



# Trilogia das utopias urbanas

Adriana Caúla



# **Trilogia das utopias urbanas**

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor

*João Carlos Salles Pires da Silva*

Vice-reitor

*Paulo Cesar Miguez de Oliveira*

Assessor do Reitor

*Paulo Costa Lima*



EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL  
DA BAHIA

Diretora

*Flávia Goulart Mota Garcia Rosa*

Conselho Editorial

*Alberto Brum Novaes*

*Angelo Szaniecki Perret Serpa*

*Caiuby Alves da Costa*

*Charbel Niño El Hani*

*Cleise Furtado Mendes*

*Evelina de Carvalho Sá Hoisel*

*Maria do Carmo Soares de Freitas*

*Maria Vidal de Negreiros Camargo*



FACULDADE DE ARQUITETURA

Diretora

*Naia Alban Suarez*

Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo

Coordenador

*Rodrigo Espinha Baeta*

Vice-coordenadora

*Glória Cecília dos Santos Figueiredo*

Conselho Editorial

*Ana Fernandes*

*Angela Maria Gordilho Souza*

*Antônio Heliodorio Lima Sampaio*

*Any Brito Leal Ivo (Coordenação Editorial)*

*Arivaldo Leão de Amorim*

*Gilberto Corso Pereira*

*Jose Carlos Huapaya Espinoza (Vice-Coordenação Editorial)*

*Luiz Antonio Fernandes Cardoso*

*Márcia Sant'Anna*

*Mário Mendonça de Oliveira*

*Paola Berenstein Jacques*

*Pasqualino Romano Magnavita*

Adriana **Caúla**

# Trilogia das utopias urbanas

Salvador  
EDUFBA  
2019

2019, Adriana Caúla.  
Direitos dessa edição cedidos à Edufba.  
Feito o Depósito Legal.

Grafia atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990,  
em vigor no Brasil desde 2009.

Projeto gráfico: *Angela Garcia Rosa*  
Capa e diagramação: *Igor Almeida*  
Revisão: *Juliana Roeder*  
Normalização: *Sandra Batista*  
Colagens: *Adriana Caúla, André Costa e Gabriel Deslandes*

Sistema Universitário de Bibliotecas – UFBA

---

C372 Caúla, Adriana.

Trilogia das utopias urbanas / Adriana Caúla. - Salvador: EDUFBA, 2019.  
369 p. ; il.

ISBN 978-85-232-1927-7

1. Utopias. 2. Sociologia urbana. 3. Utopias na arte. 4. Cidades e vilas. 5. Arquitetura – fatores humanos I. Título.

CDU – 911.375.5:304.9

---

Elaborada por Geovana Soares Lira CRB-5: BA-001975/O

Editora afiliada à



EDUFBA  
Rua Barão de Jeremoabo, s/n, Campus de Ondina,  
40170-115 Salvador-BA Brasil  
Tel: 55 (71) 3283-6164  
[www.edufba.ufba.br](http://www.edufba.ufba.br) | [edufba@ufba.br](mailto:edufba@ufba.br)

PPG-AU FAUFBA  
Rua Caetano Moura, 121, Federação  
40210-905 / Salvador-BA / Brasil  
Tel: 55 (71) 3283-5900

À minha mãe Sônia, por ter sempre deixado os livros,  
sem distinção, à minha volta.

A Pedro Rô, por ter embarcado nesta aventura comigo.

Ao meu pequeno Bernardo,  
que era um “novelo de lã” no ventre da mãe  
quando este trabalho se fez.



## Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pelo fundamental suporte a partir da cessão de bolsa de estudos, permitindo minha dedicação à esta pesquisa. Ao projeto de cooperação internacional Capes-COFECUB sob a coordenação dos professores Paola Berenstein Jacques, do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Bahia (PPGAU|UFBA), e Henri Pierre Jeudy (LAIOS|CNRS-Paris I) permitindo profícuo e transformador estágio-doutoral em Paris.

Aos professores, funcionários e colegas do PPGAU|UFBA pelo convívio nos anos de doutoramento.

Agradeço aos professores Henri Pierre Jeudy e Alessia de Biasi pela acolhida em Paris. Ao LAA pelo ambiente estimulante e aberto ao pensar. À Maité Clavel pela abertura generosa de sua biblioteca particular sobre as utopias.

Aos professores Pasqualino Magnavita e Margareth da Silva Pereira por me abrirem mundos.

À Paola Jacques, por acreditar.

Aos companheiros de jornada parisiense: Guto Farinatti, Nikelen Witter, Ronei Clécio Mocelin, Thiago “Baleia”, Alexandre Nicolini, Bernardo Buarque pelas histórias, situações, bate-papos, risadas e resenhas futebolísticas acompanhadas de suas cachimbadas.

A amiga de todas as horas Silvana Olivieri pelas trocas intensivas e xícaras de café.



*Só a Antropofagia nos une. Socialmente. Economicamente. Filosoficamente.*  
Oswald de Andrade



## Sumário

### **BLOCO UTOPIAS**

Introdução	15a
Utoporama	21a
Utopias urbanas	43a
Dispositivos de criação: crítica, resistência e desejo	49a
Utopias urbanas e seus movimentos	55a
Utopografia e suas tipias	61a
Pequenos e grandes movimentos: atualizações encubadas e atualizações por contaminação	65a

### **BLOCO UTOPOGRAFIAS**

Literatura	3b
Urbanismo	55b
HQs	119b
Cinema	149b

### **BLOCO CARTOGRAFIAS**

Grandes movimentos: atualizações por contaminação	3c
Percurso	65c
Referências	71c



## Bloco Utopias

---



## Introdução

---

Exponho nesta introdução algumas colocações necessárias à leitura deste livro. Primeiramente, devo dizer que o material que se segue é resultado de uma tese de doutoramento desenvolvida sob a orientação de Paola Berenstein Jacques, no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Bahia (PPG-AU/UFBA). Busquei manter a composição do texto e da linguagem gráfica, cuja invenção foi fundamental no processo de desenvolvimento e composição da tese. Texto e imagem foram experimentados e compostos a par e passo.

A pesquisa partiu de inquietações e questionamentos que acompanharam minha formação e atuação como arquiteta urbanista, aliados a uma variedade de percepções e interesses, particularmente o fascínio pelas utopias, pelas cidades e por diferentes campos da arte e suas imagens urbanas, em especial, literatura, Histórias em Quadrinhos (HQs) e cinema. A primeira questão que impulsionou minhas investigações foi: a utopia realmente chegou ao fim? Aprofundando-me nesta questão, percebi a complexidade e variabilidade dos estudos utópicos e das criações utópicas, percepção que confluuiu com minha constatação de que

eu já vinha embaçando as fronteiras entre os campos da arte ao identificar meus blocos referenciais que agrupavam, sem distinção, material cinematográfico, arquitetônico-urbanístico, literário e quadrinístico. Deparei-me, neste primeiro momento, com um vasto e rico material, potente em todas as suas formas.

A partir de então, tomando as utopias como condutoras e explorando as imagens utópicas criadas pelos campos acima indicados, me propus a pensar sobre a cidade e sua produção, não perdendo de vista a contextualização e as condições históricas que impulsionaram suas criações. Busquei mostrar como estas imagens são uma forma de discurso, uma forma de posicionamento, cada qual em relação a contextos, meios, campos, acontecimentos. O discurso das imagens e como estas se aproximam e se entrelaçam independentes do campo em que são criadas conduziram a composição do trabalho. Meu propósito foi ir para além da tomada da imagem como representação e romper com a visão redutora das imagens como ilustrações, como complementos. Parti da tomada da imagem como abertura e assim me apoio nas relações entre imagens, campos e contextos, que busquei, de formas diferentes, cartografar.

Incapaz de estabelecer um recorte temporal mais limitado – trabalhei com 500 anos de utopias – e ciente das fragilidades de uma visão panorâmica, provavelmente os leitores se lembrarão de obras não contempladas. A amplitude da abordagem se fez necessária, principalmente, devido as buscas por articulações, aproximações e pela compreensão de diferentes formas de pensar. Entendo e exponho, no bloco “Utopias”, a criação de utopias como forma de pensar.

A criação de utopias apresenta-se como um fluxo, como um processo de pensamento e território livre, aos quais respondo através de uma construção aberta. Não apresento este livro como uma obra fechada, muito pelo contrário, acredito que este é uma composição repleta de possibilidades e de outras partidas. Consequentemente, surge meu primeiro desafio: como manter a ideia de abertura e maleabilidade através de um meio de expressão – inicialmente uma tese e agora, um livro –, *a priori*, fechado e rígido?

Aliando escrita e imagem, busquei uma composição que permitisse leituras em diferentes tempos e de diferentes formas. Para isso, me utilizo da cartografia, capaz de trabalhar em diferentes escalas (de tempo e espaço) e possibilitar diferentes percursos. Buscando por estruturas maleáveis, abertas e transformáveis,

cheguei à associação com os jogos de cartas. Apesar dos jogos de cartas seguirem certas regras – podendo ser consideradas estas como estratégias –, não deixam de ser maleáveis, adaptáveis e são de certa forma abertos, são possibilidades passíveis à infinitas combinações. (SANTOS, 1988) O dinamismo dos jogos de cartas passou a ser considerado e criei minhas próprias cartas, nomeadas “cartas-tipia”, tomadas como condutores no traçado de cartografias das utopias urbanas e na conexão de suas imagens. As tipias foram criadas, inspiradas nos pictogramas, como dispositivos que fazem as ligações entre uma imagem e muitas outras. São elas:



Através de obras de Julio Cortázar (*O Jogo da Amarelinha*)<sup>1</sup> e Italo Calvino (*O Castelo dos Destinos Cruzados*), tracei uma malha capaz de abrigar histórias entrecruzadas, narrativas por imagens, capaz de aceitar articulações livres e apropriações espontâneas, adições, extensões e subtrações e a construção de diferentes encadeamentos e interpretações. Acredito que esta estrutura aberta seja capaz de proporcionar a liberdade de explorar, inventar e criar narrativas que transpassem e aproximem os campos da literatura, urbanismo, HQs e cinema. A cada nova imagem utópica urbana, a cada atualização, a estrutura cresce, se modifica absorvendo as novas criações.

A estrutura pode fazer-se e desfazer-se continuamente, apontando para novas possibilidades de relações e para novos horizontes ainda não percebidos. A malha que segue a estrutura base em todo trabalho é formada por uma rede de imagens, e através dessas imagens de utopias urbanas que são estabelecidas associações e aproximações.

O livro se apresenta em blocos nomeados mas não numerados sequencialmente. Esta forma de organização foi escolhida justamente por possibilitar liberdade de leitura e de manuseio. Cada leitor pode articular e encadeá-los de acordo com sua vontade. Cada leitor poderá traçar seu próprio percurso.

O bloco “Utopias” traz cinco tópicos: “Utoporama”, no qual mostramos a trajetória da utopia – sobre a palavra, o termo, significações, limitações e sobre o conceito de utopia –; “Utopias Urbanas”, no qual definimos nosso objeto de estudo e mostramos o que é uma utopia urbana ressaltando a importância da criação de imagens associadas às utopias urbanas; “Dispositivos de criação: crítica, resistência e desejo”, no qual mostramos como estes dispositivos estão associados à criação das utopias urbanas, como o desejo a resistência e a crítica estão imbricados ao gesto de criação de utopias urbanas; “Utopias urbanas e seus movimentos”, no qual introduzimos as formas de atualização das utopias – encubadas e por contaminação, visíveis nos capítulos dedicados aos campos da arte –, com a associação aos conceitos de “nômade” e “ritornelo” de Deleuze e Guattari. E enfim, “Utopografia e suas tipias”, no qual definimos nossa cartografia das utopias urbanas com atenção à composição das imagens criadas e seus elementos de composição e no qual apresentamos nossas ferramentas utilizadas no desenvolvimento de todo o livro.

Tomando a utopia como um processo, optamos por uma cartografia de suas imagens e o traçado de suas conexões de duas formas: uma através do percurso da produção de cada campo, seguindo a dinâmica das produções e atualizações encubadas da utopia em cada campo da arte, mostrados no bloco Utopografias, “Literatura”, “Urbanismo”, “HQs” e “Cinema”; outra através do percurso pela produção das imagens das utopias urbanas, seguindo as atualizações por contaminação, produzindo uma cartografia da dinâmica da imagem utópica nos campos da arte abordados, tendo como condutores as “tipias”.

No bloco “Cartografias”, trazemos os grandes movimentos das utopias urbanas, ou seja, as atualizações por contaminação. A cartografia destes grandes movimentos foram feitas através do processo de montagem, resultando em colagens. Nestas colagens, que tem como dispositivos-guia as tipias, conectamos e aproximamos as imagens de todas as utopias urbanas estudadas. Assim, é possível enxergar os movimentos das utopias urbanas, como as criações vão surgindo

ao longo do tempo nos diferentes campos da arte como reflexão sobre a cidade. O tópico “Percurso” traz considerações sobre todo o processo e indicativos de caminhos que surgiram durante a pesquisa, durante a composição do trabalho e ainda durante o tempo que este esteve “em repouso”.

## Notas

- 1 Aproximo-me da obra de Cortázar não só por sua estrutura aberta, mas identifico-me com Horácio Oliveira, seu protagonista. Assim como ele, iniciei minha pesquisa a procura de algo que não conseguia definir claramente, mas ao mesmo tempo sabia exatamente o que procurar.



## Utoporama<sup>1</sup>

---

O “utoporama” – termo criado inspirada pelo neologismo “utopia” – foi uma forma encontrada por nós para mostrarmos a trajetória da palavra e da noção de utopia, como estas vão sendo modificadas, transformadas e passam a receber influências dos mais diferentes campos e de acontecimentos que ressoam diretamente em suas constantes resignificações. São diferentes interpretações e apropriações expressas ao longo do tempo. Com o desenvolvimento do utoporama, pretendo trazer uma noção geral do movimentado percurso da utopia e de suas expressões. Quero trazer aqui dados importantes sobre o percurso de utopia ao longo do tempo, a fim de apresentar referências para melhor acompanharmos o pensamento utópico e as suas criações.

A bibliografia sobre utopia é bastante extensa e aqui, de forma alguma, será completamente explorada. As constantes contradições sobre a utopia foram mantidas, o que acredito ser enriquecedor e importante para a compreensão do percurso e das suas transformações, da abordagem da utopia como um campo<sup>2</sup> amplo e sem fronteiras. Visto que a utopia está presente em estudos dos mais variados campos – literatura, estética,

sociologia, história, filosofia, ciências políticas etc. –, as abordagens apresentam-se sob formas muito variadas, com associação de temáticas muito diversas, o que aumenta ainda mais as incertezas e os questionamentos sobre a utopia.

## Acerca da palavra e das noções de utopia

A criação da palavra “utopia” está ligada à obra literária de 1516: *Utopia, sive optimo republicae statu*, escrita pelo chanceler inglês Thomas More. O termo mostrou-se complexo desde sua origem. Na verdade, a palavra “utopia” é uma invenção, uma construção feita por More, um neologismo. Na busca sobre a formação e origem da palavra, encontram-se incongruências entre as opiniões dos estudiosos e, conseqüentemente, uma extensa variação de definições. Mesmo após cinco séculos, não há um senso comum referente à sua significação ou noção.

Utopia é apresentada como uma “palavra-valise” (*mot-valise*). (BERTOLO, 2000; FUNKE, 1991) Esta designação pode ser considerada como resultado de um histórico instável da palavra e de incertezas quanto ao seu significado. O percurso da palavra e de seu uso é marcado por sua mutabilidade e pela imprecisão, desde sua instauração até os dias de hoje. O prefixo grego da palavra é considerado por alguns autores como *ou-*, que tem sentido de negação, enquanto outros consideram o prefixo como *eu-*, que tem sentido positivo (significando o que é bom). Outros autores ainda consideram as duas possibilidades, uma junção dos dois prefixos, ampliando a significação e tornando a palavra paradoxal.<sup>3</sup> A palavra desta forma passa a mostrar-se ambígua, abrindo um duplo sentido: podendo ser considerada como *outopos*, que significa não lugar, e ainda como *eutopos*, com significado de bom-lugar.

Trousseau (1979, p. 9) considera a pronúncia inglesa do latim como a principal causa desta dupla significação, assumindo-a, assim como Riot-Sarcey, Bouchet e Picon (2003, p. 243), como um paradoxo. Já Firpo (2005, p. 230) considera que o erro de imprensa – chamado por ele de “achado arqueológico” – que manteve a palavra *nusquama* em uma passagem do livro de More é a prova incontestável e a confirmação da definição de utopia como “lugar que não existe” ou “não lugar”. Se More forjou a palavra a partir de *Nusquama* – “nenhum lugar” em

latim, língua adotada pelo autor para desenvolver sua escrita – e com base na língua grega fez a junção do substantivo *-topos* (lugar) com o prefixo de negação *ou-* (não/nenhum), utopia seria então, originalmente, *outopia* (o paradoxal não lugar). Somado a isso, a consideração a constante negação e a ironia adotadas por More na criação dos nomes dentro da obra, em sua maioria precedida pelo prefixo grego de negação *a-* e sua variante *an-* (com significação de sem e não), os nomes acentuam as características paradoxais e de negação de “Utopia”. *Anidra* quer dizer o rio sem água, *Ademe*, um príncipe sem povo, *Amaurota* uma capital vazia e *Alaopolitas*, cidadãos sem cidade.

Este jogo de palavras humanista com o nome ‘Utopia’ é um modo humorístico de desconstruir aquilo que o nome designa, ‘não lugar’. Mas é do mesmo modo uma maneira de apresentar a força de ação da Utopia, enquanto esquema de imaginação transcendental produzindo (e não reproduzindo) todas as imagens e figuras possíveis da liberdade em sua infinidade.<sup>4</sup> (MARIN, 2001, p. 23)

A tomada de Utopia como *eutopia*, no sentido de bom-lugar, pode ser ligada ao poema inserido na edição em latim de *Utopia* de 1516 e nos anexos da edição inglesa de 1556. Este texto, com autoria indicada por More de um poeta utopiano chamado *Anemolius* – parte do jogo de palavras de More –, antecedia a segunda parte da obra e trazia uma auto-glorificação da *Optima Republicae*, pois a República de Utopia se apresentava no poema em primeira pessoa. Assim, o próprio país Utopia se declarava materialidade etérea do paraíso e no fechamento do poema dizia que não deveria se chamar Utopia, pois os antigos o conheciam como um “não lugar”, mas deveria mais adequadamente se chamar *Eutopia*, o “lugar da felicidade”. Com mais um mecanismo irônico, descartado em edições posteriores, More compôs sua obra com a presença de duas unidades de significação (*outopia* e *eutopia*).

Criada inicialmente como um nome próprio, Utopia pode ser considerada como um topônimo, ou melhor, um u-topônimo,<sup>5</sup> o nome próprio de um não lugar. No princípio, Utopia era o nome do país de More e é neste sentido que Rabelais a incluiu como referência em sua obra *Pantagruel* (1532). O sentido irônico de toda a construção de More logo cedeu lugar a considerações sérias, como a inclusão da obra em uma compilação de planos de governo reais lançada em 1557.<sup>6</sup>

Com o passar do tempo, Utopia foi tornando-se utopia, passou de nome próprio a substantivo comum com emprego cada vez mais generalizado. A palavra utopia pode ser considerada como uma construção tipicamente ocidental<sup>7</sup> surgida na época moderna, na aurora da nossa modernidade.<sup>8</sup> (MARIN, 2001; RAULET, 1992; ROUVILLOIS, 1998) Desde então, Utopia e, depois, utopia tem estado presente em dicionários, enciclopédias, ensaios e foi sendo tomada como tema em obras produzidas pelos mais variados campos.

Utopia foi criada em um período caótico no qual houve o começo da experimentação de uma vida moderna Berman (1986, p. 16). Frente a isso, tanto a obra de More como as que se seguiram nos séculos XVI e XVII, apresentaram-se marcadas pela crítica e negação das condições vivenciadas através de suas características de isolamento, fechamento, da racionalização, abdicação do individual em prol da coletividade, busca de equilíbrio e ordem expressados por muitas normas e regras de conduta. A Utopia de More especialmente, mostra toda a força de negação da realidade, até de sua própria realidade através do já citado estratagema irônico com as palavras.

O primeiro registro da palavra “utopia” em dicionários remete ao *Oxford English Dictionary* de 1551. Nessa publicação, Utopia foi incluída como verbete, tendo sido mantida como nome próprio, trazendo o seguinte significado: “an imaginary island depicted by sir Thomas More as enjoying a perfect social, legal and political system”.<sup>9</sup> Partindo da definição que prevalecia no século XVI de “ilha imaginária criada por Thomas More”, no século XVII os significados nos dicionários expandiram-se para “qualquer região, país ou localidade imaginária” e “esquema social ideal irrealizável”, incluindo a associação e definição de “tratado político”, sendo a palavra registrada tanto como substantivo próprio, como comum. Utopia e utopia alternavam-se ou coexistiam nos dicionários e enciclopédias. Neste mesmo século XVII, utopia ganhou o significado de “viagem imaginária” e, segundo Trousson (1979), foi a partir desse período que as viagens imaginárias e repúblicas imaginárias descritas por obras literárias passaram a ser vistas como um grupo de criações pertencentes a um gênero específico, até então não assumido ou identificado: a literatura utópica.

Enquanto no século XVI as utopias seguiram o formato clássico de More como discurso e relato de viagem, no século XVII, as utopias ganharam força

através dos romances e começaram a ampliar os temas, tendo surgido obras inspiradas na *l'âge d'or*, no mito do bom selvagem, nas arcádias, nos milenarismos e paraísos perdidos.<sup>10</sup> A literatura foi o campo em que a utopia e suas expressões se proliferaram e seus conteúdos, neste período, começaram a se diversificar: utopias feministas, extraterrenas, utopias com tímidos traços científicos e tecnológicos, utopias com inspiração nostálgica... Eram obras em que outras ordens e outros espaços eram criados, outras cidades (textuais).

No século XVIII, ampliou-se mais ainda o significado da palavra. *Le Dictionnaire de l'Académie Française* (1762, p. 3319) registrava: “diz-se algumas vezes de maneira figurada do plano de um governo imaginário”, “região que não existe em lugar nenhum”, enquanto o *Dictionnaire Trevoux* (1732) trazia a seguinte definição: “a palavra se refere, algumas vezes, figurativamente a um país imaginário como, por exemplo, *A República de Platão*”. Como se olhassem para trás, as referências e exemplos de utopia alcançaram a Antiguidade. Apesar do desconhecimento sobre a existência do termo utopia na Antiguidade, mesmo com a origem grega da raiz e do prefixo da palavra, obras deste período passaram a ser incluídas, *a posteriori*, no recém-identificado gênero literário.<sup>11</sup>

Na pesquisa sobre a trajetória da palavra, nota-se que, nos séculos XVII e XVIII, uma abertura progressiva e generalizada entrou em curso.<sup>12</sup> Esta abertura não foi apenas em relação ao sentido e à extensão de designações, a utopia se enriqueceu igualmente com o acúmulo de gêneros próximos: poesias, romances, ensaios, peças de teatro, projetos de governo e mesmo projetos de cidades ideais foram agregados. O gênero literário foi tendo seus limites reestabelecidos e ampliados. E esta extensão foi tão generalizada que passou a englobar obras que antecederam a criação do neologismo e do gênero como o caso, por exemplo, das obras de Platão (*A República*), como mencionado anteriormente e de Aristófanes (*A Comédia*).<sup>13</sup> Além disso, de acordo com Trousson (1979), foi no século XVIII que a utopia passou a ser relacionada diretamente com o real e inscrita no tempo da História através dos manifestos, considerados por este autor como uma nova dimensão da utopia.

A criação de utopias, como colocado por Ruyer (1988, p. 9), “é um exercício mental sobre possibilidades laterais”. Após a exploração de ilhas desconhecidas, perdidas em qualquer lugar, terras longínquas próximas ao fim do mundo,

mundos subterrâneos, a utopia passou a explorar a plasticidade do tempo, além do espaço. Além dos não lugares, a utopia passou a criar outros tempos, principalmente tempos futuros, expressando-se em antecipações. Foi em 1771, que Louis-Sébastien Mercier trouxe componentes novos à utopia. Com a obra literária *L'An 2440*, ele apresentou sua utopia em um *topos* existente e a situou em outro tempo. Foi a primeira utopia construída no tempo futuro e foi considerada por Baczkö (2001), Ruyer (1988) e Trousson (1979,1999) como a primeira utopia moderna, instauradora de um novo paradigma: as viagens temporais. Apesar de ser anterior à criação do termo, *L'An 2440* pode ser indicada como uma “ucronia”,<sup>14</sup> mais uma forma de utopia. Esta forma de expressão, a antecipação, foi a que trouxe de forma mais explícita as oscilações entre visões negativas e positivas. Os discursos das obras começaram a deixar de lado o não lugar harmonioso, a ilha plácida em meio ao caos e a assumir discursos pessimistas.

A conduta utópica sofreu mudanças e reorientações durante todo o século XVIII, tendo sido acentuadas na segunda metade deste período, inscrevendo-se num contexto mais vasto de modificações em seus quadros sociais e mentais. Estas mudanças coincidem num certo momento, com a grande transformação revolucionária onde seria difícil subestimar o seu impacto sobre a criatividade da imaginação social e principalmente, sobre a produção das representações utópicas.<sup>15</sup> (BACZKÖ, 2001, p. 412, tradução nossa)

Com os acontecimentos revolucionários do final do século XVIII, a definição de utopia tornou-se mais fluida e discutível. Nesse período, marcado por crises políticas e sociais, as ligações entre a utopia e os projetos políticos se transformaram. De acordo com Schaer (2000), foi nesse período que começaram a surgir expressões em que a utopia era tomada como objetivo, como fim, como horizonte a ser alcançado após um processo revelado por um discurso racional. A razão tornou-se utopia – como protesto radical contra a dominação política e eclesiástica – quando os protestos contra os poderes vigentes não encontraram mais resultado. (RICOEUR, 1997, p. 376)

Já no século XIX, outros acontecimentos se delinearam, sendo os mais importantes a tomada da própria História como utópica,<sup>16</sup> o forte caráter contestatário das obras ao estabelecer rupturas, o abandono (por parte das

criações) do caráter fixista, a associação estreita com a ideia de progresso e a crítica às utopias abstratas pelas chamadas antiutopias. Foi nesse mesmo século que houve a maior ampliação de significados e complexidade de empregos de utopia após sucessivas revoluções – primeiro liberais, e depois sociais. Utopia tornou-se um nome comum levado a sério, despidido de toda sua origem moreliana crítica, irônica e bem-humorada. Utopia passou a designar não só a ilha de More, como formas de pensar. (CERTEAU, 1979) Foi então que a palavra se politizou, passando a ser associada às teorias sociais, o que fez com que a carga pejorativa fosse fortalecida. “Irreal”, “esquema ficcional” e “irrealizável” figuravam como definições constantes incluídas na maior parte dos dicionários. Foi neste início de período industrial do mundo ocidental, que as teorias começaram a se tornar modelos e a serem tomadas como base para a construção e estabelecimento de comunidades isoladas. Utopia passou, neste mesmo período, a ser colocada em oposição a outros termos, a ganhar novas terminologias e a ter as palavras variantes criadas: como os adjetivos “utópico” e “utopista”.

No fim do século XIX, foram publicados textos de Marx e Engels<sup>17</sup> contendo críticas à não realização imediata dos sistemas utópicos, sendo esses textos considerados por certos autores como uma forma de *antiutopia*. Na obra de autoria de Engels, *Do socialismo utópico ao socialismo científico*,<sup>18</sup> publicada originalmente em 1880, o socialismo científico, apresentado como rigoroso e fundamentado, foi colocado de maneira um tanto caricata em oposição ao socialismo utópico, apresentado como pouco crível e ultrapassado. Engels acreditava que a razão era uma forma idealizada da dominação burguesa e a utopia, um subproduto disto, imaturo teoricamente. Nesse mesmo texto, Engels (1962, p. 10) afirmara que “para converter o socialismo em ciência era necessário, antes de tudo, situá-lo no terreno da realidade”. Engels considerava o chamado socialismo utópico como uma expressão menor e apenas um primeiro passo para o socialismo, assumindo a carga pejorativa da utopia, tomada pelo marxismo como uma variante da ideologia. Mais tarde, o próprio marxismo foi considerado como uma utopia,<sup>19</sup> situação esta bem resumida pela colocação de Adorno em *Dialektique négative* (1978): “Marx e Engels eram inimigos da utopia dentro do interesse de sua realização”.<sup>20</sup> O socialismo poderia ser apontado como a utopia do século XIX. As experimentações

sociais e a diversificação das expressões causaram discussões, posicionamentos e incompreensões sobre a utopia.

No final do século XIX e a chegada do século XX, a utopia começou a ser associada às práticas políticas e sociais e às experiências comunitárias, como dissemos. Houve uma significativa ampliação da utopia que alcançou as práticas, o que começou a gerar digressões e associações de temas e expressões muito distintas. A utopia passou a ser associada às cidades jesuítas latino-americanas, às experimentações das icárias, aos *kibouts*, às comunidades *hippies*, comunidades anarquistas. Esse foi um dos períodos mais confusos e conturbados para utopia, que teve suas noções confundidas, suas intenções desviadas e suas expressões apropriadas das mais variadas formas. As utopias passaram a ser apresentadas sob diversas formas: ensaios, alegorias, manifestos, doutrinas, tratados políticos, sociais e econômicos, tratados filosóficos, teorias sociais e planos de governo. A presença difusa da utopia nas produções desse período, que não seguiam mais um paradigma rígido, marcou profundamente as mentalidades revolucionárias. (BACZKÖ, 2001) As grandes modificações dos últimos tempos – políticas, sociais, econômicas ou espaciais – incentivaram e incrementaram as formas de expressão da utopia que contrastavam com uma realidade excludente, na qual proliferavam sentimentos de revolta contra a repressão, a desigualdade que acompanhavam a implantação de uma nova ordem industrial.

Os movimentos políticos e intelectuais do século XX ressoaram fortemente nas expressões de utopia. Comunismo, fascismo, feminismo, as minorias raciais e sexuais etc. tiveram suas manifestações ampliadas em diversas formas de utopia. A primeira metade do século XX foi um período intenso de trocas entre campos disciplinares, entre expressões e criações utópicas das mais diferentes formas e áreas. Enquanto no início do século houve uma renovação dos escritos utópicos – que a partir da Primeira Grande Guerra foram tomados por um grande pessimismo<sup>21</sup> e passaram a apresentar figuras de resistência – com o avançar do tempo, uma abordagem dialética entre visões positivas e negativas foi sendo estabelecida. (TOURAINÉ, 2000; TOWER-SARGENT, 2000; TROUSSON, 1979) Dialética esta que abria, entre o melhor e o pior, o arco do possível e convertia a antecipação em aviso lúcido, desconstruindo as ilusões do progresso (SCHAER, 2000), de uma sociedade livre e da própria ideia de sociedade. Essa dialética gerou uma

interessante intensificação de novas criações que respondiam e dialogavam entre si, o que reforçou o que George Orwell chamava de “encadeamento das utopias”.

Foi no século XX que a utopia e suas expressões tornaram-se o nervo de uma crítica radical ao totalitarismo do sistema e à própria utopia, por isso chamada por vários autores de contra-utopia. (PESSIN, 2001; TOWER-SARGENT, 2000) Foi um período de transformação radical, com a luta pela fundação de uma sociedade livre, as micro-revoluções intensificadas com o estabelecimento de comunidades alternativas e experiências anarquistas, nas quais as teorizações e as ideias eram deixadas para a conversão da própria utopia em ideologia. Esta conversão foi considerada por Ricoeur (1997) e Trousson (1999) como o anunciado “fim da utopia” de Marcuse (1968, p. 7).

Este fim da Utopia, quer dizer, esta recusa de ideias e de teorias que na história se serviram da utopia para denunciar certas possibilidades histórico-sociais, pode ser compreendido ainda como ‘fim da história’, e neste sentido preciso [...] que as novas possibilidades de uma sociedade humana e seu meio não podem mais ser concebidas como um prolongamento das antigas, como encadeadas em uma mesma continuidade histórica: estas novas possibilidades supõem ao contrário, uma ruptura da continuidade histórica, uma diferença qualitativa entre a sociedade livre e as sociedades escravizadas, diferença que permite, a partir de Marx, a considerar toda história até hoje como a pré-história da humanidade.<sup>22</sup>

Na segunda metade do século XX, a utopia pareceu se engajar em uma nova via. A sua forte presença nos movimentos de vanguarda (culturais e artísticos), nas teorias sociais e políticas contrastou com a dispersa produção literária.<sup>23</sup> Mas justamente nesse mesmo período houve uma notável proliferação da utopia e de suas expressões em outros campos da arte. Cinema, urbanismo e HQs abrigaram uma inventiva e ampla produção utópica, focada na criação de imagens e que do mesmo modo evidenciava sua própria negatividade como crítica à operacionalidade e transformação da utopia em modelo. A utopia passou a ter expressões plurais, móveis, libidinosas e efervescentes, o corpo individual e suas expressões passam a ser valorizados, libertados e libertários: vemos *happenings*, manifestações, acontecimentos efêmeros, expressões aleatórias, arquiteturas

móveis, instantâneas, quebrando com o racionalismo que tanto marcava as criações anteriores ligadas à utopia. (CERTEAU, 1979, p. 233) O espaço e os planetas inexplorados passaram a tomar o lugar das ilhas dos séculos anteriores. Guerras e revoluções levaram a interpretações que condenavam a modernidade como a grande utopia do século passado. (BACZCÖ, 2000)

No século XX, as visões pessimistas se proliferaram, acompanhando um século marcado por guerras, abusos de poder, revoluções, movimentos radicais e sistemas totalitários. Ricoeur (1997) ressaltou o papel essencial da utopia que embora seja manipulável pelos artifícios das tecnologias modernas de comunicação ou os meios de propaganda, não se deva esquecer sua função crítica e seu papel de criação de uma lateralidade. E para além de toda tentativa de manipulação e captura por parte dos poderes, a utopia deve permanecer e continuar existindo por tratar-se de uma luta necessária. (SERVIER, 1982, p. 147) Um dos problemas da palavra é a ambiguidade trazida por experiências transformadas em sistemas de Estado. Estas transformações desqualificaram em muito a utopia que, originalmente, figurava como possibilidade lateral e desejável. Capturada, a utopia reverte-se em ameaça aos devires e aos desejos, entra em linhas de destruição.

No último século, aos poucos, o “reino da utopia” extrapolou o respectivo gênero literário conforme foi sendo identificada a “complexidade do fenômeno utópico”. (BACZKÖ, 2000) As abordagens de utopia até então, em toda sua trajetória, só acentuaram a dispersão e o alargamento da noção. Produziu-se assim um metadiscurso sobre as utopias no qual a antiga oposição utopia versus não utopia já não mais caracterizava apenas certas obras/textos, mas sim atitudes e movimentos coletivos e correntes de ideias. Utopia passou a ter várias expressões e a ser identificada como viagem imaginária, forma literária, plano filosófico, projeto político, projeto pedagógico e plano urbanístico e arquitetônico. Para Mannheim (1986, p. 222-223), a utopia tornou-se “dinâmica e progressista”, “um sinal de mudança vindo da análise da situação social e econômica”, ideias convergentes com as apresentadas por Bloch (2006), que considerava a utopia como um força ativa produzida a partir de uma análise científica dos fatos e das possibilidades de transformação. Cioranescu (1972) assumiu toda esta multiplicidade de expressões e chamou a atitude mental de utopia de “utopismo”, o que

acreditava englobar os muitos campos criadores de utopias – literatura em todas as suas formas e gêneros, história, política, urbanismo etc.

Os dicionários consultados com edições desde o início do século XX trouxeram as seguintes palavras como seus sinônimos: abstração, quimera, ilusão, sonho, ideologia, visão, impossibilidade, mito, discurso, irrealizável e ideal. Em dicionários com edições mais recentes, como o *Littré* e o *Robert* (na língua francesa) e o *Houaiss* (na língua portuguesa), além da última edição do *Dicionário de Filosofia* de Nicola Abbagnano e o *Dictionnaire des Mythes Littéraires* de Pierre Brunel, são adotadas várias significações: “país imaginário ideal”, “ideal político ou social fora da realidade”, “plano de governo imaginário”, “projeto irrealizável”, “fantasia”, “quimera”. Esta pluralidade de significados foi sendo formada e agregada com o passar do tempo, tendo persistido a carga negativa latente no século XIX até as edições mais recentes consultadas neste início de século XXI.

A problemática e as imprecisões que envolvem a palavra “utopia” não cessam por aqui. E como afirmaram Deleuze e Guattari (1992, p. 131), a opinião atribuiu um sentido mutilado à palavra e o emprego frequente de forma pejorativa só veio a aumentar esta carga negativa construída em torno do termo. Alguns escritos, como os de Yvette Jaggi (2001), chegam a rejeitar por completo o termo, afirmando sua total depreciação, assim como fez Pessin (2001), ao declarar simplesmente que “*utopia* não existe”, enquanto Trousson (1979, p. 9) chamou a palavra de modificável, ou modificante (*changeante*, na língua francesa), o que para ele ocasiona uma perda de força e de sentido. Neste ponto, discordamos de Trousson, justamente é neste caráter *changeante*, neste comportamento movente que acreditamos residir a força da utopia.

## Significações e (de)limitações de utopia

Podemos destacar duas grandes obras críticas do século XX que se debruçaram sobre o pensar utopia – e sobre o que seria a noção de utopia. O *Princípio Esperança*<sup>24</sup> de Ernst Bloch (1959) e *Ideologia e Utopia*<sup>25</sup> de Karl Mannheim (1929) ganharam reconhecimento e grande repercussão, marcaram e influenciaram o pensamento utópico. São obras referenciais, tomadas como marcos influentes

na compreensão da trajetória da utopia. Mannheim (1986) se apropriou da noção de utopia de maneira particular, construindo uma tipologia de utopia que se resumiu a apenas quatro formas,<sup>26</sup> o autor definiu a utopia, de forma geral, como “[...] toda ideia situacionalmente transcendente (não apenas projeções de desejos) que, de alguma forma, possui um efeito de transformação sobre a ordem histórico-social existente” (MANNHEIM, 1986, p. 229-230), cuja função é a ruptura com os laços da ordem existente. Ele assumiu a imprecisão do termo, a coexistência de diferentes formas de utopia e considerou a utopia e a ideologia como as duas grandes categorias mentais dos sistemas de pensamento. A mentalidade utópica foi descrita por ele como “a expressão das classes sociais dominadas que recusam as limitações que se impõem ao espírito de estado da realidade” (MANNHEIM, 1986, p. 462-463), enquanto a mentalidade ideológica como “o espelho das classes dominantes”. Para Mannheim (1986, p. 462-463), a utopia é o que nos assegura o distanciamento necessário entre nós e a realidade e declarou que uma sociedade não utópica seria, por definição, uma sociedade morta, visto que a utopia é vital para todo desejo de mudança.

Bloch (2006) foi um dos primeiros autores a adotar uma extensa visão sobre a utopia mostrando através de ideias, expressões diversas e acontecimentos a presença do que chama “o princípio esperança”. O autor construiu toda sua filosofia em torno da reflexão sobre utopia expressa em três densos volumes. Para ele, a utopia era uma manifestação intelectual, num sentido amplo, “do pressentimento da esperança”, um quadro imaginário e impreciso da possibilidade. Apontou a expressão utópica como um sintoma da crise de uma organização, ao mesmo tempo como um sinal de que dentro desta mesma organização existem forças capazes de se encaminhar para fora, de ir além. Para Bloch, o ser humano – misto de presente, de transformação ou devir e de carência – não é o que “ainda pode se tornar” e como existência inacabada, percebe o mundo como possibilidade. Algumas de suas ideias convergem com as de Mannheim, principalmente na tomada de utopia como inerente ao ser humano. Para Bloch, “ser homem quer dizer, em realidade ter utopia” e a utopia é a força crítica do ser humano. As obras utópicas para ele eram totalizações provisórias que constituem um instrumento de interrogação crítica do real, convergindo mais uma vez com Mannheim na tomada de utopia como instrumento crítico.

A ideia de utopia como antecipação, do “sonhar-para-frente” de Bloch foi seguida por Servier (1982, p. 317-318) e, para ele, utopia estaria no tempo futuro. Servier considerou em seus escritos a modernidade como a grande utopia ocidental: “é o sonho do ocidente, de Fausto que, tendo esquecido o sentido da aventura humana, evocava, tremendo, a imagem de seus desejos, mas almejava ao mesmo tempo ser capaz de conjurá-la”. Do mesmo modo, Servier (1982, p. 320) se mostrou afinado com a ideia antes anunciada por Mannheim e Bloch de uma estagnação do homem numa sociedade sem utopias, pois, em suas palavras, “desta forma seria uma sociedade incapaz de criar, à beira da esclerosada e da ruína”. Para Servier (1982), as expressões utópicas, assim como o próprio pensamento sobre a utopia, gerariam uma fascinação pelo impossível. Ricoeur (1997), em concordância com os autores citados acima, declarou a impossibilidade de se imaginar uma sociedade sem utopia, porque seria uma sociedade sem horizonte, sem vontade de mudar e assim, sem a capacidade de compreender.

Bronislaw Baczko (2001) acreditava na utopia como uma forma de manifestação das inquietudes, das esperanças e das buscas de uma época e de um meio social, criticando e rompendo com as ordens vigentes – novamente a ideia de ruptura é expressa. Assumindo a variedade de expressões e de campos envolvidos com o pensamento utópico, este autor associou a expressão utópica como uma “visão global da vida social” que agruparia todas as tentativas em todos os domínios para construir outro mundo. Assumiu ainda que a precisão de um conceito de utopia seria uma tarefa complicada, já que utopia não é de forma alguma um conceito neutro por sua conexão direta com o meio presente. Alexandre Cioranescu (1972) definiu a utopia como uma atitude mental larga, aberta e globalizante, enquanto Pierre Versins (1984) considerou utopia como “o lugar onde se mostram os fantasmas”, um mundo imaginário, esteja ele situado em qualquer lugar no tempo e no espaço.

Mais tarde, Raulet (1992, p. 115) define a utopia como uma função da racionalidade moderna, um princípio, próximo ao “princípio esperança” de Bloch, e reconheceu uma dinâmica da utopia e de suas expressões, dizendo que a noção toma a forma que mais lhe convém e considerou esta mutabilidade como a razão pela qual a racionalidade a toma com seriedade. Nos anais do Colóquio de Grenoble sobre a temática utópica (1998), utopia foi apresentada como o “coração

da transformação e da criação social”, ou seja, aquilo que impulsiona o homem. Roland Schaer (2000) chamou de utopia a distância que uma sociedade é capaz de tomar dela mesma, para simular o que ela poderia se tornar. O fora da utopia, da mesma forma, foi tomado por Ricoeur (1997) quando diz que o ponto de vista do lugar nenhum permite colocar o sistema cultural à distância, podendo este ser visto de forma crítica e distanciada. Certeau (1979), como Marin (1979, 2001), situavam a utopia em um “entre”. Entre um passado perdido e um futuro condicional está o entre utópico, onde se situa a criação em que se pode mostrar toda crítica e todo o desejo através de um lugar nenhum, de um outro espaço da diferença.

Com nossas buscas, chegamos frente a um curioso e heterogêneo conglomerado de definições, limitações, delimitações e noções. Concordamos com Wurnenberger (1979) que qualquer que seja a significação construída de utopia, esta a define de forma (mal) limitada, atribuindo e associando conotações e outros termos tão complexos quanto a própria utopia, tais como mito, ideal, ficção, ideologia etc. A maior parte dos autores cria suas próprias limitações, suas próprias fronteiras, estabelecendo uma espécie de recorte com o qual estabelece filtros e cria regras, terminologias para assim chegar a um “tipo” de utopia. Há certamente, como havia dito Baczkö (2001, p. 98), um “excesso de definições de utopia”, mas uma carência de teorizações sobre os fenômenos, discursos e expressões utópicas.

A cada época, a cada período histórico, expressões utópicas surgem como críticas assumindo formas e características diferentes, como mutações expressivas reativas e ressonantes de cada momento, sob a influência do campo e do meio onde são criadas. O momento histórico decide a sua metamorfose: sua forma se deforma, sua deformidade se reforma, a utopia revela-se dinâmica. A utopia tem uma consciência crítica em relação à história, seu sentido é fundado pela história e dá corpo ao vetor desencarnado da história, o faz atravessar a cadeira das necessidades e do desejo. (RAULET, 1979) Assim como as expressões utópicas, o termo e a própria noção de utopia mostram-se inconstantes pelas suas suscetíveis resignificações, o que pode ser visto com o grande número de termos que foram sendo construídos associados à utopia, e que acreditamos incrementar a mobilidade e a dinâmica da própria noção.

Lyman Tower-Sargent<sup>27</sup> ressaltou em um de seus últimos artigos sobre esta temática<sup>28</sup> os desacordos referentes à noção de utopia e definiu nada menos que

dez termos fundamentais: utopismo, utopia, eutopia ou utopia positiva, distopia ou utopia negativa, sátira utópica, antiutopia, utopia crítica, distopia crítica, utopia imperfeita e comunidades intencionais. O autor desenvolveu questionamentos sobre as sucessivas mudanças da noção de utopia ressaltando o fato de que não podemos esperar que uma simples e única definição de utopia possa se encaixar em vários tempos e lugares (TOWER-SARGENT, 2005, p. 154), colocação com a qual concordamos, mas apesar desta afirmação, Tower-Sargent acaba caindo na tentação de julgar as definições dos autores levantados por ele como “erradas” ou “corretas”.

Alain Pessin (2001, p. 25), de maneira provocativa, afirma que a palavra “utopia” não possui algum valor classificatório, já que a utopia não existe, o que justifica a sua escolha restrita de um *corpus*. Mas sendo a utopia considerada como um conjunto imenso e heterogêneo, três obras podem aqui ser destacadas pela abertura praticada, sem a pretensão de esgotar a temática: *Dictionnaires des Utopies* (2002), o catálogo da exposição da Bibliothèque National de France (BNF) *Utopie, la quête de la société idéale en Occident* (2000) e *Encyclopédie de l’Utopie et de la Science Fiction* (1972). Estas obras demonstram que a abertura da noção e da significação tocante às variedades de utopia, são passos importantes para entender a complexidade do pensamento utópico e de suas expressões.

O pensar sobre utopia se inicia, muitas vezes, com questionamentos sobre limites, fixações e localizações, por mais paradoxal que isto possa parecer. Acreditamos que o percurso por algumas proposições teóricas foi suficiente para mostrar o quão real e complexa é a problemática que envolve a utopia. Na tentativa de seguirmos a trajetória da palavra, do termo e de sua noção, constatamos o aparecimento de novas e antigas fronteiras e a mudança constante destas, sejam elas “lingüísticas, religiosas, culturais, políticas, traçadas por guerras, estabelecidas ou dissimuladas por poderes, fronteiras que aparecem simplesmente pelo dom terrível da liberdade política e ideológica...”. (MARIN, 2001)

Levando em conta as considerações, discussões e problemáticas trazidas por vários autores que se dedicam (ou se dedicaram) à reflexão sobre a utopia, associadas à complexa problemática que a palavra traz consigo, assumimos a abertura da utopia. Acreditamos que desta forma estaremos clarificando nossa postura ao abraçar as suas variedades, as suas formas de expressão em diferentes

campos. Como pontuamos no desenvolvimento deste tópico, as significações e abordagens de utopia são instáveis e variáveis. Tanto as suas conceituações como os tratamentos e temáticas associadas à utopia vêm sofrendo influências relacionadas ao período histórico, campo de produção e interlocutores, resultando tanto em significados e conceituações restritas, unívocas em certos momentos, como amplas, heterogêneas, contraditórias e pluridisciplinares em outros.

Compreendemos que a utopia, suas noções e definições vieram ao longo do tempo sofrendo modificações, recebendo agregações, se resignificando frente aos acontecimentos, tornando-se cada vez mais difíceis de delimitar. A utopia caracteriza-se não só pela abertura, assim como por indecisões e incertezas. A profusão de abordagens e de temáticas envolvidas indica as ressonâncias, esvanecimentos e transformações que envolvem a utopia. São incontáveis as produções e expressões ligadas à utopia. Estas se estendem a diversos campos de saber, às diversas formas de pensar e criar e entendemos estas criações como expressões do pensamento enquanto heterogêneses, como diriam Deleuze e Guattari.

## Acerca do conceito de utopia

À medida que fomos aprofundando a pesquisa, os percursos foram se tornando cada vez mais incertos e sensíveis, principalmente quando nos orientávamos na busca pelo “conceito” de utopia. O pensar utopia como conceito, como criação filosófica é um tema por si só complexo. O questionamento sobre a utopia como conceito foi tomada como central em dois importantes encontros que reuniram autores e pesquisadores da utopia: na sessão temática *Le discours utopique* do Colóquio de Cerisy (1975) e no Colóquio *Stratégies de L’Utopie* no centro de estudos Thomas More (1979). Marin (1979) abriu sua apresentação com os seguintes questionamentos: é possível a construção de um conceito de utopia, um conceito utópico de utopia? Utopia não seria uma noção respondendo a certos interesses especulativos ou práticos? Poderíamos considerar utopia como um pseudo-conceito? Problemáticas igualmente levantadas por Baczkö na abertura deste mesmo colóquio e afirmadas como as grandes dificuldades encontradas por todos os que se dispõem a pensar sobre a utopia. Seria utopia um conceito?

E mais, sendo utopia um conceito, em seu plano seria ela suficiente para se formar uma filosofia? Esta última questão, assim como a reflexão sobre a ligação entre utopia e filosofia, está presente no capítulo 4, intitulado “Geofilosofia”, da obra *O que é filosofia?* (1991), de autoria de Deleuze e Guattari.<sup>29</sup>

Na “Geofilosofia” de DG, Terra se opõe ao território, à localização bem delimitada do território e a tudo que depende desta localização. A Terra é definida, com relação ao território, como o resultado de uma desterritorialização. Deleuze e Guattari dizem que a filosofia ocorre em relação à Terra, que a filosofia é proveniente de uma desterritorialização. Para eles, a filosofia consiste na criação ou invenção de conceitos, e estes, que não são nem imagens, nem figuras, permitem um sobrevoo do pensamento que desenvolve seu próprio espaço como um campo sem limites, onde o pensamento se desloca. É um espaço que destrói as estratificações – sejam elas operadas pelas autoridades, mitos, crenças, prejulgamentos etc. –, caracterizado pelos autores como “espaço liso” e nomeado como “plano de imanência”, ou seja, o lugar da reflexão filosófica. Deleuze e Guattari são bem enfáticos ao dizer que a filosofia não é uma transcendência com relação às contingências históricas de sua aparição e não é ideológica de um dado meio, mas opera o movimento de saída. Neste nível e neste contexto expostos por DG, a filosofia encontra a utopia. (SCHÉRER, 1996, p. 72) Utopia não como expressão artística (inicialmente literária), sistema ou outra forma criada, mas como sua determinação ou tendência de desterritorialização, ou seja, no seu abandono de todo território pela Terra. (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 129)

*É a utopia que faz a junção da filosofia com sua época [...] É sempre com a utopia que a filosofia se torna política, e leva ao mais alto ponto a crítica de sua época. A utopia não se separa do movimento infinito: ela designa etimologicamente a desterritorialização absoluta, mas sempre no ponto crítico em que esta se conecta com o meio relativo presente e, sobretudo, com as forças abafadas deste meio. (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 130)*

A filosofia se encontra com a utopia na desterritorialização que ela implica. A filosofia e a utopia partilham uma espécie de nó, que é o modo de inserção do pensamento, dos conceitos com o presente, afinal, como já citado, é através da utopia que a filosofia se conecta com o meio presente, que a filosofia se insere

utopicamente no meio presente. Em um sentido filosófico, a utopia é aquela que rejeita a transcendência e se desloca, assim como o conceito, num espaço ou campo de imanência (SCHERER, 1996, p. 75) DG indicam que a utopia se reporta à filosofia como a prática à teoria, sendo a utopia a filosofia aplicada, ou a forma concreta tomada pela filosofia em sua reflexão sobre sua interferência com o real, escapando assim da confrontação tão comum entre utopia/sonho *versus* ciência social/realidade. (SCHERER, 1996, p. 77)

DG não consideram a utopia de uma mesma ordem que a filosofia, por isso rejeitam tanto o conceito como a palavra. “A utopia não é um bom conceito porque, mesmo quando se opõe à história, refere-se a ela e ainda se inscreve nela, como um ideal ou motivação” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 143), ao mesmo tempo em que declaram que a utopia é a filosofia aplicada, “é a conjunção da filosofia com seu meio presente”, como antes citado. Isso, seguindo as palavras de Schérer (1996, p. 80), quer dizer que a utopia é a maneira pela qual a filosofia se insere na história, mas como tal, a utopia não pode formar para a filosofia um conceito próprio independente da conjectura histórica, sob o qual a filosofia se relacione a ela. Ainda de acordo com Schérer, dedicando-se as definições de utopia nas suas relações com a história, Deleuze e Guattari parecem abstrair do que é seu lugar de predileção e aplicação: o campo da arte. A princípio, Utopia não surgiu como um conceito, mas sim como nome próprio em uma obra literária. Utopia foi uma criação original de um campo artístico, no qual não há nenhuma conceitualização – no sentido da criação filosófica. Retomando a visão deleuziana de que a filosofia é a disciplina responsável pela criação ou invenção de conceitos e a arte responsável pela criação de afectos e perceptos, ou seja, “blocos de sensações”, utopia, assim, não seria originalmente um conceito filosófico, mas uma sensação de conceito do campo da arte.

Como foi colocado por DG (1992), podem-se estabelecer correspondências entre os planos de imanência da filosofia e de composição da arte. Mas estas conexões têm seus pontos culminantes, onde a sensação se torna ela própria sensação de conceito. Cada elemento criado sobre um plano apela a outros elementos heterogêneos, que restam por criar sobre outros planos: é o pensamento como heterogênese. (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 255) O plano de composição da arte e o plano de imanência da filosofia – lugar próprio da reflexão filosófica

– podem deslizar um no outro, fazendo com que certas extensões de um sejam ocupadas por entidades do outro, daí a conexão do conceito filosófico com as outras formas de pensar e criar, no nosso caso, o campo da arte. Seguindo este raciocínio, Schérer (2000, p. 28) designou utopia como o momento em que o acontecimento no instante de seu surgimento, de sua explosão, no instante em que levanta a fatalidade da história, se abre sobre outros destinos.

À arte pertence o plano de composição em que ocorrem aplicações concretas, criações e invenções de obras de arte, formas diferentes de expressão, ou no vocabulário de Deleuze e Guattari, “blocos de sensações”, um composto de perceptos e afectos. Podemos então considerar a utopia como outra forma de pensar, um processo que se instala no fora, afinal ela traça seu próprio território, cria espaços outros. Utopia é uma potência criadora que desterritorializa, cria outro plano, inventa. E sendo o campo da arte seu lugar de predileção, para nós, assim como a filosofia cria conceitos, a utopia cria imagens ou afectos. O pensamento utópico em sua potência de atualização aproxima sempre filosofia e utopia, a criação de conceitos à criação de imagens e afectos. (SCHÉRER, 1996, p. 83-85)

## Notas

- 1 Junção das palavras “utopia” e “panorama”, “utoporama” significa uma ampla exposição sobre as utopias, através da qual traçamos um percurso sobre as utopias, desde a criação do neologismo por Thomas More em 1516.
- 2 Tomamos os estudos utópicos como um campo de pensamento. Aqui estamos trabalhando sobre dicionários, enciclopédias temáticas e também com obras, textos e pesquisas do que poderíamos chamar de estudos utópicos, que tomam a utopia como tema e buscam compreender o que seria e se existiria um “pensamento utópico”.
- 3 Se “ser moderno é viver uma vida de paradoxo e contradição”, como colocado por Berman (1986, p. 13), podemos considerar que utopia já nasceu moderna.
- 4 “Ce jeu de lettres humaniste avec le nom ‘Utopia’ est une façon humoristique de déconstruire ce que le nom désigne, un ‘nulle part’. Mais c’est aussi une manière de présenter la force d’action de Utopia, entant que schéma de l’imagination transcendente produisant (et non pas reproduisant) toutes les images et figures possibles de la liberté dans son infinité”.
- 5 Brincadeira com a associação do prefixo de negação u- (ou).
- 6 A obra é de autoria do jurista italiano Francesco Sansovino e intitula-se *Del governo, dei regni et delle republiche così antiche come moderne*, publicada em 1557.

- 7 Ao buscarmos referências e significados da palavra na cultura oriental, deparamo-nos com a sua inexistência em línguas como o chinês e o japonês.
- 8 Considerando, de uma forma geral, a época moderna como o período iniciado na Renascença, quando foram formulados novos padrões críticos e racionais rompendo com a estagnação da Idade Média – mesmo sendo este renascimento um rompimento revolucionário concebido de acordo com modelos antigos, com o movimento circular, de retorno à Idade do Ouro da Antiguidade. De acordo com Berman (1986, p. 16), a primeira fase da modernidade se deu entre os séculos XVI e XVIII, a segunda teve início com a Revolução Francesa, período revolucionário no qual emergem as ideias de modernismo e modernização, e a terceira no século XX, quando o processo de modernização se expandiu “a ponto de abarcar virtualmente o mundo todo”.
- 9 Uma ilha imaginária descrita por Sir Thomas More onde vigoram perfeitos sistemas social, legal e político.
- 10 As obras que abordam estes temas citados: *l'âge d'or*, milenarismos, arcádias, mitos do bom selvagem, mito de Cocagne, escatologias, são, na maioria dos casos, não consideradas como parte de um corpus utópico por grande parte dos estudiosos e pesquisadores.
- 11 Utopia como gênero literário é outro ponto sobre o qual ainda ocorrem grandes discussões. O gênero “utópico” não é preciso, mesmo ao serem identificadas constantes temáticas e estruturais, como foi demonstrado pelos trabalhos de Ruyer (1950), Mumford (1959), Baczkö (2001), Carey (1999) e Pessin (2000). A literatura utópica é tema caro a Trousson, que se declara historiador da literatura. Em suas obras (1979, 1998), pode-se ter uma boa noção sobre o que seria então o gênero utópico (ver Referências). Para mais, consultar também revista MORUS: utopia e renascimento, n. 2. 2005.
- 12 Esta abertura a qual me refiro foi constatada por autores como Funke (1991), Trousson (1979, 1998), Schaer (2000), Rancière (2001) e Raulet (2002).
- 13 Encontramos algumas obras particularmente curiosas a partir da revisão e atualização bibliográfica. Obras sobre as “utopias gregas” e “utopias orientais” nos despertaram imediato estranhamento por dois motivos principais: 1. a palavra “utopia” é uma criação essencialmente ocidental e moderna – a palavra é inexistente em línguas orientais como o japonês; 2. uma generalização capaz de alcançar obras produzidas séculos e séculos antes da criação do próprio termo, do próprio gênero, gera certo estranhamento. Reconhecemos a presença do que poderia ser chamado de espírito utópico, mas tomamos uma postura objetiva com relação à criação do termo como uma espécie de ato fundador, mas ainda bastante ampla para que os objetivos do trabalho pudessem ser alcançados. A utopia e suas expressões consideradas aqui são as criações ocidentais surgidas a partir da obra de Thomas More, tomada como fundadora do gênero e instauradora do neologismo. Apresentamos mais detalhadamente nosso objeto no tópico “Utopias Urbanas”, neste mesmo volume.
- 14 Este termo é original da obra *Uchronie, Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être* (Ucronia, Esboço histórico apócrifo do desenvolvimento da civilização europeia tal como não foi, tal como poderia ter sido), de Renouvier, lançada em 1876. Destacamos aqui a utilização da condicional no título pelo autor, característica considerada como imprescindível às utopias, afinal a utopia é sempre algo que poderia ser, não algo que foi ou será. É a sua característica de lateralidade, de possibilidade que permanece como tal.
- 15 “Les changements et réorientations de la démarche utopique se profilent tout au long du XVIIIe siècle, en s'accroissant dans la deuxième moitié, et s'inscrivent dans le contexte plus vaste des modifications de ses cadres sociaux et mentaux. Ces changements coïncident à un moment donné avec le grand bouleversement révolutionnaire dont il serait difficile de surestimer l'impact sur la créativité de l'imagination sociale et, notamment, sur la production des représentations utopiques”.
- 16 Alguns pensadores como Saint-Simon e Considérant acreditavam que a evolução histórica levaria inevitavelmente à materialização de suas teorias sociais.

- 17 Marx e Engels não abordaram a utopia como gênero literário, filosófico ou como forma de pensamento. De acordo com os escritos de Buber (1967, 1977), as primeiras formas do socialismo e do comunismo são tomadas por Marx e Engels como um momento histórico irreduzível e particular, um momento utópico das teorias, dos projetos e práticas de emancipação social do século XIX.
- 18 Este texto de Engels é considerado por autores como Buber (1977) e Tower-Sargent (2000) como marco do fechamento pelo marxismo de toda uma produção classificada pelo próprio Engels de “socialismo utópico”, da qual faziam parte as obras de Étienne Cabet e Charles Fourier.
- 19 As questões que envolvem as utopias e o marxismo mereceram estudos específicos, dentre eles indicamos o texto de Miguel Abensour, “L’utopie ou la transformation du monde”, publicado na *Nouvel Observateur* (2003).
- 20 “Marx et Engels étaient ennemies de l’utopie dans l’intérêt même de sa réalisation”.
- 21 *We* (1924) de Zamiatine foi uma das primeiras obras literárias que trouxe uma visão negativa, seguidas de *Brave New World* (1932) de Aldous Huxley e *1984* (1948) de George Orwell.
- 22 “Cette fin de l’Utopie, c’est-à-dire cette récusation des idées et des théories qui, dans l’histoire, se sont servies de l’utopie pour dénoncer certaines possibilités historico-sociales, peut être comprise como ‘fin de l’histoire’, en ce sens très précis [...] que les nouvelles possibilités d’une société humaine et de son milieu ne peuvent plus être conçues comme le prolongement des anciennes, comme leur suite au sein de la même continuité historique : ces nouvelles possibilités supposent au contraire une rupture de la continuité historique, à savoir une différence qualitative entre la société libre et les sociétés asservies, différence qui permet, d’après Marx, de considérer toute l’histoire advenue à ce jour comme la préhistoire de l’humanité”.
- 23 Choay (2000, p. 339) acredita que esse período consagrou a morte da utopia como gênero literário, uma morte relacionada com o enfraquecimento do pensamento político e da extenuação da noção de Estado nas sociedades industriais avançadas. Por certo são praticamente inexistentes obras que seguem os três termos estruturais com os quais Choay identifica uma “verdadeira utopia”: 1. Sociedade criticada; 2. Espaço modelo; 3. Sociedade modelo. Acreditamos que, ao desvincularmos a ideia de “modelo”, veremos que o gênero literário é pleno e, como não poderia deixar de ser, amplo composto por obras muito variadas de gêneros que foram sendo agregados.
- 24 Lançada em três volumes em 1959, a obra compila estudos elaborados pelo autor desde 1918. Editada originalmente em alemão, sob o título *Das Prinzip Hoffnung*, o autor trabalha sobre utopia a partir de uma filosofia dialética marxista.
- 25 Mannheim foi o primeiro autor a confrontar e ligar as noções de utopia e ideologia sob a disciplina da Sociologia do Conhecimento. Este livro é a reunião de trabalhos do autor, publicado inicialmente em alemão sob título de *Ideologie und Utopie*.
- 26 1ª O Quiliasma Orgiástico dos Anabatistas; 2ª A Ideia Liberal-Humanitária; 3ª A Ideia Conservadora; e 4ª A Utopia Socialista-Comunista.
- 27 Professor de Ciências Políticas na Universidade de Missouri-St.Louis, fundador da Utopian Studies, autor de inúmeras obras sobre as utopias e/ou temáticas relacionadas.
- 28 Ver: “What is Utopia?”, publicado na revista *Morus: Utopia e Renascimento*, 2005.
- 29 Como neste tópico trabalhamos com as ideias desenvolvidas por Gilles Deleuze e Félix Guattari, principalmente nas obras: *O que é filosofia?* (1992) e *Mil Platôs* (1980), abreviaremos as referências a estes autores apenas às suas iniciais (DG) para melhor fluidez de leitura.



## Utopias urbanas

---

Foram muitas as expressões utópicas<sup>1</sup> produzidas nos últimos cinco séculos, desde a *Utopia* de Thomas More (1516). Estas expressões vêm abordando assuntos dos mais diversos, não constroem ou seguem um quadro único, um viés comum e muitas vezes surgem contrárias a si próprias, escapando de uma unidade ou uniformidade. As expressões utópicas podem ser aproximadas de acordo com as intenções, conteúdo, processos, métodos, origens, efeitos ou ainda interesses, tendo vários tipos.<sup>2</sup> Esse conjunto de multiplicidades é o que faz da produção utópica material tão complexo, amplo e interessante.

Dentro desta vasta produção de expressões utópicas, nos interessam primeiramente aquelas criadas nos campos da arte e que definimos como utopias urbanas. As cidades têm se mostrado como essencial na composição de obras utópicas e a criação de outras espacialidades tem estado presente na maior parte das suas expressões. É a tomada da cidade como criação principal que para nós define uma utopia urbana. Utopias urbanas são as invenções que tomam o urbano como ambiente/criação essencial, são expressões críticas focadas em concepções espaciais,

na invenção de cidades que não existem, obras que constroem não lugares. As utopias urbanas criam estes não lugares como importantes instrumentos de reflexão, como parte de um processo crítico que se utiliza da lateralidade, da invenção livre de formas, da variabilidade de enfoques, meios e modos de expressão para pensar sobre a cidade e sua complexidade.

Acreditamos que a reflexão sobre a cidade pode ser associada às utopias urbanas e às suas imagens. Percebemos um constante exercício de criação de imagens utópicas urbanas presente nos vários campos da arte. O urbanismo, HQs e cinema estão repletas de imagens de outros lugares, de imagens de lugar nenhum. Essas imagens mostram-se saturadas de informações, explicitam relações, valores, composições únicas, surgindo como invenções. Nosso interesse está focado na criação de imagens nas utopias urbanas, não só como construções de outras espacialidades, mas como espaços dinâmicos e interconectados que envolvem a contestação de práticas, processos, situações e acontecimentos. As imagens são formas, meios de comunicação, meios de expressão artística que fazem parte de todos os campos da arte em questão: urbanismo, HQs e cinema. Sendo a imagem um meio de expressão comum aos campos, é através delas e de suas composições que iremos buscar as conexões e aproximações para entender as diferenciações do pensamento utópico, sua relação com as cidades e o esforço em seguir um pensamento por imagens, o qual acreditamos ser pouco explorado. As imagens, resultado de um ato de criação, podem ser encaradas como importantes expressões de um processo de pensamento, mostram-se um interessante material de reflexão, análise e de problematização.

As utopias urbanas não se apresentam da mesma forma, elas estão em constante transformação, formam um verdadeiro fluxo de imagens inventadas que sofrem processos de atualização, numa espécie de criação contínua que se repete gerando diferenciações e resignificações. Como colocado por Deleuze (1988, p. 285), as diferenciações acontecem como linhas de um “processo de atualização” e é essa a dinâmica pela qual a ideia mostra sua metade chamada estética. Cada imagem utópica é uma criação, uma figura dinâmica, um bloco de sensações. (DELEUZE; GUATTARI, 1992) As imagens das utopias urbanas são imagens móveis, abertas, livres. Essas imagens dispersam-se em todas as direções, perpassam e penetram todos os campos da arte, tomando posições em

vários locais. Elas estão presentes em diversos momentos ao longo do tempo e em diversos campos, o que caracteriza sua mobilidade.

A utopia é uma potência criadora, um campo livre ao pensar onde a arte inventa suas utopias urbanas. Esta criação de utopias urbanas, de imagens de cidades que não existem é o momento em que se abre a outras possibilidades, é um processo de abstração, de invenção, de liberdade. Inicialmente, foi no campo da literatura que as utopias urbanas e suas imagens (descritas) foram criadas. A imagem utópica é uma criação nascida na literatura, da palavra escrita, ou ainda, fundada sobre imagens mentais. São as palavras utópicas que formam as imagens primeiras. A literatura é tomada por nós como ponto de partida por ter sido o campo no qual o termo utopia foi criado e ainda, foi na literatura que o pensamento utópico se desenvolveu primeiramente. As imagens descritas pelas obras literárias são consideradas de grande importância para a compreensão da dinâmica do pensamento e da composição utópica. Essas primeiras utopias urbanas (literárias) foram responsáveis pela criação de um vasto “repertório” utópico de composição/componentes que se tornou constante e variante nas criações de utopias urbanas. Este é um fato importante, pois esta interessante (e pouco evidenciada) circulação de ideias e imagens, inicialmente encubada no campo literário, vai se espalhando e alcançando outros campos artísticos, como uma forma de contaminação. Nossa intenção é evidenciar esta permeabilidade do pensamento, da criação, esta contaminação e o alcance de referenciais, ideias e influências dentro e através de três campos da arte: urbanismo, HQs e cinema através da cartografia das utopias urbanas.<sup>3</sup>

De acordo com Deleuze e Guattari (1992), cada arte tem suas técnicas, e através destas o poder crítico e revolucionário pode atingir o seu valor máximo, promovendo uma abertura para a invenção. Eles ainda colocam que os campos artísticos são formas de pensar e criar que interagem com outras formas de pensar e criar (ciência e filosofia). Interessam-nos estas trocas e relações e é através da invenção de cidades utópicas, da criação de imagens utópicas urbanas – consideradas por Deleuze e Guattari (1992) como “blocos de sensações” – que percorremos esta outra forma de pensar na tentativa de tornar visíveis estas conexões pouco exploradas.

As utopias urbanas são mundos criados, uma seleção investida por desejos, forças, potências e poderes em conflito, dominações, atrações, explorações, abusos, paixões e todos os outros afetos de que o ser humano é capaz. As imagens são criações de novas percepções, de perceptos os quais pressupõe afetos, ou seja, novas relações e conexões perceptivas e afetivas. As artes têm meios e métodos diferentes na criação de imagens, assim como cada autor/criador e tomamos esta variabilidade e variedade como característica essencial para a impressão de uma forma de ritmo,<sup>4</sup> assim como de diferenciação na produção das utopias urbanas.

Percebemos que há uma grande liberdade de criação quando percorremos as imagens das utopias urbanas, não importando o suporte (seja papel, tela ou película), ou campo (seja urbanismo, HQs ou cinema). A criação de utopias urbanas, de cidades que apenas existem em imagens, é reconhecida por nós pela sua função crítica. Afinal, a criação de outro lugar não seria uma forma efetiva de contestação? E ainda, não seria através das utopias urbanas que poderíamos acompanhar a problematização e o pensamento contínuo e sempre contextualizado de nossas cidades, considerando que as utopias (e suas expressões) estão sempre relacionadas ao meio presente?

As imagens urbanas utópicas, a criação de imagens nos séculos XX e XXI, seja no urbanismo, HQs ou cinema, não são reproduções ou representações, estas imagens vão muito além de uma associação com a realidade e com a vivência da cidade real. A associação entre as imagens criadas e a cidade real é clara, mas estas imagens urbanas utópicas são tomadas por nós como espaços de criação, onde ocorre uma repetição. Essa repetição não é do mesmo, como acontece no reflexo, mas uma repetição diferente, uma repetição com atualização. A criação de cada imagem é algo novo, é uma repetição que gera diferenciação. Essas imagens são ressonâncias, são invenções compostas por elementos visíveis, como por fenômenos e relações. “A obra de arte existe não por suas semelhanças com a vida [...] mas por sua incomensurável diferença com ela, diferença deliberada e significativa, constituinte do método e do sentido da obra”.<sup>5</sup> (STEVENSON, 1884 apud LE BRIS, 1987, p. 84, tradução nossa)

A reflexão sobre a cidade e sobre o pensar cidade não deve ser dissociada à criação de imagens pelas utopias urbanas. O campo da arte, seja através do cinema ou das HQs – artes urbanas que nascem na cidade e acompanham desde

então todas as suas transformações – ou, seja através do urbanismo, campo criado em função da problemática que envolve a cidade, forma um verdadeiro laboratório com suas experimentações e composições de utopias urbanas. Cada arte tem suas técnicas, e através delas o poder crítico e revolucionário pode atingir seu valor máximo, promovendo uma abertura para a invenção. (DELEUZE; GUATTARI, 1992)

Os urbanistas e artistas aqui incluídos abrem discussões importantes relativas à cidade e à formação e composição do espaço urbano. Eles criam variedades nas quais a imagem pode ser considerada como a “materialização” de uma subjetividade e é através dela que vemos a cidade utópica. A imagem oferece um quadro ideal para as formas de especulação e invenção. A imagem permite a visualização de parte de todo um mundo criado, de todo um universo inventado fazendo do espaço em branco – seja em qualquer suporte –, um espaço aberto ao pensamento, aberto a qualquer tipo de expressão, livre para toda criação.

Nossa cultura não estoca sua história apenas em palavras e textos, mas igualmente em imagens. A imagem é uma linguagem que se abre a incontáveis interpretações. Nosso interesse aqui está focado na criação de imagens nas utopias urbanas, não apenas pela composição da imagem, da espacialidade das cidades criadas, assim como pela dinâmica da própria produção, da própria criação que evidencia a dinâmica do próprio pensamento sobre a cidade, suas conexões, trocas e influências. O pensar por imagens se impõe ao campo do urbanismo, como ao campo das HQs e ao campo do cinema – lembremos os livros *Imagem-Tempo* e *Imagem-Movimento* de Deleuze. Esse livro é justamente uma tentativa de pensar também por imagens.

## Notas

- 1 Chamamos de expressões utópicas, de maneira geral, as criações materiais, as manifestações ligadas à utopia independente de suporte, forma de expressão e disciplina em que são criadas.
- 2 Os tipos de utopia são abordados e definidos de maneira variável por vários autores e o desenvolvimento sobre a tipologia das utopias para nós se distancia dos objetivos principais do trabalho. Para mais sobre os tipos de utopia, consultar: Bloch (2006), Deleuze e Guattari (1992); Pessin (2000), Trousson (1999) e Riot-Sarcey (2006).
- 3 Processo explicado no item “Utopografia e Tipias” deste mesmo volume.

- 4 Tema desenvolvido no tópico sobre as Utopias e seus movimentos, neste mesmo volume.
- 5 “L’oeuvre d’art existe non par ses ressemblances avec la vie [...] mais par son incommensurable différence avec elle, délibéré et significative, constitutive de la méthode et du sens de l’oeuvre”. Trecho de carta datada de 1884 de Robert Louis Stevenson a Henri James.

## Dispositivos de criação: crítica, resistência e desejo

---

No fundo de cada Utopia não há somente um desejo, há também um protesto. [...] toda Utopia torna-se subversiva, pois é o anseio de romper a ordem vigente. [...] A utopia é sempre um sinal de inconformação e um prenúncio de revolta. (ANDRADE, 1978, p. 194)

Partimos da ideia de que a criação das utopias urbanas envolve três dispositivos diferentes: crítica, resistência e desejo. Desde *Utopia*, de More, as utopias urbanas e suas imagens vêm sendo criadas sob diferentes formas, com diferentes composições, em períodos mais ou menos férteis e por vários campos. Consideramos este ato de criação de utopias urbanas como diretamente ligado ao contexto que o envolve, mas não apenas, o ato de criação está relacionado a todo um processo de pensamento, afinal, como colocam DG (1992, p. 73): “pensamento é criação”. O ato de criação, de invenção de imagens utópicas urbanas, nasce do desejo e carrega em si uma capacidade de contestação, crítica e de resistência. A criação reage aos ambientes e aos acontecimentos que as circundam, sejam disciplinares,

políticos, geográficos, históricos... Não apenas os conteúdos como as formas, as composições das utopias urbanas ressoam os contextos da época. De forma geral, as utopias são contestadoras, são resistências que exprimem suas críticas ao mundo, o desejo de mudança e de transformação, abrindo todo um campo de possibilidades.

As utopias urbanas são ocasionais, singulares, criações que se espalham nomadicamente.<sup>1</sup> As utopias urbanas, a cada época e a cada criação, (re)surgem diferentes. Os relatos de viagem e romances no princípio e depois ficções desenhadas (HQs) e imagens projetadas – aqui nos dois sentidos: urbanismo e cinema – são formas de expressão que procuram o fora, a lateralidade, instalam-se no terreno do possível – e não da realidade mas diretamente conectadas a ela –, espaço de resistência e livre à construção crítica, onde se mantêm como possibilidades. As utopias urbanas se constituem como um desvio, uma esquiwa, criações que partem de uma visão crítica da ordem histórica na qual ela está inserida para se instalar em outro espaço. A instalação no fora permite a livre criação, em que as utopias urbanas encontram seu lugar.

As utopias urbanas podem ser consideradas como resultado de um processo de pensar e repensar o aqui e o agora, são uma forma de resistência, de crítica à topia, ou seja, ao quadro de referências recebido culturalmente e socialmente. (NEOTTI, 1975, p. 6) A cada período, em cada campo, as utopias urbanas surgem diferentes, sempre ressignificadas em resposta aos acontecimentos e ao seu presente, mas sempre como novas criações. Retomando a frase de DG (1992, p. 130): “é com a utopia que a filosofia se torna política e leva ao ponto mais alto a crítica de sua época”. A grande variedade de expressões e de abordagens das utopias urbanas clarifica esta constante ligação com o meio, com sua época. As utopias urbanas não seguem modelos ou fórmulas, não se fixam sobre uma escala, elas associam possíveis e impossíveis e produzem variedades de imagens. Um dos paradoxos das utopias (senão o maior) é que elas tocam o real através do mundo do artifício. E segundo Schérer,<sup>2</sup> a utopia crítica, analisa e revela fazendo estourar as mediocridades e defeitos do nosso vivido, ela vem de fora e instala-se por entre nós agindo como um estrangeiro, em que se misturam o próximo e o longínquo, revelando o que não vai bem.

Os três dispositivos por nós considerados estão diretamente relacionados com a dinâmica particular da criação de utopias urbanas e suas imagens, são eles que impulsionam a criação destes outros espaços, destas outras imagens de cidades de lugar nenhum, num processo que sempre se mantém no fora, mas relativo ao mundo vivido. As utopias urbanas são contestadoras, através de sua criação e da composição de suas imagens, as frustrações frente ao estado das coisas são expressas de forma crítica, resistem às imposições, à imobilidade e à estagnação e abrem sempre novas fugas, criam outros lugares, trazem novas ideias, mostram outras visões. Podemos considerar que as utopias formam uma rede, se relacionam, estabelecem conexões, trocas e, como afirmou Deleuze em seu *Abecedário*,<sup>3</sup> a função da rede é resistir e criar.

A criação de utopias urbanas é impulsionada pelo desejo, componente indissociável às utopias. Quanto mais embarreirados e mais desprovidos nos encontramos, mais impregnados de desejo nos tornamos. O desejo é o delírio gerador dos acontecimentos. (CIORAN, 1960, p. 103) O próprio ato de criação de utopias urbanas é desejo.<sup>4</sup> DG (1997b) propõem pensar o desejo como um construtivismo, renunciando ao sujeito-objeto – aquele que deseja e aquilo que é desejado. O desejo seria maquínico, produtivo, construtivo. Nunca desejamos só uma coisa, desejamos sempre um conjunto de coisas. Dessa forma, o desejo vem sempre agenciado e, nessa concepção, o desejo cria territórios, pois ele faz uma série de agenciamentos.

O desejo ligado à criação de utopias urbanas vai muito além do desejante (autor/interlocutor) e do desejado (criação). Segundo de Guattari (1997b), desejar consiste em fazer cortes, deixar correrem alguns fluxos, antecipá-los, cortar as cadeias nas quais eles se enlaçam. Para eles, o desejo só pode ser compreendido a partir da categoria de “produção”. O desejo não depende de uma falta, diferenciando-se, assim, da necessidade. Desejar não é sentir falta de alguma coisa, o desejo produz, objetiva, funciona como mecanismo, estabelece ligações entre as coisas.

O desejo não pára de trabalhar a história, mesmo nos seus piores períodos e em certas condições o desejo das massas pode voltar-se contra os seus próprios interesses. Existe uma produção desejante que investe as diversas formas de produção de fruição

e as estruturas estabelecidas para reprimi-las. Sob diferentes regimes, em diferentes tempos é a mesma energia desejan-te que encontramos nas utopias. (DELEUZE, GUATTARI, 1992)

Não há nenhuma vocação nas utopias urbanas de tornarem-se reais, de serem realizadas, mas bem o contrário, a vocação das utopias urbanas é sua criação contra a realidade, se afirmar e resistir frente à realidade. (DADOUN, 2000, p. 39) Sua ação é crítica e resistente e se mantém na produção, não na realização. As utopias urbanas colocam em discussão as práticas, resistem às ordens vigentes, aos dogmas, são diferenças criadas que transgridem o estabelecido.

As diferenças se mantêm ou surgem à margem da homogeneização, seja como resistências, seja como exterioridades (o lateral, o heterotópico, o heterológico). O diferente é antes de tudo o excluído: as periferias, as favelas, os espaços de jogo, aqueles da guerrilha e das guerras. Cedo ou tarde, a centralidade existente e as potências homogeneizantes absorvem as diferenças, se elas permanecem na defensiva, e não passam ao contra-ataque. A centralidade e a normalidade mostram os limites de sua capacidade de integração, de recuperação ou de eliminação daquele ou daquilo que transgride. (LEFEBVRE, 2000, p. 430)

Em alguns momentos, as utopias urbanas entram em linhas de destruição: são quando elas são revertidas para ações como os modelos, com a multiplicação do mesmo, quando são cooptadas, reduzidas a formas concretas. Desta forma, elas perdem todo o seu poder crítico e contestador, desligam-se do desejo que impulsionou sua criação, não se mostram mais resistentes à imobilização e ao aqui e agora e como num movimento inverso, deixam o fora, a abertura, para um fechamento e uma fixidez.

Os movimentos das utopias se dão, da mesma forma, pela sua recusa de fechamento, de reversão em modelo e de aprisionamento em um sistema, em um bloco único. Ao acompanharmos a criação de utopias urbanas, constatamos que houve sucessivas tentativas de classificação que levaram a um agrupamento de expressões muito diferentes. Muitas vezes, estas aproximações e fechamentos foram feitos guiados por interesses práticos, por modos utilitários ou ainda pela procura de semelhanças e estas classificações e agrupamentos acabaram

sempre se mostrando insuficientes na capacidade de acompanhar a dinâmica e a mutabilidade das criações.

De acordo com Michel Ragon (1985), o pior que poderia acontecer às utopias urbanas seria a sua fixação. Enquanto Ragon trata esse caráter fixista como uma alienação, pra nós a fixação na verdade é a aniquilação das utopias urbanas. Neste sentido, ressaltamos o fato de considerarmos a transformação de muitas das utopias criadas – principalmente no campo do urbanismo<sup>5</sup> – em modelos, da reversão de utopias em realizações como sua partida em linhas de destruição. Essa forma de captura faz com que todo o sentido da criação utópica seja destruído, a transformação de uma utopia urbana em realidade acaba gerando desastres, grandes experiências falhas, como afirmado por Dadoun (2000) e por Ragon (1985). “Rousseau no poder torna-se Robespierre. O Falantério de Fourier institucionalizado torna-se as casas comunais da URSS. A Icária de Cabet, tomada ao pé da letra, conduz ao Goulag. A *Ville Radieuse* (Cidade Radiosa) de Le Corbusier, vista pela administração se metamorfoseia em grande conjunto”.<sup>6</sup> (RAGON, 1985, p. 24) As utopias urbanas definem elas próprias os seus não lugares, não tendo nenhuma destas criações vocação para serem revertidas em realidade, elas jamais se deixarão reduzir a um quadro restrito materializado, seja ele qual for.

Quando consideramos e refletimos sobre a natureza como um todo, ou sobre a história da humanidade, ou sobre nossa própria atividade intelectual, em primeiro lugar vemos o retrato de um emaranhado infinito de relações e reações, permutas e combinações, no qual nada permanece o que era, onde estava e como estava, mas tudo se movimenta, muda, se transforma e desaparece. Vemos, assim, em primeiro lugar o retrato como um todo, com suas partes individuais ainda mais ou menos mantidas em segundo plano; observamos os movimentos, transições, conexões, em vez das coisas que se movem, se combinam e são conectadas. (ENGELS, 1962, p. 71)

## Notas

- 1 Ver tópico seguinte: “Utopias urbanas e seus movimentos”.
- 2 Entrevista de René Schérer ao jornal *L’Humanité* em outubro de 2007, disponível no site: <http://www.humanite.fr>.
- 3 A série de entrevistas com Gilles Deleuze, feita por Claire Parnet, foi filmada nos anos 1988-1989 e chamada de *Abecedário (Abécédaire)* foi veiculada no Brasil pela TV Escola/Ministério da Educação e sua transcrição está disponível em português no site <http://www.oestrangeiro.net>.
- 4 O desejo não é aqui considerado como uma noção de falta.
- 5 O Urbanismo é um campo muito fluido e bastante tensionado pelas diferentes formas de abordagem. Consideramos, em linhas gerais, o Urbanismo como uma postura, uma sensibilidade frente à cidade e que detém da técnica para responder a demandas territoriais e sociais.
- 6 “Rousseau au pouvoir devient Robespierre, le Phalanstère de Fourier, institutionnalisé, devient ‘maison communes’ em URSS. L’Icarie de Cabet, prise à lettre, conduit au Goulag. La Cité Radieuse de Le Corbusier, vue par l’administration, se métamorphose en grande ensemble”.

## Utopias urbanas e seus movimentos

---

De acordo com Deleuze e Guattari (1992), um conceito tem seus ambientes e territórios. O que ocorre quando um conceito é levado para outro ambiente? Quais são os acontecimentos que ocorrem quando um conceito se desterritorializa? A esta questão responde a ideia do ritornelo, “ideia que propõe ao conceito seu ritmo e seu canto, para posturas e acrobacias inauditas”. (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 3) Os gestos nos campos da arte que reagem aos ambientes são tomados por nós como o ato criativo de inventar imagens, de criar utopias urbanas. Esses atos de criação são repetições constantes sob diferentes formas em diferentes campos, (re)inventando componentes, o que nos leva à ideia do ritornelo.

O ritornelo, por sua vez, envolve uma série de conceitos que compõem a geofilosofia de Deleuze e Guattari, e esta, com seus planos de consistência e seus movimentos relativos à terra, coloca-se como uma alternativa ao pensamento para a superação da dicotomia sujeito-objeto. O desdobramento conceitual, envolvendo as relações entre a terra e os territórios, surge no sentido de superar a mencionada dicotomia. O conceito de território está

relacionado ao conceito de agenciamento e, em um enfoque voltado para a estética, podemos relacioná-lo igualmente ao conceito de ritornelo – um estribilho, uma frase melódica que se repete envolvendo as forças do espaço ao redor (são as composições das imagens). Constituir um território ou promover uma territorialização significa entrar em agenciamento com forças espaçotemporais que nos rodeiam, daí que o ritornelo, como o canto dos pássaros, visa estabelecer uma relação de forças com o território.

Estabelecemos uma marca territorial (uma assinatura) quando promovemos uma intervenção nas forças do mundo para impor uma distância crítica, fazendo nascer assim meios e ritmos. Este agenciamento das forças da terra para constituir meios e ritmos expressivos tem as características de um ritornelo. Deleuze e Guattari (1997a, p. 125) chamam de ritornelo “todo conjunto de matérias de expressão que traça um território, e que se desenvolve em motivos e paisagens territoriais”. É como o canto e a encenação (qualidades expressivas) de um pássaro que constitui seu território. “A territorialização é o ato do ritmo tornado expressivo, ou dos componentes de meios tornados qualitativos”. O fator territorializante se manifesta pelo “devir-expressivo”, pelo ritornelo: as qualidades expressivas que se repetem como num estribilho. Portanto, “o território já é um efeito da arte!”. O primeiro ato do artista é o de constituir um território através de uma marca, de uma placa, de uma assinatura. Então, a qualidade expressiva implica posse e é anterior a esta. (DELEUZE; GUATTARI, 1997a) Mas será que basta fundar um território através de qualidades expressivas para criar uma obra de arte? Será que a arte começa e termina no movimento de territorialização?

“O território é, ele próprio, lugar de passagem. O território é o primeiro agenciamento, a primeira coisa que faz agenciamento. Mas como ele já não estaria atravessando outra coisa, outros agenciamentos?” (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 132) Com esta questão, Deleuze e Guattari sugerem que um agenciamento territorial não se sedimenta nunca de forma constante. A função de desterritorialização implica o abandono do território, a linha de fuga nômade. Assim, o ritornelo territorializante implica meios e ritmos, enquanto que a desterritorialização envolve motivos e contrapontos. “O agenciamento territorial, na verdade, não é separável das linhas ou coeficientes de desterritorialização, das fugas, das passagens e das alternâncias para outros agenciamentos”. (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 133)

Conforme DG, o ritornelo é um conceito eminentemente sonoro, devido à maior potência de desterritorialização que o som possui sobre os demais materiais. (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 118) Entretanto, Deleuze e Guattari ressaltam que essa qualidade do som não torna a música superior às outras artes, mas lhe confere a característica notável de tanto mais se afinar quanto mais se desterritorializa. Apesar do privilégio da música no conceito de ritornelo, este pode ser aplicado a qualquer manifestação artística. Há uma repetição do mesmo ato e de mesmos componentes (de maneiras diferentes) nas utopias urbanas nos campos da arte. A criação de imagens das utopias urbanas pelos diferentes campos imprime um ritmo e esta repetição, este retorno em campos diferentes, indica um ritornelo.

O ritornelo é uma ação que envolve as forças do mundo – forças do caos, da terra e do cosmo –, apresenta a característica de conjugar expressão estética e fabricação, presentificação ou exibição do tempo. Deleuze (1988, p. 285) coloca que é a imaginação “[...] que atravessa domínios, ordens e níveis, abatendo as divisórias, co-extensiva do mundo, guiando nosso corpo e inspirando nossa alma, apreendendo a unidade da natureza e do espírito, com consciência larvar, indo sem parar da ciência ao sonho e inversamente”. Para ele, a diferença e repetição fundam o processo de atualização como linhas de “diferenciação criadora”.

As utopias urbanas criadas com o passar do tempo oferecem em ocasiões diversas e a propósito de objetos diversos, suas percepções por princípio dispersos, indiferentes às delimitações e às fronteiras, enfim, em uma palavra: nômades. (SCHÉRER, 2000, p. 12) Quando colocamos a palavra “nômade”, estamos nos inspirando no uso feito por Deleuze em *Lógica do Sentido* (1969), no qual ele qualifica as significações dispersas no universo e no espírito sem que isto seja legítimo nem possível de conferi-las a uma mesma origem, uma única fonte, de fazê-las depender da transcendência de um princípio. As significações são imanentes no curso da vida, de todas as vidas nas quais a cada vez, em cada ponto, exprimem as singularidades. Tomamos as expressões utópicas como singularidades.

Assim, aproximamos as utopias ao nomadismo. As utopias urbanas nos parecem surgir sempre singulares a cada criação, a propósito de problemas específicos, em meios específicos, sendo nômades tanto em seu sentido como em seu desdobramento. O nômade é aquele que transgride todas as fronteiras,

que se abre em sua fluidez e em seu movimento se distribuindo por toda parte, características que atribuímos às utopias e particularmente à imagens das utopias urbanas. Arquitetos urbanistas, cineastas, artistas de HQs têm a possibilidade de assumir um estatuto quase nômade eles próprios. Eles podem ir de um ponto a outro por intermédio de canais, já que a imagem é livre, transpõe fronteiras e perpassa diferentes campos.

O nomadismo é o apelo do fora, é o movimento, é a abertura. Dizemos que as utopias são nômades por irem em direção ao fora, ao lateral, se manterem em movimento para se instalarem em lugar nenhum e assim olharem para o seu presente e continuarem este movimento. Os nômades não são aqueles que se mudam à maneira dos migrantes, ao contrário, são aqueles que não mudam e põem-se a nomadizar para permanecerem no mesmo lugar: no fora, no não lugar. As utopias têm um movimento, uma operação de “desterritorialização” do pensamento de acordo com Deleuze e Guattari (1992).

A utopia “significa a desterritorialização absoluta”, sempre no ponto crítico em que esta se conecta com o meio relativo presente. A desterritorialização absoluta refere-se ao pensamento, à criação. Para DG, o pensamento se faz no processo de desterritorialização. Pensar é desterritorializar, o pensamento só é possível na criação e para se criar algo novo é necessário romper com o território existente, criando outro.

As utopias são sempre (im)possibilidades, lateralidades que permanecem como tal, são devires, criações outras, diferenciações que não se deixam agrupar nem fixar. “Utopias são devires no sentido em que permanecem sempre no condicional, são cidades que poderiam ser [...] que contestam ao mesmo tempo tanto o modelo como a cópia”. (DELEUZE, 2003, p. 2) A força das utopias urbanas está na sua constante transformação, em sua trajetória movimentada, na sua incessante (re)invenção a cada presente que passa e em sua distribuição por vários campos. A criação de utopias urbanas e de suas imagens nos campos da arte pode ser considerada como produção de diferenças a partir de repetições, de movimentos, de atos criadores. A criação de utopias urbanas se passa sem cessar na junção entre o repetitivo e o diferencial. A criação é um ato de repetição, que traz repetições assim como traz diferenças.

As utopias urbanas são diferentes, sejam diferenças de natureza, diferenças de grau ou de intensidade,<sup>1</sup> mas toda utopia urbana possui diferenças internas, diferenças consigo mesma. As diferenciações implicam a mobilidade de relações diferenciais e acontecem como linhas de um “processo de atualização”. Diferenciar-se é o movimento de uma virtualidade que se atualiza. (DELEUZE; GUATTARI, 1980, p. 137) As utopias urbanas vão sendo criadas conectadas ao seu presente em um processo de atualização, de diferenciação, é o pensamento utópico em movimento, com toda sua abertura à invenção. Enquanto a atualização é sempre criadora, a realização é sempre reprodutora ou limitativa, esta colocação nos leva à problemática (paradoxal) da materialização, da construção das utopias urbanas.

As utopias urbanas não se mantêm imóveis, atravessando de alguma forma o tempo. Estas criações são dinâmicas, são atualizações reagindo ao meio, sendo (re)inventadas, assumindo novas formas, espalhando-se no tempo e espaço, escapando à imobilidade e à estática. Os movimentos das utopias urbanas podem ser percebidos ao cartografarmos as suas expressões em diferentes campos e em diferentes momentos. Para nós, as utopias urbanas circulam e se distribuem nomadicamente e sendo encaradas como um processo, elas se transformam, são figuras dinâmicas, são fluxos. Ao tomamos as utopias como um fluxo, como um processo, nada há de ser fixo.

As utopias como mecanismo de reflexão crítica são móveis, dinâmicas, elas se transformam e se movem, sendo criadas em momentos diferentes e em campos diferentes, constituindo outros espaços diferenciados a cada criação. De acordo com Foucault (1994, p. 739), “é muito cansativo ser sempre o mesmo”. As diferenciações acontecem como linhas de um processo de atualização. As utopias urbanas são criadas ligadas a valores e normas históricas, teorias e discursos, limites, mas, a cada vez, atualizadas.

Esses movimentos das utopias impedem uma conceituação única, uma definição precisa e fechada. As utopias escapam a todas as formas de imobilização e de apropriação, mostrando-se como território (e não objeto) movediço. Acreditamos que a força das utopias resida justamente nestes movimentos, na sua constante transformação e capacidade de atualização. Por isso, sua incompatibilidade com os sistemas, com os modelos que aprisionam a reflexão, que fecham os horizontes, atitudes contrárias às utopias que justamente abrem os

horizontes, rompem os sistemas, não para substituí-los, mas para abrir o pensamento e como ação na direção de possibilidades que mostrem novos caminhos, novas articulações, outros espaços. (LEFEBVRE, 2000, p. 1)

Na tentativa de visualizarmos esses movimentos, estabelecemos duas entradas: a primeira que chamamos de atualizações encubadas (pequenos movimentos que ocorrem dentro de cada campo) e a segunda, chamada de atualização por contaminação (grandes movimentos que transpassam campos sem reconhecimentos de limites ou fronteiras). Assim, pretendemos evidenciar as utopias como um fluxo, um processo, ao qual é indissociável a ideia de movimento. As atualizações encubadas mostram o processo de criação de utopias urbanas dentro de cada campo em questão, explicitando o dinamismo de suas criações e composições, enquanto as atualizações por contaminação mostram como a criação das utopias urbanas se estende a vários campos da arte e como o pensamento utópico estabelece uma malha, uma rede de conexões, de relações e de trocas.

## Notas

- 1 As diferenças podem ser de grau (ou nível) e podem ser de natureza. A utopia se atualiza em diferentes formas de expressão que diferem de natureza entre si. Na literatura, urbanismo, HQs ou cinema, as atualizações são os devires-outro de utopia.

## Utopografia e suas tipias

---

*Utopografia* é resultado de um jogo de palavras inventado por nós através da associação de utopia + cartografia e/ou utopia + tipografia. Sendo cartografia a “arte de compor cartas geográficas”, uma primeira definição de “utopografia” seria a arte de compor os mapas das utopias e ainda, sendo a tipografia a “arte de compor e imprimir com tipos”, utopografia seria também definida como a arte de compor com tipias. Isto nos leva às tipias, palavra criada por nós para identificação dos tipos da utopia – “nome que se aplica genericamente a todo material de compor”.<sup>1</sup> Baseados nestas definições, nosso jogo neológico resulta numa dupla significação para tanto para utopografia como para tipia, sendo então:

**u.to.po.gra.fi.a** *sf* (ou+topo<sup>3</sup>+grafo<sup>1</sup>+ia<sup>1</sup>) **1** Arte de cartografar as utopias urbanas. **2** Arte de compor com tipias.

**ti.pi.a** *sf* (tipo+ia)<sup>1</sup> **1** Nome que se aplica ao material de composição criado nas utopias. **2** Elemento visual dinâmico componente das imagens das utopias.

Nossa utopografia consiste na ação inicial de cartografar as utopias urbanas criadas por quatro campos da arte: literatura,

urbanismo, HQs e cinema. Esta composição tem como objetivo primeiro o traçado de nossa base cartográfica, considerando que as utopias traçam seu próprio território. Sobre esta base, tomando como guia as imagens compostas pelas utopias urbanas, identificamos as tipias. As tipias são criações características das utopias, elementos identificados por nós como material de composição utópica. Este material, num primeiro momento, é formado pela literatura, campo artístico em que a utopia foi criada. Sendo a literatura criadora de obras textuais, este primeiro material é descrito. A produção literária, caracteristicamente diversificada, é um forte referencial que influencia a criação de utopias urbanas em outros campos e as tipias nos auxiliam a evidenciar esta contaminação e a dinâmica própria das criações em cada campo específico.

Voltamos a ressaltar a característica dinâmica das tipias que tomadas por nós como afectos que se encadeiam ou derivam de uma imagem utópica à outra, seja em seu próprio campo assim como nos outros campos da arte, imprimem à produção utópica um certo ritmo, uma cadência. As tipias, estes elementos da imagem, componentes visuais dinâmicos das utopias urbanas, aparecem destacadas através de um hipertexto nos volumes dedicados aos campos, em que indicamos através de uma carta-tipia, uma espécie de referência visual de cada tipia, e um resumido texto indicando de que forma a tipia é criada em cada obra. Este texto resumido, abaixo de cada carta-tipia, torna-se, com o desenvolvimento do texto e com o somatório das obras, uma forma de ladainha, ressaltando deste modo, a repetição (diferente) que ocorre a cada nova utopia.

Este recurso nos auxilia na evidenciação da circulação de ideias e imagens intracampo e entre os campos artísticos em questão, na tentativa de tornar perceptíveis as ligações estabelecidas pelas diferenciações das utopias urbanas. As tipias são seres de sensação, variedades que se transformam, vibram, se enlaçam ou se fendem, dando conta da relação entre as imagens das utopias urbanas.

Ao final de cada utopografia, tanto da literatura, urbanismo, HQs e cinema, trazemos um mapa composto pelas tipias componentes de cada utopia urbana. Esses mapas são complementares ao volume da cartografia, em que as imagens das utopias urbanas compostas pelos campos criadores são aproximadas através do estabelecimento de trajetos percorrendo as tipias e suas variedades. O importante para nós, com o estabelecimento desta utopografia, deste mapeamento, é

tentar entender como as criações de utopias urbanas, mais especificamente de imagens urbanas, são parte de um mesmo movimento, de um mesmo processo dinâmico e variável. Sabemos que a composição estética, a criação de imagens pelos campos da arte são invenções de sensações que não cessam de variar a cada aparição, a cada nova composição. A produção de utopias urbanas nos campos da arte é como a criação, incessantemente retomada e continuada, dos afectos e perceptos da utopia.

## Notas

- 1 Definições pesquisadas no *Dicionário Michaelis 2000* de Língua Portuguesa.



## Pequenos e grandes movimentos: atualizações encubadas e atualizações por contaminação

---

Buscamos percorrer as criações de utopias urbanas por escolhidos campos da arte. Estas se aproximam não apenas pela criação comum – uma utopia urbana –, como também pela expressão através da invenção de imagens. O suporte utilizado pelo artista, seja este papel, película ou mais recentemente a “tela” do computador, proporciona liberdade ao ato criador como espaço aberto a toda forma de criação. Segundo Recht (2001, p. 26-27), duas propriedades da imagem fazem a expressão imagética ser cara às utopias: a promoção de uma forma de “materialização” do espaço abstrato e a separação bem clara entre a prática (construção física) e a invenção.<sup>1</sup>

Percebemos uma dinâmica estabelecida pelas criações das cidades utópicas e através desta dinâmica enxergamos relações, conexões que evidenciamos com a aproximação das imagens das utopias urbanas. Concentramo-nos, ao perseguir as utopias urbanas, nos (pequenos) movimentos dentro de cada campo de estudo (que chamamos de atualizações encubadas) e nos (grandes) movimentos que transbordam e perpassam os vários campos (que chamamos de atualizações por contaminação).

