. Built at an incredible speed, and conceived at even more incredible pace, there is an average of 27 aborted versions for every realized - but that is not quite the term - structure. They are prepared in the 10,000 architectural offices nobody has ever heard of, each vibrant with fresh inspiration. Presumably more modest than their well-known colleagues, these offices are bonded by a collective awareness that something is wrong with architecture that can only be rectified through their efforts. The power of numbers gives them a splendid, shining arrogance. They are the ones who design without any hesitation. They assemble, from 1,001 sources, with savage precision, more riches than any genius ever could. (KOOLHAAS, 1995, p.1260 -1261)

Há, durante o segundo ato do filme, uma incursão de Kaneda e outros perso-



Figura 43 – Subsolos de Neo Tokyo - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira



Figura 44 – Centre Georges Pompidou, Richard Rogers - 1977

Fonte: Paris Info

Disponível em: <<https://en.parisinfo.com/what-to-do-in-paris/info/guides/exhibition-at-the-centre-pompidou>>.

Acesso: set. 2018

nagens pelos subterrâneos da cidade. Estes impressionam pelas suas dimensões e, principalmente, pela quantidade de cabos, canos e dutos no seu interior. Esta imagem evidencia a dependência de Neo-Tokyo de uma muito intrincada rede de infraestruturas. De fatos, as instalações aparentes não se fazem presentes apenas nos subsolos da cidade, aparecendo também em outros setores e fazendo parte de certas arquiteturas. Esta estética - instalações e estruturas aparentes - nos remete a grandes obras da arquitetura high-tech, como o pioneiro projeto do Centro Pompidou, de Renzo Piano e Richard Rogers, inaugurado em 1977, e o Edifício Lloyd, também de Rogers e inaugurado em 1986. Ao deixar as instalações aparentes, tanto os arquitetos quanto o diretor evidenciam a importância da tecnologia para suas obras e, principalmente, para o período histórico no qual se encontravam.

Katsuhiro Otomo utiliza-se destas infraestruturas para reforçar a idéia de Neo-Tokyo como um organismo desfuncional em crescimento constante. Estes infindáveis dutos, tubos e cabos seriam seu sistema nervoso e circulatório. A cidade-organismo, para Otomo, é biomecanóide. Um paralelo entre o crescimento desordenado de Neo-Tokyo e o processo pelo qual o personagem Tetsuo passa até tornar-se um grande monstro organo-mecânico no último ato do longa é válido, visto que o conceito de “controle” é central nesta obra, seja este controle sobre os poderes de Tetsuo e Akira, seja sobre o crescimento da cidade. Ao perder o controle sobre seus poderes, Tetsuo cresce engolindo e assimilando tudo que há ao redor e assumindo a forma de um bebê gigante. Esse crescimento é impedido apenas quando Akira desperta, causando uma explosão ainda maior que aquela do começo do filme e varrendo mais uma vez uma metrópole do mapa.



Figura 45 – Subsolos de Neo Tokyo - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira



Figura 46 – Lloyd Building, Richard Rogers, 1986.

Fonte: Lloyds

Disponível em: <<https://www.lloyds.com/about-lloyds/uk-building-services/the-lloyds-building>>. Acesso: set. 2018

Japão cyberpunk

A imagem que se tem de um Japão altamente tecnológico e com considerável e valorosa produção no campo do design, incluindo-se aí também a arquitetura e o urbanismo, só é possível após as transformações pelas quais passou sua sociedade, economia, cultura e, conseqüentemente, suas cidades, dos anos 60 aos 90. Por figurarem entre os mais difundidos produtos culturais japoneses, a arquitetura e o anime são importantes campos de observação no sentido de se codificar um imaginário referente ao Japão deste período e, no caso específico de *Akira*, o imaginário das cidades japonesas. Ao nutrir-se de idéias oriundas dos metabolistas e aliando-as a uma feroz crítica ao processo de acelerada urbanização e perda irreversível da identidade cultural da cidade japonesa, Katsuhiro Otomo cria a distopia urbana definitiva do cyberpunk nipônico. Reconhecidos internacionalmente, os metabolistas retrataram fielmente, por meio de sua arquitetura, o encanto pela tecnologia e pelo design da cultura japonesa dos anos 70, 80, 90 e 2000. Aliar elementos desta linguagem às influências ocidentais é parte da receita de sucesso que fez do cyberpunk japonês algo tão exótico e, simultaneamente, tão interessante para o público ocidental.

A escassez de territórios habitáveis, preocupação comum aos arquitetos metabolistas e ao diretor, é a força motriz de discussões e soluções técnicas relevantes até os dias atuais. Ao passo que a proposta para Tóquio'60 de Tange gera valiosas discussões técnicas no que diz respeito a expansão territorial, pode se dizer que a Neo-Tokyo de *Akira* é uma reflexão sobre possíveis conseqüências de um desenvolvimento urbano extremamente acelerado e altamente tecnológico. Enquanto o

plano de Kenzo Tange nos apresenta a uma idéia de cidade que, como organismo vivo, continuamente cresce e se desenvolve harmonicamente, Neo-Tokyo representa a perda do controle deste crescimento e desenvolvimento. A Tóquio'60 de Tange é utopia, a Neo-Tokyo de Otomo, distopia.

Os anos de consolidação de uma nova economia e cultura japonesas, simbolicamente representados pela chegada dos Jogos Olímpicos em 1964, garantiram ao país um lugar de destaque não só entre as maiores e mais importantes economias do mundo, mas também uma posição de referência sócio-cultural, ao lado de Estados Unidos e dos países europeus mais desenvolvidos. Uma das contrapartidas deste processo é a ocidentalização do pensamento japonês num todo. Ao representar sua distopia urbana, Otomo atentou-se a este processo e, mesmo alguns anos antes da primeira edição de *S, M, L, XL*, foi certeiro em muitos dos pontos explorados em *"The Generic City"*, de Koolhaas. No que diz respeito às grandes metrópoles, a questão da perda da identidade é tão relevante para Koolhaas quanto é para Otomo.

Katsuhiro Otomo finda por conferir uma importância a sua obra além da cinematográfica. *Akira* pode ser considerado uma valiosa fonte histórica. As reflexões relativas a cidade apresentadas por meio das paisagens urbanas de Neo-Tokyo estão em sintonia com aquelas de arquitetos e urbanistas contemporâneos interessados nas questões da cidade e da metrópole. A apreciação do sublime invocada pela grandiosidade de suas paisagens, seja na representação dos destroços da velha cidade a beira da cratera ou no luminoso, altíssimo e adensado centro de Neo-Tokyo, intensifica o alcance e o poder de convencimento dos discursos explorados por Otomo.

Após a segunda explosão do Akira o que sobra da majestosa paisagem de



Figura 47 – A destruição de Neo Tokyo - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira

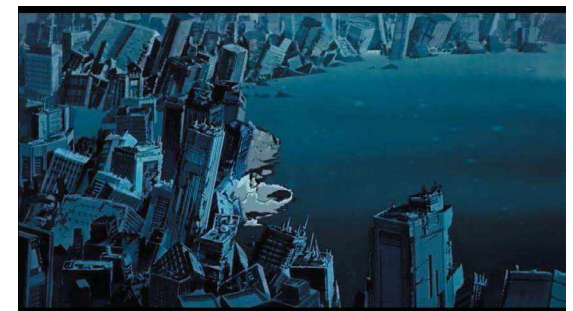


Figura 48 – A destruição de Neo Tokyo - Akira (1988)

Fonte: Capturas de tela do DVD Akira

Neo-Tokyo na área mais próxima a este cataclisma foi reduzido a ruínas. Uma boa porção da ilha artificial que abrigava Neo-Tokyo estava agora submersa na baía, seus prédios arrasados, apoiados uns sobre os outros e a beira do colapso total. É um novo momento de reconstrução para Shotaro Kaneda e seus compatriotas. Para Tetsuo também, visto que no processo de assimilação dele pelo Akira, eles criam, ao lado das crianças, todo um novo universo paralelo ao proferir a frase “Eu sou Tetsuo”.

OASIS, ABRAHAMA E A MATRIX

Welcome to Los Santos

“GTA V é o produto mais lucrativo da história do entretenimento” - Este é o título de reportagem do portal UOL, na sua seção de notícias dedicadas a tecnologia e games, datada de 9 de abril de 2018. O jogo de mundo aberto [11] ambientado na fictícia ilha/estado de San Andreas, foi lançado em outubro de 2013 e, na ocasião da publicação desta notícia, já ultrapassava a marca de US\$ 6 bilhões em vendas. De acordo com a reportagem, o jogo da desenvolvedora Rockstar vendeu mais que qualquer livro, álbum musical, jogo ou filme, com mais de 90 milhões de unidades vendidas desde seu lançamento. Os lucros deixam para trás *blockbusters* do cinema como *Star Wars*, *Avatar* e *E o Vento Levou*, que geraram uma receita de cerca de US\$ 3 bilhões, cada. Em um exercício imaginativo, considerando cada comprador como um habitante do Estado de San Andreas e este como um país real, poderia se dizer que este tem uma população entre as 15 maiores do mundo. Em sua versão online, na qual jogadores do mundo inteiro se encontram em San Andreas para um grande número de atividades que vão desde jogar golf ou tênis com os amigos a roubar um banco ou brincar de “sumô automobilístico” no alto de um prédio. Pode se dizer, inclusive, que foi constituída uma numerosa e vibrante comunidade virtual. Uma urbs digital, caótica e exuberante.

Estes números impressionantes se devem a diversos fatores. Dentre eles há o histórico de ótimos games da série anteriores a este quinto capítulo, a presença de personagens muito bem desenvolvidos em sua versão *offline*, a sua constante

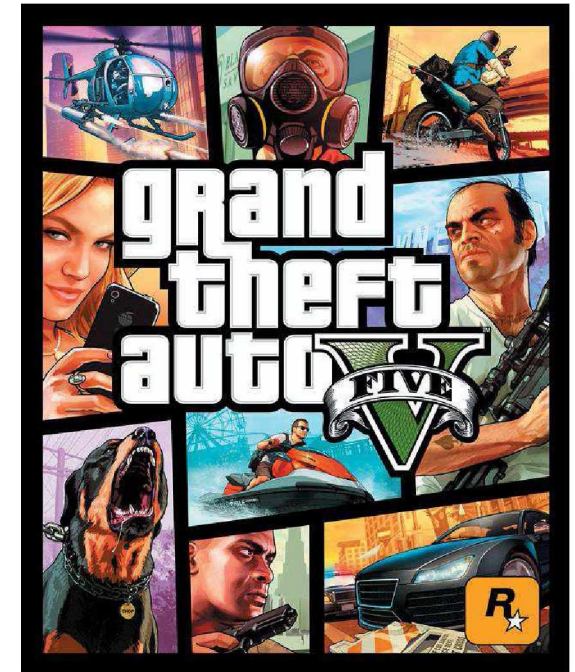


Figura 49 – Capa do Jogo GTA V - 2013

Fonte: Rockstar Games

Disponível em: < <https://www.rockstargames.com/newswire/article/49291/grand-theft-auto-v-official-cover-art.html>>. Acesso: out. 2018.