Acompanhamos a dinâmica das criações e das atualizações das utopias tendo como ferramenta as tipias.<sup>2</sup>

O que chamamos de atualizações encubadas são os pequenos movimentos, os gestos criadores dentro de um mesmo campo, são as expressões artísticas de mesma natureza. Esses gestos criadores são como posturas em um território, reativas e ressonantes ao ambiente que os circundam, gestos que constroem utopias urbanas. Dentro de cada campo artístico, a cada criação de uma utopia urbana, ocorre uma atualização, um devir-utopia que produz novas composições. Entendemos que o conceito de utopia é atualizado de acordo com a problemática do momento em que esta é criada, com o contexto vivido e que as cidades utópicas vão sendo compostas de acordo com cada presente que passa. As composições das utopias se conectam com o aqui e agora, com cada presente ao mesmo tempo em que se conectam com o pensamento utópico, com o fluxo de criação de utopias. A cada criação, as utopias urbanas fortalecem o pensamento utópico, se relançam e resistem, mostrando-se parte de um processo, de um pensamento.

A dinâmica das utopias urbanas se estende num grande movimento que atravessa os campos de criação. As utopias urbanas vão sendo criadas, como dissemos, conectadas ao seu presente e às outras criações utópicas em um processo de atualização, de diferenciação. Pequenos e grandes movimentos podem ser percebidos pela repetição dos gestos criadores de utopias urbanas que acontecem na literatura, urbanismo, HQs e cinema. Os grandes movimentos, que não reconhecem fronteiras, são tomados como atualizações por contaminação, em que são perceptíveis as conexões com as outras criações utópicas e juntam-se ao fluxo de criações do pensamento utópico. Ao cartografar as utopias urbanas, aproximando as imagens inventadas no urbanismo, HQs e cinema, buscamos evidenciar as trocas, as conexões e a contaminação de imagens que acontecem entre os campos e estes movimentos de volta, esta repetição, este ritornelo que acontece quando se muda de meio.

Há uma circulação de ideias tanto intracampo (pequenos movimentos), como extracampo (grandes movimentos). Muitas vezes, as criações de utopias urbanas estão lutando, reagindo contra um mesmo fato, um mesmo acontecimento, podendo assim surgirem ideias semelhantes, proximidades, e a expressão através de imagens as aproxima ainda mais, pois todo um repertório visual, toda

uma bagagem ligada à imagem, assim como às utopias, torna-se visível. É possível seguir um percurso pelas conexões entre as imagens criadas, tendo como fio condutor as tipias. Essa é outra forma de leitura do livro, perseguindo uma tipia por vez, acompanhando o ritornelo.

Com o avançar de cada trecho da utopografia estabelecido por uma tipia, fomos percebendo como estes componentes das utopias urbanas vão sendo (re)criados e como estes componentes perpassam por todos os campos, compõem diferentes imagens e diferenciam-se a cada nova invenção, a cada nova imagem utópica.

Para tanto, alguns marcos foram identificados em cada campo e a partir deles começamos nossos mapeamentos. Na literatura, berço das utopias, tomamos como marco fundador a obra *Utopia*, de Thomas More (1516). No campo literário, a palavra escrita é o modo de expressão e as suas primeiras utopias urbanas formaram um “repertório utópico” através de descrições de cidades de lugar nenhum. Estas descrições são as chamadas imagens primeiras. (LEFEBVRE, 2000) Obras literárias criaram as primeiras imagens utópicas (descritas) nas quais identificamos as primeiras tipias, estes componentes (descritos) das imagens das utopias urbanas. A cada nova criação, a cada nova utopia urbana, as tipias foram sendo (re)inventadas e outras foram sendo criadas. Estes componentes foram formando o mencionado repertório utópico, o conjunto de tipias e delineando o que chamamos de utopografia.<sup>3</sup> Na literatura, por cinco séculos, pode ser percebido este movimento que chamamos de atualização encubada, este movimento que se repete (diferente), este ato de criação (de utopias urbanas) sempre presente em que notamos uma apropriação e (re)criação das tipias a cada nova utopia urbana.

Ao nos debruçarmos sobre os campos específicos, mostramos estes movimentos pequenos, esta atualização encubada que acontece em cada um destes. Desde já, a permeabilidade entre os campos da arte se anuncia quando percebemos que as tipias vão sendo apropriadas e (re)criadas por todos os campos da arte em questão (literatura, urbanismo, HQs e cinema). Estes componentes, primeiramente descritos, tornam-se visuais ao serem apropriados pelos outros campos, já que estes possuem como principal meio de expressão a imagem. As tipias descritas tornam-se visuais, transpõem as descrições transformando-se em componentes visuais que contaminam as artes,<sup>4</sup> desconhecendo limites entre estas artes, o que indicamos como movimentos maiores, identificados como ritornelo.

## Notas

- 1 Esta separação entre a materialização física e a invenção vem, ao longo dos últimos anos, tornando-se cada vez mais tênue, em consequência do acelerado desenvolvimento das técnicas e tecnologias que parecem buscar o hiperrealismo e o indiscernimento entre materialidade física e simulação computacional.
- 2 Nome que se aplica ao material de composição criado nas utopias. Elemento visual dinâmico componente das imagens das utopias (definições elaboradas por nós e explicadas no tópico “Utopias”).
- 3 Como descrito no tópico “Utopografia e suas tipias”, as definições criadas para utopografia são: 1. Arte de cartografar as utopias urbanas; 2. Arte de compor com tipias.
- 4 Atualizações por contaminação.

## Bloco Utopografias

---



## Literatura

---

A literatura utópica mostrou-se, desde seu princípio, como um gênero híbrido. Ao mesmo tempo em que o sentido da palavra “utopia” passou progressivamente a ganhar abertura, o gênero passou a englobar outros gêneros literários. A definição da utopia como gênero literário é um exercício complexo, tendo sido desenvolvido por diversos estudiosos, como Ruyer (1988), Trousson (1999), Sargent (2000), Baczkö (2001), assim como nas publicações frequentes da *Utopian Studies* e em artigos da revista *Morus*, entre outros. Não temos a pretensão de desenvolver esta discussão nesta tese, até porque assumimos muitos dos desdobramentos das utopias como colocamos no primeiro volume do presente trabalho. Nosso foco está direcionado à produção das imagens urbanas utópicas pela literatura.

Não nos debruçaremos sobre as questões da variabilidade do gênero literário utópico, mas faremos uma objetiva passagem pelos cinco séculos que nos separam da obra inaugural de More. Essa passagem é assumida como uma “visita a campo”, sem intenção de encerrar ou esgotar o assunto, mas objetivando traçar um percurso pelas obras criadoras de utopias urbanas. Este panorama<sup>1</sup> também nos auxilia a reforçar a compreensão de que

uma definição única de utopia seria impossível e de como as utopias, como atos de criação, estão abertas a todos os acontecimentos e mudanças das diversas épocas, e, por consequência, atualizam-se como ressonâncias diferentes a cada criação.

As utopias urbanas literárias, criadas desde Thomas More, surgem em função de momentos diversos, trazem inúmeros e variados temas, objetos e abordagens. As utopias urbanas dentro do campo literário passaram por um processo de atualização encubada. Essa atualização é facilmente percebida no que se refere à forma e ao tema das obras, mas buscaremos aqui compreender o processo de atualização através das imagens urbanas criadas.

A produção literária do século XVI ao XIX, período chamado clássico das utopias, é de grande importância para nosso trabalho. Acreditamos que na literatura utópica clássica foi criado todo um repertório de imagens, foram inventados elementos, figuras, cidades utópicas constantemente atualizadas. Consideramos que a literatura utópica inscreve desejos em um texto escrito, em descrições, e as utopias urbanas foram inicialmente apresentadas através de descrições literárias, criadoras de todo um universo de imagens. As utopias urbanas literárias, durante estes séculos, foram sendo criadas com atualizações e construíram todo um repertório próprio utópico de imagens urbanas.

Objetivamos, neste tópico, expor em um mesmo plano as obras literárias criadoras de utopias urbanas. Partimos da escolha de obras literárias através dos seguintes parâmetros:

- a) obras consideradas como utopias urbanas (nas quais há a descrição de uma cidade utópica);
- b) obras que tiveram maior circulação com um maior número de edições e traduções;
- c) obras com significativa repercussão e influência em obras posteriores (dentro e fora do campo literário).

Para chegarmos às utopias urbanas aqui apresentadas, cruzamos informações de obras de referência sob o formato de antologias, enciclopédias, catálogos, dicionários e obras específicas sobre utopia e literatura. Este material nos trouxe

uma visão panorâmica da produção utópica com informações relevantes sobre as edições, assim como as análises de diversos pesquisadores sobre as obras e seus autores.

As utopias urbanas da literatura compiladas aqui constroem uma paisagem humana (e urbana) a partir de uma lógica da cultura ocidental, dentro da qual as formas da civilização (e das cidades) são interpretadas e construídas. Estas obras formam um repertório de imagens urbanas de grande importância, um vocabulário de imagens primeiras, imagens urbanas descritas. As imagens urbanas que trabalhamos no campo literário são o resultado de uma ficção, de uma descrição, são imagens criadas pelas palavras. Na literatura, a criação dessas imagens urbanas é como um acontecimento primeiro, como uma inauguração que faz aparecer todo outro universo. À criação destas imagens urbanas primeiras, de que destacaremos as tipias, seguem-se processos de atualização e mutação e ainda de contaminação e de canibalização, o que demonstra toda a dinâmica e o desejo de expressão, de invenção e conexão das utopias.

Em nosso trabalho, consideramos as utopias urbanas escritas após a constituição do neologismo, ou seja, após 1516, data da primeira publicação da *Utopia* de Thomas More. Não poderíamos começar este tópico de outra forma, senão partindo de *Utopia*. A partir dessa obra, iremos apresentar as utopias urbanas criadas pela literatura em ordem cronológica e destacaremos, sob a forma de hipertexto, as cartas-tipia, que nos auxiliarão a estabelecer conexões entre as utopias urbanas literárias, a explicitar as atualizações encubadas das utopias dentro do campo literário e as mutações das tipias.

## *Utopia* de Thomas More (1516)<sup>2</sup>

*Utopia* de More tem como título original: *Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivus de optimo reip[ublicæ] statu, deq[ue] noua Insula Vtopia*. Através de um jogo retórico, More descreveu outro país em reação ao mundo de ideias e valores que vivenciava no início do século XVI. Como contestação à sua realidade e impulsionado por um profundo desejo de mudança, More cria um país insular de lugar nenhum.

### Tipias de *Utopia*



**Ilha** Reforça a ideia de construção de outro espaço, protegido e isolado de tudo, localizado em um não lugar, em meio a um espaço ilimitado (o oceano).



**Duplicata** As cidades se repetem, os edifícios se repetem, os palácios são todos iguais, os espaços públicos e equipamentos públicos foram construídos repetindo uma mesma conformação.



**Geometria** As cidades quadrangulares seguem um mesmo plano regular, pontuam o território insular, mantendo-se equidistantes, formando assim uma malha. Cada cidade é dividida em quatro quartos cortados por vias retilíneas ladeadas por construções que seguem o alinhamento e um mesmo gabarito. Cada quarto possui pátio central quadrangular, ritmados pela localização equidistante dos palácios (todos iguais) que se alternam com os blocos residenciais.



**Elemento central** A cidade de Amaurota, a cidade central da Ilha de Utopia, comporta todos os poderes, sendo o local de todas as decisões.



**Massa uniforme** Utopia é habitada por um povo composto por outros homens, todos iguais e que juntos formam uma massa uniforme, um bloco único, sem diferenças.



**Ser desejante** Rei Utopus, movido por seu desejo, cria a Ilha de Utopia ao romper o istmo que a ligava ao continente.

Apesar de muitos autores considerarem a ilha criada por More como uma sociedade perfeita, interpretamos *Utopia* como outro mundo, um mundo diferente e reativo ao espaço e ao tempo vivenciado pelo autor, contendo também suas desarmonias e paradoxos. More colocou através do “Livro primeiro da comunicação de Raphael Hythlodeo” – título da primeira parte do livro – uma crítica, um protesto, uma denúncia do estado de miséria e injustiça dominante na Inglaterra no início do século XVI. O narrador, Hythlodeo, capitão de um barco de Américo Vespúcio, faz ásperas acusações discorrendo sobre a sociedade mercantil dominada pela atração do lucro, a propriedade privada, a aristocracia improdutivo, a crueldade de tratamento dado aos ladrões que roubavam por necessidade, a transformação de terras de cultivo em pastos – o que forçava o abandono do campo por grande parte dos agricultores pobres –, como também denunciava o fanatismo religioso de seus contemporâneos.

Esse primeiro livro pode ser considerado como uma contextualização, um retrato crítico dos problemas e do estado das coisas com exposição de aspectos políticos, sociais, estéticos e religiosos. Podemos dizer que More nos mostra através do discurso de Hythlodeo os dois mundos daquele momento: o problemático Velho Mundo e o recém descoberto Novo Mundo. More prepara nesse primeiro volume a abertura para outro mundo, para um outro país que não pertence a nenhum dos continentes conhecidos, para um não lugar chamado Utopia. Utopia é outro mundo situado na borda do existente, no intervalo, entre o Velho e o Novo Mundo.

Partindo de uma narração de viagem, o autor nos lança num espaço vazio que suspende o tempo contínuo e a ordem dos *loci*. (MARIN, 2001, p. 22) O oceano navegado por Hythlodeo é como uma abertura, um espaço aberto que leva ao horizonte, e ao tocar o horizonte, toca-se o outro mundo. Utopia é a figura do horizonte, é uma potência infinita da figuração histórica que permite que a negação esteja associada a um lugar (*ou-topos – u-topia*); “Utopia é a figura plural da obra infinita, [...] da diferença na história”. (MARIN, 2001, p. 19-20) As utopias, assim como *Utopia* de More, são criadas em momentos específicos da história ocidental, são criações estratégicas que inventam outros mundos de imagens onde são expostas, seja pela negação, pelo jogo de inversão, pelo confronto ou de outra forma, as reações perante o que nos rodeia.

Na segunda parte da obra – “Livro segundo da comunicação de Raphael Hytlhodeo” –, o capitão descreve a ilha Utopia e suas cidades, os aspectos sociais, políticos, econômicos e religiosos de Utopia. Abre-se outro mundo. More coloca como epígrafe o versículo 27 do capítulo 10, livro de Mateus da Bíblia: “O que vos digo em voz baixa ao ouvido, pregai-o em voz alta e abertamente”. Através dessa epígrafe, entendemos que More acreditava no poder de sua obra como tomada de consciência, como motor de ação e reação ao seu presente, como transformadora de conduta e ordem.

A obra de More criou um não lugar com grande força crítica em que tudo está aparentemente presente ao mesmo tempo em que tudo é negado, configurando um jogo retórico. *Utopia*: não lugar; *Anhydra*: rio sem água; *Hythlodeo*: espalhador de mentiras; *Amaurota*: cidade vazia; *Alaopolitas*: cidadãos sem cidade; *Ademos*: príncipe sem povo; *Achoerenses*: habitantes sem país. Essa forma de inversão, de apresentação de um mundo invertido, muito comum na tradição medieval e depois barroca, foi e é ainda interpretada com seriedade por alguns estudiosos, mas percebemos e concordamos com outras interpretações que ressaltam a ironia de More na construção deste não lugar e na constante negação de tudo como afirmação de sua inexistência.

Este jogo de palavras humanista com o nome ‘Utopia’ é uma forma humorística de desconstruir o que designa o nome, um ‘lugar nenhum’. Mas é também uma maneira de apresentar a força de ação de Utopia como esquema de imaginação transcendental produzindo (e não reproduzindo) todas as imagens e figuras possíveis da liberdade em sua infinidade. (MARIN, 2001, p. 23)

O país de Utopia é uma ilha semicircular, com uma baía de águas calmas, acolhedora a todos os navios que conseguem vencer as barreiras e perigos naturais do golfo. Os rochedos e bancos de areia protegem Utopia de quem vem de fora. Apenas os utopianos sabem indicar o caminho seguro para a baía, já que os faróis situados por toda a costa dão pistas falsas aos viajantes estrangeiros. A imagem da ilha Utopia é a de um país isolado e protegido do exterior. Utopia é um país que se fecha em todos os sentidos a tudo que lhe é exterior e este fechamento, ou melhor, o nascimento dessa ilha, deste não lugar, como o próprio

Hythlodeo descreve, se deu pelo desejo de seu fundador Utopus (rei sem trono) ao ordenar a destruição do istmo que o ligava ao continente. Utopus rompe com o mundo existente, isolando-o fisicamente neste primeiro momento. Ao romper o istmo, Abraxa torna-se Utopia, um território continental torna-se uma ilha, é como um içamento de âncora, um lançamento ao horizonte.

Utopia é, à primeira vista, um país igualitário. Hythlodeo nos descreve uma sociedade em que não existe propriedade privada ou moeda, não existem ricos e pobres, mas há uma hierarquia. Os poderes em Utopia não estão ligados ao capital, mas sim à posição social e política. Utopia é, na verdade, um país rigidamente hierarquizado. Existem escravos, seres desprovidos de qualquer direito, a população geral formada por uma maioria dividida em famílias – com ou sem laços consanguíneos – e os governantes com poderes e atuações diferenciadas (príncipe, filarcas e protofilarcas).

A organização rígida da sociedade é estendida ao espaço físico, à ocupação da ilha e à forma das cidades. A questão da igualdade é retomada e a questão da repetição de um plano urbano é apresentada quando Hythlodeo descreve as cidades de Utopia: “Quem conhece uma cidade, conhece todas, porque todas são exatamente semelhantes [...]. Poderia, portanto descrever-vos indiferentemente a primeira cidade que me ocorresse [...]”. (MORE, 1995, p. 80) Por toda extensão da ilha, distribuem-se 54 cidades semelhantes e equidistantes que seguem o mesmo plano, sendo a cidade central a capital Amaurota.

As cidades se repetem como uma ação partidária da igualdade de condições. Por entre as 54 cidades, a terra é cultivada, formando uma malha composta por campo e cidade. Há uma divisão bem marcada entre campo e cidade. As cidades são protegidas por uma forte muralha pontuada por torres e fortalezas. Fora deste limite, estão as terras destinadas à agricultura. Os limites são bem definidos e a separação dos usos, funções e atividades também seguem uma ordenação. Em sua obra, More deixa bem clara a separação física campo *versus* cidade e propõe, ainda, uma espécie de rodízio dos habitantes que vivem então períodos específicos em cada ambiente.

O posicionamento da capital Amaurota no centro da ilha, esta criação de um elemento central, uma cidade central onde se aglutinam os poderes, onde são tomadas as decisões, contrasta com o tom do discurso de Hythlodeo, que coloca

Utopia como terra da liberdade e da igualdade. A construção do sistema político, social e econômico de Utopia, assunto que não será aprofundado, na verdade se mostra incongruente com todo o discurso de aniquilação das desigualdades e do estabelecimento de uma nação livre. Entendemos que More explora estas disparidades dentro do próprio discurso de Hythlodeo como uma forma de crítica, de ironia, avançando com o desenvolvimento de uma paródia das práticas reais.

As construções, todas de três andares em pedra ou tijolos, acompanham a regularidade e retidão das vias. Erigidas de forma confortável e elegante ladeadas por jardins, as edificações possuem janelas envidraçadas, assim como os palácios construídos mantendo entre si distâncias iguais e diferenciando-se apenas pelos nomes. A divisão das cidades quadrangulares em quatro quarteirões e a retidão descrita das edificações mostram a geometrização do espaço. Essa geometrização é acentuada pela reincidente locação equidistante, numa maior escala das cidades e numa menor escala dos palácios e mercados, formando outras malhas regulares.

### *A Cidade do Sol (Città Del Sole)* de Tommaso Campanella (1602)<sup>3</sup>

*A Cidade do Sol*, do monge italiano Tommaso Campanella, segue a mesma forma adotada por More: de diálogo. No caso de Campanella, ele descreve o diálogo poético entre o grão-mestre hospitaleiro e um explorador genovês, companheiro de Cristóvão Colombo. Esse explorador narra suas viagens marítimas e conta que descobriu no Oceano Índico, abaixo da linha do Equador, próximo ao Ceilão, uma maravilhosa ilha chamada Taprobana, onde se localiza a Cidade do Sol.

As novas descobertas e as grandes explorações marítimas nutriam e impulsionavam os relatos de viagem. Em *Utopia*, More cria como narrador a figura de Raphael Hythlodeo, capitão navegador, companheiro de Américo Vespúcio, e Campanella cria um explorador genovês, marinheiro de Cristóvão Colombo. *A Cidade do Sol* possui muitas aproximações com *Utopia*, chegando ao ponto de teóricos como Mumford (1959), Ruyer (1950) e Cioranescu (1972) considerarem a obra de Campanella como “sem originalidade”, “claramente inspirada em More” e “*Utopia* reafirmada”.

#### Tipias da Cidade do Sol



**Massa uniforme** Não existem indivíduos, e sim um povo solariano, uma massa uniforme vestida de mesma maneira, com as mesmas cores. Sem distinção entre si.



**Móvel** Veículos guiados pelo vento são descritos por CAMPANELLA sob a visão de um explorador encantado com os avanços encontrados na Ilha.



**Imagem** Desenhos, mapas, pinturas estão em todas as partes da cidade. As imagens se espalham por todo ambiente urbano.



**Elemento central** No centro geométrico das zonas concêntricas e ponto mais alto da cidade, localiza-se o templo circular.



**Máquina** CAMPANELLA descreve barcos que navegam sem lemes ou velas, impulsionados por maravilhosas máquinas.



**Geometria** CAMPANELLA adota a forma circular, desenha formas concêntricas, cujo centro é ocupado pelo templo central. Duas linhas em forma de cruz cortam-se no centro da cidade, dividindo-a em quatro partes.



**Ilha** A Cidade do Sol está em uma ilha, isolada e protegida.

A Cidade do Sol possui um desenho muito particular, associado facilmente à configuração planetária, com sete zonas concêntricas homônimas aos (então) sete planetas do sistema solar.<sup>4</sup> A cidade é dotada de quatro portas, localizadas na direção dos quatro pontos cardeais, onde terminam e/ou começam os quatro caminhos principais da cidade. Os muros que desenhavam as sete zonas da cidade são pintados com figuras e diagramas de astrologia, zoologia, botânica, geologia e outras ciências, assim como figuras de construções, metalurgia, tornando a cidade uma grande sala de aula, um grande museu ou ainda um “imenso banco de dados”, “a cidade como um livro único”. (DAVIS, 2000, p. 116) O desenho urbano é semelhante ao esquema do sistema solar apresentado por Nicolau Copérnico no ano de 1543, com órbitas circulares perfeitas, como são as zonas circulares solarianas.

A Cidade do Sol é descrita como uma cidade construída sobre degraus, que avança sobre uma alta colina e domina uma extensa planície. No topo da colina, na parte mais alta da cidade, localiza-se um grande templo circular, com uma imensa cúpula onde a abóbada celeste está representada com suas constelações e seus nomes. A construção dominante, o templo, tem as paredes cobertas pelas leis e pelo alfabeto solariano, por pinturas de fenômenos naturais e o lema que rege a sociedade solariana: “Poder, Sabedoria e Amor”.

O governante da cidade é um metafísico, assessorado por três príncipes, representando a divina trindade que é a essência de Deus. É um governo absoluto, sem limites, apoiado na ciência e na sabedoria. Para Cioranescu (1972, p. 142), a obra de Campanella é uma tentativa de conciliação entre dois mundos – o ateu e o laico – através da criação de outro, onde tudo se harmoniza. Tanto a forma da cidade como seu governo e sua religião, dedicada ao Sol, seguem a estrutura do universo. A Cidade do Sol foi criada por Campanella com o intuito de capturar e explorar a causalidade celeste: a cidade é um verdadeiro microcosmo. (FRAJESE, 1994)

Para uma outra cidade, um outro mundo, Campanella cria um outro homem. O povo solariano é descrito como pacífico, obediente, virtuoso. Veste-se com uniformes como sinal de uma sociedade igualitária. Todos os habitantes são vistos como iguais, não há diferença econômica – não há propriedade privada –, não há diferença entre homens e mulheres, todos recebem a mesma educação e cumprem seus deveres militares de mesma forma. Com relação à estrutura da sociedade, Campanella mostra-se mais minucioso que More, chegando a ser

considerado como um “precursor do comunismo oitocentista e criador de um comunismo ético”. (CROCE, 1927, p. 182)

O marinheiro genovês descreve ainda incríveis inventos mecânicos e avanços técnicos vistos na cidade. Um dos sete anéis da cidade é dedicado às “artes mecânicas”, em que muitos trabalham para criar inovações. Este ambiente técnico descrito por Campanella funciona como uma antecipação do século XVIII e mostra a valorização, neste outro lugar, do saber, das inovações, das descobertas.

### *Christianopolis* de Johann Valentin Andreae (1619)<sup>5</sup>

*Christianopolis* descreve a cidade de Capharsalama. Cidade de geometria perfeita e simetria absoluta. Localizada no centro de uma ilha, a cidade fortificada de 400 habitantes é protegida por uma extensa muralha e um profundo fosso, que marcam o limite entre o urbano e o rural. Fora das muralhas, a ilha é tomada por uma natureza exuberante, ricos campos cultivados e extensos pastos para os animais.

A cidade tem um desenho e uma organização espacial racionalizada, segue a forma quadrangular, medindo 700 pés de lado e marcada por quatro grandes torres repetidas em seus vértices. Há somente uma única rua. É uma cidade zoneada,<sup>6</sup> dividida em três distritos, cada um abrigando determinada função. Todos os prédios são idênticos, são pavilhões contínuos de linhas retas e volumetria retangular com três andares. As fachadas são planas, marcadas por inúmeras janelas regulares, dispostas lado a lado e não se diferenciam em nada. As únicas edificações que se destacam são a biblioteca, considerada como uma das mais completas do mundo, e o templo circular.

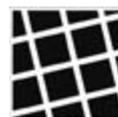
Na área residencial, há a antecipação das modernas cozinhas comuns e lavanderias comunitárias. As áreas “privadas” são dimensionadas e mobiliadas de acordo com o mínimo necessário.

As casas e os móveis, todos muito simples e funcionais, pertencem à cidade e são emprestados para uso individual. Em cada unidade habitacional, apenas um casal e suas crianças são alocadas,<sup>7</sup> não mais que um casal adulto ocupa a mesma unidade a fim de proporcionar uma vida digna e uma existência saudável.

#### Tipias de *Christianopolis*



**Ilha** A cidade utópica criada por ANDREAEE é uma ilha.



**Geometria** A cidade obedece a um traçado geométrico, concêntrico e rebatido. As construções seguem proporções fixas com linhas retas compondo um conjunto de simetria absoluta.



**Elemento central** O templo circular, símbolo da cidade, localiza-se em seu centro geométrico. Por ser uma cidade construída com base na religião, o centro é ocupado pelo templo.



**Ser desejanje** É o fundador de *Christianopolis* que, exilado de um país desconhecido, funda sua própria nação.



**Massa uniforme** A população vive em igualdade, renuncia bens e diferenças a favor da coletividade.



**Duplicata** As torres que marcam os vértices da cidade quadrangular de ANDREAE se repetem, assim como os pavilhões. As zonas das cidades são compostas por pavilhões idênticos, que se repetem, diferenciados apenas pelas funções.



**Imagem** Há uma proliferação de imagens na cidade, esta é repleta de desenhos, esquemas, pinturas e murais.

Andreae chama as cidades europeias de “superlotadas” (*crowded towns*) e descreve Christianopolis como uma cidade racionalmente construída. As proporções das construções e a disposição das edificações são fixadas com preocupação em relação à salubridade e são erigidas de forma que se aproveitem ao máximo a iluminação natural e a ventilação. Muitas das concepções espaciais consideradas por Andreae são reações às condições da vida urbana, ele estabelece outros parâmetros para a vida do homem urbano, do homem cidadão. Assinalamos aqui que muitas das ideias sobre a cidade de Andreae voltarão com grande força durante o movimento moderno.

No centro geométrico da cidade, está localizado um colossal templo circular de 100 pés de diâmetro e 70 pés de altura, único prédio descrito como uma construção de valor arquitetônico. É o símbolo da cidade. Vale ainda destacar alguns aspectos da cidade de Christianopolis: Andreae cria laboratórios variados – de Ciências Naturais, Matemática, Medicina e Biologia. Estes espaços, ao nos debruçarmos sobre as descrições, ligam-se aos museus e ainda à cultura da imagem. Nesses laboratórios, há uma profusão de painéis, pinturas, mapas, diagramas, ilustrações que dedicados às artes e ciências visando o aprendizado. Mas esse recurso visual se estende à própria cidade, que tem em seus muros muitas figuras, entre outras, que representam as várias fases da terra além de painéis dedicados à arte pictórica.

A História Natural é vista aqui pintada nas paredes em detalhe, e com grande habilidade. Os fenômenos do céu, vistas da terra em diferentes regiões, as diferentes raças do homem, representações de animais, a forma das coisas crescendo, classes de pedras e gemas, não estão apenas à mão e nomeadas, mas elas ensinam e mostram suas naturezas e qualidades. [...] Na verdade, não é a reconhecimento das coisas da terra mais fácil numa competente demonstração se o material ilustrativo está à mão e se este serve como guia à memória?<sup>8</sup> (ANDREAE, 1999, tradução nossa)

A muralha que contorna a cidade protege a cidade do que lhe é externo, isolando-a. É uma “república de trabalhadores, vivendo em igualdade, desejando paz e renunciando riquezas”.<sup>9</sup> (ANDREAE, 1999, tradução nossa) Por toda a cidade, existem calçadas cobertas, ladeadas por colunas, protegendo os pedestres da

chuva e do sol, assim como em Utopia há um mercado público e também uma loja pública onde se pode pegar o que é necessário. Em Christianopolis, “religião, justiça e aprendizado têm sua residência, e estes são o controle da cidade”<sup>10</sup> (ANDREAE, 1999, p. 94, tradução nossa), são os poderes da cidade.

## *Nova Atlântida (New Atlantis) de Francis Bacon (1627)*<sup>11</sup>

*New Atlantis*, do inglês Francis Bacon, obra publicada em 1627, se inspira profundamente nos inventos e avanços técnicos, trazendo esboços de instituições científicas. Bacon mostra seu desejo de transformação do mundo criando um ambiente científico. Fica claro que as grandes viagens de descobertas inspiraram sua obra e permitiram-lhe criar outro mundo, um não lugar como um processo de abertura, a partir de um movimento orientado para o horizonte. Percebendo o alcance das obras de Thomas More, Johann Valentin Andreae e de Tommaso Campanella, Francis Bacon acreditava que a criação de uma utopia poderia difundir facilmente suas ideias.

Bacon era a favor de um processo de abertura contra o fechamento do mundo a partir da contestação, da argumentação, mas não de forma negativa. (MUMFORD, 1959) Para ele, havia ainda muitas coisas a serem conhecidas e descobertas, muito a ser explorado e criado, muitos aspectos do mundo a serem reformados – principalmente as instituições<sup>12</sup> –, pois acreditava que nada seria definitivo. Em *New Atlantis*, Bacon deixa transparecer suas leituras das obras utópicas e ainda, através de aspectos criados para a constituição de seu não lugar, faz críticas à própria literatura utópica e explícita como os autores de utopias anteriores sofreram influências de seus escritos e suas ideias. (FARRINGTON, 1964, p. 47) Atitude um tanto esnobe e diletante, como apontado por Mumford (1959, p. 82).

Mais uma vez, a cidade utópica tem como território uma ilha. A localização das cidades utópicas em ilhas desconhecidas vem contestar o dogmatismo e o fechamento do “tudo já foi encontrado e visto” (LE DCEUF, 1995, p. 51), é a abertura para um não lugar onde uma outra ordem, um outro espaço, um outro homem são criados. Em Bensalém, cidade de *New Atlantis*, a pesquisa é o maior empreendimento intelectual, a busca pelo conhecimento pleno move esta cidade.

### Tipias de New Atlantis



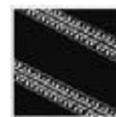
**Ilha** Bensalém é uma ilha, um não lugar entre o Velho e o Novo Mundo.



**Voadores** Inventos mecânicos sobrevoam a cidade: “imitamos também o voo dos pássaros e podemos, dentro de certas medidas, voar pelos ares”. (BACON, 1995, p. 128)



**Elemento central** A Solomon's House e o edifício central da cidade de Bensalém reúnem ao mesmo tempo os poderes políticos, religiosos e do saber.



**Móvel** Com o desenvolvimento técnico, veículos próximos a submarinos navegam pelas águas.



**Vertical** BACON descreve a cidade tendo torres com mais de meia-milha de altura. O vertical surge aqui pela primeira vez.



**Máquinas** A presença de máquinas em toda parte da cidade marca a obra de Bacon além da casa das máquinas, onde são desenvolvidos todos os tipos de incrementos mecânicos.



**Massa diversa** A população de New Atlantis é descrita como diversificada, uma massa formada por indivíduos das mais variadas origens, hábitos e religiões vivendo em harmonia.



**Ser desejanste** Rei Solamón declara a ilha de New Atlantis e a cidade de Bensalém como autossuficientes, isolando a cidade de todo o restante do mundo e estabelecendo leis rígidas para que este isolamento fosse mantido.

Bacon expõe todo seu desejo e sua esperança de transformação do mundo através da ciência, apresentando antecipações de avanços científicos modernos, como perfumes e sabores sintéticos, robôs semelhantes ao homem e aos animais, sintetizadores de som, submarinos, máquinas velozes, máquinas voadoras, carros elétricos, sistemas de comunicação à distância.

O Estado de Bensalém é um Estado-povo, mostrado por Bacon como uma estrutura que administra uma coletividade, um grupo de pessoas que vive num dado espaço gerando esta coletividade. Bacon descreve uma sociedade ecumênica, humana, tolerante – o que a aproxima da sociedade criada por More –, mas que conhece o mundo inteiro e se mantém desconhecida. Apenas 12 cientistas integrantes da fundação, chamados de Mercadores de Luz, viajam para o exterior à procura de livros, amostras e exemplos de experimentos e invenções de todas as regiões do mundo. Os Mercadores de Luz são a conexão de Bensalém com o mundo. Eles trazem todo o conhecimento do mundo para a ilha, dedicam-se à pesquisa buscando a superação e aprimoramento das experiências e invenções trazidas.

Percebemos um viés crítico na obra de Bacon explicitado por certas contradições: Bacon cria uma outra sociedade e uma cidade ao mesmo tempo aberta e fechada. Ao mesmo tempo em que Bensalém está localizada em uma ilha de localização desconhecida, isolada, o conhecimento dentro da ilha é o mais avançado que há no mundo, pois todas as últimas informações e avanços tecnológicos são trazidos do mundo exterior e ali são explorados, desenvolvidos e amplificados. Aberta a todo o conhecimento e a tudo o que está acontecendo no mundo, mas fechada em si, protegida de tudo. A impressão com relação à contradição do mundo de Bensalém é reforçada pelo caráter do texto, que traz as sensações de “atualidade” do discurso<sup>13</sup> concomitante a uma estranheza, ou melhor, um sentimento de não pertencimento a este outro mundo, uma sensação de diferença. Isso nos leva de volta ao reforço da ideia de não lugar, de outro lugar e do entre, que não pertence a lugar algum. Bensalém, assim como colocamos em relação à Utopia de More e como dito por Bacon, está situada entre o Velho e o Novo Mundo. “Nós estamos, de fato, para além do Novo e do Velho Mundo [...]”. (BACON, 1995, p. 90)

Em Bensalém, as “belas ruas são ladeadas por prédios construídos com tijolos de argila azulados, belas janelas e aberturas envidraçadas”. (BACON, 1995, p. 87-88)

Existem “torres mais altas que meia milha” (BACON, 1995, p. 120), algumas situadas em altas montanhas, extensos banhos públicos, jardins e parques com uma variedade vegetal e animal desconhecida aos estrangeiros, grandes e vastas construções, estruturas e ateliês a perder de vista abrigando experimentos de todas as áreas de conhecimento e pesquisa. O centro de Bensalém é a Solomon’s House, uma nobre fundação onde se encontram os sábios. Este espaço é um ambiente de troca e de decisões, dirigida pelo “pai” e pelo grupo de “irmãos”. A Solomon’s House<sup>14</sup> traduz a visão de renovação educacional almejada por Bacon e objetiva o “conhecimento das causas e o movimento secreto das coisas e de recuar os limites do Império Humano em vista de realizar todas as coisas possíveis”. (BACON, 1995, p. 119)

Enquanto as utopias de More e Andreae estabelecem as coisas pelas quais o homem poderia aspirar na vida renunciando as materialidades, as utopias de Campanella e Bacon começam a esboçar as utopias dos meios onde toda a materialidade contribui para a boa vida. Estas duas utopias citadas tomam as aspirações para discutir como o campo de ação do homem pode ser expandido – nestas, os autores apenas refletem o temperamento do seu tempo e não tentam remoldá-lo. (MUMFORD, 1959)

### *Histoire comique contenant les états et empires de la Lune (1657)*

A obra de Cyrano de Bergerac é muito próxima à de Francis Godwin. Além da temática semelhante, da utilização de uma narrativa irônica e bem-humorada para expor avançadas teorias científicas e a adoção de meios de transporte, digamos, ingênuos para a viagem – uma cesta atrelada a gansos e um rojão – são características que aproximam estas obras. As cidades da Lua descritas por Bergerac são cidades móveis, construídas sobre estruturas capazes de se deslocar funcionando como imensas cidades-veículo. Construídas sobre rodas, as cidades são movidas à vela, possibilitando a sua movimentação, a sua transferência para qualquer parte. São utopias urbanas em constante movimento, sem fixação. A qualquer momento, as cidades podem partir, instalar-se em qualquer parte ou ainda manter-se o tempo todo em movimento, “navegando” por todo território lunar.

#### Tipias de *Histoire comique*



**Voadores** BERGERAC traz um rojão como transporte voador que leva o protagonista para a Lua.



**Ilha** A cidade utópica de BERGERAC é localizada na Lua, vista como uma ilha em meio ao céu. É um não lugar distante alcançado por Gonzales após navegar pelos ares em seu rojão.



**Móvel** As cidades da Lua descritas por BERGERAC são cidades móveis, cidades construídas sobre rodas e movidas a vela, como imensos veículos. São cidades capazes de se mover, de partir e se reinstalar em qualquer parte, uma cidade nômade.

### Tipias de Histoire des Sévarambes



**Duplicata** Há uma repetição padronizada na composição de toda a cidade e de todo o reino. Na pequena escala, a unidade padrão é repetida para a formação e arranjo, enquanto na escala maior o plano geral da cidade é repetido, fazendo com que todas as cidades sejam iguais. “Quem já viu uma cidade, conhece todas” (VAIRASSE). Frase que nos remete à *Utopia* de More.



**Elemento central** O Palácio do Sol ocupa o centro geométrico da ilha, sendo símbolo de poder. No centro do Palácio, localiza-se o Templo do Sol, de grandeza comparada à de uma catedral europeia.



**Geometria** Tudo que é construído no reino de Sévarambes segue uma rígida geometria derivada da forma quadrangular, da pequena à grande escala.

## *Histoires des Sévarambes* de Denis Vairasse (ou Denis Vieiras) (1677)

Denis Vairasse, autor de *Histoires des Sévarambes*, seguiu a tradição de relatos de viagens construindo sua utopia numa ilha. A capital do reino dos Sévarambes é Sévariade, cidade localizada no centro geométrico de uma ilha fluvial, por sua vez localizada no centro de um reino insular.<sup>15</sup> É a maior e mais bela cidade do país, protegida por uma extensa muralha. A cidade quadrada foi construída seguindo um plano racional e é descrita como a cidade mais regular do mundo. No centro da cidade, fica localizado o monumental Palácio do Sol, onde vive o rei sábio Sevarminas. O palácio de forma quadrangular é localizado no centro de uma imensa praça, de onde partem várias ruas retas e largas. Possui uma arquitetura rica descrita com minuciosos detalhes pelo autor. Outra arquitetura que se destaca na cidade é o anfiteatro, coberto por uma imensa abóbada vazada por aberturas em cristal.

O narrador descreve o espaço urbano como resultado de uma organização baseada na unidade fundamental de habitação – uma linguagem similar a do urbanismo moderno que já havia sido ensaiada também por Andreae em *Christianopolis*. Todas as calçadas são cobertas por um teto plano onde se desenvolve uma exuberante vegetação. Estas coberturas são sustentadas por inúmeros pilares de ferro que acompanham os desenhos regulares das ruas.

A unidade fundamental, uma espécie de unidade urbanística é chamada de *osmasie*. Cada unidade é formada por mil pessoas que vivem em um edifício quadrado, com 50 passos geométricos de frente, com quatro portas opostas umas às outras, com um grande pátio no meio do prédio, formando assim um bairro, que ao mesmo tempo é aberto à cidade e centrado sobre ele mesmo. A arquitetura da cidade é regular e repetitiva e todas as casas são feitas em pedras brancas e possuem quatro andares.

Ao mesmo tempo em que a *osmasie* é uma unidade espacial, é também uma unidade socioeconômica. Como não há propriedade privada, cada unidade, cada *osmasie* trabalha de forma independente e direciona toda a produção para uma loja central pública, onde cada um se abastece de acordo com suas necessidades, situada no pátio central. Cada *osmasie* possui sua loja e todas funcionam em rede,

redistribuindo a produção e o excedente de acordo com a demanda. Ressaltamos a evidente proximidade com a obra de More quando o autor diz: “conhecer a capital Sévariade é como conhecer todas as outras cidades do país”, que seguem o mesmo plano quadrado. A repetição se estende aos habitantes, descritos como uma massa uniformizada ao vestir roupas de mesma cor, resultando em uma mancha colorida que se distribui pelas ruas.

A cidade é concebida para a comodidade e bem-estar de seus habitantes. A configuração regular é resultado da repetição das unidades. Essa obra já demonstra certa preocupação com a salubridade do espaço urbano, e reagindo às condições insalubres da maioria das cidades europeias,<sup>16</sup> o autor descreve as boas condições e o bom planejamento da cidade, chegando a pormenores como o espaçamento entre edificações para circulação de ar e insolação e a descrição de um sistema de distribuição de água capaz de permitir a lavagem constante das ruas. Um sistema avançado de engenharia garante a abundância de água na cidade. O fornecimento chega aos habitantes pelo teto de cada casa, por meio de uma rede aérea e então por meio de canos para todos os usos. Sévariade é pontuada por fontes e espelhos d’água, permeada por vegetação que contorna também a cidade e encobre todo o território além das muralhas. A vegetação dentro da área urbana é utilizada como ornamento, todas as ruas são enfeitadas por arranjos de flores, balcões e pequenos jardins.

### *Les Aventures de Jacques Massé* de Simon de Tyssot de Patot (1710) e *Le voyageur philosophe dans un pays inconnu aux habitants de la Terre* de Daniel de Villeneuve, sob pseudônimo De Listonai (1761)

As duas obras trazem cidades utópicas geometrizadas e isoladas. Enquanto Bustrol, de Tyssot de Patot, é construída seguindo mais uma vez uma geometria impecável, situada num extenso vale cercado por uma cadeia de montanhas, De Listonai volta a explorar a Lua, descrevendo a cidade regular de Selenópolis.

Tyssot de Patot cria toda uma organização urbana amarrada a números exatos, ângulos retos, fazendo de seu país um grande tabuleiro de xadrez em que



**Massa uniforme** Os habitantes, como descreve o autor, formam uma massa monocromática que se espalha pelas ruas.

#### Tipias das utopias urbanas de Tyssot de Patot e De Listonai



**Duplicata** Selenópolis e Bustrol são descritas como cidades regulares e homogêneas, com a repetição do desenho urbano e das edificações.



**Elemento central** O Palácio Central com sua arquitetura única em Selenópolis assim como o Palácio em mármore e pedras preciosas de Bustrol.



**Geometria** Bustrol segue o desenho de um tabuleiro de xadrez, com bairros separados por canais retilíneos. Selenópolis é uma cidade de plano quadrado com edificações que seguem formas geométricas regulares.

### Tipias da obra de De Listonai



**Máquina** A quantidade de geringonças e inventos mecânicos descritos como corriqueiros em Selenópolis impressiona pela profusão de detalhes e (in)utilidades.



**Voadores** Selenópolis possui avançadas naves interplanetárias que se assemelham a barcos e navios, assim como os voadores que circulam pelos céus da cidade, movidos a velas e a remos.

### Tipias de *L'An 2440*



**Voadores** Balões e dirigíveis são os meios de transporte mais comuns, movimentando os céus da Paris de 2440.



**Máquina** A função principal da tecnologia no ano de 2440 é melhorar a vida do homem. As máquinas são aprimoradas e inventadas para que o homem trabalhe menos e se dedique a atividades que lhe deem prazer.

cada casa é como um vilarejo. Essa casa/vilarejo é separada uma da outra por canais retilíneos, como trincheiras rasas. O controle populacional volta a ser uma preocupação nessa obra e, apesar de delinear uma sociedade democrática e aparentemente igualitária, descreve desigualdades quanto às cores das roupas usadas por cada tipo de cidadão, detalhe já explorado por obras utópicas anteriores.

De Listonai descreve sua cidade lunar seguindo a forma quadrada. Selenópolis é cortada por uma grande avenida, com início e fim marcados por arcos do triunfo. A surpresa do visitante ao cruzar o arco de entrada da cidade é grande, já que sua composição é descrita como esplêndida, e todo o ambiente urbano se revela ao olhar de uma só vez. A arquitetura da cidade é descrita como regular, homogênea, uniforme, em que as linhas retas e as formas quadrangulares e retangulares predominam. A adoção do ângulo reto explicita toda a racionalidade assumida pelo autor. Há um ensaio de setorização na cidade lunar, com a localização de hospitais, cemitérios e matadouros fora das muralhas da cidade – novamente uma preocupação higienista.

De Listonai ainda descreve por longos e detalhados trechos da obra os inventos voadores e os avanços mecânicos de Selenópolis. Os céus de Selenópolis são movimentados, cortados por barcos à vela e a remos capazes de fazer viagens interplanetárias. A enorme quantidade de apetrechos e geringonças mecânicas facilita a vida dos habitantes desta cidade.

Há ainda uma preocupação numérica e métrica nas duas obras. Podemos comparar os seguintes trechos para expor esta preocupação com as medidas e com os números: “[...] no centro da cidade localiza-se uma grande praça quadrada, de onde partem oito ruas que desembocam em outras oito praças” (LISTONAI, 1761, p. 336); “os vilarejos tem a forma de um quadrado perfeito, com faces de 1500 passos, separados uns dos outros por canais retilíneos de 20 passos e com um caminho real de cada lado de 25 passos [...]”. (TYSSOT DE PATOT, 1710, p. 132)

## *L'an 2440* de Louis-Sebastien Mercier (1771)<sup>17</sup>

Em meio a um improdutivo século XVIII para as utopias urbanas, *L'an 2440* marca a trajetória da literatura utópica por ser a primeira obra a construir uma utopia no futuro. Considerada por Ruyer (1988), Trousson (1999) e Baczkö (2001)

como a primeira utopia moderna, a obra traz a instauração de um novo paradigma: as viagens temporais, as ucronias. Com grande parte do globo terrestre mapeado, Mercier vê saída para a utopia através do deslocamento temporal, vendo o futuro como o lugar-nenhum mais próximo.

Com relação à ucronia, este é o título da obra de Charles Renouvier, lançada em 1876. E essa obra foi a primeira a trazer o termo “ucronia”, apesar do sentido de viagem temporal ter sido introduzido por Mercier. O nome completo da obra de Renouvier é *Uchronie, Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu’il n’a pas été, tel qu’il aurait pu être* (Ucronia, Esboço histórico apócrifo do desenvolvimento da civilização europeia tal como não foi, tal como poderia ter sido).

Mas, voltando à obra de Mercier, o livro relata a experiência do autor de acordar 700 anos no futuro, numa Paris de 2440. Mercier (1771, p. 1) abre sua obra com uma epígrafe de Leibniz: “le présent est gros de l’avenir”,<sup>18</sup> o que transparece, segundo Vouillot (2000, p. 151), o testemunho da confiança no progresso que anima os séculos das Luzes, de que o futuro é rico de todos os possíveis.

Mercier cria outra cidade construída de acordo com seus desejos, imbuído de ideais revolucionários. A sociedade e toda a humanidade estão transformadas: não há mais avareza, vaidade ou ostentação, as pessoas tornaram-se razoáveis e conscientes – é o retrato e a construção de outro homem. A população se veste de maneira simples e os poucos veículos que restaram transitam de forma calma e ordenada. A maior parte da cidade foi convertida para o pedestre, existem dirigíveis, balões e o deslocamento se dá prioritariamente a pé ou pelos ares.

Não existem mais cortiços, não existe poluição, a cidade é limpa e saudável. Há vegetação por toda a cidade, assim como fontes d’água limpa. Os antigos telhados cinza foram substituídos por jardins suspensos. É interessante ressaltarmos aqui a preocupação de Mercier em confrontar as situações consideradas por ele como insustentáveis e desagradáveis, como o aspecto cinza de Paris, com as novas características da cidade, como a profusão do verde que permeia toda a cidade.

Na Bastilha, foi construído o Templo da Clemência. As desigualdades sociais permanecem, mas foram amenizadas pelo progresso. Os antigos hospitais foram demolidos, substituídos por 20 novos hospitais gratuitos com leitos suficientes para todos os doentes, localizados fora dos limites da cidade – mais uma vez



**Natureza** O ambiente urbano descrito por Mercier é marcado pela profusão do verde com a presença de parques, jardins suspensos e balcões floridos.

### Tipias de *Constitution de la lune*



**Ilha** Além dos limites marcados pela colonata de mármore, a descrição da cidade nos leva a uma imagem de uma ilha densa, com prédios altos e cercada por campos e florestas.



**Diverso** A volumetria variada adotada nas construções fazem da cidade de Lunol um conjunto diverso.



**Vertical** DE REIGNY descreve uma cidade verticalizada com vários elementos: torres, edifícios colossais e construções imponentes.



**Elemento central** Mais um palácio figura como edifício central e dominante no espaço da cidade.

a preocupação higienista com o afastamento físico de equipamentos públicos específicos. Cidade poliglota, onde cada língua é ligada a um domínio específico. As artes e a literatura têm função educativa e social, enquanto a ciência é destinada para melhorar as condições de vida do homem. Versalhes em ruínas, como símbolo de um novo país, livre e feliz, contra o absolutismo, intolerância e fanatismo da França de seu tempo comandada por Luís XIV. É um mundo paralelo, outra França construída e guiada pela razão, uma outra cidade criada por Mercier. O autor não vê sua utopia como um sistema fechado e estático. Ele não fixa seu mundo como um sistema rígido e imutável. Na verdade, sua utopia é em si mesma mutável, aberta às mudanças e modificações naturais que acontecem com o passar do tempo.

### *Constitution de la Lune* de Beffroy de Reigny (1793)

Beffroy de Reigny descreve mais uma cidade na Lua. Uma cidade controlada de 650 mil habitantes onde o perímetro urbano circular é delimitado por colunas de mármore. Além destas colunas, é expressamente proibido construir, ação assegurada por uma rígida legislação. As terras que contornam a cidade pertencem ao Estado e nelas é interdita a construção de casas, sobretudo de forma caótica.

A população é recenseada com certa regularidade e não pode nunca crescer além do número fixo de 650 mil. Dentro do perímetro delimitado, uma espécie de perímetro urbano, são proibidas as construções que avancem sobre o espaço público. Qualquer tipo de ocupação fixa em ruas ou praças é proibida e condenada. O espaço interior às colunas é ocupado por construções imponentes como torres, monumentos públicos em forma de pirâmide, edifícios cônicos, muitas cúpulas, edifícios cúbicos, alguns austeros, pesados, enquanto outros têm arquitetura leve. Essas construções formam um conjunto diversificado, que escapa da monotonia da regularidade. Apesar dessa descrição de uma arquitetura diversa e dinâmica, toda a cidade parece cristalizada, onde nada pode ser mudado, a não ser que siga estritamente planos previamente traçados.

O palácio real se destaca dentre todas as construções, dominando assim a paisagem da cidade. Essa cidade densamente construída se contrapõe ao seu entorno, de grande diversidade vegetal, com florestas e campos que contornam

toda a cidade. Apenas as casas privadas têm arquitetura regular e homogênea, com altura fixa de quatro andares para assegurar a ventilação, condição para assegurar a ventilação e renovação do ar dentro dos limites da cidade.

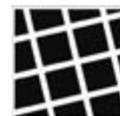
As ruas são retas e largas, todas regulares formando uma trama regular de linhas perpendiculares, a fim de que todos possam circular livremente pela cidade, que é essencialmente projetada para o pedestre, apesar de alguns circularem com carruagens. Os cruzamentos são tomados por avisos como: “*protegez la vie des vos concitoyens*”,<sup>19</sup> com um guarda responsável por ordenar a circulação.

## *Le Nouveau Monde Industriel et Societaire* de Charles Fourier (1829)<sup>20</sup>

Fourier (1870)<sup>21</sup> cria uma utopia muito diferente de todas as outras produções. Sua obra é um discurso exterior aos discursos dominantes, um verdadeiro discurso radical. As ideias de Fourier nos parecem como escapes, o que torna sua produção singular, se distanciando da lógica daqueles que o autor considerava como responsáveis pela cegueira da civilização.<sup>22</sup> O autor descobre o que chama de “lei da atração passional”, lei pela qual Deus rege o mundo e força que move o universo, responsável pelo equilíbrio e sincronia de tudo que se move. Para Fourier, o egoísmo e a irracionalidade afastaram a civilização de seus impulsos naturais e acreditava no estabelecimento de um equilíbrio da existência humana através de seu sistema, nomeado de Harmonia.

Sua utopia foi toda elaborada para que o homem viva em harmonia e em liberdade com o meio natural e construído, com os outros homens e com seus desejos, livre de padrões. Diferentemente de outros autores de utopias, Fourier não cria um homem utópico, não modifica o homem. Ele cria uma utopia – uma sociedade e uma cidade – capaz de acolher o homem com ele é, aceitando e entendendo seus desejos, falhas e virtudes. O homem, para Fourier, é naturalmente um ser desejanter e a sua utopia foi criada justamente para acomodar este ser com toda sua complexidade, sua variedade e desigualdade natural.

Para que o homem possa viver livre e em equilíbrio com suas 12 paixões – de olhar, de ouvir, do olfato, do tato, do paladar, da amizade, do amor, da ambição, do familismo, a compósita, a borboleta e a cabalista –, Fourier cria a Falange



**Geometria** Os sólidos platônicos marcam a circunscrita arquitetura da cidade.



**Natureza** FOURIER mantém a natureza fora dos limites urbanos criando uma separação bem marcada entre cidade x campo/natureza.

### Tipias da obra de Fourier



**Geometria** A cidade é formada por círculos concêntricos e o Falanstério é um imenso edifício simétrico. Apesar de FOURIER decretar a “abolição do tabuleiro de xadrez”, a organização do espaço, a disposição das edificações e sua morfologia são regulares e regulamentadas.



**Ser desejanter** FOURIER parte do princípio que o homem é um ser desejanter e as cidades e a sociedade devem ser capazes de abrigá-lo levando em conta sua natureza de paixões.



**Diverso** FOURIER se mostra a favor da diversidade do homem e do espaço. As construções, apesar de seguirem certas regras e dimensionamentos, podem ser feitas de acordo com o gosto do proprietário. A arquitetura do Falanstério é exemplo desta diversidade, segue a arquitetura nomeada por FOURIER de composta, capaz de “cobrir de ridículo” as outras cidades, frente a sua beleza.



**Elemento central** O elemento central da cidade de FOURIER é o Falanstério, que ocupa o centro da cidade circular.



**Massa diversa** A população deve ser composta por indivíduos diferenciados e que mantenham vivas e acentuadas as suas diferenças.



**Duplicata** A cidade utópica de FOURIER pode ser multiplicada, instalando-se em vários pontos de um território plano. São repetições, mas, segundo FOURIER, capazes de manter suas diferenças.

(a comunidade) e o Falanstério (o edifício). As cinco primeiras paixões foram consideradas prejudicadas por Fourier, estando os homens vivendo em cidades feias, malcheirosas, barulhentas, em permanente contato com um ambiente desconfortável, se alimentando sem qualidade. Chamamos atenção para a paixão cabalista: esta designa o que leva o indivíduo a se assumir como tal dentro de uma coletividade; ele não se vê como igual, mas como diferente e esta paixão é capaz de manter as diferenças dentro do todo. Fourier acredita que os homens não podem ser considerados como iguais, que a igualdade e a uniformidade são uma espécie de veneno político.

A cidade segue a forma circular, funciona sob a organização em três anéis concêntricos: no primeiro a cidade central, ou seja, o Falanstério, no segundo os arrabaldes e grandes fábricas e no terceiro as grandes avenidas e subúrbios. A cidade deve sempre estar em terreno plano e pode ser multiplicada, fazendo com que se espalhem inúmeras cidades pelo território, mas todas devem permanecer autossuficientes.

Em cada anel, as construções seguem dimensões diferentes e devem ser isoladas no terreno. As ruas são descritas como arborizadas e seguem desenhos curvos para que assim evitem a uniformidade.

O Falanstério é um vasto edifício onde vivem exatos 1.620 habitantes. Nesse prédio-cidade, Fourier descreve extensas ruas-galerias envidraçadas, todas limpas, belas, livres para a circulação dos habitantes, jardins e pátios internos. A arquitetura aproxima-se à de um palácio, construído com três braços, cada destinado a um domínio específico: Material, Social e Intelectual. No Material, são localizados ateliês e salões da indústria; no Intelectual, bibliotecas, museus, estúdios de artistas, coleções... Enquanto no braço central, na ala Social, localizam-se os salões de festas, as salas de jantar e áreas para recepção. Os apartamentos são derivados de uma célula e variam de acordo com o proprietário, que, de acordo com sua condição financeira, poderia adquirir quantas células desejasse.

O Templo das Harmonias Materiais, destinado à música, poesia, pintura, dança e atividades afins, também tem seu lugar no Falanstério, assim como o Templo do Unitismo, lugar destinado à celebração da unidade do homem com o universo. Em cada Falanstério, há uma torre, um observatório de onde se pode estabelecer contato com todas as outras cidades. As cozinhas são públicas, de

livre entrada. Todos os habitantes recebem o que precisam para sobreviver: comida, roupas, habitação, lazer e trabalho. Cada habitante pode retirar da loja comunitária o que lhe for necessário ou desejado, mesmo tendo sido preservada a propriedade privada. Para evitar a monotonia do trabalho na produção de manufaturas, os habitantes trocam de tempos em tempo de ocupação.

Fourier inspirou seguidores com suas ideias, sendo Vitor Considérant o mais expressivo. Em 1836, Considérant começou a publicar a revista *La Phalange – Journal de la Science Sociale*, na qual escrevia artigos propagando as ideias de Fourier. Acreditando na possibilidade de implantação dos Falanstérios, excluindo a liberdade sexual ditada originalmente, Considérant juntou-se a outros dois discípulos de Fourier na América. O grupo fundou um Falanstério no estado americano do Texas, mas a experiência fracassou. As ideias de Fourier foram praticamente deixadas para trás e suas complexidades, seus magníficos prédios foram traduzidos em pobres construções e organização simplificadas.

### *Voyage en Icarie* de Etienne Cabet (1840)<sup>23</sup>

*Voyage en Icarie* representa, aproximando-se até de uma caricatura, a base das chamadas utopias comunistas do século XIX. Como ressaltou Mumford (1959, p. 151), Cabet escreveu sua utopia sob a influência dos acontecimentos desde a Assembleia Nacional de 1789 até a formação do Império de Napoleão III e de certa forma construiu através de Icária um estado nacional sob a tradição napoleônica. Influenciado também pelos efeitos da Revolução Industrial e consequências sociais nas cidades, Cabet escreve *Voyage en Icarie* durante seu exílio em Londres (1834-1839).<sup>24</sup> Icária é um não lugar “tão vasto como a França”.

Icária figura como um grande formigueiro igualitário, um país monótono onde as cidades, bairros e moradias são reproduções e repetições de um mesmo modelo. São 100 províncias com extensões praticamente iguais, divididas em dez comunas também iguais, sendo a capital situada na província central, no centro geométrico do país. Há aqui uma clara aproximação feita não só por Mumford (1959), como também por Sargent e Schaer (2000), à divisão do território francês como um novo plano de organização e administração feita durante a Assembleia Nacional de 1789.



**Conector** Todos os Falanstérios possuem torres. Estas torres são pontos de comunicação de onde se estabelecem as conexões com outros Falanstérios por meio telegráfico.

#### Tipias de Voyage en Icarie



**Geometria** A descrição de Icária mescla a forma circular - dominante no centro do país - a traçados regulares, seguindo linhas paralelas, ortogonais.



**Elemento central** O Centro Cívico de Icária representa a palavra-chave para CABET: fraternidade. Esse edifício central deveria ser exemplo de igualdade e símbolo da democracia popular.



**Duplicata** Arquitetura repetitiva, na qual o padrão de edificação se repete infinitamente. As cidades também se repetem, seguindo um mesmo plano.



**Massa uniforme** Em Icária, todos os habitantes devem formar uma coletividade harmoniosa e, como expressão da igualdade, todos se vestem com uniformes de mesma cor, mesmo material, formando uma massa monocrômica e uniforme.



**Máquina** CABET descreve máquinas de lavar, máquinas de içar e de carregamento.



**Veículo** Icária é movimentada por diversos veículos (cada um em seu devido lugar, seguindo a obsessão por organização e limpeza do autor). Ônibus, carroças puxadas por cavalos e pequenos veículos puxados por grandes cães circulam pelas ruas, seguindo trilhos em trechos pavimentados “de forma a evitar a formação de lama”.

O desenho dividia todo o território em quadrados, atendo-se apenas à regularidade do traçado e desconsiderando as antigas divisões regionais, aspectos topográficos e geográficos, população e história específica de cada região. É uma imagem perfeita da racionalização do espaço, como transparece na geometria apresentada pelas cidades utópicas. A desconsideração com fatores externos pode ser aqui interpretada pela localização da utopia em um não lugar, o que extingue qualquer particularidade, afinal, sendo o campo utópico um espaço liso, as criações utópicas são livres para compor suas cidades.

Cabet descreve Icária como um país de forma quase circular e dividido em partes iguais por um rio de margens muradas. No meio do território, o rio se divide em dois braços, formando uma grande ilha circular. Na ilha, situa-se o Centro Cívico, edifício mais importante de Icária. Cabet descreve um fabuloso jardim suspenso, com uma vasta colunata que abraça uma estátua colossal, dominante no espaço e situada bem no centro do jardim que contorna o Centro Cívico.

A cidade é dividida em bairros, cortada por 50 avenidas retas e amplas paralelas ao rio e outras 50 perpendiculares, formando o desenho de uma grande grelha. Ao mesmo tempo em que Cabet explora a forma circular, ele descreve uma rigidez ortogonal que nos faz acreditar na impossibilidade de um desenho compatível com as descrições contidas na obra. Cada quarteirão é formado por 15 casas de cada lado, o centro da quadra é ocupado por um prédio público e o espaço livre, por jardins públicos cuidados pelos moradores enquanto as calçadas são cobertas por coberturas em vidro, a fim de proteger os pedestres da chuva.

Icária apresenta uma sofisticada, racionalizada e padronizada organização. Iluminação pública, faixas destinadas ao trânsito de carroças, estábulos, hospitais e matadouros são situados na periferia externa da cidade, enquanto as fábricas e armazéns são construídos contíguos às linhas férreas e canais fluviais. Cabet aqui mostra clara preocupação não só com a salubridade do espaço da cidade, como também com a organização e otimização do processo de chegada e saída de produção e mercadorias.

Em Icária, não há propriedade privada, bens ou hierarquia social. Todos os habitantes são considerados como associados e cidadãos, tendo direitos e deveres iguais. A sociedade icariana, como descreve Cabet, é “fundada com base na perfeita igualdade”, fundamento visível na adoção de uniformes elásticos de

tamanho único para todos os que pertencem a uma mesma condição. Detalhe curioso, mas justificado pela facilidade da produção em série e para que as vestimentas possam ser usadas por pessoas de tamanhos diferentes. A população uniformizada de Icária forma uma multidão homogênea e monocromática. É uma cidade onde as pessoas perdem suas características pessoais, perdem sua individualidade em nome de uma coletividade harmônica.

De acordo com Mumford (1959), neste universo racionalizado, simplificado ao extremo e altamente controlado, pressente-se uma espécie de monstro frio e tentacular. Nisso talvez resida “o único aspecto profético do projeto de Cabet, que deixa entrever inconscientemente, o horizonte *kafkaniano* dos totalitarismos modernos”.<sup>25</sup> A obra de Cabet na verdade não é muito empolgante ou inovadora. Ele continua uma tradição utópica sem trazer grandes e novas contribuições. Muitos autores consideram *Voyage en Icarie* como um romance direcionado para as leitoras da época e mais, como colocado por Ruyer, um livro monótono e mal escrito.

Pouco tempo depois, animado com resultados positivos da comunidade experimental de New Lannark de Robert Owen, Cabet abandonou a utopia e trabalhou sobre um plano para a construção de uma nova comunidade baseada em suas ideias expressas em Icária. Após duas tentativas frustradas de implantação, Cabet conseguiu reunir 240 colonos dispostos a se instalar em Nauvoo, uma antiga colônia de mórmons no estado americano de Illinois. Otimista com os bons resultados iniciais, Cabet partiu para a Inglaterra com o projeto de implantação de outra colônia com 1.200 colonos. Chamado às pressas para retornar à Nauvoo, Cabet encontrou a cidade imersa em crise com as lutas internas – talvez incitadas pela incrível monotonia imposta pelas regras icarianas. Com a ordem aparentemente restabelecida pelo patriarca, a comunidade de colonos expulsa o próprio Cabet com um movimento de revolta contra seu autoritarismo. Depois da morte de Cabet, em 1858, ainda houve tentativas de manutenção de comunidades icarianas em território americano, sendo algumas com a incorporação de ideias anarquistas e revolucionárias, como foi o caso da Jovem Icária fundada na Califórnia, mas nenhuma delas conseguiu se manter, tendo o ano de 1895 a data de dissolução da última comunidade.

### Tipias em Erewhon



**Vertical** Ao avistar a capital de Erewhon, a personagem principal a descreve um horizonte marcado por torres altas e grandes fortificações.



**Ilha** Reino localizado em qualquer lugar da ilha australiana, “além das montanhas”, como se refere o subtítulo da obra, só pode ser alcançado após a transposição de um largo rio que protege o limite de Erewhon.



**Máquina** Em Erewhon, as máquinas foram banidas, tendo a cidade passado por um período de avanço tecnológico. Em *Erewhon Revisited*, a cidade volta a se equipar com máquinas, passando estas a figurar como elementos essenciais à melhoria da vida do homem.

## *Erewhon or over the range* de Samuel Butler (1872)

Samuel Butler lançou sua utopia com ares de sátira em 1872. O reino de Erewhon volta a ocupar a Terra Australis, mas sua localização é incerta e mantida em segredo por aqueles que a alcançaram. O reino, situado em algum lugar de uma imensa ilha, é protegido por acidentes geográficos.

Em uma tecnocracia invertida, Butler introduziu algo próximo à inteligência artificial descrevendo uma evolução rápida e surpreendente das máquinas, interrompida por representar uma ameaça aos homens. Antes, existiam máquinas avançadas na cidade, mas, depois dos argumentos apresentados por um filósofo, ficaram claros os perigos que a máquina representava para o homem, principalmente com relação à escravidão. Receosos de tornarem-se escravos das máquinas.<sup>25</sup>

Butler (1998) descreve um mundo onde os vilarejos próximos à capital parecem compor pinturas italianas. O ambiente, a luz e a beleza física são ressaltadas pelo autor, que constrói uma capital densa, urbanizada, com altas torres e fortificações, chamada Metropolis. A cidade é rodeada por campos aprazíveis e preservados vilarejos bucólicos onde as casas dispõem-se ao longo de uma única rua estreita. As casas destes vilarejos têm suas paredes internas revestidas curiosamente por folhas de *Punch* e *The Illustrated London News*.

A crítica de Butler é direcionada à Inglaterra vitoriana e à Igreja, considerada por ele como hipócrita. Segundo Ruyer (1988, p. 238), “Erewhon é como um espelho deformador que sempre aumenta as caretas e as corcundas tornando-as irresistivelmente cômicas”.<sup>27</sup> As instituições são apresentadas como pastiches e o tratamento invertido dado aos corruptos e ladrões (tratados em hospitais) e aos doentes (julgados e presos) são um exemplo da ironia da obra. Os principais prédios das cidades são: Banco Musical, Hospital para Tédios Incuráveis, Museu de Máquinas Antigas, Colégios de Desrazão e Colégio do Atletismo Espiritual.

Deleuze e Guattari, em *O que é a filosofia?*, citam a obra de Butler, estreitando a relação de alguns de seus conceitos com figuras criadas pelo autor. Ressaltam as misturas inéditas descritas por Butler como entre os vegetais e animais (o teleórgão), o maquinico e o humano (o homem como reprodução da máquina) e o atual e virtual (na cidade dos não nascidos). (VILLANI, 2006, p. 82)

Os homens não são apenas filhos de seu pai e de sua mãe, eles são também produtos das instituições fundadas sob o estado das ciências mecânicas da época em que nasceram e na qual se criaram [...]. (BUTLER, 1998, p. 68)

O título é a inversão da palavra “no-where” (lugar nenhum), correspondendo a “u-topos” (não lugar) ou ainda “now-here” (aqui e agora), reforçando o sentido crítico da utopia ao presente. É um “não-lugar-aqui-e-agora” invertido, esta é a utopia de Butler. Esta brincadeira com o significado das palavras será retomada por William Morris em *News from Nowhere* e ainda pelo arquiteto Frank Lloyd Wright, que nomeia sua torre de meia milha de altura de Erehwon Tower.

Butler cria uma utopia bem-humorada contra tudo, uma extensa crítica e um exercício de imaginação que escapam do convencional, diferenciando-se das produções utópicas anteriores. A relação construída por Butler com o tempo é bastante interessante, como podemos perceber no trecho da obra abaixo, através do qual também reforçamos a ideia da crítica do aqui-e-agora, *now-here*, inversão do título da obra (*Erehwon*).

Sempre espiando com curiosidade através do clarão do presente, a escuridão do futuro, pressagiamos as linhas principais do que está diante de nós graças às luzes debilmente refletidas por espelhos baços que estão atrás de nós, e vamos tropeçando como podemos até que o alçapão se abra sob nós e partimos. Houve outrora uma raça de homens que conheciam melhor o futuro do que o passado, mas em um ano eles morreram de desgosto provocado pelo conhecimento. (BUTLER, 1998, p. 10)

Butler volta a escrever sobre Erehwon em 1905, em *Erehwon Revisited*. Nessa obra, Butler continua sua utopia e constrói uma cidade utópica em movimento em que a produção de máquinas voltou e a administração, religião e a política da cidade sofreram reviravoltas. Erehwon não foi criada como uma cidade estática e, nesta nova abordagem, continua dinâmica. São muitos os acontecimentos que provocaram as transições e mudanças desta cidade utópica, sendo o acontecimento principal uma revolução.

**Tipias em Hygeia**

**Duplicata** Todas as habitações de Hygeia seguem o mesmo modelo construtivo, se repetindo por todo o bairro.



**Geometria** O plano da cidade forma um tabuleiro de xadrez com as ruas ortogonais seguindo os sentidos norte-sul e leste-oeste.



**Natureza** RICHARDSON, demonstrando preocupação higienista, descreve o ambiente urbano permeado por muitas áreas livres, praças, parques e ruas densamente arborizadas.

***Hygeia, city of health* de Benjamin Ward Richardson (1876)<sup>28</sup>**

A obra de Richardson não é exatamente uma utopia, considerando que o autor não faz qualquer tipo de consideração relativa a uma nova sociedade. Ele se concentra em aspectos espaciais, na construção da cidade e de sua arquitetura, na criação de uma cidade utópica seguindo cuidados relacionados à saúde pública e à higiene, como o próprio nome da cidade sugere. Consideramos importante a menção a essa obra por esta apresentar a cidade utópica de Hygeia, pela influência exercida em autores posteriores e por sua expressiva circulação e difusão.

A cidade de Hygeia, descrita por Richardson, é formada por 20 mil casas e habitada por 100 mil pessoas distribuídas por uma área de 4 mil acres (25 hab/acre) com abundante arborização. A densidade populacional estipulada por Richardson é drasticamente inferior aos números apresentados por cidades inglesas, como Liverpool e Glasgow na época.

Todas as casas seguem um mesmo modelo, com telhados verdes e gabarito reduzido, evitando áreas com excessivo sombreamento. Existem bairros habitacionais e bairros comerciais, pois o autor acreditava que a separação das funções numa cidade seria primordial para um bom funcionamento e para um ambiente urbano saudável. Os bairros comerciais têm gabarito restrito a quatro pavimentos e nenhuma edificação pode passar dos 60 pés. Richardson concentra-se em números, valores, dimensões na tentativa de estabelecer um controle sobre o espaço urbano.

A cidade de Hygeia tem dois bulevares principais, ligando leste a oeste. Por estes bulevares, passam também as vias férreas, devidamente isoladas. As ruas norte-sul cortam os bulevares em ângulos retos e as largas vias secundárias seguem paralelas a elas. Voltamos mais uma vez ao desenho formando um tabuleiro de xadrez, com ruas ortogonais e quadras regulares.

Na cidade de Richardson, o objetivo maior é a salubridade e a saúde dos habitantes. São 20 hospitais equidistantes, isolados do restante da cidade e com estrutura facilmente transportável. São edifícios móveis, pois, para Richardson, as grandes edificações fixas destinadas ao tratamento de saúde serão dispensáveis, visto que em Hygeia a medicina é preventiva, sendo assim dificilmente haverá pessoas doentes. Ladrilhos impermeáveis revestem todas as edificações

por razões sanitárias. As fumaças das lareiras são captadas e conduzidas a poços centrais e liberadas após a destruição de carbono livre, desaparecendo com a fumaça tão presente nas cidades inglesas. Dutos de lixo e de carvão ligam os cômodos das casas, tendo escapes nos telhados e saídas nos porões.

### *Les 500 Millions de la Bégun de Jules Verne (1879)*<sup>29</sup>

Nesta obra de Jules Verne, foram criadas duas cidades opostas: uma higienista e ecológica construída por um cientista francês, chamada Franceville; outra uma cidade-máquina, construída por um cientista alemão, chamada Stahlstadt (campo do aço). São cidades opostas. Enquanto Franceville é uma cidade diversa, avessa à uniformidade, aberta aos inúmeros espaços verdes com assentamentos residenciais permeados pela vegetação; Stahlstadt é uma cidade industrial, literalmente uma cidade de aço.

O plano de Franceville é regular, com ruas cruzando-se em ângulos retos, equidistantes, com largura uniforme e todas numeradas. A cada cruzamento, há um enorme jardim. A cada meio quilômetro, as ruas adquirem características de bulevares e são ladeadas por uma espécie de fosso por onde transitam os bondes e trens.

O material construtivo utilizado para erigir a cidade é o mais variado possível, tendo chegado ao seu porto uma quantidade enorme de elementos enviada por todas as partes. Apesar de as primeiras ideias levarem os idealizadores ao estabelecimento de um modelo único de habitação, as discussões levaram-nos à adoção da variação arquitetônica para assim fugir da “uniformidade fatigante e insípida”. Todas as construções habitacionais devem seguir certos princípios, como a obrigatoriedade de isolamento no lote, o projeto de um jardim particular arborizado e florido, limite de dois pavimentos, afastamento mínimo de dez metros da rua, entre outros. A cidade é descrita como equilibrada e saudável, diferentemente de Stahlstadt, a cidade rival.

Stahlstadt é uma cidade geométrica, com prédios colossais geométricos de janelas repetidas formando uma grande floresta cinza regular, com habitações pré-fabricadas, repleta de chaminés vermelhas. O plano da cidade é formado por

#### Tipias de Julio Verne



**Ser desejanter** Professor Schultze, fundador de Stahlstadt, e o cientista Francois Sarrasin, fundador de Franceville.



**Natureza** Franceville incorpora preocupações higienistas visando o bem-estar dos habitantes (contrariamente a Stahlstadt).



**Geometria** Stahlstadt é zonada e concêntrica, formada por construções rígidas e geométricas. Franceville segue desenho regular com ruas ortogonais.



**Maquina** Stahlstadt é uma cidade-máquina, descrita como uma grande indústria dominada pela produção figurando como uma tecnocracia.



**Duplicata** As construções em Stahlstadt se repetem num mesmo padrão rígido e cinza.



**Elemento central** Na cidade de Stahlstadt, a Torre do Touro, construção ciclópica, domina o espaço urbano. Nessa torre, habita o fundador e criador de Stahlstadt, professor Shultze.



**Vertical** A mesma Torre do Touro figura como elemento vertical da cidade de Stahlstadt. VERNE a descreve como uma colossal construção destacada do conjunto urbano.



**Diverso** Franceville segue um plano regular, mas a repetição de um modelo construtivo é considerada pelo comitê de construção como “origem para uma uniformidade insípida e tediosa”. Os arquitetos são livres para criar formas, volumetrias e ornamentos.

#### Tipias na obra de Robida



**Máquina** Há inúmeras máquinas e inventos inusitados, como “máquinas de distribuição de som em domicílio” e “biblioteca universal fonográfica”.

círculos concêntricos, zoneados – cada faixa deve abrigar uma função específica e foi adotado como modelo. Na verdade, a cidade é uma grande fábrica-modelo. A cidade foi construída sobre o Deserto Vermelho, sobre areia ferruginosa.

No centro da cidade está a Torre do Touro, edificação dominante dentro da cidade e que possui uma única janela: é uma “torre ciclópica” (MANGUEL, 2003) onde vive o cientista criador da cidade. A torre ciclópica é coroada por um potente canhão, construído com o intuito de destruir a cidade rival: Franceville. Contornando a torre, um pequeno parque tropical protegido por vidro foi construído pelo professor e é a única presença da natureza em toda a cidade. Em oposição às Stahlstadt, as ruas de Franceville são pavimentadas, limpas, arborizadas, ladeadas por construções variadas que podem se multiplicar à vontade, seguindo apenas algumas regras, mas nada que estabeleça rigidez espacial, preservando assim características de uma cidade diversa, movimentada e cheia de surpresas agradáveis.

## *Le Vingtième Siècle, roman d'une parisienne d'après-demain* de Albert Robida (1883)

Albert Robida projetou em 1883 a Paris de 1953. Num jogo bem-humorado, Robida descreve a emancipação feminina retratando uma forte presença das mulheres na política, exercendo atividades antes exclusivamente masculinas, numa Paris elétrica,<sup>30</sup> industrializada, poluída, onde voadores não param de cruzar os céus e veículos transitam incessantemente. O mundo é tomado por guerras universais, nas quais os homens se enfrentam em todos os possíveis campos de batalha: terra, mar e ar.

Com meios de transporte multiplicados e cada vez mais rápidos, os veículos percorrem todos os espaços da cidade, inclusive subterrâneos. Repleta de usinas alimentares gigantescas, parques de diversão, uma indústria armamentista produtiva e profícua, a cidade criada por Robida é descrita com grande diversidade e dinamismo.

Paris torna-se uma cidade altamente industrializada, permeada por muitas máquinas e inventos que pontuam todos os espaços. Completamente congestionada, Paris, segundo Robida, vai adaptando sua arquitetura às novas demandas,

principalmente no que toca o transporte aéreo, aumentando consideravelmente a altura das edificações e adaptações para a ancoragem e pouso dos transportes voadores. Além, é claro, dos edifícios voadores que circulam pelos céus abrigando restaurantes, salões, lojas e outras funções.

Robida mostra a evolução técnica com a invenção do *telephonoscope*, uma espécie de telefone, televisão e câmera numa mesma máquina – algo próximo a uma teleconferência. Robida antecipa nossos tempos, dominado pelas imagens:

Uma catástrofe, inundação, terremoto ou incêndio, acontecendo não importa em que parte do mundo, o *téléphonoscope* da época, em comunicação com o correspondente do jornal, este estando no teatro de acontecimentos, colocará os parisienses à par das peripécias do drama.<sup>31</sup> (ROBIDA, 2001, p. 200)

Robida (2001) descreve uma revolução mediática, num mundo totalmente transformado. Os livros são cada vez mais tolos e inofensivos enquanto a história está sendo sistematicamente reescrita e a língua se transforma em uma mistura de várias outras, chamada de *salade-langue*. As cidades são transformadas pelas adaptações necessárias para a infinidade de meios de transporte, ensaiando um multinivelamento: pistas de pouso, hangares, edificações cada vez mais altas e cidades cada vez mais densas.

### *Looking Backward 2000-1887* de Edward Bellamy (1887)

Assim como na obra de Mercier, a personagem principal da obra de Bellamy acorda anos à frente. De acordo com Fromm, que apresenta a reedição da obra de 2000, este romance utópico é considerado por vários estudiosos americanos como uma das obras mais influentes publicadas a partir de 1885 e ainda estimulou a produção de utopias literárias após seu lançamento.

No ano 2000, Julian West desperta em uma Boston futura, transformada numa bela e alta cidade, livre da corrupção e dos políticos. Igualitária, pacífica e harmoniosa, a cidade funciona sob um sistema socialista de produção e distribuição de bens. É uma sociedade desprovida do consumismo crescente do século XIX. Bellamy critica a sociedade e as cidades do século XIX apresentando



**Voadores** Os céus da Paris futura são congestionados por diversos veículos e edifícios voadores.



**Vertical** A cidade é verticalizada e abriga estruturas suspensas: cais aéreos e planos de pouso.



**Imagem** ROBIDA antecipa as transmissões ao vivo e as teleconferências com seu *telephonoscope*. Qualquer imagem em qualquer lugar do mundo pode ser vista por todos.

#### **Tipias em *Looking Backward***



**Máquina** Boston futura tem engenhosos sistemas mecânicos como rede pneumática de distribuição de mercadorias e as coberturas automáticas acionadas em caso de chuva.



**Ser desejante** Julian West, protagonista da obra, é a figura do ser desejante.



**Conector** Uma extensa rede pneumática conecta residências a lojas, depósitos e correios.



**Vanguarda** BELLAMY descreve uma cidade composta por edifícios de grandeza e arquitetura sem paralelo em sua época.



**Natureza** Cidade arborizada, permeada por abundante sistema de áreas livres e jardins.



**Vertical** A cidade descrita por BELLAMY forma um denso conjunto de altas torres e colossais edifícios.

uma sociedade racional, organizada e solidária que mantém paradoxalmente um Estado centralizador, uma hierarquia bem marcada e a burocracia.

Não foram só o espaço e o sistema que foram transformados por Bellamy, como também o homem, apresentado com sua natureza transformada, com grande desenvolvimento psicológico e espiritual. O homem do futuro para Bellamy, assim como acontece em muitas (senão na maioria) das utopias, é outro homem, uma espécie de homem utópico.

Julian West, ao olhar de um mirante após despertar, se impressiona com a diferente cidade que se delinea sob seus pés. Boston no ano 2000 é descrita como uma grande cidade

[...] com quilômetros de ruas amplas, sombreadas por árvores e orladas por belos edifícios, a maior parte não em quarteirões contínuos, mas dentro de jardins de vários tamanhos, estendiam-se em todas as direções. [...] Edifícios públicos de um tamanho colossal e de uma grandeza arquitetônica sem paralelo no meu tempo erguiam suas imponentes colunas de cada lado. (BELLAMY, 2000, p. 41)

Bellamy (2000) descreve um engenhoso sistema de distribuição de mercadorias constituído por uma rede de tubos que ligam todas as lojas, os depósitos e as residências e ainda alcançam os vilarejos distantes. Como as mercadorias são do Estado, transformado em um sindicato de negócios e empregando todos os cidadãos, não existe lucro, venda ou incentivo ao consumo. Não há a intenção de acúmulo de bens, não existe um sistema de mercado, os produtos são adquiridos apenas pela necessidade, descontando os valores de uma espécie de cartão de crédito, recebida por todos os habitantes com o mesmo número de créditos zerados ao fim do período de um ano com o intuito de não incentivar o ato de poupar e de acumular riquezas. Os habitantes fazem suas encomendas nas centrais, presentes em todas as localidades, e recebem as mercadorias através de tubos pneumáticos. Podemos considerar esta forma de aquisição de bens criada por Morris como antecipação da compra e venda por catálogo, um emblema central da modernidade, afinal é um sistema que envolve disseminação em massa. (KELLER, 2001, p. 212)

Muito interessante é o sistema que se arma sobre as calçadas e ruas quando ocorre uma chuva: coberturas mecânicas são estendidas de forma automática, protegendo os pedestres que podem transitar livremente sem o incômodo da chuva. Uma das personagens ressalta que para ela a imagem representativa do ultrapassado e antigo século XIX é a de um homem e seu guarda-chuva, acessório arcaico no século XX.

A comunidade é descrita pelo autor como formadora de uma única unidade, dirigida por um governo central. Bellamy (2000) mostra uma reação ao individualismo e intolerância do século XIX, crítica explicitada através da invenção de uma sociedade solidária, que segue uma religião solidária aceita universalmente. O capitalismo, a produção em massa e o acúmulo de bens e riquezas são marcas do passado e incompreendidos pelos cidadãos do século XX, naturalmente socialistas. Bellamy mostra, de forma um tanto exagerada, tanto para os aspectos positivos como negativos, uma sociedade moderna socialista vivendo em uma cidade moderna, mas repleta de seus desejos.

## *News from Nowhere* de William Morris (1890)

William Morris escreveu uma das utopias mais difundidas e de maior repercussão do século XIX: *News from Nowhere*. Na obra, Morris expôs sua crítica ao sistema capitalista e à sociedade industrial, assim como fez Bellamy. Também utilizando o recurso de uma viagem temporal, o autor descreve um século futuro, o século XXI, tendo como ponto central a descrição de uma outra cidade e de uma outra sociedade.

Mumford (1959, p. 173) chama a obra de Morris de utopia de reconstrução e considera esta forma de abordagem como uma visão totalizadora da sociedade, resumindo a solução dos problemas da cidade numa simples reorganização industrial. Em contraposição às condições subumanas de trabalho nas fábricas, aos trabalhadores frequentemente acometidos por doenças, à fuligem e fumaça das indústrias que acinzentavam a cidade de Londres de sua época, Morris descreve uma cidade limpa, idílica, calma, de população atlética, saudável, que trabalha sob condições agradáveis em tarefas que lhes proporcionam prazer. Londres

### Tipias em *News from Nowhere*



**Natureza** As cidades dão lugar à ocupação rarefeita dominada pela natureza. Cidade e campo tornam-se um.



**Máquina** As máquinas são descritas por MORRIS como "substitutas do homem nas tarefas mais árduas e pesadas". São auxiliares à uma boa vida e não escravizadoras.



**Diverso** A cidade não segue um traçado rígido ou planejado, espalha-se de forma dispersa quase displicente pelo Vale do Tamisa. As edificações integram-se ao verde.



**Massa uniforme** A população da nova Londres se parece com uma numerosa delegação de atletas, de acordo com a descrição de MORRIS.

### Tipias em *The Time Machine*



**Máquina** A máquina do tempo foi a responsável pelo acesso ao outro mundo. A exploração temporal, não mais marítima ou espacial, como em utopias anteriores, leva-nos a entrar na utopia de WELLS. As máquinas também estão presentes na construção da cidade subterrânea, onde pesado maquinário é responsável pelo equilíbrio entre as duas cidades.



**Vertical** A acentuada verticalização descrita por WELLS pode ser resumida pela afirmação de que os trabalhadores da cidade nunca viram o sol.



**Massa uniforme** Apesar de figurarem como grupos opostos, os dois povos de *The Time Machine* formam massas uniformes: os Eloi são criaturas de aparência andrógina vivendo como iguais; já os Morlocks formam um grupo homogêneo de monstros mutantes peludos, adaptados à vida nos subterrâneos.

futura é uma cidade livre da industrialização pesada, considerada por ele como degradante para o homem e para o ambiente.

Morris descreve uma volta aos trabalhos artísticos e artesanais, um domínio das atividades intelectuais e o direcionamento das máquinas para os trabalhos pesados, limpeza e transporte. Esse novo mundo é resultado de uma revolução socialista, na qual os operários enfrentaram e venceram os capitalistas, atingindo uma sociedade sem classes. Mais uma vez, a utopia é construída após um acontecimento, um ato de resistência impulsionado pelo desejo, como uma revolução.

Na obra de Morris, as grandes cidades desapareceram e o que se pode chamar de cidade passa a ser uma ocupação dispersa, como um conjunto de aldeias, permeada por áreas verdes, campos e jardins. O autor mostra uma repulsa ao crescimento desenfreado dos grandes centros urbanos que acontecia na época e à construção de subúrbios uniformes que se espalhavam nos arredores de Londres. O edifício do Parlamento Britânico foi o único monumento mantido da antiga Londres, mas revertido como depósito de esterco – uma clara crítica ao sistema político-administrativo britânico, explicitando o humor satírico de Morris.

Pela cidade proliferam-se lojas, áreas livres públicas onde as pessoas têm a oportunidade de se socializar. A área descrita como ocupada pela cidade é situada numa região do rio Tâmsa, ecologicamente renovada e regenerada. Morris pode ser considerado, de certa forma, o precursor das ideias de preservação e recuperação ambiental, fazendo parte de um dos primeiros movimentos ambientalistas, o Commons Preservation Society, fundado em 1840.

Ressaltamos que a obra de Morris, assim como a de Bellamy, mostra uma reação, uma crítica às consequências trazidas pela Revolução Industrial, que desencadeou mudanças radicais tanto para as cidades como para a estrutura econômica e social vigente. A paisagem urbana no século XIX havia mudado com todo este processo, ganhou um horizonte marcado por chaminés, fábricas que funcionavam dia e noite; os centros urbanos inchavam, faltavam habitações e a população trabalhadora empobrecia. Morris criou uma cidade utópica onde as construções “parecem brotar do solo”, a paisagem urbana (ou melhor, campestre) é tão agradável que “os dias na cidade parecem feriados no campo”.

Apesar de um tanto monótona, a obra de Morris dá continuidade ao pensamento e ao ato de criar utopias através de um gesto livre e crítico. E ainda faz

justamente a construção de sua utopia no “entre”. Mesmo sendo deslocada para um tempo futuro, com avanços técnicos e muitas mudanças, a cidade utópica de Morris resgata valores do passado, daquilo que visivelmente se perdia em busca de um equilíbrio entre o que já se perdeu e o que ainda não foi feito. (CERTEAU, 1979)

### *The Time Machine* (1895) e *When the sleeper wakes* (1899) de Herbert George Wells<sup>32</sup>

Em *The Time Machine*, Wells explora a viagem temporal, assim como foi feito por outros autores em obras anteriores, como Mercier, Bellamy e Morris, mas vale aqui ressaltar que pela primeira vez essa viagem é feita através de uma máquina que se desloca através do tempo. (VERSINS, 1984, p. 953) Indo para o futuro, o viajante chega ao inóspito ambiente do ano 802.701. O cientista-viajante se depara com um planeta dividido em duas cidades, em dois mundos (os subterrâneos e a superfície), em dois povos (os Eloi e os Morlocks). Este lugar em um passado distante já foi a cidade de Londres. Nesse tempo alcançado pelo cientista, o que foi Londres é uma cidade tomada pela vegetação que avança sobre as ruínas de edifícios futurísticos, como um tempo além do futuro.

Os Eloi, habitantes da superfície, são um povo pacífico. São resultado de lutas passadas da humanidade para transformar a própria natureza marcada pela guerra e pelo crime, numa natureza ligada apenas à tecnologia, política, arte e criatividade. Este povo descrito como seres andróginos semelhante a crianças vive em comunhão com o meio natural e dependem dos Morlocks para existir. Por sua própria natureza, são incapazes de se manter por si e servem como alimento para o povo do subterrâneo. Autores como Ruyer (1988) e Versins (1984) ligam os Eloi à classe rica.

Os Morlocks, habitantes dos subterrâneos, são criaturas mutantes e violentas, formam um povo trabalhador, que mantém um pesado maquinário subterrâneo, verdadeiras usinas subterrâneas em funcionamento para manutenção do equilíbrio e da ordem entre os dois povos e entre as duas cidades. Por sua vez, são ligados ao proletariado, à classe de trabalhadores. Comentário interessante a ser colocado sobre esta obra de Wells foi feito por Anatole France: “O proletariado se



**Vanguarda** WELLS descreve os edifícios da cidade dos Eloi como edifícios modernos, seguindo linhas nunca antes vistas, com uma arquitetura futurística.



**Natureza** A cidade dos Eloi é tomada pela natureza, que avança sobre as ruínas dos prédios. WELLS descreve os Eloi como um povo integrado à natureza, vivendo de maneira equilibrada com o meio natural.

#### **Tipias em *When the sleeper wakes***



**Voadores** O movimento de voadores preenche os céus da cidade.



**Natureza** A natureza nessa obra de WELLS é falsa, é uma natureza construída, simulada.



**Máquina** WELLS descreve inúmeros aparelhos e máquinas no cotidiano.



**Conector** Elemento conector descrito por WELLS: as autoestradas fazem as ligações entre as cinco grandes metrópoles que formam a Inglaterra.

#### Tipias na obra de Tarde



**Diverso** TARDE não cria uma cidade única, mas um complexo de cidades diversas, cada qual com suas singularidades. Cidades de artistas, de filósofos, de operários, tendo cada uma sua característica estética e organização.



**Máquina** O complexo de cidades subterrâneas de TARDE é repleto de máquinas, sistemas mecânicos e inventos criados e aprimorados para manutenção e sobrevivência.

tornou antropófago e a aristocracia, comestível”,<sup>33</sup> referindo-se respectivamente aos Morlocks e os Eloi.

Em *When the sleeper wakes*, H.G. Wells descreve uma Londres futurística, multinivelada e acentuadamente verticalizada a ponto dos habitantes não conseguirem avistar o sol, descrita por um recém-desperto de um profundo coma de 200 anos. A Inglaterra é formada por cinco metrópoles interligadas por extensas autoestradas que perpassam campos falsos e florestas forjadas. O céu, apesar de não ser avistado pelos trabalhadores do solo, é repleto de transportes voadores gerando uma caótica e perigosa movimentação aérea.

Wells descreve uma cidade densa, resultado de uma urbanização desmedida, expansiva e radical. O personagem central, o homem do século XIX, é visto como diferente e passa a ser considerado como Mestre e Messias de um numeroso grupo de trabalhadores crentes em sua honestidade e desejosos por mudanças em suas condições de vida e na cidade em que vivem. Sem intenção, a personagem acaba gerando uma revolução contra o então mundo automatizado e acelerado, sendo tomado como figura de resistência por não se adequar ao ritmo e modo de ser deste outro tempo, desta outra Londres.

### *Fragment d'histoire future* de Gabriel Tarde (1896)<sup>34</sup>

A obra se passa no século XXV. O sol está perdendo sua força, causando um esfriamento global, e os homens se veem obrigados a construir uma cidade subterrânea. Essa cidade vai sendo construída seguindo novos preceitos arquitetônicos e urbanísticos voltados para conter o frio que assola o planeta e capazes de abrigar toda a diversidade, todas as diferenças da população humana sendo ainda expansíveis.

Tarde não cria apenas uma cidade, mas um sistema de cidades subterrâneas ligadas por túneis. O autor descreve cidades de artistas, cidades operárias, cidades celulares, cidades liberais, que formam outro mundo, outro lugar muito diferente do que havia antes. A nova sociedade baseia-se nas artes, na estética, e as corporações assumiram o papel das pátrias.

A arquitetura das cidades subterrâneas é moderna, nova, original, não se parece em nada com o que já se viu numa ruptura total com o antigo mundo. A arquitetura geometrizada e simétrica é ridicularizada, sendo chamada de antiga e ultrapassada. A arquitetura dos subterrâneos é livre e exuberante, tendo horizontes criados por escultores e pintores que ampliam os espaços compondo paisagens artísticas. O mundo subterrâneo é mecanizado, repleto de máquinas que são essenciais para a manutenção e sobrevivência das cidades: máquinas de escavar, para transportar água, alimentos, máquinas que geram energia, todas voltadas para a sustentação e bem-estar do homem.

As cidades são, de certa forma, uma grande inversão, pois não há exterior, espaço externo. São cidades escavadas, compostas apenas por interiores. Todos os espaços, todas as cidades são interligadas por túneis, não há nenhum espaço isolado, todas as células se conectam formando uma grande rede de cidades. Há túneis iluminados, por onde passam monociclos, belos trens e carros elétricos “deslizando como gôndolas por entre paredes de baixo relevo, com inscrições acumuladas por dez gerações de artistas nômades”. (TARDE, 2005)

Tarde defende a ideia de que a urbanização diversificada fez o homem se humanizar, trazendo uma harmonia social. Ele descreve ricas bibliotecas que guardam relíquias do passado, pois já não existe a possibilidade de se produzir papel. Os novos escritos são todos gravados nas rochas e, por isso, de acordo com o autor, a “sensatez das obras é impressionante”. As ciências são muito avançadas, já que as cidades dos cientistas estão sempre aprimorando e buscando novos meios e novas formas de melhorar a vida subterrânea. A cada esfera que se aproxima do centro da Terra, a cada nova escavação para uma nova expansão, tudo é aprimorado: traçado, organização, estética, fazendo com que a cada movimento a cidade se torne melhor.

Com a chegada do século XX, as utopias urbanas produzidas pelo campo literário se multiplicam. Dentro de uma infinidade de obras, destacaremos três, dada a importância e o alcance que tiveram: *A Modern Utopia*, de H.G. Wells (1905); *Brave New World*, de Aldous Huxley (1932); e *1984*, de George Orwell (1948).



**Massa diversa** A população descrita por TARDE forma uma massa diversa, na qual os habitantes mantêm suas diferenças.



**Veículo** Monociclos, trens e carros elétricos circulam entre as cidades, cruzam os túneis e percorrem os subterrâneos.



**Conector** Os túneis na obra de TARDE são os elementos conectores, promovendo a integração entre as cidades, fazendo com que formem uma grande cidade celular.



**Imagem** As imagens são o horizonte nas cidades de TARDE. Desenhos e pinturas realistas constroem a perspectiva falsa (*tromp-oeil*) de entorno nas cidades escavadas.

### Tipias em *A Modern Utopia*



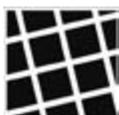
**Máquina** Avanços técnicos promoveram o fim do operariado, fazendo com que a população passasse a ter uma vida melhor tendo máquinas fazendo tarefas duras e subumanas.



**Massa diversa** Diversas em todos os aspectos, as diferenças entre indivíduos são vistas como positivas e constituintes de uma totalidade (segmentária).



**Duplicata** Hotéis e clubes se repetem por todo o globo, construídos seguindo os mesmos planos e sendo destinados à habitação.



**Geometria** Há uma regularidade de traçado e predominância da ortogonalidade no desenho urbano.

## *A Modern Utopia* de H.G. Wells (1905)

H.G. Wells mostra nessa obra não só a criação de uma cidade utópica, como também importantes reflexões sobre as utopias. O autor cria um planeta-irmão ao planeta Terra, como um mundo paralelo onde tudo é como uma repetição (diferente) do nosso planeta, inclusive os habitantes, que possuem seu ser correlato neste outro lugar. A visão de Wells nessa obra é positiva, diferentemente de *The Time Machine*, por exemplo. Não menos crítica, *A Modern Utopia* mostra um caminho diferente tomado por um planeta inteiro.

Pesquisa e desenvolvimento técnico produzem máquinas avançadas, resultando no desaparecimento das classes operárias. A aviação desenvolvida encontra-se plenamente presente nos céus das cidades, que na verdade são descritas como uma planetária conurbação, fazendo de todo o planeta uma só cidade. Utopia de Wells é uma cidade planetária. Wells ainda descreve uma total liberdade de movimento dos habitantes, promovendo um “verdadeiro nomadismo mundial”, possível também pela unificação do mundo descrita pelo autor. O Estado Mundial se consolidou após uma revolução promovida pelo Partido Revolucionário, que, tomando o poder, estabelece, evitando um sistema de controle, uma luta contra as fraquezas humanas. *A Modern Utopia* mostra a transformação do ser humano em outro homem, no homem utópico.

As residências seguem proporção agradáveis com móveis bem desenhados e funcionais. Os compartimentos são autolimpantes com descrições que se assemelham às atuais casas automatizadas e computadorizadas. Wells descreve as habitações deste planeta utópico como clubes e hotéis, que se repetem em qualquer parte do planeta, um retrato muito próximo dos atuais empreendimentos imobiliários implantados nas nossas cidades.

A autonomia do grupamento familiar foi reduzida muito abaixo das condições terrestres por hotéis e clubes e por todos os tipos de expedientes cooperativos. As pessoas que não moram em hotéis costumam morar em clubes. [...] Um boudoir agradável, uma biblioteca e estudo privados, uma horta privada, estão entre os mais comuns de tais luxos. Dispositivos para proteger jardins, galerias, varandas e privacidades semelhantes ao ar livre para o mais sumptuoso destes apartamentos, dão interesse e variedade à arquitetura utópica.<sup>35</sup> (WELLS, 1998, p. 129, tradução nossa)

Os estilos arquitetônicos dessa cidade planetária são os mais diversos. Templos gregos, edifícios de estilo romano, palácios italianos, entre outros, são todos construídos com pedras artificiais, mas uma morfologia é predominante: a quadrangular. Em algumas localidades da cidade, este tipo de construção chega a cortar o território do início ao fim, fazendo com que suas colunatas se prolonguem até os portões de saída e de entrada. Nestas colunatas, distribue-se todo tipo de pequeno comércio. Wells (1998, p. 5) defende e retrata uma utopia cinética, indo contra o que ele chama de cidade estática. Ele descreve o processo de demolição de prédios escolhidos por voto popular. Num planeta totalmente ocupado, as construções são postas abaixo para que novas construções mais modernas sejam erigidas em seu lugar, fazendo com que a cidade esteja sempre se modificando.

As chamadas “entradas e saídas” das localidades descritas por Wells alcançam as estradas principais compostas por pistas de rodagem, trilhos de bonde e ciclovi-  
as. Essas estradas convergem para os centros urbanos, onde estão localizados os edifícios públicos, teatros, grandes lojas e estações centrais dos trens rápidos, que justamente fazem a ligação entre centros. Os trens rápidos são descritos como hotéis sobre trilhos, devido à comodidade de suas instalações. A cidade planetária utópica de *A Modern Utopia* possui vários centros urbanos dispersos pelo globo, não mais uma centralidade, como em várias utopias anteriores. Wells se refere a este tipo de ocupação como “cidades difusas”. (WELLS, 1998, p. 130)

Todo o globo é conectado. Não há parte alguma de toda a extensão planetária que não receba eletricidade, água e telefonia e ainda uma espécie de tubo pneumático que liga todas as unidades residenciais aos correios, por onde livros, pequenas mercadorias e correspondências são enviadas e recebidas.

Wells (1998, p. 143-144) acreditava que uma realização próxima à *Utopia*, referindo-se ao seu planeta, só seria possível quando “O engenheiro for suficientemente educado para ser um artista e a inteligência artística tiver sido estimulada para complementar a de um engenheiro”.<sup>36</sup> Para Wells, arte e ciência, arte e tecnologia devem agir de forma complementar por um mundo melhor. As antigas utopias, segundo o próprio Wells, pecavam por enxergar os homens como iguais, não os viam como diferentes e, para refletir sobre isso, ele se debruçou sobre *A Modern Utopia*, onde os homens são vistos como diferentes, onde as diferenças em todas as escalas e sob todos os aspectos são assumidas como tal. Cada um, cada indivíduo é uma pequena e única adição à totalidade de *Utopia*. (WELLS, 1998, p. 200)



**Diverso** Padrões de moradia se repetem, mas os estilos arquitetônicos adotados nas construções são variados, fazendo com que as cidades tenham uma estética diversificada.



**Veículo** Trens, bondes e bicicletas movimentam as pistas, ciclovi-  
as e trilhos que interligam todos os centros de Utopia.



**Voadores** A aviação em Utopia é altamente desenvolvida, fazendo com que o tráfego aéreo seja muito maior que o terrestre.



**Conector** As casas são todas conectadas, assim como as cidades. Os elementos conectores em Utopia são os tubos pneumáticos e os trilhos e pistas que cortam e ligam todos os centros urbanos do globo.

### Tipias em *We*



**Massa uniforme** Todos os habitantes do Estado Único são identificados por letras e números, aniquilando qualquer diferença, transformando-os em uma massa uniforme vigiada por um sistema opressor.



**Vertical** A cidade de vidro de ZAMIATINE é descrita como um conglomerado de torres e altas edificações, todas transparentes.



**Ser desejanje** E-330 é a figura do ser desejanje que planeja a destruição dos muros de vidro, permitindo a invasão do mundo selvagem, da natureza na cidade de vidro.



**Máquina** O Estado Único busca a reversão da sociedade em máquina. A máquina pneumática é responsável por aniquilar os seres humanos, transformando-os, enfim, em material transparente.

Para um mundo moderno, uma nova visão, uma nova criação de utopia, de outro mundo utópico imperfeito e incompleto, onde tudo muda e estará sempre mudando, se adequando e mantendo as diferenças.

## *We* de Ievgueni Ivanovitch Zamiatine (1920)<sup>37</sup>

Zamiatine constrói sua utopia na Era Matemática, no século XXXVI. Considerada como primeira visão pessimista dentro das utopias (primeira distopia) (RIOT-SARCEY, BOUCHET; PICON, 2006; SARGENT, 2000; VERSINS, 1984), o mundo criado por Zamiatine chama-se ironicamente “The One State” (Unit State, Estado Único), atitude próxima a de outros autores que intitularam suas obras de forma que as interpretações e jogos de palavras abrissem discussões, como *Utopia*, *News from Nowhere* e *Erewhon*.

Vigilância e controle são as palavras de ordem nesse mundo onde a imaginação é vista como uma doença. O autor mostra a dissolução total do indivíduo na sociedade, sendo cada ser humano identificado por letras e números (D-503 e E-330 são as personagens principais). Aqueles que infringem qualquer uma das rígidas leis desta cidade são encaminhados à tortura sob o Gas Bell Glass e em seguida à Máquina, onde são executados. A Máquina é capaz de transformar o corpo em “a puddle of chemically pure water”,<sup>38</sup> é a transformação do ser opaco, cheio de ideias e de imaginação, em transparência.

O objetivo maior do Estado Único é converter todo ser humano a um funcionamento e a uma perfeição maquínica. Como as máquinas não têm fantasias, não possuem o poder de imaginar, cientistas do governo mapeiam o cérebro em busca do Centro da Fantasia, para que assim possam destruí-lo. Com a operação de aniquilamento da imaginação, todos os indivíduos serão perfeitos como as máquinas, funcionando com exatidão de um pêndulo, seguindo um mesmo ritmo, como um grande mecanismo em compasso acertado. (ZAMIATINE, 1970) É o sonho dos sistemas capitalistas industriais: homens como máquinas, produzindo de maneira perfeita.

A cidade é um conglomerado gigante de prédios, todo construído em vidro. Sendo a cidade toda transparente, tudo está sempre à mostra, sob a vigilância

constante dos Guardiões. Os prédios são descritos como torres de vidro “eternas e impassíveis” sob um céu límpido de profundo azul. Tudo na cidade é regulado, os edifícios seguem as formas geométricas, sendo as torres habitacionais formadas por inúmeras células de vidro destinadas aos “números”.

A vigilância estende-se às ruas, ao espaço público, onde pequenas membranas camufladas captam e gravam todas as conversas. A cidade de vidro é protegida e separada por muralhas de vidro da vida natural, do mundo natural de planícies selvagens que cerca a transparente fortaleza.

Zamiatine aplica um tom irônico por toda a obra e ainda explora a questão da transparência na construção de todos os aspectos de sua utopia. A transparência, divergente de sua noção primeira positiva, é símbolo e instrumento de toda a opressão vigente no mundo de Zamiatine. A “transparência universal” é o que busca o Estado Único e para isso constrói a nave Integral. Essa nave tem como missão colocar em prática os planos do Bem-feitor de fazer com que os seres selvagens de outros planetas sejam submetidos ao sistema de transparência, aniquilando qualquer aspecto natural e selvagem.

O ser desejante e figura de resistência de We está associado à figura feminina de E-330. Ela apresenta D-503, o cientista responsável pela criação da nave Integral, à organização rebelde Mephis. Revolucionária e audaciosa, E-330 acaba sendo traída por D-503 após este ser submetido à recém-descoberta operação de aniquilação de imaginação. D-503 denuncia a organização separatista que almejava a destruição dos muros de vidro com o objetivo de que a natureza assim pudesse invadir a transparente cidade.

## *Brave New World* de Aldous Huxley (1932)

Huxley adota um tom sarcástico e inúmeros jogos de palavras em *Brave New World*, resultado de sua experiência na América, onde constatou “uma radical alteração para pior dos padrões estabelecidos”. (CAREY, 1999, p. 447) Este outro mundo é marcado pela perfeição, almejada por muitas utopias, mas construída como algo aterrador nesse mundo totalitário. O autor cria um mundo perfeito dominado pela ciência e pela tecnologia. Ele descreve uma sociedade totalitária



**Duplicata** Células de habitação se repetem empilhando-se e formando torres residenciais da cidade de vidro.



**Natureza** A natureza é considerada como selvagem. É mantida fora dos limites da cidade por alto muro de vidro.



**Ilha ZAMIATINE** descreve uma cidade em vidro, uma ilha de transparência envolta por um mundo selvagem e natural.



**Geometria** A cidade é construída com base em formas geométricas, seguindo um plano regular e racional.

**Tipias na obra de Huxley**



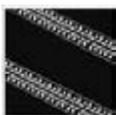
**Vertical** Londres Central é uma capital verticalizada, marcada pelos arranha-céus e edifícios do Estado.



**Ilha** Uma cerca eletrificada marca a separação entre a ilha de civilização: Londres, e o mundo selvagem, repleto de seres humanos nascidos de forma natural, vivendo de “forma repugnante”.



**Ser desejanje** Bernard Marx é o ser desejanje que busca ser diferente e acredita em um mundo diferente.



**Veículo** Enquanto as castas mais elevadas deslocam-se pelos ares, as castas mais baixas utilizam os trens suspensos.



**Massa uniforme** A sociedade é composta por indivíduos classificados pelo Estado: os geneticamente controlados vivendo sob o regime de castas e os selvagens vivendo fora da cidade.

composta por indivíduos perfeitos produzidos pelo Estado em provetas, trabalhadores especializados e direcionados para cada função.

A população é condicionada e dividida em castas de acordo com a qualidade genética, o que torna as posições sociais irreversíveis. As castas são identificadas por nomes: alfas, betas, deltas, gamas, épsilons; e por cores, vestindo-se com uniformes com as cores relativas a cada casta. São produzidas de acordo com a quantidade de oxigênio liberada para os embriões, manipulando assim a produção das massas, com o objetivo de assegurar a estabilidade, a imobilidade dos cidadãos destinados cada qual a uma função específica, evitando qualquer tipo de tensão.

Todos recebem educação moral durante o sono e vivem sob o lema planetário: “Comunidade, Identidade, Estabilidade”. Nesse mundo, “sessenta e duas mil quatrocentas repetições fazem uma verdade”; a repetição é base da educação e do condicionamento dos indivíduos. A população é mantida sob controle e “feliz” através de pílulas distribuídas pelo governo conhecidas como soma. Os desejos foram totalmente extirpados, assim como as doenças e as dores foram eliminada pelos avanços da medicina. Nenhum habitante passa por qualquer tipo de necessidade, nesta outra Londres não existe fome, pessoas vivendo nas ruas, sem trabalho, sem assistência. O progresso e o controle do Estado erradicaram esses males do passado.

A cidade central de Londres está repleta de torres de concreto, arranha-céus, construções monumentais, avisos luminosos e, pelos céus, o tráfego de foguetes, taxicópteros e de helicópteros é intenso. Um grande cinturão de parques envolve a área central da cidade, separando-a da cintura de subúrbios satélites conectados à cidade por um sistema suspenso de bondes monotrilhas, usado apenas pelas castas mais baixas. O mundo é dividido entre a civilização e o estado selvagem, separados por uma fronteira de destruidores fios metálicos em linha reta, “símbolo geométrico do desígnio humano”.

Bernard Marx é o herói de Huxley. Um alfa-mais, pertencente a mais alta casta, mas que vê prazer nas coisas simples do mundo e deseja não ser condicionado, viver sem o soma. O herói traz para dentro do mundo estável um selvagem, habitante do mundo externo, a figura do diferente que desestabiliza o mundo perfeito. Ele é a figura da resistência, do ser desejanje.

De acordo com o próprio Huxley, sua obra foi construída com características ambivalentes, podendo ser lida sob um enfoque otimista ou sob um enfoque pessimista, apesar de o pessimismo prevalecer.

## 1984 de George Orwell (1948)<sup>39</sup>

Orwell, em 1984, descreve uma cidade planetária dividida em três estados totalitários – Oceania, Eurásia e Lestásia – que permanecem em estado de guerra por todo o tempo. O autor se utiliza da ironia e do jogo de palavras na construção de sua utopia, praticamente um jogo de contrários para criar o mundo onde a sociedade é vigiada e controlada pelo Big Brother, chefe supremo do Partido e do Estado. Big Brother se mantém onipresente pelas imagens espalhadas por toda a cidade.

Londres é a capital do estado de Oceania. A divisão do mundo em países não existe mais, a Inglaterra é conhecida como Pista nº 1. Londres é descrita como uma cidade em ruínas onde se destacam quatro colossais edifícios: Ministério da Verdade, Miniver (responsável pelas mentiras e falsificações da história), Ministério da Paz (responsável pela guerra), Ministério do Amor (responsável pelo controle e pela repressão) e Ministério da Fatura (responsável pela economia).

Em toda parte, são instaladas as “teletelas”, que vigiam e regram a vida dos partidários. Estes equipamentos são capazes de transmitir e captar imagens ao mesmo tempo, sendo utilizados como instrumentos de controle, vigilância e doutrinação. Todos os indivíduos integrantes do Partido são vigiados pela Polícia do Pensamento através das captações da teletela, da vigilância aérea nos sobrevoos dos helicópteros e na espionagem pelas janelas das habitações. Os únicos que têm algum tipo de liberdade nesse mundo são os animais e o proletariado, que vivem à margem da sociedade. Winston enxerga que a única forma de resistência reside junto ao proletariado, pois, como ele observa: eles não são fiéis a um partido, a um país ou ideia, eles são fiéis uns aos outros, são eles que continuam sendo seres humanos, resistindo à massificação e uniformização dos pensamentos pela máquina do Estado.

As frases que conduzem este mundo são: “A guerra é a paz; A liberdade é escravidão; A ignorância é poder”. Gravadas na fachada do edifício colossal branco em forma de pirâmide do Miniver, onde trabalha Winston Smith, personagem



**Natureza** A cidade é rodeada por um cinturão florestado separando-a do mundo selvagem. A natureza é contensão e exterior.



**Voadores** “Um zumbir incessante de helicópteros enche o crepúsculo”. (HUXLEY, 1998, p. 70) Helicópteros e taxicópteros enchem os céus da cidade.



**Máquina** O mundo de HUXLEY é dominado pela ciência e tecnologia, pleno de máquinas e inventos, como o cinema em relevo.



**Ser desejanje** Winston Smith deseja manter sua memória, lembrar-se das palavras que estão sendo extintas, manter seu desejo por Julia e acredita no poder de revolução do proletariado, única, a seu ver, capaz de derrubar o Partido. Ele resiste e tenta escapar do sistema através de seu diário e dos encontros furtivos com Julia, longe dos olhos do Big Brother.

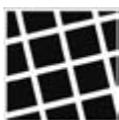


**Diverso** Em meio à cinzenta cidade de Londres, marcada pela guerra, núcleos de favelas construídas pelas proles (proletariado) se destacam diferenciando-se da monumentalidade e dureza dos edifícios dos Ministérios, da modernidade dos edifícios post-revolucionários e da decadência das edificações do século XIX.

#### Tipias em 1984



**Vanguarda** Londres Central é formada por arquitetura moderna, de vanguarda, chamada de post-revolucionária.



**Geometria** Os espaços dominados pelo Partido são otimizados e geometrizados, como mostram as descrições do ambiente de trabalho de Winston Smith em Miniver, do centro moderno de Londres Central e dos labirintos geométricos da entrada do Ministério do Amor.

central da obra. Em Miniver, o passado é manipulado, reescrito constantemente, tornando-se mutável. “Não existe nada além de um eterno presente no qual o Partido tem sempre razão”. (ORWELL, 1989) Além da História, a língua é transformada. O Partido cria uma nova língua, chamada Novilingua, criada para responder às necessidades do Estado, eliminando sinônimos, superlativos, adjetivos, restringindo o vocabulário para um grupo estreito de palavras e termos. É um mundo de castração intelectual generalizada com objetivo de tornar impossível qualquer outro modo de pensamento. (VERSINS, 1984, p. 645)

Winston Smith mantém um diário no qual tenta guardar o que resta de sua memória, num esforço de salvar a história, as palavras e suas lembranças. É um desejo utópico, que transforma nosso herói em figura de resistência ao sistema. Tudo o que ocorreu antes da Revolução, antes da tomada de poder pelo Partido, não é rememorado, tudo foi apagado, não existem mais registros, tudo foi destruído. Smith ainda comete um ato ilegal, se posicionando como um transgressor: ele mantém um caso de amor com Julia, também membro do Partido. Os casos de amor são considerados pelo Estado como atos políticos proibidos e, por isso, os dois acabam presos e torturados. Winston Smith é reintegrado ao Partido após sucessivas sessões de tortura que o fazem trair e denunciar Julia. Após conseguir partir em linhas de fuga e assim resistir – anotações do diário e a relação amorosa com Julia –, Smith é capturado novamente pelo Estado através da tortura.

Estava de volta do Ministério do Amor, tudo perdoado, a alma branca de neve. Estava na tribuna dos réus, confessando tudo, implicando todos. Ia andando pelo corredor de ladrilhos brancos, com a impressão de andar ao sol, acompanhado por um guarda armado. [...] Levantou a vista para o rosto enorme do Big Brother. Levava quarenta anos para aprender que espécie de sorriso se ocultava sob o bigode negro. Oh, mal entendido cruel e desnecessário! [...] Mas agora estava tudo em paz, tudo ótimo, acabada a luta. Finalmente lograra a vitória sobre si mesmo. Amava o Big Brother. (ORWELL, 1989, p. 277)

A cidade é marcada pelo ambiente de guerra. Muitos prédios estão em ruínas e as ruas são pontuadas por várias crateras por consequência das bombas. Essas crateras viraram abrigos e delas brotam casebres em madeira. Cidade cinza, fuliginosa com “casas apodrecidas do século XIX, flancos reforçados com espeques

de madeira, janelas com remendos de cartolina e os telhados com chapa de ferro corrugado, e os muros doidos dos jardins, descaindo em todas as direções”. (ORWELL, 1989, p. 9) Londres é descrita como uma cidade decadente e em ruínas, permeada “favelas de cor parda” (ORWELL, 1989, p. 81), onde a única arquitetura que se destaca é a chamada post-revolucionária, resumindo-se a todo prédio de aspecto novo e moderno e aos quatro colossais edifícios do Estado, como a alva pirâmide de Miniver e o hermético edifício sem janelas do Ministério do Amor.

Os apartamentos são todos minúsculos e devidamente vigiados pela teletela. Toda a arquitetura da cidade é descrita como deteriorada, velha, contrapondo-se ao Centro, onde estão os prédios de estilo vanguardista chamados de post-revolucionários. No Ministério da Verdade, Departamento de Registro, onde Winston trabalha, o espaço é minuciosamente dividido em minúsculos cubículos de trabalho frente a extensos corredores retilíneos. Estes espaços subdivididos em pequenas células de trabalhos se repetem por todo o edifício, fazendo Miniver parecer com uma imensa colmeia de abelhas trabalhando em espaço rigidamente geometrizado.

Longe da organização dos espaços do Partido e de Londres Central, existem os bairros proletários, mais conhecidos como os bairros das proles. Esses bairros proletários, apesar da presença esporádica das patrulhas, são praticamente livres, onde os habitantes – exceto os membros do partido – transitam pelas ruas e frequentam bares, feiras livres e o comércio, que se desenvolve por toda a área e permanece aberto livremente.

Eram favelas de cor parda que ficavam ao norte e a leste do que fora um dia a estação de São Pancrácio. Subia uma rua calçada a lajes, de casinhas de dois andares, com portas escalavradas que abriam sobre a via pública, e que de certo modo sugeriam buracos de ratos. [...] Entrando e saindo das casas escuras, e embarafustando pelos becos estreitos que desembocavam dos dois lados estreitos das ruas, o povo formigava numa quantidade incrível [...]. (ORWELL, 1989, p. 81)

Apesar desta aparente liberdade, as massas (proles) vivem imersas em uma ignorância coletiva e em uma inércia política mantida pelo Estado, que administra o controle dos seus pensamentos através do que nomeiam *prolefeed*



**Massa uniforme** As massas correspondem a 85% da população, que são as proles. A massa, diferentemente dos membros do Partido (identificados por macacões azuis) vivem em bairros livres, imersos em sua ignorância coletiva.



**Voadores** Os helicópteros da Polícia do Pensamento sobrevoam a cidade por todo o tempo, espiando pelas janelas e telhados da população.



**Elemento central** O centro da cidade de Londres Central é ocupado pelos quatro monumentais edifícios dos Ministérios.



**Conector** As teletelas funcionam como elementos conectores. Ligam todos os lugares à Polícia do Pensamento. Além das teletelas, os tubos pneumáticos estão presentes por todo prédio do Ministério da Verdade.



**Imagem** O Estado se utiliza das imagens transmitidas pela teletela para doutrinar os Membros do Partido. Além disso, a onipresença do Big Brother é marcada pelos incontáveis cartazes com a imagem do grande chefe, fixados em toda parte e a reprodução de sua imagem em moedas, selos, capas de livros, faixas, maços de cigarros...



**Vertical** A verticalidade e monumentalidade dos edifícios dos Ministérios se destacam na paisagem da cidade, podendo ser avistados de qualquer ponto de Londres.

(prole-alimento). Esta *prolefeed* consiste em ficção barata, propaganda e pornografia. As proles são vistas pelo Estado como uma massa estúpida e manipulável.

Estas quatro últimas obras comentadas: *A Modern Utopia*, de H.G. Wells; *We*, de Zamiatine, *Brave New World*, de Huxley; e *1984*, de Orwell, foram marcantes na produção difusa, mas marcadamente pessimista de utopias no século XX.

## Notas

- 1 Assumimos aqui as debilidades de uma abordagem panorâmica e apressada de um tema complexo como a produção literária utópica, mas, visando um objetivo maior e visto que cinco séculos de produção é um oceano sem fim – algo praticamente impossível de ser esgotado em quatro anos de pesquisa –, declaramos aqui um *mea culpa* por não expormos de maneira mais eficaz as nuances e diferentes forças das obras neste trabalho apresentadas.
- 2 A data da primeira publicação de *Utopia* é dezembro de 1516. More escreveu a primeira parte do livro no mesmo ano da publicação na cidade de Londres, enquanto o segundo livro foi escrito um ano antes, em 1515 em Flandres. Entre os anos de 1516 e 1689, foram 24 edições da obra em latim e traduções para alemão italiano, francês, inglês holandês e espanhol.
- 3 A obra foi escrita em italiano por Campanella durante seu período de cárcere em Nápoles, em 1602. Haviam apenas 15 cópias manuscritas em italiano até a primeira publicação em latim da obra, que só aconteceu em 1623 em Frankfurt, sob o título *Civitas Solis vel De Reipublicae Idea. Dialogus poeticus*.
- 4 Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter e Saturno.
- 5 A primeira edição da obra, escrita originalmente em latim, foi publicada em 1619, em Estrasburgo. Andreae já havia morado em diversas cidades europeias antes de escrever *Christianopolis*, dentre elas Heidelberg, Frankfurt e Genebra.
- 6 Andreae antecipa a prática de zoneamento adotada pelo Urbanismo apenas no século XX, distingue indústrias leves de pesadas, agrupa atividades, cria diversos bairros industriais e ainda adota uma organização da zona agrícola, locada nas adjacências da cidade, que veremos novamente nas cidades jardins do século XIX.
- 7 As crianças só permanecem com os pais até a idade de seis anos. Depois disso, são dadas aos cuidados da “comunidade” até atingir a fase adulta.
- 8 “Natural history is here seen painted on the walls in detail, and with greatest skill. The phenomena of the sky, views of the earth in different regions, the different races of men, representations of animals, the form of growing things, classes of stones and gems, are not only on hand and named, but they even teach and make know their nature and qualities [...] Truly is not recognition of things of the earth much easier of competent demonstrantion if illustrative materials are at hand and if there is some guide to the memory?”.
- 9 “[...] republic of workers, living in equality, desiring peace, and renoucing riches”.
- 10 “Here religion, justice, and learning have their abode, and theirs is the control of the city [...]”.

- 11 A primeira publicação de *New Atlantis* foi em língua inglesa no ano de 1627, um ano após a morte de Bacon. No ano de 1631, a obra de Bacon ganha uma tradução para a língua francesa e, em 1638, uma tradução para o latim.
- 12 Bacon, em um texto anterior a *New Atlantis*, intitulado *The Advanced Learning* (1605), demonstrou um caráter militante ao pregar uma reforma dos saberes e a criação de uma “fraternidade entre sábios de toda Europa”.
- 13 O termo “atualidade” se refere a questões contemporâneas à escritura da obra. Bacon (1995, p. 57) traz discussões relativas aos acontecimentos de sua época e, de acordo com Le Doeuf, Bacon “tece fios que formam nossa consciência moderna: organismos nacionais de pesquisa, política familiar, a ideia de uma sociedade em expansão indefinida, vigilância dos indivíduos até os detalhes de boletins meteorológicos [...]”.
- 14 Thomas Sprat retrata a história da formação da Royal Society, ligando sua formação e estruturação às ideias de Bacon. Ele acredita que a descrição minuciosa da organização da Solomon’s House foi base para a criação desta instituição e credita o desenho global, a indicação das finalidades e traçado de princípios diretores a Bacon.
- 15 O autor localiza seu relato na Austrália.
- 16 A preocupação com a higiene e salubridade das cidades também será abordada na obra de Villeneuve sob pseudônimo De Listonais: *Le voyageur philosophe dans un pays inconnu aux habitants de la Terre*, obra de 1761 que também descreve um sistema hidráulico avançado, além de um sistema de coleta de esgoto.
- 17 A obra teve 25 edições francesas que circularam de forma clandestina em tempos pré-revolução.
- 18 “O presente é pleno de futuro”.
- 19 “proteja a vida de seus co-cidadãos”.
- 20 A primeira publicação de Fourier foi *Théorie des Quatres Mouvements*, de 1807. Essa obra não teve boa aceitação e nem boa vendagem. A segunda obra escrita, mas publicada apenas em 1967, foi *Le Nouveau Monde Amoureux*. A terceira obra, *Théorie de l’Unité Universelle*, foi publicada em 1822 e, mesmo driblando severa censura, não foi bem aceita. *Le Nouveau Monde Industriel et Sociétaire* é uma espécie de resumo de sua doutrina, mas com inovações, e foi a obra que atraiu um número maior de leitores.
- 21 Os escritos de Fourier se inseriram no movimento histórico das ideias socialistas. Por consequência, ele acabou sendo considerado como um teórico socialista, apesar de todas as suas características e ideias originais. (KONDER, 1998)
- 22 Fourier considerava muitos dos intelectuais de sua época como “pretensos sábios”, “intelectuais civilizados pernósticos”, “sofistas” que agiam como prepotentes profissionais da argumentação. (KONDER, 1998, p. 22)
- 23 Publicado primeiramente em 1840 sob o título de *Voyages et aventures de lord Carisdall en Icarie*.
- 24 Etienne Cabet escreveu e publicou *Voyages en Icarie* com a intenção de divulgar seus ideais comunistas e dizia que sua obra poderia convencer os operários a se engajar nas lutas pela cidade, em busca de uma maior participação da população na política.
- 25 Os regimentos de Icária, estabelecidos após uma revolução comunista, são extensivos à vida cultural e ao saber. Tudo que chega à população é previamente analisado e aprovado por censores, figura encarada como necessária. Livros considerados impróprios foram queimados com o intuito de proteger os icarianos de “ideias erradas”. (CAREY, 1999, p. 237)
- 26 Assunto este notavelmente atual. Butler compara a escravidão dos homens pelas máquinas assim como o próprio homem escraviza os animais domésticos e diz que as máquinas progridem rapidamente, numa

- proporção infinitamente superior à progressão do próprio homem. Após uma guerra entre Maquinistas e Anti-Maquinistas, estes últimos vencem e destroem todas as máquinas.
- 27 “Erewhon est comme un miroir déformant qui grossit encore ces grimaces et ces bosses, en les rendant irrésistiblement comiques”.
- 28 Essa obra foi apresentada pela primeira vez como uma comunicação no congresso da Social Science Association em 1875.
- 29 Essa obra foi lançada oito anos após a derrota francesa para o exército prussiano. A Guerra Franco-Prussiana se estendeu de 1870 a 1871, mesmo ano de repressão da Comuna de Paris.
- 30 Robida publicou em 1892 uma obra apenas sobre este tema, intitulada *La Vie Élétrique*.
- 31 “Une catastrophe, inondation, tremblement de terre ou incendie, se produisait-elle dans n’importe quelle partie du monde, le *téléphonoscope* de l’Époque, em communication avec le correspondant du journal placé sur le théâtre de l’événement, tenait les parisiens au courant des péripéties du drame”.
- 32 H.G. Wells foi um dos autores mais produtivos de sua época. Produziu entre os anos de 1895 e 1908 mais de 11 romances e 17 novelas.
- 33 “le prolétariat est devenu anthropophage, et l’aristocratie, comestible”.
- 34 *Fragment d’Histoire Future* foi publicada inicialmente em trechos na *Revue internationale de Sociologie* em 1896. Como obra completa, a primeira edição é datada de 1904.
- 35 “The autonomy of the household has been reduced far below terrestrial conditions by hotels and clubs, and all sorts of cooperative expedients. People who do not live in hotels seem usually to live in clubs. [...] A pleasant boudoir, a private library and study, a private garden plot, are among the commonest of such luxuries. Devices to secure gardens, loggias, verandahs, and such-like open-air privacies to the more sumptuous of these apartments, give interest and variety to Utopian architecture”.
- 36 “the engineer is sufficiently educated to be an artist, and the artistic intelligence has been quickened to the accomplishment of an engineer”.
- 37 A obra foi escrita no ano de 1920, mas foi proibida na URSS. Sua primeira edição fora do país foi em 1924, na Inglaterra. Depois foi publicado na antiga Tchecoslováquia (1927) e na França (1929).
- 38 “Uma poça d’água purificada quimicamente”.
- 39 George Orwell é pseudônimo do escritor inglês Eric Arthur Blair.

1516 Utopia	1602 Città Del Sole	1619 Christianopolis	1627 New Atlantis	1657 Histoire Comique contenant les empires...
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1677 Histoire des Sévarambes	1710 Les Aventures de Jacques Masse	1761 Le voyageur philosophique dans un pays inconnu...	1771 L'an 2440	1793 Constitution de la Lune

1829 Le Nouveau Monde Industriel et Societaire	1840 Voyage en Icarie	1872 Erewhon	1876 Hygeia	1879 Les 500 millions de la Begum
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1883 Le Vingtième Siècle	1887 Looking Backward	1890 News from Nowhere	1895 The Time Machine	1896 Fragment d'histoire future
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1899 When the sleeper wakes	1905 A Modern Utopia	1920 We	1932 Brave New World	1948 1984
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				



## Urbanismo

---

Como acontecimento no campo do Urbanismo, tomamos como ponto de partida para o percurso pelas utopias urbanas a cunhagem do próprio termo “urbanismo”, considerado como derivação do neologismo espanhol *urbanización*, criado por Ildefonso Cerdà em sua *Teoria General de la Urbanización*, de 1867. Nessa obra, Cerdà designou o Urbanismo<sup>1</sup> como uma “nova ciência de organização espacial das cidades”.

As primeiras problemáticas do urbanismo são muito antigas e bem anteriores ao termo, mas as reflexões sobre o Urbanismo, num sentido atual, aparecem justamente na segunda metade do século XIX. Somente a partir desse período, segundo Choay (1980, p. 3), o discurso fundador de espaço enunciou suas pretensões científicas e designou seu campo de aplicação com o termo “urbanismo”. Essas reflexões, em grande parte, foram provocadas pelas mudanças que as cidades vinham sofrendo e pelos problemas ocasionados pelo processo de industrialização. O Urbanismo surgiu distinguindo-se de outros campos ligados às cidades pelo seu caráter reflexivo e crítico (CHOAY; MERLIN, 1988, p. 683), respondendo aos problemas suscitados pelas transformações das cidades.

Ao acompanharmos a produção de utopias urbanas no decorrer do tempo, percebemos que o Urbanismo desenvolveu-se sensível ao pensamento utópico. Alguns exemplos de produções do urbanismo que remetem à temática utópica, mas que escapam do *corpus* deste trabalho, merecem aqui serem citados por suas singularidades: as impactantes criações dos visionários do século XVIII, como Boullée, Lequeu e Ledoux,<sup>2</sup> os desenhos de Piranesi, as experimentações comunitárias como a cidade operária de New Lannark de Robert Owen no século XIX e o familistério de Guise de Jean-Baptiste Godin. Mesmo estando presente no recorrente tema das cidades ideais, concebidas no Renascimento, período no qual *Utopia* de More foi criada, a utopia mostrou-se fortalecida dentro do campo Urbanismo na virada para o século XX. Com a expansão da sociedade industrial, houve uma intensificação na criação de utopias urbanas respondendo às grandes transformações das cidades. Apesar da intensidade inicial, o século XX, pleno de conflitos, apresenta fluxo variável na criação de utopias urbanas. Desde a profícua produção do início do século XX, às interrupções nos períodos das grandes guerras, da catarse dos anos 1950 aos férteis e provocativos anos 1960, chegando ao esvaziamento dos anos 1980 e 1990.

A criação de imagens associadas às utopias urbanas existe e é cara ao campo do Urbanismo, afinal o desenho, a criação gráfica, é o principal meio de expressão dos arquitetos e urbanistas. As imagens dessas utopias urbanas são desenvolvidas em suportes e através de meios capazes de reter o ato criativo. São desenhos, colagens, fotomontagens, pinturas, são imagens construídas com técnicas variadas, diferentes expressões gráficas que ampliam a liberdade de criação. O papel em branco e a tela em branco podem ser tomados como espaços abertos à construção utópica, espaços do pensamento, em que os arquitetos e urbanistas erigem suas cidades impulsionados pelo seu desejo, ressonantes ao mundo que os circunda. São eles também seres desejantes de outros mundos, de outras cidades, criadores de imagens utópicas urbanas.

O foco neste bloco é justamente a produção, a criação de utopias urbanas envolvendo a expressão gráfica a partir do período subsequente ao início da constituição do Urbanismo como campo.<sup>3</sup> Apresentamos as utopias urbanas cronologicamente, acompanhadas por hipertexto em que estão dispostas as cartas-tipia e indicadas as tipias das imagens urbanas utópicas criadas.<sup>4</sup>

As utopias que aqui se seguem foram escolhidas de acordo com a sua repercussão e influência, não apenas dentro do próprio campo, como também em outros campos e, acima de tudo, no pensamento e reflexão sobre as cidades. São utopias urbanas que trazem construções de imagens críticas, associadas à formação de um repertório de imagens e ideias. Destacamos então os critérios que guiaram a seleção das utopias urbanas incluídas no corpo deste bloco:

- a) projetos utópicos no real sentido do termo, ou seja, não construídos;
- b) utopias desenhadas;<sup>5</sup>
- c) utopias com significativa repercussão, disseminação<sup>6</sup> e influência em criações posteriores (dentro e fora do campo).

Muitas vezes, no campo do Urbanismo, as utopias são capturadas, transformadas em modelos e transferidas para o campo prático. Neste caso, considero estas ações linhas de destruição da própria utopia, apropriadas e cristalizadas. As produções que foram concebidas já como modelos e aquelas que foram rerepresentadas como tal não foram assim incluídas. Esses modelos e estas transformações fazem parte do processo pelo qual o campo do Urbanismo vai se desenvolvendo, mas aniquilam os principais dispositivos de criação das utopias: crítica, resistência e desejo, como também imobilizam, transformam em estático o que é naturalmente dinâmico e movente, o plano de pensamento utópico.

### *Tomorrow – A Peaceful Path to Social Reform / Cidades-Jardim (1898) de Ebenezer Howard*

A obra de Ebenezer Howard,<sup>7</sup> um estenógrafo que se considerava um inventor, permanece como uma das mais influentes dentro do campo do Urbanismo. Editada pela primeira vez em 1898 sob o título *Tomorrow – A Peaceful Path to Social Reform*, ficou mais conhecida sob o título de sua edição de 1902, *Garden Cities of Tomorrow*.<sup>8</sup> Segundo Mumford (1959), essa obra fez mais do que qualquer outra ao indicar caminhos ao movimento moderno sobre planejamento das cidades. Howard foi um revolucionário ao considerar o desaparecimento das

#### Tipias de Garden-cities



**Geometria** O diagrama da cidade limita a área urbana cercada por anel agrícola. As avenidas são anéis concêntricos e as ruas, radiais. As edificações acompanham a circularidade da armadura verde e da estrutura de circulação.



**Natureza** Está por toda a cidade em jardins, parques, praças e como anel externo constituído por campos agrícolas e florestas.



**Elemento central** É o parque central circular.



**Duplicata** As cidades-jardim se repetem constituindo uma rede de cidades. A forma circular é recorrente em todos os esquemas e diagramas.



**Conector** As cidades-jardim se conectam a outras através de vias férreas.

grandes cidades<sup>9</sup> e criar a cidade-jardim. Howard cria um conjunto composto por seis pequenas cidades planejadas, com 30 mil habitantes cada, agrupadas em torno de uma cidade central de 50 mil habitantes, conformando assim o que ele nomeava de *Social City*. As cidades de Howard invalidavam o sistema capitalista ao serem baseadas sobre sociedades cooperativas e na ajuda mútua, conformadas com centro de cultura. Ele acreditava no progresso através das palavras cooperação, democracia e liberdade. A sua ideia de que uma nova cidade, a concepção de outro lugar, seria o ato inicial para a criação de uma nova sociedade o levou à criação da cidade-jardim.

Howard defendia a tese de que as grandes cidades de seu tempo já haviam cumprido o seu papel e nada mais podiam proporcionar às suas populações (de maneira positiva). Essa tese de total ruptura com o existente o fez defender sua utopia urbana como outra cidade, outro espaço, e não como cidades-satélites de uma metrópole existente. A cidade-jardim poderia, segundo o autor, pertencer a qualquer lugar.

Centenas de cidades-jardins deveriam abrigar a população das metrópoles, mantendo a escala pequena dos núcleos urbanos, traço essencial defendido por Howard, para assegurar a sobrevivência e ambiente favorável ao pequeno homem, ou seja, o pequeno agricultor, o pequeno comerciante e o artesão, por exemplo. A utopia urbana de Howard traz a conciliação entre campo e cidade, escapando da rivalidade reduzida a duas possibilidades: vida no campo ou vida na cidade. Esquematizou, em dois grupos, os valores essenciais presentes na cidade e no campo, considerou os dois ambientes como ímãs, mas nenhum dos dois sendo capaz de satisfazer completamente as necessidades do ser humano. Eis que aí Howard criou um terceiro ímã, uma forma de união das vantagens de cada polo. Howard fez de sua utopia um entre: nem cidade, nem campo, mas cidade-campo ou campo-cidade. Com as vantagens da vida ativa cidadina e a beleza e delícias de vida no campo, a cidade-jardim foi criada. É uma nova forma de vida em outro espaço criado entre a cidade e o campo.

Os diagramas desenhados por Howard são perfeitamente simétricos e circulares. Para ele, essa “unidade de desenho e proposta” e a forma geométrica perfeita, eficiente e bela só seriam alcançadas através do posicionamento à frente do interesse comum. O desenho do diagrama principal mostra o zoneamento e a

organização programada da cidade sob a forma de anéis concêntricos cortados por radiais. Em seu centro, Howard localizou um jardim (primeiro anel) contornado por teatros, bibliotecas, prefeitura, museus, salas de concerto e leitura (segundo anel). Estes prédios estariam reunidos como materialização dos mais importantes valores desta outra sociedade. Um terceiro anel foi concebido como Central Park, delimitado por uma arcada em vidro nomeada de Cristal Palace. Sob essa arcada, estariam as pequenas lojas nas quais os bens manufaturados produzidos pela própria comunidade seriam expostos e vendidos. Os dois anéis seguintes estariam destinados à ocupação residencial e jardins, sendo separados pela Grand Avenue. Cercando a área residencial, mas separado por uma avenida, seria o anel fabril adjacente a uma ferrovia circular, pontuada por estações nos encontros das radiais com este anel ferroviário e ligada a uma linha principal que se dirige a outras cidades-jardim. Envolvendo este anel urbano de mil acres,<sup>10</sup> outro extenso anel de 5 mil acres<sup>11</sup> estaria reservado para as fazendas e florestas, impedindo o crescimento do espaço urbano e a invasão do campo pela cidade. De certa forma, as cidades-jardim funcionariam como partes de um conjunto maior, de um agrupamento de cidades, como células urbanas conectadas, como mostra o primeiro diagrama da publicação de 1898. Neste diagrama, são mostradas seis cidades-jardim seguindo o mesmo partido circular e dispostas equidistantes de uma cidade central.

O próprio Howard trabalhou entre 1889 a 1902 sobre seus esquemas e diagramas e transpôs a teoria ao transformá-los em um plano básico. Neste plano, Howard manteve a forma circular, tão cara às utopias urbanas, e limitou áreas, dimensionou lotes e ruas. Mas rapidamente a cidade-jardim distanciou-se de seus propósitos iniciais ao ser financiada por burocratas e pela elite. (FISHMAN, 1984, p. 62) Em 1902, a Garden City Association já possuía 20 mil libras em recursos e, no ano seguinte, adquiriu 3.800 acres<sup>12</sup> em Hertfordshire (a nordeste de Londres), começando em seguida a construção da primeira cidade-jardim, conhecida como Letchworth. Dependente de detentores do capital, Howard viu suas ideias iniciais sendo drasticamente transformadas e as terras de sua cidade sendo objeto de especulação, distanciando-se de uma de suas prerrogativas mais importantes: o direito à terra, mas tolerou todos os contratemplos e distorções por acreditar que a construção de uma primeira cidade-jardim seria o primeiro e importante passo

### Tipias de *Cité Industrielle*



**Vanguarda** Arquitetura simples marcada por planos e volumes, pilotis e terraços, faz da *cité industrielle* uma das primeiras cidades que seguem composições características da arquitetura moderna.



**Duplicata** As casas se repetem, todas brancas e construídas com as mesmas formas. As quadras seguem as mesmas dimensões e repetem-se compondo um desenho regular.



**Geometria** O plano da cidade segue trama regular e ortogonal com jogos simétricos. As construções são composições com volumes primários e organização linear.



**Ilha** Interpretamos livremente a organização das habitações na cidade industrial como ilhas. São agrupamentos de casas circundadas extensões de verde.

para pôr em prática suas ideias. O desenvolvimento e adaptação do desenho original pelos arquitetos Barry Parker e Raymond Unwin, apesar de serem os dois partidários de Howard, fizeram de sua cidade circular e simétrica, com áreas exatas e setorização das funções, uma cidade de traçado orgânico estendido à própria arquitetura da cidade. Os arquitetos desenvolveram uma interpretação livre de todos os seus desenhos e diagramas com o objetivo de atualizar os princípios do planejamento vitoriano e ainda associar suas próprias contribuições. Apesar de ter sido concluída com todas as mudanças e adaptações de desenho e mostrar-se próspera, Lechworth, após conflitos, não conseguiu concretizar os ideais de igualdade, liberdade e justiça social almejados por Howard, mas mostrou-se como uma alternativa bem-sucedida na criação de novas cidades. No início do século XX, as ideias de Howard ganharam importância e foram disseminadas com a edição de sua obra em diversos países. Indiscutivelmente, como apontam muitos teóricos e historiadores do Urbanismo, a teoria de Ebenezer Howard foi uma das mais influentes desde o século XX.

Após Letchworth, a cidade-jardim de Welwin foi construída seguindo os planos elaborados por outro arquiteto, Louis de Soissons. Este seguiu as ideias principais do plano de Parker e Unwin com adaptações e modificações. Howard, então com 70 anos, acompanhou o desenvolvimento de Welwin e conseguiu ainda implantar uma loja de departamentos, próxima à ideia do Cristal Palace. Nos anos 1920, Howard viu sua cidade, sua criação revolucionária, esperança de transformações sociais, ser subvertida a um movimento de planejamento urbano, em seu sentido mais estrito (FISHMAN, 1984, p. 80), sem qualquer comprometimento com os objetivos de transformação social. Mas as ideias de Howard associadas às consideravelmente bem-sucedidas experiências, fizeram das cidades-jardim fonte de inspiração a muitos urbanistas e base para o desenvolvimento de novos bairros e cidades em várias partes do mundo<sup>13</sup> e base de importantes leis urbanísticas na Inglaterra.<sup>14</sup>

## *Cité Industrielle*<sup>15</sup> / *Cidade Industrial* (1901-1904) de Tony Garnier

Tony Garnier via a implantação de indústrias como origem da fundação de novas cidades<sup>16</sup> e, a partir disso, imaginou um quadro complexo que o conduziu na composição da *Cité Industrielle*. Como o próprio autor afirma em seu texto, a cidade industrial é uma imaginação sem realidade, mas se mostra minuciosamente trabalhada, chegando o autor a descrever e desenhar detalhadamente o território que abriga sua utopia urbana. No total, Garnier desenhou 164 pranchas para criar esta utopia urbana.

Ao pé de uma cadeia de montanhas, sobre um extenso platô, Garnier foi compondo sua cidade. A represa de uma grande usina hidrelétrica, responsável pela alimentação de todas as usinas e de toda a cidade, é um dos elementos que limitam a cidade. Entre a fábrica e a cidade, uma linha férrea assentada em terreno elevado comunica a cidade com o exterior. Na parte mais alta da cidade, Garnier localiza os hospitais, distanciados entre si e devidamente afastados da concentração urbana, demonstrando preocupações higienistas.

O desenho urbano da *Cité Industrielle* segue um claro e geometrizado traçado, formando uma malha regular que torna visível sua setorização. Os núcleos residenciais são criados por Garnier intermeados por jardins públicos, numa disposição semelhante a um arquipélago de edificações em meio ao verde. Regras rígidas de construção são estabelecidas por Garnier para a manutenção de um salutar ambiente urbano. Uma das regras é fazer de todo espaço livre uma área verde pública, o que faz de sua cidade um grande território permeável, possibilitando a livre circulação de pedestres. Mas a circulação não é feita apenas por entre as áreas verdes, por estes “atalhos” aprazíveis, a circulação também se torna arquitetura com coberturas, passagens elevadas e passagens subterrâneas.

A cidade mostra-se extremamente organizada. A arquitetura segue uma rigorosa e ordenada regularidade, uma mesma tipologia arquitetônica. A regularidade do plano pode ser percebida em uma de suas perspectivas aéreas, onde as quadras são percebidas como repetições de uma mesma forma quadrangular. O desenho deixa transparecer a separação de funções, de usos, de tráfegos, a trama retangular dominante, as rotatórias, as avenidas arborizadas. As habitações são



**Elemento central** O edifício de reuniões, coroado por painel publicitário, tem composição marcada por grande cobertura plana horizontal e torre escalonada.



**Vertical** Os elementos verticais da cidade são as torres, emblemáticas em associação às chaminés das indústrias.



**Natureza** Parques públicos, jardins, arborização, periferias agrícolas e reservas verdes.

### Tipias em *Les Villes de l'Avenir*



**Conector** A cidade é integrada a um complexo sistema subterrâneo, através do qual se faz a conexão entre edificações por redes de infraestrutura e túneis subterrâneos.



**Voadores** HÉNARD cria aparelhos voadores, com destaque para navios aéreos e aeroplano leve com hélices horizontais e verticais, capaz de se manter suspenso sem movimento.



**Diversa** Na arquitetura, HÉNARD desenha a coexistência de edifícios de tempos diferentes. Ele trabalha uma nova arquitetura mantendo monumentos e edifícios antigos.



**Geometria** A cidade segue a forma concêntrica, organizada em anéis. As ruas desenvolvem-se em forma radial e encontram-se em rotatórias circulares. O perímetro da cidade é marcado por altas flechas metálicas, construindo uma "muralha" de proteção.

todas brancas e regulares, repetindo-se através da tipologia arquitetônica e na forma de agrupamento na composição das quadras, mas apesar desta repetição e regularidade, como não seguem um alinhamento preestabelecido, escapam do caráter monótono que, segundo o autor, dominava as cidades de seu tempo.

Fachadas de vidro, largas janelas, circulação protegida por marquises, os jardins teto-terraço destacam-se nas construções de concreto armado. A adoção do concreto armado por Garnier tem uma importância vital em sua concepção geral. Através de moldes simples, o concreto armado torna-se uma solução barata, resultando em uma edificação também simples, livre para aceitar elementos de artes decorativas. A simplicidade construtiva era vista pelo arquiteto como a solução que mais se harmonizaria com a natureza associada às características de calma e equilíbrio. (GARNIER, 1917)

O edifício de reuniões com forma de losango ocupa o centro da cidade. Sua torre escalonada marca o eixo principal do desenho urbano. Além deste edifício central, Garnier criou dois outros edifícios marcantes no espaço urbano: a usina hidrelétrica e a usina siderúrgica. Os principais prédios serem voltados para o trabalho e ainda o próprio nome da cidade indicando a função principal afirmam a crença de Garnier de que o trabalho é libertador do homem. Nisso, aproxima-se muito de Émile Zola e de Proudhon. Garnier homenageia Émile Zola ao compor o edifício central com frisos onde estão gravados trechos de sua obra *Travail* (1901). Além do edifício de reuniões, parques, mercados cobertos, grandes lojas, jardins, laboratórios de pesquisa e salas de conferência fazem parte de um conjunto central.

Diferentemente a outras utopias urbanas, que trazem como característica principal seu fechamento absoluto e a limitação de seu crescimento, como as cidades-jardim de Howard, a *Cité Industrielle* pode se expandir, aumentar seu território e até mesmo absorver cidades vizinhas. Garnier cria uma cidade em permanente expansão, uma cidade dinâmica.

## *Les Villes de l'Avenir / Cidades do amanhã* (1910) de Eugène Hénard

A maior inspiração deste arquiteto era o desenvolvimento técnico e científico e assim se lançou na criação de uma cidade de novas formas. A *Ville de l'Avenir*

foi criada como uma cidade multinivelada, com vias subterrâneas e galerias abrigando as redes de água, esgoto, eletricidade e dutos de oxigênio, óleo e telefonia. Com expressiva meticulosidade, Hénard ainda estabelece redes férreas subterrâneas de serviços para o abastecimento de carvão e retirada de lixo e dejetos, por exemplo.

A cidade do futuro para Eugène Hénard deveria estar plenamente adaptada para receber um grande volume de automóveis e outros veículos, mantendo a circulação fluida. De acordo com suas próprias palavras referentes ao automóvel: “Quoique son apparition ne date que d’hier, on peut prévoir que ce moyen de transport se substituera progressivement à tous les autres”,<sup>17</sup> ele estava ansioso e certo da invasão das cidades pelo automóvel. Hénard, assim, cria uma cidade em pleno movimento. Sua utopia urbana apresenta-se como um complexo mecanismo, uma cidade funcional e viva, é um sonho marcado pelo progresso.

Aeronaves individuais e coletivas ocupam os céus de sua cidade composta por prédios, edificações, monumentos e altíssimas torres, todas alinhadas e afastadas lateralmente uma das outras. As coberturas das edificações são ocupadas por jardins, telhados verdes ou plataformas de pouso. Com estas engenhosas plataformas móveis, Hénard cria um sistema mecânico capaz de suspender e recolher as aeronaves, abrigando-as em pequenos hangares subterrâneos, ao lado dos automóveis, que também são transportados para a superfície pelo mesmo sistema. Ao desenvolver a descrição do sistema de planos de pouso, Hénard cita H.G. Wells e sua criação de pequeno aparelho voador prático, capaz de parar nos ares, e complementa declarando-se seduzido pela ideia.

As ruas são amplas, destinada apenas a veículos leves, com largos passeios para os pedestres, protegidos por marquises envidraçadas com formas e desenhos variados. A proporção da altura das edificações habitacionais segue em 1:1 com a largura da rua, com a intenção de assegurar a salubridade da cidade. Torres ou belvederes ocupam um dos vértices da edificação e foram criados por Hénard com dupla função: movimentar e variar a composição arquitetônica e facilitar as instalações da telegrafia sem fio, tornando, assim, todas as torres da cidade, torres de comunicação.

Hénard compartilha o espaço urbano de sua cidade do futuro entre edifícios novos e as edificações antigas. Ele localiza a cidade antiga sob a colossal torre



**Móvel** Carros e mais carros, trens, bondes e locomotivas circulam pela cidade de HÉNARD.



**Natureza** Coberturas verdes, jardins suspensos e malha urbana permeada por parques e praças.



**Máquina** HÉNARD detalha os sistemas mecânicos das plataformas de pouso, capazes de elevar e descer aeronaves e automóveis dos topos dos edifícios ao subsolo e vice-versa.



**Vertical** Além da torre central, várias torres pontuam os vértices das construções da cidade. Outras quatro torres de grande porte, com forma e arquitetura variadas, marcam os pontos cardeais. Torres e faróis demarcam o perímetro da cidade.



**Elemento central** No centro da cidade, está situada a torre de orientação, dotada de poderoso farol. Com grande altura, a torre serve como marco visual e guia para todo o tráfego aéreo.

#### Tipias em *Città Nuova*



**Vanguarda** SANT'ELIA cria nova arquitetura vanguardista inspirada na velocidade para a composição da *Città Nuova*.



**Conector** Densa rede de infraestrutura e sistemas de transporte conectam a cidade. As torres são conectadas por passarelas e elevadores.



**Diverso** A nova arquitetura criada produz espaço construído diversificado, com variado e diferente repertório de formas.

de orientação, seguindo a forma circular. Este núcleo histórico é delimitado por várias torres que marcam o espaço aéreo interdito à circulação de aeronaves. A cidade desenvolve-se em anéis concêntricos, bem marcados pelo desenho viário. O perímetro também é marcado por elementos verticais que impedem a entrada de grandes aeronaves e “navios voadores”. Hénard constrói uma cidade imersa em um movimento contínuo, uma cidade que não para eletrificada e avançada. Mas ele cria uma visão de certa forma otimista e bastante ingênua, frente às transformações que as grandes metrópoles modernas haviam começado a sofrer a partir da segunda metade do século XIX.

## *Città Nuova*<sup>18</sup> / *Cidade Nova* (1912-1914) de Antonio Sant'Elia

O início do século XX até a eclosão da Primeira Grande Guerra representou um período agitado e de gestação mais intensa da ideia de modernidade arquitetural, visto que as contaminações dos gêneros e de linguagens artísticas e arquitetônicas eram constantes. (MICHELIS, 1994, p. 191) Reformas sociais, movimentos comunitários, maquinismo, crescimento e modernização das cidades, saber e progresso técnico, anarquismo, inspiram o movimento Futurista chamado por Marinetti<sup>19</sup> de “revolução militarizada das engrenagens”.<sup>20</sup>

Nós precisamos inventar e reconstruir a cidade Futurista: esta deve ser um imenso, tumultuado, vivo e nobre local de trabalho, dinâmico em todas as suas partes; e a casa futurista deve ser como uma grande máquina. [...] A casa de concreto, vidro e ferro, sem pintura e sem esculturas, enriquecida apenas pela beleza inata de suas linhas e projeções, extremamente ‘feia’ em sua simplicidade mecânica, larga e alta como mandam os regulamentos do governo local. No limite do tumultuado abismo deve nascer: a rua [...], que descenderá para os subterrâneos em vários níveis, receberá o tráfego metropolitano e será ligada, para a passagem necessária de um nível a outro por caminhos metálicos e imensas e rápidas escadas rolantes.<sup>21</sup> (MARINETTI; SANT'ELIA, 1914, tradução nossa)

A *Città Nuova*, criada por Sant’Elia, faz parte do espírito da vanguarda futurista, das *avant-gardes* que encontram como afinidade o desejo e a crença de que o futuro só poderia ser alcançado após uma atitude drástica de rompimento total com o passado. A adoção da velocidade como “religião-moral” traduz-se na cidade através de conexões, comunicações, ligações dos mais variados tipos: passarelas, pistas, viadutos, elevados, túneis, elevadores, escadas rolantes e rampas. O dinamismo é representado pelas linhas oblíquas, pelas formas arredondadas, aerodinâmicas. A cidade também é criada como um espaço em permanente e constante mutação com a renovação contínua das construções, a cada nova geração, os edifícios dão lugar a novos edifícios, fazendo a cidade estar em permanente estado de transformação. Verticalizada, a cidade organiza-se em vários níveis, assim como a cidade de Eugène Hénard.

Negando todos os estilos arquitetônicos tradicionais, Sant’Elia criou sua utopia urbana através da ruptura com a cidade existente numa atitude de total resistência e compôs uma arquitetura voltada para as massas, com emprego de novos materiais e novas tipologias. Os seus desenhos são complexos, mostram uma grande abstração arquitetônica com a composição baseada na transformação de sólidos geométricos e sua associação com planos inclinados, linhas retas e prismas. A expressão gráfica de Sant’Elia deve aqui ser destacada: suas trabalhadas perspectivas não exploram apenas as visões aéreas, ele abaixa sua linha do observador para o nível do solo e por vezes até abaixo desta linha e com enquadramento sempre próximo ao objeto arquitetônico.

As imagens da *Città Nuova* são dominadas por arranha-céus e torres escalonadas – algumas coroadas por painéis publicitários luminosos, como havia feito Tony Garnier – e por uma rede complexa de sistemas de transportes. Cortadas por pistas de alta velocidade, as imagens urbanas mostram ainda a retidão das passarelas, pistas de pouso, calçadas, elevadores, fios tensionados, grandes esplanadas com aberturas em que podemos visualizar o desenvolvimento de níveis inferiores e seu intenso movimento. Evocando as noções de velocidade, barulho, movimento, poder e intensa experiência sensorial, hidroelétricas, estações de força, usinas, prédios industriais e altos edifícios também foram desenhados por Sant’Elia como integrantes de sua utopia urbana.



**Máquina** A cidade é criada em função das máquinas e como uma máquina: repleta de mecanismos.



**Geometria** A geometria marca o desenho das edificações e dos espaços da cidade. São pistas retilíneas, passarelas transversais, volumes geométricos ritmados, composições com grandes planos e linhas destacadas.



**Móvel** Trens e automóveis tem lugar privilegiado na *Città Nuova*, cidade plena de movimento.



**Voadores** Uma imensa pista de pouso localizada no eixo central da cidade marca as imagens da *Città Nuova*.



**Vertical** Arranha-céus e torres são constantes na cidade.

### Tipias dos Prouns



**Vanguarda** As composições dos desenhos são criações, invenções desenvolvidas por LISSITZKY em busca de uma linguagem vanguardista na arquitetura.



**Domo** A cidade (Proun IE) está sob uma cúpula que abriga todo o espaço construído.



**Geometria** As prouns são puramente geométricas: volumes, planos, linhas associadas a figuras geométricas constoem a utopia urbana de LISSITZKY.



**Voadores** Grande parte dos elementos que compõem as prouns são flutuantes. Os sólidos geométricos pairam no ar.

### Tipias em Villes-Tours



**Geometria** A linha reta e os sólidos primários são dominantes.

## Prouns (1920-1924) de El Lissitzky

*Prouns*, uma abreviação de “projeto de afirmação do novo”, consiste numa série de desenhos feitas a partir de 1920 em que Lissitzky criou elementos típicos urbanos, situações urbanas utópicas. A importância desta série de desenhos e do próprio El Lissitzky é remarcável. As *Prouns* são, segundo o próprio artista, “terminais de correspondência da pintura para a arquitetura”.

Numa época de formação de uma nova linguagem arquitetônica, Lissitzky desempenha um papel de intermediário entre pintura e arquitetura, suprematismo e construtivismo, a arte inovadora da Rússia soviética e a da Europa ocidental, entre diferentes grupos do ocidente, e mesmo entre os artistas russos na Rússia e no exterior.<sup>22</sup> (STRIGALEV, 1994, p. 342, tradução nossa)

Em suas imagens utópicas, podemos ver objetos como cidades, torres, grandes edifícios geométricos, pontes, passarelas, esplanadas, praças, cruzamentos, avenidas etc. criadas a partir de experimentações e composições singulares. Cada imagem, cada composição pode ser livremente interpretada. A tridimensionalidade dos desenhos multiplica ainda mais as possibilidades de interpretação. A Proun IE, intitulada como “cidade”, mostra uma praça quadrangular com edifícios-barras pontuando dois de seus vértices. Estruturas planas e lineares, como passarelas, partem de alturas diferentes de um dos edifícios empregando ritmo por sua repetição. Eixos ortogonais são bem marcados e cruzam-se no centro do espaço livre criado. Um grande círculo envolve todo o espaço construído, como um domo, parecendo que o conjunto urbano tem a projeção de uma cúpula transparente. Segundo Mason (2001, p. 102), as *Prouns* realizaram a passagem entre a estética suprematista de Malevich (quadros planos) e a realidade da escala da cidade. El Lissitzky, em suas *Prouns*, supera os quadros planos suprematistas de Malevich ao explorar a reversibilidade das perspectivas axonométricas, ampliando as formas de ver e abrindo-se a mobilidade do próprio olhar sobre a imagem. O próprio artista declara as *Prouns* como um entre-artes: pintura e arquitetura, uma “estação de intercâmbio entre pintura e escultura”. (LISSITZKY, 1968, p. 352) São exemplos de uma nova arquitetura, de utopias urbanas, de outras situações urbanas construídas geometricamente, flutuando no espaço.

## Villes-Tours / Cidades-Torre (1922) de Auguste Perret

Como seus predecessores – Sant’Elia e Eugène Hénard –, Auguste Perret cria sua utopia urbana sobre uma laje artificial com vias de circulação subterrâneas. Um dos aspectos interessantes de *Les Villes-Tours* é a afirmação da morfologia tradicional da rua europeia. (LAMBRICS, 2000) Perret compõe uma cidade composta exclusivamente por torres residenciais que chegam a 200 metros de altura. As torres são todas iguais: mesmos detalhes arquitetônicos, mesma morfologia e mesma altura. As construções alinham-se nos dois lados de uma vasta avenida de 250 metros que envolve toda a cidade de Paris formando uma espécie de muralha de torre, imagem esta que nos remete aos elementos verticais criados por Hénard na delimitação do perímetro da cidade. As torres são interconectadas por passarelas elevadas suspensas por grandes estruturas em arco e chegam a terraços verdes construídos a 20 metros de altura. Sob a avenida, Perret situa linhas de metrô “extra rápidas” (que se prolongam por mais de 100 quilômetros) e todas as canalizações necessárias para o bom funcionamento da cidade (infraestrutura).

A avenida é simétrica, tendo seu eixo marcado pela linha suspensa de metrô e pontuada por inúmeras estações que se alternam entre volumes cúbicos e esféricos. Ladeando esta linha de metrô, duas faixas verdes formam um grande parque linear densamente arborizado. Junto às torres, a extensa pista de rolamento é separada hierarquicamente em duas por um canteiro central ajardinado. A escala da cidade de Perret é colossal, excede a de grandes cidades e desenvolve-se como um cinturão envolvendo a cidade existente.

## *Plan de la ville contemporaine de trois millions d’habitants*<sup>23</sup> / Cidade contemporânea para três milhões de habitantes (1922) de Le Corbusier

Le Corbusier apresentou a cidade contemporânea no *Salon d’Automne* de Paris em 1922 e foi recebido, segundo o próprio Le Corbusier, como um tipo de torpor e ainda gerou reações de raiva em alguns e entusiasmo em outros, mas todos ficaram definitivamente chocados. O paço inicial de Le Corbusier (1987,



**Conector** As torres são conectadas por passarelas e toda cidade é dotada de redes de infraestrutura e transportes.



**Duplicata** As torres, que se conformam cada qual como uma cidade, se repetem formando um conjunto ritmado de cidades-torre.



**Vertical** As cidades-torre alcançam 200 m de altura, algo impossível tecnicamente na época em que foram imaginadas por PERRET.



**Móvel** Trens, metrô e automóveis circulam entre as cidades-torre.

**Tipias em Ville contemporaine**



**Geometria** O desenho urbano da *Ville contemporaine* foi apresentado por CORBUSIER como consequência direta

de considerações puramente geométricas. As formas presentes no desenho da cidade, dos edifícios, quadras, ao plano geral, são resultantes da aplicação da sessão áurea. A *Ville contemporaine* é um espetáculo organizado de formas moduladas! (LE CORBUSIER, 1987, p. 178)



**Natureza** A natureza está por toda cidade. Parques, praças e jardins cobrem todo o solo liberado pela elevação ou enterramento das pistas e das edificações. Uma grande reserva verde circunda o perímetro urbano, marcado também por um extenso parque retangular.



**Duplicata** A cidade é uma composição de repetições e produção em massa. Os tipos criados nesta cidade são o arranha-céu e a barra. As quadras, praças, edificações, unidades habitacionais, tudo se repete como elementos compositivos.



**Vertical** Os arranha-céus são os elementos verticais da *Ville contemporaine*.

p. 164-165, tradução nossa) ao criar esta cidade foi uma ruptura: “Fiz como o pesquisador em seu laboratório: afastei todos os casos específicos, e todos que pudessem ser acidentados, assumi um lugar ideal para começar. [...] Um lugar plano é o lugar ideal”.<sup>24</sup> Sobre território livre e plano, em qualquer lugar (a tabula rasa),<sup>25</sup> Corbusier situa sua utopia urbana.

Assim como outras utopias urbanas, a *Ville contemporaine* foi criada em resposta aos problemas sociais, espaciais e econômicos do período. Como os futuristas e de certa forma Howard, Le Corbusier via as cidades de seu tempo como coisas do passado e acreditava que a criação de outra cidade, com outras relações, harmônica, geométrica, eficiente e bela faria com que os modos de vida social e coletiva fossem transformados. Classificação das funções urbanas, multiplicação dos espaços verdes, criação de protótipos funcionais, racionalização dos espaços e da composição arquitetônica são os temas em torno dos quais Le Corbusier desenvolveu sua cidade.

As imagens de *Ville contemporaine* mostram um espaço urbano composto por formas puras, ângulos retos, simetria, eixos monumentais, torres envidraçadas... A geometria conduz todos os desenhos. Duas grandes avenidas e as estradas arteriais são os eixos centrais da cidade que conectam os subúrbios ao centro da cidade. No encontro desses eixos, ou seja, no centro geométrico da cidade, está localizado o “coração pulsante” do espaço urbano, onde a velocidade e o movimento são dominantes: a *Grande Station Centrale*. Com uma pista de pouso integrada a uma imensa esplanada sob a qual passam as vias expressas e desenvolvem-se níveis subterrâneos abrigando as redes de transporte (similar às soluções anteriores de Hénard e Sant’Elia), este terminal central multinivelado sistematiza a hierarquia da circulação. Há uma separação dos tipos de transporte por nível: plataformas de pouso de aerotáxis, plataformas de trens, vias expressas, calçadas, ciclovias e plataformas de metrô. Le Corbusier mostrava-se definitivamente contra os cruzamentos viários e, para evitá-los, criou os corredores viários hierarquizados em alturas diferentes.

A cidade é organizada em três zonas: a cidade central, destinada aos negócios e habitação; o subúrbio industrial; e a periferia ajardinada (cidades-jardim). Seguindo traçados reguladores, Le Corbusier compõe sua cidade. A cidade segue uma geometria e regularidade rígidas, desenhadas a partir de princípios

ordenadores da proporção áurea.<sup>26</sup> Percebemos como menor forma de composição do desenho urbano a forma quadrangular, explorada através de poucas variações. Até as cidades-jardim que conformam os bairros periféricos seguem uma malha retangular, regularizada e uniforme, distanciando-se dos desenhos de Letchworth e Welwyn, cidades-jardim projetadas seguindo as ideias de Ebenezer Howard.

A esplanada central, onde se situa a estação central, segue a forma retangular e detém 8 dos 24 arranha-céus componentes da área de negócios. Implantados no centro de quadras ajardinadas que seguem o perímetro da esplanada, estão os 16 arranha-céus restantes. Quatro praças idênticas ocupam os vértices. Grandes quadras ocupadas por prédios residenciais, que seguem um mesmo padrão, formam uma enorme área labiríntica cortada por pistas radiais. O restante da área urbana é composta por inúmeras barras residenciais que contornam o perímetro das quadras deixando seu interior livre, sendo este ocupado por jardins. Toda a cidade é ritmada, tendo quebras estratégicas enfatizando a geometria e a simetria do conjunto.

Envolvendo a área urbana, Le Corbusier demarcou uma zona de reserva, com florestas e campos, servindo como “reserva de ar puro”. A natureza também está presente dentro do perímetro urbano, não de maneira pontual, mas espalhada por toda a área. As torres centrais da cidade são rodeadas por parques e jardins, as barras residenciais circundam grandes praças, um imenso parque cortado pelo eixo principal da cidade possui área correspondente a ¼ de toda área urbana. São edificações distribuídas espacialmente sobre áreas livres verdes.

A malha viária regular composta por linhas ortogonais e diagonais se estende por todo território, alcançando a periferia residencial e o subúrbio industrial. Para Le Corbusier (1987, p. 175), as cidades de seu tempo estavam morrendo por não serem geométricas e outra cidade deveria ser criada como resultado de uma verdadeira geometria, com um *layout* uniforme, em que prevalece a repetição, pois o *standard*, resultado da repetição, é a forma perfeita.

### *Architectones* (1923) de Malevich<sup>27</sup>

No início dos anos 1910, o futurismo alcançou os movimentos vanguardistas russos,<sup>28</sup> influenciando Malevich. Após elaborar suas “figuras suprematistas”,



**Panorama** LE CORBUSIER compõe uma vista panorâmica a partir do terraço de um edifício, de onde se pode ver toda cidade.



**Elemento central** É a *grand station centrale* que agrega o espírito da velocidade e do movimento integrando todos os sistemas de transporte e ponto central da circulação urbana.



**Voadores** Aerotáxis e pequenos aviões privados (como os criados por HÉNARD) são os voadores desta utopia.



**Vanguarda** A arquitetura da *Ville contemporaine* segue os caminhos novos do movimento moderno.



**Conector** Os sistemas de transporte conectam as partes da cidade com seus subúrbios e periferias.



**Móvel** Metrô, trens e automóveis possuem seu espaço específico de circulação. A cidade é pensada para promover fluidez de circulação.



**Natureza** Parques arborizados ocupam todo o nível do solo, permeando as construções da cidade.

#### Tipias de Architectones



**Ilha** Cada *architectone* figura como uma ilha urbana branca e flutuante.



**Geometria** A forma geométrica é a base de toda composição da cidade.



**Duplicata** A partir da repetição do cubo, MALEVICH compõe a volumetria das cidades.

chamadas *planites*, Malevich se dedicou à criação das tridimensionais *architectones*, que, segundo o autor, eram “formas novas compondo cidades flutuantes vindas de nenhum lugar”.

Esta abstração suprematista é próxima da utopia na medida em que ela se distancia de toda imitação do mundo, onde ela adianta a figuração do dado sensível para deixar surgir as novas formas vindas de lugar nenhum e desejar um mundo a construir. Assim são entendidas as ‘*planites*’ e ‘*architectones*’ dos anos 20: estruturas abstratas e cidades voadoras que pertencem ao futuro.<sup>29</sup> (EATON, 2000, p. 308)

As composições variam entre as dominâncias verticais e horizontais, mas sempre seguem sistemas ortogonais de desenvolvimento. Suas cidades se desenvolvem por adições de formas, são compostas por volumes escalonados, associações de sólidos, ritmos e repetições. O quadrado é o volume base do qual Malevich parte, chamado de “elemento objetivo invariável”.<sup>30</sup> Suas cidades expressam a ideia de movimento, a sensação de mobilidade espacial. Considerava suas composições como pesquisas do espaço arquitetônico e urbano, uma percepção de cidade como totalidade, uma exploração de novas formas.

## *Rush City* (1923-27) de Richard Neutra

Baseado no urbanismo americano desenvolvido nas grandes cidades como Chicago, Nova Iorque e Los Angeles, Neutra desenvolveu sua utopia urbana chamada *Rush City*, referindo-se ironicamente ao tráfego intenso que já congestionava estas cidades. Debruçando-se mais uma vez sobre sua utopia após 1927, ele fez novas considerações sobre a cidade e a rerepresentou, 25 anos depois, sob o título de *Rush City Reformed*.

A composição das cidades se concentra nas vias e redes de transporte, elaboradas seguindo forte geometrismo e tem como base a adoção da pureza das formas. O ritmo do ambiente urbano é empregado pela repetição das formas que obedece a linhas estruturais. As perspectivas aéreas deixam clara a influência das teorias de Gestalt, nas quais a composição do espaço se mostra resultante de

uma alternância entre cheios e vazios, claro e escuro, gerando formas ambíguas, reversíveis quando vistas na macroescala e sempre interconectadas.

A cidade é zoneada, dividida em área habitacional, industrial, central – com funções administrativas e de serviço. A zona habitacional é subdividida em microzonas, pelas quais são distribuídas as famílias de acordo com as suas necessidades e perfil. As unidades habitacionais elaboradas por Neutra buscam atender cada demanda, respeitar as características de cada núcleo familiar – separadas em famílias de primeira década, segunda década, concepção e famílias sem filhos. Ele ainda localiza centros de serviços planejados de acordo com as necessidades do perfil familiar, podendo ser compostos por creches, jardins, parque de brinquedos, escolas primárias, para as famílias de primeira década e escolas médias, cursos profissionalizantes, áreas de lazer e recreação para as famílias de segunda década.

Ruas, estações ferroviárias, aeroportos etc., a cidade foi elaborada para a velocidade e, apesar de descrever os vários meios de transporte da cidade, nenhum, absolutamente nenhum aparece em qualquer imagem. O Rush City Transfer, nome dado ao terminal da cidade, é mostrado como um edifício ortogonal formado por sucessivos blocos retangulares, totalmente vazios, sem movimento. Fato curioso é que, ao mesmo tempo em que a cidade é criada para o movimento, voltada para o dinamismo, nenhuma das imagens urbanas elaboradas por Neutra possui qualquer elemento “móvel”, são todas apresentadas vazias, tendo apenas os elementos construídos como componentes.

A repetição também marca o espaço urbano, composto por altas barras repetidas e dispostas de forma rígida e alinhada. As barras têm seus perímetros contornados por passarelas que se estendem por toda a área, conectando todos os prédios e resultando em uma malha marcada e ortogonal. Enquanto na macroescala e nas imagens a Rush City parece rude, fria, vazia e totalitária, na microescala e nas descrições, encontramos uma cidade diversa, verde, plena de vida e movimentada, imperceptível nas imagens.



**Vertical** MALEVICH cria torres, verticalizando as formas.

#### Tipias de Rush City



**Geometria** Cidade de malha ortogonal onde volumes e formas são regulares, modulados e geométricos.



**Duplicata** Os prédios se repetem, não só nas mesmas zonas, como por toda cidade, com variação de escala e direção.



**Vertical** Edifícios-barra da área central são os elementos verticais da cidade de NEUTRA.



**Vanguarda** A arquitetura da cidade aproxima-se do *international style*, apresentando modulação, grandes aberturas em vidro e sem ornamentos.

**Tipias em *Ville Verticale***

**Panorama** HILBERSEIMER, em uma revisão feita em 1930 de sua *Ville Verticale*, adiciona a perspectiva panorâmica da cidade a partir de balcão da cidade residencial.



**Vanguarda** HILBERSEIMER se utiliza dos preceitos básicos da arquitetura moderna na composição de suas torres.



**Móvel** Carros parecem perdidos na extensa avenida sob a qual metrô e trens cortam a cidade seguindo o plano ortogonal.



**Vertical** As barras residenciais e a própria cidade, como o próprio nome diz, são verticalizadas.



**Geometria** A cidade se insere em um retângulo marcado por traçado ortogonal. Os edifícios de janelas quadradas são

## *Ville Verticale / Cidade Vertical* (1924) de Ludwig Hilberseimer<sup>31</sup>

Hilberseimer se dedica à criação de cidades através das quais ele busca soluções de circulação. Tomando como base uma malha ortogonal, Hilberseimer separa as funções da cidade seguindo princípios geométricos. As imagens de sua utopia urbana são resultado de técnicas formais de desenho e da utilização de branda coloração, o que resulta em imagens monocromáticas. Os traços são mínimos, duros em perspectivas marcadas pela opressão da arquitetura sem detalhes e expressando um ambiente urbano impessoal.

A linha reta e a geometria, assim como foram tomadas por Le Corbusier, dominam e regem a criação de sua utopia urbana. De acordo com o próprio Hilberseimer,

a disposição do plano urbanístico sobre os princípios geométricos corresponde aos princípios fundamentais de toda a arquitetura. A linha reta, o ângulo reto são os elementos mais elegantes. A rua reta e sua perspectiva livre correspondem mais a nossa sensibilidade de hoje e ao nosso espírito racional que a arbitrariedade da rua sinuosa. (HILBERSEIMER apud BANHAM, 1979)

Sem qualquer sugestão de localização para suas cidades, realmente concebidas pertencendo a lugar nenhum, Hilberseimer criou *Ville Verticale* em 1924, que consistia num sistema de cidades-satélite abrangendo funções específicas. A *Ville Verticale* era a associação de duas outras cidades: a Ville de Tours (a cidade para o trabalho) e a Ville d'Habitation (a cidade exclusivamente habitacional). Conectando essas cidades, o arquiteto desenhou linhas de trem-bala, muito próximas às linhas férreas desenhadas por Howard para a cidade-jardim. A Ville d'Habitation é mostrada como uma plana, retangular e monótona, cidade formada por 78 grandes barras retangulares, todas iguais e dispostas lado a lado. Pelo eixo central, mostrado como um opressivo corredor, uma larga e extensa avenida retilínea se prolonga até o horizonte. Sobre esta avenida, passarelas suspensas empregam um ritmo constante ao espaço, marcado também pelas equidistantes barras de habitação. Sob a avenida, avistamos o túnel destinado ao trem-bala.

Seis níveis podem ser identificados: três níveis subterrâneos de circulação formados por uma malha ortogonal, o nível da rua ocupado pelos automóveis, também com traçado ortogonal e as esplanadas e passagens suspensas sobre os embasamentos dos prédios. Entre o nível da rua e das esplanadas, os embasamentos dos edifícios são marcados por aberturas horizontais acompanhando a total extensão da fachada. No nível das esplanadas, de onde partem as passarelas e passagens suspensas, estão plantados os volumes dos prédios, marcados pela uniformidade e monotonia das repetidas pequenas janelas quadradas. A utopia urbana de Hilberseimer é mostrada como uma paisagem árida composta de concreto, em que a repetição mecânica provoca uma uniformidade e uma monotonia que abrangem todo o espaço, todos os detalhes, todas as imagens.

### *The Metropolis of Tomorrow*<sup>32</sup> / *Metrópole do Amanhã* (1929) de Hugh Ferriss<sup>33</sup>

Hugh Ferriss criou três centros para sua monumental utopia urbana: o centro de negócios, o centro de ciências e o centro das artes e indústrias, cada qual marcado por um enorme arranha-céu. Enquanto o centro de artes e indústrias é marcado pela construção composta pela sobreposição de planos horizontais, o centro de negócios é erigido no encontro entre grandes eixos marcados por grandes avenidas. Sobre este cruzamento, Ferriss compõe um grande edifício escalonado marcado por frisos verticais. O centro de ciências assume uma estética futurista, com edifícios de arquitetura dinâmica, representados por grandes blocos construídos conectados por passagens envidraçadas.

Grandes eixos conectam os três principais centros da cidade. A densidade e a escala monumental adotadas por Ferriss são impressionantes. São surpreendentes e inusitadas as associações que Ferriss adota, como, por exemplo, a imensa ponte pênsil que abriga edifícios residenciais sendo as torres de sustentação mostradas como prédios de apartamentos. O ritmo da fachada dos edifícios que ladeiam as pistas da ponte segue o dos tirantes, enquanto sua forma acompanha o arco invertido dos cabos de sustentação.

barras verticais sobre planos sustentados por grandes sólidos com aberturas horizontais. Linhas de metrô e trem seguem traçados ortogonais.



**Duplicata** As barras verticais se repetem. Janelas, passarelas, quadras e elementos construtivos se repetem.



**Massa uniforme** Nas perspectivas da *Ville Verticale*, as pessoas são representadas em silhuetas, todas iguais, como replicações de uma mesma figura.

#### Tipias em *The Metropolis of Tomorrow*



**Vertical** Os altos gabaritos de torres e arranha-céus são marcantes nos desenhos de FERRISS.



**Diversa** FERRISS compõe a cidade com formas e tipologias variadas.



**Elemento central** Negócios, Ciência e Arte e Tecnologia são representados por três edifícios centrais.



**Vanguarda** A arquitetura da cidade segue a vanguarda arquitetônica da época.



**Domo** As edificações dedicadas à filosofia são coroadas por domos e uma grande geodésica faz parte da cidade.



**Voadores** Aviões cruzam os céus da cidade. FERRISS dedica uma série de desenhos exclusivamente aos aviões, hagameres e aeroportos.



**Móvel** Os automóveis ocupam ruas, avenidas e viadutos da cidade, promovendo intenso movimento. Barcos e navios também são mostrados navegando na baía.

As perspectivas aéreas mostram uma floresta de torres e construções a perder de vista. Grandes esplanadas, largas avenidas e viadutos conectam os níveis da cidade. Certas torres parecem translúcidas, feitas em vidro, refletindo os feixes dos canhões de luz. Os edifícios são todos iluminados. Ferriss se utiliza de vários estilos arquitetônicos, muitos vanguardistas, para fazer de sua cidade um grande conjunto diverso. Algumas edificações são tão densas e complexas que parecem justaposições de arquiteturas diferentes, de prédios diferentes, de tempos diferentes.

Volumes escalonados e torres com coroaamento piramidal fazem com que, em certas imagens, a cidade assemelhe-se a uma cadeia de montanhas. Estruturas megalíticas, edifícios monumentais, a verticalidade da cidade é ainda mais acentuada pelo jogo de luz e sombras explorado em seus desenhos. As aberturas e passagens inusitadas cortando as edificações trazem uma noção labiríntica ao espaço urbano. São pistas de alta velocidade que passam por colossais aberturas na base das torres, parte de uma malha multinivelada, densa e formada por várias pistas e viadutos. Aviões sobrevoam a cidade flagrados pelos refletores, barcos e navios navegam pela baía, tudo isso faz da cidade noturna de Ferriss uma metrópole frenética e movimentada.

### *La Ville Radieuse / Cidade Rádiosa (1930) de Le Corbusier*

A *Ville Radieuse* foi apresentada por Le Corbusier no CIAM<sup>34</sup> de Bruxelas, em 1930, e publicada em 1935. Esta utopia urbana de Le Corbusier apresenta transformações e influências sofridas pelo arquiteto, algumas em decorrência de suas recentes viagens à América do Sul (1929)<sup>35</sup> e Rússia (1928-1930).<sup>36</sup> Uma destas transformações pode ser constatada em um aspecto formal de sua *Ville Radieuse*: Le Corbusier rompe com o desenho concêntrico do espaço antes apresentado na *Ville contemporaine* (1922).

Vista em planta, notamos a permanência do eixo central, a repetição de formas e padrões, a simetria e a geometrização do espaço. Antes, na *Ville contemporaine*, as áreas livres traziam desenhos sinuosos, caminhos e percursos que seguiam linhas curvas... Na *Ville Radieuse*, chamada por Le Corbusier de *Ville*

Vert, as áreas livres enquadram-se na rígida malha geométrica que figura como base do seu desenho urbano.

As 14 torres do centro da cidade, ou melhor, do topo da cidade repetem a forma em cruz e formam a área administrativa e de negócios. Esta é a área pensante, o cérebro da cidade.<sup>37</sup> Junto a essa área, está conformada numa área circular a estação ferroviária e o terminal aéreo. Em seguida, a área destinada aos hotéis e embaixadas é perfeitamente organizada numa malha ortogonal, que tem como unidade mínima um quadrado perfeito. A parte central da cidade é tomada por uma extensa área residencial, formada por um denso e repetitivo desenho que conforma uma espécie de arabesco. (PINDER, 2005, p. 82) A área fabril conforma um emaranhado geométrico de edifícios organizados em quadras retangulares, separadas da área residencial por uma faixa destinada à ocupação verde. Armazéns e lojas alinham-se organizadamente entre a zona fabril e a zona industrial.

As ruas são substituídas pelo que o arquiteto chama de “máquinas de circulação”, dispostas em diferentes níveis e abrigando cada uma um diferente tipo de transporte. Le Corbusier valorizava o automóvel e afirmava ainda que “arquitetura é circulação”. Acreditava no carro como uma das maiores e mais importantes invenções do homem; para ele, o automóvel era o símbolo de uma nova era.<sup>38</sup> O sistema de circulação da *Ville Radieuse* é uma complexa e trabalhada malha, com todas as suas interseções e cruzamentos.

Estas pranchas, desenhadas no retorno da América, constituem os elementos positivos de uma doutrina de urbanização das cidades da civilização maquinista. Puros produtos teóricos, estas pranchas permitiram a fixação do princípio das coisas, de forma ideal, por sobre a mistura. Tal doutrina poderia sair do quadro da utopia e enfrentar os verdadeiros acontecimentos da vida? Quando nos aprofundamos nas coisas, pela teoria, adquirimos certezas e diretivas. Acredito que não há outro caminho a seguir na vida.<sup>39</sup> (LE CORBUSIER, 1984)

Certeau (1990, p. 93) chamou a *Ville Radieuse*, assim como a cidade-jardim de Howard, de “Cidade Conceito”. Isto porque os dois autores empregaram um discurso urbanístico utópico demandando a composição de outra ordem espacial e social, abrigada em outro espaço urbano, regulado e estruturado. São utopias urbanas criadas em espaços próprios puros e racionalmente organizados e objetivos.

### Tipias em *Ville Radieuse*



**Vanguarda** A organização e a arquitetura da cidade seguem preceitos do movimento moderno. Todo bairro habitacional é suspenso sobre pilotis, resultando em solo livre.



**Voadores** Aviões são mostrados como um meio de transporte corriqueiro na cidade.



**Duplicata** Tudo se repete: quadras, torres, prédios, malhas... A cidade é um conjunto de repetições.



**Móvel** A *Ville Radieuse* é pensada para o carro, onde o “trânsito deve fluir como as águas de um rio”, sem barreiras, sem retenções...



**Natureza** Limitada e transformada, surge nas áreas livres sob os pilotis da área residencial e como zonas limítrofes de funções.



**Conector** Redes de infraestrutura e comunicação conectam toda a cidade.



**Geometria** A planta é geometrizada, os prédios seguem traços ortogonais e formas geométricas... A cidade é pura geometria.



**Elemento central** Em *Ville Radieuse*, o elemento central passa a ser a zona habitacional.



**Vertical** Tanto as torres da área de negócios quanto das torres residenciais são elementos verticais da *Ville Radieuse*.

#### Tipias em Broadacre City



**Móvel** Assim como CORBUSIER, WRIGHT também projetou os automóveis que circulam pela sua cidade.

## Broadacre City<sup>40</sup> (1932-1959) de Frank Lloyd Wright

Assim como a cidade-jardim de Howard e a *Ciudad Lineal* de Soria y Mata, a utopia urbana de Frank Lloyd Wright foi desenvolvida a partir do princípio da descentralização. Broadacre é uma cidade difusa, uma cidade que fica “entre” o campo e a cidade, não por estar localizada (especialmente) entre um e outro, mas por caracterizar-se pela indistinção entre o que é urbano e o que é rural. A malha da cidade é desenhada como uma colcha de retalhos conformada por campos cultivados, áreas de florestas, vias de circulação, parques, clubes, jardins, planos de pouso, casas, lojas e outras edificações, lagos e reservatórios etc. O centro da cidade é ocupado por uma espécie de centro de facilidades. Marcada pela ortogonalidade do sistema de circulação, esta área central abriga as escolas, clínicas, mercados, pequenas fábricas, a universidade, zoológico, a igreja comunitária, o aeroporto, as arenas esportivas, pistas de corridas, jardim botânico, arena para feiras e exposições, tudo permeado por residências de todos os portes, pequenas fazendas, vinhedos etc. que se espalham livremente pelo território da cidade.

A liberdade de uma urbanização dispersa era tomada por Wright como uma possibilidade incentivada pelas criações e avanços técnicos e tecnológicos, como o automóvel, o avião e a evolução dos meios de comunicação. Para ele, a difusa Broadacre era a cidade da Era da Máquina, fundada sobre novas tecnologias. Com isso, explicita a grande influência da obra *Looking Backward*, de Edward Bellamy, e também a construção de outro lugar baseado na filosofia do individualismo de Emerson.

A cidade é dotada por uma evoluída rede de autoestradas, com entroncamentos organizados em diferentes níveis, como vimos em tantas outras utopias urbanas, como *Città Nuova* (1912-1914), *Ville contemporaine* (1922) e *Metropolis of Tomorrow* (1929). Há também uma profusão de meios de transporte, não só os carros e trens servem a cidade, como incríveis helicópteros particulares desenhados por Wright, que dão às imagens de Broadacre certo ar de ficção científica. A estruturação das vias de circulação e a liberdade de locomoção promovida principalmente pelos voadores de Wright, que não se limitam a estações ou linhas predefinidas, fazem de Broadacre uma cidade acessível.

Para Wright, com a dispersão da população pelo território, seriam criadas condições para a propriedade universal da terra, base para a fundação de uma sociedade verdadeiramente democrática,<sup>41</sup> chamada por ele de Usonia. Broadacre é mostrada e composta como um território livre, contínuo, sem qualquer zoneamento ou restrição de uso. É uma cidade aberta, desenhada por Wright como uma estrutura aberta, passível de crescimento de forma indeterminada. A organização da cidade seguiria a necessidade e desejo dos moradores, não uma convenção, um zoneamento preestabelecido. As casas seguiriam qualquer estilo arquitetônico pretendido pelo proprietário, sendo este livre para construí-la de acordo com sua vontade, resultando em uma vizinhança diversificada.<sup>42</sup> Para o arquiteto, a especificação e a separação dos usos provocariam a fragmentação do espaço, considerada por ele como o grande mal da modernidade. Broadacre é uma cidade onde unidades independentes trabalhariam livremente e formariam um conjunto livre, em todos os sentidos.

“Broadacre está em todo lugar ou nenhum lugar. Esta é a cidade que se torna viva como uma verdadeira cidade”. (WRIGHT, 1958, p. 309)

## 101 *Fantaisies Architecturales* / 101 *Fantásias Arquiteturais* (1933) de Iakov Tchenikhov

Espaço, harmonia, funcionalidade, sistema de organização espacial fundado sobre a geometria. As utopias urbanas elaboradas pelos russos nas décadas de 1920 e 1930 buscavam e exploravam a composição de novas espacialidades, baseadas em outro modo de vida, fundado sobre a ideia de igualdade, como muitas das utopias deste início de século.

A teoria suprematista, influenciada pelo movimento futurista, foi base de desenvolvimento dos trabalhos de Tchernikhov. Ele associou experimentações suprematistas e construtivistas, seguiu a inserção da terceira dimensão introduzida por El Lissitzky e produziu em toda a sua carreira cerca de 17 mil desenhos ligados à expressão gráfica, fundamentos de arquitetura, prática arquitetônica e composição arquitetônica. Tchernikhov, assim como El Lissitzky, procurava uma nova forma de abordagem ao espaço através da exploração da ordem.



**Voadores** WRIGHT projeta helicópteros individuais. Com eles, os habitantes de Broadacre podem circular livremente por todo o território sem limitação de paradas e estações preestabelecidas.



**Vertical** Os únicos elementos verticais em Broadacre são as torres de apartamentos.



**Diverso** A cidade deve ir se constituindo de acordo com os desejos dos moradores, seguindo o estilo arquitetônico desejado e a tipologia necessária.



**Elemento central** É o centro de facilidades da cidade, constituído por escolas, universidade, lojas, mercados, pequenas fábricas, mas sem configurar um centro urbano adensado. A dispersão da ocupação central segue o urbanismo difuso do restante da cidade.



**Geometria** A planta da cidade é marcada pela malha ortogonal formada pelo sistema de circulação. Há uma regularidade na composição dos campos cultivados, nos elementos arquitetônicos e de desenho urbano que seguem a forma circular e na predominância de planos horizontais na arquitetura.



**Panorama** WRIGHT mostra a visão panorâmica da cidade vista do *country club*. Uma imagem na qual podemos notar a horizontalidade predominante da ocupação e a movimentação de carros e helicópteros.

#### Tipias em 101 *Fantaisies Architecturales*



**Ilha** Cada desenho, cada composição se assemelha a uma cidade flutuante, isolada e aberta ao espaço vazio circundante.

101 *Fantaisies Architecturales* reúne criações ligadas à arquitetura dinâmica. Nessa obra, Tchernikhov desenvolveu composições derivadas de formas geométricas puras, como o quadrado e o círculo, constituindo planos de cidades, edifícios, torres, agrupamentos urbanos etc. como tantas outras utopias urbanas anteriores, a geometria, as formas e figuras geométricas servem como matrizes para o desenvolvimento de suas cidades. Mecanizada, marcada por malhas reguladoras, gruas, cabos tensionados e torres, a utopia urbana de Tchernikhov tem a máquina como determinante na transformação e exploração das formas e composições.

A Composição nº 58 remete a uma imagem urbana. Elementos urbanos são facilmente identificados: ruas etc., avenidas, entroncamentos, prédios, esquinas, quadras, torres etc. A geometria domina todo o espaço: malhas, grelhas, tramas marcam as fachadas, coberturas, superfícies e definem os espaços. A repetição dos variados elementos arquitetônicos: barras, torres, galpões, dispostos em grupos, duplas e trios associada à alternância de cores imprimem variados ritmos à composição.

Como as obras de Malevitch e El Lissitzky, as composições abstratas de Tchernikhov parecem flutuar. Edifícios-fita acentuam a horizontalidade contrapondo-se a torres, arranha-céus e antenas. Estruturas espaciais, treliças, estruturas compostas marcam passagens e coberturas que formam circuitos de comunicação entre blocos. Praças e edifícios circulares são cortados por prédios retilíneos e repetições agrupadas. Malhas ortogonais de densidades variadas marcam os planos horizontais. Cada desenho, cada imagem criada explora resultados diferentes, gerando uma multiplicidade de formas e conjuntos minuciosamente ordenados e controlados.

### *Urban Re-Identification*<sup>43</sup> – Grille pour le IX CIAM d'Aix-en-Provence / *Reidentificação Urbana* – Quadro para o IX CIAM (1952-1953) de Alison e Peter Smithson

Reagindo à grade do CIAM de 1948, concebida sob liderança de Le Corbusier como uma “ferramenta de análise, síntese, apresentação e interpretação de temas”, os arquitetos Alison e Peter Smithson (membros do Team X)<sup>44</sup>

apresentaram a *Urban Re-Identification*. Este projeto consiste na criação de outra grade que se tornou emblemática pela adoção de unidades de escala (casa, rua, bairro e cidade) no lugar das quatro categorias funcionalistas da Carta de Atenas (trabalho, circulação, lazer e habitação) e também pela importância dada às relações sociais, às particularidades da comunidade e suas identificações com o ambiente construído. Incluímos esse projeto aqui – apesar de não ser uma utopia urbana – pelas seguintes e principais razões: por sua carga crítica e inspiração utópica;<sup>45</sup> por sua exposição ter gerado grande impacto e interesse durante o congresso; por ser um acontecimento no campo do urbanismo ao introduzir o conceito de *différence* e explicitar o desejo de criar ambientes capazes de incentivar a relação entre os (diferentes) habitantes, entre o construído e o seu ambiente, e capazes ainda de agregar as necessidades culturais da população (PEDRET, 2005, p. 21); e ainda por figurar como uma crítica ao movimento moderno e suas doutrinas vinda de dentro, ou seja, feita por membros do próprio movimento.

A grade dos Smithson consistia em dois painéis colocados lado a lado onde eles associaram fotografias de Nigel Henderson,<sup>46</sup> desenhos, croquis, colagens, grafismos e textos baseados em estudos sociológicos,<sup>47</sup> diferenciando-se da expressão gráfica e do vocabulário corrente dos membros do CIAM e distanciando-se de suas convenções de análise urbana. As fotografias marcantes que compõem a grade com crianças brincando na rua podem ser tomadas como imagens críticas direcionadas à doutrina moderna e sua separação rígida de funções das cidades. A espontaneidade, as diferenças e a mobilidade são defendidas como características importantes do espaço urbano. Contra a idealização e homogeneização do homem (o *modulor*<sup>48</sup> de Le Corbusier), essa grade mostra o homem real, o que habita a cidade. No lugar do monumento, da criação de novas monumentalidades – defendidas pelo manifesto *Nine points for a New Monumentality*<sup>49</sup> –, a grade apresenta as ruas dos bairros operários de Londres e sua vizinhança como inspiração em potencial para o novo, para formas vitais da cidade. (HEUVEL, 2005, p. 30)



**Vanguarda** TCHERNIKHOV cria novas espacialidades com base nas correntes vanguardistas construtivista e suprematista.



**Geometria** As formas e figuras geométricas são a base das composições de TCHERNIKHOV.



**Diverso** Apesar das composições serem marcadas pela geometria, cada desenho mostra-se único, dinâmico, com extrema variação de resultados. As composições formam um conjunto diferenciado de experimentações.

**Tipias em *Ville Spatiale***

**Conector** São elevadores e escadas rolantes. As aglomerações formadas pelas estruturas espaciais são conectadas pelas esplanadas e vias de alta velocidade.



**Vanguarda** As primeiras ideias de megaestruturas tem como fonte as discussões entre grupos vanguardistas da época, como Metabolistas, Team X e GEAM.



**Elemento central** Na *Ville Verticale*, são dois os elementos centrais que formam o chamado eixo neutro: a autoestrada e a esplanada (espaço de trocas).



**Móvel** Além dos veículos que transitam pelo eixo neutro, a própria cidade torna-se um elemento móvel, podendo sua estrutura ser montada e desmontada indefinidamente e em qualquer lugar.

## *Ville Spatiale* / Cidade Espacial (1958-1959) – *Paris Spatial: A Suggestion* / Paris Espacial: uma sugestão (1960) de Yona Friedman

*Ville Spatiale* foi a utopia urbana criada por Friedman, membro do Groupe d'Etudes d'Architecture Mobile (GEAM),<sup>50</sup> fugindo da imobilidade dos planos e modelos, buscando coerência com a dinâmica cada vez mais acentuada do mundo contemporâneo. Opondo-se à tabula rasa, sua utopia urbana desenvolve-se no ar, suspensa sobre a malha urbana existente. É uma sobreposição de uma megaestrutura modificável à estrutura existente da cidade, com a capacidade de absorver o imprevisto e transformar-se de acordo com as variáveis necessidades. Segundo o próprio Friedman, a *Ville Spatiale* partiu do princípio de que as pessoas fazem as coisas a sua própria maneira e, por isso, é uma cidade sem regras, ela é incompleta, aberta para que as pessoas continuem a composição urbana de acordo com suas vontades; é a ideia social da cocriação, uma cidade criada pela população.<sup>51</sup>

Esta megaestrutura, formada por vários níveis independentes e sobrepostos, parte de uma unidade mínima<sup>52</sup> semelhante a um bloco de encaixe, que se repete formando aglomerações aéreas e dispostas de forma a atender as necessidades dos habitantes. Elevadores e escadas rolantes são os meios de acesso à estrutura e aos seus andares que formam imensos bairros por sobre a cidade ou qualquer outro espaço. Cápsulas habitáveis, *containers* são elementos associados à estrutura espacial, sustentada por imensas colunas dispostas cuidadosamente – quando implantadas sobre áreas ocupadas – para não causar remoções ou demolições no espaço existente. Por estas colunas, passaria toda a rede de infraestrutura.

Friedman ainda separa as funções pelos diferentes extratos, tendo o centro da estrutura ocupado por uma pista de alta velocidade, chamada de eixo neutro. Sob este eixo, desenvolve-se a larga esplanada que conecta todos os bairros e é ladeada por praças, áreas de lazer, espaços comerciais, quadras esportivas, terraços, escritórios etc. De acordo com Friedman, a esplanada é o espaço vazio urbano necessário para as trocas humanas. Variável entre quatro e seis níveis sobrepostos, a *Ville Spatiale* é elevada a 12 metros do solo e formada por uma

treliça modulada extensível em aço e cabos tensionados. A ideia principal é a formação de um espaço indeterminado, aberto, móvel, capaz de se expandir e se retrair quando necessário.

Em sua proposta para Paris, Friedman expôs toda sua preocupação com a problemática da organização concêntrica da cidade. Ao invés de seguir soluções antes já apresentadas como cidades satélites, ou mesmo a demolição de grande parte da cidade existente, ele traz a *Ville Spatiale* para Paris. Através desta megaestrutura sobreposta à cidade luz, a oferta habitacional seria triplicada, isso apenas na área central. Habitação, indústria, comércio, agricultura, todo e qualquer uso poderiam ser sobrepostos preservando a cidade existente. Seus desenhos e fotomontagens mostram diversos cenários: Champs Élysées, Beaubourg, Boulevard Sebastopol, sobre o Rio Sena... São criações de novos *arrondissements* parisienses formando outra cidade aberta e indeterminada.

## Situacionistas<sup>53</sup> e *New Babylon* (1959-1974) de Constant Nieuwenhuis<sup>54</sup>

As ideias situacionistas, assim como suas produções ligadas ao campo da arte e da cultura, são mais próximas ao anarquismo do que à utopia. Os Situacionistas colocavam-se contra as pretensões modernas racionalistas de arquitetos e urbanistas, contra o urbanismo – chamado por eles de “ideologia espetacular” – e criticavam diretamente os maiores símbolos do modernismo: a Carta de Atenas e Le Corbusier. (JACQUES, 2003, p. 14) Eles buscavam a revolução na sociedade antes de uma revolução das cidades e foram os primeiros a formular críticas radicais às concepções racionalistas e funcionalistas, à espetacularização, denunciavam os mecanismos de alienação, atacavam a automatização dos projetos urbanos que provocavam o sumiço das ruas e a banalização da vida cotidiana.

Suas ideias eram divulgadas através de panfletos, histórias em quadrinhos, grafites, linguagem e imagens publicitárias. Suas ações e produções influenciaram diretamente os grupos de vanguarda formados nos anos 1960, como os Metabolistas, Archigram, Superstudio e Archizoom. Os boletins da Internacional Situacionista foram editados entre junho de 1958 e 1969. Nestes textos, eles criticavam o urbanismo moderno e suas consequências e, opondo-se à setorização



**Geometria** A estrutura da cidade segue desenho geométrico, formando uma malha tridimensional regular. É uma estrutura espacial regularizada derivada de uma unidade regular mínima.



**Duplicata** FRIEDMAN parte da repetição de uma unidade mínima para a formação da estrutura espacial da cidade e associa a composição livre da cidade a um jogo de encaixe.



**Massa uniforme** FRIEDMAN representa a população como “bonecos de pauzinho”, todos iguais, espalhados pelos desenhos, senão por cidadãos anônimos em fotos antigas da cidade de Paris.

### Tipias em *New Babylon*



**Diverso** A cidade é composta de acordo com os desejos de seus habitantes. São muitas formas, planos, volumes que são combinados e re-combinados, modificando os espaços, fazendo com que a cidade se atualize in-

cessantemente como um labirinto desconexo e mutável. São planos horizontais, fechamentos translúcidos, tirantes, pilares e superfícies irregulares que formam a complexidade e diversidade espacial de New Babylon.



**Conector** A própria cidade em sua constante expansão formaria uma rede urbana que se estenderia por todo o globo: uma cidade sem limites e sem fronteiras.