[11] Nos videogames, um jogo de mundo aberto é aquele no qual existe um mundo virtual o qual o jogador pode explorar e abordar objetivos livremente, em oposição a jogos onde o ambiente virtual permita apenas uma jogabilidade linear, casos de Super Mario Bros e Sonic The Hedgehog. Embora existam jogos de mundo aberto desde os anos 80, a implementação em Grand Theft Auto III (2001) estabeleceu um padrão que tem sido usado desde então.

atualização com novos conteúdos e a riqueza dos cenários e detalhes contidos em San Andreas e, em especial, sua capital, Los Santos. A experiência imersiva em *GTA V* só é possível devido à semelhança de seus cenários com aqueles encontrados em cidades reais e, neste caso, Los Santos é como uma caricatura, um resumo de Los Angeles. Espaços urbanos inteiros foram recriados no jogo. O Pier de Santa Mônica, a Ponte Gerald Desmond, a Torre do US Bank, a Sunset Boulevard e o letreiro de Hollywood são apenas algumas das referências que foram adaptadas ao jogo, mantendo-se fiéis ao “produto” original, mas recebendo nomes satíricos como Pier Del Perro, Torre Maze Bank e o letreiro que, no jogo, exibe “Vinewood”. De fato, uma imersão mais profunda está no horizonte dos desenvolvedores do jogo. A Rockstar trabalha em modificações no game a fim de que se possa utilizar a nova ferramenta de realidade virtual *Oculus Rift* [12] para se interagir com o jogo.

Além de *GTA V* e *GTA Online*, muitos outros jogos de mundo aberto como o *Second Life*, *The Sims*, *Red Dead Redemption*, *Watch Dogs*, *Assassin’s Creed* e incontáveis outros ambientam-se em grandes e detalhados espaços urbanos virtuais. O crescente número de pessoas que deixam de passar parte de seu tempo livre na cidade real para desfrutar deste outro universo levanta uma série de questões relevantes às disciplinas pertinentes à cidade e ao urbanismo. Além daquelas mais práticas, relacionadas à execução destes cenários em ambientes virtuais e todo o processo desde o *masterplan* à modelagem dos mobiliários urbanos, vegetação e demais elementos da paisagem, temos outras três, sobre as quais este capítulo se desenvolve.

Na primeira sessão deste capítulo, abordaremos os termos “virtual” e “realidade virtual”, além de refletirmos sobre como cada um destes termos pode ser relacionado ao urbano. Para tanto, utilizaremos o filme *Ready Player One* (2018) em paralelo ao pensamento do filósofo francês Pierre Lévy. Na segunda sessão, a questão da



Figura 50 – Figura 50 - Letreiro de Vinewood - GTA V, 2013.

Fonte: Higgypop

Disponível em: <<https://www.higgypop.com/news/mount-chiliad-mystery/>>. Acesso: out. 2018.

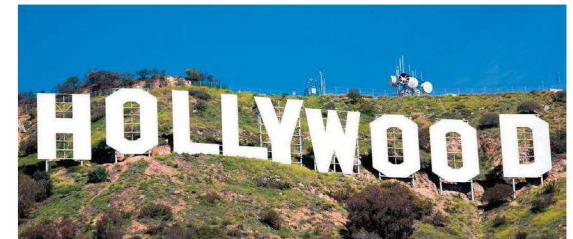


Figura 51 – Figura 51 - Letreiro de Holywood.

Fonte: Hollywood Sign

Disponível em: <<https://hollywoodsign.org/seeing-the-sign/>>. Acesso: out. 2018.

[12] Oculus Rift é um capacete de realidade virtual desenvolvido pela Oculus VR. Trata-se de um conjunto de óculos de realidade virtual que funciona conectado a seu desktop ou laptop, ideal para jogos. Em março de 2014, a Oculus VR foi comprada pelo gigante das redes sociais Facebook por um total de US\$ 2 bilhões. O CEO do Facebook, Mark Zuckerberg, disse que o headset “tem a chance de criar a plataforma mais social de todos os tempos”, embora não se saiba exatamente como o site utilizará o Oculus Rift. A versão do consumidor foi lançada no mercado entre os meses de março e abril de 2016 com um preço de US\$ 599 nos Estados Unidos e de € 699 na Europa.

realidade aumentada e da imersão serão centrais. Para abordá-las, utilizaremos o filme *Le Congrès* (2013), além de propor uma discussão sobre a cidade virtual interagindo em tempo real com a cidade real. Na terceira sessão haverá uma discussão sobre o termo “urbanismo virtual” e sobre os níveis de interação e imersão que se pode ter com cada um destes espaços virtuais. Traçaremos um paralelo sobre o que foi tratado por Descartes no que diz respeito aos sentidos e à percepção da realidade e o filme *The Matrix* (1999). Além disso, trataremos rapidamente sobre o suposto processo através do qual o ciberespaço estaria tomando o lugar social que seria do espaço urbano, inicialmente pelo que diz respeito ao lazer. Na conclusão, utilizando-nos de conceitos trabalhados anteriormente nos filmes supracitados, dissertaremos sobre o apelo a uma “pós-realidade” trazido pelas ferramentas de realidade virtual e realidade aumentada bem como possíveis razões que fazem indivíduos embarcarem, cada dia mais, em experiências urbanas virtuais.

A exemplo dos capítulos anteriores, tendo identificados os aspectos mais marcantes das obras aqui observadas no que diz respeito à representação destes espaços virtuais e sua relação com os espaços reais da cidade, pode se ter um retrato do imaginário popular no que diz respeito às cidades virtuais do início do século vinte e um. Levanta-se, também, o questionamento: O que cidades virtuais retratadas no cinema podem dizer sobre a cidade contemporânea?

Ready Player One

O filme de Steven Spielberg *Ready Player One* [13], lançado em 2018 e baseado em livro homônimo de Ernest Cline, será aqui utilizado a fim de continuar o desenvolvimento do raciocínio posto neste capítulo, auxiliando na compreensão



Figura 52 – The Oriental Theater - GTA V, 2013.

Fonte: lcpdfr.com

Disponível em: <<https://www.lcpdfr.com/gallery/image/62016-oriental-theater/>>. Acesso: out. 2018.



Figura 53 – Teatro Chinês de Hollywood.

Fonte: Slash Filmes

Disponível em: <<https://www.slashfilm.com/worlds-most-famous-movie-theater-graumans-chinese-in-hollywood-changes-its-name/>>. Acesso: out. 2018.

dos termos “virtual” e “realidade virtual”. O *blockbuster* conta a história de Wade Whatts, vivido pelo ator Tye Sheridan, um jovem habitante da cidade de Columbus no estado de Ohio no ano de 2045, num futuro onde as divisões sócio-econômicas se acentuaram fortemente, causando, inclusive, a degradação total do espaço das cidades. Para escapar às agruras do cotidiano, Wade, por meio de seu avatar [14] Parzival, evade-se para um universo virtual, o OASIS, criado pelo gênio excêntrico James Halliday, vivido por Mark Rylance. Após a morte de Halliday, uma mensagem pré-gravada deixada por seu avatar Anorak anuncia um jogo, concedendo a propriedade do OASIS ao primeiro que encontrar o *Easter-Egg* [15] Dourado dentro dele e que está trancado atrás de um portão que requer três chaves. O concurso atrai vários “caçadores de easter-eggs” e o interesse de Nolan Sorrento, CEO da *Innovative Online Industries* (IOI), vivido pelo ator Ben Mendelsohn, que procura controlar o OASIS. A IOI usa um grande número de jogadores contratados e funcionários chamados “Sixers” para encontrar o ovo. O jovem Wade Watts consegue descobrir a primeira chave e, acompanhado por quatro amigos, lança-se numa corrida alucinante para resolver o mistério, tendo ao mesmo tempo que combater a mega-corporação maligna IOI, a qual tem planos muito pouco lúdicos para este universo virtual visando unicamente o lucro.

A representação do OASIS em *Ready Player One*, bem como a relação de seus usuários com o espaço virtual que o constitui, são exemplos precisos de uma realidade virtual e de imersão. Antes de nos focar no termo “realidade virtual”, deve-se compreender o termo “virtual” e suas aplicações.

O uso do termo “virtual” é bastante atrelado à ideia de Realidade Virtual e entendido como uma espécie de ilusão tecnológica forjada pelo desenvolvimento computacional. Seguindo este raciocínio, o real seria “presença”, o poder tocar, cheirar, ouvir,

[13] Título: *Ready Player One* - Direção: Steven Spielberg - Elenco: Tye Sheridan; Olivia Cooke; Ben Mendelsohn; T. J. Miller; Simon Pegg; Mark Rylance - Roteiro: Zak Penn e Ernest Cline - Duração: 140 min - Receita: 582 milhões USD - Orçamento: 175 milhões USD - Distribuição: Warner Bros. Pictures - País: EUA - Ano: 2018

[14] Um avatar é algo ou alguém que incorpora outra coisa. No hinduísmo, os diferentes deuses podem assumir muitas formas diferentes e, quando assumem formas humanas, o humano é seu avatar. Eventualmente, a palavra “avatar” passou a significar a incorporação não apenas de um deus, mas também de qualquer idéia abstrata. Avatares em jogos como o GTA V são uma espécie de reverso do primeiro significado - uma forma física (jogador) que se torna algo abstrato (um personagem do jogo).

[15] *Easter-Egg*, palavra inglesa para “ovo de páscoa”, é o termo que se usa para um recurso oculto em mídias diversas, desde programas de computador a filmes e jogos de videogame. É uma mensagem ou item escondido. O nome é usado para evocar a ideia de uma tradicional caça aos ovos de Páscoa. O termo foi cunhado para descrever uma mensagem escondida pelo programador Warren Robinett no jogo *Adventure* (1978), para Atari 2600, que incentivou jogadores a encontrarem mais mensagens escondidas em jogos posteriores, levando-os em um ‘caça’. Hoje, *Easter-Eggs* são quase que obrigatórios em toda a cultura pop.

sentir. Pierre Lévy, filósofo e antropólogo francês, porém, insiste que a oposição entre real e virtual é enganosa. Para ele, estes modos de ser não correspondem a mundos opostos, mas são modos complementares de uma mesma entidade. No entanto, o virtual possui diversos sentidos que podem ser explorados filosoficamente.

Em 1995, Levy lança o livro *O que é o virtual?* a fim de restabelecer o conceito de “virtual”, denegrido pelo senso comum. Para o filósofo, era preciso alertar que tal conceito “tem somente uma pequena afinidade com o falso, o imaginário ou o ilusório” (2011, p.12). O termo virtual vem de *virtus*, que significa força, potência. Assim, o virtual é algo que existe em potência e não em ato. Algo virtual tende a se atualizar através do tempo. Levy nos trás o exemplo clássico da semente que é uma árvore em potência. Neste sentido, a semente é virtualmente uma árvore. Já a árvore é a semente em ato, depois de efetivada sua potencialidade. “Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (2011, p.15). Ou seja, para ele, o par de oposição real-virtual é um equívoco, um preconceito intelectual que atrapalha o entendimento do termo virtual.

Para Levy, o processo de virtualização “desamarra” uma dada entidade das coordenadas do espaço e do tempo. Desse modo, a virtualização de uma entidade é a passagem de uma resolução para o problema que lhe é inerente. Tomemos o exemplo dos avatares em *Ready Player One*. Parzival é a identidade virtual de Wade Watts, seu usuário. Em analogia a teoria de Lévy, a identidade pessoal, por ser o atual, é a resolução do problema da identidade. Na virtualização da identidade pessoal surgem os avatares, como uma passagem da resposta para o problema, libertando a entidade das amarras do espaço-tempo. Complementarmente, Levy afirma que:



Figura 54 – Cartaz do filme Ready Player One - 2018.

Fonte: Imdb

Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1677720/>>.
Acesso: out. 2018.