**Móvel** A cidade é móvel, a população é nômade e a movimentação de veículos se dá exteriormente à estrutura da cidade.



**Voadores** Helicópteros sobrevoam New Babylon, a qual possui helipontos nos níveis mais altos.



**Massa diversa** Para esta outra cidade, outra sociedade é formada pelo *homo ludens*, em oposição ao *homo faber*. Nômades em pleno exercício da liberdade.

e estática modernista, eles propuseram o dinamismo do urbanismo unitário.<sup>55</sup> O urbanismo unitário não trazia novas formas, planos ou modelos, era antes de tudo uma crítica e propunha outras práticas e procedimentos participativos diretamente aplicados à vida nas cidades: construção de situações<sup>56</sup> pela psicogeografia<sup>57</sup> através da deriva.<sup>58</sup> Como foi escrito no Boletim nº 3 da Internacional Situacionista, “o urbanismo unitário não é uma doutrina do urbanismo, mas uma crítica ao urbanismo”.

A imagem que melhor ilustra o pensamento situacionista é *Naked City* (1959). *Naked City* é a representação gráfica da psicogeografia e da deriva e ícone da ideia de urbanismo unitário. (JACQUES, 2003, p. 23) A utopia urbana dos Situacionistas consistia em transformar a cidade em lugar de jogo participativo, numa cidade labiríntica, onde as unidades de ambiência se justapõem e com isso atingir o rompimento com a homogeneização crescente das cidades. *Naked City* é um mapa, um ideograma abstrato composto por várias *plaques tournantes*, ou seja, fragmentos urbanos que concernem as ambiências, escolhidas seguindo a afetividade. Estes blocos afetivos são reposicionados e conectados por setas vermelhas, indicativas do desejo.

No mesmo ano de 1959, Constant publicou *Une autre ville pour une autre vie*, no qual declarava o fim da cidade moderna e anunciava os princípios e o plano da cidade de New Babylon.<sup>59</sup> A criação de um projeto, de uma “cidade situacionista”, foi motivo para o rompimento de Constant com os Situacionistas, afinal, uma tradução formal (relativa à forma) de algo imprevisível como a construção coletiva foi considerada como uma atitude contraditória.

*New Babylon* foi o resultado da tentativa de Constant de traduzir em projeto a teoria do urbanismo unitário. São plantas, desenhos, fotomontagens, croquis, pinturas, fotografias e maquetes mostrando uma cidade cuja característica principal seria sua transformação constante. Tudo seria temporário, inconstante e espontâneo (como um jogo) contra a racionalidade e automatização das concepções modernas. Constant tenta criar uma utopia urbana aberta, fugindo da planificação e do controle do espaço tão comuns às utopias anteriores. O espaço criado tornar-se-ia variável seguindo os desejos dos habitantes nômades e errantes.<sup>60</sup> *New Babylon* foi concebida para ser uma cidade em movimento.<sup>61</sup>

A cidade consiste em uma megaestrutura marcada por planos horizontais – sua interpretação das *plaques tournantes* – sustentadas por pilotis<sup>62</sup> a 16

metros do solo, que ficaria livre para a circulação de veículos e reuniões públicas. Internamente as conexões seriam feitas por escadas, pontes e elevadores, enquanto externamente seriam estabelecidas por veículos rápidos. Constant prevê a localização subterrânea para indústrias, usinas e fábricas ligados a pontos centrais de venda automatizada, capazes de distribuir suprimentos de forma equilibrada aos setores da cidade. Todas as tarefas não criativas da cidade seriam feitas por máquinas, o que liberaria os homens e sua capacidade criativa para o jogo. Exceto por estes pontos, o restante da cidade seria totalmente livre e extensível. As placas poderiam ser multiplicadas inúmeras vezes, quantas fossem necessárias e desejadas, fazendo com que a superfície urbana tivesse um potencial infinito de expansão. Os mapas de New Babylon mostram uma forma plástica e, apesar de todo o discurso sobre mobilidade e movimento, a cidade parece ser composta pela repetição indefinida de suas placas horizontais.

Estruturas transparentes, cabos tensionados, planos de pouso de helicópteros são mostrados pelas maquetes, fotos e croquis. As imagens do interior mostram espaços labirínticos em preto e branco, descontínuos, nada geométricos. A cidade-labirinto é confusa e de certa forma livre e dinâmica, já que seus desenhos podem ser vistos em qualquer posição, podendo ser girados em qualquer sentido. Constant ressalta a ideia de que todo o espaço seria moldável, passível de qualquer modificação e transformação, o movimento é indicado nos desenhos através de setas, linhas finas que formam espirais acompanhadas de fórmulas matemáticas.

Os habitantes construiriam os espaços através de planos, paredes móveis, superfícies irregulares, espirais, com a possibilidade de desfazer toda a configuração e refazê-la livremente, atualizando os espaços. Para Constant, a criação de uma cidade livre é uma criação coletiva ligada à realização dos desejos da população. A ideia de Constant para New Babylon seria a de uma cidade tecnológica de nômades, cuja construção iria sendo feita à medida que a população se deslocasse sobre as cidades existentes, através da deriva, formando uma rede temporária e dinâmica. Para Constant, esta outra cidade móvel, transitória, incerta e dinâmica seria capaz de abrigar outra sociedade: o *homo ludens*<sup>63</sup> (o que joga) substituiria o *homo faber* (o que faz). E ainda para ele, tanto o espaço como a vida social de New Babylon teriam duas características principais: seriam lúdicas e nômades.



**Máquinas** Toda tarefa autômata é assumida pelas máquinas, como o centro automático de distribuição, possibilitando a liberdade dos habitantes para a criação e nomadismo absolutos.



**Vanguarda** Constant traz influências não só das ideias dos Situacionistas como toda a discussão em torno das megaestruturas iniciada pelos grupos de vanguarda, como os Metabolistas.

**Tipias de Marine City**

**Ilha** A Marine City é uma ilha constituída por torres sobre uma estrutura plana flutuante.



**Massa uniforme** Apenas em um dos desenhos, KIKUTAKE mostra ao longe parte da população dispersa pela esplanada.



**Duplicata** As estruturas centrais se repetem, assim como as células habitacionais – que se replicam em torno dos cilindros.



**Geometria** A forma cilíndrica é a base do desenvolvimento da cidade. Habitáculos cilíndricos agrupados em torno de torres cilíndricas suspensas em ilhas circulares sustentadas por esferas flutuantes.



**Vertical** São as torres componentes da cidade que alcançam a altura de 500 m.

## Metabolistas:<sup>64</sup> *Marine City / Cidade Marinha* (1958-1963) de Kiyonori Kikutake, *Clusters in the air* (1960) de Arata Isozaki, *Helix City* (1961) de Noriaki Kurokawa

Os Metabolistas protestavam continuamente e ativamente contra o planejamento urbano gerado pelo CIAM, contra academias e instituições, contra o “estático formalismo moderno de caixas quadradas”. (ONOBAYASHI, 1967) Eles diziam estar suplantando a analogia feita pelo movimento moderno da cidade como máquina e implantando outra analogia, a da cidade como organismo vivo. A tomada da cidade como organismo vivo se associava à ideia de produção do espaço urbano expressando características da civilização de seu tempo (ideia comum à Renascença). A dinâmica da cidade era um dos pontos centrais na composição de suas macroestruturas.

A definição de megaestrutura foi elaborada pela primeira vez por Fumihiko Maki, membro do grupo Metabolistas, na qual descreve a megaestrutura como uma grande estrutura permanente que suporta componentes transitórios, de duração limitada. Para eles, a megaestrutura aceitaria naturalmente a dinâmica espacial das cidades, era a resposta para o expressivo crescimento e desenvolvimento das cidades japonesas, tendo como exemplo principal o caso de Tóquio, que entre os anos de 1945 e 1960 viu a população de sua conurbação aumentar de 9,5 milhões para 15 milhões de habitantes.

As megaestruturas foram criadas como padrões capazes de abrigar um grande volume de redes de comunicação, suportar alta densidade de ocupação, a multiplicação de meios de transporte, acolher fluxos migratórios e ao mesmo tempo permitir a liberdade de ocupação e localização tanto dos elementos urbanos como de sua estrutura principal. As utopias metabolistas expressam o sentido de movimento através do desenvolvimento do processo de metabolismo, apresentado como único capaz de suportar mudanças, transformações e trocas urbanas. Essas utopias urbanas seriam capazes de se modificar através de três processos: regeneração, crescimento e transformação. São outras cidades criadas dentro das cidades existentes, que surgem nos interstícios, no vácuo do espaço urbano consolidado opondo-se à prática da tábula rasa.

A *Marine City* foi desenvolvida seguindo as ideias de verticalidade, cápsulas habitáveis e a criação de outro território para abrigar outra cidade. Com isso, chegaram a uma cidade flutuante composta por torres habitacionais de 500 metros de altura. A arquitetura da cidade é resultado de uma associação entre o permanente ao temporário com a elaboração de um elemento central estruturador (permanente), em que as células habitacionais (temporárias) se encaixam.

As torres cilíndricas sustentam os habitáculos móveis (em forma cilíndrica chata) que vão se repetindo espalhados em torno da pela estrutura central. A circulação é vertical, feita por elementos móveis que percorrem os cilindros centrais. Sobre o nível da água, uma grande estrutura plana e livre funciona como o local de trocas dos habitantes da cidade. São esplanadas sustentadas por imensas esferas flutuantes que integram todas as torres formando ilhas circulares artificiais. As células-habitáculos respondem à dinâmica urbana podendo ser retiradas, adicionadas ou deslocadas, promovendo um movimento variado de crescimento, estagnação ou recolhimento da área ocupada. Caso a cidade atingisse seu crescimento máximo, ela seria capaz de se reproduzir através da cissiparidade<sup>65</sup> seguindo um ciclo biológico comparável a uma estrutura rizomática. (KIKUTAKE, 1967)

Isozaki, em *Clusters in the air*, cria uma cidade que surge do território existente, assim como *La Ville Spatiale* de Yona Friedman. As estruturas de sustentação da cidade partem das áreas livres existentes da cidade consolidada, sem a necessidade de remoções ou demolições. Como feito por Kikutake, a forma estrutural principal da cidade criada por Isozaki é um imenso cilindro vertical. O permanente e o efêmero são trabalhados em *Clusters in the air* da mesma forma que em *Marine City*. No caso desta cidade, as cápsulas não abrigam apenas habitações, mas todas as funções citadinas ou, como declarado pelo autor, é uma cidade totalmente “capsularizada”. Os desenhos e serigrafias de *Clusters in the air* mostram uma cidade aérea, organizada como uma aglomeração de espaços suspensos conectados por elementos horizontais, tendo como elemento central um cilindro vertical. Todos os elementos organizados espacialmente são suscetíveis a manipulações, permutações, deslocamentos, em resposta ao contexto específico ou condições surgidas. Com isso, a composição da cidade torna-se dinâmica e os espaços da cidade, móveis, mantendo sempre o cilindro central como *datum*.<sup>66</sup>



**Vanguarda** Os Metabolistas se utilizam da linguagem arquitetônica vanguardista moderna para compor a arquitetura da *Marine City*.

#### Tipias em *Clusters in the air*



**Geometria** As torres são conformadas por aglomerados cúbicos suspensos por vigas horizontais que partem radialmente do volume cilíndrico central.



**Vertical** Os cilindros centrais são os elementos verticais que mantêm a cidade suspensa.



**Duplicata** As células são repetidas e organizadas em aglomerações aéreas.



**Elemento central** Cilindros verticais são estruturantes em *Clusters in the air*.



**Vanguarda** Além da linguagem arquitetônica vanguardista, ISOZAKI segue os preceitos do Manifesto Metabolista (1960).

#### Tipias em Helix City



**Conector** A estrutura das torres se conecta com a rede de circulação da cidade, formando uma única malha de conexão.



**Panorama** KUROKAWA destaca a vista panorâmica da torre helicoidal, captando a visão das outras torres que formam a cidade.



**Vanguarda** KUROKAWA experimenta novas formas de composição espacial seguindo os preceitos metabolistas.



**Móvel** Concebido de maneira complexa, o sistema de circulação da cidade integra automóveis, trens, elevadores e metrô.

Em *Helix City*, tendo como base a associação metabolista da cidade como organismo vivo, Kurokawa desenvolveu sua utopia estruturada em formas helicoidais de DNA. *Helix City* deu continuidade à reflexão do grupo sobre a disposição dinâmica de habitáculos articulada ao espaço urbano.

As estruturas da cidade agrupam as células habitacionais organizadas em rede e possuem pontos de articulação, nós em que as circulações verticais e horizontais se encontram. Os helicoides se articulam com as autoestradas, avenidas, linhas de trem e metrô, formando uma imensa rede orgânica contínua que também abriga toda rede de infraestrutura. A cidade se organiza em vários níveis sobrepostos, vistos tanto nas torres helicoidais marcadas por seus planos horizontais como nas pistas de circulação. Kurokawa produziu uma série de desenhos, esquemas e croquis sobre a *Helix City* e graficamente podemos aproximar muitas das formas às inspirações declaradas do arquiteto nos fractais e tecidos vivos. O princípio dessa cidade é aberto, possibilitando a expansão da malha urbana através da formação de cadeias, como a teoria dos fractais. Cada nova estrutura é como uma nova microcidade conectada a uma macroestrutura, a uma macrocidade.

## Sergio Bernardes:<sup>67</sup> *Rio do Futuro* (1965)<sup>68</sup>

Sergio Bernardes (1919-2002) formou-se em 1948 na Escola Nacional de Arquitetura, hoje Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FAU-UFRJ), já em um momento em que a arquitetura moderna brasileira se desenvolvia em um contexto de reconhecimento internacional. Sua produção mais intensiva se deu entre os anos de 1950-1970.

*Rio do Futuro* pode ser apontado como um projeto de convergência na própria trajetória de Bernardes, pois este reúne muitas ideias e experimentações que o arquiteto e urbanista vinha gestando há tempos. Projeto este crítico, reativo e que congrega o desenvolvimento do pensamento de Bernardes até sua publicação e figura como geratriz pulsante do que estaria por vir na continuidade de seu pensamento em desenvolvimento e gradativa complexificação. Mais à frente, em 1979, oficialmente tem lugar com a formação do Laboratório de Investigações Conceituais (LIC), abrigado no próprio escritório de Bernardes.

*Rio do Futuro* de Bernardes mostra-se como um Rio de papel/de desenhos/de reflexões. Esta publicação – *Edição Especial da Revista Manchete* 1965 –<sup>69</sup> assim como a exposição do Museu de Arte Moderna (MAM/1984), publicada integralmente em número especial da revista *Módulo* dedicado a Sergio Bernardes, podem ser apontados como dois momentos de reunião, ou mesmo síntese de ideias várias de forma articulada.

Em *Rio de Futuro*, Bernardes apresenta uma construção, cria outros sistemas, organizações da condição humana em vários aspectos impregnadas de um otimismo racionalista, marcante no início do século XX, mas atualizado insistentemente por Bernardes em meio a um contexto agitado, incerto e ruidoso dos anos 1960 no mundo, no Brasil e, em especial, no Rio de Janeiro. Ressonância a tantos ruídos, Bernardes alça a antiga capital a uma cidade, não global, mas universal, humana e cibernética, desmanchando estruturas e sistemas físicos, socioeconômicos e político-administrativos vigentes.

*Rio do Futuro* não é de forma alguma neutro ou passivo, mas como são as utopias, é ativo, engajado, transformador e, longe de qualquer antecipação ou apontamento para aproximações redutoras, é um conjunto capaz de revelar o presente vivido, a época na qual foi concebido e neste caso em especial, o corpo de um livre pensar, que Bernardes travará um esforço contínuo em expô-lo de maneiras e intensidades muito variantes ao longo de sua vida.

Ao invés de, como na clássica *Utopia* de More, apresentar a redenção do homem citadino em terreno insular longínquo, Bernardes apresenta um Rio de Janeiro em devir. Respondendo a problemas de seu presente, de seu contexto, com a liberdade de pensamento que o deslocamento de tempo permite, Bernardes, por descontentamento, cria um Rio de Janeiro de aparente encantamento. Aparente, pois, nesse conjunto de curtos textos e muitas imagens, por vezes, oníricas ou com ares de ficção científica, reside uma densidade radical, visível, por vezes, apenas ao debastarmos as suas camadas.

O *Rio do Futuro*, título principal do número especial da revista *Manchete* de 17 de abril de 1965, é seguido pelo subtítulo “antevisão da cidade maravilhosa no século da eletrônica” e há um grande destaque para as 44 páginas em cores. A capa traz uma perspectiva do projeto bairros verticais de Bernardes. Podemos supor a escolha desta imagem por duas razões: o impacto visual, afinal, a revista



**Voadores** KUROKAWA desenha helicópteros sobrevoando a cidade de *Helix City*.



**Duplicata** As células habitacionais se repetem e o padrão de crescimento da cidade faz com que as estruturas se repitam de forma idêntica e em cadeia.



**Geometria** O padrão de crescimento e organização da cidade segue a geometria fractal. As estruturas em helicoide sustentam planos e células de habitação.



**Vertical** As torres helicoidais são os elementos verticais da cidade de *Helix City*.

#### Tipias em *Rio do Futuro*



**Geometria** Os bairros verticais são helicoides que alcançam quase 1 km de altura, os megaequipamentos seguem

formas geométricas marcadas, como os trapézios invertidos, abrigando hotéis nas bases da ponte Rio-Niterói, os volumes prismáticos do centro cívico e a circularidade do plano estruturado pelos anéis de equilíbrio que circundam os maciços do território da cidade...



**Vertical** A verticalidade está presente praticamente em todo o projeto.



**Voadores** Helicópteros e aviões povoam os céus de Rio do Futuro, assim como vistas aéreas da cidade a partir de aviões e helicópteros são desenhadas.



**Duplicata** Os bairros verticais replicam-se pela cidade.



**Elemento central** BERNARDES assume o centro geográfico da cidade como centro simbólico, escolhendo o centro cívico como elemento central. Este centro é marcado por uma torre triangular conformada por três prismas (triangulares). Uma referência à congregação dos três poderes do Estado.

*Manchete* era uma publicação semanal de grande circulação no Rio de Janeiro, voltada a público não especializado; e a importância e complexidade da proposta em si: os bairros verticais (com suas curvas helicoidais) são uma resposta direta ao processo de adensamento da cidade, resultado também de mudanças da legislação de ocupação territorial do estado da Guanabara (Decretos nº 991 e 1.590) e um empenho especial de Bernardes pela “libertação do solo e da gravidade” e a limitação da expansão horizontal da cidade. Pode ser apontado como a continuidade, mas como hipérbole, do projeto Casa Alta (1963). Cada um dos 156 bairros verticais, neste momento, era composto por 20 mil lotes de 100 m<sup>2</sup> cada, teriam 600 metros de altura, mas poderiam alcançar 1 km de altura e abrigariam 150 milhões de habitantes. Com a verticalização radical, preservariam a paisagem da cidade, otimizando infraestrutura em um núcleo central e evitando a dispersão urbana. Bernardes mostra a totalidade da proposta dos bairros verticais apenas em 1975, em seu livro *Cidade: sobrevivência do poder* (editora Guavira), e é ampliada na edição de 1977 *Bonus Patrimoniais – capitalização do solo urbano*.

No topo de página dupla, anuncia-se o projeto para o Rio na idade da Cibernética. O termo “Cibernética”, criado por Norbert Wiener no pós-guerra, nomeia uma nova disciplina, dedicada a estudar o impacto social da automação. Trinta e três anos depois da obra literária de ficção científica *Admirável Mundo Novo*, do inglês Aldous Huxley, *Rio, admirável mundo novo* intitula texto de autoria de Bernardes apresentando o projeto do qual se destaca o seguinte trecho:

O processo evolutivo do homem e da natureza é recíproco: aperfeiçoa os dois. Desenvolve-se no espaço e no tempo, acumulando experiências e aprendizagens, que se transformam em conhecimentos, numa acelerada progressão, geradora de um homem e de um mundo novo. Às vezes a soma das experiências supera as parcelas, suplanta o indivíduo e a natureza, produzindo, sobretudo na adaptação especulativa das cidades, desajustamentos que exigem nova compreensão, adaptação e ação para situar o homem em sua escala universal. É tarefa do arquiteto traduzir, no espaço e no tempo, o equilíbrio buscado, sem o qual a evolução é massacre de indivíduos, esmagamento da humanidade, degradação e destruição da natureza pelo sacrifício do universal aos interesses particulares.

O plano que apresento é uma contribuição desinteressada ao meu Estado e, sobretudo, ao seu povo. (BERNARDES, 1965)

Em seguida, Bernardes enumera seis ações principais – de escalas, tempos e prioridades diferentes – tocantes à mobilidade/conectividade, crescimento urbano, verticalização, livre-comércio, estrutura turística, habitação.

Em seguida, amplia para a questão do homem no universo, uma abordagem humanista cara a Bernardes que irá tornar-se não só uma constante, mas norteadora na formação do LIC, como também irá dominar seu discurso, especialmente a partir do final dos anos 1960. Cabe lembrar que o contexto da cidade, país e mundo, com seus acontecimentos – desde a conquista do espaço e a competitividade técnica-tecnológica, aos problemas urbanos comuns das grandes cidades, como a rápida expansão e crescimento populacional e os problemas de mobilidade com a multiplicação de automóveis – postos aqui de maneira muito superficial – estão provocando, reações projetuais e reflexões radicais sobre o futuro, marcadamente na Europa, América e Japão. Bernardes, de certa forma, está também, neste período, reverberando a estes acontecimentos.

Os trabalhos dos ilustradores José Ramis, Anna Sakalys e Janusz Stylo são de grande impacto visual e expõem as ideias de Bernardes com uma linguagem gráfica particular ao optarem por pranchas em alternância cromática. O estudo da diagramação da revista evidencia o cuidado de apuro com o qual Bernardes e sua equipe estavam empenhando na composição da edição. Associando perspectivas, plantas, diagramas, imagens-conceituais a fotos da cidade e imagens que a cada página vai construindo um outro Rio de Janeiro, reconhecível apenas, nas pranchas em guache, pela topografia peculiar e característica da cidade.

A cidade existente permanece – apesar dos desenhos não mostrá-las – neste futuro, diferentemente da tábula rasa, os bairros verticais se integram ao existente, se enraízam aproximando-se da realidade concreta, paradoxalmente assegurando sua característica futurista. Cria vocabulário próprio e brinca sobre dois planos diferentes: maleáveis, mas apropriados à escala temporal.

*Rio do Futuro* opera, assim como muitos outros de seus projetos, de um lado em uma realidade técnica, topográfica e sociopolítica, mas transpõe, de outro lado, estes dados a uma utopia urbana que o permite repensar o espaço do real.



**Natureza** Nas imagens com aproximação da escala, o paisagismo aparece de forma bem trabalhada e integrada aos espaços projetados. Na macroescala, a preocupação ecológica e a menção aos ecossistemas são constantes. Assume a exuberância natural da cidade do Rio de Janeiro, valorizando-a.



**Panorama** Imagens a partir das torres mostram um panorama da cidade futura do Rio de Janeiro, integrada à topografia característica da cidade e aos seus marcos naturais.



**Móvel** Monotrilhos, carros, navios, aviões e outros transportes cruzam a cidade expondo o pensamento de Bernardes sobre as questões de mobilidade e sua preocupação com a estruturação do sistema de transportes da cidade em expansão.



**Conector** Os anéis de equilíbrio contornando os maciços da Tijuca e Pedra Branca conectam as áreas da cidade. Uma extensa malha viária associada aos anéis promove a conectividade da cidade. Em diagramas, BERNARDES mostra diferentes níveis de conexão da cidade: local, regional, nacional, global... E o mais importante, mostra conexões de sistemas criados/interpretados por ele.

#### Tipias de Plug-in-city



**Máquinas** Gruas e guindastes, máquinas e aparelhos eletrônicos substituem trabalhos repetitivos, desgastantes e perigosos. Todo comércio é automatizado e por autosserviço.



**Duplicata** Cápsulas e módulos produzidos em massa são as unidades mínimas que se repetem, formando as torres e aglomerações urbanas.

Como o próprio Bernardes afirma nessa mesma edição, de forma provocativa: seu posicionamento não é científico, tecnológico ou erudito, mas sim “um comportamento prospectivo, a fim de permitir de uma maneira imediata livrar o futuro de seus velhos hábitos, com os quais ele é obrigado a apresentar-se hoje, deixando-o livre de decidir ele próprio suas próprias vestimentas. Eu me expresso no sentido de contribuir para um mundo melhor”.

No *Rio do Futuro*, Bernardes mostra sua reinvenção de uma sistemática, recontrada de maneira mais robusta em outros de seus trabalhos, principalmente no livro *Cidade – a sobrevivência do poder* (1975). Invenção técnica, unificação do tempo e matriz de progresso humano guiam a reorganização total do território trabalhado como uma trama matemática, ações que se materializarão mais claramente no Plano do Rio e Projeto Brasil (1975).

Torna o centro geográfico da cidade, na baixada de Jacarepaguá nomeado como centro de equilíbrio, o centro comum, onde desenha o edifício dos três poderes, trazendo função e carga simbólica à localidade que depois foi assumida com Centro Metropolitano no Plano Piloto para a Baixada de Jacarepaguá de autoria de Lucio Costa (1969). Considerando uma população de 15 milhões de habitantes, cria megaequipamentos conectados por sistemas de transporte público, como o monotrilho. São equipamentos que figuram como megaeestruturas voltadas às artes, cultura, lazer, comércio, turismo, assim como *campus* universitário, centros esportivos e educacionais. A mobilidade planejada de Bernardes prevê ampliação da rede de túneis existente, a criação de pontes – lembrando que a ponte que liga Rio-Niterói ainda não existia –, rede de *freeways* e monotrilhos diretos, pois cada bairro vertical possui seu próprio centro de compras, médico, administrativo etc.

Ao tratar da mobilidade, Bernardes perpassa por diferentes escalas – universal, global, continental, nacional, regional, local. Demonstra embasamento e pesquisa nas descrições e com material encontrado no acervo, mapas e mapas de estudo foram trabalhados para a elaboração e refinamento das propostas, em especial os anéis de equilíbrio.

Neste ponto, percebe-se a ideia das conexões territoriais que Bernardes ampliará ao território nacional e a outros modais no Projeto Brasil. Explora ampliações e aproveitamentos de estruturas a serem criadas para múltiplos propósitos,

como o caso da ponte ligando Rio a Niterói, tendo em seus pilares estrutura portuária, de armazenamento, importação/exportação ou ainda a associação entre o aeroporto intercontinental e um porto turístico na baía de Sepetiba.

*Rio do Futuro* mostra o posicionamento de Bernardes. É uma utopia operacional que reúne muitos de seus projetos e que irá retornar, de maneira atualizada, em seus projetos daí por diante. Ele traz questões de tempo, escala e de experimentação para constituir uma escritura que o permite atemporalizar seus projetos e provocar/responder às críticas ao declarar que a “viabilidade de um projeto repousa mais sobre a capacidade de uma população e suas instituições a aceitar um modo de vida radicalmente diferente do que a validade dos meios técnicos necessários para sua realização”.

Sergio Bernardes desenvolveu muitos projetos para as cidades, em especial para o Rio de Janeiro, destacando-se como um dos poucos arquitetos brasileiros a se debruçar sobre utopias urbanas. O arquiteto sempre se mostrou como um questionador<sup>70</sup> e, segundo Lauro Cavalcanti, Bernardes foi “radical em seus impulsos ficcionais e na imaginação poética”.

Bernardes elaborou muitos planos e projetos. Seu acervo é vasto e rico em temáticas e abordagens. Vale aqui ressaltar ainda suas incursões no *design* que abrangeu a criação veículos como a *Biocleta*, o *Avião Gaivota*, o carro flexível *Bernadete* e o transporte público *Rotor*. Em muito podemos aproximá-lo a figuras como Buckminster Fuller (autor do *aero-fuller* e do *dymaxion-car*) e F. L. Wright (autor dos helicópteros individuais). Suas criações utópicas e seu singular pensamento, infelizmente, ainda são pouco estudados e difundidos.

### Archigram:<sup>71</sup> *Plug-in-city* (1962-1966) de Peter Cook, *Walking City* (1964) de Ron Herron e *Instant City* (1969) de Ron Herron, Peter Cook e Dennis Crompton

O Archigram teve uma produção numerosa de utopias urbanas. Com muito bom humor e ironia, atacaram diretamente o *savoir-faire* então estabelecido com criações inspiradas pela cultura pop, explorando ideias relacionadas à produção em massa, alta tecnologia e mecanização. O grupo tirava partido da expressão



**Móvel** Aerobarcos, mono-trilhos, carros elétricos são veículos parte de *Plug-in-City*.



**Vertical** Densas torres de habitação despontam no perfil da cidade.



**Domo** Domos e cúpulas geodésicas fazem parte da arquitetura da cidade.



**Vanguarda** Archigram explora elementos da arquitetura vanguardista: megaestruturas, cápsulas de habitação, pré-fabricados, estruturas tensionadas, estruturas espaciais, geodésicas...



**Conector** Estradas, ruas de pedestre, escadas rolantes, esteiras rolantes, todo o sistema de circulação está abrigado em elementos tubulares conformando rede de conexão da cidade.

### Tipias em Walking City



**Móvel** A própria cidade torna-se um veículo. A cidade é uma estrutura móvel e nômade capaz de se deslocar para qualquer parte.



**Voadores** Todas as *walking cities* são dotadas de um plano de pouso para os helicópteros.



**Máquina** A *walking city* é uma imensa cidade-máquina nômade.



**Duplicata** A *walking city* torna-se replicável, formando então grupos, aglomerados nômades de *walking cities*.



**Vertical** As torres de comando são parte da estrutura da cidade, figurando como antenas no topo da estrutura.

gráfica e do seu processo de experimentação, capaz de potencializar toda crítica contida em suas criações. Ele se lançou junto com a publicação de sua primeira revista,<sup>72</sup> também chamada Archigram em 1961. Seus desenhos, colagens e fotomontagens (mais de 900 no total) associavam à linguagem gráfica da arquitetura e urbanismo a linguagem das HQs, arte pop, publicidade e das revistas de ficção científica, reuniam seus projetos e textos com referências a outras criações como as geodésicas de Buckminster Fuller, projetos de Hans Hollein, *New Babylon* de Constant e textos de colaboradores como o arquiteto e amigo Cedric Price. Eles conseguiram expandir o vocabulário de imagens do campo associando-o a outros campos artísticos e de produção de imagens. Como colocado por Dennis Crompton, “nesta execução nós nos encontrávamos intimidando a esfera de uma expressão gráfica arquitetônica que deveria se estender além da simplesmente (e muito cuidadoso eu uso esta palavra) ‘representação’ bidimensional da edificação [...], a imagem para nós era uma tática”.<sup>73</sup> Archigram expandiu a arquitetura da entidade individual para a esfera do desenho urbano. Suas criações são formas diferentes de pensar, são criações não preocupadas com a realização ou sua possibilidade, mas sim com o processo de reflexão e crítica sobre as cidades e os acontecimentos de seu tempo.

[...] para mim parece que eles (grupo Archigram) se concentraram mais nas ideias e na publicação destas do que na atividade de uma arquitetura física, real. [...] Se estes homens são arquitetos, eles expandiram o campo arquitetônico. Se não são arquitetos, eles são pioneiros adentrando por alguma nova região. Certa vês, me contaram uma interessante anedota sobre eles mesmos. Eles ensinavam na Architectural Association de Londres e influenciaram certo número de estudantes. Mas na biblioteca da AA, seus trabalhos não eram catalogados como *Arquitetura*, mas como *Arquitetura e Tópicos Relacionados*. Eles riram com isso e provavelmente vendo isso de modo geral, o trabalho do Archigram não é arquitetura, mas algo relacionado à ela.<sup>74</sup> (ISOZAKI, 1970)

Muitas vezes foram equivocadamente interpretados, chamados de loucos e muito criticados, compreensível frente às complexas imagens produzidas pelo grupo. Não há como permanecer neutro diante da produção de Archigram. Os irritantes do Royal Institute of British Architects (RIBA), como eram chamados na

época, concentraram suas produções no papel e tornaram-se marginais à história e teoria da arquitetura. (SADLER, 2005, p. 3) O grupo exerceu importante papel combativo, suas atitudes e produções – sempre irônicas e bem-humoradas – objetivavam incentivar outros olhares e iniciar outras discussões sobre a construção do espaço e sobre as novas tecnologias.

A *Plug-in-City* é composta por uma série de ideias e desenhos com cores fortes que foram sendo publicados desde 1962 na segunda revista do grupo até 1966. Com ideias de uma cidade expansível e de edifícios dinâmicos, o grupo começa a criar a *Plug-in-City*, uma utopia urbana direcionada para a total flexibilidade e variabilidade do espaço urbano. Uma colossal e imponente treliça tridimensional organizada em rede sustenta elementos arquitetônicos que compõem a cidade. Cada elemento que compõe a cidade é projetado de forma independente e segue formas variadas: esferas, tendas, cilindros, cápsulas etc. Gruas posicionadas no topo dessas estruturas são responsáveis pelas constantes adições, subtrações, transformações da cidade, ligando e desligando, posicionando e reposicionando as unidades de acordo com a necessidade, o desejo dos habitantes e com o tempo de uso das unidades, pois nada é permanente, tudo tem uma duração prevista.<sup>75</sup> A arquitetura da cidade é vista como um evento efêmero.

Adotando cápsulas habitacionais idênticas (*Capsule Homes*), planejadas de forma que estas se encaixem e organizem-se em torno de um cilindro central por onde passam todas as redes, as possibilidades de expansão tornam-se infinitas. A repetição das cápsulas, organizadas verticalmente, conforma os edifícios residenciais. Essas cápsulas habitacionais vinham sendo desenvolvidas pelo grupo desde a sua *Spray Plastic House*<sup>76</sup> (1961) com influências da *Dymaxion House* de Buckminster Fuller e pelos projetos dos Metabolistas, principalmente os desenvolvidos por Kurokawa. Este desenvolvimento de cápsulas, módulos produzidos em massa<sup>77</sup> e que poderiam ser comprados como um produto de consumo qualquer, ser modificados, transformados, justapostos da forma que fosse desejado confrontava-se diretamente com as unidades de habitação de Le Corbusier. Além disso, ironizando ainda o arquiteto moderno e sua figura do *Modular*, declararam: “para uma casa pronta, um ready-man!”. (COOK, 1994, p. 40)

A *Plug-in-City* pode ser instalada em qualquer parte, sobre qualquer cidade existente. Assim como fizeram os Metabolistas, Yona Friedman e Constant,



**Conector** Internamente à cidade, os conectores são as rampas mecânicas, esteiras e escadas rolantes, passarelas e túneis. Externamente, as *walking cities* se conectam por rampas telescópicas que integram todas as estruturas numa só rede de cidades.



**Vanguarda** As megaestruturas e as cápsulas de habitação seguem as ideias da vanguarda arquitetônica dos anos 1960.



**Ilha** As *walking cities* tornam-se ilhas ao se instalarem sobre o mar.



**Domo** Domos em vidro coroam as torres de controle e outras torres metálicas que se sobressaem na carapaça da cidade.

### Tipias em *Instant City*



**Voadores** A cidade é transportada pela *instant city airship*, dirigível capaz de instalar e desinstalar toda estrutura urbana, além dos helicópteros e dos balões que sustentam as coberturas em lona, telas e cartazes publicitários.



**Imagem** São muitas as telas suspensas pela cidade nas quais são projetadas as mais variadas imagens, além dos painéis publicitários, letreiros, projeções nos dirigíveis, holografias, telas de computador e telas em salas de projeção.



**Diverso** A cada montagem, a cidade é diferente. Cada adaptação ao espaço escolhido faz com que a *instant city* se adapte e transforme-se a cada instalação, fazendo dela uma utopia urbana diversa e que está sempre em processo de diferenciação.

Archigram explora um sistema de justaposição de outra cidade a qualquer lugar. Escadas rolantes, esteiras rolantes, tubos abrigando rodovias, ruas locais, ruas de pedestres, linhas de trem e o sistema de circulação seguem a rede estrutural promovendo uma movimentação constante na cidade. Este sistema complexo de túneis conecta toda a cidade enquanto uma linha de monotrilho faz a conexão entre a cidade e o exterior. Archigram cria uma utopia urbana capaz de se metamorfosear, uma cidade aberta, parte de um sistema de comunicação aberto ao mundo, capaz de se adaptar a qualquer demanda, a qualquer circunstância à livre escolha de seus habitantes, seguindo o ritmo ditado pelos seus habitantes.

Criticando as megaestruturas, inclusive as suas próprias, Archigram criou *Walking City*. Para eles, as megaestruturas e os grandes conjuntos não precisavam ser necessariamente inertes, estáticos. Combatendo a imobilidade das grandes estruturas, criam uma megaestrutura móvel, ultrapassando as questões de transformação e adaptação à mobilidade urbana é levada ao extremo. Cidade móvel e nômade capaz de cruzar e se instalar (provisoriamente) em qualquer território, até sobre as cidades existentes e ainda no meio do oceano. A imagem em preto e branco mostrando a *Walking City*, feita por Ron Herron em 1964, foi uma das imagens mais difundidas do grupo e este foi um dos seus projetos mais comentados. Sua criação causou tamanho impacto que gerou ataques furiosos (e sérios) de figuras como o historiador Sigfried Giedion e o teórico Constantinos Doxiadis.

Parecendo um inseto gigante com sua estrutura metálica e patas telescópicas, a *Walking City* abriga uma megacidade em seu interior e é habitada por uma população nômade. *Walking City* é uma cidade errante, capaz de se deslocar nomadicamente pelo mundo. Foi criada como uma utopia urbana livre sob a indeterminação geográfica. A cidade móvel passou a ser protótipo para uma produção em série. Agrupamentos de *walking cities* passaram a ocupar os desenhos, são tribos nômades que espalhadas pelo deserto, por Nova Iorque ou mesmo sobre o projeto de Le Corbusier para Argélia.

As conexões são feitas internamente através de rampas mecânicas classificadas de acordo com a velocidade (devagar, média e alta), escadas rolantes, passagens tubulares e passarelas suspensas. Entre as *walking cities*, a conexão é estabelecida por rampas telescópicas, transformando a tribo em uma rede interconectada que, por sua vez, se interliga com as estradas e ferrovias nacionais

e internacionais e outras redes de comunicação. O agrupamento nomeado de *Mobile National Capital City* faz a separação de funções por estrutura, como se cada *walking city* assumisse uma função específica: uma *walking city* habitacional, outra administrativa, outra de entretenimento, outra de serviços, outra de saúde e assim por diante.

Cada *walking city* é recoberta por uma carapaça de aço, sendo a parte superior retrátil. As torres de controle são estruturas verticais que se assemelham às antenas dos insetos. *Decks* e *balcões* se alternam com as incontáveis pequenas janelas circulares que se espalham por toda superfície da estrutura. O corte da estrutura elaborado por Herron explicita a composição meticulosa e detalhada de cada *walking city* como um conjunto de pequenas unidades padrão dispostas em vários níveis, como um imenso jogo de montar. Cada grande estrutura abriga todos os usos e funções de uma cidade, figurando como elemento independente e autônomo, flexível e móvel, capaz de se deslocar para qualquer lugar a qualquer momento.

*Instant City* (1969) reage ao que eles chamam de movimento em câmera lenta da cultura. Eles acreditam que principalmente nas médias e pequenas cidades, mesmo com todo o discurso sobre as cidades globais, há uma frustração generalizada principalmente da população jovem que se vê excluída de coisas que poderiam ampliar seus horizontes, como se suas experiências estivessem à parte de tudo o que está acontecendo no mundo. (ARCHIGRAM, 1969, p. 254) Frente a isso, eles criaram uma cidade itinerante, a *Instant City*, capaz de alcançar qualquer cidade, vilarejo, localidade, levando para qualquer lugar toda a dinâmica de uma grande metrópole; é uma cidade temporária. Em contrapartida, a *Instant City* foi criada com uma espécie de “outro lado da moeda”, chamado de *Instant Country*, que levaria as boas coisas do campo para as grandes metrópoles.

A cidade instantânea ao ser instalada cria um grande evento cultural e é dotada de uma rede de educação (entretenimento) “jogue e conheça a si mesmo” (*play-and-know yourself*). Com componentes audiovisuais, robôs, sistemas de projeção, estruturas pneumáticas<sup>78</sup> e estruturas leves, a *Instant City* poderia ser rapidamente instalada sobre qualquer lugar. Podemos aqui ligar a ideia da *Instant City* à criação de uma situação, de um *happening*. *Trailers*, caminhões, helicópteros, caminhonetes e uma espécie de nave espacial (*Instant City Airships*) levariam toda



**Vanguarda** Estruturas pneumáticas, temporárias, domos, lonas tensionadas, treliças espaciais, compoem a arquitetura da *instant city*.



**Massa diversa** A população da cidade é variável e diversa, sendo composta pela população da área na qual a cidade se instala. A *instant city* abriga a todos, democraticamente.



**Máquina** Equipamentos sofisticados fazem parte da cidade, tanto no processo de montagem como no funcionamento do espaço: projetores, guias, computadores, estações eletrônicas de lazer e informação...



**Móvel** São caminhonetes, tratores, guindastes que fazem parte da *instant city*.

### Tipias em Monumento Contínuo



**Duplicata** A estrutura se repete em qualquer lugar. É composta pela repetição e associação de uma unidade mínima, um cubo e guiada por repetição equidistante de meridianos e paralelos.



**Geometria** O monumento contínuo é formado por uma estrutura espacial (tridimensional) geometrizada.



**Conector** A cidade é o próprio elemento conector, transpassando todo o globo terrestre.



**Natureza** A arquitetura do monumento contínuo se instala em meio à natureza “sem distinguir-se e apresenta-se como a única alternativa: natura naturans e natura naturata”. (Superstudio, 1969)

a estrutura e programação ao lugar escolhido. Tendas suspensas por balões seriam locadas, logo depois as ligações de infraestrutura e as conexões com as escolas locais seriam feitas, então a cidade chegaria com toda sua estrutura e programação. Domos, galpões, gruas de sustentação, telas imensas, letreiros formariam uma grande cidade movimentada, intensiva culturalmente com suas estruturas abrigando seminários, atividades educativas, salas de projeção, exposições, áreas de estudo informatizadas, boates, restaurantes, simulações tridimensionais, *shows* etc. tudo acontecendo ao mesmo tempo. *Instant City* é uma utopia urbana efêmera, nômade, intensiva e adaptável. Essa utopia urbana reúne muitas das ideias do grupo relacionadas à velocidade, informação e mutabilidade do espaço, trazendo imagens evocativas e provocativas que estimulam a discussão a comunicação não só dentro do campo da arquitetura e urbanismo, mas entre campos da arte.

## Monumento Contínuo (1969-1970) de Superstudio<sup>79</sup>

Flash Gordon e Superman eram os novos ídolos de uma geração que estava furiosa, mas disposta a dissipar seus rancores com o caos hipertecnológico numa orgia psicodélica da efemeridade.<sup>80</sup> (TAFURI, 1990, p. 383, tradução nossa)

O grupo italiano Superstudio desenvolveu suas ideias através da crítica e da ironia assim como o Archigram, inspiração confessa do grupo. Como os integrantes do Superstudio declaravam, suas criações eram um *demonstratio per absurdum*, nas quais seguiam a lógica do discurso modernista até o seu desfecho paradoxal baseados na resistência à situação sociocultural vivida. Eles acreditavam que esta atitude era uma forma de incursão de guerrilha, que resultaria ao menos no início da desconstrução do pensamento vigente da disciplina. (NATALINI, 2005, p. 29) Suas utopias, declaradamente negativas, eram apresentadas como um sinal, um aviso contra as consequências de certas direções seguidas pelo urbanismo e acreditavam no poder da imagem<sup>81</sup> para alcançarem seus objetivos.

Nós tentamos destruir o sistema existente para abrir caminho para o estabelecimento de um novo sistema, livre de divisões, do colonialismo cultural, violência e consumismo. Nós estávamos perseguindo a utopia de um mundo livre e uma vida livre do trabalho, uma ‘vida sem objetos’. Projetos como o Monumento Contínuo e as Doze Cidades Ideais empregaram a ideia de utopia negativa. Outros, como o Histogramas, seguiram o caminho da racionalidade e do minimalismo, entre outros [...].<sup>82</sup> (NATALINI, 2005, p. 25, tradução nossa)

Em 1969, o grupo apresentou *Istogrammi*, um projeto associado a uma pesquisa sobre o objeto desenvolvendo transposições e metamorfoses. *Istogrammi* consistia em vários diagramas tridimensionais construídos por superfícies homogêneas derivadas de uma unidade mínima: um cubo. Com isso, mostraram que toda e qualquer estrutura poderia ser gerada por esta unidade mínima: mobiliário, construções e até cidades. Era tomada como a solução para qualquer tipo de espaço ou forma, independente de qualquer contexto e antes disso, era a “destruição do objeto, a eliminação da cidade e o desaparecimento do trabalho”. O *Istogrammi* foi importante para o embasamento e desenvolvimento do mais conhecido projeto do grupo: o Monumento Contínuo. Na verdade, todos os projetos de Superstudio funcionam em conjunto. São todos produtos críticos que respondem aos mesmos questionamentos e que reagem à forma racional de intervenção e planejamento das cidades e à produção arquitetônica.

Monumento Contínuo<sup>83</sup> foi elaborado pela combinação de duas tendências vigentes no urbanismo na época: a tomada da tecnologia como solução para os problemas urbanos e a retomada dos monumentos em consequência de sua poderosa significação. O resultado foi uma série de imagens nas quais pode ser visto um imenso monumento mostrado como uma eficiente invenção tecnológica. O Monumento Contínuo foi criado como uma estrutura capaz de cruzar o circundar o mundo, vencendo todo e qualquer território numa justaposição de cidade e natureza, como um novo *layer* criado, mantendo os *layers* existentes, como mostra a imagem *New New York*, na qual, por aberturas simétricas no monumento, escapam as torres da cidade.

O projeto trazia, além das fotomontagens e desenhos, uma série de vinhetas no formato sequencial das HQs, misturando linguagens de campos diferentes.



**Elemento central** O monumento contínuo é um elemento único, conformando a cidade em um só corpo arquitetônico.



**Massa diversa** A população da cidade de Superstudio é formada por pessoas que mantêm suas diferenças. As imagens são povoadas por grupos *hippies*, crianças, casais burgueses...

Nessas vinhetas, eles apresentam elaborações ligadas ao desenvolvimento da geometria, racionalismo, astronomia, a presença dos monumentos na história da humanidade e suas formas elementares para depois apresentar o percurso da concepção do projeto que parte do Gênesis (“No princípio, Deus criou os céus e a terra...”) até chegar ao Monumento Contínuo. Adotaram a ideia do homem nômade, sem residência fixa, sem amarras, perambulando pelo mundo sem qualquer tipo de posse ou razão para fixação. É uma visão de liberdade total associada ao urbanismo total traduzidos como o Monumento Contínuo.

A utopia urbana de Superstudio é um monumento, não há cidade. Estrutura abstrata e neutra é uma forma de total urbanização. As imagens evidenciam a repetição da mesma estrutura fria e colossal que percorre todo o planeta sem qualquer diferenciação ou particularidade. É rigorosamente a repetição sistemática da mesma estrutura regular climatizada, racional, homogênea, estática, trazendo uniformidade ao mundo. O Monumento Contínuo é resultado da multiplicação infinita de um mesmo elemento mínimo, a mesma unidade mínima, o *Isogrammi*: o cubo. Mudam-se as paisagens, as formas, mas, mesmo com pequenas diferenças, o Monumento Contínuo permanece fundamentalmente o mesmo. Um projeto sem interior, sem funções definidas, sem equipamentos ou mecanismos. A utopia urbana de Superstudio resume-se a uma grande construção transparente e uniforme que está em todos e qualquer lugar. O Monumento Contínuo é a redução da arquitetura e urbanismo a uma estrutura que se desenvolve a partir de uma malha cartesiana. “*The techniques employed in liberating architecture involved its rejection as a discipline, its isolation, and the destruction of its specific character, as a codified language*”. (Cristiano TORALDO DI FRANZIA)

Nas *Doze cidades ideais*, o grupo se utilizou da forma literária associada a imagens, novamente misturando linguagens. Este produziu 12 contos, cada qual relacionado a uma cidade utópica. Cada cidade ideal funciona como uma máquina de habitação sob um sistema autoritário que governa a sociedade. A singularidade deste projeto reside na sua publicação em forma de crônicas, associadas às imagens no seio da disciplina. Cada cidade extrapola um mecanismo, ação, característica ou componente comum à prática do urbanismo: *zoning*, industrialização da construção, uniformidade, integração exterior-interior, células de habitação, climatização etc. Algumas descrições são obscuras, violentas, como contos de

terror, associadas a imagens plácidas, em que as cidades figuram como grandes estruturas justapostas a paisagens diversas ou flutuantes no espaço ou sobre mares e lagos. Como esta utopia urbana foi menos difundida e suas imagens são pouco conhecidas, seguiremos apenas com uma breve descrição de cada uma das 12 cidades criadas:

1. *2000-ton City*: consiste em uma estrutura formada por muros ortogonais integrados formados por células cúbicas;
2. *Temporal Cochlea-City*: monolítica e cúbica, é uma cidade flutuante em meio ao oceano;
3. *New York of Brains*: é outra cidade cúbica, mas situada em meio a uma Nova Iorque devastada;
4. *Spaceship City*: como o próprio nome diz, é uma cidade/nave espacial, como uma estação espacial em forma de aro ligada a um núcleo esférico;
5. *City of the Hemispheres*: resumida a um plano de cristal transparente;
6. *Barnum Jr's Magnificent and Fabulous City*: erguida sob uma enorme tenda de circo azul e vermelha;
7. *Continuous Production Conveyir Belt City*: cidade móvel, nômade, que se espraia como uma serpente por novas terras.
8. *Conical Terraced City*: insular e circular rodeada por um imenso canal;
9. *The Ville-Machine Habitée*: cidade-máquina perfeita e autossuficiente, formada por canos, mecanismos, conexões e tubos pneumáticos;
10. *City of Order*: aparentemente comum, comandada por um homem há 45 anos;
11. *City of the Splendid Houses*: conformada por quadras regulares e definidas por uma malha viária ortogonal, com belas casas isoladas no lote e torres sustentadas por balões de hélio;
12. *City of the Book*: formada por um conjunto de edifícios paralelos exatamente iguais.

### Tipias em *No-Stop City*

## *No-Stop City* (1970) de Archizoom<sup>84</sup>



**Natureza** *No-Stop City* mostra integração entre natureza e tecnologia da estrutura. A natureza faz parte da estrutura urbana, ocupando áreas dos andares corridos, nos pilotis e todo o terraço.



**Conector** Os planos da cidade são conectados por um sistema de elevadores que fazem a ligação vertical. Horizontalmente os andares são livres, sendo a cidade uma estrutura única conectada horizontalmente por túneis de metrô, trens e autoestradas.



**Geometria** As plantas seguem um desenho regular formando grades ortogonais. São linhas, planos, volumes e formas regulares que compõem os níveis da cidade. A própria cidade é uma imensa e retangular estrutura monolítica.



**Domo** O espaço de lazer situado no terraço da construção é protegido por domos.

Archizoom, através de suas produções, expôs sua visão da metrópole de seu tempo. Antes vistas como as o berço do progresso, as metrópoles foram encaradas pelo grupo como um ambiente retrógrado e caótico, assim como fizeram outros criadores de utopias urbanas. A decadência das grandes cidades era para eles evidente, e o problema urbano que vinha apenas se intensificando desde o século XIX estava longe de ser resolvido. A reação deste grupo foi uma ácida crítica não só ao urbanismo, como às políticas públicas, ideologias, processos econômicos, à sociedade de consumo etc. concentrada em uma agressiva utopia urbana: a *No-Stop City*.

Archizoom adotou a teoria do Cavalo de Troia, muito similar às incursões de guerrilha de Superstudio para criar a sua utopia. Seu Cavalo de Troia era a *No-Stop City*, uma cidade livre de fronteiras externas e internas, uma metrópole resultado da aceleração do sistema de mercado, flexível, autônoma, sem qualquer divisão em zonas ou funções. A cidade foi composta como um elemento único monolítico e imperialista. (BRANZI, 2005) Visão extrema de uma civilização industrial como produtora de um sistema decorativo repetitivo e horizontal, eles desejavam uma arquitetura sem arquitetura. Processos de produção e de consumo – considerados como únicos quantificáveis – foram tomados como base para a criação de uma sociedade racional e uma nova realidade urbana. A utopia urbana de Archizoom é uma cidade baseada na acumulação de processos sem a intermediação da arquitetura. Para isso, expressaram as ideias da cidade “sem desenho”: as imagens são compostas pela repetição de tipos. Traços, pontos, letras e símbolos datilografados formam as plantas da *No-Stop City*.

Supermercados e *shoppings* foram os protótipos ideais tomados por Archizoom para o desenvolvimento de sua utopia urbana. Vistos pelo grupo como estruturas urbanas otimizadas e potencialmente sem limites, oferecem ambiente climatizado, luz regulada e ambiente neutro. São lugares onde a lógica capitalista da produção é completa e acima de tudo não são arquitetura, são uma forma de urbanismo mundial (ARCHIZOOM, 1971), pois são iguais em qualquer parte, conformados como caixas vedadas. *No-Stop City* é uma imensa caixa vedada que se estende indefinidamente e linearmente, como a *Ciudad Lineal* de Soria y Mata.

A estrutura da cidade é conformada por andares contínuos, livres, espaços diluídos e fluidos. Esses espaços podem abrigar toda e qualquer função. Ilustrando isso, eles apresentam as plantas dos pavimentos da *No-Stop City* como diagramas homogêneos. Livres para a instalação de usos espontâneos, os planos da cidade vão sendo mostrados como situações e suposições de ocupação: nível de serviços, se circulação, de habitação, telhado verde ocupado por parques e jardins, o nível do solo liberado pelos pilotis, todos os andares são conectados por um complexo sistema de elevadores. As residências são tomadas como pequenos laboratórios de criação pessoal, sempre em transformação. Uma das áreas residenciais é o Residencial Parking, onde demarcam as áreas de habitação como vagas de estacionamento, um tipo de “estacionamento mobiliado” totalmente acessível, sem fechamento, pronto para receber o “nômade metropolitano”. Outra área habitacional é formada por modelos *standardizados* prontos para serem repetidos *ad infinitum* e ainda uma terceira possibilidade de ocupação habitacional é uma espécie de *camping*, onde apenas os serviços são locados, abrindo as possibilidades de apropriação e configuração (temporária) do espaço. Quatro cenas em sequência, fotografadas pelo grupo, ilustram bem a liberdade na forma de ocupação dos andares corridos da estrutura da cidade. São como cenários possíveis, mostrando a maleabilidade e transitoriedade das instalações urbanas. Nestas imagens, a regularidade e neutralidade do espaço construído ficam evidentes. Com iluminação similar aos andares corridos dos grandes edifícios de escritórios, ou mesmo de supermercados e *shoppings*, as imagens mostram a livre criação de ambientes em espaços estruturados, típicos das edificações modernas. São espaços em sintonia absoluta com a lógica de padronização e formados por estruturas imóveis, mas passíveis a abrigar infinitas possibilidades.

## *Exodus*<sup>85</sup> (1972) do OMA (Rem Koolhaas, Elia Zenghelis, Madelon Vriesendorp e Zoe Zenghelis)

*Exodus* foi mais uma megaestrutura parte da produção de utopias urbanas por arquitetos e urbanistas. Sobreposta à cidade de Londres, assim como a maior parte das megaestruturas antes concebidas, esta cidade utópica era defendida por seus autores como não autoritária, apresentada como uma arquitetura



**Massa diversa** A população mostrada nas imagens é diversa: *hippies*, homens das cavernas, indivíduos nus representam os habitantes livres e nômades desta cidade.



**Móvel** Trens, automóveis, metrô e os próprios habitantes nômades.



**Duplicata** Tudo se repete nesta cidade, desde os planos aos padrões de configuração espacial. A própria estrutura da cidade é uma repetição infinita.

### Tipias em *Exodus*



**Massa diversa** A população de *Exodus* é variada quanto a origem e aparência. É um espaço aberto a qualquer um em busca de refúgio/aprisionamento voluntário. Nas imagens, vemos grupos de orientais, policiais tipicamente americanos, casais europeus, grupos uniformizados, camponeses, bandas de rock, atores e atrizes pornô...



**Conector** As escadas rolantes conectam Exodus à cidade “superada”. Estruturas que partem como radiais são as conexões desta outra cidade com as áreas mais degradadas de Londres, são ligações do espaço novo com o existente.



**Elemento central** A quadra chamada de área de recepção da cidade abriga o acolhimento dos prisioneiros voluntários que ocorre em um imenso lobby.



**Geometria** O desenho da cidade assim como sua arquitetura são desenvolvidos explorando a geometria, a regularidade e a ortogonalidade, inspiradas na presença segregadora do muro que separou Berlim em duas partes durante décadas. A maior parte das quadras é composta por simetria. Formas e volumes geométricos conformam a arquitetura: são cones, cubos, cilindros, esferas, pirâmides... Linhas, planos e a forma quadrangular demarcam e compõem a cidade conformada por uma sucessão de quadras marcadas por uma grelha regular, limitadas por planos (muros) paralelos.

combatente as condições indesejáveis (representada por Londres) e um aprofundamento no paradoxo entre a permanência da arquitetura e a instabilidade do urbanismo. (OMA, 1999) A cidade foi construída em 18 imagens e apresentou-se como uma elaboração aberta a muitas interpretações. Colagens, perspectivas axonométricas e pinturas foram os meios de expressão gráfica utilizados por OMA para a criação de Exodus.

Há uma clara e forte influência na concepção desta utopia urbana ligada à visita e pesquisa desenvolvida por Koolhaas sobre o muro de Berlim.<sup>86</sup> São muitas as referências visuais e conceituais, assim como sua criação e desenvolvimento terem específicas ligações principalmente com o contexto pessoal de Rem Koolhaas e de Elia Zenghelis<sup>87</sup> em Londres.

A utopia urbana de Exodus consiste em uma faixa, uma estrutura linear formada por uma sequência de monumentos coletivos.<sup>88</sup> Tomada como um oásis arquitetônico, uma fuga, Exodus foi concebida como uma ilha linear de resistência, abrigo para os desejos individuais dos prisioneiros voluntários (*Voluntary Prisoners*) e construída com uma nova arquitetura horizontalizada contrapondo-se à “velha” Londres. Essa ilha que se sobrepõe ao mar de prédios do centro de Londres é composta por 11 quadras geometricamente idênticas e por sete outras estruturas lineares com extensões variadas cortando os bairros mais degradados e plenos de cortiços. Internamente, as quadras agregam uma profusão de estilos, cores, formas, ornamentos e símbolos. Esta outra cidade sobre a antiga é limitada e protegida por dois muros brancos paralelos que impedem a “contaminação” do clima interno de desejo intensivo. A magnificência deste novo enclave arquitetônico força os cortiços, os velhos edifícios e os monumentos de Londres a tornarem-se ruínas pitorescas, transformando Londres em uma cidade fantasma. (OMA, 1995)

Descreveremos as quadras que compõem a faixa, a cidade linear de Exodus, que em muito se assemelha ao Monumento Contínuo de Superstudio, à cidade linear de Soria y Mata e os projetos do russo Leonidov, seguindo o ordenamento descrito por OMA:

A primeira quadra (*The tip of the strip*) é considerada como o ponto máximo de confronto entre a cidade antiga e a nova estrutura, onde a “fúria corretiva da arquitetura é mais intensa”. Esse espaço é onde antiga cidade é destruída para o aparecimento da nova cidade. É uma área em que há uma ação criativa intensiva

da nova arquitetura pelos construtores que vivem em barracas de acampamento neste constante canteiro de obras.

A segunda (*The Allotments*) é formada por lotes quadrangulares individuais, pedaços de terra cultiváveis. No centro geométrico de cada lote, localiza-se a casa, um simples cubo sem ornamentos ou adornos, todos iguais. São pequenos palácios (do povo) com seus interiores riquíssimos e suntuosos elaborados com os mais caros materiais.

A terceira quadra é um parque (*The Park of the four Elements*). Essa quadra é dividida em quatro partes rigorosamente iguais destinadas cada qual a um elemento: água, fogo, ar e terra. A quadrícula destinada ao ar consiste em um empilhamento de galpões cúbicos avançando através do subsolo. A parede lateral é marcada por uma malha de aberturas quadrangulares, enquanto a cobertura é vazada por seteiras paralelas e pelas três figuras primárias (círculo, quadrado e triângulo). Os pavilhões são conectados por dutos que emitem várias misturas de gases capazes de criar experiências aromáticas e alucinógenas. A quadrícula destinada ao fogo é a recomposição da paisagem desértica do Saara, com suas pirâmides, um pequeno oásis, máquinas de projeção de miragens e um aparelho pirotécnico. O espaço destinado à água é ocupado por uma grande piscina, cuja superfície é constantemente agitada por um sistema de fazer ondas. Durante todo o tempo, o barulho de mar deste oceano interior é emitido para toda a cidade. A área da terra é a réplica de uma montanha conhecida.

A quarta quadra é a praça do cerimonial (*The Ceremonial Square*). Plana, lisa, toda pavimentada em mármore, é uma área aberta a qualquer forma de celebração ao ar livre.

A área de recepção (*The reception area*) é uma das mais importantes dessa cidade. Esta área é um ambiente de transição, como uma espera para a integração dos voluntários a esta outra cidade. Nesta quadra central, os muros laterais possuem portais, através dos quais chegam os novos habitantes que são recebidos por vigilantes atenciosos e encaminhados para o espaço de um longo *lobby* que separa os muros e a recepção. Essa quadra é marcada pela geometrização do espaço e dominância da simetria e de uma composição espacial marcada por elementos geométricos. São planos formados por grelhas ortogonais, colunas cilíndricas, estruturas quadriculadas, quartos quadrangulares, construções cúbicas e uma



**Duplicata** Há uma intensa repetição de elementos na cidade. A grelha quadrangular é base de todas as quadras, que se repetem formando as 11 partes idênticas da cidade. Os volumes cúbicos se repetem, formando os muros, os prédios lineares e em cruzeta. A simetria das quadras também gera a repetição pelo rebatimento das formas.



**Ilha** O monumento horizontalizado que conforma a cidade de *Exodus* é como uma ilha de nova arquitetura sobre um mar formado pela antiga cidade de Londres.



**Vanguarda** A arquitetura de *Exodus* traz elementos da linguagem do ainda não consolidado estilo pós-moderno e, segundo o próprio OMA, eles estavam buscando uma nova arquitetura.



**Diverso** Apesar da base da cidade ser a forma quadrangular, a arquitetura dos bairros tem formas variadas, resultando em espaço contruído diversificado.



**Panorama** Do mirante sobre a quadra central, tem-se a vista panorâmica da antiga cidade por sobre os novos muros construídos.



**Voadores** Aviões se envolvem em batalhas aéreas sobre a 11ª quadra, nomeada como parque invisível da agressão.



**Natureza** A natureza em *Exodus* é tímida e se faz presente em árvores racionalmente organizadas, canteiros gramados e paisagens replicadas (Saara e Monte Everest).

arena. Nessa área também está localizada uma maquete de *Exodus*, continuamente atualizada pelas modificações constantes da cidade e rodeada por estantes onde o passado da cidade é guardado. Esta área possui uma espécie de mirante, de onde os refugiados têm uma visão panorâmica da decadência da cidade de Londres que os contorna em oposição ao “esplendor de *Exodus*”.

A sexta quadra abriga uma escada rolante, acesso à área preservada de Londres.

A quadra destinada aos banhos (*The Baths*). Tomada como um condensador social, em que os desejos, motivações e impulsos afloram. Composta por piscinas circulares e quadrangulares, arenas também quadrangulares abertas ao improviso e dois extensos muros compostos por células cúbicas de variados tamanhos, lugar de trocas e interação.

A oitava quadra é a Praça das Artes (*The Square of the Arts*). É chamada de zona industrial da cidade, local de “aceleração da criação, evolução e exibição de objetos”. É um espaço aberto, pavimentado por um material sintético onde estão dispersas três grandes edificações: um museu antigo e duas escolas. O museu segue a forma antiga de templos gregos com a entrada marcada por grande escadaria frente à quatro espelhos d’água quadrangulares. Uma das escolas é um edifício quadrangular escalonado seguindo a forma das pirâmides astecas. A outra escola é a forma negativa da primeira, sendo o edifício escavado no solo, como um decalque invertido. Um jardim formado por quadrículas abriga esculturas de volumes geométricos, enquanto um caminho retilíneo e também quadriculado conecta os prédios das escolas.

A quadra chamada *The square of the Captive Globe* é formada por uma malha urbana em grelha e tomada como uma incubadora de ideologias, uma universidade. No centro da quadra, está a incubadora do mundo, avistado no fundo de um poço quadrangular. São vários estandes retangulares que abrigam laboratórios. Cada estande é coroado por uma visualização do símbolo das ideias abrigadas nos laboratórios. Nestas visualizações, podemos identificar várias referências à história do urbanismo e da arte: as torres do *Plan Voisin* de Le Corbusier, os cubos brancos (*Isogrammi*) de Superstudio, a cidade suprematista de Malevich, uma composição de El Lissitzky, um grupo de edificações expressionistas, uma alusão

à obra surrealista de Salvador Dalí, entre outras. É uma composição heterogênea, colorida e diversificada, apesar de seguir um plano rígido e regular.

A décima quadra é um tipo de hospital (*The Institute of Biological Transactions*), dividida em quatro áreas por um edifício-barras em forma de cruz. Uma quadrícula é o cemitério coberto por árvores, ordenadamente dispostas nos nós da marcação ortogonal do piso e um caminho principal em diagonal. Outra quadrícula abriga quatro pavilhões idênticos de arquitetura geometrizada formada pela adição de volumes. Na terceira quadrícula, estão locados três outros pavilhões destinados aos nascimentos, também idênticos e marcados pela mesma malha regular. A quarta quadrícula tem o eixo de simetria marcado por um caminho diagonal, cortado por sequências de edificações geométricas.

O parque invisível da agressão (*Invisible Park of Aggression*) ocupa a 11ª quadra. Nele podem ser vistas uma grande estrutura em “c” abrigando uma arquibancada, uma grande faixa gramada, uma espiral contínua e um empilhamento de planos horizontais formando um arranha-céu transparente. Outras edificações em formas geométricas fazem parte desta área onde o espaço aéreo é utilizado para batalhas aéreas.

*Exodus* foi criada como uma estrutura contínua, repleta de fragmentos e justaposições, uma aglomeração de diferenças formais, teóricas e de interpretação. *Exodus* não poderia deixar de ser associada a um campo de concentração, um território fechado, excludente, próximo às heterotopias contemporâneas materializadas pelas *gated-cities* e parques temáticos. OMA continuou a crítica às megaestruturas já iniciada dentro do grupo Archigram com Ron Herron e a *Walking City* – apesar de *Exodus* conter críticas diretas ao Archigram – e retomada por Superstudio. Como foi colocado por Zenghelis (2005, p. 261), *Exodus* era uma caricatura do legado humanista do Team X, confrontava os escritos de Venturi<sup>89</sup> e reclamava para a arquitetura e urbanismo o poder de recriação do artificial, ou a invenção de meios para se fazer a cidade. Era uma crítica ao próprio meio através de uma estrutura monumental mutante, uma espécie de cidade condensada.

## Notas

- 1 Refiro-me ao Urbanismo, iniciado por letra maiúscula, como o nome do campo de estudos, enquanto urbanismo, iniciado por letra minúscula, utilizo como substantivo comum para expressões anteriores ao texto fundador de Ildelfonso Cerdà.
- 2 Claude Nicholas Ledoux desenhou a cidade de Chaux, primeira cidade projetada para abrigar uma comunidade industrial, construída em função de uma atividade produtiva, no caso, a extração de sal. Conhecida como Saline Royale, situada em Arc et Senans, na região de Franche-Comté, na França, foi concebida em 1773 seguindo a forma de uma elipse, mas não foi erigida em sua totalidade, apenas a implantação em semicírculo foi implantada. Hoje, abriga o Institut Claude-Nicholas Ledoux.
- 3 Na introdução de sua obra, *Teoría General de la Urbanización*, Cerdà se coloca como criador de uma nova ciência, o Urbanismo. Considera-se, assim como tantos historiadores do Urbanismo, o início da constituição do campo por volta de 1870.
- 4 Consultar tópico “Utopias”, do bloco de mesmo nome para mais sobre as tipias e cartas-tipia.
- 5 Muitos textos do Urbanismo, como tratados e manifestos, fazem parte do pensamento e da produção utópica e reconhecemos a sua grande importância e influência na criação de utopias urbanas. Mas como nosso objeto central é a imagem urbana envolvendo um esforço em pensar por imagens, não são aqui contempladas as obras utópicas exclusivamente escritas, não associadas ao desenho, à criação de imagens.
- 6 Foram pesquisados projetos em publicações específicas de Arquitetura e Urbanismo com alcance internacional. As publicações selecionadas para a busca foram escolhidas tanto pelo seu já mencionado alcance, como pela sua importância para o campo e pelo seu tempo de existência, fundamental no acompanhamento da constituição do Urbanismo e do pensamento sobre as cidades. Através de um levantamento com auxílio do *Avery Index* da Columbia University, chegamos aos seguintes periódicos: *Architectural Review* (revista inglesa publicada desde 1896), *Architectural Record* (revista americana publicada desde 1898), *Domus* (revista italiana publicada desde 1928), *Architecture d’Aujourd’hui* (revista francesa publicada desde 1930), *Urbanisme* (revista francesa publicada desde 1932) e *Casabella* (revista italiana publicada desde 1928) e as nacionais *Módulo* (1950-1965 e 1975-1989), *Habitat* (1950-1965) e *Acrópole* (1938-1971).
- 7 Ebenezer Howard fazia parte de um grupo chamado Radicals, com o qual estudava economia, ciências sociais, política, evolução através de textos de autoria de John Stuart Mills, Herbert Spencer e Darwin, além dos escritos de Kropotkin. A obra de Bellamy, *Looking Backward*, de 1887, causou grande impacto no grupo, rendendo intermináveis discussões e uma reação particular de Howard, que escreveu uma resenha sobre o livro criticando a mecanização e ressaltando a sua importância para o socialismo. *Hygeia, the city of health* (1876), de Richardson, foi adotada por Howard como uma verdadeira prescrição. (FISHMAN, 1982) O grupo acreditava que a Inglaterra vitoriana não era o melhor dos mundos possíveis. Muito deveria ser modificado e combatido, afinal, como os escritos do grupo denunciavam, a vida da nação econômica era corrupta, inumana, insuficiente e imoral, o poder político era pouco democrático e injustamente concentrado nas mãos de um pequeno grupo, os grandes proprietários de terra tinham monopólio sobre as áreas agricultáveis e a condição de vida nas cidades se degradava rapidamente.
- 8 Cidades-jardim do Amanhã.
- 9 Considerando aqui os processos de transformação de escala do espaço geográfico e do aumento da densidade das cidades ocorridos na virada do século XIX para o século XX.
- 10 Aproximadamente 4,05 km<sup>2</sup>.
- 11 Aproximadamente 20,23 km<sup>2</sup>.

- 12 Área de 15,37 km<sup>2</sup>.
- 13 A experiência de implantação de cidades-jardim chegou ao Brasil na década de 1910. A construção de novos bairros de São Paulo, como o Jardim América (1917) e o Alto da Lapa (1919), seguiu os desenhos do arquiteto Barry Parker, mas esta transposição de experiências deixou para trás a maior parte das condições e dos objetivos preconizados por Ebenezer Howard. Outros arquitetos brasileiros projetaram desde vilas operárias e novos bairros até novas cidades partindo das ideias de Howard. Com resultados, escalas e interpretações muito variadas, podemos destacar: Goiânia (1933) por Atílio Corrêa Lima, Cidade Operária de Monlevade (1934), Minas Gerais por Ângelo Murgel, Cidade-jardim Eldorado (1954) em Contagem, Minas Gerais por Sergio Bernardes.
- 14 Para mais, ver sobre o desenvolvimento e influência das cidades-jardim na Europa nos artigos de Mervyn Miller, Kristiana Hartmann, Harmut Frank e Rainer Metzendorf no livro *La ville: art et architecture em Europe 1879-1993*, de 1994.
- 15 Os desenhos da *Cité Industrielle* só foram publicados em conjunto no ano de 1917, após o fim da Primeira Grande Guerra. Garnier, no desenvolvimento desse trabalho, foi muito influenciado por Émile Zola e sua obra *Travail*, na qual este descreve uma cidade industrial na qual o homem encontra a liberdade desvincilhando-se do dinheiro, da miséria e da opressão.
- 16 Vale aqui citar a cidade brasileira de Volta Redonda, localizada no Vale do Paraíba, estado do Rio de Janeiro. Esta cidade planejada foi projetada e construída em função da implantação da Companhia Siderúrgica Nacional (CSN). De autoria de Atílio Corrêa Lima, a cidade de Volta Redonda foi desenvolvida tendo os desenhos e os escritos de Tony Garnier sobre a *Cité Industrielle* como base. O sítio, cuidadosamente escolhido, assemelha-se muito com a área ilustrada por Garnier em seus desenhos.
- 17 “Embora sua aparição seja recente, podemos prever que este meio de transporte substituirá progressivamente todos os outros”. (tradução nossa)
- 18 Sant’Elia apresentou seus desenhos da *Città Nuova* em 1914, numa exposição na cidade italiana de Milão e organizada pelo grupo *Nuove Tendenze*, do qual fazia parte.
- 19 Marinetti foi o maior incentivador, senão promotor, das ideias de Sant’Elia. Segundo Banham, foi Marinetti o responsável pela rápida disseminação e circulação do trabalho de Sant’Elia, que apresentou seus desenhos e escritos aos grupos de *Stijl* e *Der Sturm*.
- 20 Manifeste du Futurisme, 1909.
- 21 Trecho do Manifesto da Arquitetura Futurista de autoria de Antonio Sant’Elia e Filippo Marinetti. “We must invent and rebuild the Futuristic city: it must be like an immense, tumultuous, lively, noble work site, dynamic in all its parts; and the Futuristic house must be like an enormous machine. [...] The house of concrete, glass and iron, without painting and without sculpture, enriched solely by the innate beauty of its lines and projection, extremely ‘ugly’ in its mechanical simplicity, high and wide as prescribed by local governments regulations, must rise on the edge of a tumultuous abyss: the street [...] will descend into the earth on several levels, will receive the metropolitan traffic and will be linked, for the necessary passage from one to the other, by metal walkways and immensely fast escalators”.
- 22 “À l’époque de la formation du nouveau langage architectural, Lissitsky joua un rôle d’intermédiaire entre peinture et architecture, suprématisme et constructivisme, entre l’art novateur de la Russie soviétique et celui de l’Europe occidentale, entre différents groupes en Occident, de même qu’entre les artistes russes en Russie et à l’étranger”.
- 23 Em 1925, Le Corbusier reapresenta este plano sob o título de *Plan Voisin de Paris*.

- 24 “Proceeding in the manner of the investigator in his laboratory, I have assumed an ideal site to begin with. [...] A level site is the ideal site”.
- 25 Para Le Corbusier, a Primeira Grande Guerra havia criado uma tábula rasa, era o início de uma nova época, uma oportunidade que se apresentava para a implantação de um mundo novo estruturado, dominado pela estandardização e pela produção em massa.
- 26 Sistema matemático de proporção originário do conceito de Pitágoras de que “tudo é número” e baseado na crença de que certas relações numéricas podem manifestar a estrutura harmoniosa do universo. Le Corbusier não baseou apenas seus desenhos de cidades na proporção áurea, o *Modulor* (figura humana ideal desenvolvida a partir de 1942) também foi criado a partir da proporção áurea que pode ser expressa pela equação:  $a/b = b/a+b$ .
- 27 Malevich se identificou, a partir de suas *architectones*, com as pesquisas desenvolvidas pelo grupo De Stijl. Em contato com os membros deste grupo, o intercâmbio tornou-se profícuo e, a partir de 1926, suas obras passaram a ser apresentadas em diversas publicações e exposições ocidentais.
- 28 São muitas as utopias urbanas criadas pelos russos, principalmente durante o período pós-revolução (1917) até a consolidação da linha do Partido em arquitetura, instituída em 1932 sob regime stalinista. Mas foram poucas produções que venceram as barreiras cada vez mais densas entre Oriente e Ocidente, permanecendo a grande maioria desconhecidas do mundo ocidental por um longo tempo. A incrível e pós-revolucionária Cidade Aérea (1928) de Georgij Kroutikov merece aqui ser mencionada. O desenvolvimento da cidade sob o conceito de mobilidade antecipa, em muito, esta abordagem dentro do campo do Urbanismo. A cidade de Kroutikov (surpreendentemente um projeto final de graduação) causou grandes discussões entre os grupos de arquitetura no país sobre a questão da definição da forma da cidade socialista e também despertou o questionamento sobre o ensino de arquitetura no país. A primeira exposição do projeto fora da Rússia aconteceu em 1979, em Paris, na exposição *Paris-Moscou* do Centre Georges Pompidou.
- 29 “Cette abstraction suprématisiste est proche de l’utopie dans la mesure où elle s’éloigne de toute imitation du monde, où elle bouscule la figuration du donné sensible pour laisser surgir des formes nouvelles venues de nulle part et laisser espérer un monde à construire. Ainsi se comprennent les ‘planites’ et les ‘architectones’ des années 20: structures abstraites et villes volantes appartenant à l’avenir”.
- 30 Com isso, suas pesquisas estreitam laços com as do grupo holandês De Stijl.
- 31 Hilberseimer participou, por pouco tempo, do grupo alemão Novembergruppe e, juntamente com Mies Van der Rohe, acabou se desligando por incompatibilidades de pensamento. Foi crítico de arte e arquitetura escrevendo seus textos para jornais e revistas, nos quais fez duras críticas aos princípios construtivistas, ao supematismo, ao cubismo e ao fauvismo. Foi diretor de desenho urbano da Bauhaus e participou de outros dois grupos: Der Sturm e Der Ring.
- 32 Nessa obra, Ferriss se inspirou nos seus estudos sobre o impacto da lei de zoneamento (Zoning Law) de Nova Iorque, instituída em 1916. Visualizando as consequências na configuração da cidade, considerou a evolução do espaço urbano e produziu inúmeros desenhos da cidade, associando edificações existentes e edificações criadas.
- 33 Hugh Ferriss era arquiteto e se especializou na elaboração de perspectivas. Elaborando apresentações de projetos para outros arquitetos, criou um estilo único, com interessante jogo de sombra e luz, valorizando perspectivas noturnas.
- 34 Congrès Internationaux d’Architecture Moderne, idealizados por Hélène de Mandrot, Sigfried Giedion e Le Corbusier. Estes congressos eram o principal instrumento de divulgação, propagação e discussão das ideias das vanguardas em arquitetura e urbanismo. No quarto encontro do CIAM, foi redigida a famosa Carta de

- Atenas, na qual foram traçadas as diretrizes do urbanismo moderno e propostas quatro funções básicas na cidade: habitação, trabalho, recreação e circulação. Os CIAM aconteceram nos anos de 1928, 1929, 1930, 1933, 1937, 1947, 1949, 1951, 1953 e 1956, quando houve a sua dissolução e o surgimento do Team X.
- 35 Entre os anos 1929 e 1936, Le Corbusier apresentou planos para as cidades de São Paulo, Rio de Janeiro, Buenos Aires e Montevideú. Nestes projetos, Le Corbusier adotou o território específico com referência, o que refletiu diretamente na formas adotadas nestes planos. Para mais, ver Tafuri (1987, p. 460-469).
- 36 Sua passagem pela Rússia o impressionou tanto que, empolgado pelas discussões sobre o futuro das cidades e estudos desenvolvidos sobre a forma da cidade socialista, produziu um curta-metragem intitulado *La Ville Future*, no qual ele transforma fragmentos de cidades russas filmadas em uma utopia urbana.
- 37 Le Corbusier fez uma analogia entre a estrutura da *Ville Radieuse* com a do corpo humano.
- 38 Em 1928, Le Corbusier projetou seu próprio automóvel, batizado de *voiture maximum*.
- 39 “Ces planches, dessinées au retour d’Amérique, constituent les éléments positifs d’une doctrine d’urbanisation des villes de la civilisation machiniste. Produits théoriques purs, elles ont permis de fixer le principe même des choses, idéalement, au-dessus de la mêlée. Une telle doctrine pouvait-elle sortir du cadre d’utopie et braver les événements vrais de la vie ? Quand on est allé au fond des choses, par la théorie, on a acquis des certitudes, des directives. [...] Je pense qu’il n’y a pas d’autre chemin pour aller à la vie”.
- 40 As ideias e desenhos relativos à Broadacre foram publicados em *The Disappearing City* (1932) e *The Living City* (1958).
- 41 Esta sociedade democrática não era baseada no comunitarismo. Baseado nos ideais da sociedade americana, Wright descreve uma sociedade individualizada, uma sociedade formada por proprietários, em que qualquer cidadão americano comum pudesse viver em comunhão com a terra e espacialmente isolado, sem amontoar-se na vertiginosa confusão das grandes cidades americanas.
- 42 Em 1936, F. L. Wright desenvolve uma série de projetos residenciais intitulada *Usonian Houses*. Nessa série, ele desenvolve várias casas pequenas, econômicas, influenciado pelo período de crise econômica pelo qual os Estados Unidos haviam adentrado. Mais de uma centena destas casas foram construídas, dentre as mais famosas a Herbert Jacobs II House (1936) em Madison, Wisconsin e Bernard Swhartz House (1938) em Two Rivers, Wisconsin.
- 43 Neste projeto, aparecem explicitamente fotos de pessoas reais, fato inédito nas edições anteriores dos CIAM. (JACQUES, 2003, p. 26) São fotografias de habitantes de cortiços e favelas de Londres, justamente o elemento humano real que faltava à Carta de Atenas, como diziam os Smithson.
- 44 Os mais ativos e participantes membros do Team X foram Aldo Van Eyck, Alison e Peter Smithson, George Candilis, Giancarlo De Carlo, Jaap Bakema e Shadrach Woods.
- 45 O Team X vai buscar através de outras perspectivas a criação de outros espaços nas situações cotidianas das cidades. Esses outros espaços rotineiros eram vistos como lócus de uma moralidade diferente e de batalhas morais e políticas, da contestação de valores. (HEUVEL, 2005, p. 11) O grupo introduziu a ideia da cidade como um organismo complexo e pesquisou especulações sobre os organismos biológicos. Esta mesma aproximação foi feita pelos Metabolistas, cujos membros como Kenzo Tange e Kisho Kurokawa participaram de algumas reuniões do Team X.
- 46 Assim como os Smithson, o fotógrafo Nigel Henderson era membro do Independent Group.
- 47 Estudos sociológicos feitos por Judith Stephen, esposa de Nigel Henderson, sobre bairros operários de Londres.

- 48 Le Corbusier publicou em 1948 a obra *The Modulor: A Harmonious Measure to the Human Scale Universally Applicable to Architecture and Mechanics*, na qual apresenta o desenvolvimento de um sistema de proporção. A figura do *Modulor*, do homem ideal, foi elaborada tendo como base as proporções áureas e as medidas estabelecidas a partir da estatura dessa figura deveriam formar um sistema de medidas que regeriam todos os comprimentos, superfícies, volumes objetivando a manutenção da escala humana em toda e qualquer construção.
- 49 Redigido por Jose Lluís Sert, Giedion e Leger (que faziam parte da antiga geração do CIAM, fundado em 1928).
- 50 O GEAM, Grupo de Estudos de Arquitetura Móvel, foi formado no final de 1957 reunindo jovens arquitetos de diversos países inspirados pelos temas da mobilidade, comunicação e conexões, com os quais elaboraram propostas para solucionar os problemas gerados pelo acentuado crescimento das grandes cidades.
- 51 Entrevista com Yona Friedman “In the Air” de 28 de outubro de 2001, publicada no livro *Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-1976*. Munich: Prestel Verlag, 2005.
- 52 Yona Friedman e os Metabolistas foram os primeiros a trabalhar com as megaestruturas e dispô-las sobre a cidade existente, como estruturas aéreas. Para Friedman e para o GEAM, como foi explicitado no manifesto *Programme d'Architecture Mobile*, redigido pelo GEAM em 1960, a megaestrutura era análoga ao crescimento celular não apenas em termos de forma, padrão e estrutura como definiam os biólogos, como também em termos de ordenamento de um número finito de elementos, daí a definição de uma unidade mínima.
- 53 Grupo do qual fizeram parte Guy Debord, Constant, Raoul Vaneigem, Asger Jorn, Gilles Ivain/Ivan Chitchevlov, Attila Kotányi, Alexander Trocchi, Ralph Rumney, Michèle Berstein. Foi formado influenciado por ideias desenvolvidas pela Internacional Letrista, grupo de maioria formada por escritores com inspirações dadaístas e surrealistas.
- 54 Constant foi integrante do grupo de artistas europeus Cobra (Copenhague-Bruxelas-Amsterdã 1948-1951), formado após a Segunda Guerra, do qual também faziam parte Asger Jorn e Christian Dotremont. O texto de Van Schaik sobre Constant, intitulado “Psychogeogram: Na Artist’s Utopia” publicado no livro *Exit Utopia*, editado pelo mesmo autor em 2005, traz toda a trajetória deste artista, suas experiências, teorias e o ativo envolvimento com grupos vanguardistas europeus.
- 55 Urbanismo unitário – teoria do emprego conjunto de artes e técnicas que concorrem para a construção integral de um ambiente em ligação dinâmica com experiências de comportamento. (Internacional Situacionista - IS n. 1, junho de 1958)
- 56 Situação construída – momento da vida, concreta e deliberadamente construído pela organização coletiva de uma ambiência unitária e de um jogo de acontecimentos. (Internacional Situacionista - IS n. 1, junho de 1958)
- 57 Psicogeografia – Estudo de efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejado ou não, que age diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos. (Internacional Situacionista. IS - n. 1, junho de 1958)
- 58 Deriva – Modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana: técnica da passagem rápida por ambiências variadas. Diz-se também, mais particularmente, para designar a duração de um exercício contínuo dessa experiência. (Internacional Situacionista. IS - n. 1, junho de 1958). As derivas começaram como caminhadas ébrias de bar em bar, entre os quais se perdiam. Durante estas derivas que os princípios da psicogeografia foram definidos. (SCHAIK, 2005, p. 43)
- 59 Em *New Babylon*, Constant fez referências a utopias clássicas, como *Città Del Sole* de Campanella e aos Falanstérios de Charles Fourier, além dos diagramas das cidades-jardim de Howard.

- 60 Constant foi muito influenciado pelo contato que teve com um grupo de ciganos em Alba, no ano de 1958. Constatando a discriminação sofrida pelos ciganos na cidade, o acampamento improvisado e precário no qual viviam contrastando com a música e a alegria do povo, ele construiu uma maquete de um novo e permanente acampamento para um povo nômade. Podemos considerar este o início da criação de *New Babylon*.
- 61 Podemos aqui aproximar a ideia de Constant à desenvolvida nos anos 1950 por Yona Friedman no GEAM e seu urbanismo móvel. A ideia de megaestruturas horizontais elevadas sobre a cidade existente formando outra cidade é comum às criações de Constant e Yona Friedman. A sobreposição de megaestruturas às cidades existentes será reincidente no final dos anos 1950 e por todos os anos 1960, principalmente nas criações dos grupos vanguardistas (Metabolistas, Archigram, Superstudio e Archizoom).
- 62 Os pilotis também foram utilizados por Le Corbusier em *Ville Radieuse* e *Ville Contemporaine* e por Hugh Ferriss em *Metropolis of Tomorrow*.
- 63 Criado por Huizinga em *Essai sur la fonction sociale du jeu*. Este novo homem seria capaz de mudar o meio, transformar o mundo de acordo com as suas necessidades.
- 64 Kiyonori Kikutake, Noriaki Kurokawa e Fumihito Maki são os arquitetos fundadores do grupo Metabolistas em 1960, ano em que apresentaram a declaração pública: "Metabolism: The Proposals for New Urbanism" na World Design Conference de Tóquio. Kenzo Tange, Arata Isozaki, Masato Otaka e Noboru Kawazoe também se tornaram afiliados. Os Metabolistas desenvolviam grandes estruturas inspiradas no mundo orgânico em resposta ao crescimento descontrolado das cidades. Eles criaram as megaestruturas – a palavra surge inicialmente em um de seus textos – desenvolvidas com base em sistemas industriais de produção, variáveis, altamente tecnológicas.
- 65 Qualidade do que se reproduz dividindo-se em duas partes.
- 66 Elemento de referência a organização de outros elementos em uma composição.
- 67 Durante as pesquisas, o acervo do arquiteto encontrava-se inacessível. Apesar de estar abrigado na Fundação Oscar Niemeyer, as plantas, desenhos e escritos de Bernardes permaneceram com acesso restrito até o ano de 2011. Desde então, o acervo de Sérgio Bernardes encontra-se sob salvaguarda do Núcleo de Pesquisa e Documentação (NPD) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ, em processo de inventariação, catalogação e tratamento.
- 68 Sob o título *Rio, admirável mundo novo*, a revista *Manchete* – revista semanal de circulação nacional – publicou 44 páginas com as ideias de futuro de Bernardes para o Rio de Janeiro.
- 69 A publicação do *Rio do Futuro* ocorre em contexto muito específico e conturbado do governo de Carlos Lacerda na Guanabara. Havia uma clara intenção do governo na ordenação do desenvolvimento urbano baseado, principalmente no automóvel (havia um fundo nacional que subsidiava os estados para execução de planos de infraestrutura viária) e o estímulo ao desenvolvimento industrial – que no caso do Rio de Janeiro ainda era muito tradicional e inserida na malha urbana consolidada da cidade. Com isso, a abertura de vetores de expansão era fundamental para promover locais estruturados e interessantes para investimentos combatendo o esvaziamento econômico da Guanabara. Para isso, Carlos Lacerda contratou em 1964, o escritório de Consultores Associados Doxiadis de Constantino Doxiadis, urbanista grego, para desenvolver o Plano de Desenvolvimento Urbano da Guanabara até o ano 2000. Esta contratação gerou revolta de grande parte dos profissionais brasileiros. Era notória a qualidade técnica do meio profissional nacional na engenharia, arquitetura e urbanismo, sobretudo após a experiência de Brasília. O Instituto dos Arquitetos do Brasil (IAB) chegou a nomear uma comissão para analisar o contrato do escritório estrangeiro. Há tempos, o IAB e a classe dos arquitetos no Brasil vinham lutando e discutindo a necessidade de elaboração de um plano urbanístico para o Rio de Janeiro, cientes da importância das peculiaridades do contexto social, econômico, político, cultural e ambiental. Lucio Costa, Oscar Niemeyer e Mauricio Roberto estavam entre os nomes

mais atuantes na resistência à contratação de Doxiadis. Ainda próximo ao governador Carlos Lacerda, mas já exonerado de seu cargo de assessor da secretaria de obras, Sergio Bernardes, não dissonante de seus companheiros de profissão, reage: tanto engajando-se junto aos colegas do IAB na oposição ao ato de contratação de um estrangeiro para a elaboração do Plano do Rio de Janeiro, mas, sobretudo, reage projetualmente, publicando *Rio do Futuro*.

- 70 Ao analisarmos desenhos e escritos de Sergio Bernardes, percebemos como sua produção buscava por inovações e soluções para problemática do nosso país em todas as suas esferas: espacial, social, política, econômica etc. Bernardes mostrava-se sensível à nossa realidade e suas urgências e criava a par e passo com produções das vanguardas internacionais. Vale aqui a informação de que esteve em contato direto com Buckminster Fuller com o qual passou um período nos Estados Unidos, atraído pela tecnologia desenvolvida por Fuller para as geodésicas.
- 71 Formado por Ron Herron, Peter Cook, David Greene, Dennis Crompton, Michael Webb e Warren Chalk, o grupo se lançou como um produto de consumo através de uma revista, *Archigram* 1 (1961). O grupo londrino estava em contato constante com Hans Hollein, Coop Himmel(l)blau e Cedric Price, frequentavam o Institute of Contemporary Arts (ICA) de Londres, onde costumavam se reunir o Independent Group e os Situacionistas e onde Archigram montou a exposição *Living City* (1963).
- 72 A revista *Archigram* foi publicada de 1961 até 1970 em nove edições. A primeira revista causou grande impacto além do campo acadêmico. O grupo enviou exemplares da revista para diversos nomes de peso da arquitetura e urbanismo, como Hans Hollein, Peter Blake, Philip Johnson, Arata Isozaki e Reyner Banham. O grupo ainda manteve sua produção até 1974, quando foi dissolvido.
- 73 Trecho de resposta de Dennis Crompton a uma pergunta minha sobre o peso da expressão gráfica na concepção dos projetos do grupo Archigram. Entrevista feita pela autora via e-mail em novembro de 2000.
- 74 “[...] it seems to me that they concentrated more on ideas and on publishing than on physical architectural activity. [...] If these men are architects, they have expanded the architectural field. If they are not, they are pioneering some vague new region. They once told me an interesting anecdote about themselves. They teach at the London Architects Association and have influenced a large number of students. But in the AA's library their works are filed, not under Architecture, but under Architecture and Related Topics. They laugh about it, but probably from the general standpoint, their work is not architecture, but something related to it”.
- 75 Nesta questão, a *Plug-in-City* aproxima-se muito da definição de megaestrutura elaborada pelos Metabolistas: uma grande e permanente estrutura suportando componentes de duração finita.
- 76 Casa moldada em uma forma de poliestireno com paredes de fibra de vidro. A forma da casa assemelha-se a uma toca de coelho, a uma caverna escavada. O grupo iniciou a apresentação deste projeto com as provocativas perguntas ironizando a instaurada regularidade arquitetônica moderna: “Porque coelhos não cavam tocas retangulares? Porque os primeiros homens não fizeram cavernas retangulares?”. (ARCHIGRAM 1, 1961, p. 48)
- 77 Em 1966, Michael Webb criou o Cushicle (air CUSHion vehICLE), veículo desenhado para que o homem possa carregar todo um ambiente, uma espécie de unidade nômade. Confortável, a estrutura móvel é equipada com televisão, rádio, suprimentos de comida e bebida.
- 78 O grupo multidisciplinar Utopia também fazia uso de elementos infláveis em sua arquitetura de protesto. O grupo lançou uma revista homônima publicada entre os anos de 1967 e 1978. O grupo tinha como “tutor” Henri Lefebvre e, como integrantes, Jean Baudrillard, Jean Aubert, Isabelle Auricoste, Catherine Cot, Hubert Tonka, Jean-Paul Jungmann, René Lourau, Antoine Stinco e Arnaud Sugar.

- 79 Grupo italiano fundado por Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo Di Francia em 1967. Agregou pouco depois Gian Pierro Frassinelli, Roberto e Alessandro Magris e Alessandro Poli. Em um período conturbado como os anos 1960, em que Mies Van der Rohe, Louis Kahn e Le Corbusier publicavam suas obras lado a lado com as de Yona Friedman, Metabolistas, Archigram e Hans Hollein, Adolfo Natalini declarou que o grupo não poderia ser mais um e com toda insegurança e ceticismo que recaía sobre seus ombros, cinicamente eles só poderiam ser Super (NATALINI, 2005, p. 29), daí o nome Superstudio.
- 80 “Flash Gordon and Superman were the new idols of a generation that was angry but disposed to dissipate its furors within the exciting hyper technological chaos in a psychedelic orgy of the ephemeral”.
- 81 Utilizavam técnicas multimídia: colagens, *storyboards*, narrativas ilustradas, fotomontagens, *slide-show* e filmes.
- 82 “We tried to destroy the existing system to make way for the establishment of a new system, free of divisions, cultural colonialism, violence and consumerism. We were chasing after the utopia of a free world and a life free of work, a ‘life without objects’. Projects including the Continuous Monument and the Twelve Ideal Cities employed the idea of a negative utopia. Others, such as Istogrammi, pointed out a path of rationality and minimalism, while still others [...]”.
- 83 Adolfo Natalini (2005) aproxima as criações de Superstudio, como o Monumento Contínuo e *As doze cidades ideais* às obras de George Orwell, 1984 e *Animal Farm (A Revolução dos Bichos)*, defendendo a questão de que todas estas obras têm exatamente o mesmo objetivo, são utopias de “alerta”.
- 84 Grupo italiano de vanguarda arquitetônica, fundado por Andrea Branzi em 1966 na ocasião da exposição *Superarchitecture*, foi dissolvido em 1973. Era composto por Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario e Lucia Bertolini.
- 85 Esta proposta foi criada inicialmente para o concurso “The City as a Significant Environment”, organizada pela revista *Casabella* em 1972.
- 86 Em campo, Koolhaas surpreendeu-se ao constatar que o muro não era constituído como uma construção única e uniforme separando as áreas leste e oeste de Berlim, mas era uma estrutura irregular, não linear e descontínua.
- 87 Quando foi elaborado o projeto, Koolhaas e Zenghelis eram estudantes na Architectural Association (AA) de Londres, que neste período era considerada como ambiente anárquico (senão totalitário) regido por Peter Cook (um dos fundadores do grupo Archigram). Charles Jenks e Leon Krier também marcavam presença na escola, mas sem tanta influência quanto Cook. Para mais sobre os embates e provocações de Koolhaas e Zenghelis na AA-Londres, consultar Cauter e Heynen (2005).
- 88 Aqui ressaltamos a inspiração no Monumento Contínuo de Superstudio. Podemos dizer que Adolfo Natalini e Superstudio eram praticamente “rivais” de Peter Cook e Archigram. Koolhaas desenvolveu muitas das suas ideias, neste período acadêmico, influenciado pela produção do Superstudio como uma resistência ao ambiente regido pela “doutrina Archigram” da AA no início dos anos 1970.
- 89 Zenghelis se refere à *Learning From Las Vegas* de Robert Venturi e Denise Scott-Brown, obra lançada em 1972.

1882 Cuidad lineal	1898 Garden-cities	1901-1904 Cité industrielle	1910 Les Villes de l'Avenir	1912-1914 Città nuova
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1920-1924 Prouns	1922 L'avenue des maisons tours	1922 Ville contemporaine	1923 Architectones	1923-1927 Rush City
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1924 Ville Verticale	1930 Ville Radieuse	1932-1959 Broadacre	1933 101 fantaisies architecturales	1958-1959 Ville spatiale
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1958-1963 Marine city	1959-1974 New Babylon	1960 Clusters in the air	1961 Helix City	1962-1966 Instant City
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1964 Plug-in-city	1964 Walking City	1965 Rio do Futuro	1969 Monumento Contínuo	1970 No-Stop City	1972 Exodus

## HQs

---

Desenhos rupestres, hieróglifos egípcios, impressões em placas de argila, gravuras sequenciais da Antiguidade – como os painéis miniatura de Bruegel – gravuras de Goya, painéis da *via-crúcis*, são expressões indicadas por muitos autores (CIRNE, 1972; ECO, 1976; MOYA, 1970, 1986; PATATI; BRAGA, 2006) como exemplos recuados da arte sequencial. Os folhetins ilustrados e romances seriados são comumente apontados como expressões originárias das Histórias em Quadrinhos (HQs). Mas certamente podemos indicar a proximidade entre as expressões das HQs e das charges. Vemos dois pontos principais de aproximação, um pelas charges e desenhos de artistas<sup>1</sup> apresentarem críticas (desenhadas) explícitas aos acontecimentos de seu tempo, e outro, por estas produções serem comercializadas em lojas e feiras sob a forma pôsteres e tornarem-se rapidamente muito populares, sendo de tempos em tempos reunidos e publicados sob a forma de revista. (MOYA, 1970) Este próprio processo de criação com enfoque crítico, impressão e distribuição em massa das charges foi o mesmo seguido pelas HQs.

Com relação à forma, a qual hoje identificamos como característica das HQs, foi no século XIX que as criações se

### Tipias em Nemo



**Geometria** Nemo transforma a densa ocupação de Shantytown em uma ordenada e geometrizada nova cidade.



**Duplicata** O palácio de *Slumberland* é formado por sucessiva repetição de longos corredores, marcados pela repetição de colunas. Outras cidades são mostradas como agrupamento de grandes edifícios iguais, os bairros de Marte são a multiplicação de torres colíndricas e casas suspensas...



**Domo** As cidades marcianas são plenas de domos. Cúpulas coroam os palácios e construções de *Slumberland*.



**Móvel** Carruagens, trenós, trens flutuantes, barcos, automóveis, carro movido a cabras, a cama de Nemo voa e percorre a cidade com seus pés transformados em longas pernas e até as casas e prédios criam pernas tornando-se móveis.

aproximaram da expressão atual. Os desenhos e histórias sequenciais conformadas no século XIX se tornaram rapidamente muito populares nos tabloides europeus e revistas americanas. Apenas as obras do final do século XIX, de autoria de Rudolph Töpffer, Wilhelm Busch, George Colomb (conhecido como Christophe) e Angelo Agostini são apontadas por pesquisadores como as primeiras expressões que se poderiam nomear como HQs. Vale aqui ressaltar que essas obras ainda não apresentavam características marcantes e inicialmente ligadas à expressão gráfica típica das HQs como os balões para abrigo dos textos, mas apresentavam inovações estilísticas e composições gráficas, disposições e articulações de quadros inéditas, o que ocasionou o início de uma forma de produção chamada de “HQ moderna”. (MOYA, 1986) Apesar de um princípio incerto e difuso, tomaremos como marco inicial da formação do campo das HQs esta indicação de um início de uma concepção moderna, por volta do final do século XIX e início do século XX,<sup>2</sup> quando as publicações ainda aconteciam em associação com jornais e revistas de grande circulação.

Estes apontamentos sobre os antecedentes das HQs são importantes como indicações de sua origem crítica, de sua estreita ligação com o humor e com o questionamento, afinal podemos dizer que as HQs são uma forma de crítica desenhada que vem se (re)criando e se transformando ao longo de sua história. Em seu princípio, as obras se dedicavam mais à crítica política, à sátira social, à ironia e ainda ao humor ingênuo e doméstico, sem maiores expressões relativas à cidade, ao espaço urbano.<sup>3</sup> Mas, ao longo do tempo, as expressões ganharam complexidade e uma significativa variedade de enfoques.

A obra *Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, lançada em 1905, pode ser considerada como a primeira obra criadora de utopias urbanas nas HQs, ou seja, quando a cidade, o ambiente urbano surge com grande força e importância na composição e enredo da obra. Desde então, a criação de cidades utópicas vem permeando a produção das HQs, oscilando por períodos mais ou menos produtivos, mais ou menos intensos, o que caracteriza diretamente o contexto e os acontecimentos que envolvem o campo.