A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma entidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma 'solução'), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. (LÉVY, 2011, p.17-18)

Um dos focos principais da análise de Levy é a desterritorialização causada pelo virtual. Trata-se de uma desterritorialização que não é total, pois o virtual sempre se atualiza em algum ponto do espaço-tempo. No entanto, essa desterritorialização continua “escapando a seus lugares comuns ‘realistas’: ubiquidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou massivamente paralela”. (2011, p. 21).

Em sua obra de 1997, *Cibercultura*, Lévy busca analisar o virtual mais profundamente. Neste sentido, “A palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico.” (2010, p.49) Em *Cibercultura*, o autor mantém sua posição filosófica sobre o virtual, reforçando a idéia de pensar o virtual como potência que eclode numa atualização:

Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. [...] No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade - enquanto a “realidade” pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. (LÉVY, 2010, p. 49)

Para Lévy “É virtual toda entidade desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular”. (2010, p.49)



Figura 55 – Parzival, o avatar de Wade Watts no Oasis - Ready Player One 2018.

Fonte: Geek Culture

Disponível em: <https://geekculture.co/every-pop-culture-easter-egg-in-ready-player-one-trailer/>. Acesso: out. 2018.

O termo “realidade virtual” já era usado no teatro para descrever a natureza ilusória de personagens e objetos e somente ao longo dos anos essa expressão adquiriu um significado mais informático. Hoje, a realidade virtual é para nós uma tecnologia que permite imergir o indivíduo em um mundo paralelo, ou mesmo artificialmente criado computacionalmente, e que olha de todas as formas para o mundo real que conhecemos, permitindo ao usuário interagir intuitivamente ou mesmo instintivamente. O indivíduo deve se sentir imerso o mais naturalmente possível. É basicamente colocá-lo em um ambiente que pode ser controlado.

Técnicas de realidade virtual são baseadas em interação em tempo real com um mundo virtual, usando interfaces comportamentais que permitem uma imersão quase natural dos usuários nesse ambiente. Permite ao usuário sair da realidade física para alterar praticamente o tempo ou lugar, etc. É uma possibilidade para ir além das fronteiras da realidade. Esta tecnologia engloba muitos sentidos, oferece uma experiência visual, auditiva e também cinestésica quando se dispõe de interfaces adequadas (capacetes, luvas, roupas, etc.), que permitem experimentar sensações relacionadas a toque ou certas ações como golpes ou impactos, etc.

Em *Ready Player One*, Wade Watts acessa o OASIS de dentro de um velho furgão, no amontoado de trailers, containers e veículos abandonados em que se tornou seu bairro. Ele interage com o mundo virtual por meio de traje e capacete que traduzem para seus sentidos reais todas as sensações vivenciadas pelo seu avatar, Parzival. Tecnologias muito próximas a esta já são realidade, como é o caso do *Oculus Rift* e do traje *Teslasuit*. [16] Ainda sobre o que Lévy trata em *Cibercultura*, vale destacar a escala dos sentidos que é por ele atribuída ao virtual. Esta escala tem como ponto-chave o conceito de simulação e controle do seu representante nesse ambiente



Figura 56 – Wade Watts utilizando seu traje háptico - Ready Player One, 2018.

Fonte: Geek Tyrant

Disponível em: <<https://geektyrant.com/news/fans-are-raving-about-steven-spielbergs-ready-player-one-here-are-the-reactions-from-sxsw>>. Acesso: out. 2018.

[16] *Teslasuit* é um traje háptico (também conhecido como terno tátil, traje de jogo ou colete háptico). Trata-se de um dispositivo vestível que fornece feedback tátil ao corpo. A tecnologia háptica recria o sentido do tato ao aplicar forças, vibrações ou movimentos ao corpo do usuário. Esta estimulação mecânica pode ser usada para controlar objetos virtuais e para aprimorar o controle remoto de máquinas e dispositivos.

virtual e vai do forte para o mais fraco. Quanto maior a sensação de imersão e simulação do mundo real, mais forte é o grau de virtualidade.

Na escala da virtualização de Lévy, em primeiro lugar temos o mundo virtual no sentido tecnológico estrito. Aqui se trabalha a ilusão de interação sensório-motora com um modelo gerado por computador. Temos como exemplo deste nível de interação o uso de óculos estereoscópicos como o *Occulus Rift* para jogos com suporte para este equipamento, *datagloves* (uma espécie de luva háptica) para treinamentos em cirurgias etc.

No segundo lugar, temos o mundo virtual no sentido do dispositivo informacional. Trata-se de um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo, ou seja, um avatar. Neste nível, temos como exemplos os mapas dinâmicos de dados que apresentam a informação em função do “ponto de vista”, da posição ou do histórico do explorador, os simuladores de direção e de vôo, além de jogos de videogame, como o já citado *GTA V*.

O mundo virtual no sentido da possibilidade de cálculo computacional constitui o terceiro nível desta escala. Este nível constitui-se de um universo de possibilidades calculáveis a partir de um modelo digital e de entradas fornecidas por um usuário. Aqui temos como exemplo o conjunto das mensagens que podem ser trocadas entre usuários e programas para edição de texto, imagens, projetos (AutoCAD) ou música.

Por último, temos o Virtual no sentido filosófico, onde uma entidade existe em potência e não em ato, existe sem estar presente, assim como o exemplo da árvore que existe na semente.



Figura 57 – O avatar do autor em GTA V.
Fonte: Captura de tela de GTA V

Em *Ready Player One*, o nível de interação que se tem com o OASIS é equivalente ao primeiro nível da escala descrita por Lévy. O aparato tecnológico utilizado por Wade Watts e demais usuários do OASIS os permite ter uma interação multi-sensorial com o espaço virtual ao mesmo tempo que, no mundo real, ainda existem. Este é o nível de virtualização preferencialmente utilizado pelo cinema de ficção científica contemporâneo ao montar narrativas que evoquem a algum tipo de existência num mundo - ou cidade - virtual. Há exemplos mais extremos deste nível de virtualização, como veremos nos casos de *Le Congrès* e *The Matrix*, nos blocos seguintes deste capítulo, entretanto, todos eles se apoiam na noção de enganar os sentidos de seus usuários/habitantes a fim de deturpar ou mesmo extinguir a noção que estes têm da realidade.

Le Congrès

Le Congrès (2013) [17], cujo título foi traduzido para o português brasileiro como “O Congresso Futurista”, é um filme escrito e realizado pelo diretor Ari Folman e baseado no livro de *Stanislaw Lem Kongres futurologiczny*. Essa película, que mescla atuações reais com uma belíssima animação 2D, estreou no Festival de Cannes em 15 de maio de 2013. Trata-se de uma coprodução internacional feita entre França, Israel, Alemanha, Bélgica, Luxemburgo e Polônia. A parte de animação envolveu seis estúdios de animação ao redor do mundo. Em 2013, *Le Congrès* foi eleito como melhor filme de animação no 26º *European Film Awards*.

O filme conta a história de Robin Wright, interpretada por ela mesma. No longa, Robin é uma atriz com uma reputação de ser inconstante e pouco confiável, tanto

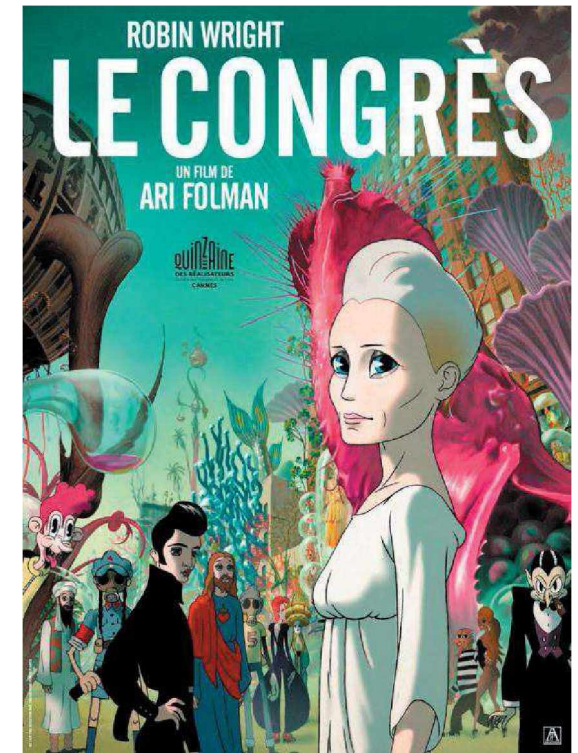


Figura 58 – Cartaz do filme Le Congrès - 2013.

Fonte: Imp Awards

Disponível em: < <http://www.impawards.com/2013/congress.html>>. Acesso: out. 2018.

[17] Título: *Le Congrès* - Direção: Ari Folman - Elenco: Robin Wright; Paul Giamatti; Jon Hamm; Danny Huston; Harvey Keitel; Kodi Smit-McPhee; Sami Gayle - Argumento: Ari Folman - Baseado em: *Kongres futurologiczny*, de Stanislaw Lem - Duração: 123 min - Receita: 582 milhões USD - Orçamento: 175 milhões USD - Distribuição brasileira: Imovision - País: França, Israel, Alemanha, Bélgica, Luxemburgo e Polônia - Ano: 2013

que nenhum diretor ou produtor está disposto a lhe oferecer papéis. Seu filho, Aaron, sofre da síndrome de Usher e está lentamente perdendo sua visão e audição. Com a ajuda do Dr. Barker (Paul Giamatti), Robin consegue, com muito custo, evitar os piores efeitos do declínio de seu filho. Ela então concorda em vender os direitos de filmagem de sua imagem digital para a Miramount Studios em troca de uma boa soma em dinheiro e promete nunca mais atuar depois que seu corpo e trejeitos forem digitalizados. Desta maneira, o estúdio poderá fazer filmes estrelando ela usando apenas personagens gerados por computador. Vinte anos depois, quando seu contrato está prestes a expirar, Robin viaja para a cidade de Abrahama, onde discursará no Congresso Futurista da *Miramount* e também renovará seu contrato. A cidade de Abrahama é uma zona animada, lugar onde os indivíduos são obrigados a usar substâncias químicas para se tornarem avatares animados de si mesmos, entrando em um estado ilusório mutável. No Mundo Animado, as pessoas podem se tornar o que ou quem quiserem. Após o discurso de Robin no Congresso Futurista, há um ataque de grupos contrários a esta tecnologia, no qual Robin acaba ferida e diagnosticada como severamente intoxicada pela droga que dá acesso ao Mundo Animado. Devido a importância de sua semelhança virtual, utilizada na muito bem sucedida série de filmes de ficção científica "*Rebel Robot Robin*", ela é congelada até que a tecnologia necessária para sua cura seja desenvolvida. Quando reanimada, muitos anos depois, Robin se reúne com Dylan, que a ajudou durante o ataque ao Congresso Futurista. Ele revela que a tecnologia se aperfeiçoou a ponto de que, no Mundo Animado, tudo seja possível. As pessoas agora podem assumir qualquer forma que desejem e o ego não mais existe. Dylan e Robin se apaixonam, mas Robin ainda está desesperada para voltar ao mundo real e estar com seu filho. A única maneira de fazer isso é usar uma cápsula que Dylan recebeu da Miramount como recompensa por vinte anos de serviço. A cápsula só é poderosa o suficiente



Figura 59 – O mundo animado de Le Congrès - 2013.