São perceptíveis extensos períodos em que a invenção de utopias urbanas pelas HQs permanece numa espécie de hibernação. Situação diretamente ligada à lenta formação e consolidação do campo, à sua variação na associação a temas, ao

gradual avanço da liberdade criativa e ainda à tardia identificação das HQs como um campo artístico,<sup>4</sup> apesar de sua rica história repleta de inovações gráficas, de composições, que não só eram influenciadas como influenciaram e muito a produção das artes, em especial o cinema, como também a arquitetura e o teatro.

Apenas após a Segunda Guerra Mundial as HQs passaram a não só reagir aos acontecimentos da época, mas a adotar posturas mais reflexivas, posturas críticas às próprias produções do campo e a um amplo panorama cultural com o aprofundamento de temáticas e questionamentos que iam muito além das ações heroicas, românticas e do humor direto de seus personagens. Pudemos constatar, durante nosso percurso, que somente a partir das décadas de 1960 e 1970 as utopias urbanas passam a ser uma constante na produção das HQs. Expomos em seguida esta trajetória por HQs criadoras de utopias urbanas, em que buscamos as obras a partir do período indicado como o início da HQ moderna. As escolhas e considerações das obras seguiram parâmetros similares aos outros campos, como descritos abaixo:

- Obras nas quais a cidade utópica é criada como personagem principal/fundamental;
- Obras que tiveram maior circulação com um maior número de edições em diferentes países;
- Obras apontadas como significativas e influentes tanto dentro quanto fora do campo das HQs.

As obras aqui apresentadas foram selecionadas seguindo os critérios acima tendo como auxílio obras reconhecidas sobre as HQs, almanaques, enciclopédias e livros de histórias das HQs, nos quais são apontadas as produções mais importantes do campo. Assim como apontado anteriormente, este material nos trouxe uma visão panorâmica da produção utópica com informações relevantes sobre as edições, assim como as análises de diversos pesquisadores sobre as obras e seus autores.

Centramos em produções ocidentais, descartando assim os mangás.<sup>5</sup> Como estamos trabalhando sobre uma criação ocidental, que é a utopia, não



**Massa diversa** A população de *Slumberland* varia a cada visita: marcianos, selvagens canibais, animais, artistas circenses, fadas, princesas, gigantes, cidadãos comuns, anões, palhaços...



**Natureza** Parques e praças com a vegetação racionalmente organizada, assim como cidades em meio à selva, localidades de casas nas árvores, fazem parte de *Slumberland*.



**Diversa** *Slumberland* é uma cidade diversa. A cada visita de *Nemo*, a cidade surge diferente: com elementos arquitetônicos clássicos formando uma exuberante e imponente cidade, como uma cidade toda em gelo ou toda em vidro e espelhos, como uma cidade favela ou como uma cidade típica-americana.



**Máquina** Escavadores, engenhocas mecânicas integrantes de áreas industriais, canhões, aparelho, dispositivos de voo...



**Voadores** Balões, aves-transporte, aviões, incluindo o modelo do 14 Bis, dirigíveis, cavalos alados, trenó de Papai Noel, bolhas de sabão, dragões, seres alados de Marte...



**Ilha** *Slumberland* por vezes torna-se uma ilha, uma cidade flutuante.



**Vertical** Torres e edifícios são os elementos verticais da cidade de *Slumberland*. As altas torres são interligadas por inúmeras passarelas e viadutos, indicando o multinívelamento da cidade.



**Ser desejan** *Nemo* torna-se o ser desejan em *Shantytown*, transformando a favela e a população de miseráveis. Os mais pobres tornam-se habitantes saudáveis e distintos, todas as crianças tornam-se príncipes e princesas.

consideramos as produções orientais por estas seguirem outra lógica, outros posicionamentos, outras formas e temáticas muito distintas e particulares. A criação de imagens, a composição de utopias urbanas carrega toda uma relação com a cultura, com o processo do pensamento, com os outros campos da arte, o que inclui a produção das HQs, que por muito tempo foi negligenciada, relegada a um plano inferior e foco de discriminação ainda presente nos dias atuais.

As obras em seguida são apresentadas em ordem cronológica, mostrando como se dá o fluxo, a produção das utopias urbanas neste campo traçando, em paralelo, as conexões através das tipias (re)inventadas pelas HQs.

### *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) de Winsor McCay

Esta série de autoria de Winsor McCay,<sup>6</sup> considerada como paradigmática, foi publicada em praticamente todas as línguas ocidentais. (PATATI; BRAGA, 2006) Início de uma sofisticação visual das HQs e com influência do cinema de animação, esta obra é marcante na concepção gráfica das HQs, quando os cenários começaram a ganhar cada vez mais sofisticação e detalhamento, enquanto os personagens seguiam a tendência inversa.

Cada episódio de *Nemo* era apresentado em uma página, pois seguia o formato da época sendo integrante de um suplemento de jornal. Ao atentarmos para a composição de cada página de McCay, podemos perceber que a cada episódio ele construía outra cidade de *Slumberland*. Era uma invenção após a outra, fazendo de *Slumberland* não uma, mas um universo de outras cidades, diferentes a cada visita de *Nemo*.

*Nemo* é um garotinho que sonha com *Slumberland* a cada noite e, a cada sonho, ele vive uma aventura em um ambiente diferente. McCay trabalhava cada página/episódio com muito detalhismo, fazendo da própria página uma densa composição. Tomamos essa obra como inicial por McCay ser o primeiro artista das HQs a dar grande importância para a construção das cidades, à composição do “cenário” que se (re)criava a cada publicação. A qualidade do desenho e da arquitetura criada por McCay, como foi ressaltado por Moya (1970, p. 41), impressiona. O autor chegou a desenvolver visões de perspectivas grande

angulares, antes da invenção destas lentes, técnica que a fotografia e cinema só alcançaram mais tarde.

*Nemo* é considerado como um dos melhores quadrinhos de todos os tempos não só pela qualidade extrema dos espaços criados por McCay, mas também pela complexidade e criatividade na concepção das histórias, demonstrando através de desenhos fantásticos o mundo dos sonhos do pequeno garotinho Nemo. Todos os estilos arquitetônicos são reproduzidos minuciosamente com todos os seus detalhes, arquiteturas fantásticas são criadas, e *Slumberland* torna-se uma cidade que se transforma a cada visita. Com escala colossal, McCay cria uma cidade repleta de palácios, cúpulas, domos e torres marcam o *skyline* desta cidade cortada por amplas avenidas, grandes praças redondas e esplanadas. Com base na arquitetura clássica e traços de *art nouveau*, ele cria elementos arquitetônicos em ferro e vidro, grandes e extensas colunatas, inúmeros e repetitivos corredores, ambientes simétricos, grandes arcos demarcando perspectivas, formando uma rica e complexa cidade.

Em outras visitas, *Slumberland* é mostrada como uma ilha selvagem, habitada por tribos canibais, com cabanas no topo das árvores acessadas por elevadores suspensos por imensas serpentes. A cidade como ilha volta a surgir numa composição urbana marcada por torres repetidas e pela arquitetura de traços venezianos. Com inspiração onírica, McCay cria inusitados componentes para suas cidades como pontes sustentadas por imensas estátuas de palhaços e escadarias sem fim levam a lugar nenhum. São muitas as cidades em *Slumberland*: cidades feitas de gelo, doces e sorvetes, cidades de vidro e espelhos, cidades de cabeça para baixo, cidades marcianas onde tudo é repetido, cidades móveis onde os prédios têm suas próprias pernas, cidade como um grande circo, cidades repletas de palácios e monumentais construções, cidades flutuantes, cidades submersas, cidades suspensas, cidades de arranha-céus, tudo isso ao cruzar um enorme portal de grades douradas que dá acesso a *Slumberland*, a cidade dos sonhos.

As críticas apresentadas por McCay não eram radicais, nem suas utopias urbanas apresentavam visões apocalípticas. Suas composições vinham como ressonâncias de uma profunda reflexão sobre os acontecimentos como também sobre a miséria urbana, sobre os aspectos negativos da vida nas cidades. McCay associava a crítica social a uma expressão criativa através de ambientes

#### Tipias em Flash Gordon



**Ilha** A cidade fortaleza de Ming figura como uma ilha em meio à densa floresta de Arbórea.



**Vertical** Torres são elementos marcantes em todas as cidades do planeta Mongo.



**Geometria** As linhas, planos e volumes revelam a composição geometrizada da cidade e da arquitetura.



**Voadores** Naves, foguetes e submarinos voadores circulam por Mongo e pelo espaço.



**Vanguarda** Podemos aproximar a arquitetura das cidades de FLASH GORDON às linhas vanguardistas dos futuristas e dos arquitetos visionários.



**Domo** São recorrentes nas composições dos conjuntos urbanos, como coroamento dos edifícios e como cascas.



**Conector** São as vias elevadas, as pontes e passarelas e elevadores que conectam a cidade e seus edifícios.



**Máquina** Inventos e mecanismos vários, como armas, emissores de raios e video-fones.



**Móvel** Formas próximas aos automóveis, navios e submarinos.



**Natureza** Árvores gigantes-cas e vegetação exuberante estão presentes no planeta Mongo.

minuciosos, o que causava muitas vezes um grande choque – como foi o caso do episódio *Shantytown*<sup>7</sup> –, fazendo desta associação uma forma bastante eficaz e rara de crítica durante este período. *Shantytown* foi um marco na estrutura temática de *Little Nemo*. Neste episódio, McCay deixou aflorar um direto racionalismo crítico, raro em suas HQs, mas presente em seus *cartoons* de cunho político, que chegaram a ser considerados como verdadeiros manifestos. (PEETERS, 1993) “A seqüência de *Shantytown* revela-se uma paragem ortodoxa, mas especialmente significativa no contexto de *Little Nemo*. Este tipo de crítica social teve um impacto na altura que ainda ressoa no presente”. (MCCAY; MARSCHALL, 1989, p. 14)

A seqüência de *Shantytown* é formada por 16 pranchas, sendo na primeira mostrada a visão de *Nemo* de uma cidade em ruínas. Essa cidade decadente criada por McCay é uma reação direta às condições que o envolviam, particularmente aos bairros degradados e superlotados da cidade de Nova Iorque, onde as pessoas viviam em condições insalubres.<sup>8</sup> *Nemo* perambula por ruas degradadas, não pavimentadas, ladeadas por construções arruinadas habitadas por miseráveis. Frente a toda esta dura situação, a todo este ambiente perturbador, com o auxílio de uma varinha de condão, *Nemo* passa a inverter a situação das pessoas e da cidade. Ele parte em um “carro turístico” – uma carroça quebrada transformada por ele em um veículo turístico – com alguns dos habitantes em um *tour* transformador pela cidade tornando as precárias ruas em belas avenidas, os terrenos baldios usados como área de lazer pelas crianças em extensos e arborizados jardins, os casebres de refugio e as construções condenadas em palacetes arejados e iluminados. A cidade densa e degradada vai sendo transformada por *Nemo* em uma bela cidade de linhas clássicas, com arcadas, colunatas, palácios, praças, esplanadas, fontes, um reino de felicidade, uma verdadeira eutopia.

### *Flash Gordon* (1938-1939) de Alex Raymond<sup>9</sup>

*Flash Gordon* foi uma das primeiras HQs de aventura, com clara influência e inspiração nas séries de *Buck Rogers*<sup>10</sup> (1929), de Phillip Nowlan e Dick Calkins. *Flash Gordon* foi considerada como uma obra-prima do desenho realista romântico, a história trazia elementos óbvios em seu enredo, mas as criações de outros

mundos por Raymond com seu apuro gráfico e seus rompimentos com a estética vigente das HQs são merecedoras de destaque. A carga crítica no trabalho de Raymond é apontada por alguns teóricos como menor, mas ao vermos as densas e detalhadas composições do planeta Mongo, seu sistema ditatorial comandado pelo implacável imperador Ming, discordamos com esta assertiva, afinal *Flash Gordon* foi uma criação dos anos 1930.<sup>11</sup>

As cidades criadas por Raymond, este outro mundo dominado pelo tirano Ming, são espetaculares. O desenho e a arquitetura destas cidades seguem linhas próximas ao do futurismo, com volumetria aerodinâmica, agrupando formas primárias e volumes dinâmicos, com muitas cúpulas e domos, espaços simétricos e esplanadas. A cidade-fortaleza de Ming é composta por altas torres com coroa-mentos variados onde as edificações são interconectadas por pontes e passarelas de desenho arrojado e marcadas por elementos lineares verticais e horizontais que articulam as superfícies das construções. A composição e localização dos edifícios fazem com que a cidade forme um conjunto progressivo, culminando na mais alta torre. As visadas internas da cidade seguem eixos lineares estabelecidos a partir da torre central, o palácio de Ming. Planos rebaixados geram espaços protegidos dentro da cidade-fortaleza. A associação de linhas retas, planos curvos e superfícies limpas sem ornamentos nos edifícios e dos grandes planos horizontais como espaço público aproximam a composição de Raymond à arquitetura futurista e às obras dos arquitetos visionários, principalmente de Etienne-Louis Boulée.

A cidade-fortaleza é uma ilha flutuante delimitada por uma sucessão de elementos lineares verticais, formando um plano, um muro visualmente permeável, mas limitado por raios mortíferos invisíveis. A fortaleza também é protegida por grandes armas elétricas e rodeada pela densa e colossal floresta de Arbórea. Os acessos à fortaleza são feitos por via aérea, através das incontáveis naves tão comuns em Mongo, por via marítima através de submarinos e rápidos navios, ou ainda por naves capazes de navegar tanto submersas como pelos ares e por estradas formadas por planos suspensos de traçado dinâmico. Por estas estradas cruzam veículos aerodinâmicos e estas se conectam com o solo por elevadores mecânicos em forma cilíndrica.



**Elemento central** No centro da cidade-fortaleza, desponta a torre do palácio de Ming.

#### Típias em Lone Sloane



**Diverso** A grande mistura de estilos e formas faz da cidade um grande conjunto diverso.



**Massa diversa** A população é formada por indivíduos de variadas origens e tipos, vindos de todas as partes do universo.



**Ilha** A ilha do governador é um espaço restrito e isolado do continente, centro de poder do planeta Delirius.



**Máquina** Armas, máquinas de contabilizar dinheiro, armaduras mecânicas, ciborgues, instrumentos integrados aos corpos, mesas de controle, comunicadores.



**Duplicata** Os elementos redondos e esféricos se duplicam na cidade: como os alvéolos, células de isolamento e compartimentos de decolagem.



**Geometria** A composição geométrica dos espaços é explorada ao máximo no *Palais D'Escher* e nos acessos ao continente. A composição das páginas dos álbuns explora possibilidades geométricas com rupturas da regularidade.



**Domo** Elemento recorrente e integrante da arquitetura da cidade.



**Vertical** Minaretes, torres e colunas pontuam a composição urbana.



**Voadores** Diferentes naves seguem as mais variadas formas, tamanhos e estilos.

Os inventos criados nas histórias de *Flash Gordon* chegaram a gerar curiosos acontecimentos. Além do videofone, das armas laser, dos intercomunicadores, veículos reversíveis, os foguetes e naves espaciais de Raymond suscitaram interesse da Força Aérea Americana na década de 1940. Este órgão do governo pediu à editora de Raymond as provas das aventuras de *Flash Gordon* declarando que seus desenhos resolviam difíceis problemas de aerodinâmica. Outro fato curioso foram as declarações, na década de 1960, de cientistas da Nasa – confessos fãs e leitores de HQs – de terem encontrado em *Flash Gordon* soluções para alguns sérios problemas da navegação espacial. (MOYA, 1970)

## Série de *Lone Sloane* (1966-1971) de Philippe Druillet

Com histórias complexas e ilustrações impressionantes, Druillet compõe esta série inovando as HQs. É apontado pelos críticos (FINET, 2000; VERSINS, 1984) como o primeiro de sua geração a adotar experimentações gráficas inéditas e a mostrar assim sua singularidade. O tratamento gráfico e a composição dos álbuns são originais e sua “explosão” dos quadros fazendo da página e até da página dupla uma extensa, detalhada e minuciosa composição que parece se espalhar por todo o volume tornou-se sua marca registrada. De acordo com Finet (2000, p. 141), esta explosão formal das obras de Druillet se conjuga a uma força evocativa surpreendente e as imagens criadas pelo artista são as primeiras, sem dúvida, a reunir precisamente uma pintura da estrangeirice e da alteridade. Druillet, nessa série de *Lone Sloane*, mostra um universo cheio de violência, dominado pela corrupção, expõe uma forte crítica aos governantes, caracterizando-os em seus episódios sempre como tiranos despóticos. Produzida em um período de efervescência cultural, a série de Druillet estabelece muitos pontos de conexão com os acontecimentos contemporâneos à sua produção.<sup>12</sup>

Delirius é um dos planetas visitados por Lone Sloane, um aventureiro intergaláctico, personagem principal da série. Delirius é o centro de divertimento de todo o universo, regido por um implacável imperador que instaura um reino do dinheiro, constrói um “lugar de prazer à escala cósmica”. (DRUILLET, 1971, p. 3) Mostrado como um continente completamente urbanizado, esta

cidade-continente é única em todo planeta. A ocupação é densa, as construções se amontoam em um conjunto diversificado e único, tanto pela composição variada de estilos e formas das edificações, como pelos usos. Cassinos, casas de *shows*, arenas, cavernas de adivinhação, circos, casas de diversão, brinquedos, tudo se mistura e atrai uma multidão oriunda dos mais diferentes pontos do universo.

São torres, colunas, pórticos, cúpulas sobrepostas, tendas, minaretes, rodas gigantes, edificações esculpidas sob as mais diferentes formas, prédios colossais, escadarias, monumentos ao prazer, pontes, vitrais, arenas, painéis luminosos, letreiros, grandes telas de comunicação, cartazes, o ambiente urbano é caótico. As entradas da cidade são das poucas áreas com algum tipo de ordenamento racional. Grandes plataformas de pouso servidas por torres de comunicação para o embarque e desembarque e separadas por grandes estruturas regulares para a circulação dos visitantes, píeres retilíneos que avançam sobre a água, um imenso prédio recepção formado por domos e volumes orgânicos marcados por elementos lineares, grandes esplanadas de acolhimento de onde partem esteiras e escadas rolantes para o controle de identificação. O prédio do astroporto, muito próximo à estética dos nossos *shoppings centers*, possui espaços simétricos e ladeados por propagandas e letreiros. Nesse astroporto estão localizadas as células de isolamento destinadas aos visitantes detidos. Estas células repetem-se e alinham-se lado a lado conformando parte do volume desta edificação como um jogo de armar.

São incontáveis as naves e voadores que chegam ao continente e sobrevoam a cidade. Naves-ônibus, naves particulares, grandes espaçonaves, todas seguindo formas muito distintas aproximando-se por vezes das linhas aerodinâmicas tradicionais dos foguetes espaciais, por vezes aproximando-se de formas animais. O interior do prédio de controle é repleto de máquinas, painéis, telas de vídeo, portas eletrônicas, comunicadores, armas laser... Onde guardas possuem verdadeiras armaduras mecânicas enquanto outros indivíduos são dotados de partes mecânicas e instrumentos acoplados a seus corpos.

Em algumas partes e edificações da cidade, a geometria torna-se evidente, como o *Palais D'Escher*, uma menção direta ao artista M.C. Escher. Nesse palácio, os espaços seguem os esquemas criados pelo artista como a famosa escada de *Ascending Descending* mesclada a *House of Stairs*, combinações isométricas, estruturas matemáticas, poliedros, perspectivas espaciais que exploram a ilusão



**Natureza** Único território a apresentar elementos naturais e vegetação é a Ilha do Governador, onde o prédio central é rodeado por densa vegetação e a paisagem é marcada por elementos naturais, como escarpas e grupos de montanhas.



**Imagem** Letreiros, painéis publicitários, telas de comunicação espalham-se na cidade, enquanto telas de controle dominam os espaços internos de específicos prédios da cidade.

#### Tipias em *The Long Tomorrow*



**Domo** Na composição volumétrica da cidade, muitos domos e formas geodésicas são avistadas.



**Máquina** Robôs de todos os tipos e tamanhos estão presentes no cotidiano da cidade.



**Voadores** Automóveis flutuantes, helicópteros e aerotáxis.



**Cocentcor** Passarelas, viadutos e pistas cortam a cidade. Níveis verticais são conectados por tubos de transporte ligando os múltiplos níveis da cidade.



**Massa diversa** A população da cidade é heterogênea, formada por tipos oriundos de planetas diversos.



**Vertical** A própria cidade e o elemento vertical. Escavada, figura como um único espaço vertical.



**Diverso** A composição da cidade é diversa. São formas, volumes e planos que se associam de maneira dinâmica.

de ótica. Neste mesmo prédio, alvéolos se multiplicam e se organizam em uma estrutura em semicircular abrigo áreas de privacidade. Outro edifício de destaque em Delirius é o Templo de Kharman, colossal edificação simétrica com quatro grandes torres escalonadas e marcadas pelas altivas colunas e detalhes que lembram minaretes indianos. A Ilha do Governador é a única parte do continente onde há vegetação. Escarpas, pequenas cadeias de montanhas compõem esta paisagem natural. O palácio situa-se no centro da ilha, formado por volumes cilíndricos e formas geodésicas.

Os mundos de Druillet certamente nos colocam em contato com outra coisa: outro mundo, outra cidade, outra sociedade, outra organização... Suas composições nos despertam ao mesmo tempo reconhecimento e estranheza, incentivam ao mergulho em mundos desconhecidos, em ambiências sofisticadas e densamente compostas. Os seus trabalhos lembram muito os desenhos de Piranesi, principalmente da série Carceri. A grandiosidade e monumentalidade da arquitetura e dos elementos que compõem os ambientes são marcantes.

## *The Long Tomorrow* (1976) de Moebius (Jean Giraud)

A produção de Jean Giraud, mais conhecido como Moebius, é bastante extensa e vale aqui ressaltar a sua influência no campo das HQs e em outros campos como das artes gráficas e cinema. O estilo de Moebius é único, bem marcado e a linguagem gráfica desenvolvida por ele é facilmente reconhecida por suas explorações de cor, elementos alegóricos e seu traço característico. As cidades criadas por Moebius são merecedoras de atenção especial. Ele desenvolve uma arquitetura fantástica e suas estruturas, por vezes etéreas, misturam-se às paisagens pelas formas e pelas cores.

Em *The Long Tomorrow* (1976) – pequeno episódio tomado como “modelo” por Ridley Scott para compor a cidade de *Blade Runner* –, a cidade é escavada e predominantemente vertical. Os níveis da cidade são incontáveis, perdendo-se de vista nas camadas mais profundas da terra. A conexão dos níveis é feita por tubos de transporte capazes de alcançar do mais profundo ao mais superficial nível. Blocos regulares formam os principais volumes componentes das partes

mais altas dos edifícios que se estendem da superfície até as mais longínquas profundezas. Cúpulas, esferas, grandes volumes arredondados também compõem grande parte das construções subterrâneas e se proliferam na medida em que nos direcionamos às profundezas.

Os edifícios são interrompidos e cortados por pistas, viadutos, pontes e passarelas que permitem a circulação desta densa cidade. Helicópteros, aerotáxis e automóveis flutuantes transitam por entre as gretas e espaços restritos entre as edificações e pelas vias suspensas. Balcões e plataformas anexas aos edifícios figuram como espaço público e de circulação dos pedestres. A composição da cidade é diversificada, o ambiente urbano é mostrado como movimentado, com “ruas” plenas de pessoas, propagandas, letreiros, luzes, cortados por passarelas. Na superfície, apenas instalações industriais são vistas. Tubos, dutos, grandes estruturas além das torres de lançamento de foguetes e instalações aeroespaciais em associação com estruturas espaciais regulares são os poucos elementos da superfície do planeta, estando nos subterrâneos o maior movimento e diversidade do planeta.

## Trilogia *Légends d'aujourd'hui* (1975-1977) de Enki Bilal e Pierre Christin

Trilogia formada pelas obras *La croisière des oubliés* (1975), *Le vaisseau de pierre* (1976) e *La ville qui n'existait pas* (1977), é apontada como uma reflexão sobre os anos 1970, na qual são criticadas diretamente as leis do mercado, as desigualdades sociais, a repressão política e a violência policial, o controle militar, as grandes empresas e as mídias. Todos os três episódios são cortados por traços de movimentos anarquistas e libertários<sup>13</sup> e os enredos e personagens são construídos impregnados pelo espírito utópico. Colocando esta trilogia sob a luz de nossa pesquisa, apesar de *Le vaisseau de pierre* ser uma história de resistência, os outros dois episódios se destacam pela criação de utopias urbanas.

Em *La croisière des oubliés*, um pequeno vilarejo chamado Litterno se solta do solo e torna-se uma cidade voadora. Este acontecimento tem toda uma relação com o autoritarismo do governante de Lande – localidade onde se

### Típias em Litterno



**Voadores** A própria cidade é o elemento voador. A cidade se descola do solo e parte voando pelos céus em rota de fuga, perseguida por helicópteros das forças armadas.



**Conector** Os habitantes da cidade constroem pinguelas e pequenas passarelas em madeira como comunicação entre as edificações do vilarejo agora flutuante.



**Massa diversa** A população simples e pequena deste vilarejo é formada por tipos diferentes que se agrupam em uma comunidade que mantém suas diferenças.



**Ilha** O pequeno vilarejo de Litterno, antes isolado, rodeado por florestas e vegetação densa, torna-se uma espécie de ilha flutuante.

### Tipias em *La ville qui n’existait pas*



**Domo** A nova cidade é protegida por domo e cúpulas se repetem na composição dos edifícios.



**Ser desejanje** A herdeira das usinas constrói uma cidade dos (e para) os operários.



**Natureza** O espaço urbano dentro do domo é pontuado por discreta vegetação, enquanto fora do domo a paisagem marcante é a natural.



**Diverso** Cada edificação da cidade foi projetada de acordo com as demandas dos operários/moradores.



**Massa diversa** A população de operários, antes uma classe uniformizada, passa a se vestir com roupas que expressem suas personalidades.

encontra o vilarejo – que impôs um regime militar baseado na ameaça e coação aos habitantes. A “fuga” do vilarejo pelos ares e toda a melodia que se dá com sua perseguição pelas forças militares expõem muito da crítica pretendida pelos autores. A cidade, em si, não traz exatamente inovações espaciais. Literno é um simples vilarejo do interior, com suas construções simplórias ladeando uma única rua, onde também se localiza a igreja, cuja torre é o único elemento vertical que desponta nesta pequena aglomeração.

A população é ordinária, formada por pessoas simples, com suas diferenças, mas juntas formam uma pequena comunidade vítima de um sistema opressor que a cada dia ameaça mais este pacato lugar. A especulação e os grandes empreendimentos industriais poluidores rodeiam e se aproximam progressivamente dos limites de Literno, ainda protegida por um cinturão verde de mata nativa. O que importa e faz de Literno uma utopia urbana é o seu movimento de fuga, de resistência, sua tentativa de sobrevivência, como se a própria cidade encarnasse este desejo ao se dirigir ao fora, à lateralidade, longe de toda opressão e das ameaças de transformação externas personificadas pelos poderes do capital, das forças armadas e da política.

Em *La ville qui n’existait pas*, é mostrada uma pequena cidade operária de construções em tijolos alinhadas e edificações fabris. É mostrada como uma típica cidade do norte da França construída em função de uma grande usina e abatida por movimentos grevistas e embates sociais frente à ameaça de fechamento da fábrica. Este álbum se dedica a reflexão de temas comuns aos outros álbuns como a luta entre classes, reformas sociais, movimentos anarquistas e é interessante o debate e a apresentação destas problemáticas nas primeiras duas partes integrantes da obra. A construção de outra cidade, uma utopia urbana, vizinha à cidade operária acontece por iniciativa da herdeira da usina da cidade. Ela propõe a construção dessa outra cidade para acolher todos os trabalhadores “e permitir que conheçam finalmente uma vida”, nas palavras da personagem que ainda complementa quando questionada sobre o projeto: “sempre é preciso sonhar para se concretizar a utopia, é o que assim espero [...]”. (CHRISTIN; BILAL, 1993, p. 40)

Ela contrata um arquiteto visionário para conceber a cidade utópica que tenta “casar o esplendor de Flandres de outrora com os prodígios da técnica

moderna”, objetivando um espaço perfeito, uma cidade perfeita. A nova cidade é “abrigada do vento e do sol, abrigada dos outros homens e dos seus gritos, das outras cidades e de sua sujeira” (CHRISTIN; BILAL, 1993, p. 44), a nova cidade é protegida por duas imensas cúpulas em cristal. Roupas coloridas substituem os uniformes dos operários, não há obrigatoriedade de horários, as escolas têm entrada e saída livre, os habitantes têm total liberdade para definir seus dias sem qualquer rigidez ou imposição de ações e compromissos. A arquitetura reflete essa liberdade, sendo cada edificação totalmente diferente da outra, cada qual com sua particularidade, seus adornos e ornamentos específicos, projetadas de acordo com as demandas de cada família.

O conjunto arquitetônico organiza-se harmonicamente em torno de uma alta catedral com torres que quase tocam o topo da cobertura geodésica. Os telhados das edificações seguem formas curvas, em arco, planos inclinados e domos, todos com alturas diferentes, dando a impressão de movimento ao conjunto urbano. O desenho de inspiração orgânica prevalece tanto na arquitetura e no desenho urbano como nos elementos de menor escala como os gradis, janelas, vitrais, postes de iluminação, bancos e até em todo o mobiliário doméstico, nenhum elemento se repete. O piso da cidade é colorido com marcação de passeios e pistas de rolamento em cores diferentes enquanto as praças agrupam grafismos raiados, com círculos progressivos e outros desenhos. A cidade utópica se fecha, se isola e tanta liberdade começa a produzir dissidentes. Um dos habitantes que decide partir, sair da “cidade ideal”, argumenta: “obtiveram-se vantagens formidáveis, mas é preferível batalhar a esperarmos por um amanhã que nunca chegará [...] toda a gente está aborrecida, enclausurada debaixo deste domo danado [...]” (CHRISTIN; BILAL, 1993, p. 54) e, ao encontrar um dos poucos que não aceitaram a nova cidade com “sua” utopia construída, que se mantiveram fora de seu domo, este lhe diz: “esta cidade nunca existiu e nunca há de existir [...] ninguém pode pôr-se entre parêntesis para com o mundo, utopias assim não existem”. (CHRISTIN; BILAL, 1993, p. 56)

### Tipias em Munshine World



**Ser desejante** Korian Munshine é o criador de outro planeta-parque temático, chamado Munshine World, onde ele tenta reunir todos os monumentos mais belos de todos os mundos e tempos. Sua utopia urbana é um parque temático.



**Máquina** As naves são equipadas por inventos e aparelhos avançados, inclusive por um comunicador através do qual se acompanha a narração do percurso do parque feita pelo guia.

### Tipias em Terminal City



**Vertical** Os elementos verticais de *Terminal City* são altas torres e edifícios. Com a verticalização, toda circulação da cidade se organiza em vários níveis.



**Panorama** Do topo do Hotel Herculean Arms, a janela enquadra o panorama de toda *Terminal City*.



**Elemento central** A estátua chamada de Colosso das ruas foi projetada para incorporar a centralidade da cidade, mas, estando inacabada, a torre da prefeitura figura como central na cidade.



**Vanguarda** As arquiteturas de HUGH FERRISS, SANT'ELIA, CHIATTONE, MENDELSON e SAARINEN são inspirações declaradas e perceptíveis na composição da cidade.



**Voadores e móvel** Zepelins, girocópteros, aviões em delta cortam os céus de *Terminal City*. Automóveis e táxis circulam flutuando. Trens-bala e trens suspensos cortam o espaço urbano.



**Geometria** A arquitetura da cidade se desenvolve como colisões geométricas, associação de linhas, planos e volumes. A simetria se estende aos espaços internos, em linhas deco. Os espaços urbanos com esplanadas regulares são marcados por retilíneas passarelas, trilhos e viadutos lineares.

## Série *Le Vagabond des Limbes*. Tomo 18 de 1989: *Les contrabandiers du futur* (1975-2004) de Christian Godard e Julio Ribera

Esta série publicada desde 1975 traz as aventuras interplanetárias em um universo paralelo de Axle Munshine. Tratamos aqui do episódio 18, intitulado *Les contrabandiers du futur*. Neste episódio especificamente, os autores mostram a criação de outro planeta por Korian – pai do herói da série –, que, imbuído pelo desejo de mostrar ao filho toda riqueza artística dos mundos em seus vários tempos, transgride leis e ordena o contrabando de monumentos para a composição de Munshine World. Com este objetivo, em um planeta antes deserto, ele cria este outro mundo de fantasia, um planeta-parque temático, uma espécie de Disneylândia intergaláctica. Os autores tratam o tema com muita ironia, misturando problematizações envolvendo os parques temáticos e a preservação do patrimônio, das cidades e seus monumentos.

A chegada ao planeta-parque é cômica: após passar por um arco de meteoros com o aviso luminoso “*Bienvenue a Munshine World*” (Bem-vindo a Munshine World), a nave visitante segue um percurso indicado por colossais setas indicativas vermelhas luminosas. Assim, após passar pelo Antigo Egito com suas pirâmides e esfinge, devidamente ladeadas por um jardim francês, os visitantes alcançam a área dos castelos e a Torre de Pizza. E continuando seu percurso, seguem o fluxo da história reconstruído pela sucessão de grandes monumentos que não se restringem aos monumentos terrenos, monumentos de outros planetas e galáxias também fazem parte do parque, com o intuito de mostrar toda a grandeza da criação dos seres. Numa vista aérea, podemos identificar, dentre inúmeras presenças terrenas, o Cristo Redentor, Taj Mahal, Kremlin, Atomium (da feira Universal de 1958 na Bélgica), Mont Rushmore, Gateway Arch de Saarinen, Arco do Triunfo... Todos os monumentos são dispostos e organizados por um traçado regular, simétrico, que segue linhas ortogonais, radiais, grandes círculos, desenhos geometrizados sempre acompanhados pelas imensas setas luminosas vermelhas. O paisagismo tipicamente francês é dominante e sua composição reforça a valorização dos monumentos, as visadas de grandes eixos, perspectivas, grandes espelhos d'água associados a extensos gramados e pontuados por

labirintos, canteiros geométricos e arbustos em topiaria. Esse outro lugar, esse outro planeta-parque temático é um grande delírio e os autores ainda terminam o episódio com sarcasmo mostrando o enterro do guia do parque, morto durante a trama, no túmulo de Napoleão com uma placa indicando: “Aqui descansa o Imperador dos Parques de Atração”.

### *Terminal City* (1998) de Dean Motter e Michael Lark

Com claras inspirações nostálgicas, Dean Motter e Michael Lark criam *Terminal City*. Neste outro lugar, em um tempo desconhecido, a cidade figura como grande personagem principal. Os autores ironicamente associam as figuras políticas mais importantes da cidade a Aldous Huxley e George Orwell, respectivamente prefeito e vice-prefeito deste outro lugar.

Na composição do espaço urbano, aproximam a estética da cidade ao futurismo. A cidade mostra-se repleta de passarelas, viadutos, pontes, grandes vias expressas, largas esplanadas, todas organizadas em vários níveis. A verticalidade da cidade é marcada pelas torres envidraçadas e arranha-céus que alcançam os 200 e 300 andares. Juntamente com grandes edificações geometrizadas, resultado de associações de planos, volumes e linhas, essas torres e arranha-céus conformam um espaço construído dinâmico e ao mesmo tempo denso. A estátua, chamada de Colosso das Ruas, planejada para ser a maior já construída e abrigar um grande terminal para zepelins e ser a principal atração turística da cidade, só teve a parte da cabeça erigida. Essa cabeça do Colosso encontra-se afogada em meio a um mar de altas edificações.

Carros e táxis flutuantes, trens suspensos e incontáveis voadores como girocópteros e dirigíveis formam o volumoso tráfego desta cidade, também servida pela rede de trânsito pneumática. O terminal central de zepelins possui um átrio central circular de onde se avistam os portões de embarque. Chamamos atenção aqui para um detalhe curioso com a menção de várias outras cidades de lugar nenhum, conectadas a Terminal City pelas rotas de vôo dos zepelins, como Alphaville, Metropolis, Opal City e Gotham City.

Muitos dos edifícios da cidade são pavilhões que permaneceram após feiras mundiais, evento que a cidade parece sempre abrigar, assim como grandes



**Máquinas** Robôs, dentre os quais a androide do filme *Metropolis* são parte da cidade. Videoscópios, *viso phones*... Todas as máquinas parecem, de certa, forma antigas.



**Imagem** Surgem nas telas dos videoscópios e *video-phones*.

#### Típias em visões de 2020



**Ilha** O arquipélago é formado por um conjunto de megaestruturas que despontam isoladas em meio aos antigos e degradados prédios de Manhattan.



**Geometria** O desenho regular da cidade de Nova Iorque permanece, acentuado pela geometria das antigas edificações. Os espaços internos também são construídos por linhas regulares e retilíneas, enquanto o arquipélago é formado por uma associação de elipsóides.



**Duplicatava** Os prédios da cidade externa são repetições de um mesmo padrão construtivo, com suas janelas regulares também repetidas e alinhadas. O arquipélago também é formado pela repetição de uma mesma forma, agrupadas seguindo um eixo vertical.



**Móvel** Táxis puxados pelos corredores, ambulâncias, veículos do controle sanitário e balsas que transitam entre Manhattan e a ilha de quarentena.



**Vertical** É a estrutura central do arquipélago, que avança para além do nível 120.



**Elemento central** O próprio arquipélago, construído no meio de Manhattan como uma megaestrutura dominante sobre todo o espaço urbano, é o centro do poder da cidade.

empreendimentos inacabados, são construções de grande escala incompletas, cercadas por andaimes e estruturas espaciais. Grandes volumes predominam como corpo principal das edificações. São muitas referências arquitetônicas identificadas na composição de *Terminal City*. Além dos já mencionados futuristas, Eric Mendelsohn, Hugh Ferriss e Eero Saarinen são outros arquitetos que inspiram a composição da arquitetura da cidade, segundo notas dos próprios autores. Os espaços internos são em sua maioria simétricos, marcados por composições geometrizadas, de linhas limpas, com certa inspiração na *art nouveau*. O mobiliário e os desenhos de piso também seguem traços modernos e geometrizados. Atendentes robôs, pequenos robôs domésticos, videoscópios (invento similar à televisão), câmaras de cura, *visophones* (aparelhos de comunicação com uso da imagem) e estranhos inventos mecânicos estão presentes por toda a cidade.

## *Visões de 2020 (1997-1998) de Jamie Delano e Frank Quitely*

Nesta minissérie, os autores mostram uma Nova Iorque de 2020, que se encontra degradada sob um regime intelectual feminista. A sociedade e a cidade foram bipartidas, enquanto as massas estão relegadas ao espaço extramuros, uma elite privilegiada e cuidadosamente escolhida vive dentro da muralha, sem qualquer contato com o exterior. A tensão dentro *versus* fora é visualmente perceptível, pois o que chamam de muralha é uma rede de grandes prédios, uma verdadeira megaestrutura branca, também chamada de arquipélago, que se sobressai em meio aos antigos e regulares edifícios de Manhattan.

O arquipélago figura como enclaves higiênicos, luxuosos e assépticos, devidamente isolados de um mundo caótico, miserável e infectado por epidemias viróticas. A elite é composta pelos chamados “creditados”, pessoas selecionadas para comandar a economia eletrônica global, que vivem em luxuosas instalações e em uma cidade completamente fechada e interiorizada. Os “não creditados” lutam pela sobrevivência na selva urbana oprimidos por uma polícia violenta e checados pelo departamento sanitário. Vigiados por câmeras em todos os pontos da cidade, eles estabelecem relações e um sistema paralelo contra o moralismo estabelecido pela nova administração, vivendo a grande maioria de contrabandos e subversões. O controle exercido sobre as massas objetiva apenas

a preservação da integridade e do ambiente da muralha, nada mais que isso. Os “não creditados” são considerados como uma escória dispensável, vistos como uma massa drogada, doente. Percebe-se claramente o choque entre o físico saudável e a aparência cuidada dos creditados e os esqueléticos e abatidos não creditados, com sua aparência suja e maltrapilha.

A grelha nova-iorquina repete-se nas fachadas regulares dos edifícios abandonados, nos ambientes azulejados, nos volumes quadriculados dos atracadouros e nos ambientes regulares dos grandes edifícios. Esta regularidade contrapõe-se às grandes estruturas do arquipélago, formadas pela repetição e colisão de volumes elipsoides, conectados por passarelas fechadas. O arquipélago é formado por construções absolutamente fechadas, sem qualquer contato ou ligação com o exterior, não existem janelas ou qualquer transparência, acentuando ainda mais o caráter isolacionista da estrutura.

Apesar da precariedade reinante no mundo externo, além do estabelecimento marginal de um comércio diversificado e ilegal pelas massas, centrais de transações do banco interativo, controlado pelo arquipélago, estão disponíveis em vários pontos da cidade. Grandes aparelhos nos quais mediante a apresentação de créditos, que também são devidamente contrabandeados, pode-se comprar de tudo, mas através deste sistema toda transação é monitorada e rastreada pelo regime, resultando muitas vezes em apreensões e extradições. As ruas da cidade exterior são cortadas por “corredores”, uma espécie de táxi no qual atléticos indivíduos puxam pequenos veículos sobre rodas. Este, as balsas para a ilha de quarentena e as ambulâncias são os únicos meios de transporte acessíveis aos não creditados.

A dominância visual do arquipélago sobre o ambiente urbano mostra a hierarquia dos espaços e indica-o como o centro do poder e controle. Nas palavras do personagem central do enredo, o interior do arquipélago é como

a terra prometida [...] um paraíso futurista como o que prometeram aos ‘filhos da guerra fria’ nos anos 50... a segura ‘cidade do amanhã’ de um livro da década de 60. É onde os cientistas se sentam à direita de Deus. Onde robôs preparam o Martini do papai, pintam as unhas da mamãe [...] e cada criança tem cinto antigravitacional. (MOTTER, 1999, p. 12)



**Massa uniforme** A população é dividida em dois grupos distintos: creditados e não creditados. Uma elite favorecida e saudável e uma massa oprimida e raquítica.



**Panorama** Dos altos níveis das estruturas do arquipélago, tem-se uma visão panorâmica de toda a cidade.



**Máquina** Além dos computadores internos à muralha, as câmeras de vigilância, robôs serviciais, centrais de transação do banco interativo, cintos antigravitacionais são algumas das máquinas em visões de 2020.

#### Tipias em todas as Cidades Obscuras



**Massa diversa** A população das cidades obscuras é formada por muitos tipos e culturas não seguindo qualquer forma de agrupamento ou predominância.



**Conector** Os conectores nas Cidades Obscuras são os portais, as passagens indicadas pelos autores. Por estas passagens, o Continente Obscuro se conecta ao nosso mundo. Estão localizadas em edifícios, estações de metrô, empenas... além das passarelas. Pontes e viadutos que conectam as edificações de cada cidade.

#### Tipias de Alaxis



**Imagem** Projetadas pelos aparelhos fixorama, diorama e fantascópio, todos inspirados nas experiências que antecederam o cinematógrafo dos irmãos Lumière.



**Diversa** A cidade de inspiração clássica é composta por uma arquitetura com composição de volumes, elementos, ornamentos e estilos diversos.



**Maquina** Estão presentes na cidade através dos aparelhos de projeção, fixorama e mecanismos das atrações do parque de Cosmópolis.

Ele profere este discurso subindo as extensas escadas rolantes que cortam o imenso átrio central de uma das estruturas do arquipélago, que se organiza como um grande *shopping center*, seguindo uma organização circular em torno deste átrio adornado por colunas dóricas, frisos e jardins. Elevadores de vidro no fim dessas escadas rolantes fazem a conexão com as partes mais altas de cada prédio, cortadas por esteiras rolantes e passarelas envidraçadas, alcançando enfim os mais altos níveis da grande estrutura, de onde se tem uma visão panorâmica de toda a cidade externa. E a esta altura do solo, todo o caos e miséria da vida lá embaixo se torna invisível aos olhos desta elite.

## Série *Cités Obscures*<sup>14</sup> (1984-2007) de François Schuitten e Benoît Peeters

Os belgas François Schuitten e Benoît Peeters criaram todo um outro mundo paralelo chamado por eles de Continente Obscuro, compondo cidade por cidade um universo lateral. Percebemos que as Cidades Obscuras são por vezes uma reflexão sobre o nosso mundo, apresentando pontos de conexão e convergência reconhecíveis, tanto com relação à temática, como no enredo das histórias, com os personagens (re)criados,<sup>15</sup> mas acima de tudo nas composições das imagens urbanas. Ressonâncias do nosso mundo e dos problemas das nossas cidades, como de outros campos e não só os da arte, podem ser vistas nas utopias urbanas de Cidades Obscuras.

São abordadas as Cidades Obscuras das publicações integrantes da série até o ano de 2007: *La Théorie du grain de sable* (2007), *Les portes du possible* (2005), *La frontière invisible* (2004, tomo 2), *L'affaire Desombres* (DVD-2002), *La frontière invisible* (2002, tomo 1), *L'étrange cas du docteur Abraham* (2001), *L'archiviste* (2000), *Voyages en utopie* (2000), *L'ombre d'un homme* (1999), *Le Guide des cités* (1996), *L'enfant penchée* (1996), *Mary la penchée* (1995), *L'Écho des cités* (1993), *Brüsel* (1992), *Souvenirs de l'Éternel Présent* (1992), *Le Musée A. Desombres* (1990), *La Route d'Armilia* (1988), *La Tour* (1987), *L'Archiviste* (1987) *La Fièvre d'Urbicande* (1985) e *Les Murailles de Samaris* (1983). Desta numerosa produção, apresentamos aqui as principais cidades deste universo utópico criado, destacando as significativas características de

cada cidade em particular. Escolhemos apresentar por cidade, e não por volume/tomo, pois todas as histórias e publicações são interligadas. Schuitten e Peeters criam uma verdadeira rede de cidades e tramas, outro universo meticulosamente traçado. Eles estabeleceram alguns pontos de passagem, de conexão entre o nosso mundo e o mundo das Cidades Obscuras. Como num jogo, os autores criam “portais” capazes de ligar o Continente Obscuro ao nosso mundo, localizados em sua maioria em pontos de difícil acesso e sob formas constantemente transformadas.<sup>16</sup>

A obra de Schuitten e Peeters estabelece uma rede de utopias urbanas, cidades interconectadas de diferentes formas: por informações mais subjetivas, passando por pequenos detalhes em meio aos episódios como as legíveis manchetes de jornais visíveis nos quadros, objetos similares e simbólicos, até as conexões físicas estabelecidas pelo deslocamento dos personagens pelo Continente Obscuro. Todas as obras e cidades obscuras revelam-se estruturadas como uma malha, em que cada álbum dialoga abertamente com os outros e ressaltamos aqui que este diálogo não se confina ao enredo, mas o faz de forma clara graficamente.

O Continente Obscuro é constituído predominantemente por cidades e por territórios naturais, sendo muito poucas e não expressivas as formas de ocupação dos campos. É um mundo predominantemente urbano, como destacam os autores na introdução do Guia das Cidades. Cada cidade é mostrada como autônoma, em todos os sentidos, apesar de Brüssel ser indicada como a capital do Continente. Todas as cidades são diferentes, cada cidade obscura é composta de forma singular, segue uma organização particular, tem uma arquitetura característica, problemas, história e paisagens características. Um interessante e curioso aspecto deste mundo criado é que dificilmente se consegue estabelecer uma cronologia única do Continente, agrupando acontecimentos de todas as cidades, muito em consequência de as cidades não seguirem o mesmo sistema de datação. Cada cidade é como um fragmento de tempo e de espaço, não que sejam inexistentes indicações de tempo e existe um mapa do Continente Obscuro, mas como os próprios autores colocam as cartas geográficas não são totalmente confiáveis e o tempo é assunto controverso entre as cidades. As cidades de Schuitten e Peeters são multiplicidades que fazem parte de um outro mundo



**Domo** Muitas edificações da cidade são coroadas por domos e cúpulas.



**Iilha** A cidade figura como uma ilha flutuante de diversos.



**Móvel** Barcos e gôndolas navegam por seus canais e os carrinhos do parque de diversões.

#### Tipias em Calvani



**Domo** As cúpulas de vidro das estufas compõem com os grandes domos dos bairros periféricos o conjunto urbano de Calvani.



**Natureza** A cidade é tomada pela natureza, seja dentro das estufas como por todo o solo, fazendo com que as estruturas sejam suspensas.



**Conector** Pela verticalidade e ocupação suspensa, passarelas e pontes conectam os edifícios e os espaços da cidade.



**Vertical** Torres em ferro e vidro, a verticalidade de Calvani.



**Voadores** Balões e dirigíveis são meios de transporte rotineiros em Calvani.

### Tipias em Blossfeldtstad



**Voadores** São os aerotáxis globulares que transportam os habitantes de janela a janela.



**Natureza** Além de ser a inspiração para toda a cidade, a natureza está presente pelos parques e reservas integradas.

criado, sendo todas diferentes ao mesmo tempo em que se correspondem, se conectam, se aproximam e formam juntas o Continente Obscuro.

Alaxis, apresentada como uma das mais antigas cidades do Continente, é descrita pelos próprios autores como uma cidade de arquitetura “luxuriante”. (SCHUITTEN; PEETERS, 1996, p. 71) Com edifícios de inspiração clássica, com frontões, arcadas, arcos triunfais, grandes cúpulas e domos, Alaxis é uma cidade de arquitetura rica, um conjunto denso de torres e edifícios ricamente adornados. Templos circulares, palácios seguindo estilo veneziano, monumentais edificações compõem o espaço urbano. Parte da cidade é flutuante, como a cidade italiana de Veneza, sendo o deslocamento feito gôndolas que circulam pelos canais-vias da cidade. É nesta área que se localiza o conhecido parque de Cosmópolis, área de diversão e lazer onde a arquitetura da cidade se desenvolve juntamente com os elementos do parque. Trilhos das atrações cortam o ambiente urbano e, mais que isso, os trilhos adentram pelas construções integrando todos os espaços numa confusa malha. Cada prédio com seus avisos luminosos e cartazes anuncia as atrações: cassinos, diorama, fixorama, fantascópio, entre outros.

Em Calvani, a natureza aparece exuberante nos interiores das grandes estufas em ferro e vidro seguindo o estilo *art nouveau* e espalhadas por todo ambiente urbano. O edifício mais importante da cidade é o Jardim dos Filodendros, um grande palácio de cristal onde estão as “espécies vegetais mais sublimes que se poderia encontrar”. Calvani é uma cidade formada por belas estufas em ferro e vidro, pavilhões de cristal inicialmente construídos para uma exposição temporária que foram se multiplicando e juntamente com imensas construções protegidas por cúpulas e domos passaram a formar a cidade.

A vegetação toma conta de todo o nível do solo, obrigando os habitantes a se deslocarem por passarelas cobertas, passeios suspensos, pontes que ligam os edifícios e torres em vidro. As áreas livres da cidade são imensos balcões, varandas e esplanadas suspensas de onde se pode ter uma perspectiva sobre toda a exuberante vegetação em harmonia com a bela arquitetura da cidade. Balões e dirigíveis cruzam os céus de Calvani, que é conhecida como a cidade das plantas.

Grande parte da cidade de Armilia é subterrânea e desconhecida. Localizada numa área de difícil acesso no mundo das Cidades Obscuras, Armilia abriga mecanismos vitais para o funcionamento de todo este outro universo, sendo a maioria

conhecida apenas por uma elite. Dentre estes mecanismos está o “medidor de tempo”, um imenso instrumento que é formado por aros, agulhas, régua e uma esfera, como uma mistura de um astrolábio com uma esfera armilar – daí supostamente a origem do nome da cidade. É o único mecanismo visível e é ele quem marca a localização da subterrânea cidade em meio a uma paisagem deserta. Avisar esta enorme máquina é o sinal de que se alcançou a cidade de Armilia. O tempo nas Cidades Obscuras não segue o mesmo padrão da Terra. Os números não expressam as horas, dias e semanas. O tempo neste outro mundo é expresso por imagens, chamados “signos do tempo”. A cada semana, encontram-se associados um signo e uma fórmula, dados pelo “medidor de tempo”, os quais são interpretados por hermenêuticos e astrólogos do Continente Obscuro e desta leitura, desta interpretação de signos, depende o equilíbrio deste outro mundo.

Blossfeldtstad é uma cidade nova criada a partir da destruição total da antiga cidade de Brentano. A arquitetura e organização da nova e moderna cidade foram baseadas em pinturas e fotografias de autoria de Karl Blossfeldt.<sup>17</sup> A cidade teve um crescimento acelerado, tornando-se uma densa e verticalizada metrópole. As altas torres da cidade seguem formas singulares com inspiração orgânica, muitas delas com coroamentos que se assemelham com botões de flores, brotos e campânulas. As edificações são todas diferentes, cada construção da cidade é única, seguindo a inspiração em uma obra diferente de Blossfeldt. A inspiração orgânica não se restringe às edificações e elementos arquitetônicos, os objetos, assim como os veículos e voadores, também seguem formas encontradas na natureza.

As torres abrigam todas as funções da cidade, sendo os apartamentos acessados diretamente pelas janelas e varandas por voadores. Grandes áreas verdes próximas ao centro urbano são mantidas e preservadas. Essas áreas podem ser acessadas por passarelas suspensas que permeiam a vegetação densa. Em uma dessas reservas, há um restaurante suspenso, formado por um domo de vidro seguindo o mesmo estilo de inspiração orgânica característico da cidade. As torres e os vários níveis da cidade são conectados por passarelas e viadutos que cortam em várias alturas o espaço urbano. Apesar da modernidade e inovação predominarem na composição da cidade, uma pequena área foi esquecida durante a demolição, onde permaneceram edifícios antigos e pouco conservados, parcialmente mascarados por grandes *outdoors* e painéis publicitários.



**Vertical** As torres da cidade nova.



**Domo** Cúpulas e domos em formas orgânicas marcam as construções da cidade.

#### Tipias em Armilia



**Máquina** A cidade de Armilia abriga incontáveis mecanismos, como o medidor de tempo e a imensa máquina que marca a localização da cidade subterrânea.



**Imagem** Estão em Armilia através dos signos dados pelo medidor de tempo.



**Vanguarda** SCHUITTEN e PEETERS compõem o enredo e a arquitetura da cidade baseados no movimento de vanguarda *New objectivity* e tomam um de seus artistas, o fotógrafo Karl Blossfeldt e seu trabalho, como personagem e inspiração.



**Diversa** A cidade é composta por diferentes edificações, cada qual com sua forma e inspiração, e ainda uma parte da cidade antiga difere totalmente da nova cidade, mantendo arquitetura degradada e “ordinária”.



**Imagem** Além dos outdoors que escondem a cidade antiga, a imagem também está presente através de teatro de sombras, atração de Blossfeldstad.

#### Tipias em Brüssel



**Vanguarda** Há clara inspiração na arquitetura vanguardista de FERRISS.



**Geometria** Fachadas geometrizadas, composições baseadas na associação de planos e volumes e desenho da malha urbana em grelha.

Brüsel,<sup>18</sup> capital do Continente Obscuro, tem como edifício marcante o Palácio dos Três Poderes, que foi por muito tempo o maior edifício do Continente Obscuro. Esta cidade é mostrada pelos autores em meio a um processo de renovação, onde quarteirões e bairros inteiros da antiga cidade estão sendo demolidos para a construção de modernos e altos arranha-céus ordenados por um desenho urbano em grelha. O sistema existente de transporte urbano, feito por linhas de bonde inclusive marítimas, está sendo abandonado pelas linhas férreas aéreas e subterrâneas. É nessa cidade que está sendo construída a mais alta torre das Cidades Obscuras, com a função de substituir o antiquado Palácio dos Três Poderes. Brüsel é uma cidade em transformação, onde a cidade nova avança sobre a cidade antiga.

A nova arquitetura e organização da cidade são marcadas pela regularidade. Eliminando os adornos e ornamentos característicos da velha cidade, novos e modernos prédios de linhas limpas, volumetria marcada, composições geometrizadas, dotados de pistas de pouso e plataformas em suas coberturas vão sendo erigidos. A nova arquitetura aproxima-se dos desenhos de Hugh Ferriss e de edificações de estilo moderno com seus planos marcados, frisos verticais, varandas arredondadas, escalonamento de volumes e suas altas torres conectadas por viadutos e pistas elevadas.

Uma malha viária em vários níveis interliga e ultrapassa os edifícios através de portais e túneis. Grandes avenidas e quadras regulares avançam pouco a pouco sobre o desenho antigo e irregular da cidade existente, aniquilando todos os traços e referências ao ambiente urbano considerado como velho e ultrapassado. Sobre este imenso canteiro de obras em que Brüssel se torna, sobrevoa o especulador em seu gabinete-dirigível, de onde ele avista todo o avanço das novas construções.

Na composição de Brüsel, os autores fazem um jogo de conexões entre Bruxelas e a esta cidade obscura, a qual eles caracterizam como a cidade mais próxima de uma cidade do nosso mundo. Além do Palácio dos Três Poderes, idêntico ao Palácio da Justiça de Bruxelas – que possuem semelhante implantação e localização dentro malha urbana –, a *Galerie de la Peine*, criada à semelhança da *Galerie Saint-Hubert* figuram como duplicatas que ligam e aproximam as duas cidades.

Mylos é o centro industrial do Continente e controlada pelo Consórcio Industrial Único, o qual exerce total poder sobre todos os aspectos da vida da

cidade. Mylos é mostrada como uma cidade sombria, isolada de todo o resto do Continente por seu regime ditatorial e pelas condições impostas de vida e trabalho. A cidade foi construída em função do trabalho com arquitetura dura e volumetria estática, formada por usinas, fábricas, galpões, onde despontam as marcantes e altas chaminés fabris apontadas como características de Mylos. O ambiente urbano é esfumaçado, a poluição sonora com o ruído das máquinas é constante, os operários são vigiados e o trabalho é rigidamente inspecionado. Por entre este ambiente soturno, o edifício Art Nouveau do Hotel Cauchie<sup>19</sup> desponta como um farol em meio às construções cinza e ambiente urbano esfumaçado. Uma densa malha ferroviária assegura a chegada de matéria-prima e o escoamento de toda a produção. O Bairro Gwendoline, de acesso restrito, é formado por máquinas e modernos laboratórios cuja função é totalmente desconhecida. Outro que faz parte da cidade é o bairro dos Motores, formado por máquinas, turbinas, tubos, reservatórios, guinchos, geradores, cabos, polias e os mais variados objetos mecânicos.

Pâhry foi a primeira cidade a adotar, muito antes de todas as outras cidades do Continente Obscuro, os princípios do urbanismo. Erigida seguindo um plano urbano concebido por um *urbatecte*, que segundo os autores é um “criador de cidades”. Pâhry é conhecida por todos os habitantes das cidades obscuras por seus grandes projetos e pelas duas grandes *Exposições Interurbanas*, das quais muitos magníficos prédios foram preservados. Todas as construções foram construídas com um mesmo material: blocos de “pedra-areia”, fazendo com que toda a cidade tenha uma tonalidade característica e uniforme. Com vastos bulevares, pontes ricamente adornadas por estátuas em bronze e ricos ornamentos, modernas pontes em ferro, arruamento seguindo um desenho regular, construções rigidamente alinhadas, grandes arcadas abrigando passeios, além das passarelas e viadutos que se multiplicam pelos vários níveis da cidade, Pâhry se revela com uma cidade de ocupação densa.

As torres da cidade seguem variados estilos arquitetônicos e composições volumétricas, são muitos os grandes edifícios e arranha-céus, o que faz da cidade um denso conjunto verticalizado. Esta densidade urbana e a verticalização excessiva incentivaram a pintura de empenas em *trompe d’oeil* para prolongar as perspectivas embarreiradas pela densa forma de ocupação. Assim como nas



**Voadores** Dirigível do especulador em sobrevoo à cidade.



**Móvel** Tramways automóveis e motocicletas.



**Conector e duplicata** Certos edifícios de Brüssel são duplicatas de edifícios de Bruxelas. Estes são duplicatas e conexões do Continente Obscuro com o nosso mundo.



**Vertical** Em Nova Brüssel é a torre principal, é a mais alta dentre a arquitetura colossal das Cidades Obscuras.



**Panorama** Do alto de um dos novos edifícios da cidade tem-se uma visão total da cidade em construção, assim como a vista (voo de pássaro) do escritório-dirigível.

### Tipias em Mylos



**Máquina** Em Mylos, além da industrialização, existem bairros-máquina.



**Vertical** As chaminés das indústrias e o prédio do Hotel Cauchie.



**Geometria** A arquitetura e organização da cidade industrial são regulares e geométrizadas.



**Duplicata** Em Mylos, o Hotel Cauchie, é a duplicata da Maison Cauchie, edifício existente em Bruxelas.



**Conector** Tubos e passarelas ligam os prédios industriais e os galpões das fábricas.

outras Cidades Obscuras, vários tipos de voadores cruzam os céus da cidade, mas a circulação também é feita por automóveis de inspiração antiga, diferentes veículos individuais e trens que transitam pelas vias elevadas da cidade.

Urbicande é uma cidade que se desenvolve nas duas margens de um rio – norte e sul –, sendo a margem sul mais rica e a norte mais pobre. A margem rica passou por um grande processo de reconstrução que seguiu bases completamente novas e foi conduzida pelo arquiteto Eugen Robick – chamado pelos autores de *urbatecte* –, o que conduziu a uma separação e a acentuação das diferenças entre as duas margens. Desenhada desde a planta geral aos pequenos detalhes construtivos por Robick, a chamada Nova Urbicante (a margem sul) é uma cidade que segue um traçado regular, geometrizado, imensas esplanadas, com espaços hierarquizados, simétricos, jardins organizados, grandes perspectivas e separação de funções. Robick acredita na criação de um outro espaço, de uma outra cidade baseada em linhas retas, composição moderna e harmônica como expressão de poder e grandeza.

O episódio *Fièvre d'Urbicande* (1990) é aberto com uma carta-manifesto de Robick em que ele expressa todo seu repúdio aos “estilos do passado”, proclama a necessidade de quebra sem qualquer temor esse passado, a transgressão das regras ordinárias para a implementação de “princípios de simplicidade” e de obediência, acima de tudo, a uma concepção global que deve sempre prevalecer sobre o detalhe.

A arquitetura da parte nova da cidade segue traços do futurismo, da art déco e do modernismo da Bauhaus. Vemos uma clara menção à arquitetura visionária e a ligação da figura do arquiteto Robick aos visionários com a “construção” de um edifício de Boullé na cidade, prédio este que é o escritório de Robick. Um fato estranho acontece na cidade: um pequeno cubo, objeto que surge na mesa do arquiteto, começa inexplicavelmente a crescer. Sua estrutura passa a se multiplicar além de continuar a crescer alcançando uma escala de rede que passa a conectar as duas margens, antes separadas pelas diferenças geradas pelas transformações urbanas. A imensa rede torna-se um megaestrutura que abraça as suas margens e a cidade como um todo e assim a população começa a se apropriar da estrutura espacial utilizando-a, entre outros usos, como passagem entre as duas margens, transformando os intervalos em hortas e jardins. Mas

assim como surgiu, cresceu e se multiplicou, a estrutura espacial desaparece, inexplicavelmente.

Este episódio, *Fièvre d'Urbicande* (1990), pode ser visto como uma parábola criada pelos autores criticando as posturas megalomânicas de alguns arquitetos e urbanistas e suas pesadas intervenções no espaço urbano. Schuitten vem de uma família de arquitetos e em suas entrevistas mostra-se sempre preocupado e tocado no que se refere como as “grandes obras” e grandes projetos de intervenção nas cidades. Neste número, assim como em *Brüsel* (1992), esta crítica fica mais evidente e sua resistência às grandes intervenções urbanas está declarada nas páginas iniciais destes episódios em particular.

## Notas

- 1 Artistas dos séculos XVIII, como os ingleses William Hogarth, James Gillray e Thomas Rowlandson, e do século XIX, como os franceses Honoré Daumier e Gustave Doré e o italiano radicado no Brasil, Angelo Agostini.
- 2 O desenvolvimento das HQs ocorre concomitante à atenção às HQs. Este processo foi marcado pelo lançamento, em 1964, de uma revista direcionada para especialistas e estudiosos de HQs, a *Phénix*, e pela exposição *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, abrigada no anexo do Museu do Louvre, em 1967. Ou no fim do século XIX. Os dois campos buscavam alcançar o grande público: enquanto as HQs se associaram aos folhetins e publicações regulares, o cinema se associou aos eventos populares da época, como feiras e parques de diversão.
- 3 Em 1890, foi criado pelo americano Richard Outcault, para o jornal *New York World* (dirigido por Joseph Pulitzer) o personagem *Yellow Kid*. Vale aqui este destaque por este personagem apresentar em seu camisolão amarelo frases panfletárias e cômicas a cada quadro, demonstrando uma postura anarquista e politizada próxima às charges e por este personagem ser mostrado em um ambiente caracterizado como um *slum* (cortiço) nova-iorquino, através do qual Outcault denunciava as condições miseráveis destas áreas densamente povoadas por uma maioraimigrante.
- 4 Destacamos o importante encontro entre o cineasta francês Alain Resnais e o escritor francês Francis Lacassin em 1962, encontro no qual foi criado o *Club des Bandes Dessinées*, em Paris. Neste clube, reuniram-se diversas figuras importantes do mundo artístico e cultural europeu e que estudavam principalmente os aspectos estéticos e artísticos das HQs. Esse clube tornou-se o *Centre d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées*. As pesquisas desenvolvidas neste centro parisiense em associação com os estudos desenvolvidos pelo *Centro de Sociologia de Comunicação do Instituto de Pedagogia* de Roma, liderado pelo professor Romano Calisi – apesar da proibição das HQs pelo regime fascista – trouxeram reconhecimento e atenção às HQs. Este processo foi marcado pelo lançamento, em 1964, de uma revista direcionada para especialistas e estudiosos de HQs, a *Phénix*, e pela exposição *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, abrigada no anexo do Museu do Louvre, em 1967.
- 5 O tema mangá é, por si só, complexo e, nos últimos anos, com sua crescente popularização entre leitores ocidentais, vem sendo foco de estudos e aprofundamentos associados à reflexão sobre a cultura oriental.

### Tipias em Pâhry



**Voadores** Planadores, balões, dirigíveis, naves e aviões ocupam os céus de Pâhry.



**Diversa** Estilos e volumetrias particulares conformam uma cidade diversa.



**Vertical** Altas torres ligadas por planos marcam a verticalidade da cidade.



**Conector** Viadutos, trilhos suspensos, passarelas ligam partes e torres da cidade.



**Imagem** Trompe D'Oeil nas empenas são usados para ampliar as perspectivas da densa cidade.



**Móvel** Carros antigos, motocicletas cobertas de trens.

### Tipias em Urbicande



**Diversa** As arquiteturas das margens norte e sul são diferentes, ao norte, com suas temporalidades e ao sul, seguindo princípios modernos.



**Conector** A estrutura que cresce espontaneamente passa a conectar as duas margens antes segregadas.



**Ser desejanste** Robick, o “urbatecte”.



**Panorama** O escritório de Robick fica sob uma cúpula com o panorama de todo o continente obscuro.

- 6 Winsor McCay trabalhava com cinema de animação, talvez por isso seja tão clara a noção de movimento e encadeamento entre os quadros.
- 7 *Shantytown* pode ser traduzida como “favela”. O *Dicionário Michaelis* de Língua Inglesa traz o seguinte significado: “cidade ou bairro de uma cidade com casas e barracos de madeira, espécie de favela”.
- 8 Para mais sobre o contexto no qual McCay estava inserido, ver apresentação escrita por Richard Marschall para a edição integral de *Little Nemo in Slumberland* de 1989.
- 9 Foi trabalhada aqui a série de cinco álbuns lançada entre 1938 e 1938, desenhada por Alex Raymond. Esta série foi lançada em diversos países, inclusive no Brasil, o que aconteceu apenas na década de 1970. Os cinco volumes são: *Flash Gordon no Planeta Mongo*; *Flash Gordon no Reino das Cavernas*; *Flash Gordon no Mar do Mistério*; *Flash Gordon nas Florestas de Mongo* e *Os Proscritos e o Tirano de Mongo*.
- 10 Apesar de *Buck Rogers* (1929) ter sido uma influente obra, esta não pode ser tomada como uma utopia urbana. Ela é considerada como a primeira tira de ficção científica americana, que mostrava uma aventura de conquista do espaço e marcou a abertura das HQs a outras temáticas e outros enfoques, para além da predominância cômica.
- 11 A década de 1930 foi marcada por revoluções e entre outros acontecimentos pela ascensão do nazismo, guerra civil espanhola e pelo início da Segunda Guerra Mundial.
- 12 Quando perguntado sobre este assunto em uma entrevista informal feita em um encontro em Sèvres, Paris em 2006, Druillet declarou que sua produção dos anos 1960-1970 pode ser considerada como reativa e resistente ao turbilhão dos acontecimentos do período.
- 13 São claras as aproximações com o movimento *punk* e *hippie-ecológico*.
- 14 Para saber mais sobre a série, sua concepção e sobre as publicações dos números, ver site oficial das Cidades Obscuras: <http://www.urbicande.be>.
- 15 Referimo-nos a uma recriação pelos autores se basearem em muitas personalidades de nossa história para a criação dos habitantes das Cidades Obscuras.
- 16 O estabelecimento de passagens, de portais entre o nosso mundo e o das Cidades Obscuras pode ser tomado como um capítulo à parte na criação desta complexa obra de Schuitten e Peeters. Podemos aqui citar alguns dos portais: o Palácio de Justiça de Bruxelas, edificação idêntica ao Palácio dos três poderes de Brúsel: eles indicam que dentro destas edificações há uma porta comum, capaz de ligar um mundo ao outro; a estação do metrô *Porte de Hal* em Bruxelas, onde entre outros acontecimentos, o metrô da linha 81 faz a passagem entre os dois mundos; a estação de metrô *Arts et Métiers* em Paris; um deslocamento de alinhamento da *Rue Marché-au-charbon* em Bruxelas. A descrição, localização e teoria sobre as passagens podem ser mais bem compreendidas e exploradas tanto pelo site oficial da série como pelo *Le Guide des Cités*, lançado em 1996 (ver Referências).
- 17 Artista berlinense (1865-1932), Karl Blossfeldt dedicou-se ao estudo da natureza. Com uma câmera fotográfica desenvolvida por ele mesmo conseguia capturar imagens macro, chegando ao alcance de 30 vezes o tamanho natural dos objetos. Suas séries de fotografias dedicam-se ao mundo vegetal e com o alcance de sua máquina, criava imagens abstratas e impressionantes, desenvolvendo uma estética muito particular. Dedicava-se ao desenvolvimento da fotografia como forma de arte e foi um dos pioneiros do movimento artístico *New Objectivity* (*Neue Sachlichkeit*), desenvolvido na Alemanha dos anos 1920, chamado no campo da Arquitetura como *New Building* (*Neues Bauen*). As imagens do trabalho do artista podem ser acessadas pelo site oficial <http://www.karl-blossfeldt-archiv.de>

- 18 O caso do volume Brüssel por si só merece um estudo à parte. Este episódio surgiu em função das grandes modificações urbanas em Bruxelas nos anos 1980 que descaracterizaram e arrasaram edificações históricas, transformaram o espaço urbano e desapropriaram centenas de prédios, entre outras ações, como a canalização do rio Sena. A Casa do Povo de autoria de Victor Horta para o Partido Operário Belga e a Praça dos Mártires foram alguns dos edifícios e espaços da cidade que foram destruídos e substituídos por outros mais modernos. Através desta história, Schuitten e Peeters criam situações paralelas às impositivas transformações urbanas de Bruxelas, criticando duramente e diretamente o processo e levantando a bandeira da resistência.
- 19 O prédio mostrado como o Hotel Cauchie é a Maison Cauchie, prédio projetado pelo arquiteto Paul Cauchie e construído em Bruxelas em 1905. O edifício em *art nouveau* é considerado como prédio-manifesto, obra-prima do estilo e do arquiteto. Os painéis e detalhes ornamentais do prédio são riquíssimos e mostram o talento de Cauchie na técnica da *sgraffite*. Um curiosidade sobre o prédio: Hergé, criador das HQs do Tintin brigou com vários artistas e arquitetos belgas por querer ocupar este edifício como o Museu Tintin. Após manifestações de resistência de muitos artistas e de parte da população, a Maison Cauchie foi transformada pela municipalidade em Museu Cauchie, onde estão preservados e expostos todos os mosaicos, painéis, móveis e objetos projetados pelo arquiteto em estilo *art nouveau*.



**Natureza** Os elementos naturais da cidade se reduzem à arte topiária que marca as praças planejadas.



**Vanguarda** Futurismo, os arquitetos visionários, especialmente Boulee, são declarados inspirações do “urbatecte” Robick.



**Geometria** A parte nova da cidade segue um desenho racional, uma malha urbana regular com o traçado de grandes avenidas lineares.

1905-1914 Little Nemo in Slumberland	1938-1939 Flash Gordon	1966-1971 Lone Sloane	1976 The Long Tomorrow	1975-1977 Trilogia Legends d'aujourd'hui	
				Literno	La ville qui n'existait pas
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

1984-2007 Cités Obscures							
Alaxis	Calvani	Armilia	Brüsel	Blossfeldstad	Mylos	Pähry	Urbicande

1989 Le vagabond des limbes	1997 Visões de 2020	1998 Terminal City
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

## Cinema

---

De uma forma ampla, ao refletirmos sobre as utopias no cinema, constatamos que se trata de uma redundância: o cinema é, antes de tudo, fundado sobre uma convicção utopista. (DUREAU, 2005) O princípio do cinema pode ser considerado como utópico, pois ele tem a capacidade de brincar com o tempo e com o espaço, criando-os e recriando-os através de imagens que tornam visível outro universo, o universo do filme.

Podemos dizer que as cidades criadas pelo cinema são cidades utópicas, no sentido de que elas só existem nos filmes. O cinema demanda uma leitura lúdica do espectador, que ao “entrar no filme”, compactua e crê no mundo construído. Voluntariamente, há uma participação neste universo criado onde se podem vivenciar experiências de outros lugares e assim compor a ideia da cidade através de seus fragmentos. De certa forma, todo filme apresenta uma utopia, outro lugar construído, inventado, que não existe em lugar nenhum, senão na tela.

Muitos filmes têm inspiração ou mesmo são adaptações de obras utópicas como, por exemplo: *Domani, Domani* (ITA, 1988) de Luchetti, inspirado na obra de Charles Fourier, *La città del sole*

### Tipias de Metropolis



**Voadores** Aviões e outros voadores cruzam os céus de Metropolis entre os altos edifícios.



**Móvel** Incontáveis veículos automotores ocupam largas pistas e viadutos que juntos formam densa malha.



**Máquina** São os painéis de controle dos tecnocratas da superfície, Moloch, a máquina devoradora de operários do subterrâneo, e Futura, androide criada à semelhança de Maria.



**Elemento central** A Nova Torre de Babel, edifício colossal de forma circular, domina visualmente a cidade.



**Conector** Os elevadores conectam os diferentes mundos de Metropolis.

(ITA, 1973), filme televisivo sobre a obra de Etienne Cabet dirigida por Gianni Amelio, *Nineteen Eighty-Four*, adaptação da obra homônima de George Orwell que ganhou duas versões (GBR, 1955 e EUA, 1984) e *Fahrenheit 451* (FRA, 1966), de François Truffaut, adaptação da obra de Ray Bradbury. Desde seus primeiros anos, o cinema nos mostrou outras terras, outras cidades, mas a cidade utópica surge com força a partir dos anos 1920, tendo como acontecimento o filme *Metropolis* (GER, 1927) de Fritz Lang. Tomamos o filme *Metropolis* como o acontecimento no cinema e a partir dele faremos a cartografia das utopias urbanas neste campo da arte.

Em seguida, buscamos trazer em um mesmo plano os filmes criadores de utopias urbanas, formando um panorama de utopias urbanas do cinema. Os filmes aqui contemplados foram selecionados a partir dos seguintes parâmetros:

- a) filmes considerados como criadores de utopias urbanas, nos quais há a construção de uma cidade utópica e esta se mostra como personagem principal/fundamental;
- b) filmes com significativa repercussão e influência em criações posteriores (dentro e fora do campo cinematográfico).

Percebemos que as utopias urbanas no cinema vão sendo criadas seguindo articulações mais ou menos originais e muitas vezes surgem como acontecimentos, trazendo inovações sejam estéticas, formais, de linguagem etc. O cinema é capaz de criar todo um universo utópico, povoado por cidades utópicas que se conectam, que dialogam entre si. Estas conexões entre as imagens das cidades utópicas serão evidenciadas por nós através das tipias, dos elementos das imagens urbanas, instrumento pelo qual faremos a aproximação dos filmes.

A cada utopia urbana, a cada filme, estaremos evidenciando as tipias. Muitas tipias são as mesmas criadas pela literatura utópica, são repetições, só que deslocadas, transformadas e atualizadas. Evidenciamos em formato de hipertexto as tipias identificadas em cada filme e como estas surgem na composição da imagem cinematográfica. A partir delas, podem-se seguir as articulações entre imagens de campos diferentes, acompanhando as atualizações por contaminação. A repetição (diferente) destes elementos no cinema provoca um

movimento, inventa vibrações, rotações, giros, gravitações, danças ou saltos que atingem diretamente o espírito. (DELEUZE, 1988, p. 32) A repetição, a atualização das imagens utópicas conduz à mutação das tipias e à produção do novo dentro do campo. As utopias urbanas criadas dentro de cada campo sofrem o que chamamos de atualizações encubadas, comportamento das utopias quando vistas limitadas a um campo de criação.

As relações e circuitos percebidos através da aproximação das tipias se aproximam ao interesse descrito por Jean Luc Godard em sua obra *Introdução a uma verdadeira história do cinema*. Godard (1989, p. 95) diz que procura fios condutores ao assistir trechos de filmes, reorganizando e remontando esses fragmentos conectados por fios condutores criados, inventando assim outros filmes, criando outras montagens, “expressando o que desejamos”. Nossas conexões vão se construindo por fragmentos, por frames de filmes que seguem diferentes fios condutores: as *tipias*. Assim criamos conexões e circuitos com o objetivo de mostrar a intensa circulação e atualização das utopias urbanas no campo cinematográfico e além.

## *Metropolis* de Fritz Lang (GER, 1927)

*Metropolis* foi o primeiro filme a abordar criticamente a cidade através da criação de uma utopia urbana. A cidade neste filme desempenha o papel principal. As imagens de *Metropolis* formam um conjunto crítico de grande força, são imagens que influenciaram fortemente (e ainda influenciam) a produção cinematográfica, como também a criação em outros campos.<sup>1</sup>

*Metropolis* foi concebida por Lang em conjunto com os cenógrafos Otto Hunte, Erich Kettelhut e Karl Vollbrecht, baseados no romance homônimo da então esposa de Lang, *Thea von Harbou*. Lang foi muito influenciado pela sua visita feita à Nova Iorque, em 1924, o que transparece na infinidade de arranha-céus que compõem a cidade e no incessante dinamismo que marca o espaço urbano – *Metropolis* é uma cidade que não dorme que não para. Conflitos políticos, esperança, desejo, medo e entusiasmo com o avanço tecnológico e com o futuro das cidades são retratados na composição da cidade. *Metropolis* é o lugar de



**Massa uniforme** A população de *Metropolis* é composta por grupos homogêneos. Os operários e a população em geral formam uma massa de roupas escuras que compõem os quadros seguindo geometrias, figurando como forte elemento de cena. Os homens livres em brancas roupas pontuam uniformemente as cenas da arena esportiva.



**Geometria** A arquitetura da cidade e a composição de cena são geometrizadas refletindo a estética das vanguardas artísticas. Painéis situados pela cidade lembram desenhos de Fernand Léger.



**Natureza** A natureza é elemento exclusivo da cidade alta, presente apenas nos jardins dos filhos.



**Vanguarda** A arquitetura da cidade é influenciada tanto pela arquitetura de Nova Iorque como pela produção vanguardista dos anos 1920.



**Panorama** Joh Fredersen tem a visão de toda a cidade a partir de sua sala, localizada no edifício mais alto e dominante de Metropolis.



**Diverso** A opressiva cidade é composta por vários estilos arquitetônicos: enquanto a Nova Torre de Babel foi baseada na pintura de Bruegel (1563), as ruas e pistas foram criadas a partir de Nova Iorque, mas em escala ampliada, a catedral central e gótica, os jardins têm inspiração barroca e as máquinas subterrâneas guardam traços cubistas, formando um ambiente urbano denso e diverso.



**Imagem** A imagem surge em Metropolis como parte de um aparelho comunicador (videofone) utilizado entre os subterrâneos e o mestre da cidade.



**Vertical** Metropolis é composta por vários arranha-céus. A cidade é extremamente verticalizada, muito inspirada na cidade de Nova

cristalização da crítica (BARILLET et al., 2005, p. 240) concebida sob o princípio da hierarquia social. São três blocos distintos que habitam a cidade: os homens livres, os tecnocratas e os operários. As classes são mostradas como grupos homogêneos, conformando três massas uniformes.

A cidade desenvolve-se como um imenso labirinto, confuso, caótico, cortado por passarelas e viadutos repletos de carros e pessoas. O ambiente urbano é opressor pela verticalidade e pela escala monumental das edificações. As pessoas e os veículos circulam pela cidade como bandos direcionados, seguindo o fluxo em meio às luzes dos anúncios luminosos.

Em *Metropolis*, as oposições são exploradas para explicitar a crítica e construir uma cidade tensionada socialmente e espacialmente. Vemos na tela uma partida em dois mundos: os subterrâneos e a superfície. Através da sobreposição e oposição dos mundos, são evidenciados os conflitos, a tensão social e a segregação espacial da cidade. Joh Fredersen, o mestre da cidade, comanda todo o funcionamento urbano do alto da Nova Torre de Babel, de onde avista altivo em uma só visada toda a cidade enquadrada em sua janela.

Os mundos de *Metropolis* parecem se comunicar pelos elevadores. Os operários seguem para os subterrâneos, para as salas das máquinas, descendo da cidade dos trabalhadores por enormes elevadores. Os operários entram e saem dos elevadores na troca de turno como escuros blocos compactos, como se fossem um só elemento. É também através dos elevadores que os jardins e a cidade dos filhos podem ser alcançados.

Metropolis é uma grande cidade máquina, dominada e dependente de uma máquina central, Moloch,<sup>2</sup> que garante o funcionamento e equilíbrio da cidade. As máquinas pontuam todo o ambiente de trabalho dos tecnocratas e dos operários. Ambos se ocupam em uma luta diária no desempenho de suas funções frente a todo maquinário vital para o funcionamento de Metropolis. Painéis de comando, sistemas de comunicação, parafernália científica pululam nas cenas do filme, mas uma máquina se destaca entre todas: Futura, a androide criada pelo cientista Rotwang a mando do mestre Fredersen. Futura é um simulacro que objetiva controlar os operários, mas justamente é esta máquina que insufla os trabalhadores contra os mestres e máquinas da cidade, chegando quase a destruí-la.

Apesar de a cidade ser constituída predominantemente por uma arquitetura vanguardista, edifícios marcadamente do passado pontuam o espaço urbano, como o caso da soturna catedral da cidade e da casa do cientista, ambas em estilo gótico. A cidade dos trabalhadores e os subterrâneos das máquinas são marcados pela estética *déco* e expressionista. O domo em vidro no topo da Nova Torre de Babel protege os jardins em estilo barroco. A cidade dos filhos (*City of the sons*) ocupa os níveis mais altos da cidade, tendo sobre si apenas o céu. Esta cidade alta é construída em escala monumental, como é o caso do estádio, localizado no topo de uma das majestosas edificações, revela-se com uma amplitude surpreendente.<sup>3</sup> As torres, arranha-céus e colossais edificações vanguardistas seguem formas diversas, com volumetria composta, dando à floresta de concreto pontuada por milhares de janelas iluminadas características estéticas diversificadas. Juntas as edificações, torres e arranha-céus formam um bloco geometrizado, de composição complexa que se aproxima da forma piramidal, como podemos notar pelas imagens.

O filme segue, de certa forma, as escolhas dos cineastas da República de Weimer para caracterizar suas cidades: a rua e seus componentes, edifícios, arranha-céus, multidões citadinas e em especial a circulação. (BARILLET et al., 2005, p. 21) São estes os elementos mais recorrentes nos filmes deste grupo de cineastas, mas Lang foi além: a circulação desenvolve-se em múltiplos níveis, inclusive circulação aérea, os subterrâneos da cidade são explorados, a cidade é mostrada como geometrizada e labiríntica marcada por vários estilos arquitetônicos. O arranha-céu é tomado como símbolo maior da modernidade e do poder. Lang centraliza todos os poderes em um elemento central, em um arranha-céu, a Nova Torre de Babel.

### *Just Imagine* de David Butler (EUA, 1930)

Este filme é uma espécie de musical de ficção científica que mostra a cidade de Nova Iorque 50 anos à frente. Dentro na nova forma americana de fazer cinema,<sup>4</sup> o filme traz uma mensagem otimista com relação ao futuro, apesar da grande crise vivida na América com a Grande Depressão.

Torque, visitada por LANG pouco antes da produção do filme.



**Domo** O jardim dos homens livres, no topo da torre central da cidade é protegido por um grande domo de vidro.

#### Tipias em *Just Imagine*



**Vertical** A cidade de Nova Iorque em *Just Imagine* é marcadamente vertical, sendo organizada em nove níveis sobrepostos com altivas torres e arranha-céus de centenas de andares.



**Voadores** As naves particulares compartilham os céus da cidade com helicópteros e outros voadores.



**Veículo** Veículos circulam pelas extensas lajes que formam os vários níveis da cidade.



**Geometria** A cidade segue formas geométricas obedecendo a uma malha ortogonal e desenvolvida em planos retilíneos sobrepostos. Os interiores também seguem composições geométricas, como é o caso do laboratório e da sala de audiência.



**Massa uniforme** Os habitantes vestem-se com uniformes e são identificados por códigos alfanuméricos, formando um grande grupo homogêneo.



**Vanguarda** A arquitetura da cidade segue o estilo vanguardista em ferro e vidro aproximando-se dos desenhos de Hugh Ferriss para Nova Iorque.



**Máquina** O cotidiano da cidade é repleto de máquinas e *gadgets*. A rotina é plena de máquinas, como a utilizada para despertar Single o de seu estado de hibernação.

Em *Just Imagine*, a população é identificada por números e a trama gira em torno de Single o, indivíduo recém-desperto pela avançada medicina desta outra cidade, e o casal J-21 e LN-18. Após 50 anos de estado vegetativo, esse indivíduo é batizado de Single o (único zero) como uma forma de inserção à esta outra sociedade e abandono do passado e de si mesmo como pertencente a este passado.

Esta outra cidade de Nova Iorque segue a organização geometrizada e organizada em quadrículas do plano original da cidade, mas a ocupação é acentuadamente vertical. Com arranha-céus altíssimos, a cidade acompanhou este crescimento vertical desenvolvendo-se em nove extensos níveis horizontais sobrepostos. Esses níveis abrigam a circulação de veículos variados: trens, veículos automotores e bondes circulam sobre lajes, passarelas, pontes e viadutos. O tráfego estende-se para o espaço aéreo, por onde pequenas naves particulares circulam com a capacidade de pousar em pequenos planos de pouso construídos nos níveis mais altos das torres.

A cidade é mostrada cheia de luzes, movimento, alegria, com habitantes satisfeitos vivendo cotidianamente com inovações tecnológicas e científicas. As viagens a Marte são corriqueiras viagens de fim de semana, todas as famílias possuem televisões e as pílulas de alimentação suprimem hábitos considerados neste outro tempo como ultrapassados. O dia a dia dos habitantes está repleto de inventos e máquinas que auxiliam nas tarefas e hábitos cotidianos.

Vista do alto, a cidade segue um desenho regular, simétrico, com formas geometrizadas. São imagens marcantes e impressionantes para a época com grandes lajes ligando centenas de metros entre as construções, comportando largas pistas para a circulação de veículos, trens e pedestres. As edificações seguem as linhas vanguardistas. São torres e elegantes edifícios construídos em ferro e vidro, volumetria escalonada, inúmeras janelas iluminadas, valorização e alongamento dos coroamentos.

A arquitetura da cidade de *Just Imagine* foi baseada nos desenhos do arquiteto Hugh Ferriss, publicados sob o título *Metropolis of Tomorrow*. (NEUMANN, 1999, p. 112) A cidade não apresenta nenhuma referência a estilos e arquiteturas anteriores, ao tempo passado. Nova Iorque é toda construída uma cidade outra, concebida a partir de uma tábula rasa.

## *Things to Come* de William Cameron Menziès e H.G. Wells (GBR, 1936)<sup>5</sup>

Em oposição às florestas de arranha-céus que passaram a dominar as paisagens urbanas e mais especificamente, em oposição à visão aterradora de Fritz Lang sobre o futuro das cidades criada em *Metropolis*, H.G. Wells e Menziès criam Everytown. A cidade de *Things to Come* (GBR, 1936), Everytown é construída no subsolo, crescendo na direção do centro da terra, ganhando cada vez mais estratos subterrâneos.

Wells batiza sua cidade de Everytown (toda cidade) trazendo o jogo de palavras e de significados muito explorado pela literatura utópica. “Toda cidade” é uma referência direta às utopias, podendo ser qualquer cidade, outra cidade ou ainda nenhuma. É o mesmo estratagemado adotado por More quando cria o nome *Utopia* (não lugar), também por Morris em *News from Nowhere* (nenhum-lugar e ainda aqui-e-agora) e Butler em *Erehwon* (*nowhere* de trás para frente).

O filme mostra a cidade em 2036 como uma moderníssima e clara cidade subterrânea, justamente em oposição à verticalização e a densidade da sombria cidade de Lang. *Everytown* possui arquitetura minimalista, grandes átrios iluminados, passarelas e elevadores panorâmicos cônicos emoldurados por edifícios de vidro. É como uma grande metrópole escavada, com torres, edifícios de muitos andares, passarelas, trilhos suspensos, os mesmos elementos das metrópoles criadas até então, só que invertidos. A cidade é multinivelada e marcada por planos horizontais, clara (apesar de subterrânea), limpa, construída toda em branco e pontuada por elementos vegetais, localizados de forma racional. O plano da cidade segue o desenho de círculos concêntricos de onde partem 12 vias radiais. Arborizada por espécies plantadas equidistantes, ladeando todas as vias a cidade forma um imenso desenho regular.

O fotógrafo László Moholy-Nagy participou da montagem da sequência central do filme, na qual é mostrada a construção da cidade sobre e sob as ruínas de Londres. Moholy-Nagy desenvolveu sua própria visão da cidade de *Everytown* associando cones transparentes e torres de pele de vidro, num estilo que explicitava sua ligação com a Bauhaus. O resultado foi uma cidade ultramoderna, geométrica, clara, toda em vidro, com muita transparência e leveza. Mas a cidade

### Tipias em Everytown



**Máquina** A cidade é avançada no campo técnico e tecnológico, apresentando elevadores atômicos, dispositivos de comunicação e projeção de imagens, entre outras invenções. Enormes máquinas de escavação por laser foram responsáveis pela construção de toda a cidade nos subterrâneos.



**Geometria** A cidade é formada por volumes platônicos associados com vários planos horizontais, organizada de forma racional e geometrizada, seguindo um plano racionalizado composto por um imenso círculo central do qual partem 12 vias radiais.



**Imagem** A comunicação entre os habitantes e entre governo e habitantes são feitas por projeções holográficas. A imagem também aparece em *Everytown* como uma forma de recordar o passado, uma rememoração que objetiva o aprendizado com os erros das imagens do passado. Estas mostram o *skyline* de grandes cidades e a forma de ocupação na década de 1930.



**Vanguarda** A arquitetura da cidade de Everytown seguiu preceitos de LE CORBUSIER em sua obra *Towards a New Architecture* e ainda teve colaboração de MOHOLY-NAGY, fotógrafo membro da Bauhaus.



**Vertical** A cidade subterrânea de Everytown atinge níveis profundos, sendo desenvolvida em centenas de níveis sobrepostos. São como torres invertidas, crescendo em direção ao centro da Terra.



**Voadores** Os voadores em *Things to Come* são pequenas naves particulares que sobrevoam o extenso espaço do átrio da cidade subterrânea e escapam pelo portal da cidade para o mundo da superfície.



**Natureza** A superfície da Terra é deixada para a recomposição da natureza. A cidade de Everytown se retira da superfície a fim de que a Terra volte ao seu estágio original. As espécies vegetais estão presentes na cidade de forma racionalizada.

de Moholy-Nagy apenas aparece neste trecho específico do filme, apesar de ter criado uma cidade inteira apresentada sob a forma de uma imensa maquete elaborada em vidro e plástico.

Wells e Menziès numa visão utópica, otimista e antecipadamente ecológica mostram a superfície terrestre (re)tomada por densa vegetação, como um retorno às origens, à natureza. Ainda em oposição à *Metropolis*, em uma das cenas do filme, o skyline de Nova Iorque marcado pelos arranha-céus que tanto impressionaram Lang em 1924, é mostrado por um ancião a uma criança em um “filme educativo” para lembrar o passado, ao qual a criança reage dizendo: “*What a funny place New York was! All sticking up and full of windows*”.<sup>5</sup>

### *Lost Horizon* de Frank Capra (EUA, 1937)

*Lost Horizon* traz a cidade de Shangri-la, cuja concepção expressa todo descontentamento com a situação difícil da época, marcada principalmente pela Segunda Guerra Mundial e pela grande depressão americana. Frank Capra baseou-se no romance utópico *Lost Horizon* de James Hilton (1933)<sup>7</sup> e criou sua utopia em meio às montanhas quase inacessíveis do Tibet. Com linhas limpas e claras próximas às obras arquitetônicas de Frank Lloyd Wright, Le Corbusier e Mallet-Stevens, a cidade de Shangri-la foi delineada com reforço da horizontalidade.

O universo utópico do filme é criado com isolamento e condições geográficas e meteorológicas contrastantes entre a cidade e o seu entorno, fazendo do Vale da Lua Azul uma espécie de ilha aprazível rodeado por um território inóspito e gelado. A cidade localiza-se num vale verdejante em meio às montanhas de neve, explicitando a noção clara de dentro e fora, oposição acentuada ainda pelo ambiente pacífico e inspirador de Shangri-la em meio às turbulências bélicas das quais os personagens escapam.

A cidade, concebida por Stephen Goosson, foi inspirada na vanguarda da arquitetura americana, misturada a elementos da arquitetura moderna europeia e nas obras de Frank Lloyd Wright. A cidade é dispersa pelo vale, tendo características muito mais campesinas que urbanas, a não ser mesmo pela arquitetura

adotada nas construções. Nas tomadas amplas que abarcam toda a cidade, notamos os campos cultivados formando desenhos regulares no solo e a difusa distribuição das habitações.

O edifício central da cidade segue um rebatimento simétrico e a arquitetura da cidade tende para o moderno por uma postura de Goosson frente à proposta de uma utopia. Para ele, o estilo a ser adotado nessa utopia deveria ignorar barreiras e divisas econômicas, políticas e culturais, deveria ser parte de uma cultura futura global, criar um estilo arquitetônico internacional. (NEUMANN, 1999, p. 124)

O filme atualiza ideias da corrente utópica. Shangri-la é uma cidade que ocupa de forma implícita e explícita, uma função crítica. Capra ainda coloca algumas questões interessantes, pontos importantes no desenvolvimento do filme, como a preservação da memória e das artes através da presença de uma riquíssima biblioteca, de um acervo precioso de obras de arte, de peças musicais, dadas como perdidas pela humanidade. É como se Capra rompesse realmente com todo o mundo circundante, tentando salvar o que resta de bom e de belo, inclusive o ser humano.

Robert Conway, personagem principal, é uma figura interessante a ser destacada. Capitão condecorado, homem de muitas virtudes e talentos, é resgatado e convocado para dar continuidade à Shangri-la após a morte do High Lama – na verdade um padre belga, fundador da cidade.<sup>8</sup> Conway se encontra ao chegar a Shangri-la, vê todos os seus sonhos materializados naquela pequena cidade onde o tempo parou. Shangri-la é uma cidade utópica idílica que figura como um espaço fechado, introvertido, sem coerência geográfica numa total ruptura com o mundo circundante.

*Lost Horizon* é uma utopia que ao mesmo tempo ignora o tempo futuro, congelando-se, num tempo que nunca passa, e segue seu curso como uma repetição constante presa a um presente eterno. A única personagem que ousa quebrar com o *status quo* acaba morrendo. A jovem Margo, entediada com rotina de uma vida presa a um tempo petrificado, transpõe os limites da cidade, e é então que o ambiente externo a atinge, a “acumulação do tempo” a contamina, como uma doença, e a faz envelhecer até a morte. A utopia de *Lost Horizon* representa uma tentativa de ruptura com o real, com o tempo histórico e entra em outro atemporal, onde o passado e o futuro deixam de existir.

### Tipias em *Lost Horizon*



**Ser desejante** O High Lama, originalmente um padre belga, é o fundador de Shangri-la. Ele diz no filme que desejava criar um lugar onde a beleza e a cultura pudessem ser preservadas, assim como a beleza e a pureza do ser humano.



**Elemento central** O edifício central da cidade é a residência do High Lama. Nesta está localizada a biblioteca e é onde são guardadas todas as peças de arte. É o símbolo desta cidade expressando os ideais de beleza, serenidade, tolerância e cultura.



**Ilha** O Vale da Lua Azul figura como uma ilha rodeada por uma densa cadeia de montanhas, um extenso território gelado que isola uma cidade protegida e aprazível.



**Vanguarda** Goosson buscou na *avant-garde* americana a inspiração para a arquitetura da cidade e ainda no modernismo europeu e na arquitetura de Frank Lloyd Wright.



**Natureza** A cidade é bucólica, envolvida por exuberante natureza e construída em harmonia com o espaço natural.

#### Tipias em Pimlico



**Ilha** O bairro de Pimlico torna-se uma micronação, uma ilha desejante e resistente cercada de Londres por todos os lados. Os habitantes de Pimlico constroem um estado utópico, isolado da dura realidade do pós-guerra através de um escape proporcionado pela descoberta do pergaminho.

#### VOLTA À CENA

#### INSERT

#### Tipias em Miracolo a Milano



**Diverso** A favela vai sendo construída com o material disponível. É uma junção de elementos diversos que vão seguindo as necessidades de cada morador, formando um conjunto diferenciado e heteróclito.

## *Passport to Pimlico* de Henry Cornelius (GBR, 1949)

Em *Passport pour Pimlico* (GBR, 1949), a cidade, o lugar e o tempo são definidos e reais, fugindo aparentemente do nosso foco na criação de utopias urbanas. Contudo, a interessante forma em que o bairro de Pimlico se transforma numa utopia, num outro lugar, justifica nossa atenção ao filme. Após a explosão tardia de uma bomba, um antigo pergaminho é encontrado. Nesse pergaminho, consta a informação de que Pimlico é de propriedade do duque da Borgonha, e essa informação, ao tornar-se pública, faz com que os habitantes proclamem independência, tornando Pimlico uma micronação escapando do governo inglês. O bairro transformado em micronação é um típico bairro londrino<sup>9</sup> com suas edificações em tijolos e fachadas alinhadas, ruas e calçadas delimitadas pela sucessão regular das construções que seguem uma mesma volumetria. Mas são pequenas pistas, elementos específicos que surgem nas cenas iniciais que nos levam a acreditar que Pimlico é realmente outro lugar: a sombra de uma palmeira, uma mulher deitada ao sol com óculos de sol e chapéu de palha de abas largas, outra mulher com roupas claras se refrescando frente ao ventilador, um guarda-sol... E na sequência seguinte, a ilusão se desfaz, vemos que o filme se passa em Londres durante o verão.

A utopia que se apresenta no filme vai surgindo como um jogo espontâneo de possibilidades, de metáforas, como um jogo poético do desejo e de aproximações insólitas. Todo o filme é transpassado por jogos de palavras marcados pela ironia, pelo humor, pelas oposições que transformam o bairro em outro lugar. Este outro lugar é ensolarado, alegre, anacrônico, construído por desvios de restrições e interdições dos anos pós-guerra. É a metamorfose de uma realidade em utopia motivada pelo desejo e pela resistência (bem-humorada) dos moradores da recém-declarada nação. Pimlico rompe declaradamente com o seu mundo circundante: a Inglaterra. A pequena nação torna-se uma pequena ilha utópica cercada de Londres por todos os lados, mas uma utopia efêmera. “*Ladies and gentlemen, we are back in England*”,<sup>10</sup> diz a frase final do filme, trazendo-nos de volta à realidade após partilharmos de toda a construção deste outro lugar chamado Pimlico.

## *Miracolo a Milano* de Vittorio de Sica (ITA, 1951)

*Miracolo a Milano*, de Vittorio de Sica (ITA, 1951), apresenta Toto, personagem principal do filme que é a personificação da utopia. Inserindo-se em um grupo de desabrigados, Toto contagia a todos e torna-se a força que os impulsiona a buscar algo melhor e a continuar a viver. O grupo junto constrói uma pequena favela, uma pequena resistência no subúrbio de Milão. Essa favela metamorfoseia-se em uma utopia. Isolada do resto da cidade, a favela abriga um grupo de pessoas que consegue (sobre)viver em harmonia, como iguais, resistindo às pressões da expulsão, fortalecidos pela figura de Toto. Depois de aventuras e desventuras, os moradores conseguem, com o auxílio mágico de Toto, escapar da prisão voando em vassouras para reconstruir juntos, uma utopia em outro lugar longe da falsidade, da pressão e da ganância do mundo. O filme termina com todos os moradores montados em vassouras sobrevoando a cidade de Milão, indo na direção do horizonte, cantando juntos: “Tudo o que precisamos é de um barraco para viver e dormir; tudo o que precisamos é de um pedaço de chão para viver e morrer; tudo o que precisamos é de um par de sapatos, umas meias e um pouco de pão. É tudo o que precisamos para crer no amanhã”.

Podemos conectar o filme *Passport for Pimlico* a *Miracolo a Milano*. (ITA, 1951) Apesar do filme de Vittorio de Sica pertencer ao movimento neorrealista italiano,<sup>11</sup> a utopia associada à fantasia é marcante na construção do filme. A cena final, descrita acima, e a frase final na tela não poderiam ser mais utópicos: “Para um reino onde o bom dia quer dizer verdadeiramente bom-dia”. Assim como em *Passport for Pimlico*, *Miracolo a Milano* é a metamorfose de uma realidade em utopia, são escapes motivados principalmente pelo desejo das pessoas, são resistências e rupturas com o mundo circundante.