Fonte: Vortex Cultural

Disponível em: <<http://www.vortexcultural.com.br/cinema/estreias-da-semana-27-e-28-de-marco/attachment/le-congres/>>. Acesso: out. 2018.

para uma pessoa e Dylan só tem uma. Dylan dá a cápsula a Robin, implorando para ela não olhar para o seu “eu verdadeiro” quando ela retornar ao mundo real. Ao retornar ao mundo real, ou melhor, retomar consciência da realidade que a cerca, Robin vê um mundo distópico, onde os habitantes dopados vagam como zumbis por entre a miséria e a sujeira que se tornaram as cidades.

No que diz respeito ao tema central desta dissertação - a crítica ao urbanismo contemporâneo contida em filmes de ficção científica, *Le Congrès* trata da manipulação que se tem da imagem da cidade por meio da alteração dos sentidos de seus habitantes. Diferente de *Ready Player One*, onde os usuários do OASIS mantêm-se fixos num espaço definido e real e interagem virtualmente com um ambiente computacionalmente construído, em *Le Congrès* os cidadãos e visitantes da cidade de Abrahama andam livremente por seus espaços, tendo a realidade sensorial alterada perante si. Por exemplo: ao tomar a cápsula dada por Dylan, Robin deixa de ver as suntuosas estruturas de um belo palácio ocupado por figuras como o Buda, John Lennon e vários Cristos para encarar uma edificação deteriorada, repleta de sujeira e sem as belas ornamentações presentes na alucinação coletiva que é o chamado mundo animado. Podem-se fazer, portanto, dois importantes paralelos a isto. O primeiro diz respeito à recente tecnologia da Realidade Aumentada e a influência que esta pode ter em relação à experiência urbana. O segundo vai em direção ao pensamento de Descartes, que questiona a capacidade de nossos sentidos de nos fornecer uma concepção real de tudo que nos cerca.

Realidade aumentada (AR, do inglês *Augmented Reality*) é o termo usado para definir a vista que se tem de um ambiente do mundo real através de um dispositivo tecnológico ou conjunto de dispositivos que adicionam informações virtuais às informações físicas existentes. Este processo se dá em tempo real por meio de uma



Figura 60 – Robin caminha pela cidade, livre do efeito da droga do Mundo Animado - *Le Congrès*, 2013.

Fonte: Collider

Disponível em: <<http://collider.com/the-congress-images-clips-music-video/>>. Acesso: out. 2018.

câmera, um computador e com o uso de sensores de movimento como giroscópio e acelerômetro. Podem ser adicionados à visão do mundo real gráficos que identificam, por meio de softwares de reconhecimento de objetos, informações interativas e digitais sobre o mundo real ao redor do usuário. Portanto, a realidade aumentada difere da realidade virtual pois reúne uma realidade visual gerada pela tecnologia à realidade material do mundo físico, na qual o usuário percebe uma mistura das duas realidades. Por outro lado, na realidade virtual o usuário se desconecta da realidade material do mundo físico para imergir em um ambiente totalmente virtual. Respectivamente, podemos citar os exemplos do Mundo Animado de *Le Congrès* e o OASIS de *Ready Player One*.

Atualmente, seus principais usos são ligados ao entretenimento e dependem de dispositivos como telefones celulares e *tablets*. Outro exemplo de dispositivo para a AR é o *Google Glass*, que se assemelha a um par de óculos que tem fixado acima de um dos olhos, uma pequena tela, acima do campo de visão. A pequena tela apresenta ao seu usuário mapas, opções de música, previsão do tempo, etc. Apesar de ter sido um retumbante fracasso comercial, o *Google Glass* é um passo importante no processo de aperfeiçoamento da imersão num espaço de realidade aumentada. Há pesquisas em curso a fim de se aplicar um monitor virtual na retina do usuário a fim de melhorar a visualização e a construção de ambientes controlados a partir de sensores e eliminar a parafernália necessária para esta interação, mas tais pesquisas ainda encontram-se em estágio inicial e deverão levar vários anos até que seus resultados comerciais se tornem viáveis.

O jogo para dispositivos móveis *Pokémon Go!* da desenvolvedora Niantic Games, é outro exemplo de uso da AR. Porém, ao contrário do *Google Glass*, este consolidou-se como um grande sucesso de público, sendo considerado a grande febre

entre os aplicativos para celular no ano de 2016. Consiste numa interação de um mundo virtual baseado nos jogos e anime Pokémon e o mundo real. Em *Pokémon Go!* o objetivo principal é encontrar e capturar criaturas poderosas espalhadas virtualmente pelo mundo real. Baseando-se em posições georreferenciadas, os “monstrinhos” podem ser encontrados em pontos das cidades pré-definidos pela desenvolvedora.

Ironicamente, *Pokémon Go!* conseguiu fazer com que um grande número de pessoas se reconectasse a suas cidades, mesmo que através da tela do celular. Sua dinâmica, baseada no georreferenciamento dos monstrinhos, objeto de desejo de seus usuários, fez com que áreas anteriormente deixadas de lado quando o assunto era o lazer fossem novamente ocupadas. No mapa mundial do jogo há pontos especiais chamados de *Pokéstops*, que funcionam como uma espécie de ponto de recarga. São pontos espalhados pelas cidades onde se podem encontrar desde itens para customização dos avatares dos usuários até novos *Pokémons*. Em países como Estados Unidos, França e Reino Unido, esses *Pokéstops* estão localizados dentro de restaurantes, shoppings, cafeterias e outros estabelecimentos comerciais. No Brasil a situação foi um pouco diferente. Essas paradas acabaram sendo posicionadas próximas a objetos aleatórios como um grafite mal feito do Bob Esponja, uma escultura na frente de um edifício, um parquinho, uma fonte pública, etc. Ao redor do mundo, parques e praças públicas que não eram mais intensamente utilizados foram tomadas por milhares de caçadores de monstrinhos, eventos com o intuito de reunir jogadores foram marcados pelas redes sociais e, dessa maneira, a mania virtual acabou tomando o espaço real das cidades.

Pokémon Go! e o Mundo Animado de *Le Congrès*, pode se dizer, são duas abordagens diferentes da tecnologia da realidade aumentada. Enquanto o primeiro pode



Figura 61 – Pokémon Go! - Captura com realidade aumentada.

Fonte: Imore.com

Disponível em: <<https://www.imore.com/heres-how-pokemon-gos-new-ar-mode-work>>. Acesso: out. 2018.

ser entendido como um fenômeno positivo para a cidade, visto que promove um novo olhar sobre esta e conseqüentemente a ocupação de espaços públicos de lazer esvaziados, o segundo alerta sobre as conseqüências de um mau uso desta tecnologia quando controlada por forças econômicas e governamentais pouco escrupulosas. Entretanto, ambos abrem espaço para a discussão de quando e como os espaços urbanos deixaram de ser atraentes para o público, a ponto de precisarem de um auxílio da tecnologia para voltarem a ter apelo para seus habitantes.

O grande êxito argumentativo de *Le Congrès*, no que diz respeito à relação da cidade real com uma cidade virtual por meio da AR, é, ao apresentar uma hipotética aplicação extrema desta tecnologia, tratar sobre como nossos sentidos são fundamentais na apreensão do espaço urbano e como a manipulação destes sentidos pode prejudicar esta percepção. No caso do Mundo Animado, esta manipulação é aplicada de maneira que a decadência da qualidade de vida dos habitantes bem como a do espaço que habitam seja a estes imperceptível. A alucinação coletiva do Mundo Animado impede que as pessoas percebam o horror ao qual seus corpos físicos estão submetidos. Sobre isto, Descartes sustenta que o homem não pode alcançar a verdade pura através de seus sentidos. Sobre esta linha de pensamento e a relação do homem como corpo físico e interpretações virtuais da cidade, o filme *The Matrix* (1999) pode ser utilizado como parábola, a fim de melhor compreendermos esta relação.

The Matrix

A denominada “Hipótese da Simulação” propõe que toda a realidade, incluindo o planeta Terra, seus habitantes e todo universo, é uma simulação artificial, muito provavelmente uma simulação em ambiente criado por supercomputadores com

capacidade de processamento de dados muito superiores às dos computadores atuais. Algumas versões desta hipótese contam com o desenvolvimento de uma realidade simulada, uma tecnologia proposta que parece realista o suficiente para convencer seus habitantes de que a simulação é real. A hipótese tem sido um dispositivo central da trama de muitas histórias e filmes de ficção científica e, dentre elas, destaca-se a obra prima das irmãs Wachowski, *The Matrix*, [18] de 1999.

O filme conta a história de Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem programador atormentado por estranhos pesadelos nos quais é prisioneiro num casulo mecânico e tem seu corpo conectado por cabos e sondas a um complexo de máquinas e computadores. Este sonho se repete e ele começa a levantar dúvidas sobre a sua própria realidade. Por ser um funcionário de uma empresa de tecnologia da informação e ter o conhecimento e habilidade necessários para cometer crimes virtuais como fraudes bancárias, faz destes crimes seu hobby e, por meio deste, tem contato com os renomados hackers Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss). Morpheus oferece a Anderson uma escolha entre uma pílula vermelha, que lhe permite saber a realidade sobre o mundo que o cerca, e uma pílula azul, que o faz voltar ao seu cotidiano sem lembrar-se deste encontro e não mais ter os sonhos que o atormentam. Thomas Anderson escolhe a pílula vermelha e, definitivamente, assume o nome Neo, seu alter-ego entre os *hackers* de sua realidade. Morpheus, então, o guia em sua jornada de autodescobrimento e lhe mostra o que é a Matrix. Trata-se de um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas e cria a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia para as máquinas que, a este ponto da história, dominaram o planeta Terra. Auxiliado por Morpheus, Trinity e a tripulação da nave Nabucodonosor, Neo desperta e foge de seu casulo e dos cabos aos quais estava conectado. Ele

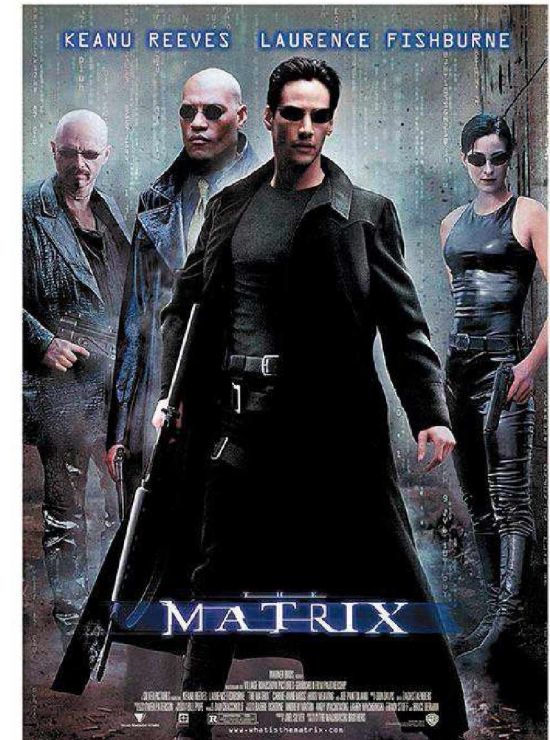


Figura 62 – Cartaz do filme The Matrix - 1999.

Fonte: Movie Posters

Disponível em: < <https://www.movieposter.com/poster/MPW-102176/Matrix.html>>. Acesso: out. 2018.

[18] Título: *The Matrix* - Direção: Lilly Wachowski e Lana Wachowski - Elenco: Keanu Reeves; Laurence Fishburne; Carrie-Anne Moss; Hugo Weaving; Joe Pantoliano - Roteiro: Lilly Wachowski e Lana Wachowski - Duração: 136 min - Receita: 463 milhões USD - Orçamento: 63 milhões USD - Distribuição: Warner Bros. Pictures - País: EUA - Ano: 1999

então é treinado e guiado por Morpheus, que vê nele “o escolhido”, aquele sobre quem uma profecia dizia que traria o fim do domínio das máquinas sobre os homens.

A trama do filme, bem como a questão de se viver num mundo ilusório busca certa inspiração no Budismo. O principal ponto em comum entre ambos é a idéia de samsara ou maya, segundo a qual as nossas vidas são uma grande ilusão montada pelos nossos próprios desejos. Em determinado momento, Morpheus diz a Neo que, na matrix, ele é apenas “uma projeção mental da sua personalidade” - um avatar! Todas as pessoas aprisionadas na matrix estariam presas a um ciclo: elas tratam o que sentem como se fosse real e a ignorância de que aquilo é só uma ilusão as mantém presas a esse mundo. Em outra cena, Neo conversa com uma criança com traços semelhantes aos de um monge budista. O garoto entorta uma colher com a mente e lhe diz que o segredo é “saber que a colher não existe”. Ou seja, uma vez superada a ilusão, atinge-se o nirvana, um estado que as palavras não podem descrever, em que a noção de indivíduo se perde.

No campo da filosofia, Platão e seu mito da caverna foram uma das principais influências para o roteiro do filme. A concepção de uma prisão subterrânea em que as pessoas estão presas desde o nascimento e onde tudo o que conseguem ver são sombras das pessoas e objetos que estão fora projetadas nas paredes se assemelha muito àquela de pessoas vivendo num sonho, uma alucinação coletiva gerada por computador. O aprisionamento é tão eficiente que não se percebem como prisioneiros e vêem o mundo composto pelas sombras como o real. Se conseguissem sair de seu cárcere, estariam indefesos. Seus olhos não se adaptariam ao nível de luz e não conseguiriam enxergar bem, suas pernas tremeriam e o equilíbrio ao moverem-se se tornaria mais difícil. Até mesmo a mente se recusaria a aceitar o novo mundo. Muitos prefeririam voltar para a caverna e esquecer tudo



Figura 63 – Thomas Anderson e Morpheus no ambiente virtual da Matrix. - The Matrix, 1999.

Fonte: Captura de tela do DVD The Matrix



Figura 64 – Neo desperta em seu casulo. - The Matrix, 1999.

Fonte: Nations Wikia. Disponível em: <<http://nations.wikia.com/wiki/Redpill>>. Acesso em set. 2018

aquilo. Outros, por sua vez, conseguiriam se adaptar, perceber o horror da situação inicial e ter um conhecimento superior e mais verdadeiro sobre o mundo.

Por sua vez, René Descartes, pensador francês do século 18, escreveu: “Quando penso sobre meus sonhos claramente, vejo que nunca existem sinais certos pelos quais estar acordado pode se distinguir de estar dormindo. O resultado é que fico tonto e esse sentimento só reforça a idéia de que eu posso estar sonhando”. Em outra cena do filme, Morpheus questiona a Neo se ele já se teve um sonho tão real a ponto de se questionar se era sonho ou realidade. De fato, Descartes é outra forte influência filosófica de *The Matrix*. Retornando à Hipótese da Simulação, a idéia de que nossos sentidos podem ser enganados de maneira tal que toda a percepção da realidade que nos cerca seja alterada já era abordada tanto por Platão quanto por Descartes. O que há de novo, tanto na hipótese da simulação quanto em *The Matrix* é a utilização da tecnologia por uma sociedade cientificamente avançada para dominar e/ou simular uma sociedade menos avançada.

No que toca o estudo da cidade e do urbanismo, Platão, Descartes, *Ready Player One*, *Le Congrès* e *The Matrix* nos inspiram à pergunta retórica: É ético manipular os sentidos para se ter uma melhor imagem e experiência da cidade?

Para responder a pergunta posta acima retornamos aos exemplos retirados dos filmes analisados neste capítulo. Ao observarmos a natureza dos processos que fazem com que as pessoas deixem o convívio no mundo real para embarcar em existências virtuais e o nível de imersão da população em cada uma das realidades virtuais propostas em *Ready Player One*, *Le Congrès* e *The Matrix*, nos aproximamos da definição de um ponto crítico, no qual podemos dizer onde esta transição deixa de ser benéfica.

Em *Ready Player One*, o acesso ao OASIS é voluntário. As pessoas o acessam por livre e espontânea vontade, em busca de lazer e convívio humano, o que é inviável na realidade onde vivem. O nível de imersão que se tem ao acessar o OASIS é alto, permitido por um aparato tecnológico que inclui capacetes e trajes capazes de gerar uma espécie de ilusão de interação sensorio-motora que inclui, além da visão e audição, a sensação tátil. Vale ressaltar que, neste caso, os usuários do OASIS estão sempre cientes de estarem inseridos numa realidade virtual, podendo voltar ao mundo real no momento que quiserem.

Em *Le Congrès*, por meio de uma droga muito poderosa, as pessoas tem sua percepção alterada a fim de terem uma experiência diferente do espaço. Inicialmente há a cidade de Abrahama, onde é obrigatório o uso desta droga, obrigatoriedade que, no primeiro momento, não cabe às outras cidades do mundo. Ao passar dos vários anos que esta narrativa cobre, esta droga é aprimorada e seu uso passa a ser obrigatório por praticamente toda a população da terra. O nível de imersão, pode-se dizer, é ainda maior que no exemplo anterior, visto que não é necessário nenhum equipamento tecnológico para manter a população em estado constante de alucinação coletiva. Além disso, esta droga é administrada de maneira tal que as pessoas não têm consciência de que estão vivendo numa versão distorcida da realidade. Por mais que estejam fisicamente livres das amarras dos cabos e equipamentos tecnológicos, são prisioneiros desta ilusão sem ao menos saber que o são.

Em *The Matrix*, as pessoas já nascem inseridas na matrix. Há cenas que demonstram que, desde bebês, os humanos tem uma grande quantidade de cabos e sondas inseridas em seus corpos, fazendo uma conexão direta com seus sistemas nervosos, alimentares, respiratórios e etc. Os indivíduos são mantidos em casúlos, interagindo com o ambiente virtual da matrix de maneira que nunca sequer ques-



Figura 65 – Wade Watts interagindo com o OASIS - Ready Player One, 2018.

Fonte: The Verge. Disponível em <<https://www.theverge.com/2018/4/19/17250892/ready-player-one-book-facebook-internet-dystopia>>. Acesso em set. 2018



Figura 66 – Multidão sob os efeitos da droga do Mundo Animado e forças de segurança. - Le Congrès, 2013.

Fonte: Collider. Disponível em: <<http://collider.com/the-congress-images-clips-music-video/>>. Acesso em set. 2018

tionam a realidade do mundo que percebem a sua volta, um mundo construído digitalmente para se assemelhar ao que as máquinas consideraram o auge da civilização humana, no caso, o fim do século vinte.

Nas distopias, a liberdade dos indivíduos é prejudicada ou até mesmo extinguida. Dentre os casos citados, o de *The Matrix* é o mais extremo, visto que tanto a liberdade de movimentação do corpo assim como a liberdade da mente são exterminadas. De maneira análoga, podemos dizer que a interação com ou a imersão em ambientes urbanos virtuais só é ética quando esta é voluntária. No momento em que esta imersão passa a ser obrigatória, como no segundo ato de *Le Congrès*, ela deixa de ser ética. De fato, o nível tecnológico que se tem hoje mal permite que se tenha uma imersão alta o suficiente em ambientes virtuais ao ponto de estes substituírem o convívio no espaço real. Dominar a maior parte da população manipulando seus sentidos a fim que esta tenha uma compreensão distorcida dos espaços onde vive é, pelo menos neste início de século vinte e um, inviável.

Pílula azul ou pílula vermelha?

Ready Player One, *Le Congrès* e *The Matrix* fazem analogias aos tempos atuais por meio de fantasias futurísticas de ficção científica. No campo de estudos que dizem respeito à cidade e ao urbanismo, estas analogias vão ao encontro do discurso que diz que o ciberespaço estaria tomando o lugar social do espaço físico urbano. A perda da qualidade do espaço urbano, inicialmente evidenciada pela escassez de bons espaços de lazer, apela à “pós-realidade” da RV. O sucesso comercial de *GTA V* e outros jogos de mundo aberto é um indicativo de que este processo se

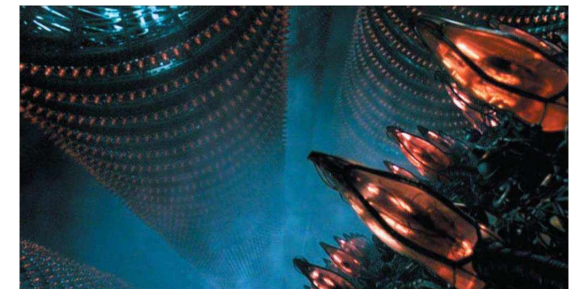


Figura 67 – Humanos aprisionados em casulos. *The Matrix*, 1999.

Fonte: Captura de tela do DVD *The Matrix*.

intensifica a medida que as tecnologias de imersão em ambientes virtuais se desenvolvem. Este binômio - piora da qualidade e escassez de espaços de lazer nas cidades e melhoras às ferramentas de interação com os espaços virtuais - pode causar um ciclo vicioso extremamente danoso às cidades. De sua maneira, cada uma das três obras analisadas neste capítulo, atentam-nos a isso. As aplicações atuais da realidade virtual e do ciberespaço avançam sobre o território da cidade e, por envolverem esta, devem ser consideradas por arquitetos e urbanistas em seus estudos e projetos.

E qual seria o papel do arquiteto urbanista perante as mudanças tecnológicas e sociais ocasionadas pelos avanços tecnológicos da contemporaneidade? A influência das tecnologias digitais (celulares, tablets, internet de banda larga e móvel) na cidade é inegável e, principalmente, irrevogável. De certa maneira, pode se dizer que já vivemos em cibercidades ou cidades digitais, como preferem alguns autores (LÉVY, 2011; GUATTARI, 1992; RYKWERT, 2004). A importância do lugar físico perde força gradativamente a medida que o trabalho é substituído pelo teletrabalho, o estudo pelo ensino a distância e, no caso de *GTA V* e o OASIS de *Ready Player One*, o lazer dá lugar a um lazer virtual. As redes de infraestrutura de telecomunicações fizeram do deslocamento pela cidade algo desnecessário. Outras atividades sociais vitais para o bem estar do ser humano, como fazer novos amigos ou paquerar, cada vez mais, ocorrem virtualmente, via aplicativos de celular como o *Tinder* e o *Happn*. Neste sentido, vale retomar uma reflexão de Rem Koolhaas a cerca da cidade genérica e sua paisagem, aplicada aqui às mega-metrópoles, para onde ele afirma que a vida urbana tem convergido em fins de século vinte e início do século vinte e um:

The Generic City is what is left after large sections of urban life crossed over to cyberspace. It is a place of weak and distended sensations, few and far between emotions, discreet and mysterious like a large space lit by a bed lamp. Compared to the classical city, the Generic City is sedated, usually perceived from a sedentary position. Instead of concentration - simultaneous presence - in the Generic City individual "moments" are spaced far apart to create a trance of almost unnoticeable aesthetic experiences: the color variations in the fluorescent lighting of an office building just before sunset, the subtleties of the slightly different whites of an illuminated sign at night. Like Japanese food, the sensations can be reconstituted and intensified in the mind, or not - they may simply be ignored. (There's a choice.) This pervasive lack of urgency and insistence acts like a potent drug; it induces a hallucination of the normal. (KOOLHAAS, 1995, pg.1250)