## *The Fountainhead* de King Vidor (EUA, 1949)

*The Fountainhead* (EUA, 1949) não aborda diretamente a construção de uma cidade utópica, mas acreditamos ser válida uma breve colocação sobre este filme. Sua personagem principal, Howard Roark, é um arquiteto cheio de ideais



**Massa diversa** Os pobres e sem-teto vão se unindo a Toto na construção da favela, mantendo suas diferenças e formando um grupo múltiplo, cada qual com suas características e hábitos.



**Voadores** São os próprios moradores expulsos de suas casas que se tornam os voadores, partindo com a ajuda mágica de Toto, em vassouras voadoras para outro lugar.



**Ser desejanje** Toto é a figura do ser desejanje. Ingênuo e confiante no ser humano, constrói uma favela como utopia.

### Tipias em *The Fountainhead*



**Ser desejanje** Howard Roark é o arquiteto que figura como ser desejanje, imbuído pelo espírito utópico. Ele acredita que sua arquitetura é capaz de transformar o mundo, tornando-o um lugar melhor.



**Vanguarda** Os projetos do arquiteto Roark seguem a vanguarda arquitetônica americana da época e apresentam influências do modernismo europeu. O próprio personagem Howard Roark foi inspirado no arquiteto americano Frank Lloyd Wright.



**Vertical** O Wynand Building de Nova Iorque, projetado por Roark, é um imenso arranha-céu que se sobressai no já verticalizado skyline da cidade. Sua proposta praticamente dobra a altura já alcançada por outras construções.



**Panorama** Do escritório do poderoso editor, pode-se apreciar a vista impressionante da cidade pela grande janela envidraçada.

utópicos, inspirado na figura do arquiteto Frank Lloyd Wrigh. Extremamente leal aos seus ideais e às suas concepções vanguardistas, Roark não encontra lugar no mercado por não ceder às pressões dos construtores e do “gosto” geral da sociedade, se sente deslocado dentro de seu próprio *métier* e chega a trabalhar como simples operário para sobreviver.

A qualidade e o avanço dos desenhos arquitetônicos, os projetos vanguardistas de Roark, que na verdade foram desenhados pelo arquiteto e cenógrafo Edward Carrere, devem ser aqui ressaltados. A impressionante torre de apartamentos em Nova Iorque e os projetos não construídos – feitos sob a encomenda de Henry Hull, uma espécie de mecenas de Roark<sup>12</sup> que dá total liberdade de criação para o arquiteto – mostram composições progressistas, com a utilização de grandes blocos de concreto e grandes superfícies em balanço. Todo o processo de criação do arquiteto o mostra como um profissional orgulhoso, dono da verdade, sem qualquer relação ou comprometimento com a sociedade em geral. Roark cria em nome do avanço da arte, movido por um ideal, por uma utopia de transformação do mundo pela arquitetura.

Um ponto do filme que queremos chamar à atenção é a demolição, a implosão, provocada por Roark. O arquiteto implode um grande conjunto habitacional projetado por ele no mais puro estilo moderno, mas transformado pelos construtores em um conjunto de arquitetura “ordinária”.<sup>13</sup> Julgado pelo seu ato, Roark alega ter direitos sobre suas obras e sua arte em um discurso transgressor e acaba sendo absolvido.

Por todos os séculos houve homens que deram os primeiros passos por novos caminhos armados apenas com suas próprias visões. Os grandes criadores – os pensadores, os artistas, os cientistas, os inventores – estiveram sozinhos contra os homens de seu tempo. Toda nova grande ideia foi oposta. Toda nova grande invenção foi delatada. Mas os homens de visão singular foram além. Eles lutaram, eles sofreram e eles pagaram. Mas eles venceram.<sup>14</sup> (THE FOUNTAINHEAD, 1949)

Esse filme trouxe ao campo cinematográfico a calorosa e complexa discussão, que perdura até hoje, sobre o papel do arquiteto dentro da sociedade (NEUMANN, 1999, p. 126), mas, o mais importante, trouxe uma discussão sobre

as vanguardas, sobre os ideais, sobre o poder da mudança, a questão do novo e do diferente. Baseados nisso, podemos dizer que o filme traz a utopia encarnada na personagem principal, Howard Roark com seus projetos utópicos, como foi antes colocado, mas também traz o desejo por uma mudança de mentalidade, por uma nova sociedade transformada pela arquitetura, mais aberta, menos arraigada aos padrões. Seus desejos e ideais são utópicos, apesar de muitas vezes as atitudes da personagem aproximarem-se às de um fascista. (MCARTHUR, 1997, p. 25-26) Mas, como já vimos, muitos dos mundos utópicos são engendrados pela tirania e pelo totalitarismo.

### *Nineteen eighty-four* de Michael Anderson (GBR, 1956)

Este filme de Anderson reproduz fielmente o ambiente opressor descrito no romance homônimo de Orwell. Em preto e branco, o filme alcança um estado de sufocamento, paranoia e aprisionamento com tomadas fechadas, iluminação dramática, tendo nas cenas, sempre visíveis, os cartazes ameaçadores com “a cara enorme, a figura cujos olhos seguem a gente por toda parte” (ORWELL, 1989, p. 7) e a legenda: “*Big Brother is Watching You*”.<sup>15</sup>

Tanto o espaço da cidade quanto o espaço privado são marcados por elementos que lembram a eterna vigilância. Além dos cartazes, as teletelas, câmeras e microfones que não podem ser desligados, estão presentes em todos os lugares. A cidade e o espaço urbano são pouco explorados por Anderson, sendo a segunda adaptação da obra para o cinema, lançada estrategicamente em 1984 sob a direção de Michael Radford, mais complexa na criação da cidade vigiada de Orwell. É a esta segunda adaptação que iremos nos dedicar mais.

### *La Jetée* de Chris Marker (FRA, 1962)

*La Jetée* de Chris Marker traz questionamentos sobre o tempo e o espaço misturando passado, presente e futuro em viagens temporais feitas pelo personagem principal. *La Jetée* ganha uma refilmagem americana em 1992, *The Twelve*

#### **Tipias em *La Jetée***



**Voadores** Os voadores de *La Jetée* são os aviões no pátio do aeroporto.



**Imagem** As imagens no filme figuram de duas maneiras: são o meio pelo qual a personagem consegue fazer suas viagens temporais e, para conseguir se situar no tempo e lembrar-se de tudo, ele tira fotos, numa tentativa de reter as lembranças e resistir ao esquecimento.



**Máquina** O elemento máquina criado por MARKER é a aparelhagem que possibilita a viagem no tempo.

### Tipias em *Alphaville*



**Geometria** A cidade de Alphaville e sua arquitetura são geometrizadas: ruas e avenidas retilíneas, prédios com fachadas regulares, ambientes limpos marcados por volumes...



**Massa uniforme** Os habitantes da cidade vestem-se com capas de chuva, são identificados por números, perderam toda individualidade, agem como autômatos como consequência da racionalização imposta por Alpha 60.



**Vanguarda** A Paris dos anos 1960 e suas novas construções modernas tornam-se Alphaville.



**Máquina** Alphaville é uma cidade máquina, controlada por Alpha 60, um supercomputador que impõe a lógica como conduta, transformando os habitantes em seres autômatos, sem sentimentos.

*Monkeys*, dirigida por Terry Gilliam. Esta segunda versão baseia-se no roteiro de Marker, mas adiciona elementos típicos dos filmes de ação hollywoodianos.

A Paris futura de Marker é mostrada como uma cidade arruinada pela Terceira Guerra Mundial. A imagem da cidade é formada por uma sequência de ruínas, de edifícios desfeitos, são resquícios do que foi uma cidade. Elementos arquitetônicos aparecem como peças de um quebra-cabeças desmontado. São pistas do que foi o mundo antes da destruição da superfície.

Com a imagem de uma Paris enevoada, plena de ruínas, Marker introduz a cidade subterrânea, único ambiente habitável após a guerra nuclear. Os subterrâneos são exíguos, escuros, formados por uma extensão de túneis por onde se distribuem canos e tubos. Os habitantes amontoam-se em beliches em espécies de tocas mal iluminadas. O espaço subterrâneo é como um abrigo antibombas em que podemos ver números marcados por toda a parte, ranhuras nas paredes e marcas como em uma prisão. A cidade subterrânea de *La Jetée* pode ser vista como um estreito labirinto prisão, onde os sobreviventes se veem presos fisicamente e psicologicamente, já que as lembranças são praticamente inexistentes entre eles.

Godard em *Alphaville* (1965) adotará a mesma abordagem de Marker, ao transformar a cidade de Paris contemporânea em uma cidade de um futuro próximo. Ambos iniciam seus filmes com imagens do aeroporto,<sup>16</sup> que remete a muitas interpretações. A montagem do filme é inspirada num antigo objeto chamado “pathéorama”, apresentando fotografias em sequência, de imagens fixas que seguem um ritmo. Marker tem como foco central o tempo. O tempo no filme é o único meio de sobrevivência e salvação para os seres humanos que restaram.

As personagens de Marker são privadas do espaço, o mundo agora se resume aos exíguos subterrâneos. Tudo funciona e acontece em função do tempo. A personagem principal desloca-se através do tempo graças a uma lembrança que guarda desde a infância, uma imagem que guarda na memória. O filme, uma obra situada no futuro, traz à tona problemas contemporâneos em *flashback*, falando do tempo presente como uma lembrança, como um passado remoto. As fotografias tiradas pela personagem surgem como um combate ao vazio:

as fotografias figuram como fragmentos fixos que sobrevivem ao tempo, como afirmava Cortázar (1998, p. 76): “Uma maneira entre mil de combater o vazio é fotografar”.<sup>17</sup> É a memória e a imagem como resistência.

## *Alphaville* de Jean Luc Godard (FRA, 1965)

Alphaville é uma cidade labiríntica, claustrofóbica, de vidro e ferro, onde sempre é noite, comandada pelo computador Alpha 60 sob o lema “Ciência, Lógica, Segurança e Prudência”. O herói Lemmy Caution é um agente, um detetive vindo dos países exteriores que chega à Alphaville para evitar a destruição de outras galáxias por uma arma mortal com a qual Alpha 60 ameaça a todos. A guia de Caution dentro da cidade labirinto é Natasha Von Braun, filha do inventor da arma mortal. Os habitantes da cidade de Alphaville são identificados por números e vivem de acordo com a lógica do raciocínio e da eficiência. São seres autômatos, indiferentes a tudo, vestidos de forma semelhante formando uma grande massa desprovida de qualquer traço de individualidade.

Alpha 60 é um tirano controlador e doutrinador de toda a população de Alphaville. As ruas são vazias, as pessoas parecem vagar pelas ruas sem qualquer objetivo, sem qualquer motivação, Alpha 60 parecer ter conseguido esvaziar os habitantes da cidade de todas as suas emoções e desejos. O edifício mais importante da cidade é a Edifício da Memória Central, todo em vidro, com seus intermináveis corredores brancos, funcionários uniformizados, muitas máquinas e em seu centro está o cérebro da cidade: o computador Alpha 60.

Alphaville é uma cidade noturna, densa e repleta de edifícios envidraçados. O espaço urbano é marcado pelos faróis dos carros, janelas iluminadas, letreiros e avisos luminosos. São muitos os carros que circulam pela cidade, também cortada por um trem suspenso (na verdade, o metrô de Paris). Paris sob o olhar de Godard transforma-se em outra cidade, filmada na periferia em expansão nos anos 1960, nas vias movimentadas, durante o período noturno ou na madrugada. Como em *Passport to Pimlico*, a realidade é transformada em outra, mas não por um acontecimento, mas pelo olhar do cineasta.



**Imagem** Lemmy Caution tira fotos todo o tempo juntando imagens como evidências investigativas.



**Vertical** Os edifícios da cidade de Alphaville são altas torres verticalizadas.



**Elemento central** O elemento central da cidade é o edifício que abriga o computador Alpha 60.



**Veículo** As ruas de Alphaville são repletas de carros e trens que circulam pelas vastas avenidas e elevados.

### Tipias em *Fahrenheit 451*

## *Fahrenheit 451* de François Truffaut (FRA, 1966)



**Massa uniforme** Sob a autovigilância todos se tornam iguais. Os bombeiros uniformizados são o símbolo desta sociedade na qual todos devem ser e desejar a igualdade.



**Ser desejante** Montag é o ser desejante do filme. Percebe a vida vazia e alienante imposta pelo Estado e através da leitura é imbuído por um desejo de conhecimento, liberdade e diferença.



**Duplicata** As casas, assim como os prédios, se repetem, fazendo com que a cidade seja composta por edificações repetidas: conjuntos habitacionais, casas pré-fabricadas, casas modulares...



**Conector** As TVs estão presentes em todas as residências como instrumento disciplinador, conectando todos os habitantes ao Estado através da chamada “família”.

*Fahrenheit 451* de François Truffaut cria outro mundo através de inversões: bombeiros incendiários e uma elite anticultural fazem parte desta outra civilização que tenta se concretizar a partir da eliminação do passado, da extirpação de todo e qualquer tipo de questionamento e aniquilação das diferenças.

Nesta sociedade do futuro, a leitura é terminantemente proibida, pois é vista como fonte de questionamento e reflexão. É uma sociedade comandada pela imagem. As palavras escritas, o texto, as letras são símbolos proibidos, assim como o livro é um objeto proibido, cassado e queimado. Ler um livro é um ato considerado como antissocial e criminoso, sendo a televisão considerada como socializante, chamada de “família” (mais uma inversão). O discurso do capitão dos bombeiros a Montag, ao acharem uma enorme casa-biblioteca prestes a ser incendiada, demonstra bem a intenção de igualdade e a postura contra o indivíduo: “Nós devemos ser todos iguais! [...] Eles (mostrando vários livros) querem ser diferentes e isso não é bom!”. (FARENHEIT 451, 1966)

Enquanto uma grande parcela da sociedade se encontra enquadrada no sistema, há uma minoria que se revolta e resiste. Um destes grupos de resistência<sup>18</sup> habita um bosque, no fim de uma linha de trem desativada, morando como nômades em barracas e vagões de trens abandonados, sem qualquer tipo de hierarquia ou organização rígida em meio à natureza, longe do ambiente urbano – produto construído pelo homem. O refúgio é a natureza, onde os rebeldes podem viver como iguais e livres.

Truffaut compõe uma utopia plástica e uma utopia política. A esperança e o desejo de mudança transformam-se em resistência na opção deste grupo pela organização horizontal, sem hierarquias, sem controle e pelo isolamento. Os dissidentes assumem a identidade de obras literárias: cada indivíduo transforma-se em um livro ao decorá-lo, seja em que língua for, formando assim uma comunidade de homens-livro, unidos pela esperança e crença na mudança.

Lá é ‘Morro dos Ventos Uivantes’ de Emily Brontë. Logo ali é ‘O Corsário’ de Byron... ela era casada com um chefe da polícia. Aquele camarada magro é ‘Alice no País das Maravilhas’ de Lewis Carroll, mas não vi hoje ‘Do outro lado do espelho’. Ali é ‘O

Pelegrino' de J. Bunyan, ele comeu todo o livro para que não fosse queimado! [...] Cada um de nós queria guardar as lembranças de um livro, então nós nos juntamos. Somos uma minoria composta por indesejáveis gritando em um bosque vazio. Mas o tempo passará e nós recitaremos o que sabemos e os livros serão reimpressos novamente. Chegará o dia em que começaremos tudo de novo. (FAHRENHEIT 451, 1966)

Este grupo se opõe à sociedade anticultural através da memória, algo que não podem queimar, da transmissão oral da História e do conhecimento, não sendo assim necessários suportes materiais. É no seio desse grupo diversificado que Montag, ex-bombeiro incendiário, se deseja que vai se conscientizando aos poucos no decorrer do filme, se sente acolhido após ter sido perseguido e condenado por ler e guardar livros em sua casa. Ali, Montag se torna *Histórias Extraordinárias* de Edgar Allan Poe. A resistência de *Fahrenheit 451* se encontra justamente na memória, resistência esta, contra uma sociedade repressora e controladora que abomina seu passado, a individualidade e as diferenças.

A cidade mostrada por Truffaut é composta por edificações modernas em concreto, repetidas, que seguem um plano regular com ruas retilíneas. Todos os telhados e coberturas são marcados por antenas de televisão, como se todas as habitações estivessem ligadas, conectadas por intermédio da imagem televisiva. Toda cidade parece seguir uma palheta limitada de cores pálidas, com exceção da caserna dos bombeiros, única edificação vermelha. Os interiores são cinza, simétricos, ortogonais, modulados, dominados por corredores retos e duros.

Conjuntos habitacionais em concreto com fachadas moduladas, casas em concreto e vidro como caixas, casas encaixadas como um jogo de montar de peças regulares, casas pré-fabricadas permitindo sua repetição ao infinito, esta é a arquitetura da cidade de *Fahrenheit 451*.

### *Playtime* de Jacques Tati (FRA, 1967)

Assim como em *Alphaville*, Jacques Tati em *Playtime* constrói uma cidade utópica de edifícios modernos. Tati constrói de verdade, para este filme, a Tativille,<sup>19</sup> uma cidade cenográfica de grandes dimensões nos arredores de Joinville, França.



**Voadores** Os voadores desse filme são os helicópteros e os bombeiros com seus aparelhos individuais de voo.



**Natureza** Em meio à natureza que os dissidentes se refugiam. É fora da cidade, em áreas de florestas, que a resistência monta seus acampamentos nômades.



**Vanguarda** As edificações da cidade são produtos da arquitetura moderna, com casas vanguardistas em concreto e grandes conjuntos habitacionais.



**Geometria** A cidade segue um plano geométrico, com arquitetura composta por fachadas regulares seguindo uma malha geometrizada. A morfologia das edificações é formada por composições de sólidos primários.



**Veículo** Os veículos em *Fahrenheit* são os carros dos bombeiros e os trens suspensos.



**Imagem** A imagem em *Fahrenheit* é disciplinadora, socializante e multiplicada pelas telas de TV presentes em todos os lugares e pelos livros e jornais de figuras, únicas publicações permitidas.

#### Tipias em *Playtime*



**Máquina** Porteiros eletrônicos, eletrodomésticos inovadores e inúteis são as máquinas que Tati apresenta em *Playtime*.



**Duplicata** Tudo se repete na cidade: os prédios são todos iguais, com as mesmas cores, mesmas formas e materiais, com as mesmas portarias e corredores, os escritórios se repetem assim como as baias de trabalho, os apartamentos...

Através de uma comédia, Tati retrata uma Paris genérica, uma Paris como qualquer outra cidade moderna do mundo, mas com resquícios da antiga cidade histórica mostrada através das cenas no subúrbio e do jogo de reflexos nos quais são revelados os monumentos parisienses.

Em *Playtime*, Tati dá continuidade a alguns temas de seu filme anterior *Mon Oncle* (FRA, 1957), como a exacerbação do tédio e da confusão produzida pelos espaços criados pelo movimento moderno e ainda a proliferação e banalização das tecnologias modernas. Muito embora a maior parte dos estudiosos afirmarem que *Playtime* é uma crítica à arquitetura moderna, Tati refutou esta afirmação com veemência em entrevista cedida ao *Cahier du Cinéma* em 1970. Tati diz nessa entrevista que, na verdade, não tencionava criticar a estética arquitetônica, mas criticar de forma contundente o espaço produzido pelo urbanismo moderno.

A Paris moderna de Tati parece precisar de pistas para que se entenda que aquela cidade moderna de vidro é verdadeiramente Paris. Tati brinca com isso e espalha por toda cidade moderna pequenas pistas, pequenos sinais que indicam e revelam Paris: reflexos dos vidros de Sacre-Coeur e da Torre Eiffel, a vendedora de flores da esquina, o vendedor de queijos, as placas indicativas, as placas de itinerário dos ônibus, pinturas do asfalto. Parece que um pequeno desvio levaria qualquer um de encontro com a “verdadeira” cidade.

Tati constrói outra Paris moderna, em ferro e vidro, com edifícios repetidos, ambientes internos com baias quadrangulares de trabalho repetidas, formando um labirinto geometrizado. Os espaços são indiscerníveis pelo estilo limpo de linhas retas. Os painéis eletrônicos das portarias confundem-se com o próprio desenho das fachadas, com janelas e aberturas repetidas e geométricas. Os edifícios têm longos corredores de vidro nos quais a modulação dos pilares acompanha a distribuição das luminárias do teto, tudo parece milimetricamente calculado. Os apartamentos são como blocos empilhados e extensas janelas em vidro, fazendo com que o passante assista às ações dos moradores, como em telas de televisão.

Por todo o filme são apresentados escapes, linhas de fuga da rigidez e tensão geradas pelos principais espaços do filme: o aeroporto, o edifício e o restaurante. Tati mostra onde esta aspereza e inflexibilidade são mais evidentes e exacerbados: nas grandes capitais, nas grandes metrópoles modernas onde as pessoas, a sociedade de maneira geral tem que se adaptar constantemente às transformações dos

padrões e do ambiente urbano. A comicidade das cenas surge como contestação. O improvisado, o inesperado, a resistência são as linhas de fuga que tornam os espaços mais humanos, menos rígidos e menos entediantes, como a cena caótica do Royal Garden, o restaurante recém-aberto ainda em obras, onde tudo que era previsto e projetado não funciona. As pessoas então passam a improvisar: garçons, maîtres, operários, músicos, clientes, instaurando vida ao espaço.

Alguns tipos, algumas personagens são prisioneiras da arquitetura moderna porque os arquitetos as obrigaram a circular de certa maneira, sempre em linha reta, e o fato de abriremos uma boate à noite, um cabaré para estas pessoas onde os trabalhos ainda não foram terminados, faz com que a personalidade de cada um passe a sobressair.<sup>20</sup> (TATI, 1968, p. 15, tradução nossa)

Há uma mecânica rígida nos movimentos na cidade que leva a consequências cômicas e absurdas em função do bom andamento dos espaços, das leis e da ordem imposta, como o caso do Royal Garden mencionado acima. *Playtime* é um filme muito bem construído pelo diretor, o movimento da cidade é perfeito, tudo é sincronizado até o inesperado. O encadeamento de imagens, o ritmo do filme vai se intensificando até o final funciona como um balé muito bem ensaiado, como Tati mesmo afirma: “*Playtime* é todo contrário a um filme literário, é mais escrito como um balé. É escrito em imagens. Eu as desenho, eu conto minha história em imagens, e a construção dramática resulta desta visão”.<sup>21</sup> (TATI, 1968, p. 9)

A outra Paris de Tati é uma cidade aborrecida, monocromática,<sup>22</sup> geométrica, confusa pela sua constância e multiplicação de edifícios iguais superdimensionados, seus vidros, reflexos e barreiras. É uma cidade global, como confirmam os cartazes idênticos das mais variadas capitais do mundo na agência de viagens, é uma cidade como outra qualquer, uma cidade desterritorializada.

## THX1138 de George Lucas (EUA, 1970)

Lucas cria sua cidade nos subterrâneos, mais uma vez. Com arquitetura moderna, a multinivelada cidade é povoada por cidadãos de comportamento mecânico, reconhecidos por números e desprovidos de todo e qualquer desejo.



**Vertical** Os edifícios de Tati são altas torres em ferro e vidro, fazendo de Paris uma cidade vertical.



**Veículo** As ruas de Paris de Tati são tomadas por carros que transitam em um permanente engarrafamento.



**Vanguarda** Tati segue a arquitetura do *International Style* para construir Tativille.



**Geometria** Os espaços são geométrizados com corredores retilíneos, móveis geométricos, escritórios racionalizados divididos em baias quadrangulares, as ruas são regulares, fachadas formadas por malhas de ferro e vidro...



**Panorama** Paris pode ser avistada ao longe, numa vista panorâmica do alto de um dos escritórios dos modernos edifícios desta outra cidade.



**Imagem** A imagem no filme de Tati aparece como pistas e indicações da cidade de Paris, são os reflexos nos vidros desta Paris moderna que vemos os monumentos famosos da cidade enquanto os cartazes da agência de turismo afirmam Paris como cidade moderna, genérica.

#### Tipias em THX1138



**Imagem** A imagem é muito presente neste filme. São telas de controle de onde os espaços da cidade são vigiados, as holografias de sexo e violência dentro das casas, a imagem de Jesus transmitida por telas nas cabines de oração.



**Máquina** As máquinas estão presentes no cotidiano da cidade e de seus habitantes. Os ambientes de trabalho são compostos por grande maquinário, aparelhagens auxiliam na vigilância da cidade, cabines de oração estão por toda cidade, os policiais são robôs, as casas são aparelhadas com máquinas de desintegração, máquinas de distribuição de pílulas etc.

Cada indivíduo tem sua função específica ditada pelo Estado. É uma sociedade limpa, organizada, vigiada, consumista e drogada. Para conter os desejos dos indivíduos, a ingestão diária de pílulas aniquila qualquer tipo de sentimento. As emoções são consideradas como as causas das revoltas, revoluções e descontentamento. Uma população sem desejo, sem emoções, é uma população subserviente, disciplinada, enquadrada facilmente em uma ordem imposta.

Nesta cidade, os homens tornam-se máquinas de produção e de consumo acéfalas numa vida assexuada,<sup>23</sup> vigiados por robôs-policiais criados à sua semelhança. Podemos dizer que há uma inversão: as máquinas, os robôs comportam-se como humanos, enquanto os humanos comportam-se como robôs. O cotidiano de todos os habitantes é programado e regado e contempla o consumo obrigatório, já que as vontades e a necessidade não existem. É o consumo pelo consumo, já que os produtos não têm qualquer aplicação ou utilidade, são simples objetos geométricos desintegrados no momento em que os trabalhadores chegam em casa. Um sistema de som entra em ação na saída do trabalho: “Compre. Compre mais. Compre mais agora. Compre e seja feliz”.

As habitações são pequenos apartamentos de arquitetura moderna, sem adornos ou qualquer tipo de personalização, destinados apenas às funções básicas. Todas as unidades são iguais, dispostas lado a lado e uma sobre as outras formando imensos blocos habitacionais. Os ambientes internos são simples, monocromáticos, geometrizados, praticamente assépticos. Os pisos, paredes e teto são iguais: mesmas cores, mesmas texturas. A cidade é densa, composta por vários planos horizontais e verticais. Viadutos, passarelas e trilhos suspensos formam juntamente com as torres, edifícios e seus elevadores um conjunto geometrizado e compacto, à primeira vista impenetrável.

A circulação parece truncada, na verdade é limitada permitindo apenas a ida e vinda por caminhos autorizados e devidamente filmados e vigiados. A população desloca-se mecanicamente da casa para o trabalho, para as lojas, para as cabines de oração e de volta para casa. O lazer se resume a assistir projeções holográficas de lutas e sexo em casa, emissões controladas que não forcem o raciocínio dos habitantes. É uma sociedade claustrofóbica, sem elementos naturais e sem sol. Não há amplitude de perspectiva neste mundo enclausurado.

As cenas do filme são como composições gráficas que mostram o vazio da cidade e da sociedade. Ambientes com predominância do cinza e do branco, uma multidão uniformizada e de cabeça raspada que se movimenta como um cardume teleguiado. Nesta sociedade assexuada, o Estado produz os bebês, que crescem e se desenvolvem dentro de provetas. Em *THX1138*, há a negação da individualidade em prol da igualdade absoluta e sem questionamento, como em outras visões utópicas como em *1984* e *Fahrenheit 451*. Espalhadas pela cidade, existem cabines de oração. Nelas, a imagem de Jesus é transmitida em uma tela e frente à ela o cidadão pode se confessar, rezar e receber eletronicamente sua penitência. São mais uma ferramenta utilizada pelo Estado para manter a massa dócil e controlada.

A cidade é autocontroladora, não há uma figura central de poder, é a própria sociedade que se vigia. A prisão, inversamente à cidade, é uma imensidão branca sem limites, como um imenso “limbo branco”. A cidade é mais próxima à estrutura prisional com seus ambientes exíguos, fechados, vigiados que a própria prisão. A cidade subterrânea opõem-se à superfície, ambiente selvagem habitado por criaturas mutantes, excluídas da sociedade perfeita e proibidas de entrar nos limites da cidade, ao mesmo tempo em que os habitantes da cidade são proibidos de sair dos limites da cidade. São mundos separados, opostos que não se misturam mostrados através de dicotomias: dentro x fora, natural x construído, controlado x livre...

Túneis ligam os subterrâneos à superfície e é por eles que *THX1138*, a personagem central do filme, escapa do controle e da cidade. Os túneis são rotas de fuga, são os escapes do mundo controlado, são os conectores entre os dois mundos. O ambiente muda de cinza para vermelho na superfície. *THX1138* consegue romper as fronteiras, os limites e alcança a superfície fugindo da repressão.

As imagens do início do filme são aparentemente desconexas, mas são reconhecidas quando repetidas inseridas na cadência do filme. Essas imagens pontuam o filme imprimindo certo ritmo. O filme é visual, com composições gráficas das cenas e também é auditivo. A informação sonora muitas vezes descolada da visual traz informações diferentes que se somam às informações visuais.



**Vanguarda** LUCAS constrói a sua cidade através de edifícios vanguardistas como o Maris Civic Center, projetado por FL WRIGHT e obras recentes de engenharia.



**Vertical** A cidade subterrânea é intensamente verticalizada. Os edifícios e a cidade se multiplicam em inúmeros planos e andares.



**Massa uniforme** A população é formada por indivíduos uniformizados, de cabeça raspada, identificados por letras e números, formando um grupo homogêneo, uma massa uniforme.



**Veículo** Os veículos em *THX1138* são carros futuristas, motos dos policiais, o metrô e o carro de corrida Lola T70.



**Duplicata** As unidades habitacionais são iguais, repetindo-se e organizando-se alinhadas e empilhadas uma após a outra. São prédios repetidos, seguindo um mesmo padrão arquitetônico. As pessoas são iguais como duplicatas uma das outras, os corredores e túneis parecem ser os mesmos, os bebês alinham-se em vidros azuis iguais, os robôs policiais seguem todos um mesmo modelo...



**Conector** Os elementos conectores em THX1138 são os túneis, elevadores e corredores que ligam os subterrâneos à superfície e os múltiplos níveis da cidade.

#### Tipias em A Clockwork Orange



**Imagem** A imagem cinematográfica é utilizada como ferramenta doutrinadora e correcional. Cartazes, pôsteres, murais fazem parte da construção dos ambientes e estão presentes em grande parte das cenas do filme.

## A Clockwork Orange de Stanley Kubrick (GBR, 1971)

A *Clockwork Orange* de Stanley Kubrick (GBR, 1971), baseado na obra de Anthony Burgess, expõe uma forte visão de um mundo de extrema violência e erotização numa Inglaterra futurística e decadente. Londres é mostrada como uma cidade de prédios modernos e protomodernos, ambientes em concreto, edifícios abandonados e construções de vanguarda. A prisão, mostrada em vistas aéreas nas quais temos uma visão completa do complexo, segue o princípio panóptico com corredores radiais partindo de um centro de controle. Kubrick tira partido de edificações plásticas existentes como a casa *Skybreak* – projetada por Norman Foster e Richard Rogers – mostrada como a residência do escritor Alexander e a recém-construída Brunel University como o Ludovico Centre. Assim como fez Godard com Paris em *Alphaville*, Kubrick transforma Londres contemporânea em uma cidade do futuro.

O espaço urbano é dominado pelas gangues de jovens e os habitantes são prisioneiros em suas próprias casas. Há uma clara contradição entre a arquitetura estática, sólida em concreto e vidro da cidade e os interiores psicodélicos. Percebemos a influência da cultura pop nas peças de arte, no *design* e na arquitetura e podemos ainda estender esta influência ao comportamento das personagens, principalmente com relação à liberação sexual e às vestimentas, totalmente chocantes com o tradicionalismo inglês. Os objetos como muitas das atitudes de vandalismo estão relacionadas ao desejo carnal. O desejo é personificado pelos objetos e assumido como revolta e subversão.

O apartamento da família de Alex é coberto por grafismos e texturas seguindo cores fluorescentes, paredes com apliques em relevo, mobiliário prateado e futurístico. A própria mãe de Alex é uma figura pop com seus cabelos coloridos, minissaia e meias 3/4. A casa do escritor Alexander, que, aliás, é sinalizada por um signo publicitário, um *backlight* indicativo no qual se lê “home” (lar), tem em seu interior obras de arte repetidas – atitude típica da arte pop – e mobiliário futurístico, como as poltronas *Garden Egg* de Peter Ghczy que são como conchas de fibra de vidro revestidas internamente por tecidos de cores fortes como roxo e vermelho.

O ambiente da leiteria Korova Milk Bar é todo preto com estátuas brancas de mulheres com cabelos coloridos em posições insinuantes. As esculturas de

mulheres<sup>24</sup> funcionam como mesas e como máquinas de leite sugestivamente. O cardápio está impresso pelas paredes em letras plásticas. É neste ambiente que circulam gangues de jovens violentos que cometem atos generalizados de vandalismo e violência extrema por diversão.

O país é comandado pelo Partido sob um regime totalitário. O maior problema desta cidade é a hiperviolência. A adoção do combate à violência por meios extremos é adotada pelo Partido, que tenta se eleger com o intuito de manter o regime opressor. Apoiados por cientistas responsáveis pela criação do método Ludovico, o Partido e o Ministro inglês tomam este método como a “cura para o crime”. O método é uma espécie de lavagem cerebral feita nos delinquentes através de ininterruptas sessões de filmes de violência<sup>25</sup> mantendo o indivíduo preso a uma poltrona numa sala de cinema. É um fluxo contínuo de imagens capaz de transformar o indivíduo e sua índole. A cultura da imagem e o cinema, meio de comunicação em massa, são transformados em ferramentas disciplinadoras.

## *Sleeper* de Woody Allen (EUA, 1973)

Na comédia *Sleeper*,<sup>26</sup> Miles Monroe é um clarinetista, sócio de um restaurante natural em Nova Iorque, que é congelado durante 200 anos, acordando apenas no ano de 2173. O mundo do futuro em que Monroe desperta é ditatorial, chefiado pelo Grande Líder (figura similar ao Big Brother de 1984). Repleto de inovações tecnológicas e científicas, como clonagem, transgênicos, inúmeras máquinas,<sup>27</sup> robôs, telas, comidas instantâneas, Allen cria outro mundo construído após uma guerra nuclear, ou seja, sobre um território livre, sem marcas temporais.

Os ambientes das residências são claros, minimalistas, com mobília futurística, cheios de máquinas funcionais, painéis de controle, grandes telas e serviços robôs. Os habitantes divertem-se com esferas alucinógenas, assistem ao “boa noite” diário do Grande Líder pela televisão e fazem sexo através do orgasmatron, máquina que reduz o ato a um processo higiênico e instantâneo. Existem também máquinas de absolvição, assim como as cabines de oração de THX1138, nas quais, após o processo de confissão, um aviso luminoso é ligado com a sentença e recebe-se um brinde.



**Vanguarda** Os edifícios da Londres futura são escolhidos por sua arquitetura vanguardista. Nos interiores: móveis, roupas e objetos seguem a estética pop.



**Geometria** A geometria está presente no filme tanto pela composição arquitetônica dos prédios como pelos grafismos pop dos ambientes internos.



**Veículo** Elemento representado pelo carro de linhas aerodinâmicas e arrojadadas utilizado pela gangue de Alex.

### Tipias em *Sleeper*



**Máquina** Filme pleno de máquinas, *Sleeper* traz robôs serviços, casas computadorizadas, máquinas de confissão, máquinas de sexo e outros muitos inventos que fazem parte do cotidiano dos habitantes.



**Imagem** Telas estão espalhadas por todos os compartimentos das edificações, assim como cartazes com a foto do Grande Líder estão presentes em todas as paredes.



**Vanguarda** A cidade difusa e futurística de *Sleeper* é composta por edificações de vanguarda dos anos 1960 e 1970.



**Veículo** Pequenos carros brancos protegidos por um pequeno domo são os veículos do mundo futuro de ALLEN.



**Voadores** Os voadores de *Sleeper* são os aparelhos individuais de voo, utilizados por Monroe em sua fuga.



**Massa uniforme** A população é formada por indivíduos condicionados, alienados, submissos ao controle do Grande Líder, vestidos em

Allen brinca com os erros de interpretação da história, com comportamentos típicos da sociedade americana e alguns de seus símbolos, com a intolerância ao diferente e ao antigo. No caso, ele, Miles Monroe, é diferente e antigo: vindo do passado, não possui identidade biométrica,<sup>28</sup> é visto como alguém de comportamento estranho, não pertence ao mundo em que acorda e, por isso, passa a ser perseguido pela polícia secreta do governo. Capturado, Miles Monroe é submetido a um processo de lavagem cerebral para que possa ser enquadrado e condicionado a uma nova vida típica do futuro. Quando está inserido, vivendo sem memória num cotidiano mecânico, é sequestrado por um grupo rebelde, recupera a memória, sua personalidade e passa a ajudar os revolucionários que objetivam a instauração de um novo sistema político marxista. O filme pode ser considerado com uma paródia aos movimentos rebeldes e revolucionários de cunho político que ocorreram por todo o mundo na década de 1960, como também uma bem-humorada crítica à superficialidade da sociedade americana, à alienação, estendendo-se aos aspectos espaciais da cidade de Los Angeles.<sup>29</sup>

Nesse outro mundo, não existem mais cidades, apenas algumas poucas “aglomerações”, como são chamadas as áreas com alguma concentração de edificações. O urbanismo torna-se difuso, a ocupação se resume a construções isoladas ligadas por extensas estradas. Muitas das cenas do filme acabam sendo rodadas nas estradas, nos percursos, no “entre”. São cenas com grandes horizontes, extensas paisagens em meio a lugar nenhum. Os edifícios filmados pertencem à arquitetura de vanguarda americana e compõem cenas em que surgem isolados, envolvidos pela paisagem, o que ressalta a volumetria e plasticidade de cada construção. Muitas cenas exploram o concreto, as cores claras, iluminação cenográfica, geometrias complexas e formas inesperadas. O hospital do filme na verdade é o edifício do National Center of Atmospheric Research no Colorado, enquanto a incrível e plástica casa do médico é a *Sculped House*<sup>30</sup> do arquiteto Charles Deaton – um volume em “c” de concreto e vidro sustentado por uma única coluna –, a central dos robôs serviçais é uma casta em concreto chanfrado que toca o solo, entre outros.

A plasticidade da arquitetura vanguardista dos anos 1960 e 1970 domina a cidade difusa de *Sleeper*. No filme, ainda é inserida uma sequência de imagens

do moderno Congresso Nacional de Brasília de Oscar Niemeyer. Num primeiro momento, o edifício aparece intacto e logo depois em ruínas, simbolizando a quebra do poder totalitário do mundo criado por Allen.

## *Soylent Green* de Richard Fleischer (EUA, 1973)

Baseado no romance *Make room! Make room!* de Harry Harrison, lançado em 1966, o filme *Soylent Green* de Richard Fleischer apresenta Nova Iorque num futuro devastado. A megalópole superpovoada assemelha-se a um grande campo de concentração, com grandes massas miseráveis e maltrapilhas perambulando pelas ruas. Nesta visão pessimista, a natureza foi aniquilada pelo homem, o planeta sofre com o aquecimento global e com a extinção de espécies vegetais e animais. Em 2022, não existem mais paisagens ou elementos naturais, as cidades são densas formadas por um empilhamento de construções antigas degradadas, grandes edifícios e torres modernas e exclusivos condomínios de luxo.

O filme de Fleischer explora a tragédia anunciada pelas teorias de Malthus<sup>31</sup> num planeta superpopuloso e poluído. Comida natural e fontes de energia são exíguas e reservadas apenas para uma elite – formada por políticos e executivos da Soylent Corporation. Os membros desta megacorporação vivem em guetos modernos e luxuosos protegidos do mundo das massas. Os apartamentos supermodernos e riquíssimos esbanjam o que o restante da população não tem acesso: água, comida, energia, além de luxos como tabaco, álcool e concubinas – chamadas ironicamente de “móbilias”, já que elas pertencem ao imóvel, e não ao morador. As mulheres-móbilias criadas por Fleischer, mesmo sendo seres humanos, assemelham-se às mulheres-móbilias de Kubrick e Jones em *A Clockwork Orange*, ambas fazem parte da composição estética dos ambientes.

A população geral miserável tem como alimento uma ração, uma espécie de biscoito, distribuído pelo governo e fabricado pela Soylent Corporation. A eutanásia é a única liberdade concedida aos habitantes e incentivada com o objetivo de reduzir a população. Em centros modernos e plácidos, os habitantes são convidados a cometer o suicídio. O processo de eutanásia mostrado consiste em um gradual envolvimento do indivíduo por cores, imagens e sons agradáveis

roupas e uniformes confeccionados seguindo padrões biométricos.

### Tipias em *Soylent Green*



**Massa uniforme** As massas que habitam os bairros populares de Nova Iorque vestem-se com roupas em tons de bege e marrom, formando um grande bloco monocromático e uniforme.



**Natureza** Extinta pelos homens, a presença da natureza se resume a um pequeno espaço com minguados arbustos fortemente vigiados e plantados sob uma estrutura pneumática para protegê-los da poluição. Alimentos naturais são poucos e exclusivos às mesas da classe dominante. Mas a presença da natureza na cidade acontece por intermédio da imagem durante o processo de eutanásia.



**Veículo** Por falta de combustível, os automóveis foram abandonados, apenas os caminhões da Soylent Corporation circulam pela cidade.



**Vanguarda** Edifícios de vanguarda compõem a cidade de FLEISCHER como os condomínios da elite e o centro de eutanásia.



**Diverso** A cidade é composta por edificações de vários estilos arquitetônicos, de várias épocas, diferentes materiais e variada volumetria. O skyline de Nova Iorque é mostrado como um denso conglomerado de edificações diversas.

#### Tipias em Rollerball



**Diversa** Conjuntos habitacionais, torres, grandes edificações modernas, áreas centrais repletas de altas edificações...



**Geometria** A composição das cenas é marcada pela simetria e pela geometria, sendo a forma circular a mais explorada. As edificações e os espaços internos são marcados por linhas, volumes, associação de formas e planos.

previamente escolhidos de acordo com o desejo de cada um. A cena do suicídio de Sol, um velho professor que conheceu o mundo antes de sua devastação, simula o ambiente de um planeta de belezas naturais exuberantes que não existe mais, embaladas pela Sinfonia nº 6 de Beethoven<sup>32</sup> sob uma luz de coloração âmbar.

A cidade futura de Nova Iorque criada por Fleischer é composta por uma arquitetura diversificada. É uma supermetrópole densamente construída onde existe apenas um resquício de natureza fortemente protegida e sob uma estrutura pneumática, visitada apenas pelos poderosos. As cenas da cidade são feitas por tomadas fechadas, nas quais são vistas construções dos mais diversos estilos, tempos e escala. A cidade é mostrada como uma grande mistura compacta ocupando toda extensão da tela, dando-nos a ideia de que esta imbricada ocupação se amplia por todo espaço urbano.

Os bairros populares são formados por antigos edifícios degradados, construídos em tijolos, formando grandes blocos compactos. As massas se refugiam nos interiores destas velhas construções após o toque de recolher. Não há moradia para todos, então aqueles que possuem uma unidade defendem-na armados contra uma possível invasão. As ruas dos bairros populares são plenas, ocupadas por uma massa uniformizada que luta pela cota de ração em uma constante confusão vigiada por policiais. No mundo das massas, tudo parece velho, ultrapassado, quente, sujo, bege, ao contrário dos bairros da elite. A elite ocupa modernas torres em bairros altos, alcançados por passarelas, elevadores e trens que percorrem trilhos suspensos. Os apartamentos são amplos, sofisticados, frescos, repleto de “frivolidades”, como máquinas de videogame, móveis em couro, elementos em vidro e comida de verdade. Esses bairros são cercados, vigiados e separados por fossos do restante da cidade, como guetos seletos e restritos.

### *Rollerball* de Norman Jewinson (EUA, 1975)

O filme *Rollerball* se passa no ano de 2018. Não há mais crimes, as cidades estão transformadas, repletas de edifícios modernos de linhas limpas, construções e ambientes de vanguarda. O mundo de *Rollerball* é controlado pelas grandes corporações. Até imagens da cidade de Brasília,<sup>33</sup> em específico, imagens do

palácio da Alvorada e do Congresso Nacional são utilizadas para criar o ambiente moderno e futurista deste mundo utópico. Neste ambiente, o controle social é feito através de uma das mais antigas e consagradas fórmulas: “pão e circo”, como diz Harvey (1992, p. 88). No caso, o “circo” oferecido às massas neste filme é um violento jogo quase sem regras, chamado *Rollerball*. A vida das massas parece girar em torno deste jogo, já que não passam por qualquer necessidade. As corporações suprem todas as necessidades da população: transporte, alimentação, comunicação, moradia, luxo e energia.

A Energy Corporation controla tudo, são eles que tomam as decisões globais para o bem comum em associação com outras corporações, decisões estas tomadas através de vídeo conferências que reúnem virtualmente os executivos destas corporações. Em uma destas teleconferências, a seguinte frase é proferida: “O mundo corporativo é inevitável, é um mundo material utópico. Tudo o que o homem tocou, tornou-se alcançável”. (ROLLERBALL, 1975) O filme mostra um mundo construído como ideal pelas corporações e no qual a população se vê acomodada e de certa forma silenciada com os benefícios que recebem. Não há espaço para contestação, não há espaço para o desejo neste mundo utópico corporativo.

Podemos dizer que existem dois estratos sociais e esta divisão rebate-se no uso dos espaços da cidade. Existem os espaços das massas e os espaços das corporações. As massas vivem em grandes conjuntos habitacionais em concreto, símbolo de zonas periféricas. As edificações são geometrizadas e organizadas de maneira racional em meio a terrenos gramados. A população é livre para ocupar o espaço da cidade, não frequentado pela elite, que apenas transita pelos céus com seus helicópteros particulares.

Os centros de luxo, prédios modernos com muitas escadas rolantes e divertimentos são mostrados como *shopping centers*.<sup>34</sup> Estes são espaços restritos, destinados apenas aos executivos e alguns jogadores de *Rollerball*, como o famoso Jonathan E. São ambientes dominados pela geometria, pelo uso de vidro, cores vibrantes, grafismos e mobiliário com *design* vanguardista da década de 1970. As cenas nos espaços das corporações são sempre dominadas por uma centralidade, como, por exemplo, a reunião de Jonathan com um dos diretores corporativos. Sobre um tablado elevado de forma circular, revestido por um tapete quase branco, duas poltronas em resina branca com estofados em couro preto estão



**Vanguarda** A cidade de Brasília e seus edifícios modernos, o então recém-inaugurado edifício da BMW figura como o quartel general da Energy Corporation, o edifício circular em concreto, a arena esportiva coberta por um domo em vidro, além de todo o mobiliário e a decoração marcada pela estética dos anos 1960 e 1970, são os elementos de vanguarda.



**Máquina** Os computadores, aparelhos de teleconferência e máquinas funcionais, além de armas laser, estão presentes em *Rollerball*.



**Imagem** As telas de televisão estão em todos os lugares do mundo, na maior parte do tempo emitindo jogos de *Rollerball* e comunicados das corporações.



**Ser desejante** Jonathan E, jogador de *Rollerball*, é o ser desejante deste filme movido pelo desejo de ter sua esposa de volta, assim como respostas para as atitudes ilimitadas das corporações.



**Domo** As arenas de construídas para abrigar os jogos de *Rollerball* são cobertas por domos de vidro.



**Voadores** Helicópteros são os meios de transporte que sobrevoadam a cidade em *Rollerball*.



**Elemento central** É o quartel general das corporações, um edifício formado por três torres cilíndricas.



**Massa uniforme** As massas aparecem sempre como bandas uniformizadas com as cores de seu time de *Rollerball*.

#### Tipias em *Logan's Run*



**Máquina** As máquinas estão presentes através dos robôs serviços e dos computadores que controlam a cidade.

destinadas aos dois personagens. Um quadro abstrato em cinza, preto e branco está centralizado na parede de fundo. Uma luz branca difusa vaza pela sanca no teto, também circular acompanhando a forma do tablado. Do teto, peças retangulares alongadas, espécie de aletas em vidro, pendem acompanhando este círculo central. É neste núcleo, nesta ilha, de certa forma, isolada, que Jonathan recebe uma ordem para abandonar o jogo. Esse é o gatilho para que ele se rebelde e passe a buscar por respostas. Seu desejo é saber o porquê do mando irrestrito das corporações.

Em busca pelo passado, ele procura por todos os livros disponíveis e descobre que todas as obras foram resumidas por bancos de computadores e as informações são controladas pelo computador central Zero. Os resumos são manipulados e censurados, fatos são omitidos, produzindo assim um falso passado, repleto de lapsos. Zero tem o poder pela informação, já que em *Rollerball* o lema das corporações é “informação é poder”. O prédio onde está Zero é um grande volume circular em concreto, praticamente sem aberturas. Todos os espaços internos seguem a forma circular e são repletos de máquinas, cientistas de jaleco branco e supercomputadores sob um teto translúcido marcado por grafismos radiais.

A forma circular é recorrente em muitas das cenas do filme. Podemos ressaltar a circularidade da pista de *Rollerball* e de suas arenas, os três cilindros que formam o edifício central da Energy Corporation, a recepção da diretoria com sua centralidade marcada por um redondo tapete vermelho, a sala do diretor – descrita no parágrafo anterior –, a biblioteca com seus balcões circulares em aço inox, a sala de teleconferência em semicírculo, a sala redonda de processamento de informações onde sobressaem as bobinas redondas contendo toda a história, o próprio Zero é uma placa em aço com orifícios circulares, as imensas antenas parabólicas brancas perdidas na vastidão de campos verdes. Além da exploração da forma circular, a maior parte das cenas tira partido da centralidade destes espaços, trabalhando com enquadramentos simétricos.

## Logan's Run de Michael Anderson (EUA, 1976)

Assim como em *Soylent Green*, o pesadelo da superpopulação é abordado por *Logan's Run*, filme baseado em obra homônima de autoria dos americanos William F. Nolan e George Clayton Johnson, lançada em 1966. Neste filme, Anderson cria uma cidade repleta de torres de arquitetura vanguardista, pirâmides estilizadas, prédios escalonados e torres cônicas. As construções são bem afastadas uma das outras e interligadas por passarelas, pistas e trilhos de trens suspensos, tubos por onde circulam pequenos veículos e por esplanadas arborizadas ladeadas ou sobrepostas a grandes espelhos d'água. A cidade é protegida por imensos domos transparentes, como as geodésicas de Buckminster Fuller.

A cidade-domo é um ambiente ecologicamente equilibrado, onde as pessoas levam uma vida voltada aos prazeres enquanto o funcionamento da cidade é mantido por robôs. O mundo exterior à cidade é desconhecido aos habitantes. Composto por florestas, natureza exuberante, água correndo por rios naturais o mundo é um grande santuário natural praticamente deserto, enquanto os ambientes urbanos seguem uma estética próxima a dos *shopping centers*.<sup>35</sup>

As cenas panorâmicas da cidade mostram edifícios arrojados, claros, com muito vidro, como grandes cascas moldadas, formas côncavas, compondo um conjunto vanguardista e dinâmico. As cenas externas à cidade mostram a cidade-domo como uma superestrutura, de escala colossal, marcante em meio a um território natural e verde. Os ambientes internos, os espaços dentro das edificações são compostos por corredores estreitos, com sua extensão marcada por faixas pretas que acompanham a linha do piso e a linha do teto, acentuando a geometria do ambiente. Estes ambientes têm janelas cônicas em relevo, como escotilhas protegidas por vidro, de onde se pode ter uma visão da cidade. Os ambientes têm iluminação difusa, artificial e colorida. A maior parte das cenas internas são tomadas fechadas e muitas delas enfocam em primeiro plano os elementos geométricos que compõem o ambiente.

Os habitantes, todos devidamente uniformizados, vivem em um ambiente urbano selado por geodésicas, protegidos do mundo exterior. Os indivíduos são identificados por um nome simples e um número, como Logan 5, Jessica 6 e Francis 7, e são todos jovens. A população é estável numericamente para o controle e



**Massa uniforme** População jovem, uniformizada e identificada por nomes simples e números, numa sucessão impessoal.



**Domo** Um conjunto de domos protege toda a cidade, transformando o ambiente urbano em um espaço hermético, fechado.



**Panorama** Do alto dos edifícios, os habitantes da cidade têm uma vista completa da cidade intradomo.



**Geometria** Tanto as formas das edificações, desenho urbano, interiores, como as cenas são geometrizadas, como uma composição gráfica.



**Ilha** O domo transforma a cidade em uma imensa ilha construída em meio a um território natural de florestas.



**Veículo** Trens suspensos e pequenos veículos que circulam por tubos entre as edificações são mostrados em *Logan's Run*.



**Ser desejante** Logan 5 é o ser desejante. Não conformado em ter que tirar sua própria vida, Logan se questiona e parte em fuga, em busca de outro mundo.



**Natureza** Todo o ambiente exterior ao domo, exterior à cidade, é tomado por uma densa vegetação. Mas, de forma pontual, com alamedas arborizadas e áreas gramadas, a natureza também está presente no meio urbano.



**Vanguarda** Os prédios com formas futurísticas e arquitetura de vanguarda compõem a cidade de *Logan's Run*. Prédios recém-construídos naquele momento, como o *Shopping Center* de Dallas (EUA), servem de locações para muitas das cenas.

estabilidade da cidade. O equilíbrio deste mundo enclausurado, em algum tempo do século XXIII, é mantido através do extermínio pelo suicídio forçado daqueles que atingem os 30 anos de idade. Cada habitante tem um sensor eletrônico que é acionado ao atingir a idade limite. A partir daí, o indivíduo deve se submeter ao processo de suicídio.

Logan 5, a personagem central, acaba causando a destruição do computador central da cidade e conseqüentemente o colapso de todo conjunto urbano por fazer perguntas que, para o computador, não tinham resposta lógica e programada. Esta cena é como a derrocada de Alpha 60 frente ao enigma lançado por Lemmy Caution, em *Alphaville* de Jean-Luc Godard. Logan 5 e todos os outros habitantes do domo acabam livres, dispersos num mundo natural, prontos para recomeçar a construir uma nova civilização.

## *Stalker* de Andrei Tarkowski (RUS, 1979)

Apesar de *Stalker*, de Andrei Tarkovski, não mostrar claramente um ambiente urbano, uma cidade utópica, consideramos as questões e os memes criados pelo cineasta relevantes para nosso trabalho. Tarkovski cria sua utopia num lugar qualquer do planeta, num tempo indefinido, alia o não lugar (utopia) ao não tempo (ucronia).

Um território de um lugar qualquer torna-se diferente em consequência da queda de um meteorito: é assim que ocorre o nascimento da Zona, imediatamente cercada por arames farpados e torres de vigilância do governo. No interior desta Zona, há um “quarto dos desejos”, capaz de atender a todos os desejos daqueles que conseguirem adentrá-lo. Os *stalkers* – espécies de guia – são os únicos que sabem como entrar e que caminhos tomar na Zona, onde “o caminho reto não é nunca o mais curto”. A missão do *stalker* é levar os homens desejosos ao misterioso quarto. Acompanhados por um *stalker*, dois homens – um escritor e um erudito – decidem se aventurar numa viagem em busca deste “quarto dos desejos”.

A presença forte do desejo e da esperança, representada pela figura do *stalker*, é central neste filme. Como já colocamos antes, o desejo é vital e gerador das utopias. O *stalker* é o responsável pelo aparecimento do desejo e da esperança, pelo despertar e pela manutenção do desejo, como afirmou o próprio Tarkovski (1981, p. 24):

A fé é a fé. Sem ela o homem é privado de toda raiz espiritual, ele é como um cego. Nós estivemos desprovidos de fé em diversas épocas. Mas neste período de desestruturação da fé, da crença, o que importa ao *stalker* é de acender uma centelha, uma convicção dentro do coração dos homens.<sup>35</sup>

A cidade é mostrada degradada, com edificações velhas, ruínas, ambientes fabris, perspectivas limitadas, fechadas, com cenas filmadas em sépia. Os personagens passam por vias e galpões abandonados fugindo dos olhos dos policiais. É como um jogo de pique-esconde acompanhado pela câmera que entra e sai das edificações perseguindo o grupo. As tomadas enquadram portais, janelas, umbrais como limitadores do espaço, dando a impressão de que a cidade é um lugar limitado, fechado. A conexão entre os mundos é feita pela linha férrea. Seguindo a linha de ferro após ultrapassar todas as barreiras físicas impostas: grades, telas, arames farpados e driblar o policiamento, a Zona é alcançada.

A Zona é mostrada como uma área abandonada, tomada pela vegetação, com o elemento água em todas as partes, oposta ao mundo cinza e triste que a circunda. Nas cenas internas à Zona, as perspectivas são amplas e o horizonte torna-se visível. Tarkovski trabalha com a mudança da cor entre os dois ambientes: dentro da Zona, tudo se torna colorido, enquanto o mundo externo é mostrado em tons de sépia. O *stalker* guia os dois homens numa odisséia pela Zona. Este percurso é como um processo através do qual os homens vão refletindo sobre suas existências, sobre desejo, esperança e sobre seus próprios horizontes.

Espalhados pela Zona são encontrados resquícios da presença de outras pessoas, objetos perdidos ou esquecidos, entulho abandonado num tempo anterior. Todos estes objetos são mostrados como achados arqueológicos, marcas de outros dentro da Zona. A cada cena, a cada etapa da odisséia do grupo, o ambiente muda. De uma área tomada pela vegetação ao ar livre dominada pelo verde, as cenas passam para as perspectivas limitadas e enquadradas no interior da ruína. São ambientes pouco iluminados, ou com a iluminação desenhada por feixes que penetram por brechas do telhado ou pelas poucas janelas. Em uma das cenas, as personagens atravessam um cômodo com piso ondulado em terra, como um mar de pequenas montanhas. O piso opõe-se às duras e retas paredes que conformam a ruína, é como a presença da natureza dentro do espaço construído. Junto a este

### Tipias em *Stalker*



**Ilha TARKOVSKI** mostra a Zona como uma ilha protegida e proibida pelo governo.



**Natureza** É o elemento dominante dentro da Zona e é ausente fora dela.



**Ser desejanter** O *Stalker* é o ser desejanter do filme. Aquele que mantém a esperança no ser humano e tenta inspirá-lo a desejar.



**Elemento central** A casa em ruínas onde se localiza o quarto dos desejos está localizada no coração da Zona.



**Veículo** Os elementos identificados nas cenas de *Stalker* são os seguintes: o jipe que leva o grupo até certo ponto do trajeto, o trem que abre caminho para que eles passem

as fronteiras e o pequeno veículo que circula pelos trilhos já no interior da Zona.



**Conector** O elemento conector no filme é a linha férrea, responsável pela conexão entre a cidade e a Zona.

### Tipias de Escape from New York



**Ilha** CARPENTER já adota a ilha de Manhattan como lugar para sua utopia urbana, mas exacerba a natural separação física com a construção de um enorme muro de segurança.



**Massa uniforme** A população de Nova Iorque é formada por uma massa de delinquentes e seus uniformes prisionais.



**Voadores** São dois os voadores do filme: os helicópteros da polícia que sobrevoam a imensa colônia prisional e o planador através do qual Plissken penetra na fortaleza.

ambiente está o cômodo procurado que é mostrado em cena protegido por um umbral. O umbral mostra-se como uma área preparatória para o próximo passo: cruzar a soleira do quanto dos desejos.

*Stalker* é um filme positivo, tem uma visão positiva, ao menos pretende alcançar isso. O filme toca na questão do nosso horizonte utópico, nossos desejos e a crença na busca por estes desejos que se mantêm e se sustentam em busca do além do algo mais em meio ao cotidiano. O filme nos faz lembrar que somos seres desejantes e mostra o *stalker* como um ser resistente, crente no ser humano, que nos impulsiona para o horizonte, nos faz perseguir o desejo e não deixar de caminhar.

## *Escape from New York* (EUA, 1981) e *Escape from LA* (EUA, 1996) de John Carpenter

*Escape from New York* apresenta Nova Iorque (apenas) 15 anos à frente. Carpenter constrói sua visão de uma cidade futura onde Manhattan torna-se uma colônia penal violenta fechada por muros. A cidade é exatamente a mesma Nova Iorque dos anos 1980, mas devastada, totalmente abandonada, controlada por criminosos e dissidentes. O skyline é o mesmo, mas, ao contrário da metrópole iluminada conhecida, Carpenter mostra uma cidade às escuras.

Este filme tem muita ligação com a situação política americana da década de 1970, período em que foi escrito. Carpenter critica e reage ao escândalo de *Watergate*, traduzido claramente na figura cínica do presidente dos Estados Unidos do filme. Em entrevista após o lançamento tardio do filme, Carpenter comentou: “Todo o sentimento da nação era um frente ao real cinismo do presidente. Eu escrevi o roteiro do filme e nenhum estúdio quis filmá-lo [...] era muito violento, muito assustador, muito bizarro”.<sup>37</sup> (BOULENGER, 2001, p. 12)

Sem construir qualquer cenário, Carpenter transforma a Nova Iorque contemporânea numa cidade do futuro, assim como fizeram Godard em *Alphaville* (FRA, 1965), Kubrick em *A Clockwork Orange* (GBR, 1971) e Fleischer em *Soylent Green* (EUA, 1973). *Escape from New York* traz uma cidade sem energia, iluminada apenas por tochas, decadente, com edifícios, construções e espaços urbanos degradados, tomados por entulhos e restos de mobílias e materiais. As tomadas

são amplas, escurecidas, mostrando sempre a cidade e suas construções com o espaço urbano totalmente esvaziado ou tomado pela massa de delinquentes.

Outro filme de Carpenter deve ser aqui colocado por funcionar em conjunto com *Escape from New York: Escape from LA*. Esses dois filmes são considerados como filmes-irmãos e vale considerar a análise em conjunto. Enquanto a ilha de Manhattan é separada de Nova Iorque por um colossal muro de segurança, Los Angeles torna-se uma ilha, separada do continente após um violento terremoto. A cidade-ilha torna-se lugar de deportação para os indesejáveis ao sistema totalitário instaurado no país após a catástrofe.

Carpenter cria uma ilha habitada por figuras estranhas e gangues temáticas. A cidade é dominada por ambientes degradados, caóticos, com prédios em ruínas e arquitetura heteróclita. Ao mesmo tempo em que, para o novo presidente e para os membros do governo e da sociedade moralista, LA é vista como a cidade do pecado, habitada pela escória humana, para outros, como Snake Plissken – personagem principal e álter ego de Carpenter –, LA é a última zona de liberdade sobre a Terra.

Carpenter critica, ao mesmo tempo, a América puritana e racista e a América dos simulacros, da superficialidade, o mundo falso criado por Hollywood através da criação de dois mundos opostos. Dois personagens se opõem representando estes mundos: o presidente reacionário dos Estados Unidos e o terrorista Cuervo Jones, a visão hollywoodiana do revolucionário Che Guevara.

Um pouco no enredo para mostrar a ironia e o humor de Carpenter: uma série de satélites poderosos, chamados *Sword of Damocles*,<sup>38</sup> controlam uma poderosa arma capaz de destruir tudo o que é eletrônico em qualquer lugar do planeta. Estes satélites e por consequência esta poderosa arma são acionados por um simples controle remoto, em poder do presidente. O terrorista Cuervo Jones, sitiado na ilha de LA, onde se instalou na Disneylândia, consegue roubar o controle seduzindo via internet holográfica, a filha do presidente, ironicamente chamada Utopia. Com os satélites sob seu controle, Cuervo promete libertar e retomar a América com ajuda de forças latino-americanas (Cuba, Brasil e México). Snake Plissken, um condenado pela justiça, é enviado em missão para recuperar o controle em LA, em troca do perdão total. Após muitas peripécias, Snake recupera o controle e consegue sair de LA. Com o controle de volta, o presidente tenta usá-lo contra Cuba em retaliação ao movimento libertário, mas se descobre



**Massa diversa** A população desta nova ilha é formada por gangues temáticas e personalidades excêntricas, cada qual com sua singularidade.



**Imagem** Este elemento no filme está representado pelas holografias via internet.



**Máquina** São muitas as máquinas criadas por CARPENTER: computadores com holografia, satélites comandados por controle remoto, armas supersônicas...



**Diverso** A cidade de Los Angeles é transformada por CARPENTER em outra cidade, formada por construções variadas de grandes edifícios, bairros populares e parques temáticos.

### Tipias de *Escape from LA*



**Ilha** CARPENTER faz de Los Angeles uma ilha. Território mal visto pelo governo e pela elite, a cidade é desprendida do continente em consequência de um terremoto.



**Diverso** A cidade de Nova Iorque é mostrada como ela era na década de 1980, com toda a diversidade característica desta grande metrópole.



**Máquinas** Grandes computadores e sistemas de vigilância são utilizados para o controle da cidade-prisão.

### Tipias em *Tron*



**Máquina** O mundo de *Tron* é uma cidade-máquina, produzida por computador. O mundo externo é repleto de máquinas: videogames, computadores, laboratórios plenos de inventos e aparelhos.

enganado, estando com um controle falso e, ao voltar-se para Snake, descobre que sua figura não passa de uma projeção holográfica. A esta altura, Snake, com o controle reprogramado, aciona o botão e faz com que todo o planeta volte para a *Dark Age*, para a Idade Média, sem qualquer aparelho eletrônico ou eletricidade.

Muitos são os pequenos detalhes inseridos no enredo por Carpenter com o intuito de mostrar o deboche e a crítica bem-humorada que faz da sociedade e da política americana. A ideia de colocar o terrorista, ou melhor, um simulacro americano de Che Guevara, morando em um parque temático nos aproximou da colocação sobre a Disneylândia e a América feita por Jean Baudrillard (1991, p. 21):

A Disneylândia existe para esconder o que é o país 'real', toda a América 'real' que é a Disneylândia. [...] A Disneylândia é colocada como imaginário a fim de crer que o resto é real, quando toda Los Angeles e a América que a rodeia já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação.

## *Tron* de Steven Lisberger (EUA, 1982)

Com a tecnologia cada vez mais presente no cotidiano, a expansão da *World Wide Web* (www) e o avanço nas interfaces com o computador, há uma proliferação de utopias urbanas associadas ao mundo computacional. Uma das primeiras cidades digitais do cinema foi criada em *Tron* de Lisberger em 1982. Além da computação gráfica, este filme traz a discussão sobre realidade virtual e a inter-relação do cinema com os videogames, temas que ganharão mais atenção ao longo da década de 1990 e com a chegada dos anos 2000.

A cidade de *Tron* é uma cidade virtual, uma cidade criada “dentro” do computador; na verdade, é um programa de computador. Há toda uma brincadeira com os nomes que surgem no filme, desde seu título *Tron*, um atalho do comando da linguagem computacional *Basic trace on* até o nome das personagens como CLU (nome de uma linguagem computacional) e RAM (Random Access Memory).

O que nos interessa destacar aqui, além da questão da modelização espacial do filme desenvolvida por uma grande firma de computação gráfica, é o fato de os cenários terem sido elaborados pelo desenhista francês Jean Giraud, mais

conhecido como Moebius, conhecido autor de HQ. Todos os ambientes da cidade computacional são inspirados em desenhos de circuitos, lembrando placas e peças funcionais de computadores. Nas cenas iniciais, quando Flynn é enviado para dentro da máquina, ele tem uma visão panorâmica da cidade. Como se estivesse caindo, ele vai se aproximando daquele desenho geometrizado, típico das placas internas dos computadores que se assemelham muito com os desenhos das cidades, seus elementos estruturadores como construções, ruas, avenidas...

A cidade interna ao computador é repleta de máquinas, veículos voadores, veículos flutuantes e motocicletas que geram e são movidas por energia e feixes de luz. É uma grande cidade-máquina, rígida, geometrizada, onde ocorrem jogos – que nos lembram dos jogos antigos romanos – com o objetivo de eliminar os programas/indivíduos considerados como indesejados e contrários ao sistema. O ambiente de jogo, podemos chamar aqui de arena, segue uma matriz geometrizada. É um plano marcado por um plano regulador em grelha e limitado por grandes muros onde vemos sinais gráficos típicos de linguagem computacional.

MPC (Master Control Program) é o tirano do mundo virtual, programa que começa a pensar por si mesmo e criado por um antigo programador chamado Dillinger – atual ocupante do cargo de alto executivo da grande empresa de *software* Encom. Após ser transportado para dentro no computador por MPC, Flynn, um antigo programador e criador de *videogames* da Encom, passa para o mundo virtual e continua sua luta, antes travada frente à tela do computador, para encontrar fisicamente dados e arquivos perdidos e protegidos dentro do MCP. Após lutar como peão nos seus próprios jogos de *videogame*, Flynn, com a ajuda de Tron e Yori – programas de computador que vivem dentro do sistema MCP –, finalmente consegue derrotar o tirano virtual. Sem o MCP, o mundo virtual torna-se livre, torna-se um sistema livre, deixando de ser um mundo totalitário.

Todos os programas que vivem dentro do sistema, sejam eles partidários ou não ao comando central, vestem-se da mesma forma, diferenciando-se apenas na cor da luz que emana de suas roupas. Esta luz forma um grafismo semelhante aos diagramas das placas computacionais e não está presente apenas nas roupas, mas também na sala de comando. Nesta sala de comando, uma das paredes é tomada por um grande diagrama. É o mapa de toda a cidade, indicando onde estão e como se movimentam os que habitam neste outro mundo. As cenas que



**Elemento central** O elemento central da cidade é a grande torre da Encom, no mundo computacional é a torre onde localiza-se o MPC.



**Geometria** As paisagens da cidade-computador são marcadas pelas linhas luminosas que conformam a modelização do espaço. As construções também seguem a formas geométricas. Todos os espaços são inspirados nos desenhos regulares e típicos dos circuitos. A malha quadrangular sobressai pela aceleração dos fluxos na cidade real.



**Panorama** Do escritório central da Encom, a visão panorâmica da cidade é enquadrada pela janela, assim como o panorama da cidade-computador a partir da torre do MPC.



**Veículos** Automóveis, pequenas motocicletas, veleiros e tanques.



**Ser desejante** Flynn, programador de computadores que luta e deseja a construção de um sistema livre.



**Voadores** Helicópteros marcados por luz neon da Encom e na cidade-computacional são as naves e as grandes máquinas flutuadoras.



**Duplicata** A malha reguladora em grelha se repete pelos dois mundos. Ambientes internos são conformados pela multiplicação de baias quadrangulares.



**Diverso** A cidade computacional assim como a cidade real são compostas por ambientes diversos de características variantes.

concernem ao mundo computacional são dominadas pelas cores vermelha e azul, características dos circuitos. Toda a cidade é geometrizada e segue matrizes gráficas computacionais. As ambiências e paisagens mais variadas da cidade são mostradas: labirintos, arenas, conjuntos de edifícios, campos e todas elas têm esta característica em comum.

## *Blade Runner* de Ridley Scott (EUA, 1982)

*Blade Runner*, de Ridley Scott, baseado no romance de Phillip K. Dick: *Do Androides Dream of Electric Sheep?*, de 1968, cria Los Angeles futura em 2019. Ridley Scott constrói uma megalópole poluída, híbrida, sob constante chuva ácida, marcada pela verticalidade e monumentalidade de suas torres. A população é formada por uma massa multicultural, composta por diversos tipos e por replicantes. Os replicantes são androides construídos pela Tyrell Corporation “mais humanos do que humanos” para assumir trabalhos pesados e com vida limitada.

A cidade possui uma arquitetura repleta de sobreposições e acúmulos de estilos e volumetrias. Los Angeles é mostrada como uma cidade fragmentada, noturna, densa, de ambiente caótico, impregnada de torres e luzes. Cada cena é impregnada por uma profusão de informações visuais. São muitos os detalhes e referências em cena e, apesar do ritmo do filme não ser acelerado, esta exacerbação na composição da cidade e dos ambientes satura e densifica as sequências.

Imensos painéis publicitários dividem o espaço aéreo da cidade com o intenso tráfego de voadores. Esta movimentação aérea ocorre sobre ruas labirínticas por onde circula uma massa densa, anônima que se espreme no aparente exíguo espaço público. A paisagem é decadente, repleta de lixo, chuva e névoa. Na parte alta da cidade, há um mundo de alta tecnologia dominado pela Tyrell Corporation. Esta corporação é uma empresa multinacional que controla o espaço, tendo sua presença marcada pela colossal torre, elemento dominante na cidade composto por uma arquitetura próxima à das torres maias e chamada de “pirâmide egípcia e mixórdia pós-moderna” por Harvey (1992).

Com relação à infinidade de estilos utilizados na composição da cidade em *Blade Runner*, o cenógrafo Lawrence G. Paull, em uma entrevista posterior

ao lançamento do filme, destacou o fato de que para a equipe de cenógrafos começar a esboçar a cidade e sua arquitetura, ele havia levado toda a sua biblioteca arquitetônica. Os livros, segundo Paull, iam do Egito ao *art déco*, do estilo clássico à vanguarda Moderna, de Antonio Gaudi a Frank Lloyd Wright e ele ainda disponibilizou todas as fotos disponíveis de arcadas, colunas e construções clássicas como fonte de inspiração. Juntando tudo, a equipe partiu de um primeiro esboço que ele mesmo definiu como uma rua de *Conan, o Bárbaro* em 2020. Como Paull definiu, a Los Angeles de 2019 é como um passado futurístico ou um futuro envelhecido, termo próximo ao que H.G. Wells usou para criticar a *Metropolis* de Fritz Lang: um futuro que surge antiquado. Esta declaração do cenógrafo vai de encontro com nossas observações com relação à profusão de informações e sobreposição de elementos que fazem da Los Angeles de *Blade Runner* uma imensa, confusa e diversa cidade.

De acordo com Bruno (1987) e Harvey (1992), *Blade Runner* é uma poderosa visão da cidade pós-industrial como uma cidade em ruínas. Excesso de cenografia, referências que estão ali aparentemente sem propósito. A cidade é descontínua, decadente, onde há a invenção de uma outra temporalidade. Há um completo caos de mensagens, signos, culturas, estilos, fazendo da cidade um grande *melting-pot*.

Nesse mundo no qual a natureza praticamente desapareceu,<sup>39</sup> a cidade parece não ter fim e o único escape parece ser as viagens espaciais anunciadas pelos painéis publicitários. A cidade, no contexto do filme, aparece como um lugar nenhum de onde escaparam os que podiam e só restaram aqueles que não tem para onde ir ou não podem sair. Ao contrário das ilhas plácidas das primeiras utopias, Scott condensa no espaço urbano, na cidade, toda uma carga de influências que a corrompe fazendo dela um espaço fechado e decadente.

A cidade é dividida entre as poderosas elites, moradoras das altas e luxuosas torres e a massa, moradora dos níveis mais baixos da cidade. A cidade baixa é marcada ao mesmo tempo pelos armazéns vazios, edifícios velhos abandonados e instalações industriais desativadas em ruas esvaziadas e pela confusão de ruas comerciais superlotadas, iluminadas pelas vitrines e painéis em neon de lojas, bares e boates. Já a cidade alta é composta por colossais edifícios e torres oblíquas com milhares de janelas iluminadas. De seus espaçosos apartamentos, a elite paira sobre o caos que domina a cidade baixa. Os interiores mostrados

### Tipias em *Blade Runner*



**Panorama** Do alto da torre da Tyrell Corporation, pode-se ter uma visão panorâmica da cidade, onde é possível avistar o pôr do sol.



**Massa diversa** A população de Los Angeles é composta por pessoas das mais variadas origens e culturas.



**Diverso** Há uma profusão de estilos arquitetônicos e composições, invocando todas as formas, volumes, planos, texturas, materiais, fazendo da cidade um ambiente diverso e aberto a diferentes leituras.



**Natureza** Na versão de 1982, Deckard e Rachel escapam, rompendo as fronteiras da cidade. Por uma estrada em meio a campos e bosques, os dois partem em fuga, impulsionados pelo desejo, em direção a um refúgio natural, fora dos limites da cidade. Na versão do diretor, apenas pequenos bonsais podem ser

vistos em uma das cenas internas. Na cidade, a natureza é inexistente.



**Voadores** Naves cruzam os céus da cidade tornando o tráfego aéreo denso, juntamente com os dirigíveis de publicidade e carros voadores da polícia.



**Imagem** Publicidades em telas flutuantes, outdoors e projeções em zepelins, profusão de fotografias e videofones.



**Elemento central** O edifício da Tyrell é o centro da cidade de *Blade Runner*, assemelhando-se à Torre de Babel (BRUEGEL e FRITZ LANG).



**Máquina** Androides (replicantes), aparelhos eletrônicos, computadores, scanners, aparelhos de análise, videofones... A casa de Sebastian, projetista genético da Tyrell, é habitada por suas invenções mecânicas, seus brinquedos vivos, bonecos e androides.

são, de certa forma, decadentes, tanto quanto a cidade baixa. São ambientes labirínticos e esfumaçados como a delegacia de polícia, iluminada por estreitas e longas janelas retangulares, com divisórias marcadas por uma geometria em relevo e precários ventiladores de teto em madeira. A estação central mantém sua arquitetura antiga com extensos vitrais e portais em vidro. O espaço interno dessa estação é escuro e iluminado apenas ocasionalmente pelos feixes de luz vindos do exterior.

Os apartamentos das torres são banhados por uma luz natural alaranjada, que não alcança os níveis mais baixos da cidade. Desses apartamentos, a elite tem uma vista completa e privilegiada da densa metrópole que se estende até o horizonte. Colunas clássicas de sessão quadrangular, mobiliário antigo, pisos brilhantes e suntuosa decoração marcam estes apartamentos. As cenas no apartamento de Deckard são feitas em tomadas fechadas, limitadas pelas densas paredes marcadas por grafismos em relevo misturadas às sombras desenhadas pelas persianas das janelas. Velhos aparelhos de TV e vídeo, luminárias *déco*, videofone, garrafas de bebida e mobiliário pesado entulham a casa de Deckard, repetindo um pouco do caos e da desordem da cidade.

## 1984 de Michael Radford (GBR, 1984)

A segunda adaptação cinematográfica da obra de George Orwell, o filme 1984, de Michael Radford, trouxe uma adaptação mais completa e que abrange o espaço urbano, objeto de nosso interesse. Essa segunda adaptação, podemos dizer, tem maior peso dramático, devido à fidelidade à obra original e à escolha do diretor em iniciar as filmagens exatamente no mesmo dia em que o romance se inicia: abril de 1984. Não nos debruçaremos muito sobre o conteúdo do filme, já que este foi desenvolvido no tópico referente ao livro de Orwell. Nós iremos nos ater principalmente aos elementos trazidos por Radford para a tela.

Os cenários mostram uma condensação do tempo, como se o futuro fosse hoje; e no caso deste filme realmente é: as filmagens começam exatamente no mês e ano escolhidos por Orwell em sua obra. Vestígios como em *Fahrenheit 451* (FRA, 1966) são estrategicamente dispersados nos ambientes: velhos móveis,

uma locomotiva a vapor, um telefone antigo, edifícios antigos degradados, até as teletelas são mostradas como imensas televisões em preto e branco, instaurando um ambiente impreciso. Nada existe além de um presente sem fim.

Os imensos prédios do governo dominam a paisagem cinza e sem sol da cidade de Londres, entre edifícios apodrecidos e degradados e crateras abertas por bombas e depois transformadas em moradias com improvisadas construções em refugio. O Ministério do Amor, Miniamo,<sup>40</sup> é um prédio sem janelas, pesado e quadrangular com suas quatro longas chaminés brancas, estreitos corredores brancos, isolado por labirintos de arame farpado e portas de aço. Os céus enovoados da cidade são cortados regularmente pelos helicópteros da Patrulha da Polícia (*party*), que espiam pelas janelas do povo.

O ambiente opressor e soturno de 1984 é Londres contemporânea transformada pela câmara de Radford materializada em cidade labiríntica e decadente. Os interiores são todos claustrofóbicos, envelhecidos, como o mínimo apartamento da personagem Winston Smith, o cinza e antiquado *chestnut tree café* e o aterrador ambiente de trabalho em Miniver e os temidos corredores e salas de Miniamo. A cidade vigiada aniquila a humanidade dos habitantes, mantendo-os sobre controle e jogando-os uns contra os outros, formando uma sociedade autocontrolada e autovigiada onde qualquer forma de desejo é proibida e intolerável.

Winston Smith, personagem central de 1984, é um funcionário do Ministério da Verdade, encarregado de apagar, falsificar e reescrever o passado; é como um curto-circuito temporal. Esta é a função do Ministério da Verdade: apagar e falsificar o passado, criando um novo e único passado, um verdadeiro passado para uma população sem memória, sem raciocínio, de comportamento autômato. O ambiente de trabalho em Miniver resume-se a incontáveis e exíguos cubículos onde os membros do Partido se espremem por todo o dia.

Winston começa a ter pensamentos contra o sistema e os registra em um diário clandestino direcionado para o futuro. Winston, num primeiro momento, refugia-se na utopia do campo idílico de seus sonhos que ele chama de Terra Dourada, na esperança que vê nas proles, uma massa que geraria força suficiente para destruir o Partido, capaz de fazer uma revolução e no amor que sente por Júlia, companheira de trabalho com a qual mantém encontros furtivos nos bairros pobres, onde não há a presença vigilante da teletela. Na verdade, o



**Vertical** A cidade é verticalizada com torres altíssimas de centenas de andares, multinivelada e com vistas vertiginosas.



**Ser desejante** São os replicantes que se rebelam e partem para a Terra desejosa por uma vida similar à condição humana.



**Veículo** Carros futurísticos mal circulam pelas ruas em meio à multidão e são o meio de fuga para Deckard e Rachel.

#### Tipias em 1984



**Conector** Teletelas funcionam como elemento conector, ligando o Partido às residências dos membros e todos os ambientes em que estão instaladas.



**Massa uniforme** Os membros do Partido formam um bloco uniformizado, enquanto as proles são a massa miserável e ignorante, amontoadas nos bairros populares.



**Imagem** A imagem do Big Brother, seja em qualquer suporte é onipresente na cidade.



**Voadores** Helicópteros da patrulha da polícia do pensamento sobrevoam a cidade e espreitam pelas janelas dos apartamentos.



**Ser desejante** Winston Smith é o ser desejante que, após sessões de tortura e processo de lobotomia, é neutralizado com a aniquilação de seus desejos, suas ideias de revolta e resistência.



**Elemento central** Edifícios dos Ministérios: Miniver, Miniamo, Minipax e Minifarto.

mundo de 1984 aniquila Winston, aniquila a utopia, retira dele todo e qualquer desejo, esperança ou chama que possa fazê-lo romper com o sistema através de um processo longo de tortura e lobotomia. O ser desejante Winston é assim capturado e reenquadrado no sistema.

## *Brazil* de Terry Gilliam (GBR, 1985)

*Brazil*, de Terry Gilliam, se passa “em algum lugar do século XX”. Esta é a frase que surge na tela no início do filme, mostrando sua imprecisão temporal e geográfica – característica das utopias. Há o deslocamento de tempo e espaço: *Brazil* mostra um outro lugar, em outra época, onde a cidade vive naturalmente com a constante ameaça de terrorismo. O encadeamento das cenas e o ritmo do filme passam a sensação de que o mundo de *Brazil* se faz, desfaz e se refaz incessantemente. A cada cena, o ambiente muda, o ritmo muda e tudo se transforma.

Na periferia da cidade, estão localizados imensos conjuntos habitacionais a perder de vista, desarticulados da cidade, formando o bairro proletário. O conjunto é ironicamente nomeado de Shangri-la Towers.<sup>41</sup> Na entrada desse conjunto, pode-se ver a maquete de lançamento, um contraste com a realidade construída e os cartazes publicitários com uma família feliz e os dizeres: “we’re all in it together!” (nós todos estamos nisso juntos!), indo contra a realidade do bairro como gueto segregado. As construções são grandes e pesados volumes quadrangulares de alta densidade e com dimensões assustadoras. As centenas, senão milhares, de unidades de habitação amontoam-se seguindo uma ordem rígida e regular. Os blocos sujos são ligados por passarelas e as áreas comuns estão tomadas por lixo. Estes imensos conjuntos são coroados por volumes semelhantes aos das usinas nucleares e na maquete são comicamente pintados para se mimetizarem com o céu.

As estradas que ligam o subúrbio à cidade são ladeadas por *outdoors*, impedindo a visão da paisagem degradada e dos quilômetros de canos e dutos que percorrem a distância entre a periferia e a cidade. A estrada é um corredor de bombardeamento publicitário e de falsas perspectivas, já que muitos dos *outdoors* contêm imagens de ambientes naturais e paradisíacos. É apenas nestas cenas

do filme que se tem uma perspectiva aberta. A estrada, praticamente um túnel formado pelos alinhados *outdoors*, se dirige para a cidade, vista ao fundo como uma ilha densamente verticalizada que paira sobre o horizonte. As propagandas também são espalhadas por toda cidade. Além dos anúncios comerciais, cartazes veiculam a imagem de um Ministério protetor do povo, de uma felicidade social generalizada – são as propagandas do governo totalitário e ditador de *Brazil*.

As altas torres de apartamentos da elite com seus inúmeros tubos e canos que passam entre as paredes perdem-se em múltiplos níveis acessados uma espécie de elevador, na verdade caixas envidraçadas, que transitam tanto na vertical como na horizontal. Nos apartamentos da cidade, há uma profusão de aparelhos eletrônicos e mecânicos responsáveis pela automação das tarefas simples, como abrir as cortinas, fazer café e torradas, abrir o armário... No caso de Sam Lowry, a regulação das máquinas está sempre errada, fazendo de sua manhã um completo caos.

A elite é criticada ironicamente por Gilliam através da construção de personagens fúteis, consumistas e alienados, como a mãe de Lowry, habitante de um imenso e luxuoso apartamento decorado com todos os estilos, cores, texturas e grafismos em um amontoado de objetos de diferentes épocas e diferentes lugares, afirmando a imprecisão espacial e temporal do filme.

Os ambientes de trabalho são altamente burocráticos. Escritórios cinza divididos em uma sucessão de pequenas áreas de trabalho apinhadas de máquinas, telas e pilhas de papel num ambiente mal-iluminado, cinza, duro, regulado e coordenado por um chefe inútil perdido na própria burocracia. Tubos pneumáticos cortam todos os ambientes e é por intermédio deles que se emitem e recebem os documentos de trabalho. As estações de trabalho são dotadas de uma espécie de computador no qual vemos uma tela adaptada a uma máquina de escrever. Os aparelhos de comunicação são telefones enormes com fios e plugues como das antigas mesas telefônicas. Todas as máquinas e objetos nos dão uma ideia de futuro velho, de um novo ultrapassado.

No Ministério da Informação, os trabalhadores ocupam pequeninos cubículos cinza, sem janelas, onde disputam centímetro a centímetro a mesa compartilhada com o cubículo vizinho. Os mesmos tubos pneumáticos aparecem também neste ambiente e servem de comunicação entre os andares e setores

### Típias em *Brazil*



**Elemento central** O prédio do Ministério da Informação é a construção mais importante da cidade, surgindo nas cenas com frequência.



**Massa diversa** Apesar de oprimida e vigiada, a população é formada por indivíduos singulares.



**Natureza** Através de imagens, a natureza é vista no filme. Cartazes e *outdoors* mostram paisagens bucólicas, próximas à imagem da fuga de Lowry para seu refúgio no campo.



**Ser desejan** Sam Lowry é o ser desejan



**Duplicata** Tanto os prédios dos subúrbios como os edifícios residenciais da cidade são repetições, são duplicatas de um mesmo modelo, fazendo da cidade um grande bloco homogêneo.



**Vanguarda** Além do estilo pós-moderno utilizado na composição da cidade, GILLIAM filma a última cena no edifício de Ricardo Bofill, recém-inaugurado em Marne-la-Vallée, subúrbio parisiense.



**Máquina** Máquinas de escrever ligadas a telas como computadores arcaicos, telefones antigos e muitos inventos inúteis e exagerada automação atrapalham as tarefas simples cotidianas.



**Vertical** Torres e grandes edificações de muitos andares são cortados por planos horizontais em vários níveis.

do Ministério da Informação em que cartazes estão em todas as salas incitando o estado de vigilância e denúncia. O acesso do prédio é um enorme átrio verticalizado, simétrico e escuro, densamente vigiado por câmeras e policiais, com um sistema de triagem mecanizado. Este espaço tem sua centralidade marcada por uma grande estátua alada dourada com a frase “*The truth shall make you free*” (A verdade o tornará livre) e é repleto de cartazes e frases de ordem aumentando as sensações de opressão e vigilância.

A cidade de *Brazil* é um grande labirinto geométrico, verticalizado que oscila entre o cinza ao rosado, estruturado em múltiplos níveis. A cidade é vigiada por câmeras, principalmente os prédios públicos e os ambientes urbanos. As perspectivas são limitadas e a escala opressora. Os espaços da cidade são escuros, formados por pequenos largos, vielas e becos estreitos que mais parecem corredores como os do prédio do Ministério da Informação. As luzes que marcam a cidade são as dos letreiros em neon, presentes por todo o espaço urbano. A arquitetura da cidade deixa transparecer seu aspecto falso, de cenário construído com a adoção do pastiche. A artificialidade da praça do nível 47, mais próxima ao interior de um *shopping center*, é um dos exemplos da construção de espaços como conceitos de confusão temporal e falsidade. Estes conceitos são estendidos à criação da própria cidade, de estrutura sufocante, mostrada apenas em uma cena com distância suficiente (mas não clareza) para a visão de uma forma urbana total.

Sam Lowry desperta para a vida depois que se apaixona pela trabalhadora Jill e conhece o terrorista/encanador Tuttle. Lowry tem sonhos estereotipados, nos quais escapa de sua condição subserviente e torna-se um super-herói, com armadura, asas, escudo e espada. Os sonhos de Lowry seguem o clichê do herói que tenta libertar a bela dama do mal e funcionam como escapes, como linhas de fuga de sua realidade. Envolvido pelas situações, Lowry acaba sendo submetido a uma sessão de lobotomia, da qual finalmente escapa ao refugiar-se em algum lugar de sua própria mente instalado em um *trailer* em meio a campos verdes, como as imagens dos *outdoors*.

## *Bunker Palace Hotel*<sup>42</sup> de Enki Bilal (BEL, 1989)

Em *Bunker Palace Hotel*, de Enki Bilal, a cidade é mostrada como utopia urbana fechada, construída como um não lugar, desprovido de referências temporais e geográficas. Sob um regime totalitarista, este outro lugar vive sob um clima paranoico, com fotos de membros do governo nas paredes e a presença constante de espões e observadores. Bilal brinca com o título do filme: *Bunker Palace Hotel*, assim como fizeram outros criadores de utopias. O cineasta se vale do jogo de palavras e faz uma aproximação incongruente e contraditória entre as três palavras do título: *Palace Hotel* nos remete à ideia de um local seguro, confortável, ligado ao lazer, ao mesmo tempo traz a noção de estrangeiro – hospedam-se em hotéis aqueles que estão viajando, que são estrangeiros, que não pertencem àquele lugar –; já *Bunker* traz a associação imediata a um período de guerra, a um refúgio, uma construção fechada, protegida. A utopia urbana de Enki Bilal se conforma como um lugar fechado e voltado para si mesmo.

O *Bunker Palace Hotel* é um não lugar invulnerável que serve de refúgio durante um período conturbado, abrigando principalmente uma parte da sociedade privilegiada que desfruta das saunas, massagens feitas por robôs e frequenta jantares ao som de uma orquestra de andróides.

A cidade é mostrada sob uma torrente chuva branca que desenha caminhos nos vidros, nas construções e nas ruas, contrapondo-se ao asfalto escuro e ao cinza das edificações. Certos prédios possuem formas e ornamentos lembrando a arquitetura da virada do século XIX para o XX, cortados e penetrados por elementos típicos da arquitetura industrial como grandes dutos de ventilação, canos, exaustores, estruturas e tubos em aço. Áreas industriais abandonadas, bordas de ferrovias, áreas sob viadutos são os espaços característicos componentes da cidade de Bilal.

É um mundo vigiado e controlado. Mas a construção desta utopia é baseada em contradições, partindo do título e alcançando toda a construção do próprio filme. Bilal constrói outro lugar caracterizado pela ausência de marcas espaciais e marcas temporais, afirmando a imprecisão temporal e geográfica das utopias. Apesar de muitos vestígios nos fazerem relacionar essa utopia a algum lugar do Leste Europeu, como a música búlgara, o sotaque das personagens, a linguagem proibida utilizada dentro do hotel, características espaciais acentuam o aspecto



**Imagem** Em *Brazil*: telas de televisão, telas de “computador”, cartazes, propagandas, outdoors, placas indicativas...



**Conector** Os tubos pneumáticos são os elementos que conectam todos os ambientes e construções da cidade.



**Ilha** A cidade desenvolve-se como uma ilha labiríntica, verticalizada e densa. Na cena da estrada, a cidade é vista flutuando sobre o horizonte como uma ilha compacta.



**Veículo** Caminhões, pequenos carros e carros da polícia são os veículos que transitam pela cidade.



**Voadores** É o próprio Sam Lowry que ganha asas em seus sonhos.

### Tipias em Bunker Palace Hotel



**Máquina** Os andróides, sistemas de controle, pequenos e estranhos aparelhos com aparência ultrapassada pontuam as cenas.



**Geometria** A regularidade das ruas e dos interiores faz da geometria uma marca forte na composição desta utopia urbana.



**Elemento central** O Bunker Palace Hotel é o objetivo almejado por muitos, é o refúgio onde se pode acessar ao que é interdito no mundo exterior. O edifício é um esconderijo protegido por códigos, regras e acesso restrito e secreto.



**Massa uniforme** As roupas escuras, os uniformes escuros e as capas de chuva trazem uniformidade aos poucos indivíduos vistos em cena. A população, apesar de rarefeita, aparece sempre de maneira uniforme nas cenas.

genérico do mundo de Bilal: formas arquitetônicas heterogêneas, influências estilísticas imprecisas e a monumentalidade das construções.

O edifício central do filme – o Bunker Palace Hotel – tem arquitetura fria, moderna e impessoal. Os interiores são marcados por traços modernos e geometrizados pontuados por elementos antigos e as características dos ambientes contribuem para a formação de uma imagem desagregada. São raras as tomadas do exterior, sempre marcadas pela chuva ou neve e pela ausência de profundidade de campo ou foco apenas num primeiro plano. As cenas impedem o escape do olhar, a identificação e compreensão de todo o espaço, são limitadas, fechadas, truncadas. É como se estas fossem montadas de maneira incompleta com elementos desconexos, aleatórios. Muitas das imagens construídas no filme são dominadas pela ausência de informações, causando certa desorientação e, assim como não é possível a identificação de marcas espaciais, confusa é a distinção de marcas temporais.

No filme, aqueles que alcançam e têm acesso ao Bunker Palace Hotel passam a ser tratados como iguais neste escondido refúgio. Enquanto no exterior, no espaço urbano, há um clima de perseguição, uma pressão e um controle velado, no interior é como se os habitantes pudessem ser eles mesmos, livres para desfrutar de luxos inexistentes na cidade. Os habitantes em sua maioria são mostrados todos vestidos em preto e desumanizados. Mas esta homogeneidade não é representativa de uma sociedade que busca a igualdade, como ocorria nas primeiras utopias, a homogeneidade é mostrada como uma característica imposta, associada a um ambiente frio, numa atitude negativa.

Tonalidades brancas, cinza-azuladas, preto das roupas, pouca luminosidade assim como a frieza e dureza dos cenários traduzem a cidade. A quase ausência de cor é marcante em todos os ambientes. Com o avançar do filme, os ambientes organizados, rígidos, e a arquitetura dura começam a se desfazer, aproximando-se do caos. Há uma multiplicação de sinais e atitudes que anunciam a perda do poder, a derrocada do governo totalitário: doenças afetam os dirigentes do Partido, uma espécie de gosma passa a sair das torneiras e dos chuveiros, os robôs se desregulam, as coisas deixam de funcionar e o Bunker, antes um abrigo passa a ser uma armadilha. Para Bilal, os futuros radiosos, as utopias positivas não existem, vemos este como um dos objetivos do diretor neste filme, problematizar as utopias, mostrando como elas são efêmeras e fadadas ao fracasso.

## *Gattaca* de Andrew Niccol (EUA, 1997)

Em *Gattaca* (EUA, 1997), Andrew Niccol constrói sua utopia urbana com linhas limpas, modernas, mostrando edifícios vanguardistas, mas conjugando-os com referências heteróclitas. O filme é permeado por referências ao passado, ao futuro, resultando em uma imprecisão temporal. É como a construção de outro tempo e outro lugar.

O filme mostra este não lugar comandado pela New Eugenics. Com a evolução da tecnologia e do desenvolvimento da engenharia genética, o mundo passa a ser dividido entre “válidos” e “inválidos”. Por meio da manipulação genética, os bebês são criados pela New Eugenics unindo os melhores genes dos pais. Numa avaliação após o nascimento, os indivíduos são classificados como “válidos” ou “inválidos” de acordo com os traços e a qualidade genética apresentada, configurando assim dois grupos distintos. Os grupos são visualmente diferenciados e o espaço é segregado. Os “inválidos” são fisicamente diversos, habitam bairros populares aparentemente caóticos e mostrados como um submundo populoso, insalubre e decadente. Os espaços desses bairros são exíguos, malcuidados, improvisados como compostos através de bricolagem. Alguns destes indivíduos são liberados para frequentar os bairros dos “válidos” para cumprir tarefas e executarem serviços considerados como menores e sem exigência intelectual. Os “válidos” são atléticos, altos, vestem-se com roupas sóbrias e bem cortadas, ocupam os cargos mais altos e executam os trabalhos mais importantes. Circulam por ambientes controlados, impecavelmente limpos, arrumados e organizados. As cenas relativas aos bairros populares são sempre confusas, movimentadas, dominadas por uma luz alaranjada em oposição às cenas dos espaços da elite que são dominadas por uma luz cinza-azulada, espaços rigidamente geometrizados, organizados, praticamente minimalistas. A movimentação dos “válidos” em cena parece um balé ensaiado, é como seguissem passos e marcações pré-combinadas mantendo certa distância um dos outros.

O filme mostra a história de Vincent, indivíduo “inválido”, com expectativa de vida de apenas 30 anos, portador de deficiências como miopia e um mal congênito cardíaco. Vincent, apesar de sonhar em ser astronauta, é direcionado para tarefas menores por sua condição imperfeita. Ele é movido pelo desejo de integrar



**Veículo** Locomotivas e carros antigos.



**Diverso** As arquiteturas são muito diversas, fazendo da cidade um grande conjunto heterogêneo. Os edifícios mostrados são galpões e armazéns envelhecidos, edificações neoclássicas e ecléticas sobrepostas por grandes tubulações, encanamentos, respiradouros, exaustores e gárgulas estilizadas enquanto os interiores misturam art déco com linhas futuristas, elementos clássicos e modernos.

### Tipos em *Gattaca*



**Vanguarda** Os edifícios adotados como cenário no filme são construções vanguardistas projetadas pelos arquitetos F.L. Wright e Antoine Predock.



**Ser desejan** Vincent, indivíduo “inválido”, impulsionado por seu desejo luta contra o sistema opressor e de segregação, resistindo e lutando contra sua condição.



**Massa uniforme** Roupas bem cortadas e escuras vestem a casta fisicamente saudável e uniforme dos “válidos”.



**Voadores** São os foguetes que partem em missões espaciais traçando rastros de fumaça nos céus da cidade.



**Geometria** Tanto os edifícios como os ambientes mostrados em cena são geometrizados, nos quais linhas retas são predominantes, a regularidade e clareza do espaço dominam os cenários.

#### Tipos em *The Fifth Element*



**Vertical** A cidade é um grande bloco verticalizado, com altos edifícios e torres de altíssimo gabarito, formando uma cidade multinivelada.

uma viagem de exploração espacial – destinada apenas aos indivíduos perfeitos, aos “válidos”. Ele assume a identidade de Eugene, atleta “válido” que se tornou paraplégico após tentativa de suicídio. Weir traz um jogo de significação com os nomes, com as palavras assim como muitas obras como as de More, Morris e Bilal: “Gattaca” é uma palavra formada pelas iniciais dos componentes do DNA – C, G, A, T; Eugene, nome da personagem “válida”, significa bem-nascido e Vincent quer dizer vencedor. Vincent é o ser desejante desta utopia, em que luta contra o sistema enganando-o, enfrenta e supera suas deficiências e limitações, resiste e consegue no final da trama partir em uma viagem espacial.

Voltando à composição das cenas, os ambientes frequentados pela elite, pelos “válidos”, são vanguardistas, claros, ordenados, plenos de reflexos e vidros, enquanto a cidade dos excluídos é caótica, misturada e imperfeita. O mundo “válido” de *Gattaca* possui ambientes neutros, monocromáticos, quase entediantes com elementos e formas geométricas. Com relação à arquitetura, o prédio escolhido como o Gattaca Aerospace Corporation foi projetado pelo arquiteto americano Frank Lloyd Wright,<sup>43</sup> enquanto o edifício de apartamentos onde moram Vincent e Eugene, na verdade um prédio da California State Polytechnic University, foi projetado por Antoine Predock.<sup>44</sup> Weir filma em edifícios vanguardistas de tempos distintos, um dos anos 1950 e outro dos anos 1990, ambos com características atemporais. A composição da cidade deste filme não traz elementos diversos, não constrói um mosaico de estilos como muitas das cidades utópicas do cinema. Os cenários são composições atemporais com elementos neutros que podem ser de qualquer tempo, construções e ambientes limpos, claros construindo outro lugar, outra cidade.

### *The Fifth Element* de Luc Besson (EUA/FRA, 1998)

*The Fifth Element*, de Luc Besson (FRA/GBR, 1998), teve sua cidade concebida por Jean Giraud, mais conhecido como Moebius, e por Jean-Claude Mézières, seu frequente parceiro na criação de HQ. A cidade é composta com inúmeras referências aos quadrinhos, referências estas que alcançam até a colorização das cenas. Uma cidade verticalizada, multinivelada, colorida e caótica apresentada como Nova Iorque de 2263 é fiel ao estilo de Moebius. Veículos voadores, aerotáxis,

trens verticais, carros de polícia e até um barco-restaurante chinês flutuante cruzam os céus da cidade numa aparente desordem.