O temor de que, um dia, toda nossa socialização seja feita pelo ciberespaço faz sentido, visto que, além das ferramentas de realidade virtual e sua forte relação com o lazer, outros tipos de interação com o ciberespaço se mostram mais e mais presentes. Cabe aos arquitetos e urbanistas um olhar mais atento a este fenômeno, de maneira que o ciberespaço seja incorporado ao espaço da cidade real de maneira menos danosa possível para a própria cidade. É necessário projetar e implementar melhores espaços de lazer e convívio nas cidades e, principalmente, pensar nas possíveis interações entre estes e as cidades virtuais. Não é o fim do espaço urbano como o conhecemos, apenas uma evolução deste e, neste processo, o arquiteto urbanista tem função decisiva se quisermos evitar a evasão em massa de pessoas para o OASIS, a criação de espaços como Abrahama ou o cárcere sensorial da matrix.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Historiografia das cidades moribundas

A pesquisa sobre representações distópicas de cidades no cinema proposta nesta dissertação buscou demonstrar a importância do *blockbuster* no processo de formulação e reformulação do imaginário no que diz respeito a cidade. Por se inserirem num gênero que se propõe a imaginar cenários fantásticos porém plausíveis, as obras de sucesso da ficção científica costumam ter por característica uma verossimilhança das questões tratadas em seus roteiros com aquelas contemporâneas a suas criações. Algumas, como o clássico *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, tornam-se atemporais devido a assertividade e ao poder de síntese que têm ao tratar de certo aspecto da sociedade. *Elysium*, *Delta City* e *Neo-Tokyo* podem ser observadas, respectivamente, como representações críticas dos problemas enfrentados pelas cidades de Los Angeles, Detroit e Tóquio do final do século vinte. *Ready Player One*, *Le Congrès* e *The Matrix*, por sua vez, retratam com precisão discussões características do início do século vinte e um sobre o processo de amálgama da cidade real com a cidade virtual.

Além destes, existem muitos outros exemplos de distopias do cinema contemporâneo capazes de propor profundas discussões sobre o urbano. Ao voltarmos nossas atenções a representações de cidades disfuncionais, nos remetemos ao uso original do termo distopia, uma palavra do âmbito da Medicina que caracteriza a localização anormal de um órgão. As representações de distopias urbanas

mostram cidades doentes - quase moribundas - que padecem dos mesmos males dos centros nos quais se inspiraram, porém, numa escala exagerada, caricaturizada. Desta maneira, a formulação de um catálogo das paisagens urbanas da distopia - uma historiografia das cidades moribundas - prova-se um exercício valioso para a história da cidade e do urbanismo.

Matriz Sistemática e resultados

A leitura de aspectos da cidade interpretados pela ficção científica feita em paralelo a pensadores contemporâneos da cidade auxiliaram na formulação de um arcabouço teórico e argumentativo que serviu de fundamentação teórica para o desenvolvimento desta dissertação e de seus capítulos, individualmente. Como resultado destas leituras, confeccionamos uma matriz sistemática de representações distópicas da cidade no cinema, seguindo os seguintes passos metodológicos:

Seleção: Foram selecionadas as obras cinematográficas, com riqueza de informações gráficas. Além do cinema, exemplos de outras mídias, como animações e games, também foram utilizados. Optou-se, inicialmente, pela escolha de cidades reais que tenham sido representadas em obras de ficção científica, como a Detroit, retratada em *RoboCop* (1987). Posteriormente, a discussão relativa às cidades virtuais ganhou relevância no âmbito desta pesquisa, iniciando assim uma busca paralela a um fenômeno comum a todas as grandes cidades do mundo contemporâneo, no caso, a relação do espaço físico destas com o ciberespaço.

Descrição: Resenhas descritivas foram redigidas para cada um das distopias urbanas selecionadas, a fim de se identificar quais discursos foram abordados na composição de cada uma dessas fantasias. Além do contexto em que cada cidade se encaixa dentro da ficção de que faz parte, uma análise da produção arquitetônica, especialmente aquela de caráter mais especulativo ou imaginativo, também se fez obrigatória.

Análise e categorização: Tendo as origens de cada discurso sobre a cidade explanadas, fez-se uma análise crítica do contexto urbano real em que se basearam as escolhas dos roteiristas e diretores. A fim de ressaltar o que faz destas paisagens urbanas relevantes, foram avaliados os aspectos: natureza das distopias urbanas (econômica, sócio-cultural, tecnológica etc); dimensões e densidade populacional; governança; deterioração da paisagem; linguagem arquitetônica; eficiência dos sistemas de infraestruturas; setorização e segregação social; segurança; e o nível de liberdade de seus habitantes. Posteriormente, estes aspectos serviram como base para a confecção da estrutura da matriz sistemática.

Matriz sistemática: Por fim, os discursos e imagens aplicados às distopias urbanas estudadas foram organizados numa matriz. Cenários utópicos presentes nestas mesmas obras também foram alocados na matriz sistemática, a fim de se observar as relações entre as utopias e distopias apresentadas num mesmo filme.

Quadro 01 – Matriz sistemática *Elysium*

Filme	<i>Elysium</i> (2013)	
Cidade Retrutada:	Elysium (satélite)	Los Angeles (Terra)
Natureza da representação urbana:	Utopia Sócio-Política	Distopia Sócio-Política
Dimensões e densidade:	Satélite orbital capaz de abrigar uma população na casa de dezenas de milhares	Semelhante à cidade de Los Angeles no início do século vinte e um
Governança:	Autoritária militarista	Autoritária militarista
Deterioração dos espaços:	Nula. Edifícios e espaços em ótimo estado de conservação.	Elevada. Edifícios e espaços em péssimo estado de conservação ou em ruínas.
Linguagem arquitetônica:	Beverly Hills	Ruínas da cidade de Los Angeles
Infraestruturas:	Altíssima tecnologia	Obsoletas e mal conservadas
Setorização e segregação social:	Toda a cidade é o lar dos ricos, dos poderosos.	Toda a cidade é o lar dos excluídos, dos vulneráveis.
Segurança:	Muito vigiada por forças policiais humanas e robotizadas submetidas a um governo central.	Muito vigiada por forças policiais humanas e robotizadas submetidas a um governo central.
Nível de liberdade dos cidadãos:	Alto. Liberdades políticas e sociais são garantidas aos cidadãos, assim como o acesso a todas as áreas da cidade.	Baixo. Liberdades políticas e sociais são vetadas aos cidadãos, assim como o acesso a todas as áreas da cidade.

Quadro 02 – Matriz sistemática *Robocop* e *Akira*

Filme	<i>RoboCop</i> (1989)	<i>Akira</i> (1987)
Cidade Retrutada:	Detroit	Neo-Tokyo
Natureza da representação urbana:	Distopia Sócio-Econômica	Distopia Sócio-Cultural
Dimensões e densidade:	Semelhante à cidade de Detroit no fim do século vinte	Megalópole maior e mais densa que Tóquio
Governança:	Econômica	Autoritária e militarista
Deterioração dos espaços:	Neutra. Edifícios e espaços semelhantes aos das cidades americanas do final do século vinte.	Mista. Espaços centrais de Neo-Tokyo muito ricos e preservados. Espaços periféricos em péssimo estado de conservação ou em ruínas.
Linguagem arquitetônica:	Semelhante às das cidades americanas do fim do século vinte	Remete à Cidade Genérica de Koolhaas
Infraestruturas:	Obsoletas e mal conservadas	Muito abundantes e incorporadas na linguagem da cidade
Setorização e segregação social:	Há uma forte divisão entre os setores mais ricos (centrais) da cidade e os mais pobres (periféricos).	Há uma forte divisão entre os setores mais ricos (centrais) da cidade e os mais pobres (periféricos).

Quadro 02 – Matriz sistemática *Robocop* e *Akira* (continuação)

Segurança:	Muito vigiada por forças policiais humanas e robotizadas submetidas a um conglomerado empresarial.	Muito vigiada por forças policiais humanas militarizadas submetidas a um governo central.
Nível de liberdade dos cidadãos:	Baixo. Liberdades políticas e sociais são vetadas aos cidadãos, assim como o acesso a todas as áreas da cidade.	Baixo. Liberdades políticas e sociais são vetadas aos cidadãos, assim como o acesso a todas as áreas da cidade.

Quadro 03 – Matriz sistemática *Ready Player One*

Filme	<i>Ready Player One</i> (2018)	
Cidade Retrutada:	Oasis	Oklahoma
Natureza da representação urbana:	Utopia Tecnológica	Distopia Sócio-Econômica
Dimensões e densidade:	Espaço virtualmente infinito habitado por todas as pessoas do mundo	Maior e mais densa que a Oklahoma do início do século vinte e um.
Governança:	Espécie de anarquia virtual, sem líderes, mas com um criador.	Democracia
Deterioração dos espaços:	Nula. Trata-se de um ambiente virtual projetado para ser “perfeito”.	Elevada. Edifícios e espaços em péssimo estado de conservação ou em ruínas.

Quadro 03 – Matriz sistemática *Ready Player One* (continuação)

Linguagem arquitetônica:	Variada	Cyberpunk
Infraestruturas:	Não se aplica a este espaço virtual	Obsoletas e mal conservadas
Setorização e segregação social:	Não há segregação de qualquer espécie no OASIS	Toda a cidade é o lar dos excluídos, dos vulneráveis.
Segurança:	Não se aplica	Vigiada por forças policiais humanas e robotizadas submetidas a um governo com relações com um conglomerado empresarial.
Nível de liberdade dos cidadãos:	Ilimitado. O usuário pode ser quem ou o que quiser e fazer o que bem entender.	Baixo. Liberdades políticas e sociais são vetadas aos cidadãos, assim como o acesso a todas as áreas da cidade.

Quadro 04 – Matriz sistemática *Le Congrès*

Filme	<i>Le Congrès</i> (2013)	
Cidade Retrutada:	Cidade real	Cidade do Mundo animado
Natureza da representação urbana:	Distopia Sócio-política	Utopia química
Dimensões e densidade:	Cidades muito populosas e povoadas.	Cidades muito populosas e povoadas

Quadro 04– Matriz sistemática *Le Congrès* (continuação)

Governança:	Autoritária populista	Anarquia
Deterioração dos espaços:	Total. Todos os espaços e edifícios das cidades são muito deteriorados.	Nula. Todos os espaços e edifícios das cidades parecem conservados e extremamente belos.
Linguagem arquitetônica:	Ruínas e áreas degradadas	Psicodélica e cartunesca.
Infraestruturas:	Inexistentes.	Indiferentes.
Setorização e segregação social:	Uma pequena porção da população vive fora da ilusão, tendo acesso a todos os espaços enquanto a grande maioria, dopada, tem acesso apenas a determinadas áreas.	Inexistente.
Segurança:	Muito vigiada por forças policiais humanas e robotizadas submetidas a um governo central.	Não se aplica.
Nível de liberdade dos cidadãos:	Muito baixo. Os cidadãos têm acesso a algumas áreas da cidade e trânsito garantido entre elas, porém a realidade do espaço é negada a eles.	Ilusoriamente alto. Os cidadãos só têm a sensação de liberdade, estando presos a ilusão de que vivem em uma utopia.

Quadro 05 – Matriz sistemática *The Matrix*

Filme	<i>The Matrix</i> (1999)	
Cidade Retrutada:	Usina de energia elétrica humana	Cidade virtual (matrix)
Natureza da representação urbana:	Distopia tecnológica	Heterotopia da cidade do fim do século vinte e um
Dimensões e densidade:	Espaço muito extenso e densamente povoado. Cada ser humano fica recluso a uma espécie de casulo.	Semelhante à dos grandes centros urbanos do nordeste dos Estados Unidos no fim do século vinte e um.
Governança:	As máquinas governam e controlam os humanos.	Democracia ilusória.
Deterioração dos espaços:	Total. Os espaços de convívio dos humanos livres se resume a ocupações subterrâneas.	Semelhante à dos grandes centros urbanos do nordeste dos Estados Unidos no fim do século vinte e um
Linguagem arquitetônica:	Uma cidade criada por máquinas, para as máquinas.	Semelhante à dos grandes centros urbanos do nordeste dos Estados Unidos no fim do século vinte e um.
Infraestruturas:	Tem como objetivos a subsistência das máquinas e manter os humanos em seu cárcere	Semelhante à dos grandes centros urbanos do nordeste dos Estados Unidos no fim do século vinte e um.

Quadro 05 – Matriz sistemática *The Matrix* (continuação)

Setorização e segregação social:	Os humanos são mantidos em cárcere.	Semelhante à dos grandes centros urbanos do nordeste dos Estados Unidos no fim do século vinte e um.
Segurança:	Muito vigiada por forças robotizadas submetidas às máquinas.	Semelhante à dos grandes centros urbanos do nordeste dos Estados Unidos no fim do século vinte e um.
Nível de liberdade dos cidadãos:	Extremamente baixo. Os humanos não tem nenhum tipo de liberdade, inclusive de movimento, sendo condenados a uma existência dentro de um casulo.	Semelhante à dos grandes centros urbanos do nordeste dos Estados Unidos no fim do século vinte e um.

Cidades muito grandes e densamente povoadas, com problemas de infraestrutura e conservação dos espaços e edifícios são maioria entre as representações distópicas apresentadas aqui. Por sua vez, quando representadas, as utopias retratam espaços urbanos mais generosos e verdes, sem grandes aglomerações de pessoas. Na maioria das obras analisadas, o governo toma parte importante nos processos de opressão das parcelas mais vulneráveis da população. Observa-se aqui que as distopias urbanas da era do *blockbuster* têm a capacidade de expor os “vilões” do imaginário relativo a cidade, como a grande corporação capitalista, em *RoboCop*, os governos autoritários e corruptos de *Akira*, *Ready Player One* e *Le Congrès* ou as máquinas, em *The Matrix*. A segregação dos espaços e as forças de segurança fortemente armadas são outra característica comum entre as distopias apresentadas. Último item observado

por meio de nossa matriz sistemática, o grau de liberdade dos cidadãos de cada distopia varia do baixo, em *RoboCop* e *Akira*, para o extremamente baixo, em *The Matrix*, o que evidencia que a perda de direitos e liberdades dos habitantes perante o espaço de suas cidades é uma preocupação frequente no imaginário dos criadores destas obras. Apesar das diferentes naturezas - econômica, sócio-cultural e tecnológica - as distopias apresentadas falam sobre as batalhas pelo espaço da cidade entre diferentes classes sociais.

O sucesso comercial destas obras e o reconhecimento de algumas entre elas como clássicos do estilo são consequência de criadores observadores e atentos a seus tempos. Sua elevada capacidade de compreender a cidade contemporânea e representá-la, dando ênfase aos seus aspectos mais nocivos, por meio de fantasias cinematográficas acaba trazendo uma série de “previsões acidentais”. É o caso da proposta de compra da Belle Isle, em Detroit, que muito se assemelha à Delta City proposta por políticos e empresários da OCP, grande vilã de *RoboCop*. Também é o caso dos jogos olímpicos de Tóquio em 2020, profetizados no final da década de 80 pelo filme *Akira*. Tais acertos não são totalmente acidentais, pois cada representação destas cidades num futuro não muito distante da época em que foram concebidas é fruto de processos muito detalhados de observação da realidade urbana em todas as suas esferas.

Discussões

Nos últimos 40 anos, quando ganhou volumosa representação no contexto da

cultura de massa ocidental, a ficção científica inspirou artistas, ativistas políticos e cientistas. As reflexões nas quais esta se baseia para criar mundos distópicos provêm de diversas disciplinas, como a robótica, a medicina, as engenharias e, também, o urbanismo. O catálogo e análise de cenários urbanos fictícios pode dizer muito sobre um determinado *zeitgeist*. As reflexões propostas pela ficção científica para as cidades são importantes, também, pelo seu potencial didático, especialmente quando se trata do peso que o audiovisual tem no processo de construção e re-construção do imaginário.

Discussões relativas a conceitos de urbanismo de difícil acesso ao público não especializado encontram, em cenários fictícios, uma ponte argumentativa para com uma audiência de milhões de pessoas. Por manterem-se, mesmo sendo fantasias, no campo do plausível, as obras da ficção científica incentivam seus espectadores a refletir sobre os temores e esperanças que depositam na sociedade e, disso, não escapam os espaços que ocupam em suas cidades. A ficção científica é uma rica fonte de representações quase que caricatas da realidade urbana.

As distopias urbanas do cinema podem ser uma poderosa ferramenta didática. Através das emoções causadas em seus espectadores por suas narrativas e ambientações, os *blockbusters* de ficção científica fomentam reflexões e discussões sobre temas relativos a cidade que, normalmente, pouco são abordados pelo público em geral. Conceitos inéditos para este público, como a gentrificação e a segregação sócio-espacial das cidades, podem ser facilmente apreendidos por meio do audiovisual. Considerado grande clássico do gênero, *RoboCop* (1987) aborda o tema da gentrificação e da cidade neo-liberal de maneira surpreendentemente assertiva quando observamos a realidade atual de Detroit. Da mesma maneira, *Elysium* é uma dura crítica à segregação dos espaços de ricos e pobres, à ideia de

que alguns poucos privilegiados são dignos de melhores condições de vida que a grande maioria da população.

O apelo que o cinema da Era do Blockbuster tem da exploração dos sentidos, sempre valendo-se de todas as ferramentas possíveis para provocar emoções e reações fisiológicas a estas, como arrepios e impulsos de fuga, pode-se dizer, alinham-no a uma apreciação do sublime. Entende-se aqui o sublime como uma experiência estética referente a uma qualidade que transcende o belo devido a demonstração de extremas forças ou dimensões. Relaciona-se com a qualidade da grandeza, seja esta física, metafísica, estética, moral ou intelectual. É um conceito que lida com o incomensurável, com a capacidade de se criar espanto no espectador, de nele inspirar respeito ou até temor. Nas artes, o sublime tem forte ligação com a natureza, pelo mistério e temores que esta inspira. É emoção dual, de medo e atração.

Inicialmente, o termo sublime vem do filósofo clássico Longino. Para ele, o sublime é qualidade referente a elementos éticos, metafísicos e psicológicos, além de seu caráter estético. Como categoria estética, Longino vincula o sublime à grandeza moral e espiritual e, para ele, o termo só deveria ser empregado para expressar conteúdos elevados. Ele identifica nos grandes oradores estas qualidades morais elevadas como condição que lhes permite alcançar o sentimento do sublime.

Devido à capacidade criativa de roteiristas e diretores e as avançadas técnicas na produção de filmes de altíssimo orçamento, a ficção científica despontou como um dos principais gêneros cinematográficos da contemporaneidade, especialmente até as décadas de 2000 e 2010, quando começou a perder espaço para os filmes de super-heróis. Tanto os filmes de heróis quanto os de ficção científica se aproximam

do sublime para desenvolver suas narrativas. As fortes emoções causadas pelo que é sublime são o que movem o cinema da Era do Blockbuster.

Diferente da abordagem de um *Superman* ou de um *Os Vingadores*, cuja representação de grandeza ligada ao sublime está nos poderes exagerados e na moral de seus protagonistas, a ficção científica tende a aplicar esta estética na construção de novos mundos, inclui-se aí a criação e re-imaginação de cidades existentes ou totalmente fictícias. O sublime, na ficção científica, refere-se às paisagens por ela imaginadas. Dentre seus temas favoritos em todos os tempos, temos a exploração e colonização espacial. O grande diferencial narrativo de *Star Wars* em relação a grandes clássicos do faroeste ou dos filmes de samurais de Akira Kurosawa é que a saga de Luke, Leia, Han e Darth Vader se passa “nas estrelas”. A infinitude do espaço sideral, as imagens celestes cada vez mais detalhadas capturadas pelas lentes do Hubble e os primeiros passos de uma corrida espacial contemporânea festejada pela mídia, pode-se dizer, são sinais de um entendimento renovado do conceito de sublime, parente daquele desencadeado pelo processo de secularização da filosofia inglesa dos séculos dezesseis e dezessete. No presente caso, trata-se de um sublime relativo a nossa miudeza e insignificância perante a infinitude do Cosmos. Portanto, voltando aos exemplos do satélite de *Elysium* ou dos projetos de Krutikov e do *Clouds A.O.*, a paisagem de uma cidade flutuando em órbita da Terra, no limiar do espaço-sideral, mesmo que quando representada somente pelas artes, é sublime. A grandiosidade das fazendas de humanos em *The Matrix*, da massiva ilha artificial de Neo-Tokyo, do Oasis de *Ready Player One* são outros exemplos de paisagens urbanas sublimes observadas nesta pesquisa.

Com esta pesquisa, esperamos ter demonstrado que o campo experimental do urbanismo no qual se apoia a criação de cidades imaginárias é relevante, visto que,

a fim de dar plausibilidade a estas fantasias, os profissionais envolvidos devem se engajar em discussões relativas ao que certas condições sociais, políticas, econômicas ou tecnológicas trariam de consequência à cidade. Em sentido oposto, discussões de mesma natureza que se iniciam não nas condições sócio-político-tecnológicas de certa representação urbana mas sim em sua forma - sua representação visual - são fonte abundante de informações históricas úteis para o campo da teoria e crítica do urbanismo e para a compreensão do imaginário urbano.

Tendo em vista que a produção de “cidades imaginárias” para fantasias de ficção científica é consequência de reflexões sobre a cidade real, a investigação dos cenários urbanos futuristas no cinema pode revelar aspectos destes cenários urbanos fictícios que encontram paralelos com aqueles da cidade contemporânea. Por se focar em cidades futurísticas, seja em fantasias como o grande satélite-cidade em forma de toro apresentado em *Elysium*, a mega cidade de Neo-Tokyo apresentada em *Akira* ou a distopia sócio-política da Detroit de *RoboCop*, as críticas apresentadas no cinema de ficção científica contemporâneo referem-se, também, à cidade e ao urbanismo do mesmo período, e por isso configuram uma valiosa iconografia, digna de estudo e documentação.

Entendemos que um maior intercâmbio de idéias entre urbanistas e criadores de ficção científica é recomendável. Ao se ter mais arquitetos e urbanistas envolvidos em exercícios de representação futura das cidades, seja na área de games, no cinema, quadrinhos ou literatura, garante-se que estas representações urbanas carreguem em si discussões valiosas para a disciplina do urbanismo. As distopias urbanas são mensagens distorcidas de esperança sobre nossas cidades. Se pudessem ser ouvidas pelos planejadores urbanos, poderiam impedir tragédias e implementar, nas paisagens citadinas, mais dos desejos populares. Estas represen-

tações pessimistas da cidade não sugerem que devemos interromper nossa busca por uma cidade futura melhor por meio do desenvolvimento tecnológico e social. Elas nos lembram que as cidades estão mais vivas do que gostaríamos de admitir, que estão cheias de seres humanos que são vulneráveis e cujas necessidades devem vir antes das daqueles que são suficientemente poderosos para moldar a paisagem urbana.