Os edifícios da periferia são formados por inúmeros cubículos, por pequenas células de habitação sobrepostas alcançando quilômetros de altura. Cada célula de habitação comporta todas as funções em espaço reduzido. O espaço é transformável, adaptando-se a função escolhida através de comandos que acionam a montagem e desmontagem de móveis e aparelhos. Os estilos arquitetônicos das construções são muitos: arquitetura americana dos anos 1940, *art déco*, *high-tech*, influências pop, modernas, pós-modernas, clássicas, barroca, enfim, a cidade é formada por uma grande confusão arquitetônica e volumétrica. Um grande adensamento de torres, prédios escalonados, imensos arranha-céus fazem desta outra cidade de Nova Iorque um denso bloco construído que estende até o horizonte.

As visões aéreas e vertiginosas da cidade parecem um caleidoscópio em movimento. Inúmeras passarelas, pontes e pistas formam e marcam os diferentes níveis da cidade, enquanto veículos voadores circulam traçando com seu movimento rotas diversas e organizadas. Esta profusão de rampas, passarelas, passagens, pistas e pontes formam um emaranhado geométrico a perder de vista. Imagens, luzes, painéis luminosos e publicitários espalham-se pelo ambiente urbano contribuindo para a imagem densa e confusa da cidade.

Em cena panorâmica da cidade, percebemos a criação de outro *skyline* de Nova Iorque, muito mais denso e confuso e para não ser “engolida” pelos incontáveis e altos edifícios, Moebius coloca a estátua da liberdade em destaque e à salvo sobre uma alta torre. O aeroporto é mostrado como uma enorme estrutura arredondada e escura com planos de pouso avançando sobre a água. Localizado na borda da cidade, sobre sua cobertura, o terminal exibe um colossal painel eletrônico no qual corre a mensagem “Welcome to New York”.<sup>45</sup>

As cenas urbanas são plenas, repletas de elementos. A quantidade de informações que compõe cada tomada é enorme. Em uma destas cenas, vemos os voadores, entre carros, barcos e ônibus, cortando o espaço entre as altas edificações. Uma pequena placa indica “nível 85”. Terraços marcam alguns níveis dos prédios conectados por pontes barrocas adornadas por estátuas e ornamentos e passarelas tubulares. Os níveis da cidade são cortados por trens que se deslocam na vertical, colados a fachada dos prédios. As construções não seguem



**Voadores** O espaço aéreo da cidade é cortado por vários voadores: naves espaciais, carros, carros de polícia, barcos-restaurante, táxis e ônibus.



**Panorama** Zorg, o personagem que domina a cidade, tem do alto de sua torre, através de uma janela-escoltinha, uma visão geral de toda a cidade.



**Duplicata** Apesar de a cidade se mostrar diversa, as unidades habitacionais são mostradas como módulos repetidos, como cápsulas empilhadas formando imensas torres. Compartimentos de sono, nos quais os passageiros de voo são instalados, são mostrados como pequenas cápsulas empilhadas e alinhadas.



**Conector** Tubos pneumáticos conectam os ambientes enviando e trazendo mensagens.



**Massa diversa** A população é mostrada como uma massa diversa, composta por pessoas e seres de todos os tipos e origens, todas mantendo suas diferenças e particularidades.



**Diversa** Composta por vários estilos, a cidade se configura como uma grande miscelânea. São muitas formas, volumes, elementos, artefatos e ornamentos.



**Máquina** São muitas as máquinas que se espalham pela cidade: robôs serviçais, pequenos robôs utilitários, aparelhos eletrônicos, máquinas de recuperação e reconstrução de seres vivos...



**Imagem** Telas de TV, telas de computador, painéis publicitários, vídeo-comunicadores e telas de controle estão presentes em muitas das cenas e também, nas cenas iniciais do filme, vemos um velho livro de gravuras sequenciais.

um alinhamento preciso, fazendo com que o horizonte seja avistado apenas como uma nesga vertical interrompida por passarelas, pontes e plataformas. Sobreposições são percebidas: prédios são erigidos sobre prédios, em diferentes estilos, seguindo volumetrias diversas e alcançando exagerados gabaritos. Frente a toda esta complexidade de composição, as pessoas aparecem como pequenos pontos neste grande emaranhado de fluxos, estilos e adornos.

Em todos os ambientes, são vistos *gadgets*, telas de televisão, computadores, painéis de controle, robôs e muitas máquinas. Tubos pneumáticos enviam e recebem mensagens. Os interiores mostrados variam entre as frias e funcionais células de habitação que seguem uma estética industrial, as geometrizadas e amplas salas de desenho moderno da torre Zorg até o apartamento repleto de objetos antigos como livros, pinturas e móveis, peças ligadas a várias religiões, reunidas em um espaço com ornamentação de inspiração clássica. Muitas cenas se passam em corredores, sejam eles elípticos, retangulares, circulares, quadrados, revestidos em aço, ferro, pintura ordinária, com relevos geométricos, grafismos, adornos barrocos, clássicos ou futuristas.

## *Dark City* de Alex Proyas (EUA, 1998)

Com elementos que associam simulação, controle, realidade e sonho, *Dark City* de Alex Proyas (EUA, 1998) explora em sua trama um estado de conspiração através do personagem John Murdoch. Murdoch descobre que criaturas, os Estranhos, são mestres de um estranho jogo de simulação no qual os habitantes são suas marionetes e a cidade seu *playground*. A cidade mistura referências dos anos 1940 e de cidades de arquitetura visionária com um ambiente escuro e soturno. *Dark City* aborda questões como perda de identidade, destruição do individualismo, controle e simulação.

A cidade é construída como um imenso labirinto circular no qual os habitantes são como cobaias de laboratório, tendo suas vidas mudadas a cada 24 horas acompanhando a modificação e intervenção na configuração da cidade. É uma imensa cidade mutante, uma diferente cidade a cada 24 horas. A cada noite, a cidade é modificada, seus espaços se transformam, são desfeitos e recombinaos na criação de outra cidade. Os estranhos controlam o tempo e o espaço desta

cidade-laboratório, desta cidade-máquina que brota de um imenso vórtex mecânico formado por fragmentos de arquitetura. Congelando o tempo, eles acionam a mudança espacial. As imagens são maravilhosas: a cidade toda começa a se transformar, os elementos arquitetônicos começam a se separar e se reagrupar: muros, paredes, telhados, janelas, edifícios, a cidade inteira é desconstruída e reconstruída como acontecem com as imagens de um caleidoscópio sendo girado. Os estranhos ainda reconfiguram famílias trocando as pessoas, agrupando-as de formas diferentes a cada mutação da cidade. Quando acordam, após receberem uma “injeção de memória”, os habitantes assumem outra vida, outra casa, outra cidade, repetem outras rotinas diárias.

A escura cidade – todas as cenas são noturnas – é cortada por altas arcadas sustentando linhas de trem, uma profusão de fios, estruturas metálicas, viadutos e passarelas. As cenas mostram um movimento incessante no espaço urbano ocupado por pessoas, carros e trens. Pontuada por imensas gruas, a cidade parece indicar seu estado de constante transformação. Densa e esfumada, suas construções variam em altura e volumetria, todas escuras e envelhecidas ladeiam becos, ruas estreitas, poucas avenidas e um rio. A exiguidade e a densidade do espaço urbano limitam a perspectiva, evitando a visualização do horizonte, marcado pela linha de altos prédios e muros.

*Outdoors*, cartazes, fotografias e cartões postais surgem nas cenas como fragmentos e indicativos da construção deste outro tempo e espaço. Tempo construído e marcado pelos inúmeros relógios presentes nas cenas. Nos interiores, a forma circular é marcante, podendo ser identificada tanto nos relógios, como na maquete do labirinto circular, nas cúpulas das luminárias, nos óculos dos prédios, na piscina e seu prédio circular, nos arcos dos elevados e das pontes. A forma circular também surge em profusão na cena em que podemos ver os grafismos feitos por um dos personagens que sabe a verdadeira condição da cidade.

Com o avançar do filme, vamos percebendo limitações no espaço da cidade, antes associado apenas ao adensamento do espaço urbano e à perda de profundidade pela escuridão das cenas. A cidade na verdade é uma imensa ilha circular que flutua com seu entorno de água no espaço. O alcance da borda da cidade por alguns dos personagens expõe a verdadeira e complexa condição desta utopia urbana: fechada, controlada, mutante, móvel, de lugar nenhum.

### Tipias em *Dark City*



**Máquina** *Dark City* é uma cidade-máquina, produto de um mecanismo elaborado capaz de desfazer e refazer as construções e o espaço urbano, transformando-o num imenso quebra-cabeças. Além disso, este elemento também pode ser identificado nos sistemas automáticos como o mostrado nas cenas do restaurante *self-service*.



**Massa uniforme** Todos os habitantes são apenas cobaias controladas e minuciosamente arranjadas dentro de uma cidade-labirinto enquanto os “estranhos” são praticamente indiscerníveis entre si.



**Ilha** Os limites e a condição insular da cidade de *Dark City* só são revelados no final do filme. Vemos nas cenas finais uma imensa cidade ilha flutuando no espaço.



**Ser desejante** Matt Murdoch é o ser desejante em *Dark City*. Movido pelo seu desejo

de entender quem é, segue pistas e resgata fragmentos e lembranças na tentativa de recompor a sua história. Através desta busca, ele resiste ao controle e à dominação, alcançando a compreensão da cidade construída.



**Imagem** As memórias de Murdock, as fotos, cartões postais, *outdoors* e cartazes são as imagens que permeiam e pontuam as cenas do filme.



**Voador** A própria cidade é um elemento voador, flutuando pelo espaço. Voadores também são os estranhos que flutuam.



**Geometria** A cidade é circular e sua malha forma um imenso labirinto geometrizado.



**Veículo** Trens e carros circulam pelas ruas, elevados e viadutos de *Dark City*.

## *The Truman Show* de Peter Weir (EUA, 1998)

O filme de Peter Weir, *The Truman Show*, pode ser visto como uma parábola sobre a invasão de privacidade de uma mídia em um grau máximo de voyeurismo. Enquanto *Dark City* (EUA, 1998) mostra uma cidade observada por um grupo específico, os estranhos, Weir cria um mundo construído para ser objeto central de um *reality show*, transmitido para todo o mundo criticando a atual obsessão pela vida privada e o consumismo exacerbado que assombra esse final de século.

Podemos mencionar *The Truman Show* como uma crítica direta às *fantasy lands*, uma crítica já ensaiada por dois diretores: Michael Anderson e John Carpenter. Filmado na cidade americana real de Seaside – projetada por arquitetos membros do *New Urbanism* –, a cidade real torna-se neste filme, a fictícia Seaheaven, a maior cidade construída dentro de um estúdio de televisão da história, uma imensa cidade-cenário. Essa cidade-cenário é protegida por um imenso domo, o qual permite a total simulação de tempo, clima e controle do seu interior. Esta cidade-estúdio é mostrada ironicamente como a segunda construção humana que pode ser avistada da lua.<sup>46</sup> Mencionamos aqui a ironia por ser justamente na lua fictícia de Seaheaven que Christof, o criador e diretor do programa *The Truman Show*, instala seu escritório e sala de controle, de onde avista tudo o que acontece na cidade.

Weir traz uma inversão de verdadeiro e falso no que toca o espaço urbano. A cidade de Seaheaven é um simulacro, é um estúdio, mas o papel é desempenhado por uma cidade real, planejada, a cidade da Flórida chamada Seaside. A perfeição da cidade planejada pelo *New Urbanism* encarna o simulacro Seaheaven com exatidão. A arquitetura de tons pastéis e volumetria perfeita – inspirada na tradicional arquitetura americana – as ruas geométricas, o centro da cidade com seus edifícios ordenados, separados da área residencial, configuram a ilha perfeita criada por Christof. A cidade insular segue um zoneamento rígido.

*The Truman Show* é um jogo de inversão entre real e ficção, passado em uma cidade anacrônica, isolada virtualmente – parecendo ser uma ilha – e isolada realmente por ser limitada por um domo, conectada ao mundo exterior pelas emissões televisivas que acompanham as 24 horas de Truman Burbank, o primeiro bebê adotado por uma rede de televisão. Truman é mantido dentro

deste outro lugar, onde o tempo e o espaço são controlados por Christof, uma espécie de atualização da figura do Big Brother de Orwell. O jogo que Weir faz com os nomes é interessante de ser ressaltado: Truman, nome da personagem principal é a junção de *true* + *man*, algo como homem verdadeiro, apesar de toda sua vida ser falsa, uma simulação; Burbank, seu sobrenome é o nome da cidade americana onde estão localizados os estúdios da Disney,<sup>47</sup> ligando o *true* + *man* ao mundo falso das *fantasy lands*.

Nas cenas em que temos vistas aéreas da cidade, percebemos sua forma semicircular. Também é possível ver como a cidade é geometricamente organizada, com o arruamento em grelha marcado pela pavimentação avermelhada delimitando as quadras regulares. As casas seguem uma palheta predeterminada de cores pastel e possuem telhados cinza. São como variantes arquitetônicas de um mesmo modelo, produtos de uma repetição incessante, fazendo da cidade um lugar pálido e monótono. A vegetação aparece disposta em lugares específicos, configurando jardins planejados e parecendo estar presas às formas regulares do traçado urbano. Um grande anel verde rodeia toda a ilha, acentuando visualmente a marcação de seus limites geográficos: o mar e um rio em arco. A geometria se estende por toda a cidade, desde o desenho urbano, passando por seus prédios de linhas bem marcadas e regulares, até os interiores impecavelmente organizados, como, por exemplo, os nichos regulares dos escritórios marcados por divisórias baixas.

Os prédios são cenários, construções incompletas que abrigam atrás de falsas paredes os bastidores do imenso *show* televisivo, tudo é simulado, tudo faz parte do programa. A arquitetura da cidade é anacrônica. Predominantemente pós-moderna, a arquitetura da cidade também apresenta elementos da arquitetura tradicional americana incrementando a sensação de atemporalidade. Muitos dos aparelhos, objetos, produtos, roupas, música e programas de televisão são identificados como referências das décadas de 1940 e 1950 e surgem em cena de maneira desconexa, acentuando a imprecisão temporal, como a discrepância entre os modernos carros e computadores com os hábitos e roupas antiquadas dos moradores.

Truman parece estar preso a uma rotina repetitiva, a um dia que se repete indefinidamente de forma irônica. Sua saída e sua chegada em casa são sempre

### Tipias em The Truman Show



**Domo** A cidade cenário Seaheaven é coberta por um imenso domo.



**Panorama** Christof tem uma visão panorâmica da cidade de sua sala de comando e edição, localizada na falsa lua.



**Ilha** Seaheaven é uma cidade-ilha, isolada de todo seu entorno por um rio em forma de arco. Essa insularidade e isolamento são acentuados pela ponte inacabada que ligaria a ilha ao continente.



**Geometria** São muitos os elementos geométricos mostrados no filme: a ilha é um semicírculo protegido por um domo esférico, a sala de comando está localizada na redonda lua, a malha urbana segue o desenho em grelha pontuada por rótulas circulares.



**Vanguarda** WIER se utiliza de uma nova cidade planejada, projetada seguindo orientações do Novo Urbanismo, para ser sua cidade cenário.



**Massa diversa** A pacata população de Seaheaven parece ter sido composta de forma politicamente correta: tipos diferentes – mesmo seguindo padrões – convivem em harmonia neste mundo criado.



**Veículo** Caminhões, carros contemporâneos, bicicletas, ônibus antigos e balsas que transitam pela cidade de Seaside.



**Duplicata** As construções da cidade parecem todas variantes de um modelo único. As casas, as quadras quadrangulares se repetem lado a lado conformando uma malha regular e nos interiores a conformação quadrangular das baias de trabalho no escritório de Truman.

sistemáticas e seguem um mesmo roteiro. Cartazes publicitários fixados com uma moldura pós-moderna são sempre o fundo de uma mesma cena que se repete todos os dias na ida de Truman para o trabalho. A publicidade também se torna irônica com as novidades trazidas pela esposa de Truman para dentro de casa e pelo *merchandising* de cerveja feito pelo seu melhor amigo.

As imagens não estão apenas ligadas à publicidade. São muitas as fotografias, imagens impressas e televisivas espalhadas pelas cenas retratando a história de Truman, construindo e reafirmando uma “realidade” e criando esta cidade. Também são muitas as imagens em telas de controle instaladas na lua, no centro de edição e monitoramento comandado por Christof. Deste lugar, pode-se ver todas as imagens captadas pelas inúmeras câmeras instaladas espalhadas pela cidade de Seaheaven. Essas imagens conectam o “mundo exterior” à cidade utópica criada por Christof.

### *The 13th Floor* de Josef Rusnak (GER/EUA, 1999)

O filme *The 13th Floor*, de Josef Rusnak, é baseado no livro *Simulacron 3*, de David Galouye. O filme nos mostra virtualidades, simulações que nos colocam diante de questionamentos pertinentes a respeito da produção da cidade contemporânea, da interpretação desta cidade, das expectativas sobre o seu desenvolvimento e sobre o futuro das nossas cidades. As três cidades, as três Los Angeles construídas no filme se confundem e se perdem entre realidade e simulação.

A simulação em *The 13th Floor* começa como uma modelização, uma criação simples de um modelo computacional da cidade de Los Angeles feita por um indivíduo. Essa simulação inesperadamente passa a improvisar, a dar lugar ao inesperado que tem como acontecimento máximo a criação de uma simulação dentro da simulação. É a criação de uma utopia urbana dentro de outra utopia urbana.

Todo o filme é pontuado por colocações das personagens insistindo na realidade dos tempos e espaços vivenciados. No fim do filme, já não sabemos mais se o mundo apresentado como real é uma simulação ou se corresponde mesmo à realidade. Como se reconheceria a diferença entre o mundo simulado e o mundo real?

No filme, o tempo dilui-se quando se descobre participante de uma simulação. Pode-se ser “desplugado” a qualquer momento, significando a “morte” dentro do mundo criado. Não se sabe quanto tempo de vida, ou melhor, de existência se tem. Aquele que descobre a verdade torna-se consciente da imprevisibilidade ainda maior do tempo de existência, mais que na realidade, já que surge um novo “fator” de finitude: o desejo de quem criou a simulação.

*The 13th Floor* se desenvolve por blocos de sensações em que tudo se mistura: simulação, realidade, aparência, percepção, representação, lembrança, esquecimento, memória, história, crítica, antecipação, tecnologia, nostalgia... Os espaços do filme se transformam em partes do tempo, assim como os diferentes tempos se transformam em espaços. A sensação de fragmentação e efemeridade é acentuada com os *déjà-vu* e pela existência de personagens vivendo diversas temporalidades<sup>48</sup> – simulação, simulação na simulação e “real” ou seria simulação do desejo do “real”? A visão e a percepção do mundo mudam quando se descobre a simulação. Multiplicam-se os tempos e os espaços. Existem vários tempos e vários espaços simulados, são mundos coexistentes, são multiplicidades.

São três as cidades construídas no filme: Los Angeles 1937, Los Angeles 1998 e Los Angeles 2024. A nostálgica Los Angeles de 1937 é construída de forma espetacular.<sup>49</sup> A ambiência com luz sépia traz a impressão de um tempo antigo. O cenário inicial é um grande hotel de luxo construído em estilo *art déco*. Seus salões são mostrados com o clima característico dos anos pós-depressão na América: música tocada por uma grande orquestra, *black tie*, *glamour* e diversão. O pano de cena do palco é composto por um painel com geométricos prédios em preto e branco e janelas iluminadas que não obedecem à perspectiva numa aparente desordem, mas com certa inspiração em desenhos expressionistas. Os pisos quadriculados, a piscina coberta instalada em um grande salão retangular adornado por pilares listrados e de sessão quadrangular. Os revestimentos em peças quadrangulares tornam os espaços geometrizados.

A cidade de 1937 é mostrada em transformação. Em algumas cenas com tomadas gerais, avistamos a marcação ortogonal do arruamento a ser construído, delimitando quadras regulares. São muitos edifícios em construção indicando sua verticalização, ruas largas por onde passam bondes elétricos, ambiente urbano iluminado por letreiros luminosos e movimentado por automóveis e pedestres.

### Tipias em *The 13th Floor*



**Vertical** As três cidades são mostradas verticalizadas, tendo torres e arranha-céus como elementos verticais.



**Diverso** As três cidades são diversas, compostas por volumetrias e ambiências diferentes. Centro de cidade e subúrbios são mostrados diferentemente nas cidades de 1998 e 1937, cada qual com sua arquitetura.



**Ser desejanter** Fuller em 1998 e cientista de 2024. São eles que criam mundos simulados movidos por seus desejos.



**Imagem** Telas dos computadores, telas de TV, fotografias, fotos dos jornais das três cidades, as imagens das câmeras de vigilância de 1998, os *outdoors* das cidades de 1998 e 1937.



**Voadores** Apenas vistos na cidade de 1998, são representados pelos helicópteros.



**Elemento central** Na cidade de 1998, a mais alta entre as torres do centro da cidade é a torre da empresa de Fuller.



**Veículo** Em 1937, os bondes elétricos e os carros de época, em 1998 são os carros e o antigo Porche de Hall.



**Panorama** A janela do apartamento de Hall serve de moldura para a vista panorâmica de toda a cidade de 1998.



**Máquina** Computadores, secretárias eletrônicas, televisões, máquina de transferência de 1998 e os mecanismos headset de transferência de 2024.

A periferia é mostrada com edificações modestas de poucos andares, com ruas estreitas e varais apropriando-se do espaço público. Os arredores da cidade são isolados, ermos, onde apenas pequenas casas simples e inúmeras estruturas em madeira – marcando poços de perfuração – pontuam um ambiente quase desértico.

A cidade de Los Angeles 1998 possui uma ambiência azulada. O centro da cidade é pleno de arranha-céus envidraçados refletindo as luzes da cidade, grandes avenidas esvaziadas, becos estreitos e esfumaçados num ambiente noturno. Os prédios são regulares com fachadas marcadas por malhas em pele de vidro e coberturas ocupadas por heliportos. Em nenhuma cena a cidade é mostrada como um somatório, como um conjunto de temporalidades. Apesar da presença de elementos nostálgicos, as tomadas são cuidadosamente construídas transparecendo uma cidade atemporal.

Vistas aéreas e vertiginosas acompanham a regularidade do traçado urbano e afirmam a verticalidade das construções. Muitas cenas se passam em longos corredores, *lobbies*, recepções. A horizontalidade domina algumas cenas, sendo marcada visualmente por frisos, linhas, marquises planas, pontes e elevados. Nesta cidade de 1998, há o predomínio de cores escuras e simetria dos espaços, também perceptível na disposição dos objetos e dos móveis.

Uma das cenas mostra o interior do apartamento de uma das personagens, Douglas Hall. De seu amplo e luxuoso apartamento, tem-se uma vista completa de toda a cidade, mostrada em cena emoldurada pela janela. O ambiente é escuro como a cidade. Um corredor extenso conecta os espaços, todos com piso escuro e paredes densamente desenhadas com relevos, lembrando os grafismos presentes nas casas de Frank Lloyd Wright. Nestas cenas internas, podemos ver muitos objetos e elementos antigos: um filme em preto e branco de Rita Hayword é visto na tela da televisão, mobiliário Bauhaus, cadeiras Wassily em couro preto, um antigo jogo mecânico de beisebol em meio a máquinas como a secretária eletrônica e uma grande mesa de computadores. O carro de Hall também é um elemento antigo: em um Porche Carrera preto, ele cruza em alta velocidade uma autoestrada, dirigindo-se para a o centro da cidade que tem seu *skyline* pontuando o fundo da tomada.

No topo da alta torre da Corporação Fuller, dominante em meio aos outros altos edifícios, localiza-se o apartamento do criador da simulação, Hanon Fuller.

O ambiente é limpo, marcado por linhas retas, decorado seguindo uma estética modernista e com paredes cobertas por quadrados em couro preto. Um dos andares da torre da empresa de Fuller (o 13º andar) é tomado por grandes computadores e é onde está localizada a máquina de transferência, através da qual se tem acesso ao mundo simulado. Organizados de forma racional, as máquinas repetem-se e formam corredores alinhados. O piso e o teto seguem o desenho de uma malha quadrangular acentuando a geometrização do espaço.

A Los Angeles 2024 tem uma luminosidade diferente, mais clara, amarelada. A cidade é composta por tons monocromáticos, variantes do bege como a cidade genérica de Rem Koolhaas (1995). Os interiores são minimalistas com marcações de linhas, planos e volumes. Corredores claros com superfícies reflexivas, pouco e simples mobiliário, cortinas em *voil* deixam transparecer a cidade bege composta por inúmeros arranha-céus de arquitetura futurística, distanciados e implantados sobre a água. A cidade é difusa, é uma cidade arquipélago composta por torres implantadas em pequenas ilhas ligadas entre si por pontes. O arranha-céu é a única tipologia, elemento que se repete conformando a cidade de 2024.

## *The Matrix* (trilogia) de Andy e Larry Wachowski (EUA, 1999/2003/2004)

Os filmes da trilogia de *Matrix* se passam no ano de 2199, mas aparentemente a humanidade ainda vive em 1999. No ano de 2199, mostrado como o mundo real, as cidades praticamente não existem mais, foram todas destruídas após uma guerra entre homens e máquinas, só restando ruínas e paisagens devastadas sob um céu cinza e sem sol onde a humanidade não consegue viver. As máquinas geraram outro mundo que por meio da realidade virtual produz uma simulação do mundo contemporâneo em 1999.

A maior parte da humanidade está presa – física e mentalmente – em casulos plugados a geradores, servindo como fonte de energia para as máquinas. Os seres humanos são produzidos pelas próprias máquinas já devidamente dotados de plugues e são alocados, desde sua criação, nesta espécie de casulo, de cápsula. As estruturas que comportam estas cápsulas são monumentais. Conectadas por



**Vanguarda** A cidade de cada tempo tem sua arquitetura de vanguarda: *déco* nos anos 1930, contemporâneo nos anos 1990 e futurístico de 2024.



**Ilha** A cidade de 2024 é formada por várias pequenas ilhas e cada uma delas abriga um enorme arranha-céu. A cidade de 2024 é uma cidade arquipélago.



**Geometria** Ambientes marcados por linhas e planos regulares, como o labirinto ortogonal formado pelos computadores do 13º andar, as vistas aéreas das cidades de 1937 e 1998 expõem a ortogonalidade da malha urbana, os edifícios de 1998 possuem fachadas e volumes geométricos, os padrões de piso assim como os relevos, grafismos e revestimentos das paredes seguem todos desenhos regulares, modulares e repetidos. Os mundos de 1937 e 1998 são construídos através de gráficos computacionais.



**Duplicata** A repetição de ilhas que abrigam a única tipologia da cidade de 2024 (o arranha-céu) e ampliamos o elemento duplicada às pessoas que possuem seus tipos correspondentes em cada cidade, repetindo-se em três tempos.



**Conector** As conexões entre as cidades são feitas através das máquinas de transferência. Na cidade de 2024, os conectores são as pontes que interligam as ilhas.

### Tipias da trilogia *The Matrix*



**Panorama** O panorama da cidade “simulada” é vista a partir das torres da cidade.



**Imagem** A cidade contemporânea É uma imagem simulada, as telas dos computadores tomadas por magens codificadas, a cidade “real” é mostrada por uma tv, as telas conformam o escritório do arquiteto da matrix.

tubos, as incontáveis cápsulas recobrem todas as paredes destas imensas estruturas formando um enorme conjunto que se desenvolve como torres cilíndricas repetidas e mantidas pelas máquinas.

A parte da população que conseguiu escapar, se desconectando da Matrix ou nascendo pelo meio natural, forma um grupo rebelde refugiado na cidade de Zion, protegido do meio ambiente agressivo e das máquinas nos subterrâneos do planeta. Essa imensa cidade subterrânea de Zion é escavada a grandes profundidades e organizada em múltiplos níveis. Há uma cena em que uma visão vertiginosa dessa cidade é mostrada e nela percebemos sua organização em forma circular, com a ocupação se desenvolvendo em torno de um imenso átrio. Os níveis, conectados por passarelas retilíneas, dividem-se em pequenos compartimentos, como tocas escavadas na terra que se repetem indefinidamente. Nesta cidade escavada, há uma quantidade enorme de máquinas, armas, naves com formas orgânicas, diversas espécies de mecanismos e robôs mecânicos. A arquitetura escavada na terra se mistura com elementos industriais em metal como grelhas, canos, tubos, estruturas e plataformas.

Na simulação do ano de 1999, vivem os humanos conectados. Neste mundo simulado, são mantidos sob controle numa aparente vida normal. Os resistentes tentam recrutar novos humanos trazendo-os para a realidade, rito de passagem iniciado por uma escolha entre a pílula vermelha da verdade e a pílula azul da simulação, da ignorância. A simulação é uma típica metrópole contemporânea com toda sua composição diversificada. Edifícios e torres envidraçadas adensadas em uma área central, áreas degradadas e abandonadas, bairros populares, conjuntos habitacionais, autoestradas, túneis, viadutos, grandes avenidas, praças, pequenos becos... Os ambientes são mostrados com todas as máquinas, veículos e aparelhos ordinários de nosso cotidiano: computadores, telefones celulares, impressoras, televisões, carros, metrô e helicópteros. Muitas das cenas dos rebeldes dentro da simulação se passam em lugares degradados, velhos, casas abandonadas com móveis antigos e empoeirados. O apartamento escuro e precário, onde Neo vive antes de saber da simulação, contrasta com o escritório em que trabalha. Ocupando todo o andar de uma torre envidraçada na área central, o escritório é formado por inúmeros cubículos quadrangulares repetidos, conformando um labirinto regular e um espaço geometrizado.

Consideramos a simulação da realidade criada pelas máquinas como uma forma de expressão de seus desejos, visto que estas desenvolveram inteligência artificial. O simulacro 1999 é um mundo considerado pelas máquinas como uma “melhoria da realidade”, onde os humanos podem viver sem qualquer mazela, livre de suas misérias. O mundo de 1999 é tomado como uma utopia urbana criada pelas máquinas.

## *Star Wars* – primeira trilogia de George Lucas, episódios I, II e III (EUA, 2000/2002/2005)

A primeira trilogia de *Star Wars*, formada pelos filmes *The Phantom Menace* (EUA, 2000), *Attack of the clones* (EUA, 2002) e *Revenge of the Sith* (EUA, 2005), não apresenta apenas outra cidade, mas cria toda outra galáxia. A impressão de tempo futuro se confunde com a frase de abertura “há muito tempo numa galáxia muito, muito distante...”. O tempo e a localização mostram-se assim como indefinidos, características comuns às utopias.

Naboo é uma das cidades desta galáxia distante. Naboo é mostrada como uma cidade idílica, permeada por estonteante natureza. Ocupando a borda de um desfiladeiro junto à água e de onde brotam cachoeiras, a cidade segue a forma de meia-lua. A luminosidade da cidade é amarelada e ilumina as paredes rosadas dos grandes prédios com coberturas esverdeadas. A escala da cidade e dos prédios é colossal. Vemos grandes arcadas, esplanadas simétricas, colunatas, obeliscos, avenidas ligando pontos distantes, grandes escadarias, arcos triunfais e eixos monumentais como elementos da cidade. Os prédios são compostos por associação de volumes primários, planos definidos por colunas, arcadas, balaustradas, formando um conjunto regular e organizado. O palácio da cidade é a combinação de um corpo cilíndrico recoberto por um domo e um pórtico saliente, ambos em escala monumental, aproximando-se da arquitetura romana do Panteon. Colunas com capitéis de variadas ordens, grandes espaços simétricos, revestimentos em mármore colorido, rusticação, ornamentos maneiristas revelam a inspiração clássica da arquitetura da cidade. Este ambiente urbano mostrado por amplas perspectivas com organização racionalizada, resultado de influências clássicas,



**Ser desejan**te O ser desejan



**Voadores** Na simulação he-



**Diverso** A cidade simulada é apresentada como nossas cidades contemporâneas, agrupando diversas arquiteturas, ocupações diferenciadas e volumetria variável.



**Conector** A conexão entre mundos é feita por intermédio de linhas telefônicas.



**Máquina** Tanto no mundo simulado, criado por máquinas, como na chamada realidade, há uma profusão de máquinas: computadores, inventos mecânicos, aparelhos de comunicação.



**Massa uniforme** Os agentes produzidos pelas máquinas na simulação formam um grupo uniformizado com ternos pretos. Os seres humanos vistos pelas máquinas no mundo real são vistos apenas como fonte de energia.

#### Tipias em *Star Wars*



**Massa diversa** As populações de todas as cidades são compostas por seres distintos, coabitando no mesmo espaço.



**Vertical** Os elementos verticais das cidades de Coruscant e Naboo presentes nas cenas dos filmes são torres, minaretes, obeliscos e arranha-céus.

contrapõe-se à avançada tecnologia presente por toda a cidade. São aparelhos comunicadores, armas laser, naves espaciais, veículos flutuantes, conferências por holografias, andróides e robôs.

Gunga City é uma cidade escondida sob as águas. A cidade é formada por um conjunto de esferas agrupadas e conectadas por túneis e passarelas. As estruturas que desenham cada esfera seguem formas orgânicas, próximas aos traços característicos do estilo *art nouveau*. Dentro dessas esferas, existem outras esferas menores, dispostas de forma simétrica e comportando os diferentes ambientes da cidade. Estas esferas menores, por sua vez, são envolvidas por plataformas e passarelas que seguem traçados plásticos. Diferentemente da alta tecnologia presente em Naboo, em Gunga City a tecnologia parece arcaica e muito marcada por características orgânicas, como o pequeno submarino que replica a forma de um ser aquático.

Tatooine é uma cidade construída em meio ao deserto. A paisagem é marcada pelas dunas de areia, cânions e arquitetura primitiva cravada nas rochas. Não há uma organização regular, a cidade se desenvolve por agrupamento, como os acampamentos de tribos nômades no deserto. Por entre as construções, tendas são estendidas abrigando um pequeno comércio. Escadas escavadas levam a portas deslizantes por onde se alcançam as habitações, mostradas como nichos e tocas. O conjunto da cidade se aproxima dos projetos de Moshe Safdie, principalmente *Habitat Israel*, de 1969. Os ambientes internos desenvolvem-se em compartimentos que abrigam uma população diversa composta por raças, tipos e seres diferentes, de origens diferentes. Juntas, estas habitações formam um enorme painel de portas, escadas e janelas cravadas. Mesmo com características arcaicas e primitivas, essa cidade possui elementos futurísticos, como as portas automáticas deslizantes, os painéis de comando dentro das casas, os *chips* inseridos no corpo dos escravos como meio de controle, a sucata tecnológica que parece abarrotar a cidade, os andróides, as naves e veículos espaciais.

Já a capital da República é apresentada como uma cidade planetária, um planeta inteiramente urbanizado chamado Coruscant. A superfície de Coruscant é coberta por arranha-céus, torres e monumentais construções. Os céus são ocupados por denso e ordenado tráfego que corta os espaços entre as torres. O horizonte dessa cidade planetária é marcado por edifícios símbolo

e centralizadores de poder como o Templo Jedi e o Senado. O Templo Jedi é formado pela sessão de uma pirâmide de base quadrangular com quatro torres em seus vértices e uma torre centralizada mais alta. Esses elementos verticais, similares à minaretes, completam a volumetria piramidal do edifício. O Senado segue a forma de um domo, elevado de sua plataforma por um volume cilíndrico. A esplanada de acesso ao prédio do Senado é marcada por um caminho ladeado por colossais estátuas que orientam a entrada.

Em cenas que mostram a aproximação de naves à Coruscant, podemos identificar o desenho geometrizado formado por círculos concêntricos e linhas radiais que conformam a malha urbana. A cidade se organiza em muitos níveis<sup>50</sup> conectados por plataformas flutuantes, balcões, passarelas, pontes e passagens. Os edifícios seguem uma arquitetura futurista e aerodinâmica, sendo alguns muito próximos de desenhos de Sant'Elia e Eric Mendelsohn. Marcações verticais e horizontais nas fachadas dos prédios acentuam ainda mais a impressão de verticalidade percebida em cenas com vistas vertiginosas.

As cenas interiores exploram a visão panorâmica da cidade de Coruscant, emoldurada por janelas geometrizadas. A simetria é uma das características mais marcantes dos ambientes internos, assim como o dinamismo das linhas arquitetônicas. O mobiliário futurístico associado aos revestimentos inidentificáveis – parecidos com metal e resina – e os padrões de piso geometrizados compõem os ambientes internos. Destacamos a cena interior ao Senado, na qual inúmeras e pequenas circulares plataformas flutuantes se organizam lado a lado e sobrepostas seguindo o volume côncavo interior do prédio contornando o palanque central.

## Notas

- 1 As relações entre os campos foram desenvolvidas em outro bloco do presente trabalho.
- 2 Nome do deus dos Amonitas, ao qual se sacrificavam crianças por meio do fogo. Sob os olhos de Freder, filho do mestre da cidade, a grande máquina central se torna Moloch e ele vê como se os operários fossem engolidos pela imensa máquina-monstro. Compreende-se também a cena em que as crianças da cidade de Metropolis são colocadas em perigo frente ao gerador central da cidade, transformado na figura de Moloch.
- 3 A arquitetura do estádio é ligada por varias análises à arquitetura adotada pelo nazismo e Albert Speer. A cena dos filhos dos mestres praticando atletismo é muito próxima às cenas do filme *Olympia* (GER, 1938) de Leni Riefenstahl, cineasta do partido nacional socialista. O casal Lang e Von Harbou foi tocado pelo nazismo. Lang foi convidado pelo próprio Hitler para ser o cineasta do movimento, mas ele declinou e



**Geometria** A geometria está em todas as cidades e em todas as cenas, seja pela volumetria das edificações, pelo desenho geometrizado dos pisos, pelos padrões e formas de corredores, passagens e aberturas, pelo desenho urbano, pelos elementos componentes do espaço e da arquitetura ou pelo mobiliário e objetos.



**Imagem** Hologramas, telas de comunicação e de controle, projeções, mapas, gráficos tridimensionais, propagandas holográficas, backlights.



**Domo** Surgem em cena protegendo os núcleos de Gunga City e coroa algumas das torres de Coruscant.



**Panorama** O panorama da cidade de Coruscant surge como fundo de muitas das cenas do filme. O skyline da cidade é enquadrado nas janelas de Padmé e da sala do Chanceler, enquanto do topo da Torre Jedi a visão

panorâmica a partir da sala circular aproxima-se do artefato panorama do século XIX.



**Máquina** A tecnologia está presente em todos os ambientes criados. Robôs, andróides, aparelhos de comunicação, computadores e variados dispositivos.



**Natureza** Naboo é repleta de elementos naturais e apresenta a vegetação como integrante de suas edificações.



**Diverso** Naboo, Coruscant e Tatooine, construídas cada qual com suas características específicas, apresentam tipologias e morfologias variantes.



**Voadores** São naves de todos os tamanhos e tipos, estações espaciais, sondas e veículos flutuantes.

acabou se refugiando nos Estados Unidos, enquanto sua mulher, simpática ao nazismo, tornou-se figura importante do Partido.

- 4 A produção cinematográfica americana se consolida na década de 1930 como uma produção industrial, dentro de uma linha de montagem. Os filmes passam a desenvolver um modelo clássico de narrativa, “inscrevendo o cinema dentro dos limites definidos por uma estética dominante, de modo a fazer cumprir através dele necessidades correlatas aos interesses da classe dominante”. (XAVIER, 1984, p. 29) O cinema, também nesse período, passou a propagar o *American Way of Life* (conceitos, princípios e visões de mundo para a sustentação e modelagem da sociedade capitalista americana).
- 5 Filme baseado na obra de H.G. Wells, *The Shape of Things to Come*, de 1933.
- 6 Que lugar gozado era Nova Iorque! Tudo apontando para cima e cheio de janelas.
- 7 O romance de Hilton não traz uma cidade muito bem detalhada ou explorada, por este motivo a obra não foi contemplada no tópico referente à literatura utópica.
- 8 A mistura de religiões, a tendência à tolerância e liberdade religiosa é outra característica recorrente dentro das utopias literárias e aqui retomada por Frank Capra.
- 9 O filme é rodado em George VI, projetado pelo arquiteto John Nash.
- 10 Traduzindo: “Senhoras e senhores, estamos de volta à Inglaterra”.
- 11 O neorealismo italiano influenciou bastantes jovens arquitetos italianos no fim dos anos 1950 e início dos anos 1960, com sua crítica à sociedade urbana capitalista, sua injustiça, rigidez e sua indiferença frente ao sofrimento e à miséria. (LE DANTEC, 1994, p. 90)
- 12 Destacamos a aproximação da figura do arquiteto Roark e seu mecenas com a de Wright e seus financiadores, como coloca Jencks (1985, p. 129): a maior parte das grandes encomendas recebidas por Wright provieram de indivíduos austeros, ou seja, milionários industriais iluminados, que, como o próprio arquiteto, tinham fé na democracia do sistema de livre iniciativa e que se tinham distinguido do resto da sociedade. “Eram rebeldes, plutocratas que assim como Wright, sentiam-se obcecados pela realização de um grande gesto, acima da média, acima do rebanho”.
- 13 Atitude que imediatamente nos remete à implosão do conjunto habitacional Pruitt-Igoe – em St. Louis, Estados Unidos – projetado sob os preceitos de Le Corbusier e do CIAM. A implosão, em 1972, se deu após o conjunto ter sido considerado como inabitável, ter sido considerado como um desastre arquitetônico.
- 14 Trecho do discurso da personagem Howard Roark no filme *The Fountainhead* (EUA, 1949), de King Vidor. Original: “Throughout the centuries there were men who took first steps down new roads armed with nothing but their own vision. The great creators – the thinkers, the artists, the scientists, the inventors – stood alone against the men of their time. Every great new thought was opposed. Every great new invention was denounced. But the men of unborrowed vision went ahead. They fought, they suffered and they paid. But they won”.
- 15 O Grande Irmão está vigiando você.
- 16 Em 1961, o moderno terminal Sul do aeroporto de Paris-Orly foi inaugurado e passou a receber, de acordo com a empresa Aeroports de Paris (<http://www.parisaeroport.fr>), mais visitantes que o Palácio de Versailles. Chega, em 1965, a receber 6 milhões de passageiros e visitantes.
- 17 “une façon entre mille, de combattre le néant, c’est de prendre des fotos”.

- 18 Esse grupo se aproxima dos grupos de resistência surgidos nos anos 1990 como o Stalker na Itália, Reclaim the Street da Inglaterra e Critical Art Ensemble de Chicago. Todos esses grupos promovem manifestações-bloqueio anticapitalistas, antiautoritárias e libertárias, objetivando a contestação ocupando as ruas.
- 19 Mais informações em: <http://tativille.com>.
- 20 “Il y a des types qui sont prisonniers de l’architecture moderne parce que les architectes les ont obligés à circuler d’une telle façon, toujours em ligne droit, et le fait que l’on ouvre une boite de nuit, un cabaret dont les travaux ne sont pas terminés, tout à coup c’est la personnalité de chacun qui reprend le dessus”. Tati refere-se aqui às cenas no Royal Garden.
- 21 “Playtime est tout au contraire d’un filme littéraire, c’est plutôt écrit comme un ballet. C’est écrit en images. Je les dessine, je raconte mon histoire en images, et la construction dramatique découle de cette vision”.
- 22 Tati escolhe o tom azulado do filme após uma pesquisa que fez com dúzias de pessoas. Mostrando uma foto em preto e branco do aeroporto de Orly, Tati perguntava quais eram as cores do aeroporto. Chegou então ao tom cinza azulado que domina a composição de *Playtime*.
- 23 Aliás, há sexo em *THX1138*, mas apenas assistido através de uma espécie de televisão holográfica. Os sentimentos proibidos são justamente os vinculados pelas transmissões televisivas, ou melhor, pelas projeções holográficas. Sexo e violência são os programas transmitidos ininterruptamente, mas de uma forma que não contém qualquer tipo de emoção.
- 24 A série de esculturas “mulher-mobília” do artista pop britânico Allen Jones foi a inspiração para Kubrick montar o Korova Milk Bar.
- 25 Os filmes mostrados são extremamente fortes: são atos de violência, cenas de guerra, bombardeios aéreos, cenas de cidades em chamas e ruínas, como também filmes nazistas mostrando os desfiles do Partido e imagens dos campos de concentração.
- 26 Allen se baseou no livro de H.G. Wells, *When the Sleeper Wakes* (1899), para desenvolver o roteiro.
- 27 O orgasmatron, máquina de prazer, que mais se assemelha a um elevador, tem certa similaridade com a máquina de sexo do filme *Barbarella*.
- 28 Monroe é interpretado pelo próprio Allen: baixo, magro, míope – características díspares do biótipo do homem do futuro.
- 29 Em Los Angeles, o carro particular é vital para o deslocamento. A cidade possui grandes autoestradas que ligam o centro aos subúrbios, o sistema de transporte público é limitado incentivando o uso dos automóveis e Allen, neste filme, brinca justamente com as enormes distâncias entre as aglomerações e edificações mostrando uma ocupação dispersa pelo território exigindo a adoção de veículos.
- 30 Ver: <http://www.sculptedhouse.com>.
- 31 Thomas Malthus, sociólogo e economista inglês, elaborou teorias pessimistas que dizem que as populações tendem a crescer mais rapidamente que a produção de alimentos e que, por isso, a maior parte da população sempre passará fome. E ainda diz que a superpopulação será controlada pela fome, doença ou guerra.
- 32 Achamos interessante ressaltar aqui o fato de que a peça musical - a *Sinfonia nº6* de Beethoven - é a mesma usada no filme de propaganda nazista *Der Führer schenkt den Juden eine Stadt* (O Führer concede aos judeus uma cidade), no qual são mostrados guetos judeus como comunidades felizes em subúrbios aprazíveis. Aproximamos isto ao filme anteriormente comentado, *A clockwork orange*, em que a *Sinfonia nº 9* de Beethoven, compositor preferido do violento Alex, acompanha todo o seu processo de reeducação e



**Duplicata** A cidade de Gunga City é composta pela repetição de esferas transparentes. Em Naboo, são as cúpulas que marcam a composição da cidade, em Tatooine multiplicam-se os domos em terra. Plataformas circulares de conformam o Senado. Elementos esféricos e circulares são marcantes e se repetem em todos os filmes das duas trilógicas *Star Wars*.

- condicionamento. O processo utilizado em *Alex* bombardeia visualmente o indivíduo com cenas de filmes violentos, dentre eles, os filmes de propaganda nazista.
- 33 Mais uma vez, a cidade de Brasília é mostrada como uma cidade do futuro, como aconteceu em *Sleeper* de Woody Allen.
- 34 É a mesma estética adotada em *Logan's Run*.
- 35 Na verdade, grande parte do filme foi rodado em um *shopping center* de Dallas, nos Estados Unidos.
- 36 “La foi c’est la foi. Sans elle l’homme est privé de toute racine spirituelle, il est comme aveugle. On a donné des contenus à la foi, à diverses époques. Mais dans cette période de destruction de la foi, ce qui importe au stalker, c’est d’allumer une étincelle, une conviction dans le coeur des hommes”.
- 37 “the whole feeling of the nation was one of real cynism about the president. I wrote the screenplay and no studio wanted to make it [...] it was too violent, too scary, too weird”.
- 38 Este é o nome do primeiro sistema de realidade virtual, criado nos Estados Unidos no ano de 1968.
- 39 A natureza só aparece na primeira versão do filme, quando os personagens Deckard e Rachel fogem para além dos limites da cidade em direção à um refúgio entre a natureza. Na versão original do diretor, lançada em 1992, a fuga torna-se inútil, pois a cidade não tem saída. Los Angeles é mostrada como uma cidade fechada.
- 40 Na verdade, é a Power Station de Londres, nas margens do Tâmis e hoje revertido no Tate Modern.
- 41 Shangri-la é o nome de uma cidade utópica criada por James Hilton em seu romance *Lost Horizon*, de 1933, que foi adaptado para o cinema por Frank Capra em 1937.
- 42 Este filme é permeado por códigos e pistas relacionadas diretamente com as produções de HQs do mesmo autor. Entendemos que a leitura de alguns volumes da sua obra são essenciais para a compreensão do filme, extremamente codificado e complexo. Aqui não adentraremos nestes códigos, até por não serem essenciais para o alcance de nossos objetivos.
- 43 Este mesmo edifício também foi adotado como locação em outros filmes que também construíram utopias urbanas, como foram os casos de *THX1138* (EUA, 1970) de George Lucas e *Sleeper* (EUA, 1973) de Woody Allen. Frank Lloyd Wright marca presença em muitos filmes através de suas obras, desde *Lost Horizon* (EUA, 1937) de Frank Capra, passando por *The Fountainhead* (EUA, 1949) de King Vidor chegando aos já citados *THX1138*, *Sleeper* e o próprio *Gattaca*.
- 44 Arquiteto canadense contemporâneo muito influenciado pela ciência, tecnologia e pelo movimento moderno, em especial por Frank Lloyd Wright, como afirmado pelo próprio arquiteto em entrevista introdutória do livro *Antoine Predock* de Geoffrey Baker, editado pela Academy Editions em 1997.
- 45 “Bem-vindo a Nova Iorque”.
- 46 A primeira é a muralha da China.
- 47 Christof realizou o sonho, a utopia de Walt Disney com Seaheaven. Disney pretendia criar uma cidade planejada, fechada e controlada quando esboçou Epcot Center. Seu próprio depoimento deixa sua intenção clara: “Epcot Center será uma comunidade controlada e planejada, uma amostra para a indústria e pesquisa americana e para as escolas com oportunidades culturais e educacionais. Em Epcot não haverá cortiços ou áreas de favelas porque nós não deixaremos que elas se desenvolvam. Não haverá proprietários de terra e ainda não haverá controle por voto – prática americana na entrada de uma nova família, um novo membro para uma comunidade fechada. As pessoas irão alugar as casas por modestas quantias, na certeza de comprá-las. Não haverá afastamento ou desemprego. Todos deverão ser empregados. Um dos nossos

requisitos é de que a pessoa que vive em Epcot deve mantê-la viva”. Texto retirado do CD-ROM *Walt Disney Biography*, lançado em 1998 pela Walt Disney Family Educational Foundation.

- 48 Esse filme traz questionamentos pertinentes e próximos às colocações atuais que estão sendo discutidas com relação aos comportamentos dos usuários de avatares dentro de mundos simulados.
- 49 A cidade de Los Angeles dos anos 1930 foi composta tendo como base fotografias de época e com auxílio de técnicas avançadas de modelização computacional as cenas finais de uma cidade em expansão são impressionantes.
- 50 Há uma hierarquização do espaço seguindo o nivelamento da cidade. Estes aspectos não nos interessam diretamente, mas pode ser visto com maior profundidade na obra de Alain Musset, *De New York à Coruscant*, 2005. Nesta obra, Musset levanta aspectos sociais, espaciais e políticos do filme, estabelecendo relações entre conformação da cidade e da sociedade criada por George Lucas às questões contemporâneas urbanas.

1927 <i>Metropolis</i>	1930 <i>Just Imagine</i>	1936 <i>Things to Come</i>	1937 <i>Lost Horizon</i>	1949 <i>Passport to Pimlico</i>

1949 <i>The Fountainhead</i>	1951 <i>Miracolo a Milano</i>	1962 <i>La Jetée</i>	1965 <i>Alphaville</i>	1966 <i>Fahrenheit 451</i>
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1967 <i>Playtime</i>	1970 <i>THX 1138</i>	1971 <i>A Clockwork Orange</i>	1973 <i>Sleeper</i>	1973 <i>Soylent Green</i>
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

1975 <i>Rollerball</i>	1976 <i>Logan's Run</i>	1979 <i>Stalker</i>	1981 <i>Escape from New York</i>	1982 <i>Tron</i>

1982 <i>Blade Runner</i>	1984 1984	1985 <i>Brazil</i>	1989 <i>Bunker Palace Hotel</i>	1996 <i>Escape from LA</i>	1997 <i>Gattaca</i>

1998 <i>The Fifth Element</i>	1998 <i>Dark City</i>	1998 <i>The Truman Show</i>	1999 <i>The 13th Floor</i>	1999/2003/2004 Trilogia Matrix	2000/2002/2005 Trilogia Star Wars



## Bloco Cartografias

---



## Grandes movimentos: atualizações por contaminação

---

A dinâmica das utopias urbanas se estende num movimento que atravessa os campos de criação. As utopias urbanas vão sendo criadas, como já dissemos, conectadas ao seu presente e às outras criações utópicas em um processo de atualização, de diferenciação. Um movimento pode ser percebido pela repetição dos gestos criadores de utopias urbanas que acontecem em todos os campos – urbanismo, HQ e cinema. Esses movimentos são tomados como atualizações por contaminação, nas quais são perceptíveis as conexões com as outras criações utópicas. Com a cartografia das utopias urbanas, aproximando suas imagens inventadas em diferentes campos, pretendemos aqui expor as trocas, as conexões e a contaminação de imagens que acontece entre os campos e este movimento de volta, esta repetição, este ritornelo que acontece quando se muda de meio.

Há uma circulação de ideias tanto intracampo como extracampo. Este volume traz visualmente esta circulação. Muitas vezes, as criações de utopias urbanas estão lutando, reagindo a um mesmo fato, um mesmo acontecimento. Assim surgem ideias semelhantes, proximidades e a expressão através

de imagens as aproxima ainda mais, pois todo um repertório visual, toda uma bagagem ligada à imagem, assim como às utopias, torna-se visível.

Os percursos que estabelecemos neste bloco são prioritariamente gráficos, nos quais tomamos uma tipia por vez como fio condutor. Com o avançar de cada trecho da utopografia estabelecido por uma tipia, fomos percebendo como estes componentes das utopias urbanas vão sendo (re)criados nos campos do urbanismo, HQ e cinema, como perpassam por todas as disciplinas de maneira transversal. Estes compõem diferentes imagens e se diferenciam a cada nova invenção, a cada nova imagem de uma utopia urbana, o que nos permite agir conectando imagens, elementos, ideias e discursos, embaçando fronteiras disciplinares.

As ações resultam em mapas colagem, que são uma forma de agenciamento. Os mapas, são resultados abertos e capazes de integrar a imprevisibilidade. Produzidos por ações de montagem e colagem,<sup>1</sup> os mapas associam apelo crítico e de contestação desde o seu próprio processo de criação, ao colocarmos os fragmentos de imagem em conflito para então criarmos uma outra imagem através de suas conexões, aproximações e disjunções.

Como foi colocado por Certeau (1979, p. 251), a ilha pode ser considerada como uma espécie de presente atemporal, com elementos de passado e futuro e sobre o qual podemos nos colocar a pensar. As ilhas criadas pelas utopias são o “entre”. Em um primeiro momento, este “entre” que dizer nem mundo antigo, nem mundo novo. As ilhas são não lugares fechados, territórios isolados, onde é possível a construção de outro mundo.

A tipia ilha é componente das imagens criadas por Tony Garnier em sua *Cité Industrielle* (1901-1904). Garnier desenhou as quadras residenciais da cidade como pequenas ilhotas<sup>2</sup> – termo utilizado pelo próprio autor – rodeadas por vegetação e ligadas por trilhas e caminhos bucólicos. A imagem da ilha é muito forte na criação das utopias urbanas e pode ser identificada em muitas das obras. Muito se deve ao fato da *Utopia* de More (1516), a obra fundadora, apresentar uma ilha circular criada a partir da destruição do istmo que antes a ligava ao continente. Na verdade, *Utopia* torna-se uma ilha. Torna-se isolada a partir de uma ação que transforma este país em um não-lugar insular.

A ilha também é componente de algumas das aventuras de *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), de McCay. Em certas visitas ao país dos sonhos, Nemo



o encontra como uma cidade flutuante, cortadas por ruas-canais, como a cidade de Veneza, muito próxima às imagens criadas por Shuitten e Peeters (1984-2007) para a cidade de Alaxis, alcançada por gôndolas e balsas. A ilha, como formação geográfica, pode ser vista em *Escape from New York* (1981) e *Escape from LA* (1996), de Carpenter. Manhattan é uma ilha e, em seu filme, Carpenter potencializa esta questão do isolamento, da tomada da ilha como objeto isolado, e a apresenta como uma prisão de segurança máxima, devidamente fechada por grandes muros, desconectada de toda a civilização e altamente vigiada. Com Los Angeles, Carpenter ironicamente descreve um terremoto como formador da ilha da Califórnia que, com o acidente sísmico, se desprende do continente. Vale aqui aproximar a separação da Califórnia à destruição do istmo de *Utopia* de More (1516) por Utopus, fazendo do pedaço de terra antes integrante do continente, uma ilha. Tanto *Utopia* como a Califórnia parecem se lançar ao mar, como territórios móveis e não fixos, são territórios que se tornam ilhas. Mas a ilha que mais se aproxima da imagem da *Utopia* de More é a criada por Niccol em *The Truman Show* (1998). Semicircular como *Utopia*, *Seaheaven* é uma cidade insular isolada do continente. Sua conexão seria feita por uma ponte, mas esta se encontra inacabada, é como o istmo destruído de More. Outra utopia urbana que tem como componente a ilha, que é mostrada como um território insular, é *Lone Sloane* (1966-1971) de Druillet, em que o autor cria a ilha de Shaan, único espaço isolado de todo um planeta continente e onde se localiza o grande palácio do tirano imperador em meio à uma exuberante vegetação.

Outra ilha que retoma a forma circular é a cidade de *Dark City* (1998) de Proyas. Esta imensa ilha densamente construída é limitada por grandes muros, a princípio intransponíveis, fazendo com que os habitantes não saibam que estão em uma cidade-ilha-labirinto. Mais que ilha, esta cidade flutua pelo espaço, é outra ilha que navega pelos ares como um território móvel. Flutuante também é a cidade de *Literno* de Bilal e Christin em *La croisière des oubliés* (1975), que se desprende do solo e parte em fuga sobrevoando todo e qualquer território. A mobilidade, fazendo da cidade um território movente capaz de instalar-se em qualquer parte, é levada ao extremo nas *Walking Cities* (1964) de Archigram. Neste projeto, a associação de mobilidade e adaptabilidade faz da grande cidade sobre patas um objeto capaz de se instalar em qualquer parte, pertencendo a lugar nenhum, como uma ilha livre,

capaz de navegar. Assim também se mostra a cidade-ilha-fortaleza flutuante de Ming, criada por Alex Raymond em *Flash Gordon* (1938-1939). Capaz de se deslocar e se instalar em qualquer território para fugir de seus inimigos, a cidade de Ming é uma ilha de qualquer lugar, uma ilha movente, como as criadas por Archigram, Proyas e Bilal. A imagem da cidade-fortaleza de Raymond pode ser aproximada da imagem criada posteriormente por Gilliam no filme *Brazil* (1985). Neste filme, Gilliam, em uma das cenas, mostra a cidade como um agrupamento denso e hierarquizado avistado como uma ilha construída no horizonte, cena esta próxima às criadas por Carpenter, Delano e Mccay.

Assim como fez Carpenter, Delano em *Visões de 2020* (1997) toma a ilha de Manhattan como território, mas, diferentemente do filme, ele cria um arquipélago formado por megaestruturas incrustado no meio da cidade existente. Suas ilhas são formadas por megaestruturas brancas protegidas e isoladas do espaço urbano existente por muralhas. Vemos esta mesma imagem atualizada no filme *Logan's Run* (1976) de Anderson. Grandes estruturas, verdadeiras megaestruturas, os domos brancos isolam e fecham hermeticamente a cidade, cortando qualquer contato (inclusive visual) com seu entorno. A ideia da criação de megaestruturas como ilhas, como outras estruturas independentes e sobrepostas à cidade existente, foi inicialmente desenvolvida pelos Metabolistas. Dentre as criações dos Metabolistas, destacamos a *Marine City* (1958-1963), cidade construída como uma ilha onde as megaestruturas são instaladas sobre uma plataforma artificial flutuante.

Tomando a ilha como objeto isolado, podemos aproximar as seguintes utopias urbanas: *Architectones* (1923) de Malevitch, em que o autor elabora suas utopias urbanas como ilhas isoladas, autônomas, ilhas de qualquer lugar; e as *101 Fantaisies Architecturales* (1933) de Tchernikhov, que, muito próximas às concepções de Malevich, mostram-se como ilhas criadas em meio ao vazio. Assim também são as utopias urbanas de *The 13th Floor* (1999) de Rusnak. Neste filme, as cidades são ilhas modeladas rodeadas por espaços ainda em gráfico, flutuantes em meio ao mar do espaço infinito que é o espaço computacional.

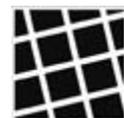
A criação de ilhas, desde o caso da própria *Utopia* como já mencionado, é atualizada de outras formas, como no filme *Lost Horizon* (1937) de Capra. Ele cria uma ilha de felicidade e abundância em algum lugar das montanhas do Tibet.

Ele mostra a cidade de Shangri-la protegida por uma alta cadeia de montanhas, lugar praticamente inacessível e isolado do ambiente bélico que domina a região. A transformação de uma área em ilha também é mostrada por Tarkovsky em *Stalker* (1979). Isolada por uma severa vigilância, grades e arame farpado, a área denominada Zona é uma ilha verde (colorida) de desejo em meio a uma cidade degradada (sépia) e abatida pela descrença. Outra criação inusitada de uma ilha é mostrada por Cornelius em *Passport to Pimlico* (1949), em que um pequeno território de Londres declara-se autônomo e cercado-se de arame farpado cria limites “deixando Londres do lado de fora”. Em meio à cidade de Londres,OMA (Koolhaas e Zenghelis) cria sua ilha de refugiados, chamada *Exodus* (1972), outra megaestrutura implantada em meio à cidade consolidada.

\*\*\*

Geometria pode ser considerada como marca humana sobreposta ao mundo natural. É através da linha reta, da regularidade, das formas geométricas que o homem marca sua presença, constrói seu espaço. As utopias urbanas são muitas vezes construídas a partir do zero, sobre um não lugar livre, onde são traçadas as linhas que conformarão a cidade utópica, expressão do homem e de seus desejos. Há uma precisão na composição das imagens das utopias urbanas e o elemento que marca grande parte destas criações é a tipia geometria. A geometria é elemento de composição em muitas utopias urbanas. Desde More, que descreveu *Utopia* (1516) como uma ilha circular onde as cidades têm ruas largas e retas, formando uma malha regular seguindo um plano quadrangular que divide a cidade em quatro bairros também quadrangulares, a geometria é uma constante na produção utópica. A geometria está ligada à ideia de racionalização, de racionalidade do homem que se inicia desde o século XVI e perdura em parte, até os dias atuais. Métrica, proporção, simetria são ideais modernos e a criação da cidade, de imagens urbanas é capaz de exprimir a tensão entre racionalidade geométrica e o emaranhado de existências humanas. (CALVINO, 1996, p. 86)

A *Ciudad Lineal* (1882) de Soria y Mata e as *Garden Cities* (1898) de Howard, cada qual à sua maneira, trazem em suas imagens elementos geométricos. Como o próprio nome diz, a *Ciudad Lineal* é apresentada como uma cidade contínua, marcada pela malha regular estruturada por um grande eixo que organiza o espaço.



Oma (Koolhaas e Zenghelis) propuseram *Exodus* (1972) baseados na cidade linear de Soria y Mata, em que estabelecem uma cidade campo de concentração compreendida entre muros lineares e organizada pela sucessão de (inicialmente) 12 bairros perfeitamente quadrados. A ideia dos autores é de que a cidade se expanda ao infinito, sempre balizada pelos dois muros paralelos e seguindo sempre o padrão quadrangular dos bairros. A *Garden City*, diferentemente, se baseia na forma circular e desenvolve-se composta por anéis concêntricos cortados por radiais. Este desenho urbano geometrizado formado por círculos concêntricos e radiais volta na composição do planeta totalmente urbanizado de Coruscand de Lucas (primeira Trilogia *Star Wars* 2000/2002/2005) pode ser visto na planta da cidade computadorizada de *Tron* (1982) de Lisberger e nas *Villes de l’Avenir* (1910) de Hénard, cujo perímetro é marcado por uma sequência de altas flechas metálicas conformando uma “muralha”. Esta imagem de flechas verticais alinhadas pode ser diretamente ligada aos muros de proteção da cidade fortaleza de Ming de Alex Raymond em *Flash Gordon* (1938-1939). Raymond ilustra esta muralha através de cilindros alongados descritos como emissores de raios mortíferos, conformando pelo alinhamento uma muralha de proteção como a de Hénard.

A organização do espaço construído em uma trama regular e ortogonal, vista na *Ciudad Lineal*, também pode ser percebida nas imagens da *Cité Industrielle* de Garnier, marcado por eixos simétricos como na cidade de *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) de McCay. O eixo linear estruturador do espaço também é retomado por Perret na composição simétrica e regular de *L’Avenue des Maisons Tours* (1922), assim como na *Ville contemporaine* (1922) e *Ville Radieuse* (1930), de Le Corbusier; *Rush City* (1923-1927), de Neutra, *Ville Verticale* (1924), de Hilberseimer; *Things to Come* (1936), de Menziès, com o eixo estruturador sendo a própria cidade como em *Continuous Monument* (1969), de Superstudio; *No-Stop City* (1970), de Archizoom e *Exodus* (1972), de OMA.

A simetria dos espaços internos é mostrada em *Dark City* (1998), de Proyas; *The 13th Floor*, de Rusnak; *THX1138* (1970), de Lucas, e *Playtime*, de Tati (1967). Além da simetria do espaço urbano e dos interiores, as imagens de *Little Nemo in Slumberland* também trazem grandes espaços circulares, como as rotatórias *Les Villes de l’Avenir* (1910), de Eugène Hénard. A geometria das rotatórias, das praças circulares, dos elementos circulares e dos volumes esféricos está presente e é

(re)criada por Weir em *Seaheaven* (*The Truman Show*, 1998), pelos Metabolistas, particularmente na imagem síntese de *Clusters in the air* (1960), nas torres cilíndricas organizadas seguindo o perímetro de um círculo em *Marine City* (1958-1963) também dos Metabolistas, no desenho urbano de *Just Imagine* (1930), de Butler e na cidade de *Things to Come* (1936), de Menziès.

As linhas retas e os volumes dinâmicos dos futuristas, como nas marcantes imagens de *Città Nuova* (1912-1914) de Sant'èlia, figuram como os componentes da geometria da cidade de Raymond em *Flash Gordon* (1938-1939), da fechada cidade de *Logan's Run* (1976), de Anderson, e em *Terminal City* (1998), de Motter e Lark, numa apropriação clara da linguagem arquitetônica futurista, como também acontece na cidade de Urbicande das *Cités Obscures* de Schuitten e Peeters (1984-2007).

A regularidade do traçado, a composição da arquitetura e dos espaços por malhas ortogonais e elementos que reforçam a ideia de geometria como linhas, planos verticais e horizontais são adotados na composição de grande parte das utopias urbanas. Garnier, na *Cité Industrielle*; El Lissitzky em *Prouns* (1920-1924); Perret em *L'Avenue des Maisons Tours*; Le Corbusier em *Ville contemporaine* e *Ville Radieuse*; Neutra em *Rush City*; Hilberseimer em *Ville Verticale*; Butler em *Just Imagine*; F.L. Wright em *Broadacre City* (1932-1959); Tchernikhov em *101 Fantaisies Architecturales*; Godard em *Alphaville* (1965); Archigram em *Plug-in-City* (1964), que também se organiza dentro de uma megaestrutura espacial, como uma colossal treliça; Friedman em *Ville Spatiale* (1958-1959); que segue uma estrutura espacial regular; Superstudio em *Continuous Monument* (1969); Tati na composição de seus espaços burocráticos e fachadas em *Playtime*, Druillet em *Delirius – Lone Sloane* (1966-1971), Superstudio na gráfica *No-Stop City*, Kubrick, Jewinson e Rusnak com seus grafismos em *Clockwork Orange* (1971), *Rollerball* (1975) e *The 13th Floor*, Schuitten e Peeters no desenho da nova cidade de Brüssel, na industrial Mylos e na nova margem de Urbicande de *Cités Obscures*, Ribera e Godard no gráfico desenho de *Munshine World* (1989), Bilal em seus rígidos espaços internos em *Bunker Palace Hotel* (1989), Delano na arquitetura (com elementos semelhantes ao *Continuous Monument*) e na malha urbana *Visões de 2020* (1997). Os grafismos, antes apontados em três utopias urbanas do cinema, podem ser aqui destacados em composições marcantes como das publicidades e cartazes de *Metropolis* (1927) de Lang e no desenho similar a um arabesco da área habitacional da *Ville Radieuse* de Le Corbusier.

Os volumes geométricos tomados como elementos de composição da arquitetura da cidade marcam as utopias urbanas de El Lissitzky em *Prouns* (1920); Le Corbusier em *Ville contemporaine* e *Radieuse* (1922-1930); Malevich em *Architectones* (1923); Neutra em *Rush City* (1923-1927); Tchernikov em *101 Fantaisies Architecturales* (1933); Raymond em *Flash Gordon* (1938-1939); Truffaut em *Fahrenheit 451* (1966); Oma em *Exodus* (1972) e Schuitten e Peeters em *Urbicande* (1984-2007). Fora estes volumes, a forma helicoidal é adotada apenas em duas cidades, aparecendo apenas em suas imagens urbanas sendo ambas as criações declaradamente inspiradas na forma do DNA: Niccol em seu filme *Gattaca* (1997) e Kurokawa em sua *Helix City* (1961).

Tanto as construções como o desenho da cidade de *Metropolis* (1927) são geometrizados. Seguindo as linhas retas e vanguardistas, as torres e arranha-céus formam uma densa malha geométrica, cortada pelas linhas retas que definem as passarelas e viadutos. Em *Metropolis*, até a massa de operários faz parte da composição geométrica da cidade. A presença da massa nas cenas seguem formas geométricas como o triângulo, elipse e semicírculo. A geometria também domina o desenho da cidade de *Everytown* de *Things to Come* (1936), dominada por planos horizontais, extensos cilindros verticais, cones e sólidos platônicos, formando um espaço urbano geometrizado.

As linhas retas predominam nos ambientes e na cidade de *Alphaville* (1965). As fachadas dos edifícios são como grelhas em concreto e vidro, os ambientes minimalistas são marcados por formas e volumes geometrizados, como a escada helicoidal da cena que se passa na entrada do edifício central da cidade. A geometria e dureza das imagens de Hilberseimer em *Ville Verticale* parecem antecipar as características dos grandes conjuntos habitacionais construídos no período pós-Segunda Guerra, sendo exemplos mostrados tanto em *Fahrenheit 451* (1966), de Truffaut, como em *Rollerball* (1975), de Jewinson. Esta denúncia da monotonia, regularidade e geometria é clara na *No-Stop City* (1970), de Archizoom. Seus espaços regulares e ortogonais podem ser considerados como uma caricatura dos grandes conjuntos habitacionais, vistos como multiplicações de um duro modelo geometrizado, assim como pode também ser considerado o *Continuous Monument* (1969), de Superstudio. Partindo de um elemento mínimo cúbico, eles criam uma megaestrutura branca marcada por uma malha ortogonal, completamente

impessoal, marcante na paisagem, uma cidade como resultado de uma produção em massa, ininterrupta, que se prolonga por todo o globo levando sua geometria rígida à todos os cantos do planeta.

Em reação a toda rigidez geométrica característica da produção moderna, o padrão de crescimento e organização da *Helix City* (1961) de Kurokawa segue a geometria fractal, as estruturas das torres seguem as formas de helicoides que sustentam planos horizontais abrigando as células de habitação.

\*\*\*

A metrópole gera confusão e promove de certa forma o anonimato do homem citadino. A população urbana é mostrada como uma multidão autômata, formada por “sujeitos dóceis”, como colocaram Foucault e Deleuze. Assim é *Metropolis* (1927) e *THX1138* (1970), com suas populações de trabalhadores. Os uniformes, muito explorados e descritos nas utopias urbanas da literatura, são adotados com particularidade no filme de Fritz Lang. Neste filme especialmente, vale ressaltar como a uniformização dos operários e toda a sua marcação em cena fazem desta massa um elemento compositivo em cada tomada. Seja aparecendo agrupados em blocos lineares que se arrastam para dentro ou fora dos elevadores que ligam a cidade subterrânea à cidade operária, seja em formações surpreendentes como a triangulação na cena frente à catedral, a massa uniforme de Lang é um elemento de composição essencial na construção do espaço da cidade. A uniformização dos habitantes também é mostrada por Butler em *Just Imagine* (1936). As roupas associadas à adoção de letras e números para a identificação dos indivíduos de Butler são recriadas por Anderson em *Logan’s Run* (1976) e Lucas em *THX1138* (1970), nos quais a disposição uniformizados e carecas habitantes em cada cena também lembra a composição geometrizar de Lang.

A uniformização como marca de uma população tomada como massa, como bloco homogêneo também é adotada por Godard em *Alphaville* (1965) e seus habitantes vestidos com sobretudos e chapéus, os uniformizados bombeiros de Truffaut em *Fahrenheit 451* (1966), as roupas monocromáticas e brancos uniformes de Allen em *Sleeper* (1973), as roupas bege dos oprimidos em *Soylent Green* (1973) de Fleischer, os escuros uniformes dos membros do partido de 1984 (1984), de



Radford, os uniformes que seguem as cores das corporações de *Rollerball* (1975), de Jewinson, os uniformes dos operários de Mylos de Schuitten e Peeters, as roupas escuras apresentadas por Bilal em *Bunker Palace Hotel* (1989), as bem cortadas roupas escuras de alfaiataria dos aptos e os uniformes surrados dos não aptos mostradas por Niccol em *Gattaca* (1997), as mesmas vestimentas bizarras dos estranhos de *Dark City* (1998) de Proyas, os figurantes de *The Truman Show* (1998) de Weir com suas vestimentas anos 1950 e os ternos dos agentes de *Matrix* (1999/2003/2004) de Wachowski. Em *Just Imagine* (1930), a população é uma coletividade feliz, vivendo sob igualdade vestida em uniformes e abdicando de diferenças ao adotar letras e números como identificadores, o que muito remete às primeiras utopias literárias. Esta atitude é tomada pelo próprio personagem vindo do passado que abdica de sua identidade assumindo uma nova conduta ao ser identificado por Single o. De uma forma particular, Delano, em *Visões de 2020* (1997), compõe as populações interna e externa ao Arquipélago: enquanto a massa exterior, os excluídos são mostrados como desnutridos, malcuidados, doentes e maltrapilhos, os habitantes da avançada estrutura são mostrados como saudáveis, limpos e bem-vestidos.

No urbanismo, a figura humana das imagens das utopias urbanas, na maior parte das concepções, é mostrada como sombras, silhuetas, figuras repetidas sem distinção, como a tomada do habitante cidadão como componente de uma massa uniforme, como a tomada da população como um todo indiscernível. Isso ocorre com muita frequência na composição da imagem pelo urbanismo, muitas vezes sendo esta imagem contraditória ao próprio discurso que acompanha as concepções das utopias urbanas neste campo. É o que podemos ver com as silhuetas em *Ville Verticale* (1924) de Hilberseimer, os bonecos de pauzinho em *Ville Spatiale* (1958-1959) de Friedman e os minúsculos cidadãos de *Marine City* (1958-1963) de Kikutake.

Em *Metropolis*, tanto os operários, que se juntam numa massa uniforme e escura que se move como um elemento único, como os homens livres e seus uniformes brancos de atletismo, e os tecnocratas em seus ternos formam blocos uniformes, massas uniformes distintas entre si. Podemos perceber nas cenas dos operários como eles formam figuras únicas que se movem como se seguissem uma coreografia: a troca de turnos na sala de máquinas e apropria revolta junto à catedral.

O corpo não é mais considerado à título individual como um possível prolongamento do cenário, como no expressionismo, mas à título coletivo como suporte de base da arquitetura. [...] Os corpos substituem o cenário e redefinem o lugar como estando ele não na submissão coletiva, mas na representação do grupo [...]. (BARILLET, 2005, p. 10)

\*\*\*

Em *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), os céus são povoados por balões, criaturas aladas, dirigíveis, aviões, bolhas de sabão tão grandes e resistentes que são usadas como meio de locomoção, enquanto os desenhos de Hénard mostram sempre inúmeros voadores como zepelins, balões e aviões das mais variadas formas, como também acontece em *Terminal City* (1998). A atenção de Hénard aos voadores é tanta que, em *Les Villes de l'Avenir* (1910), ele elabora sistemas de pouso e guarda das aeronaves particulares, visto por ele como uma das soluções para a melhoria da circulação das cidades. O movimento tão caro aos futuristas alcança os ares e Sant'elia, em *Cittá Nuova* (1912-1914), cria grandes pistas de pouso para os aviões e outros voadores que preencheriam os céus de sua utopia urbana.

Os aviões podem ser vistos em outras utopias urbanas como nos desenhos da *Ville contemporaine* (1922) de Le Corbusier, em que, assim como em *Ville Radieuse* (1930), o arquiteto se debruça sobre o desenvolvimento de aerogares para abrigar esse tráfego aéreo e descreve o uso de aerotáxis para o deslocamento aéreo pela cidade. Em *Metropolis of Tomorrow* (1929), de Ferriss, também são os aviões que cruzam os céus da cidade, dotada de hangares e aeroportos. Em *Metropolis* (1927), os aviões também ocupam o espaço aéreo, assim como os aviões de guerra de *Exodus* (1972), os aviões mostrados nas primeiras cenas de *La Jetée* (1962) e em *Just Imagine*, pequenos aviões particulares, são capazes de pousar em pequenas plataformas dispostas nos edifícios. Esta mobilidade e habilidade também são mostradas pelos aerotáxis de Blossfeldtstad de Schuitten e Peeters em *Cités Obscures* (1984-2007). Voadores individuais são elementos de composição em *Things to Come* (1936) e são apresentados sob a forma de helicópteros pessoais por F.L. Wright em *Broadacre City* (1932-1959).



As naves espaciais de *Flash Gordon* (1938-1939), de *Lone Sloane* (1966-1971), *The Long Tomorrow* (1976), *Blade Runner* (1982), *Le Vagabond des Limbes* (1989), *Star Wars* (2000/2002/2005), os foguetes de *Things to Come* (1936) e *Gattaca* (1997) são outros voadores criados que compõem as imagens das utopias urbanas. Os helicópteros são outros voadores mostrados em *Broadacre*, como já citado, em *New Babylon* (1959-1974), de Constant, no qual as lajes de cobertura das placas que conformam a cidade são tomadas como heliportos, nas *Walking Cities* (1964), alcançadas pelos helicópteros que pousam em heliportos que figuram como antenas desta imensa cidade móvel e, ainda, o acesso às torres de *Helix City* (1961) também são mostrados como feitos através de helicópteros. Em *Rollerball* (1975), *1984* (1984) e *The 13th Floor* (1999), são também os helicópteros mostrados como voadores.

Alguns voadores particulares podem aqui ser ressaltados: as naves de *Matrix* (1999/2003/2004) com seu desenho orgânico e as sentinelas que seguem a forma de lulas, as belas naves de *Tron* (1982), os carros flutuantes que aparecem tanto em *The Fifth Element* (1998), *Terminal City* (1998), chamados de aeromóveis em Pâhry de *Cités Obscures* (1984-2007), além do velocípede aéreo, altiplanos, planadores, balões, dirigíveis e naves que povoam os céus das *Cités Obscures*. As vassouras voadoras de *Miracolo a Milano* (1951), os volumes flutuantes das *Prouns* (1920-1924), a própria cidade voadora de Literno (1975) muito próxima à fortaleza flutuante de *Flash Gordon* (1938-1939), a *Instant Airship*, imenso zepelim que carrega toda a cidade-acontecimento de *Instant City* (1964), o herói alado que se transforma Sam Lowry em *Brazil* (1985), as asas-deltas bizarras de *Escape from LA* (1996) e o planador de *Escape from New York* (1981), a espécie de mochila com hélices de *Sleeper* (1973), lembrando a patrulha voadora de *Fahrenheit 451* (1966), e os seres voadores de *Dark City* (1998).

\*\*\*



São de formas muito diferentes que o elemento máquina, a típica máquina é apresentada como composição das imagens das utopias urbanas. A cada momento, de acordo com a técnica, a tecnologia, os anseios e as descobertas, este componente surge de uma forma, em certo contexto, mas certamente os robôs são os componentes mais lembrados das imagens utópicas. Desde a produção literária de utopias urbanas, a máquina tem sido incluída como componente frequente destes outros mundos. Por vezes, a máquina surge como elemento

libertador, responsável pelo desaparecimento de classes operárias. Trabalhos pesados e tarefas menores executadas por máquinas ao invés de homens, por outro lado a máquina é mostrada como elemento dominador, escravizador como a tão famosa máquina Moloch em *Metropolis* (1927) de Lang.

A máquina como elemento formador, integrante indissociável à cidade é mostrada por Garnier na sua *Cité Industrielle* (1901-1904), da mesma forma que aparece na cidade de Mylos em *Cités Obscures* (1984-2007), no qual bairros inteiros são conformados por imensas máquinas e vários aparelhos e em uma das cidades de *Slumberland* (1905-1914), composta por grandes engrenagens que mantêm o bom funcionamento do ambiente urbano. Em outras visitas, *Slumberland* traz como típica máquina aparelhos telefônicos capazes de se comunicar com todo o universo dos sonhos, dispositivos engenhosos em forma de cinto que permitem ao usuário voar, máquinas escavadoras e canhões. Em *Villes de l'Avenir* (1910), os incontáveis inventos de Hénard tentam criar uma cidade prática, moderna, deixando para trás os problemas de funcionamento e das grandes metrópoles, como as inventivas plataformas de pouso mecânicas, capazes de elevar e descer aeronaves e automóveis até o nível de circulação ou de guarda.

A própria cidade é mostrada como máquina, criada em função da máquina em *Cittá Nuova* (1912-1914) com seus espaços repletos de elevadores, esteiras rolantes, escadas rolantes... De forma totalmente diferente é *Alphaville* (1965), dominada pelo computador Alpha 60. Mostrada como criação graças aos avanços das máquinas é a cidade subterrânea de *Things to Come* (1936), as cidades de *Tron* (1982), *The 13th Floor* (1999) e de *Matrix* (1999/2003/2005) são geradas por máquinas (o computador). Computadores, grandes satélites, armas superpoderosas são as máquinas apresentadas por Carpenter em seus dois filmes, *Escape from New York* (1981) e *Escape from LA* (1996).

Ligando a máquina ao mecânico, ao instrumento mecânico podemos aqui destacar *Dark City* (1998), uma cidade quebra-cabeças, uma cidade que se transforma a cada noite a partir de um complexo mecanismo que transforma toda a conformação espacial da cidade. A sequência de transformação da cidade é maravilhosa, com todos os prédios e elementos urbanos brotando de um imenso vórtex, num movimento impressionante tudo vai se rearrumando, formando novas composições, criando uma nova cidade. Outro instrumento mecânico que

domina o espaço da cidade é o medidor de tempo de Armilia das *Cités Obscures*. Este instrumento que associa um astrolábio a uma esfera armilar, além de medir o tempo, marca a localização da cidade, descrita como um cidade mecanicista, repleta de laboratórios e mecanismos todos abrigados nesta cidade subterrânea e de difícil acesso. A relação de máquinas e instrumentos com o tempo também é mostrada por Marker em *La Jetée* (1962). Neste, o elemento máquina é apresentado como um aparelho de viagem no tempo.

Voltando aos robôs, eles estão presentes em profusão na trilogia *Star Wars* (2000/2002/2005), em *Terminal City* (1998) como atendentes, ajudantes e empregados, assim como acontece em *Bunker Palace Hotel* (1989), os replicantes, bonecos vivos além de uma enorme quantidade de inventos estão presentes em *Blade Runner* (1982). Os robôs surgem como policiais em *The Long Tomorrow* (1976), e em *THX1138* (1970) e, no filme *Metropolis*, aparece como sua mais notória figura: Futura. Os robôs e computadores exercem total controle sobre a população alienada de *Logan's Run* (1976), enquanto a alta tecnologia de *The Fifth Element* – cidade permeada de máquinas, computadores, robôs e sistemas automatizados – alcançou o patamar de produzir uma máquina capaz de recompor um ser vivo a partir de cadeias de DNA. Tati antes traz uma irônica e cômica interação de seus personagens com as máquinas da sua cidade moderna em *Playtime* (1967) como os incompreensíveis porteiros eletrônicos e os eletrodomésticos com avançada tecnologia e praticamente inúteis. *Sleeper* (1973) mostra um cômico futuro cheio de invenções e avanços, continuando de certa forma a linha crítica-cômica de Tati. Robôs serviços, casas computadorizadas, máquinas de confissão muito próximas às de *THX1138* (1970), máquinas de sexo e tantos outros inventos são material suficiente para Allen satirizar o mundo.

Os avanços, os inventos, verdadeiras engenhocas que pululam pelas utopias urbanas podem ser vistas em *Just Imagine* (1936), como parte do cotidiano dos habitantes, estando presentes em todos os lares através de televisões, aparelhos de comunicação e outros pequenos *gadget*; em *Things to Come* (1936), como os elevadores atômicos, os aparelhos de comunicação e outros pequenos inventos tão comuns aos habitantes da cidade; em *Flash Gordon* (1938-1939) e em *Delirius* (*Lone Sloane* 1966-1971), com suas armas, canhões, barreiras eletrônicas, comunicadores (videofones), máquinas de contabilizar dinheiro, mesas de controle, nos inventos

e aparelhos avançados como os comunicadores de *Le Vagabond des Limbes* (1989) de Godard e Ribera, computadores, aparelhos de teleconferência, máquinas funcionais e armas laser são as máquinas de *Rollerball* (1975) de Jewinson. Na sua presença maciça e na transformação dos homens em máquina de atitudes autômatas em *THX1138* (1970), em que também encontramos as cabines de oração, robôs policiais e grandes maquinários de extrema precisão. As tarefas autômatas e pequenos serviços são assumidos por máquinas em *New Babylon* (1959-1974) de Constant, são centros automáticos de distribuição, espalhados por toda a cidade. Em *Brazil* (1985), as máquinas e inventos todos apresentam problemas e falhas de funcionamento, dificultando as tarefas mais simples e corriqueiras, assim como os equipamentos parecem ser antigos, improvisados, como, por exemplo, a máquina de escrever ligada a telas de televisão, como uma espécie arcaica de computador.

Já o grupo Archigram em suas utopias urbanas tira proveito das máquinas, utilizando-as e até extrapolando o seu uso de forma caricata e irônica. Em *Plug-in-City* (1962-1966), a cidade é mostrada repleta de máquinas, são guindastes, gruas e uma imensa variedade de inventos e aparelhos eletrônicos que substituem certos trabalhos. Assim como Constant, eles criam um centro automático de compras e serviços, mais tarde mostrado também por Delano em *Visões de 2020* (1998), com suas centrais de transação. A própria *Walking City* (1964) é uma cidade máquina nômade, um imenso mecanismo que abriga uma cidade em seu interior. Enquanto *Instant City* (1969) associa a sua instalação, transporte e funcionamento incontáveis máquinas, aparelhos, mecanismos como gruas, projetores, centrais de informação, computadores...

\*\*\*

Os edifícios, torres e arranha-céus de *Metropolis* (1927) formam uma densa e alta cidade em escala monumental, assim como as torres e arranha-céus da cidade de *Just Imagine* (1936) alcançam alturas impensáveis, gerando uma cidade altamente verticalizada dividida em nove níveis distintos. Esta verticalização das cidades, tendo como elemento vertical torres e arranha-céus, pode ser vista na cidade marciana de *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914). A cidade de Everytown



de *Things to Come* (1936) foi construída nos subterrâneos em oposição à *Metropolis*, crescendo no sentido contrário, em direção ao centro da Terra. A cidade multinivelada é clara, limpa e cheia de luz. Passarelas, pontes e elevadores ligam os inúmeros níveis da cidade. A cidade de *The Long Tomorrow* (1976) de Moebius também é subterrânea mas altamente vertical, com seus imensos edifícios e seus múltiplos níveis, também próxima à cidade subterrânea de *THX1138* (1970) e suas extensas torres enterradas, que cortam a cidade organizada em mais de 38 níveis subterrâneos.

O multinivelamento também é mostrado por Sant'Elia em *Città Nuova* (1912-1914), cidade marcada por arranha-céus e torres, os elementos verticais desta utopia urbana. As utopias urbanas de *The Fifth Element* (1998) de Besson, *Brazil* (1985) de Gilliam e *Star Wars* (2000/2002/2005) de Lucas são outras acentuadamente verticalizadas, multiniveladas, conectadas por passarelas, esplanadas, plataformas, chegando a uma perda total de contato visual com o solo, tendo como elementos verticais torres e arranha-céus. A verticalização mostrada em *Blade Runner* (1982) de Scott, é composta por edifícios e torres colossais que, além de figurarem como elemento vertical desta outra Los Angeles, seguem uma escala monumental.

*Broadacre City*, apesar de ser uma cidade horizontal, possui um elemento vertical marcante: a torre habitacional. Este elemento, na verdade, foi criado posteriormente por Wright, após este refletir sobre dados da demanda habitacional nos Estados Unidos e de acordo com o arquiteto seria capaz de abrigar 30 mil habitantes, um verdadeiro bairro vertical. Esta torre habitacional de Wright aproxima-se muito do arranha-céu Wynand Building, elemento vertical do filme *The Fountainhead* (1949) de Vidor. A torre de *Les Villes-Tours* (1922) de Perret também figura como o elemento vertical desta utopia urbana e de certa forma, aproxima-se da torre criada por Wright por apresentar 200 metros de altura, algo inimaginável na época, o que abrigaria um grande número de habitantes. As torres centrais de *Ville contemporaine* (1922) e as torres de negócios da *Ville Radieuse* (1930) são os elementos verticais dessas utopias urbanas de Le Corbusier, apesar de uma forma geral, nestas duas cidades toda a arquitetura ser mostrada como verticalizada. A própria cidade é o elemento vertical em *Ville Verticale* (1924) de Hilberseimer, como o próprio nome da cidade indica. Esta característica é acentuada pelas perspectivas que mostram as grandes barras residenciais desta cidade. Outra

cidade repleta de elementos verticais é *Metropolis of Tomorrow* (1929) de Ferriss, são torres e arranha-céus que marcam suas imagens.

Em *Cité Industrielle* (1901-1904), de Garnier, a tipia vertical é apresentada como a torre do relógio e também as torres da usina siderúrgica, avistadas de qualquer parte da cidade. Outras torres figuram como o elemento vertical de utopias urbanas, como é o caso das megaestruturas de *Helix City* (1961) e sua torre helicoidal; os cilindros centrais de *Clusters in the air* (1960) e as torres de 500 metros de altura de *Marine City* (1958-1963) dos Metabolistas; as torres colossais do arquipélago de *Visões de 2020* (1998), de Delano; as torres da cidade-fortaleza de Ming de Raymond em *Flash Gordon* (1938-1939); as torres habitacionais de *Plug-in-City* (1962-1966) e as torres de comando de *Walking City* (1964) de Archigram. Continuando, as torres da Paris moderna filmadas por Godard para *Alphaville* (1965), as altas torres de ferro e vidro construídas por Tati para *Playtime* e as de Calvani, Blossfeldtstad, Pâhry, além da torre mais alta do continente obscuro construída em Brüssel em *Cités Obscures* (1984-2007) de Schuitten e Peeters; os prédios e torres dos diferentes tempos de *The 13th Floor* (1999) de Rusnak, as torres, colunas e minaretes das cidades de Druillet em *Lone Sloane* (1966-1971) e da cidade de Naboo de Lucas em *Star Wars*. Algumas das *Architetones* (1923) de Malevich são extremamente verticalizadas, figurando como uma cidade composta por elementos verticais hierarquizados, como torres monumentais.

\*\*\*

Em *Ciudad Lineal* (1882), a natureza está presente através de árvores e jardins que acompanham todo o eixo central da cidade. Quintais de fundo e jardins frontais também são mostrados como áreas destinadas a abrigar o elemento verde onde a ocupação verde segue a proporção de 4/5 com relação à área construída. Já Howard, em suas *Garden Cities* (1898), estabelece a proporção de 5/6 de espaços verdes em relação às áreas construídas. Os jardins e parques ocupam lugares privilegiados e estratégicos no esquema de organização espacial de cada cidade-jardim. O esquema de agrupamento das cidades-jardim, chamado por Howard de disseminação das cidades, indica a organização, de forma equidistante, de seis cidades ligadas a uma cidade central em meio a uma densa vegetação protegida.



F.L. Wright, em *Broadacre City* (1932-1959), inspirado pelas ideias de Emerson e Thoreau, cria uma forma de “volta ao campo”. *Broadacre* espelha a ideia de “arquitetura orgânica” desenvolvida pelo arquiteto desde 1894. Dentro desta ideia, a utopia urbana de Wright mostra-se harmoniosa com a natureza, declarada pelo próprio arquiteto como uma “cidade em simbiose com a natureza, com o sítio e também com a natureza humana”. Hénard também mostrou preocupação com a vegetação e ilustra telhados verdes, jardins suspensos e um sistema de áreas verdes pela sua *Ville de l’Avenir* (1910). O planeta de Naboo de *Star Wars* (2000/2002/2005), em contraste com o planeta totalmente urbanizado de Coruscant, é pleno de vegetação, dotado de uma natureza exuberante, com elementos naturais integrados à sua arquitetura.

Na *Cité Industrielle* (1901-1904), a vegetação é mostrada como componente das “ilhas” do bairro residencial, presente permeando as quadras e cortadas por percursos livres. Garnier também mostra em sua utopia urbana – apesar de ser uma cidade industrial – uma grande preocupação na composição de áreas verdes, parques, praças e na arborização urbana além da conformação de periferias agrícolas e reservas. Já Le Corbusier, em sua *Ville contemporaine* (1922), libera todo nível do solo com suas construções sobre pilotis e enterramento de vias expressas, fazendo da cidade um grande parque, com perímetro urbano ainda rodeado por uma grande reserva.

Os “jardins eternos” dos mestres de *Metropolis* (1927) são a única presença da natureza no filme, mas uma natureza artificial. Construídos com elementos barrocos, os jardins são como a visão de um paraíso, único lugar onde há verde. Restringido a apenas uma área também é o elemento natureza em *Lone Sloane* (1966-1971) de Druillet. A ilha do governador é o único espaço do planeta a abrigar uma densa vegetação e é mostrada como um refúgio natural, rodeado por escarpas e pelo oceano, configurando uma paisagem única em comparação à urbanização total do continente. A fortaleza de Ming em *Flash Gordon* (1938-1939) de Alex Raymond se desloca mudando estrategicamente de lugar na floresta de *Arbórea*, escondendo-se por entre suas árvores gigantescas e vegetação exuberante. Na cidade de Everytown de *Things to Come* (1936), toda a superfície da Terra é retomada pela natureza. A cidade não mais ocupa a superfície, mas os subterrâneos para que a Terra volte à sua origem, dominada pela natureza.

Assim como acontece em *Logan's Run* (1976). Fechados sobre domos a cidade se isola de todo o resto do território, totalmente tomado pela vegetação. O contrário parece acontecer em *Stalker* (1979), de Tarkovsky, no qual a natureza está dentro, presente e abundante na Zona, enquanto é ausente fora dela, na área da cidade.

O equilíbrio com a natureza é mostrado em Shangri-la, cidade de *Lost Horizon* (1937), onde um vale fértil em meio às montanhas geladas é ocupado pela cidade dispersa em campos cultivados e ambiente natural em completa harmonia. A harmonia com o entorno natural e preservado também é mostrada em *La croisière des oubliés* (1975) de Bilal e Christin. Ao invés de uma harmonização com o elemento natureza, a *No-Stop City* (1970) de Archizoom mostra a integração da natureza à tecnologia da estrutura da cidade. O elemento natureza faz parte da cidade ocupando grandes áreas dos andares corridos, dos pilotis e em todo o terraço na *No-Stop City*.

Em *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), o elemento natureza apresenta-se sob diferentes formas. Seja com a selva e suas cidades nas árvores ou com a natureza seguindo desenhos racionais de praças de desenho francês, como acontece também em *Le Vagabond des Limbes* (1989) de Ribera e Godard. Já na cidade de Calvani das *Cités Obscures* (1984-2007), a cidade é totalmente tomada pela natureza, seja dentro das estufas, como por todo o solo, é uma grande cidade verde, enquanto em Blossfeldtstad a natureza foi inspiração para as formas arquitetônicas da cidade, estando também presente através dos parques e reservas integradas à área urbana. Urbicande, como uma cidade planejada, estende o controle e a geometria de suas formas para a natureza, sendo esta dominada pela arte topiária, compondo jardins de estilo francês. Desta mesma maneira estão organizados os jardins de Munshine World em *Le Vagabond des Limbes* (1989) de Ribera e Godard, seguindo o traçado francês.

A natureza em *Fahrenheit 451* (1966), como na versão dos estúdios de *Blade Runner* (1982), figura como refúgio, como área de escape, como espaço externo, o fora da cidade acolhedor. Em *Soylent Green* (1973), a natureza está em extinção. Vista apenas por aqueles que se submetem ao processo de suicídio. Os suicidas são expostos às imagens da exuberância natural que existia na Terra de um passado longínquo. A natureza foi reduzida apenas às imagens e a alguns arbustos

fortemente vigiados e protegidos por uma estrutura pneumática, onde apenas os poderosos têm permissão de entrar. A natureza presente apenas em imagens acontece em *Brazil* (1985), através das imagens dos *outdoors* que ladeiam as estradas e de poucos quadros e pôsteres nas paredes, como a bucólica paisagem para a qual Lowry “escapa” na sessão de lobotomia.

\*\*\*



O elemento central da *Garden City* é justamente um jardim circular, rodeado por um parque seguindo o desenho concêntrico esquematizado por Howard. Já Wright cria, como elemento central para *Broadacre City* (1932-1959), um centro de facilidades composto por vários edifícios, por vários equipamentos públicos. Enquanto Howard cria apenas um elemento central, assim como Wright, Ferriss em *Metropolis of Tomorrow* (1929) cria três centralidades: são três grandes prédios representando negócios, ciência e arte e tecnologia. Adicionando mais um elemento, Radford, em 1984 (1984), mostra os quatro edifícios dos Ministérios como elementos centrais da dominada e oprimida capital da Eurásia, enquanto Gilliam, influenciado pelo romance 1984 de Orwell adaptado por Radford para o cinema, cria o prédio do Ministério da Informação, central e dominador da cidade de *Brazil* (1985).

A Nova Torre de Babel é o elemento central de *Metropolis* (1927). Desta enorme torre, Fredersen, mestre da cidade, comanda e controla todo o espaço urbano e seus subterrâneos. A torre tem uma arquitetura particular ao unir linhas de vanguarda, traços e formas que remetem à famosa pintura da Torre de Babel de Bruegel. A Nova Torre de Babel de *Metropolis*, a torre da Tyrell Corporation de *Blade Runner* (1982) de Scott assemelham-se não só esteticamente, mas representam o poder mandante e controlador do espaço urbano. Fazendo referência à arquitetura das torres de Lang e Scott, Motter e Lark em *Terminal City* (1999) criam o edifício da prefeitura da cidade. Outro edifício central que se assemelha à Nova Torre de Babel de *Metropolis* e à torre da prefeitura de *Terminal City* (1998), de Motter e Lark, é o edifício de seguros de Blossfeldtstad, das *Cités Obscures* (1984-2007) de Schuitten e Peeters. Outra torre apresentada como elemento central é o palácio de Ming, sendo este a torre central de sua hierarquizada cidade fortaleza em *Flash Gordon* (1905-1914) de Raymond.

O elemento central de Shangri-la é o palácio do High Lama. Este edifício, diferentemente do que acontece em *Metropolis*, segue linhas horizontais e está aberto a toda população, como um centro de cultura e saber, beleza e tolerância, mais próximo ao edifício de reuniões situado no centro da *Cité Industrielle*. Na *Cité Industrielle* (1901-1904), Garnier aponta o edifício de reuniões como elemento central da cidade. O centro de decisões é o foco da *Cité Industrielle*, local de debate democrático e resoluções comunitárias.

Le Corbusier toma como elemento central da *Ville contemporaine* (1922) a *Grand Station Centrale*, para onde convergem todos os sistemas de transporte da cidade. É o elemento arquitetônico que, para o arquiteto, agrega todo o espírito da velocidade e do movimento adotado na composição de sua cidade.

Os Metabolistas apresentam como elemento central de suas utopias urbanas as bases de desenvolvimento de suas megaestruturas: os cilindros verticais de *Clusters in the air* (1960) e *Marine City* (1958-1963) dotados de todo tipo de rede – comunicação, infraestrutura, circulação... –, próximo ao que nos apresenta Delano e sua cidade Arquipélago, megaestrutura mostrada como elemento central e de poder de *Visões de 2020* (1997), enquanto Superstudio em *Continuous Monument* (1969) tem como elemento central o próprio monumento, também uma megaestrutura.

O edifício central da cidade de *Alphaville* (1965) é um edifício envidraçado que abriga o computador-cérebro da cidade, Alpha 60. O abrigo do computador central, do cérebro da cidade também é o elemento central de *Tron* (1982), tanto na cidade real como na computacional, são nestes edifícios, nestas torres centrais que estão o chamado Master Program Control (MPC) responsável pelo controle do mundo dos computadores e pelo gerenciamento da poderosa companhia do mundo real. Centro de poder, o prédio central das corporações em *Rollerball* (1975) de Jewinson é o elemento central da cidade, voltando a adotar como em utopias urbanas anteriores a associação de poder à centralidade da cidade.

O elemento central de *Exodus* (1972) é a quadra chamada de recepção, na qual são acolhidos os recém-chegados à cidade. Refúgio, mas mesmo assim com um ambiente opressor, também figura o elemento central de *Bunker Palace Hotel* (1989) de Bilal. Diferente de tudo é o elemento central de Tarkovsky em *Stalker*

(1979): a casa em ruínas, localizada em meio à Zona, abriga o desejado quarto, coração e sustentação desta área e da esperança daqueles que vivem na cidade.

\*\*\*



A duplicação, seja de cidades, como acontece em *Garden Cities* (1916) e *Walking City* (1964) – que replicada torna-se uma tribo nômade –, seja elementos urbanos ou arquitetônicos, suscita o debate sobre a uniformidade do espaço, a modelização do espaço, o gesto mecânico de reprodução. A *Ciudad Lineal* (1882) é uma multiplicação infinita, a extensão de uma mesma cidade indefinidamente. Esta multiplicação de uma mesma estrutura pode ser ligada tanto ao *Continuous Monument* (1969) de Superstudio como a *No-Stop City* de Archizoom (1970).