Além da crítica à cidade contemporânea contida em obras de ficção científica, o campo especulativo do urbanismo também é favorecido. Na ficção científica se tem uma valiosa fonte de modelos de sociedade nas quais se basear quando no exercício de se criarem cidades fantásticas. Professores de projeto arquitetônico e urbanístico, por exemplo, podem incentivar o desenvolvimento de técnicas de projeto e representação de seus alunos ao propôr exercícios baseados em livros, filmes e séries de sucesso.

Bibliografia

BIDOU-ZACHARIASEN, Catherine. **De volta à cidade: dos processos de gentrificação às políticas de “revitalização” dos centros urbanos.** São Paulo: Annablume, 2006

BEZERRA DE MENESES, Ulpiano T. **Rumo a uma “história visual”.** In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornélia; NOVAES, Sylvia Caiuby. O imaginário e o poético nas ciências sociais. Bauru, SP: Edusc, 2005

BURKE, Peter. **Pintores como historiadores na Europa do Século 19.** In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornélia; NOVAES, Sylvia Caiuby. O imaginário e o poético nas ciências sociais. Bauru, SP: Edusc, 2005

CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição Imaginária da Sociedade.** Trad. Guy Reynaud. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982

CASTORIADIS, Cornelius. **As Encruzilhadas do Labirinto/2.** Os Domínios do Homem. Tradução por José Oscar de Almeida Marques. Rio, Paz e Terra, [1986].1987.

CHOAY, Françoise. **O Urbanismo.** Editora Perspectiva, 2000.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário.** Tradução: Hélder Godinho. Lisboa: Presença 1997 - 2007

DURAND, Gilbert. **O imaginário.** São Paulo: Editora Difel, 1999

FICHER, Sylvia. **Memorial do concurso de professor titular.** Brasília: FAU/UnB; 2016

FREHSE, Fraya. **U-topias (urbanas) do pensamento sociológico**. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142012000200013
Acesso em 31/10/2016.

GUATTARI, Félix. **Caosmose** – Um novo paradigma estético. 5ª reimp.. São Paulo: Editora 34, 1992.

HARBISON, Robert. **The Built, the Unbuilt & the Unbuildable: in Pursuit of Architectural Meaning**. Londres, Thames and Hudson, 1991.

HARVEY, David. **O neoliberalismo: história e implicações**. tradução Adail Sobral, Maria Stela Gonçalves – São Paulo: Edições Loyola, 2014,

HARVEY, David. **Cidades Rebeldes**. Brasil, Martins Fontes. 2014.

JEUDY, Henri-Pierre. **Espelho das Cidades**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

KOOLHAAS, Rem **"The Generic City"**. in: O.M.A., Rem Koolhaas, Bruce Mau (eds.), S, M, L, XL. Monacelli Press, 1995

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 2010.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** 2ª ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.

LYNCH, Kevin. **A Imagem da Cidade**. The MIT Press, Cambridge 1960. Título original: The Image of The City. 1999

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **O imaginário da cidade: visões literárias do urbano**. Paris/Rio de Janeiro/Porto Alegre. Porto Alegre (RS): Editora Universidade/UFRGS, 1999.

RYKWERT, Joseph. **A sedução do lugar** – a história e o futuro da cidade. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

SMITH, Neil. **A gentrificação generalizada**. In: BIDOU-ZACHARIASEN, Catherine. Introdução. De volta à cidade: dos processos de gentrificação às políticas de “revitalização” dos centros urbanos. São Paulo: Annablume, 2006

Filmes

AKIRA. Akira Committee Company Ltd. Direção e produção Katsuhiro Otomo. Tóquio: TMS Entertainment, 1988. (124 min), color: 35 mm.

ELYSIUM. TriStar Pictures. Direção e produção Neil Blomkamp. Los Angeles, 2013. (109 min), color: 70 mm.

LE CONGRÈS. Bridgit Folman Film Gang, Pandora Filmproduktion, Opus Film, Paul Thiltges Distributions, Entre Chien et Loup, Liverpool, Pôle Image de Liège. Direção e produção ARi Folman. Tel Aviv, 2013. (122 min), color: 35 mm.

THE MATRIX. Entidade produtora Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção: Joel Silver. Los Angeles, 1999. (136 min), color: 35 mm.

READY PLAYER ONE. Entidade produtora Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg e Ernest Kline. Los Angeles, 2018. (140 min), color: 70 mm.

ROBOCOP. Orion Pictures. Direção: Paul Verhoeven. Produção: Arne Schimidt. Los Angeles, 1987. (102 min), color: 35 mm.

ROBOCOP. Metro-Goldwyn-Mayer e Columbia Pictures. Direção: José Padilha. Produção: Marc Abraham e Eric Newman. Los Angeles, 2014. (121 min), color: 35 mm.

ROBOCOP 2. Metro-Goldwyn-Mayer, Live Entertainment, Orion Pictures. Direção: Irvin Kershner. Produção: Jon Davison. Los Angeles, 1990. (117 min), color: 35 mm.

ROBOCOP 3. Orion Picture e Metro-Goldwyn-Mayer. Direção: Fred Dekker. Produção: Andrew Eaton. Los Angeles, 1993. (104 min), color: 35 mm.

Jogos

Grand Theft Auto V (GTA V).: Rockstar Games, 2013. Blu-Ray Disc.. + 1 manual de informação. Para Playstation 4.

Pokémon Go!: Niantic Games, 2016. Mídia digital. Para celulares e tablets. Compatível com IOS e Android.

Sites

AKIRA PREVIU A OLIMPÍADA DE TÓQUIO 2020 - Canaltech. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/akira-previu-as-olimpiadas-de-toquio-2020-78155/>>. Acesso em 15 de abr. 2018

AS TRÊS LEIS DA ROBÓTICA - Revista Superinteressante. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/cultura/as-tres-leis-da-robotica/>>. Acesso em 15 de mar. 2017

BEHIND THE URBANISM IN SCIENCE FICTION - Citylab. Disponível em: <<https://www.citylab.com/life/2016/10/behind-the-urbanism-in-science-fiction/504716/>>. Acesso em: 17 de abr. 2017

BELLE ISLE COMMONWEALTH PROPOSAL WOULD CONVERT DETROIT PARK INTO PRIVATE CITY-STATE - Huffington Post. Disponível em: <https://www.huffingtonpost.com/2013/01/15/belle-isle-commonwealth-city-state-detroit_n_2478922.html>. Acesso em 14 de mar. 2017

COMO FUNCIONA A REALIDADE AUMENTADA - Techmundo. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/realidade-aumentada/2124-como-funciona-a-realidade-aumentada.htm>>. Acesso em 20 de out. 2018

CONHECENDO AS ORIGENS DO CIBERESPAÇO - Fractoscópio. Disponível em: <<https://www.fractoscopio.com.br/news/conhecendo-as-origens-do-ciberespa%C3%A7o/>>. Acesso em 18 de out. 2018

CRONOLOGIA DO PENSAMENTO URBANÍSTICO - Cronologia do urbanismo. Disponível em: <<http://www.cronologiadourbanismo.ufba.br/>>. Acesso em 2 de mai. 2018

DETROIT - MI CRIME RATES - Neighborhood scout. Disponível em: <<https://www.neighborhoodscout.com/mi/detroit/crime>> . Acesso em: 12 mar. 2017

DETROIT GANHA ESTÁTUA GIGANTE DO PERSONAGEM ROBOCOP - Revista Galileu. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI337866-17770,00-DETROIT+GANHA+ESTATUA+DE+GIGANTE+DO+PERSONAGEM+ROBOCOP.html>>. Acesso em: 14 de mar. 2017

DETROIT POPULATION 2017. Disponível em: <<http://worldpopulationreview.com/us-cities/detroit-population/>>. Acesso em: 12 mar. 2017

DISTOPIA CORPORATIVA: UM MUNDO ONDE AS COMPANHIAS DE TECNOLOGIA GOVERNAM NOSSAS CIDADES - Archdaily. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/764960/distopia-corporativa-liam-young-imagina-um-mundo-no-qual-companhias-de-tecnologia-possuem-nossas-cidades>>. Acesso em 12 de ago. 2018

ESTARIA A TECNOLOGIA DIMINUINDO NOSSA COMPREENSÃO DO ESPAÇO PÚBLICO? - Archdaily. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/766761/estaria-a-tecnologia-diminuindo-nossa-compreensao-do-espaco-publico>>. Acesso em 15 de set. 2018

GTA V É O PRODUTO MAIS LUCRATIVO DA HISTORIA DO ENTRETENIMENTO - Jogos UOL. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2018/04/09/gta-v-e-o-produto-mais-lucrativo-da-historia-do-entretenimento.htm>>. Acesso em 1 de outubro de 2018

I'D BUY THAT FOR A DOLLAR - urban dictionary. Disponível em: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=i%27d%20buy%20that%20for%20a%20dollar>>. Acesso em 14 de mar. 2017

REBUILDING NEO-TOKYO: THE SEARCH FOR NORMALITY IN THE APOCALYPSE OF AKIRA - The Manifold. Disponível em: <<https://themanifold.wordpress.com/2012/01/20/rebuilding-neo-tokyo-the-search-for-normality-in-the-apocalypse-of-akira/>>. Acesso em 20 de abr. 2018

REM KOOLHAAS SOBRE IDENTIDADE, CONFORMISMO E CIDADES DIGITAIS - Archdaily. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/898076/rem-koolhaas-sobre-identidade-conformismo-e-cidades-digitais>>. Acesso em 5 de mai. 2018

ROBOCOP - Wikipédia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/RoboCop>>. Acesso em 12 de mar. 2017

ROBOCOP GOT DETROIT ABOUT RIGHT - The Architect's Journal. Disponível em: <<https://www.architectsjournal.co.uk/opinion/robocop-got-detroit-about-right/8651277.article>>. Acesso em 14 de mar. 2017

SPECULATIVE URBANISM: MUST-READ MEGACITIES OF SCIENCE FICTION & FANTASY - 99 Percent visible. Disponível em: <<https://99percentinvisible.org/article/speculative-urbanism-must-read-megacities-science-fiction-fantasy/>>. Acesso em 12 de abr. 2017

TAKE A ROAD TRIP TO GTA V'S MOST INCREDIBLE REAL LIFE LOCATIONS - Huff Post. Disponível em: <https://www.huffpost.com/entry/take-a-road-trip-to-gta-v_b_4227368>. Acesso em 10 de out. 2018

TESLASUIT - Teslasuit. Disponível em: <<https://teslasuit.io/>>. Acesso em 12 de out. 2018

THE BOSOZOKU ARE JAPAN'S DISAPPEARING REBELS WITHOUT A CAUSE - Jalopnik. Disponível em: <<https://jalopnik.com/the-bosozoku-are-japans-disappearing-rebels-without-a-c-1642416129>>. Acesso em 2 de mai. 2018

TRADIÇÃO VERSUS MODERNIDADE - AU. Disponível em: <<http://au17.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/152/artigo34832-1.aspx>>. Acesso em 1 de mai. 2018