*Les Villes-Tours* (1920) de Perret aparecem compostas pela multiplicação da mesma torre, do mesmo modelo disposto ritmicamente ao infinito. Assim como acontece com as estações de trem que se repetem alternadamente, seguindo a grande avenida principal da cidade. A multiplicação de arranha-céus como conformação da arquitetura da cidade também é vista na cidade de 2024 de *The 13th Floor*, de Rusnak. Os prédios também são multiplicados em *Rush City* (1923-1927) de Neutra. Grandes barras se multiplicam, formando um labirinto geométrico, da mesma forma que em outras zonas da cidade esta mesma forma se repete com variação de escala e direção, fazendo da utopia urbana de Neutra um espaço composto por multiplicações e repetições de mesmas formas, linhas e plano, como acontece com a cidade externa de *Visões de 2020* (1997) de Delano. As barras residenciais da *Ville Verticale* (1924) de Hilberseimer são multiplicadas e organizadas simetricamente conformando o ambiente urbano. Estas mesmas barras são marcadas pela multiplicação de janelas quadradas que preenchem toda a fachada das torres de maneira semelhante. Nas imagens desta cidade, vemos a composição da cidade como uma duplicação, uma multiplicação dos mesmos componentes, dispostos sempre da mesma forma. A cidade de *Playtime* (1967), de Tati, também parece uma variação sobre o mesmo tema, com suas torres envidraçadas todas iguais, a multiplicação de apartamentos funcionais, a multiplicação das baias quadrangulares de trabalho, de corredores, de salas iguais, fazendo dos próprios espaços internos grandes labirintos homogêneos.

Em relação à célula residencial, podemos identificar propostas sistematizadoras que representam a “planta tipo” como unidades elementares susceptíveis à repetição infinita – legado do Movimento Moderno. As células de habitação, os compartimentos autossuficientes, a composição de uma estrutura única, autossuficiente e reproduzível foram desenvolvidas por muitos arquitetos urbanistas dos anos 1960, tendo como precursor a *dymaxion house* de Buckminster Fuller (1929). Friedman fala da multiplicação de cápsulas habitáveis e *containers* associados à sua estrutura espacial na *Ville Spatiale* (1958-1959). A diferença da utopia urbana de Friedman para a rigidez moderna é a de que dentro de uma estrutura espacial que se expande seguindo a modulação (também uma repetição!), a locação destes elementos é livre e transitória. Diferente da multiplicação de uma mesma unidade de habitação, formando um grande bloco habitacional fixo, permanente, como podemos ver nas cidades de Le Corbusier e Hilberseimer, por exemplo, no filme *THX1138* (1970), de Lucas, e nos conjuntos habitacionais e prédios de apartamentos de *Brazil* (1985).

Os metabolistas como Kikutake em *Marine City* (1958-1963), Isozaki em *Clusters in the air* (1960) e Kurokawa em *Helix City* (1961) desenvolvem a multiplicação de estruturas centrais, de onde parte a replicação das unidades menores que conformam a cidade, dentre elas as cápsulas e células habitacionais. Muitas das cidades de Archigram mostram em suas composições a multiplicação de unidades, de elementos, assim como das próprias estruturas. Interessante aqui destacarmos as conexões entre as células, entre estas unidades estabelecidas por redes de informação e comunicação. *Plug-in-City* (1962-1964) é uma cidade dotada de uma torre onde cápsulas habitacionais idênticas se multiplicam, eis o elemento duplicata. Muito próxima à organização das megaestruturas dos Metabolistas, a torre capsular de Archigram desenvolve-se através da repetição de cápsulas, produzidas em massa e dispostas em torno de um cilindro vertical, através do qual se conecta a sistemas e redes de infraestrutura, circulação e comunicação. Os alvéolos e as células de isolamento mostradas em *Lone Sloane* (1966-1971) aproximam-se das ideias de unidades mínimas, de habitáculos passíveis de serem multiplicados, e é desta forma que estes elementos se apresentam, multiplicados, alinhados lado a lado e sobrepostos formando blocos compostos por estes elementos duplicados.

Multiplicação de cubículos de trabalho formados por divisórias baixas podem ser vistas em *Matrix*, *Playtime* e *Tron*, fazendo dos espaços de trabalho grandes labirintos regulares. Mas a repetição, ou melhor, a multiplicação de um elemento mínimo como componente fundamental da forma da cidade pode ser vista em *Architectones* (1923) de Malevich e *Continuous Monument* (1969) de Superstudio, este sendo baseado em seu projeto anterior do mesmo ano chamado de *Isogrammi*. Em *Tron*, ainda podemos ver a malha reguladora da cidade computacional, que se repete organizando o espaço. Além da multiplicação dos cubículos de escritório, na cidade do computador, as celas dos programas aprisionados pelo sistema também são sucessões de um mesmo modelo de espaço.

Em *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) de McCay, a cidade marciana é feita de multiplicações de formas: balcões em semicírculo que conformam os prédios se assemelham aos desenhos da *Marine City* (1961) de Kikutake e ao parlamento de *Star Wars* (2000/2002/2005) de Lucas. A duplicação em *Star Wars* também pode ser vista na composição de *Gunga City*, com a multiplicação de esferas em vidro e repetidas em vários tamanhos.

Em *Cités Obscures* (1984-2007), Schuitten e Peeters criam duplicatas de prédios existentes da cidade de Bruxelas nas cidades do continente obscuro. Em Mylos, o Hotel Cauchie é duplicata da Maison Cauchie, enquanto em Brüssel, o Palácio dos Três Poderes é duplicata do Palácio da Justiça de Bruxelas. Já em *The Truman Show* (1998), as casas de Seaheaven apresentam-se como variações sobre um mesmo tema, originárias de um mesmo modelo, dispostas nas quadras perfeitamente quadradas multiplicadas formando a regular malha urbana da cidade.

\*\*\*



*Les Villes de l'Avenir* (1910) de Hénard são compostas por uma arquitetura diversa, trabalhada, na qual podemos ver edifícios e monumentos de diferentes tempos e diferentes estilos arquitetônicos coexistindo, formando juntos o conjunto urbano. Diferentemente de Hénard, Sant'Elia cria uma nova arquitetura para *Città Nuova* (1912-1914) com um vasto e diversificado repertório de formas e composições. Esta diversificação de formas, muito próxima à apresentada por

Sant'elia pode ser vista na margem sul da cidade de Urbicande de *Cités Obscures* (1985-2007), de Schuitten e Peeters.

A cidade de *Metropolis* (1927) é composta por diversos estilos arquitetônicos. As linhas que constroem a cidade seguem em sua maioria as linhas vanguardistas da época, mas há uma mistura de estilos que ocasiona numa cidade multifacetada. Assim também acontece com *Metropolis of Tomorrow* (1929) de Ferriss, são vários estilos, formas e composições arquitetônicas utilizadas por Ferriss para construir sua utopia urbana. Mas a profusão de estilos, formas e elementos arquitetônicos é marcante na rebuscada *Delirius*, parte da série de *Lone Sloane* (1966-1971) de Druillet. Seguindo um mesmo estilo, mas com composições totalmente diferenciadas são as cidades de Nova Jadencourt em *La ville qui n'existait pas* (1977), de Bilal e Christin, e Blossfeldtstad de *Cités Obscures*, construída seguindo diferentes imagens elaboradas pelo artista alemão Karl Blossfeldt.

Apesar da dominância da geometria na composição das utopias urbanas de Tchernikhov em *101 Fantaisies Architecturales* (1933), cada composição é única, dinâmica, com uma grande variação de resultados, fazendo do conjunto da obra uma produção diferenciada e rica em experimentações e associações de elementos e formas.

A cada visita de Nemo a *Slumberland* (1905-1914), a cidade se apresenta de uma forma diferente, sendo assim uma cidade diversa. A diversificação da arquitetura era defendida e foi apresentada por Wright em *Broadacre City* (1932-59), no qual o arquiteto deixa em aberto o estilo das casas a serem construída de acordo com os desejos de cada morador. Aberta à livre criação e por consequência, diversa, também é *New Babylon* (1959-74) de Constant. Composta de acordo com os desejos de seus habitantes, os espaços dessa cidade vão se formando, se modificando e se desmanchando de maneira imprevisível configurando uma cidade única, agregadora de vários desejos, de várias expressões.

A *Instant City* (1969), como é uma cidade itinerante, acontece a cada lugar de forma diferente. É sempre um novo acontecimento, uma outra adaptação, uma outra montagem dos elementos arquitetônicos, outras associações com a cidade existente, fazendo da utopia urbana de Archigram uma cidade diferente a cada instalação, agregadora de diferentes elementos arquitetônicos, geradora de diferentes ambientes e acontecimentos.

\*\*\*



As paredes das cavernas escavadas em *Fragment d'Histoire Future* (1896) de Tarde recebem pinturas e desenhos construindo assim a impressão de perspectivas e visadas amplas, construindo um horizonte pintado para todas as cidades. A imagem nas cidades subterrâneas de Tarde é apresentada como *trompe l'oeil*, uma ilusão de amplitude espacial em cidades enclausuradas, mesma técnica mostrada como aplicada para estender as perspectivas da cidade de Pâhry de *Cités Obscures* (1984-2007) de Schuitten e Peeters. A cidade de *Matrix* (1999/2003/2004) assim como as cidades de *The 13th Floor* (1999) são imagens produzidas, são simulações criadas em computador, são uma forma de *trompe d'oeil* em terceira dimensão que permite o envolvimento, a imersão na imagem.

Em *Things to Come* (1936), na cidade de Everytown, a imagem aparece de duas formas: como comunicação, através de projeção holográfica – meio de comunicação de massa – e como preservação do passado. Imagens de um passado das cidades são guardadas para que as futuras gerações aprendam com os erros das gerações anteriores. A holografia também pode ser tomada como tipia imagem em *Le Vagabond des Limbes* (1989) de Godard e Ribera, associada à imagem do tele-guia do parque temático, em *THX1138* (1970) de Lucas, no qual as projeções holográficas são uma forma de diversão, como a televisão, enquanto em *Star Wars* (2000/2002/2005), filme de mesmo diretor, a holografia é ampliada nas funções de comunicação, treinamento, pesquisa – os livros e mapas são arquivos holográficos – e simulações de planos de guerra. Podemos então dizer que a imagem em Lucas também segue a função de preservação do conhecimento, como acontece em *Things to Come* (1936), de Menziès.

Não há cinema em nenhuma das *Cités Obscures* (1984-2007), mas existem outras formas de espetáculos visuais inspirados nas experimentações que antecederam o cinematógrafo dos irmãos Lumière, dentre as quais o panorama móvel em Calvani, o Fantascópio e o Fixorama em Alaxis. Um enorme projetor é o responsável pelo encadeamento de imagens fixas (daí o nome fixorama). É como um *storyboard* filmado. Em Calvani, foi criado o panorama móvel, um sistema de projeção que diferentemente do fixorama mostra a evolução lenta de uma única imagem. Com inspiração no passado, Schuitten e Peeters também incluem

como tipia imagem um teatro das sombras, atração da cidade de Blossfeldtstad. Enquanto o pré-cinema figura como a tipia imagem nas *Cités Obscures*, a imagem cinematográfica é mostrada como ferramenta doutrinadora e correccional em *A Clockwork Orange* (1971) de Kubrick.

As imagens nas utopias urbanas de Archigram são elementos bastante recorrentes e abundantes, sendo apresentado sob diversas formas. O grupo mostra-se ligado ao movimento *pop*, à linguagem publicitária, à tecnologia, assim suas cidades surgem repletas de telas com projeções de imagens variadas, painéis publicitários, *backlights*, holografias, projeções em estruturas pneumáticas e em dirigíveis. A imagem mostrada sob a forma de anúncios, letreiros, telas de comunicação surgem com força em dois filmes, primeiramente *Blade Runner* (1982), de Scott, com os anúncios visíveis na primeira aproximação à cidade, a profusão de letreiros e informações visuais no nível do solo e em *The Fifth Element* (1998), de Besson, com o imenso painel eletrônico publicitário do McDonald's e tantas outras imagens publicitárias espalhadas pela cidade, além das propagandas da televisão. As fotografias, as imagens em telas de computadores também são tipias de *Blade Runner*. As fotos, como as tiradas por Lemmy Caution em *Alphaville* (1965), auxiliam Deckard a descobrir e capturar os replicantes, assim como se questionar sobre si mesmo.

O ambiente urbano marcado pelas luzes de letreiros, pelas imagens publicitárias, pelos filmes de propaganda é composto tanto nos níveis intermediários de Coruscant (*Star Wars*), como nas ruas de *Blade Runner*, na cidade-planeta de Delirius de *Lone Sloane* (1966-1971) de Druillet, na cidade-arquipélago e na cidade externa de *Visões de 2020* (1997), de Delano, e em *Terminal City* (1998), de Motter e Lark. Já em Blossfeldtstad das *Cités Obscures* (1984-2007) são utilizados *outdoors* para promover a renovação da cidade e encobrir a parte antiga. A imagem da cidade nova se sobrepõe às fachadas dos prédios antigos que restaram esquecidos durante o processo de transformação e embelezamento da cidade.<sup>3</sup>

A comunicação por videocópios e videophones em *Terminal City* (1998), pode ser aproximada a muitas outras formas de comunicação por imagem criadas em várias utopias urbanas dos vários campos: os videocomunicadores de *Flash Gordon* (1938-1939), o aparelho comunicador utilizado pelo mestre de *Metropolis* (1927) para estabelecer contato com a cidade subterrânea, os aparelhos de videoconferência

mostrados em *Rollerball* (1975), o videofone de *Blade Runner* (1982) e o videocomunicador de *The Fifth Element* (1998). Diferente da teletela, estes aparelhos de comunicação não tem nenhuma função de controle e vigilância como acontece em *1984* (1984) e da *família* – nome dado à televisão disciplinadora e controladora dos habitantes da cidade de *Fahrenheit 451* (1966) de Truffaut. Nesta cidade, a imagem é permitida, o que não é permitido são as palavras. Já em *La Jetée* (1962), a imagem figura de duas maneiras diferentes: uma como instrumento para a viagem no tempo e outra como resistência, ao tirar fotos para não esquecer o que se está vivenciando em outro tempo. Com esta forma de aproximação, *La Jetée* pode ser ligado a *Dark City* (1998), no qual as imagens representadas por fotos e lembranças são o que levam John Murdock a descobrir a verdade, a escapar do estado de controle.

Em *Sleeper* (1973), a tipia imagem figura como as telas espalhadas por todos os compartimentos das edificações, e como acontece em *Fahrenheit 451* e em *1984*, a imagem é disciplinadora e a cada fim de noite o Grande Líder, figura próxima ao *Big Brother*, proclama uma mensagem. Assim como em *1984*, a foto, a imagem do Grande Líder está presente em todos os lugares da cidade. As televisões com emissões de jogos se proliferam no mundo de *Rollerball* (1975). Os jogos e suas transmissões são utilizados pelas corporações como uma forma de acalmar as massas, dando-lhes diversão violenta. As televisões, as imagens nas telas são a forma que a tipia imagem também aparece em *Brazil* (1985). Além das televisões, assim como nas *Cités Obscures*, os *outdoors* são utilizados para encobrir a velha cidade. Nesse filme, os *outdoors* são utilizados quase como um *tromp d'oeil*, criando perspectivas e um ambiente falso com a sua disposição em sequência ladeando as estradas de acesso à cidade. Em *The Truman Show* (1998), as imagens surgem como ferramentas de controle de Christof sobre Truman. São fotomontagens, programas antigos de televisão modificando a percepção do tempo de Truman, imagens da mídia impressa, cartazes publicitários, todas estas imagens estão presentes em *Seaheaven*.

Em *Playtime* (1967), as imagens surgem como reflexos nos vidros e fachadas refletoras da cidade moderna, numa forma de jogo de Tati que apenas deixa pistas de que aquela é a cidade de Paris. Com uma arquitetura multiplicada, impessoal, moderna, a cidade torna-se qualquer lugar, como é mostrado na brincadeira que Tati estabelece com a multiplicação dos cartazes com um mesmo prédio moderno,

reconhecido também nesta cidade de Paris, associado a elementos típicos das cidades: palmeiras e havaianas para o Havaí, guardas reais e o ônibus vermelho de dois andares para Londres etc.

\*\*\*

Indignando-se contra as coletividades, as utopias criam a imagem da massa diversa contra o tipo anônimo de homem. Assim como a massa uniforme, a massa diversa figura como um elemento na construção das utopias urbanas, mas em oposição uma à outra, enquanto uma forma um bloco homogêneo a outra forma um bloco heterogêneo.

A individualidade e os desejos e paixões de cada um são respeitados e incentivados na utopia de Constant, *New Babylon* (1959-1974). Constant descreve uma população variada, livre, diferenciada, formando um todo em que cada qual mantém suas características e diferenças, formada pelo *homo ludens*, jogadores nômades em substituição ao *homo faber*, o homem que faz. Diversa também é a população mostrada por Superstudio em seu *Continuous Monument* (1969). Em suas imagens, a população de sua utopia urbana é mostrada composta por grupos hippies, crianças, casais burgueses... Próxima à população apresentada nas imagens por Archizoom em *No-Stop City* (1970): hippies, homens das cavernas, nudistas como representantes da liberdade e do nomadismo da população.

Delirius da série *Lone Sloane* (1966-1971) de Druillet é mostrado como um planeta diversão, aberto a todos os seres do universo, assim como *The Long Tomorrow* (1976) de Moebius, no qual a população diversa, formada por humanos, alienígenas e outros seres ainda se mistura a robôs e andróides, como acontece em *Star Wars* (2000/2002/2005) de Lucas e *The Fifth Element* (1998) de Besson. Em *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), a cada visita, Nemo encontra uma população diferente: são animais, palhaços, tribos selvagens, reis, princesas, anões, gigantes, marcianos... Próximo é o caso de *Instant City* (1969), que ao mudar de região, de cidade, leva a cidade-acontecimento para outra população, completamente diferente, fazendo da população de *Instant City* um grupo transitório, diversificado, livre para agir como desejar e buscar nas instalações desta cidade efêmera o que lhe convier.



*Exodus* (1972) de Oma abriga uma diversificada população originária das mais diversas regiões, pertencentes a várias raças e etnias. Esta cidade-campo de concentração é aberta a qualquer um, nas imagens vemos orientais, policiais americanos, camponeses, bandas de *rock*, atores e atrizes pornô... São todos indivíduos acolhidos em *Exodus*. A população da Los Angeles de Carpenter é também formada por tipos completamente diferentes, tribos diferentes que habitam um estado que se tornou uma ilha, um outro lugar isolado por um acidente sísmológico. Assim, grupos de surfistas, foras-da-lei, *gangsters*, *hippies* velhos, todos coabitam na nova ilha criada. Apesar da opressão e vigilância na cidade de *Brazil* (1985), a população, de certa forma, tenta manter suas diferenças, discretamente, sem chamar atenção do Estado.

Singelamente, o vilarejo de Literno de *La Croisière des oubliés* (1975) de Bilal e Christin abriga uma população pequena, formada por tipos completamente diferentes que convivem tranquilamente agrupados em uma comunidade mantendo suas diferenças. De forma diversa, o que acontece na cidade de Nova Jadencourt é bem singular: os operários, antes identificados e vistos como uma classe, um grupo uniforme (e uniformizado), os trabalhadores de uma mesma indústria passam a ser livres em uma nova cidade, vestindo-se como quiser, agindo como quiser, como uma liberdade concedida, apesar do confinamento dentro da nova cidade. Já *Miracolo a Milano* (1951), de De Sica, mostra o agrupamento de pessoas movidas pela necessidade e pelo desejo, são pessoas totalmente diferentes que se encontram numa mesma situação: sem moradia. Assim consolidam este grupo mantendo todas suas singularidades ao construir uma favela e permanecendo juntos.

As *Cités Obscures* (1984-2007) de Schuitten e Peeters formam um continente habitado por diferentes raças e etnias, não havendo qualquer tipo de agrupamento ou separação por características físicas ou raciais. Todas as cidades são habitadas por indivíduos diferentes com suas particularidades. Los Angeles de *Blade Runner* (1982) mostra uma população híbrida, variada, com indivíduos de várias raças, tipos, crenças e ideologias. Humanos misturados aos replicantes. A diversificação da população de Seaheaven em *The Truman Show* (1998) parece uma composição politicamente correta: são tipos e raças diferentes convivendo em um ambiente criado harmonicamente, sem conflitos.

\*\*\*

Utopus é o ser desejante descrito por More em *Utopia* (1516). Foi ele quem comandou a destruição do istmo que ligava Abraxa ao continente. Após a destruição do istmo, uma ação de ruptura, de rompimento e desejo Abraxa tornou-se *Utopia*. Utopus estabeleceu as leis de *Utopia*, assim como foi o autor dos planos gerais das cidades, através dos quais pode expressar todo seu desejo de construção de um outro lugar. Esta figura do ser desejante que resiste, que deseja também pode ser identificada na figura de Winston Smith de 1984 (1948). Ele é tomado pelo desejo de manter sua memória, pela paixão por Julia e de salvar palavras que são aniquiladas pelo Estado a cada dia. Seu diário passa a ser seu instrumento de resistência no qual ele expõe seu pensamento, suas ideias e seus desejos. A figura de Smith se aproxima à de Murdock de *Dark City* (1998). Em busca de si mesmo e de sua história, ele resgata fragmentos, junta pistas, fugindo do controle dos estranhos e da cidade labirinto, alcançando a compreensão e realidade da cidade ao dirigir-se ao fora.

Esse despertar de um ser desejante dentro de um sistema opressor também é mostrado por Truffaut em *Fahrenheit 451* (1966), com o bombeiro Montag, que se vê apaixonado pelos livros, rebela-se e foge para fora dos limites da cidade em busca de outro lugar, onde a liberdade seja permitida. Sam Lowry também tenta escapar da opressão e da burocracia do sistema e acaba, após tantos percalços, escapando para seu outro mundo, seu refúgio bucólico em meio à natureza com sua amada, apesar de ter alcançado sua utopia durante um processo de lobotomia. Jonathan E, jogador-ídolo de *Rollerball* (1975), também aparece como ser desejante que resiste, busca respostas e encontra através do jogo a sua forma de resistência, tornando a arena um espaço utópico livre. Outro ser desejante que, movido pelo desejo, combate o sistema e a opressão é Vincent, ser inválido de *Gattaca* (1997) que alcança sua utopia, a liberdade do espaço, a fuga para o fora. Acreditar num território livre é o que faz de Flynn o ser desejante de *Tron* (1982), assim como a esperança e a crença de Toto em *Miracolo a Milano* (1951). Acreditando em um sistema computacional livre, ele luta e resiste a todas as pressões da indústria. Já em *Matrix* (1999/2003/2004), o ser desejante, na verdade, é o Agente Smith, ele enxerga a simulação como um mundo perfeito, como uma utopia, e luta



para que o equilíbrio da cidade simulada seja mantido, acreditando que aquele espaço criado pelas máquinas é o melhor para os humanos. O ser desejante em *Blade Runner* (1982) é encarnado pelos replicantes, que se rebelam, resistem ao seu destino e buscam mudá-lo, desejando uma vida similar à condição humana.

No episódio *Shantytown* de *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), Nemo torna-se o ser desejante e, da posse de uma varinha de condão, transforma a cidade favelizada em uma cidade perfeita, com uma população perfeita. Nemo cria sua própria utopia curando todos os doentes, transformando maltrapilhos em distintos cidadãos, crianças em príncipes e princesas. Korian Munshine é o ser desejante que transforma todo um planeta em um parque temático composto por monumentos contrabandeados. Munshine World, nome do parque, foi construído com o intuito de preservar a beleza e a história de todos os tempos e de todos os lugares num só lugar, neste outro lugar totalmente construído.

O High Lama de *Lost Horizon* (1937) de Capra é a figura do ser desejante. Foi ele que construiu Shangri-la a fim de que houvesse um lugar onde a cultura e a beleza pudessem ser preservadas. O High Lama também acredita na beleza do ser humano e a cidade construída por ele é o lugar onde os homens são livres e podem viver em harmonia. Assim como se apresenta a herdeira das indústrias de Jadencourt em *La ville qui n'existait pas* (1977), de Bilal e Christin, imbuída pelo desejo de transformação da vida dos operários da cidade, ela decide construir outra cidade, uma utopia urbana atendendo aos anseios dos operários e suas famílias. Christof é outro ser desejante que constrói sua utopia, no caso de *The Truman Show* (1998), uma cidade-cenário para um *reality show*, elaborada segundo os desejos e vontades de Christof e mantida totalmente sob seu controle, a qual ele vela instalado em seu escritório-lua, com uma visão total de toda a sua obra. Outro ser desejante que cria sua própria utopia é Füller de *The 13th Floor* (1999). É ele que por duas vezes cria a simulação de um mundo, de uma cidade desejada. Em um primeiro momento, a cidade de Los Angeles em 1998 e em outro momento, a cidade de Los Angeles em 1937.

Outra figura do ser desejante é o urbatecte Robick, de Urbicande, que cria uma nova cidade na margem sul da cidade como transgressão, como resistência, como expressão de toda sua força criativa e desejante por outro mundo, outra cidade. Este espírito desejante de Robick é muito bem apresentado pela

carta-manifesto que introduz o volume de *Fièvre d'Urbicande* (1990). Outro arquiteto apresentado como ser desejante em uma utopia urbana é Roward Roark de *The Fountainhead* (1949), de Capra. Ele acredita na capacidade de mudança do mundo através da arquitetura e luta com todas as suas forças para que isso aconteça, mesmo que a implosão de uma obra sua completamente descaracterizada seja necessária. Outro ser desejante é a figura do *Stalker* (1979) de Tarkovsky, é ele que se mostra imbuído pelo espírito utópico, crente na transformação do homem através do desejo, da inspiração, o que ele tenta fazer sendo guia dentro da Zona, levando as pessoas para o quarto dos desejos, onde tudo se torna possível.

Diferentemente, Literno – a pequena comunidade de *La croisière des oubliés* (1975) de Bilal e Christin – torna-se o ser desejante. A cidade parte em fuga quando ameaçada pela especulação que se expande pela região. Resistente, ela se desprende do solo e sai flutuando, tentando se desvencilhar da ameaça de transformação.

\*\*\*

A tomada da própria cidade como elemento conector pode ser apontada em algumas das utopias urbanas: *Ciudad Lineal* (1882) e *New Babylon* (1959-1974), as quais se estenderiam por todo o globo formando uma rede urbana planetária, sendo uma de forma organizada e outra de forma espontânea e inconstante; *No-Stop City* (1969) e *Continuous Monument* (1969). A rede de conexão estabelecida em 1984 (1984), de Radford, é uma rede de controle, de vigilância, materializada pela teletela, instalada em todos os lugares da cidade, em todas as habitações e espaços.

A *Città Nuova* (1912-1914) mostra-se conectada por um denso sistema de transportes, por um complexo sistema de circulação em vários níveis prolongando-se pelos subterrâneos. Verticalmente, seus edifícios e seus vários níveis são conectados por elevadores, passarelas e escadas rolantes. As escadas rolantes e os elevadores também são os elementos conectores da *Ville Spatiale* (1958-1959) de Yona Friedman, estabelecendo conexões com a cidade existente. Já o elemento conector da própria estrutura espacial, da própria cidade-estrutura é o chamado eixo neutro. Esse eixo conforma uma pista de alta velocidade e sob ele desenvolve-se uma larga esplanada que se prolonga da mesma forma por toda a estrutura, conectando assim todos os bairros componentes da *Ville Spatiale*.



O conector em Friedman é um lugar de trocas humanas. Em *Stalker* (1979), de Tarkovsky, o elemento conector entre a Zona e a cidade é a linha férrea, tomada como guia para se entrar na Zona. Já as conexões com a casa e com o quarto dos desejos são invisíveis, são justamente os desejos de cada um, suas esperanças, suas expectativas.

Os Metabolistas criam seus conectores nas redes de circulação e comunicação de *Helix City* (1961), que se prolongam pela estrutura helicoidal das megaestruturas, assim como faz Archigram, apresentando seu elemento conector de *Plug-in-City* (1962-66) como o sistema de comunicação e também como rede de circulação composta por escadas rolantes, esteiras rolantes, elevadores, ruas, próxima à rede elaborada pelos futuristas. As mesmas escadas rolantes, esteiras mecânicas são os elementos conectores internos à *Walking City* (1964). A intercomunicação entre *Walking Cities* é feita através de rampas telescópicas que integram todas as cidades em uma rede de cidades nômades, conformando uma verdadeira tribo de cidades máquina nômades. Não tão tecnológicas são as pinguelas de conexão improvisadas pelos habitantes de Litterno em *La croisière des oubliés* (1975), visto que a cidade começa a se desprender do solo, flutuando e conectada apenas pelas citadas pinguelas e por cordas que amarram uma construção às outras.

*Les Villes-Tours* (1922) trazem em suas imagens as torres conectadas por passarelas, além de toda cidade ser conectada por linhas de metrô e trem. Os sistemas de transporte também são os conectores da *Ville contemporaine* (1922) e da *Ville Radieuse* (1930) de Le Corbusier. As *Garden Cities* (1898) são conectadas entre si por vias férreas que cortam a área verde entre os núcleos urbanos seguindo linhas radiais ao desenho, enquanto a *No-Stop City* (1970) de Archizoom apresenta como conectores internos elevadores no sentido vertical, enquanto metrô, trens e autoestradas conectam horizontalmente toda a estrutura contínua da cidade. A escada rolante figura como o elemento conector entre *Exodus* (1972) e a cidade existente, no caso, Londres. É por ela que os refugiados entram na estrutura. Além disso, estruturas radiais conectam *Exodus* as áreas mais degradadas de Londres, funcionando como guia, como fio condutor para o alcance desta cidade.

Um sistema de comunicação por dutos, por tubos pneumáticos estabelece a conexão dos espaços, dos ambientes, estando estes presentes em todas as

partes da cidade de *Brazil* (1985), desde restaurantes, passando pelos escritórios e chegando às habitações. Um sistema parecido de correspondência mostrado por Gilliam em seu filme, também volta a figurar como elemento de conexão em *The Fifth Element* (1998) de Besson, com os tubos de correio, presentes em todas as residências da cidade. Já em *The 13th Floor* (1999), as conexões entre mundos é feita através de aparelhos, de máquinas capazes de transferir a consciência dos usuários para seus avatares – seus correspondentes dentro da cidade simulada –, diferente da conexão mostrada em *Matrix* (1999/2003/2004), que é estabelecida através de ligações telefônicas, mesmo meio de conexão com a internet.

Em *The Long Tomorrow* (1976), de Moebius; *Metropolis of Tomorrow* (1929), de Ferriss; *Terminal City*, de Motter e Lark (1998); *Città Nuova* (1912-1914), de Sant'Elia (já citada acima), os prédios e níveis da cidade são conectados por passarelas, viadutos, pontes, grandes esplanadas, plataformas que muitas vezes rasgam os prédios e transpassam os volumes construídos. Em *The Long Tomorrow*, ainda, a superfície do planeta e os níveis mais altos são conectados aos mais profundos por tubos de transporte, muito próximos aos elevadores atômicos mostrados na cidade também subterrânea de *Things do Come* (1936) de Menziès. Em *THX1138* (1970), os subterrâneos se conectam com a superfície através de túneis, enquanto os níveis da cidade são ligados por elevadores e corredores. Os elevadores também são os elementos conectores em *Metropolis* (1927), ligando os vários níveis da cidade, desde os jardins dos mestres à cidade subterrânea. Passarelas, pontes e viadutos também são elementos conectores adotados por Lang na composição da multinivelada cidade de *Metropolis*.

Dois margens da cidade de Urbicande das *Cités Obscures* (1984-2007) de Schuitten e Peeters são mostradas como áreas e até mesmo cidades completamente distintas e desconectadas. O elemento conector surge de forma espontânea, quando uma estrutura espacial cresce sem controle e transpassa as duas margens, permitindo a apropriação de sua própria composição como passagem, como conexão de um lado a outro. Outros elementos conectores que podemos destacar em *Cités Obscures* são os prédios duplos que pertencem ao mesmo tempo ao nosso mundo e ao continente obscuro, como o Hotel Cauchie/Maison Cauchie em Mylos, o Palácio dos Três Poderes/Palácio de Justiça de Brüssel, além das passagens indicadas pelos autores como conexões entre o universo obscuro e o

nosso. Além destes, as passarelas e pontes que conectam os edifícios da cidade de Calvani, os tubos e passarelas da cidade de Mylos e os viadutos, trilhos suspensos, pontes e passarelas de Pâhry.

\*\*\*



Na *Cité Industrielle* (1901-1904), Garnier começa a introduzir elementos em sua arquitetura que um pouco mais tarde serão adotados pela vanguarda moderna. São os pilotis, os terraços, a caracterização das construções por sua composição com a associação de planos horizontais, verticais e volumes simples. Le Corbusier em *Ville contemporaine* (1922) e *Ville Radieuse* (1930) segue os novos caminhos do movimento moderno, compondo a arquitetura da cidade com ferro, vidro, concreto, grandes planos retilíneos, volumes simples... Assim como Hilberseimer em sua *Ville Verticale* (1924). Enquanto Sant'Elia cria junto com outros arquitetos futuristas, uma nova arquitetura dinâmica, inspirada na velocidade para a composição de *Città Nuova* (1912-1914), El Lissitzky, em *Prouns* (1920-1940), desenvolve uma linguagem vanguardista arquitetônica, assim como fez Sant'Elia. A arquitetura futurista, como inspirações na arquitetura dos visionários, pode ser percebida na arquitetura elaborada por Raymond em *Flash Gordon* (1938-1939). Motter e Lark, autores de *Terminal City* (1998), declararam suas inspirações nas arquiteturas vanguardistas de tempos diferentes na composição desta utopia urbana, como Saarinen, Hugh Ferriss, Sant'Elia, Chiattonne e Mendelsohn.

Há muito da arquitetura de vanguarda nos prédios de *Metropolis* (1927). Além das construções, os painéis que aparecem na cidade e a cidade das máquinas lembram muito a arte de Fernand Léger, que já havia projetado o estonteante e geométrico laboratório do filme *L'Inhumaine* (1924) de Marcel L'herbier. Léger também apresentou desenhos da cidade de Everytown de *Things to Come* (1936), baseados em seu filme *Ballet Mécanique* (1924) para H.G. Wells. Wells recusou os desenhos e pediu a Vincent Korda, o então diretor de cenografia, para convidar o arquiteto Le Corbusier para projetar a cidade. Por sua vez, Le Corbusier declinou, mas todos os cenários, criados pelo próprio Korda, basearam-se nos preceitos do arquiteto contidos na obra *Towards and New Architecture*.

Em *Just Imagine* (1930), a cidade segue a arquitetura de vanguarda de Hugh Ferriss. Vendo os desenhos de seu livro *The Metropolis of Tomorrow* (1929),

percebemos a proximidade da cidade de *Just Imagine* e suas propostas. Hugh Ferriss não foi o único arquiteto vanguardista a inspirar a arquitetura de cidades utópicas do cinema. Além de Le Corbusier, Moholy-Nagy criou toda uma cidade para compor a parte central do filme *Things to Come* (1936), que mostra a construção da cidade subterrânea. A cidade de Everytown de Moholy-Nagy é toda composta por vidro, estruturas vazadas, sem muros, a luz penetra em todos os sólidos e perpassa todos os planos transparentes.

Frank Lloyd Wright influenciou a concepção da cidade de Shangri-la de *Lost Horizon* (1937) de Capra, baseada na produção da arquitetura de vanguarda americana. Sua arquitetura para *Broadacre City* mostra muito de seu espírito vanguardista, e de forma interessante podemos aqui aproximar a torre de habitação projetada por Wright para *Broadacre* e a torre de edifícios projetada por Howard Roark, personagem-arquiteto principal – inspirado na figura de Wright – em *The Fountainhead* (1949) de Vidor. A arquitetura vanguardista de Frank Lloyd Wright volta a compor utopias urbanas como em *THX1138* (1970) e *Gattaca* (1997), ambas com adoção do mesmo edifício, o Marin County Civic Center (1957). *Gattaca* de Niccol ainda adota prédios do arquiteto Antoine Predock, como o California State Polytechnic University, de 1992.

Há uma aproximação da arquitetura de Neutra em *Rush City* (1923-1927) e a arquitetura de vanguarda do *International Style* e sua estética simples, modulada com grandes panos de vidro. Ferris é outro arquiteto que toma o estilo de vanguarda na composição da arquitetura da sua utopia urbana em *Metropolis of Tomorrow* (1929). Enquanto Constant impregna na sua utopia urbana de influências situacionistas, afinal sua cidade é uma tentativa de tradução do urbanismo unitário criado pelo grupo, como também associa à sua criação toda a discussão em torno das megaestruturas iniciada pelos grupos de vanguarda como o Team X, Metabolistas e Geam. As megaestruturas foram desenvolvidas pelos arquitetos Metabolistas como uma superação da analogia feita pelo movimento moderno entre cidade versus máquina, substituindo-as pela tomada da cidade como organismo vivo. Assim sendo, a megaestrutura seria capaz de responder naturalmente à dinâmica espacial das cidades abrigando redes de comunicação, alta densidade habitacional, fluxos migratórios, numa associação de permanente e transitório. Archigram também explora elementos da arquitetura de vanguarda na

composição de suas utopias urbanas. São megaestruturas, cápsulas de habitação, estruturas tensionadas, pneumáticas, espaciais, temporárias, móveis, todos elementos comuns às vanguardas dos anos 1960. EnquantoOMA, em *Exodus* (1972), traz elementos da linguagem ainda não consolidada do estilo pós-moderno e segundo os próprios integrantes doOMA, nesta criação eles estavam em busca de uma nova arquitetura.

Godard filma *Alphaville* (1965) na periferia de Paris, onde na década de 1960 estavam sendo construídos edifícios modernos, com muita utilização de vidro e seguindo as tendências da arquitetura de vanguarda. É seguindo (e criticando) este mesmo estilo arquitetônico de vanguarda que Tati constrói a chamada Tativille, moderna cidade-cenário onde foram filmadas as cenas de *Playtime* (1967). Truffaut em *Fahrenheit 451* (1966) filma em cidades variadas com predominância de arquiteturas de vanguarda. O conjunto habitacional em concreto de Alton East na Inglaterra, desenvolvido entre os anos de 1952-1955 e inspirado nas obras de Le Corbusier e preceitos do CIAM, é a primeira arquitetura a aparecer no filme, mostrando a ação dos bombeiros em uma apreensão. Vemos nas imagens de seu filme casas e conjuntos habitacionais em concreto, além da moderna arquitetura da caserna de bombeiros. Outro conjunto habitacional em concreto, assim como prédios de arquitetura vanguardista, é mostrado em *A Clockwork Orange* (1970) de Kubrick. Kubrick, como Godard, transforma a Londres contemporânea em uma outra cidade, se utilizando da estética de obras como a casa *Skybreak* de Norman Foster e Richard Rogers e dos prédios da recém-inaugurada Brunel University. Os interiores de Kubrick também merecem atenção especial. Totalmente psicodélicos, as roupas juntamente com a decoração, com as cores e elementos de cena seguem a estética pop, contrastando com a austeridade das fachadas de concreto. O Korova Milk Bar em particular reflete a linguagem estética do período com a utilização das “mulheres-móvel” do artista pop britânico Allen Jones como inspiração e os grafismos em preto e branco pelas paredes.

Os grandes conjuntos habitacionais erguidos no pós-guerra também são elementos de composição da utopia urbana de *Rollerball* (1975) de Jewinson, filme que ainda se utiliza de tomadas das cidades de Brasília e de Munique com suas arquiteturas vanguardistas e plásticas para criar este outro lugar. Os interiores de *Rollerball* também expressam toda a linguagem influenciada pelos movimentos

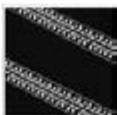
pop e vanguardas dos anos 1970, com elementos geométricos, cores fortes, mobiliário futurístico... Em *Sleeper* (1973), Allen explora a plasticidade de obras vanguardistas como a *Sculped House* do arquiteto Charles Deaton, o National Center of Atmospheric Research no Colorado e o Congresso Nacional de Brasília. Fleischer em *Soylent Green* (1973) adota o *Los Angeles Sports Arena* como o Centro de Eutanásia e edifícios residenciais recém-inaugurados em Houston como o condomínio da elite. Outro que toma um prédio vanguardista como elemento componente de sua cidade utópica é Gilliam, que em *Brazil* (1985) mostra em suas últimas cenas no complexo *Les Espaces d'Abraxas* (1978-1982) do arquiteto espanhol Ricardo Bofill em Marne-la-Vallée, periferia de Paris. Anderson em *Logan's Run* escolhe locais em Dallas, Texas, para criar sua utopia urbana. As tomadas são feitas no parque Fort Worth Water Gardens, inaugurado em 1974, projeto dos arquitetos Phillip Johnson e John Burgee e no então recentemente inaugurado *shopping* Dallas Market Center. O espaço do *shopping* como ambiência da utopia urbana também foi explorada por Delano em *Visões de 2020* (1997), no qual o interior da megaestrutura Arquipélago é mostrado como um *shopping center*.

Weir, em *The Truman Show* (1998), transforma uma cidade real, Seaside, projetada pelo movimento chamado New Urbanism em cidade-cenário. Tomada como um estúdio, como um imenso cenário, a cidade de Seaside desempenha um papel perfeito, com sua limpeza de traçado, sua impecável composição, suas cores pastéis, sua inspiração na arquitetura tradicional americana, é a materialização da utopia urbana de Christof. Seaside e Seaheaven se misturam, tornando indiscernível o que é falso ou verdadeiro, cenário ou cidade real. As três cidades de *The 13th Floor* (1999) de Rusnak tem cada qual sua arquitetura de vanguarda, vista na década de 1930 com a arquitetura inovadora dos altos edifícios de Chicago, na década de 1990 com as torres e seus panos de vidro, e em 2024 com sua arquitetura difusa, monocromática e flutuante com suas ilhas tendo o arranha-céu como única tipologia.

Schuitten e Peeters, em *Cités Obscures* (1984-2007), exploram vários movimentos de vanguarda para a composição de suas cidades. Blossfeldtstad foi inspirada no movimento chamado New Objectivity, tomando o trabalho do fotógrafo alemão Karl Blossfeldtstad como base para o desenvolvimento da arquitetura da cidade, assim como tomam o próprio Blossfeldtstad como personagem.

Enquanto Brüssel tem como inspiração a arquitetura vanguardista de Hugh Ferriss e Urbicande mistura os trabalhos vanguardistas de Ferriss, Bauhaus, Futurismo, Boulée, Ledoux e Lequeu.

\*\*\*



Os elementos móveis, sejam eles apresentados sob a forma de veículos ou outros exemplos, estão presentes em muitas das utopias. Os autores os descrevem das mais variadas formas e estilos. Tendo sido a circulação uma das grandes preocupações na virada do século XIX-XX, muitas das utopias urbanas se debruçaram sobre esta temática. A *Ciudad Lineal* (1882) foi uma criação fruto da preocupação de Soria Y Mata com a circulação de Madrid, onde ele desenvolve toda uma hierarquização do tráfego assim como um sistema de transporte ferroviário e de bondes. *Ciudad Lineal* foi uma criação elaborada em função da mobilidade. Hénard também povoa suas imagens de *Les Villes de l'Avenir* (1910) com muitos carros, trens e bondes, assim como faz Perret em *Les Villes-Tours* (1922).

O deslocamento pelas *Cités Obscures* (1984-2007) é feito por diversos meios de transporte: *tramway* marítimo, tripode aquático, nave do deserto – uma espécie de navio sobre rodas –, pneus-trilho e a locomotiva aeroestática são alguns dos veículos que povoam as imagens das *Cités Obscures* (1985-2007) de Schuitten e Peeters. Não tão diversificados, os elementos móveis de *Metropolis of Tomorrow* (1929) de Ferriss são as frotas de automóveis que ocupam as extensas pistas, viadutos e elevados que cortam a cidade, além dos barcos e navios mostrados navegando pela baía sob o edifício-ponte da cidade. Na água também estão os elementos móveis de Alaxis das *Cités Obscures*, sendo eles as gôndolas e barcos que transitam pelos canais da cidade. A tipia móvel em *Visões de 2020* (1997) de Delano é apresentada apenas como os taxis puxados pelos corredores, as ambulâncias, os veículos de controle sanitário e as balsas que levam os habitantes da cidade para a ilha de quarentena.

Trens e automóveis movimentam-se incessantemente pela cidade de *Metropolis* (1927), seja pelas imensas pistas multiniveladas ou pelos viadutos e trilhos suspensos. Repleta de automóveis é a cidade de Tati em *Playtime* (1967), com seu trânsito caótico Tati brinca com os *carrefours* e congestionamentos

transformando todos os veículos em elementos de um grande balé. As grandes superfícies ocupadas pelo fluxo de veículos também são vistas nas imagens de *Just Imagine* (1936), estando neste filme dispostas em nove diferentes níveis, como também acontece nas imagens de *Ville contemporaine* (1922) de Le Corbusier que cria enterramentos de pistas e elevações evitando os cruzamentos, o que para ele seria a interrupção da fluidez da cidade.

O automóvel é o elemento móvel, apesar de toda sua representação estática nas imagens, da *Ville Verticale* (1924) de Hilberseimer. Parados, abandonados como carcaças são os carros de *Soylent Green* (1973), deixados em função da crise em que se encontra o mundo, onde tudo é racionado ou inexistente, como o caso do combustível. Os carros também estão presentes em muitas das cenas de *Alphaville* (1965) e *Dark City* (1998), sendo ele o elemento móvel da cidade juntamente com os trens e metrô que cruzam a cidade em linhas suspensas. Os carros são os outros elementos móveis de Literno de *La croisière des oubliés* (1975) de Bilal e Christin, além da própria cidade que se torna móvel e parte em fuga. Caminhões de bombeiros e trens suspensos futurísticos são os elementos móveis da cidade de *Fahrenheit 451* (1966) de Truffaut. Os carros de *THX1138* (1970), *A Clockwork Orange* (1971) e *Blade Runner* (1982) são mostrados com desenho futurístico, apesar de sempre engarrafados nas ruas confusa da Los Angeles de Scott, e também como carros de corrida, como é o caso do Lola T70, veículo usado por *THX1138* na sua fuga da cidade. Os elementos móveis de *The 13th Floor* (1999) de Rusnak também são os carros: táxis e automóveis antigos e contemporâneos.

Cômicos são os veículos mostrados por Allen em *Sleeper* (1973), pequenos carros brancos protegidos por um imenso domo translúcido, semelhantes a carros de brinquedo. A discrepância entre a pequena Romiseta de Sam Lowry e do imenso caminhão de Jill em *Brazil* (1985), de Gilliam, também transparece o tom cômico do filme. Em *Stalker* (1970), de Tarkovsky, os elementos móveis são o jipe, o trem e o pequeno veículo que adentra pela Zona, só mostrados como elementos de comunicação e acesso à Zona. Em certo sentido, é o mesmo que acontece em *Bunker Palace Hotel* (1989) de Bilal, numa cidade tensa e aparentemente sob conflito, os carros, ambulâncias pouco circulam e a ligação, a entrada do *Bunker* só pode ser feita através do vagão de uma locomotiva.

Diferentemente, Kurokawa mostra seus elementos móveis de *Helix City* (1961) como carros, trens, elevadores e metrô que acompanham o desenho orgânico do sistema de circulação que parece se integrar à própria megaestrutura helicoidal das torres. *Logan's Run* (1976) de Anderson também mostra uma circulação de elementos móveis como pequenos veículos e trens que cortam a cidade acompanhando tubos, túneis, trilhos, como mostrado por Kurokawa. Veículos, elementos móveis que acompanham guias, feixes de luz, modulações do espaço são criados em *Tron* (1982) de Lisberger como os veleiros, motocicletas, tanques e flutuadores.

Na década de 1960, no campo do urbanismo, proliferam utopias urbanas aéreas, móveis, adaptáveis, desmontáveis, assumindo o dinamismo e a mobilidade como característica principal. Estas ideias foram largamente difundidas e assumidas pelos grupos vanguardistas, com influências ainda do dinamismo urbano proclamado pelos futuristas e das cidades móveis das HQ. *New Babylon* (1959-1974) segue a mesma ideia de mobilidade e dinamismo do espaço, com suas placas tournantes, também estendidas ou abandonadas que crescem seguindo o desejo de seus habitantes resultando em um labirinto adaptável às necessidades. Apesar de todo o discurso inventivo em prol da liberdade criadora, do lúdico e contra a opressão das megaestruturas, *New Babylon* se aproxima das megaestruturas. Suas imagens geometrizadas, com suas placas regulares sequenciais destoam completamente de todos os princípios declarados.

Friedman foi o precursor no campo do urbanismo com sua arquitetura móvel, ele criou sua utopia urbana sem seguir qualquer esquema fixo ou totalitário. Adotando a ideia de "*renouvellement périodique pré-établi*" – renovação periódica preestabelecidas –, ou seja, as estruturas espaciais da cidade de Friedman são apresentadas como móveis, dinâmicas, abertas à expansão ou retração e ainda destrutíveis e dispensáveis após o uso. *Plug-in-City* (1962-66) também figura como uma cidade móvel que se modifica seguindo uma grande estrutura espacial. Descrita como sempre em transformação e por isso com um incessante movimento de gruas que deslocam as inúmeras cápsulas que conformam os espaços da cidade, *Plug-in-City* ainda abriga aerobarcos, carros elétricos, monotrilhos, que circulam por toda a megaestrutura acompanhando sua expansão. Muito das produções dos situacionistas como do Archigram se referem diretamente à fixidez e imobilidade dos projetos de Le Corbusier. Em suas cidades – *Ville contemporaine* e *Ville*

*Radieuse* – os únicos elementos móveis que são mostrados pelo arquiteto são os automóveis, ilustrados em profusão. O arquiteto chegou a desenvolver o projeto de um automóvel, batizado de *voiture maximum*, veículo próprio e condizente com suas cidades de grandes e retas avenidas. Enquanto o carro de Le Corbusier visava a eficácia e a rapidez, ironicamente Archigram cria o *Crushicle*, um veículo desenvolvido visando não a velocidade, mas o conforto e a diversão do usuário. Neste veículo-bolha, o “motorista” poderia ao mesmo tempo assistir televisão recostado em uma confortável poltrona durante todo o percurso. Depois de Le Corbusier, Wright também projetou seu automóvel sob medida para *Broadacre* (1932-1959) com traços mais aerodinâmicos, próximos a carros de corrida.

O ponto máximo no urbanismo da mobilidade é *Walking City* (1964), utopia urbana concebida como um grande veículo que caminha nomadicamente pela superfície da terra. Sem qualquer predeterminação, a imensa estrutura móvel se desloca para onde bem entender, se fixa (temporariamente) onde desejar, lembrando muito a cidade com pernas de *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914). Cidade que cansada e entediada com a localidade onde está implantada, se levanta sobre longas pernas e simplesmente sai andando. Além da cidade móvel em Nemo, são muitos os elementos móveis que podemos ver em cada episódio: trenós, carruagens levadas por diferentes animais, automóveis – que no lugar de rodas têm cabritos –, a própria cama de Nemo torna-se seu veículo de pernas alongadas que se locomove por sobre os prédios da cidade...

\*\*\*

O domo de vidro pode ser visto no topo de uma das torres mais altas da cidade de *Metropolis* (1927), protegendo os jardins da cidade dos homens livres. Já em *Prouns* (1920-1924), de El Lissitzky, as suas cidades, seus agrupamentos urbanos parecem estar protegidos sobre um domo, como no caso da Proun IE, chamada de *La Ville*. A proteção da cidade por um domo também é adotada por Bilal em *La ville qui n’existait pas* (1977). Sua utopia urbana é protegida por dois imensos domos associados, conformando a nova cidade criada. O isolamento do espaço urbano, da utopia urbana pelo domo como visto na cidade de Bilal também foi mostrada em *Logan’s Run* (1976) de Anderson, em que a cidade é conformada dentro de uma associação de estruturas geodésicas.



As estruturas geodésicas também fazem parte da cidade de *Plug-in-City* (1962-1966), *Walking City* (1964) e de *Instant City* (1969) de Archigram e *No-Stop City* (1970) de Archizoom.

Em *Little Nemo in Slumberland* (1905), domos e cúpulas dominam o skyline da cidade, da mesma forma que acontece em *Alaxis* de *Cités Obscures* de Schuitten e Peeters, em *Delirius* de Druillet em *Lone Sloane* (1966-71), *The Long Tomorrow* (1976) de Moebius e na capital de Naboo, como na composição da cidade de Gunga City da trilogia *Star Wars* (2000/2002/2005) de Lucas. Como elemento de composição da arquitetura da cidade, o domo também pode ser visto nas imagens do restaurante da cidade de *Blossfeldtstad*, das *Cités Obscures* (1984-2007) de Schuitten e Peeters, o qual funciona abrigado sob um imenso domo em vidro com desenho de inspiração orgânica, muito próximo aos domos que formam a citada Gunga City de Lucas.

\*\*\*



A cena de *Metropolis* (1927) em que Joh Fredersen, mestre da cidade, recebe seu filho Freder em seu escritório é marcada pela vista panorâmica da cidade de *Metropolis*, emoldurada por uma imensa janela através da qual Fredersen comanda e supervisiona todo o comportamento da enorme cidade. Das torres das cidades de *Metropolis*, de Los Angeles 1998 em *The 13th Floor* (1999), do escritório do poderoso editor de *The Fountainhead* (1949), do alto do escritório do Senador Palpadine em *Star Wars* (2000/2002/2005), do alto apartamento do presidente da Tyrell Corporation em *Blade Runner* (1984), os poderosos têm vistas panorâmicas de toda a cidade, da mesma forma que em *The Fifth Element* (1998) Zorg observa a cidade de sua janela-escotilha, assim como Alex Woycheck em *Visões de 2020* (1997). Woycheck alcança outro ângulo de visão da cidade, não mais de sua janela-escotilha, mas do topo da mais alta torre do Arquipélago, de onde vê a imensidão da cidade e sua insignificância frente ao amplo horizonte. Do alto de um dos altos edifícios da nova Brüssel das *Cités Obscures* (1984-2007) de Schuitten e Peeters, a cidade emoldurada pela janela em semicírculo mostra o imenso canteiro de obras que se tornou a cidade, de onde despontam inúmeros prédios e torres. Outra visão distanciada, mas sob um olhar analítico e supervisor, tem o especulador que está transformando a cidade de seu escritório-dirigível.

Hilberseimer e Le Corbusier apresentaram em suas utopias urbanas imagens de perspectivas dos balcões de suas torres residenciais. Tendo a vista da cidade enquadrada pelo guarda-corpo, paredes laterais e teto dos balcões. Tati em *Playtime* cria seu panorama do alto de uma das modernas torres de ferro e vidro da cidade. Andar alcançado por Monsieur Hulot depois de muitas peripécias, este contempla a visão da cidade ao longe, do balcão da sala do diretor. Já Wright mostra seu panorama da cidade a partir da varanda do Country Club de *Broadacre* (1932-1959), emoldurada pela arcada da sua fachada. A visão geral, apensar de limitada, da cidade domo de *Logan's Run* (1976) também é mostrada a partir da varanda do alto de uma de suas torres, assim como a vista impressionante da densa Coruscand da varanda do apartamento de Padmé em *Star Wars* (2000/2002/2005). Outro panorama criado a partir da visão de uma varanda é a mostrada por Kurokawa em *Helix City* (1961), apresentando uma visão das outras megaestruturas que integram a cidade, próxima à visão já mencionada de Woycheck, do alto da megaestrutura de *Visões de 2020*.

Do mirante localizado sobre a quadra de recepção de *Exodus* (1972), tem-se a visão panorâmica da cidade “antiga e ultrapassada” de Londres, por sobre os altos muros da cidade, assim como do alto de uma torre da cidade simulada, Neo olha para a ilusão de cidade gerada pelas máquinas. Do alto da torre de controle e administração de Munshine World em *Le Vagabond des Limbes* (1989) de Godard e Ribera, tem-se uma visão panorâmica e privilegiada de toda a cidade parque-temático. Do topo do hotel Herculean Arms, da cidade de *Terminal City* (1998), a janela enquadra o panorama da impressionante desta cidade, enquanto a vista do topo do prédio da Encom de *Tron* (1982), antes dominada pelo poderoso e mal intencionado presidente, passa a ser alcançada pelos programadores da empresa.

O que mais se aproxima ao panorama e sua forma de apresentação é a imagem do escritório do arquiteto Robick de Urbicande, das *Cités Obscures*. Seu escritório é esférico, trazendo em suas paredes a pintura de todo o continente obscuro, proporcionando uma visão panorâmica deste outro mundo.

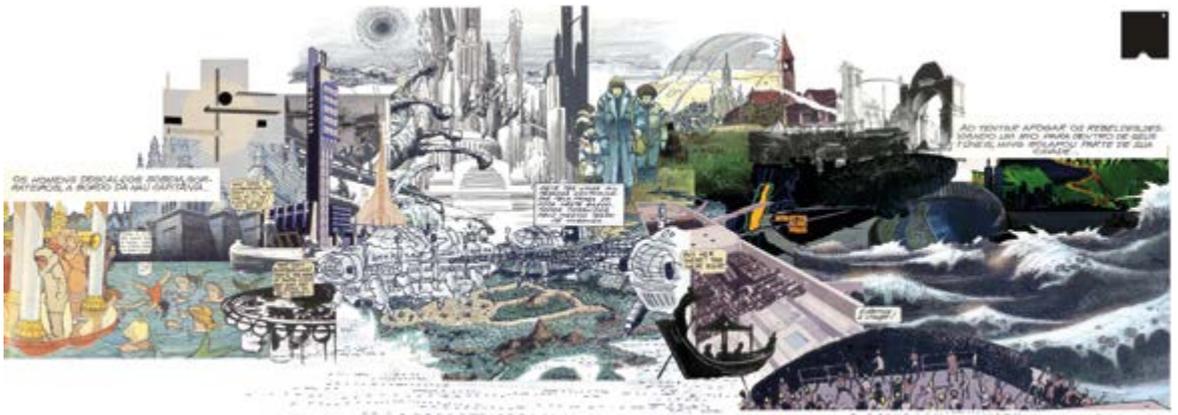
## Notas

- 1 A colagem é uma técnica e uma estratégia de justaposição que mantém a autonomia do fragmento, mas abre-se a outros significados. Pode ser vista com uma justaposição de tempos, espaços, ações, intenções...
- 2 Esta organização das habitações em sistema de ilha ainda foi aprofundada pelo arquiteto em outros projetos posteriores à *Cité Industrielle*.
- 3 História um tanto comum na prática que toca as cidades em que vivemos, é só cruzar vias expressas ladeadas por *outdoors*, passar por bairros mais empobrecidos parcialmente encobertos por belas imagens publicitárias.



## ILHA

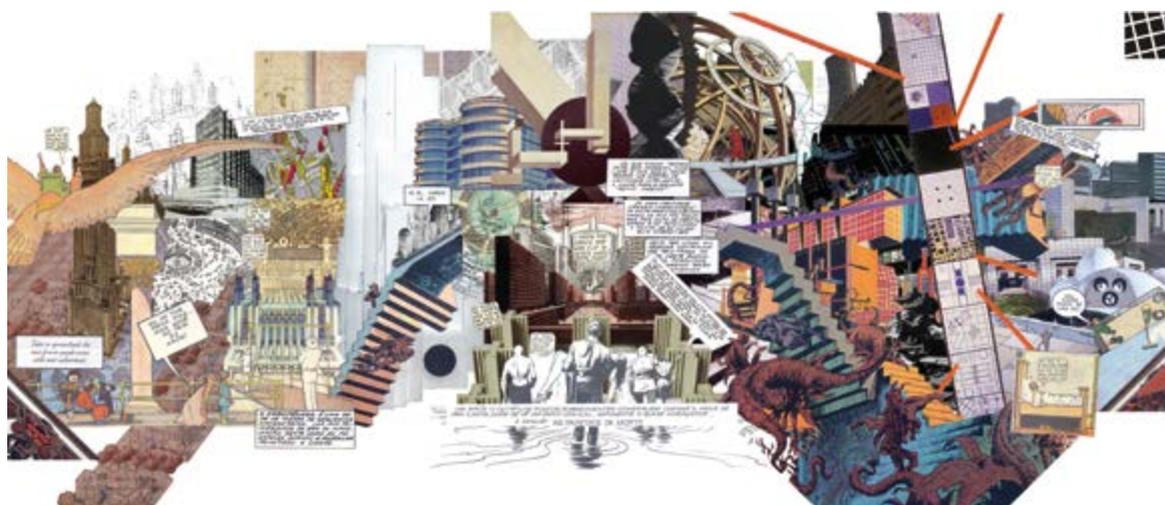
A tipia ilha é identificada não só com a configuração da utopia urbana como um espaço insular (no sentido geográfico), como também a sua expressão como elemento isolado.





## GEOMETRIA

A tipia geometria pode ser identificada como o elemento geométrico que marca a composição da imagem da utopia urbana. Seja qualquer elemento compositivo: linha, reta, plano, traçado, forma, volume...





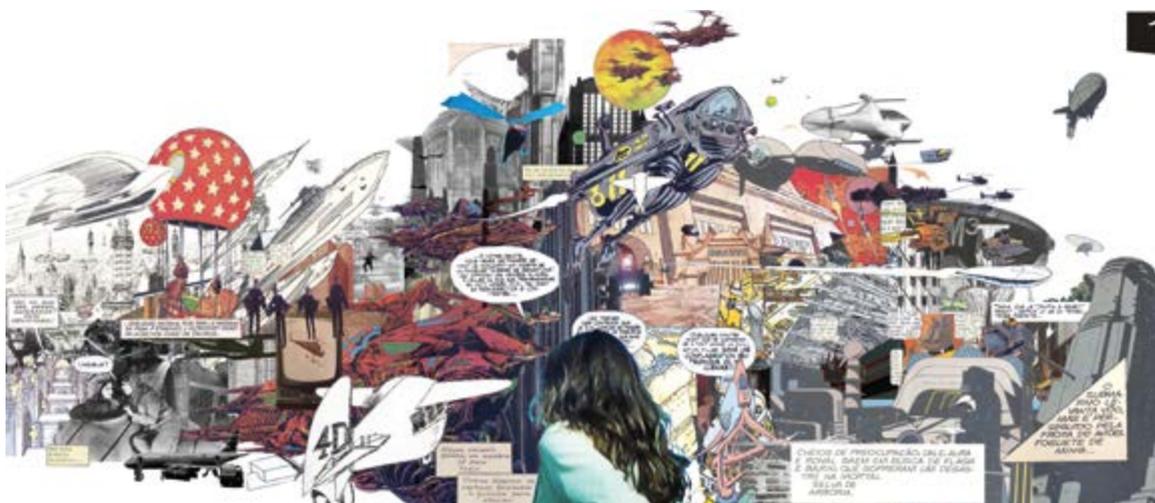
## VERTICAL

A tipia vertical é o elemento verticalizado na composição da utopia urbana.



## VOADORES

A tipia voadores, como o próprio nome já diz, é vista e identificada nos elementos voadores das imagens das utopias urbanas. Sejam eles veículos, pessoas ou até cidades inteiras.





## MÁQUINA

A tipia máquina é identificada nos elementos mecânicos, invenções, aparelhos, equipamentos que compõem as imagens das utopias urbanas.





## NATUREZA

A tipia natureza aponta para os elementos vegetais presentes na composição da utopia urbana.





## MASSA UNIFORME

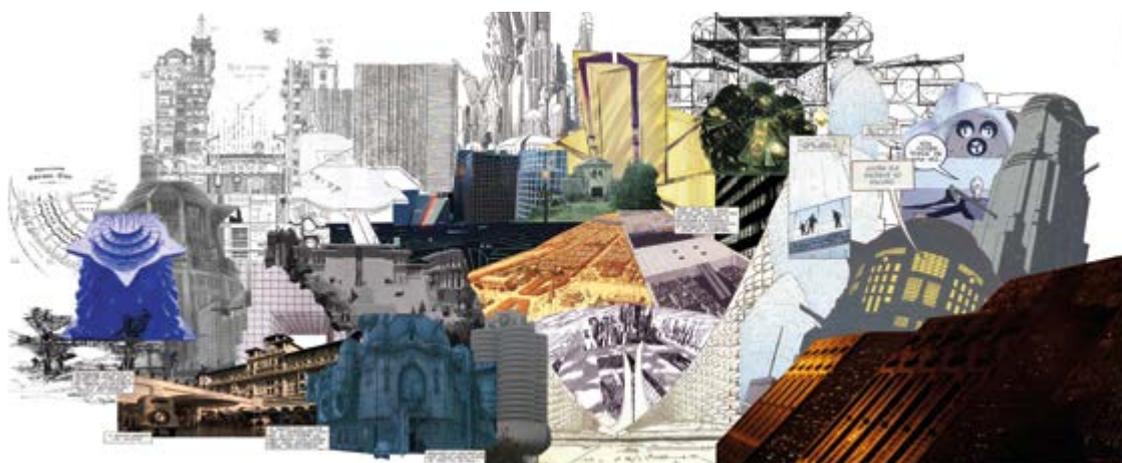
A tipia massa uniforme ocorre quando a população é mostrada como um elemento homogeneizado, seja por uso de uniformes ou pela forma de agrupamento.





## ELEMENTO CENTRAL

A tipia elemento central indica o elemento que ocupa o centro da cidade, criado como foco no espaço da cidade.





## SER DESEJANTE

A tipia ser desejanter é identificada como o elemento/personagem que é mostrado como aquele que deseja, aquele que resiste, que tenta manter ou alcançar sua liberdade.





## DIVERSA

A tipologia diversa está diretamente ligada à composição da arquitetura da cidade. Uma composição com elementos diferentes, com prédios de diferentes estilos e volumetrias, resultam no que chamamos de tipologia diversa.







## IMAGEM

A tipia imagem, como o próprio nome diz, é o elemento imagem. Imagem televisiva, publicitária, fotográfica, pintada, desenhada... Imagem sob qualquer meio ou forma de expressão como componente da utopia urbana.



## CONECTOR

A tipia conector designa o componente, o elemento da imagem da utopia urbana que estabelece ligações, comunicando outros elementos, espaços, cidades...





## PANORAMA

Inspirados na noção de panorama (*pan-* “total” + *-orama* “vista”), tomamos a típica panorâmica como um elemento de composição da imagem das utopias urbanas em que a perspectiva da cidade, a visão longínqua da cidade surge enquadrada. É uma visão fragmentada, particular, da cidade que surge integrada a uma composição.





## VANGUARDA

A tipologia vanguarda se refere à identificação da arquitetura de vanguarda na composição da cidade utópica.

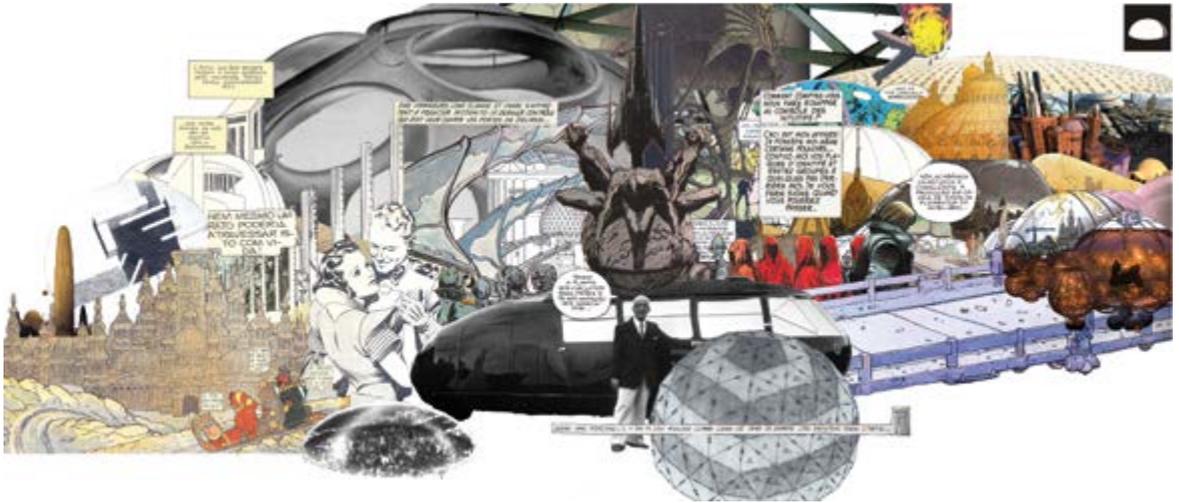






## DOMO

A tipologia domo refere-se aos elementos construtivos que sigam formas esféricas ou convexas, ou seja, domos, cúpulas, geodésicas...





## DUPLICATA

A tipia duplicada é identificada pela multiplicação ou duplicação de um mesmo elemento, seja componente da cidade ou a própria cidade.



## Percursos

---

Percorrendo a produção de utopias urbanas percebemos a dinâmica e as transformações do pensamento utópico ligado à cidade. As atualizações de utopia mostram como o pensamento se modifica e como as transformações das cidades e da sociedade causam ressonâncias nestas criações. Acreditamos que, ao nos debruçarmos sobre as utopias urbanas e suas imagens nos vários campos da arte, estamos na verdade tocando formas diferentes de pensar, ação de importância inegável frente a um mundo cada vez mais complexo. E ainda, para conseguirmos enxergar melhor esta complexidade, neste oceano informacional/imagético que nos encontramos, dirigimo-nos ao fora, ao lateral, ou seja, à utopia.

A utopia é um tema variante, muitas vezes encarado com preconceito e talvez, por isso, seja negligenciado. As criações utópicas por vezes são vistas como brincadeiras inconsequentes, expressões sonhadoras e sem importância. A criação de utopias urbanas diretamente relacionadas aos dispositivos de crítica, resistência e desejo, ou seja, o exercício crítico, em certos períodos foi deixada de lado. Podemos visualizar estas variações acompanhando cronologicamente as utopias. Ao longo do tempo, ocorrem grandes intervalos em consequência de situações diversas como guerras, revoluções, crises econômicas, crises do próprio campo de expressão, entre outros acontecimentos. Mas o importante é a percepção de que esta produção nos acompanha, partindo muitas vezes em

linhas de fuga, outras em linhas de destruição. O pensamento utópico – mesmo que diferente – está sempre presente, abrindo visões, alargando os horizontes.

A utopia é aberta e dinâmica, adaptável e variada. Suas atualizações acontecem frente a uma complexidade de situações, acompanham as mudanças das cidades, da sociedade, da política... Do próprio pensar. A utopia ressoa as transformações do pensar. Diferentes épocas, lugares, condições, tendências, campos, impulsionaram as criações de diferentes utopias urbanas. Atualmente, a relação das utopias com a mutabilidade, com a mobilidade é estreitada frente à evolução das tecnologias da informação e da comunicação. As cidades estão se transformando de maneira cada vez mais acelerada, camadas materiais e invisíveis se sobrepõem no espaço urbano e, ao olharmos para as utopias urbanas, para todas as imagens já criadas, percebemos uma dimensão imagética pouco explorada. Conforma-se um plano de pensamento potente que por vezes traz antecipações ou mesmo provocam transformações. Visualizamos uma impregnação, uma repetição (diferente), uma contaminação, uma verdadeira circulação de imagens e ideias percebidas nas atualizações das utopias a cada nova criação.

Grandes exposições sobre as utopias foram organizadas, novas publicações surgiram e as utopias urbanas criadas no campo do Urbanismo, principalmente as apresentadas entre os anos 1950-1970, voltaram a circular com a proximidade do 5º centenário de edição da obra fundadora de Thomas More (*A Utopia*, em 1516). Talvez os novos olhares e retomadas das utopias sejam indício de que estejamos precisando de novas utopias frente a este mundo que vem se transformando e superando nossas ficções, em todos os sentidos.

Aponta-se como necessárias outras críticas a tantos acontecimentos contemporâneos que enevoam nosso horizonte. Sociedade de consumo, cidades-mercadoria, alienação, globalização, segregação/polarização das cidades e da sociedade, aceleração sem precedentes, movimentos extremistas, crescimento em ritmo intenso de países, regiões e cidades à qualquer custo, biomas ameaçados, proliferação de projetos voltados para produção de cidades-espetáculo, falta de acesso democrático à cidade/à terra, multiplicação de *gated-cities*, crises humanitárias, migrações forçadas... Dentre tantas outras questões, estas compõem vasto campo de discussão e problematização e já vem sendo abordadas em novas criações utópicas. Perguntamos: por onde andam as utopias urbanas hoje?

Com olhar amplo, acompanhamos desde os anos 2000 o crescimento da produção de imagens urbanas e outras espacialidades em videogames, onde experimentações vem sendo criadas, intensivamente pela velocidade do avanço tecnológico. Trazendo atualizações do pensamento utópico, dentre tantos lançamentos em várias plataformas, apontamos os jogos de “mundos abertos” como uma das vertentes capazes de criar/destruir/modificar/expandir (multi) universos. Juntamente a estes, os jogos pervasivos são outra vertente, consistindo na exploração, através da mediação por gadgets, das relações entre o espaço e usuário (como anunciado por Marshall McLuhan na década de 1960). Com jogos pervasivos, destacamos as possibilidades de criação de camadas em realidade aumentada (de objetos, informações...) sobre o plano material da cidade, visualizados através de suportes eletrônicos: celulares, *tablets*, óculos... Produzem leituras complexas e intermediadas da cidade.

O movimento continua... As imagens de utopias urbanas criadas pelos videogames abrem novos caminhos, trazem novas invenções, mostrando o quanto a utopia é resistente, como seus movimentos perduram e como se dispersam, se espalham e impregnam campos outros. Assim como o cinema, os videogames são resultado de avanços técnicos e tecnológicos que a cada dia produzem imagens mais e mais detalhadas, próximas à imagem filmada. Muitos filmes e videogames tornaram-se possíveis devido ao estes avanços tecnológicos na criação de imagens por processos complexos de modelagem.

O número de jogos que trazem criações de cidades, de utopias urbanas é crescente<sup>1</sup> nas últimas décadas e podemos aqui ressaltar o jogo que se tornou icônico por sua abordagem e concepção, jogo este que permite a criação de sua própria cidade: o *Sim City*.<sup>2</sup> Neste jogo, que já alcança duas décadas, nos é disposta uma verdadeira tábula rasa, infinita em dimensões, um espaço livre onde temos a “liberdade”<sup>3</sup> de compor nossa cidade. Escolhemos o relevo, a vegetação, cursos d’água, proximidade com o mar para então começarmos a estabelecer sua organização: redes de infraestrutura, equipamentos urbanos, sistemas de transporte, setores industriais, de serviço e assim por diante, seguindo o zoneamento permitido pela programação. A fragilidade urbana fica evidente quando qualquer ação mais audaz ou distração do criador/gerenciador da cidade deslança uma catástrofe natural, revoltas populares, incêndios dispersos, furacões,

superpopulação, terremotos... Imprevisibilidades, ou melhor, previsibilidades de outro espaço criado aberto às transformações programadas. Esta linha de jogos, conhecida como *The Sim's*, avança a cada ano com novos lançamentos e aplicativos associados, já aliados às redes sociais desde 2011 com o *The Sim's Social*.

Não são apenas os chamados “jogos de simulação”, como a série *The Sim's*,<sup>4</sup> aproximam-se das utopias urbanas. *Nomad Soul* (criado na França em 1999) criou uma metrópole futurística onde é possível circular e interagir com toda liberdade pelo complexo ambiente urbano. Neste jogo, adentrar-se pelo submundo violento das grandes cidades, tão comum a nossa realidade. Áreas degradadas, edifícios centrais abandonados, confrontos entre áreas ricas e pobres são incluídos no ambiente criado com características desumanizadas. *GTA Grand Theft Auto* (EUA, 2001), o jogador torna-se gangster de *Liberty City*, *Vice City* ou *San Andreas*, dependendo da versão do jogo. *Liberty City* pode ser considerada uma das mais impressionantes modelizações da série. Esta versão de 2015 mostrou-se inovadora pela amplitude da modelização e do grande apuro gráfico. As dimensões das cidades de *GTA* são remarcáveis e figuram como um marco na extensão do ambiente criado e as numerosas possibilidades de ação e improvisação permitidas pelo jogo. Associa-se ainda à liberdade que o jogador tem de experimentar e agir, sem regras.<sup>5</sup> Vale mencionar os sistemas complexos emergentes<sup>6</sup> que vem sendo utilizados nos videojogos, estes capazes de manter a sensação de liberdade e aparência de incerteza para o jogador, apesar do controle de ações e consequências advirem por parte do desenvolvedor.

A experimentação de vidas paralelas na rede avança gerando cidades, países, todo outro universo resultado de criações individuais e coletivas. São outras formas de utopias urbanas, criadas e modificadas incessantemente por centenas e até milhões de usuários de *avatars*<sup>7</sup> que circulam por modelizações geradas por computador, desde o acontecimento de *Second Life*<sup>8</sup> e *Sims Online*, construindo e compondo outros lugares, estabelecendo outras relações, num espaço cibernético infinito até experiências de mundos infinitos transformáveis em *sandbox* como *Minecraft* (2010/2011).

A criação de utopias urbanas não coloca apenas em evidência a cidade, elas criam todo outro universo que se conecta as criações utópicas, que dialogam entre si, se relacionam com todas as formas de expressão da utopia e

suas singularidades. Estas imagens, estes “blocos de sensações”, trazem uma multiplicidade de relações temporais e espaciais entre outras.

Este trabalho nos levou a buscar outras formas do pensamento sobre as cidades através da criação de utopias urbanas em vários campos. Buscamos elaborar uma cartografia das utopias urbanas, uma utopografia, encarando a criação das utopias como um jogo inventivo e dinâmico que envolve vários campos de saber, outras formas de pensar e criar. O pensar sobre as cidades e as utopias é aberto a vários campos. Considerando diversas formas de expressão – aqui em especial a criação de imagens – nós as tomamos como um pensamento livre de barreiras e capaz de evidenciar a complexidade, a mutabilidade e constante transformação tanto das cidades, como dos campos do pensar e criar.

As utopias urbanas e suas imagens estão sempre abertas à variação, à recriação, à transformação e ainda acreditamos que outras serão criadas, novas conexões serão estabelecidas. Buscamos com esse trabalho ao menos ter apontado para outros caminhos, outras direções, e suscitado questionamentos e diálogos. Não há um ponto final e sim reticências, para deixarmos claro que este trabalho ainda tem muitas possibilidades, muitos desdobramentos, aprofundamentos, outros olhares, afinal a criação de utopias urbanas continua...

## Notas

- 1 Algumas cidades dos videogames imersivos se destacam por suas composições e por terem visivelmente influência das utopias, como por exemplo, Rapture de BioShock (2007).
- 2 Criação de Will Wright lançado em 1999. Em 2014, foi lançada a versão *SimCity BuildIt*.
- 3 Liberdade entre aspas pois a programação com regras rígidas de planejamento tornam impossíveis improvisações, esquivas ou ações criativas.
- 4 Outros jogos que vêm se tornando populares e seguem a linha de simulações de cidades lançada pela série *The Sims* são: *Tropico Series* (Eurogamer, 2001), jogo que transcorre em uma ilha e dentre os objetivos estão a construção da cidade e a manutenção do poder (totalitário!), *Cities XL Series* (Focus Home Interactive, 2009), jogo que permite, através da simulação, não só a construção de uma cidade pelo jogador mas também a construção colaborativa e ainda a competição entre cidades e *Anno 2070* (Ubisoft, 2011), este tem a particularidade de ser uma simulação urbana em um futuro próximo e a interação entre cidades/planetas criados por distintos jogadores é possível.
- 5 Esta característica de GTA tem gerado a busca, por parte de muitos jogadores, de falhas e bugs dentro do jogo, ampliando ainda mais as ações, principalmente nas versões *on-line*. É possível, através de sites dedicados aos videogames, acompanhar relatos de identificação de fontes inesgotáveis de provisões, além

dos famosos *easter eggs* (segredos escondidos pelos desenvolvedores dos jogos), tentativas de motins e de paralização por grupos de jogadores online da versão de GTA V, entre outros acontecimentos. Ao que parece, a busca por limites dentro do jogo declarado “sem leis e sem limites” tornou-se o principal desafio para muitos jogadores.

- 6 “Podemos então definir um sistema complexo como um conjunto que possui um grande número de componentes (os agentes) interligados por um grande número de conexões e que se distribuem em agregados (os meta-agentes) hierarquizados. [...] Forma-se assim uma hierarquia estrutural de modos de organização cujos “estratos” podem vir a exibir novas propriedades e qualidades, que não são diretamente redutíveis às propriedades dos elementos dos estratos mais básicos”. (OLIVEIRA, 2003, p. 148-149)
- 7 Nome dado ao “personagem” assumido pelo jogador dentro dos jogos de simulação.
- 8 No ano de 2007, o *Second Life* atingiu a marca de 8 milhões de “residentes” (Ver em: <http://www.theguardian.com/technology/2007/jul/09/news.architecture>). Ressaltamos aqui a presença de certas formas de organização espacial dentro do *Second Life* que nos impressionaram: já existia uma *gated city* virtual (formada em 2007), único espaço dentro da simulação de acesso restrito e também frente a uma quantia (nada módica) era possível um jogador/avatar criar uma ilha particular de acordo com suas vontades. A especulação imobiliária e a segregação espacial vem se replicando em realidades paralelas.

## Referências

---

- ABENSOUR, Miguel. Marx: quelle critique de l'utopie? *Lignes*, Paris, n. 17, p. 43-65, oct. 1992.
- ANDRADE, José Osvald de Souza. *Do pau-brasil à antropofagia e às utopias*: Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978. (Obras Completas, v. 6).
- ANDREAE, Johann Valentin. *Christianopolis*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- ARCHIGRAM. Archigram Group. *Architectural Design*, London, p. 559-572, Nov. 1965.
- ARCHIGRAM. *A guide to Archigram 1961-74*. London: Academy Editions, 1994.
- ARCHIZOOM ASSOCIATES. No stop-city: residential parkings, climatic universal sistem. *Domus*, [s. l.], n. 496, p. 49-55, mar. 1971.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. 7. ed. Campinas: Papirus, 2002.
- AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. 2. ed. Campinas: Papirus, 2002. (Ofício de arte e forma).
- BACON, Francis. *Nova Atlântida*. Lisboa: Editorial Minerva, 1995.
- BACZKÖ, Bronislaw. *Lumières de l'utopie*. Paris: Éditions Payot & Rivages, 2001.

- BACZKÖ, Bronislaw. Paysages de fin de siècle sur fond des ruines. In: SARGENT, Lyman Tower; SCHAER, Roland (dir.). *Utopie: la quête de la société idéale en occident*. Paris: Bibliothèque Nationale de France: Fayard, 2000. p. 202-204.
- BANHAM, R. *The Visions of Ron Herron*. London: Academy Editions, 1994. (Architectural Monographs, n. 38).
- BANHAM, Reyner. *Teoria e projeto na primeira era da máquina*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979. (Série Debates).
- BARRILET, Julie et al. *La ville au cinéma*. Arras: Artois Presses Université, 2005.
- BARILLET, Julie et al. (org.). *La Ville au Cinéma*. Arras: Artois Presses Université, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BELLAMY, Edward. *Daqui a cem anos*. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- BENJAMIN, Walter. L'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductivité technique. In: BENJAMIN, Walter. *L'homme, le langage et la culture*. Paris: Denoël/Gonthier, 1971.
- BERGSON, Henri. *A evolução criadora*. São Paulo: Martins Fontes, 2005
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999
- BERMAN, Marshall. *Tudo o que é sólido se desmancha no ar: a aventura da modernidade*. 4. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BERNARDES, Sergio. Vanguarda: prospectiva e busca. *Revista Cultura*, Petrópolis, n. 1, p. 31, jan./fev., 1970.
- BERTOLO, Amadeo. La fonction utopique dans l'imaginaire anarchiste. In: LES INCENDIAIRES DE L'IMAGINAIRE : COLLOQUE INTERNATIONAL, 1998, Grenoble. Actes [...]. Lyon: Atelier de Création Libertaire, 2000.
- BLOCH, Ernst. *O princípio esperança*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006. 2 v.
- BORSI, Franco. *Architecture and utopia*. Paris: Hazan, 1997.
- BOSMAN, Jos et al. *Team 10: in search of a utopia of the present*. Rotterdam: Nai Publishers, 2005.
- BOULENGER, Gilles. *John Carpenter: the prince of darkness*. Los Angeles: Silman-James Press, 2001.
- BRANZI, Andrea. Notes on no-stop city: Archizoom Associates 1969-72. In: VAN SCHAIK, Martin van; MÁČEL, Otakar (ed.). *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*. Munich: Prestel Verlag, 2005.

BRUNO, Giuliana. *Ramble city: postmodernism and Blade Runner*. *October*, Cambridge, n. 41, p. 61-74, 1987.

BUBER, Martin. *Utopie et Socialisme*. Paris: Aubier Montagne, 1977.

BUBER, Martin. *Histoire de l'utopie*. Paris: Gallimard, 1967.

BURGESS, Jacquelin; GOLD, John R. (ed.). *Geography, the media and popular culture*. New York: St Martin Press, 1985.

BUTLER, Samuel. *Erewhon*. London: Penguin Books, 1998.

CALVINO, Italo. *O castelo dos destinos cruzados*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

CAREY, John. *The faber book of utopias*. London: Faber and Faber Limited, 1999.

CAUTER, L. de; HEYNEN, H. The exodus machine. In: SCHAIK, Martin van; MÁČEL, Otakar (ed.). *Exit utopia: architectural provocations 1956-1976*. Munich: Prestel Verlag, 2005. p. 263-276.

CAVALCANTI, Lauro. *Sérgio Bernardes: herói de uma tragédia moderna*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004. (Coleção Perfis do Rio, v. 41).

CERTEAU, Michel de. *L'invention du quotidien*. Paris: Gallimard, 1990.

CERTEAU, Michel de. L'utopie dans le temps de l'histoire. In: RAULET, Gérard; FURTER, Pierre (org.). *Strategies de l'utopie*. Paris: Éditions Galilée, 1979.

CHOAY, Françoise. *A regra e o modelo: sobre a teoria da arquitetura e do urbanismo*. São Paulo: Perspectiva, 1985. (Série estudos).

CHOAY, Françoise; MERLIN, Pierre (dir.). *Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement sous la direction de Pierre Merlin et Françoise Choay*. Paris: Presses Universitaires de France, 1988.

CHOAY, Françoise. *La règle et le Modèle: sur la théorie de l'architecture et d'urbanisme*. Paris: Éditions du Seuil, 1980.

CIMENT, Gilles (dir.). *Cinéma et bande dessinée*. Paris: Corlet-Télérama, 1990.

CIORAN, Emile M. *História e utopia*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

CIORANESCU, Alexandre. *L'avenir du passé: utopie et littérature*. Paris: Gallimard, 1972.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1972.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CHRISTIN, Pierre; BILAL, Enki. *A cidade que não existia*. Lisboa: Meribética - Liber Editores, 1993.

- COLLECTIF. À la recherche de la cité idéale. Arc-et-Senans: Saline Royale, 2001. Catalogue de l'exposition d'Arc-et-Senans.
- CONRADS, Ulrich (ed.). *Programs and Manifestoes on 20<sup>th</sup>-Century Architecture*. Cambridge: MIT Press, 1997.
- CONRADS, Ulrich (ed.). *Programs and Manifestoes on 20th-Century Architecture*. Massachusetts, MIT Press, 1975.
- CONSTANT'S NEW BABYLON. *Another city for another life*. New York: The Drawing Center, 1999.
- COOK, Peter. *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press, 1994.
- COOK, Peter (ed.). *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press, 1999.
- CORTAZAR, Julio. *L'armés Secrètes*. Paris: Galiimard, Collection Folio, 1998.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina*. São Paulo: Editora 34, 1993. p. 37-48.
- CROCE, Benedetto. Il comunismo di Tommaso Campanella. In: CROCE, Benedetto. *Materialismo storico ed economico marxista*. Bari: Laterza, 1927. p. 177-223.
- DADOUN, Roger. *L'utopie, haut lieu d'inconscient*. Paris: Sens&Tonka, 2000.
- DAVIS, James Colin. L'utopie et le Nouveau Monde: 1500-1700. In: SARGENT, Lyman Tower; SCHAER, Roland (dir.). *Utopie: la quête de la société idéale en occident*. Paris: Bibliothèque Nationale de France: Fayard, 2000. p. 104-125.
- DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- DELEUZE, Gilles. *Cinéma: l'image mouvement*. Paris: Éditions du Minuit, 1983.
- DELEUZE, Gilles. *Cinéma l'image-temps*. Paris: Éditions du Minuit, 1985.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. São Paulo: Edições Graal, 1988.
- DELEUZE, Gilles. *Empirismo e subjetividade*. São Paulo: Editora 34, 2001.
- DELEUZE, Gilles. *A ilha deserta e outros textos: textos e entrevistas (1953-1974)*. Edição preparada por David Lapoujade. São Paulo: Iluminuras, 2006.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 2. São Paulo: Editora 34, 1995b.

- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 3. São Paulo: Editora 34, 1996.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 4. São Paulo: Editora 34, 1997a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*, vol. 5. São Paulo: Editora 34, 1997b.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mille plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* São Paulo: Editora 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Dialogues*. Paris: Flammarion, 1996.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Devant l'image*. Paris: Les Éditions du Minuit, 1990.
- DUREAU, Yona (dir.). *Utopie et Cinéma*. Condé-sur-Noireau: Corlet Éditions Diffusion, 2005.
- EATON, Ruth. Architecture et Urbanisme: les figures de l'utopie. In: SARGENT, Lyman Tower; SCHAER, Roland (dir.). *Utopie: la quête de la société idéale en occident*. Paris: Bibliothèque Nationale de France: Fayard, 2000. p. 304-315.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- EISNER, Lotte H. *L'Écran démoniaque*. Paris: Éric Losfeld, 1981.
- EL LISSITZKY. The film of el's life. In: LISSITZSKY-KÜPPERS, Sophie (ed.). *El Lissitzky: life, letters, texts*. London: Thames and Hudson, 1968.
- ENGELS, Friedrich. *Do socialismo utópico ao socialismo científico*. Rio de Janeiro: Editora Vitória, 1962.
- FARENHEIT 451. Direção: François Truffaut. Produção: Lewis M. Allen, Miriam Brickman, Michael Dalamar, Jane C. Nusbaum. Intérpretes: Julie Christie, Oskar Werner, Cyris Cusack, Anton Diffring et al. Roteiro: François Truffaut, Jean Louis-Richard. [S. l.]: Anglo Interprises, Vineyard Film Ltd., 1966. (112 min), son, color, 35mm.
- FARRINGTON, Benjamin. *The Philosophy of Francis Bacon*. Liverpool: Liverpool University Press, 1964.
- FERRISS, Hugh. 1929 *The Metropolis of Tomorrow*. Princeton: Princeton Architectural Press, 1998.
- FICACCI, Luigi. *Piranesi: the complete etchings*. Rome: Taschen, 2000.
- FINET, Nicolas. Les Maîtres des Autres Mondes. In: GROENSTEEN, Thierry (ed.). *Maîtres de la bande dessinée européenne*. Paris: Bibliothèque National de France: Seuil, 2000. p. 136-147.

- FIRPO, Luigi. Para uma definição de Utopia. *Morus: utopia e renascimento*, Campinas, n. 2, p. 226-237, 2005.
- FISHMAN, Robert. *Urban utopias in the twentieth century*: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier. Cambridge: The MIT Press, 1982.
- FOUCAULT, M. *Dits et écrits*. Paris: Gallimard, 1994. v. IV.
- FOURIER, Charles. *Le Nouveau Monde Industriel et Societaire ou Invention du Procédé d'Industrie Attrayante et Naturelle*. Paris: A. Dupont, 1870.
- FRAJESE, Vittorio. La monarchia del messia di tomaso campanella: identificazione di un testo tra profetismo e controriforma, *Quaderni Storici*, Bologna, ano 29, n. 3, p. 723-768, 1994.
- FRAMPTON, Keneth. *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FUNKE, HG. *Utopie, utopiste*. Paris: Gallimard, 1991.
- GARNIER, Tony. *Une cité industrielle: étude pour la construction des villes*. Paris: Vincent, 1917.
- GEDDES, Patrick. Civics as applied sociology. In: CHOAY, Françoise. *O urbanismo*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- GODARD, Jean Luc. *Introdução a uma verdadeira história do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989
- GÖSSEL, Peter (ed.). *Richard neutra: complete works*. New York: Taschen, 2006.
- GROENSTEEN, Thierry (ed.). *Maîtres de la bande dessinée Européenne*. Paris: Bibliothèque National de France: Seuil, 2000.
- GROSZ, Elisabeth. *Architecture from the outside*. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- GUIHEUX, Alain (dir). *Architecture instantanée: nouvel les acquisitions*. Paris: Centre Georges Pompidou, 2000.
- GUIHEUX, Alain; DETHIER, Jean. (ed.). *La ville: art et architecture em Europe 1879-1993*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1994.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: Loyola, 1992.
- HARVEY, David. *Spaces of hope*. Berkeley: University of Californian Press, 2000.
- HEUVEL, Dirk van den. Looking into the mirror of Team 10. In: BOSMAN, Jos et al. *Team 10: in search of a utopia of the present*. Rotterdam: Nai Publishers, 2005. p. 11-13.
- HOLL, Steven. *Intertwining*. Princenton: Princenton Architectural Press, 1996.

HOWARD, Ebenezer. *To-morrow: a peaceful path to real reform*. Cambridge: The MIT Press, 1984.

JACQUES, Paola Berenstein (org). *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JANUS 14. In search of utopia. Antwerpen: Jan Fabre, summer 2003.

JAGGI, Yvete. *À la recherche de la cite idéale*. Arc-et-Senans: Saline Royale, 2001. Catalogue de l'Exposition d'Arc-et-Senans.

JENCKS, Charles. *Movimentos modernos em arquitetura*. Lisboa: Edições 70; São Paulo: Martins Fontes, 1985.

KELLER, Alexandra. Disseminações da modernidade: representação e desejo do consumidor nos primeiros catálogos de venda por correspondência. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. p. 185-214.

KOOLHAAS, Rem. *Generical city*. In: KOOLHAAS, Rem; MAU, Bruce. *S,M,L,XL*. New York: Monacelli Press, 1995.

KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya (ed). *Screen Play: Cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower, 2002.

KIKUTAKE, Kiyinori. *Marine City. Japanese Architecture*, [s. l.], dec. 1967.

KONDER, Leandro. *Fourier, o socialismo do prazer*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

KRAKAUER, Siegfried. *Theorie of film*. Oxford: Oxford University Press, 1960.

KUROKAWA, Noriaki. Deux systèmes de métabolisme. *L'Architecture d'aujourd'hui*, [s. l.], n. 139, p. 17-21, Sept. 1968,.

LA VILE, Art et architecture en Europe: 1870-1993. Paris: Centre Georges Pompidou, 1994.

LACAZE, Jean-Paul. *La ville et l'urbanisme*. [Paris]: Flammarion, 1995.

LAMAS, José M. Ressano Garcia. *Morfologia urbana e desenho da cidade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 1992.

LAMBRICS, Anne. Le Siècle Ailé. In: *DINAMIC City*. Paris: Seuil, 2000.

LANG, Peter; MENKING, William. *Superstudio: life without objects*. Milan: Skira, 2003.

LE BRIS, Michel. *Une amitié littéraire: Robert Louis Stevenson et Henri James*. Paris: Payot, 1987.

- LE CORBUSIER. *The city of to-morrow and its planning*. New York: Dover Publications Inc, 1987.
- LE CORBUSIER. *Urbanisme*. Paris: Éditions de Seuil, 1984.
- LE DCEUF, Michèle. Introduction. In: BACON, Francis. *Nouvelle Atlantide*. Paris: GF-Flammarion, 1995.
- LEFEBVRE, Henri. *La production de l'espace*. 4<sup>ème</sup>. éd. Paris: Anthropos, 2000
- LISTONAI, de. *Le voyageur philosophe dans un pais inconnu aux habitants de la terre: multa incredibilia vera. Multa credibilia falsa*. Amsterdam: Aux Depens De L'Editeur, 1761. v. 2.
- MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. *Dicionário de Lugares Imaginários*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- MANNHEIN, Karl. *Ideologia e utopia*. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1986,
- MARCUSE, Herbert. *La fin de l'utopie*. Paris: Éditions du Seuil, 1968.
- MARIN, Louis. Frontières de utopia. In: NOUVELLES de nulle part: utopies urbaines 1789-2000. Valence: Réunion des Musées Nationaux, 2001.p. 12-25.
- MARIN, Louis. Le maintenant utopique. In: RAULET, Gérard; FURTER, Pierre (dir.). *Stratégies de l'utopie*: Publication du Colloque organisé au centre Thomas More. Paris: Édition Galilée, 1979.
- MARIN, Louis. *Des pouvoirs de l'image*. Paris: Editions du Seuil, 1993.
- MCCARTHUR, Colin. boxes and Russian dolls: tracking the elusive cinematic city. In: CLARK, David B. (ed). *Cinematic city*. London: Routledge, 1997. p. 25-26.
- MCCAY, Winsor. *Little Nemo: 1905-1914*. Köln: Taschen, 2000.
- MARIN, Louis. *Utopique: jeux d'espaces*. Paris: Éditions du Minuit, 1973.
- MARIN, Louis. Frontières de Utopia. In: NOUVELLES de nulle part: utopies urbaines 1789-2000. Valence: Réunion des Musées Nationaux, 2001.
- MCCAY, Winsor. *Little Nemo 1905-1914*. Köln: Evergreen, 1989.
- MCCAY, Winsor; MARSHALL, Richard (ed.). *The complete little nemo in slumberland*. Seattle: Fantagraphics Books, 1989.
- MERCIER, Louis-Sébastien. *L'An deux mille quatre cent quarante: rêve s'il en fût jamais*. Londres: [s. n.], 1771.
- MICHAELIS 2000: moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2000.

- MONCAN, Patrice; CHIAMBARETTA, Philippe. *Villes utopiques, villes revées*. Paris: Les Éditions du Mécène, 2003.
- MORE, Thomas. *A utopia*. 21. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1995.
- MORUS: utopia e renascimento. Campinas: Campinas: Unicamp, n. 1, 2004.
- MORUS: utopia e renascimento. Campinas: Unicamp, n. 2. 2005. Dossiê: utopia como gênero literário.
- MORUS: utopia e renascimento. Campinas: Unicamp, n. 3, 2006. Dossiê: O impacto da descoberta do Novo Mundo na cultura europeia.
- MOTTER, Dean; LARK, Michael; TAYLOR, Rick. *Visões de 2020: tesão de viver*. São Paulo: Panini, 1999.
- MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1970.
- MUMFORD, Lewis. *The history of utopias*. Gloucester: Peter Smith, 1959.
- MUSSET, Alain. *De New York à Coruscant*. Paris: PUF, 2005.
- NATALINI, Adolfo. *Superstudio: the Middelburg lectures*. Middelburg: De Vleeshal and Zeeuws Museum, 2005.
- NEUMAN, Dietrich (ed). *Film Architecture: set designs from metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel, 1999.
- NEOTTI, Clarêncio. Editorial. *In: TEMPO e utopia*. São Paulo: Vozes, 1975.
- NOUVELLES de nulle part: utopies urbaines 1789-2000. Valence: Réunion des Musées Nationaux, 2001.
- OLIVEIRA, Luis Alberto. Biontes, Bióides e Borgues. *In: NOVAES, Adauto (org.). O Homem-Máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 139-173.
- OMA. Exodus. *In: KOOLHAAS, Rem; MAU, Bruce. S, M, L, XL*. Rotterdam: 010; New York: The Monacello Press, 1995. p. 5-21.
- ONOBAYASHI, Hiroki. The Architectural theory of Noriaki Kurokawa. *JA the Japan Architect*, n. 137, p. 79, Dec. 1967.
- ORWELL, George. 1984. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1989.
- RAGON, MICHEL. *L'Homme et les Villes*. Paris: Berger-Levrault, 1985.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

- PAQUOT, Thierry; JOUSSE, Thierry. *La Ville au cinéma*. Paris: Éditions Cahiers du Cinéma, 2005.
- PASOLINI, *L'expérience hérétique: langue et cinéma*. Paris: Payot, 1976.
- PEDRET, Annie. CIAM IX: discussing the charter of habitat. In: BOSMAN, Jos et al. *Team 10: in search of a utopia of the present*. Rotterdam: Nai Publishers, 2005. p. 20-21.
- PEETERS, Benoît. *La Bande dessinée*. Paris: Flammarion, 1993.
- PENZ, François; THOMAS, Maureen (ed). *Cinema and Architecture: méliès, mallet-stevens, multimedia*. London: British Film Institute, 1997.
- PEREIRA, Margareth da Silva. O olhar panorâmico: a construção da cidade como experiência e objeto do conhecimento (1800-1830). *Revista de Arquitetura e Urbanismo*, Salvador, v. 7, n. 2, p. 141-150, 2006.
- PESSIN, Alain. Dynamique de la rêverie politique. In: LES INCENDIAIRES DE L'IMAGINAIRE : COLLOQUE INTERNATIONAL, 1998, Grenoble. *Actes [...]*. Lyon: ACL, 2000.
- PESSIN, Alain. *L'imaginaire utopique aujourd'hui*. Paris: PUF, 2001.
- POLAK, Frederick. *The image of the future: enlightenings the past, orientating the presente, forecasting the future*. New York: Oceana Publishers, 1961.
- RANCIÈRE, Jacques. Sens et usages de l'utopie. In: RIOT-SARCEY, Michelle (dir.). *Utopie en questions*. Saint-Denis: Presses universitaires de Vincennes, 2001. p. 43-57.
- RAULET, Gérard. Eschatologie et utopie, ou la découverte de l'histoire. In: FURTER, Pierre; RAULET, Gérard (dir.) *Stratégies de l'utopie*. Paris: Galilée, 1979.
- RAULET, Gérard. L'utopie est-elle un concept? *Lignes*, Paris, n. 17, p. 102-117, 1992.
- RECHT, Roland. Un rêve en papier. Le dessin comme espace d'utopie. In: NOUVELLES de nulle part: utopies urbaines 1789-2000. Valence: Réunion des Musées Nationaux, 2001.
- RESZLER, André; STOIANOVA, Ivanka. Unilatéralité du discours utopique, décadence. In: RAULET, Gérard; FURTER, Pierre (org.). *Stratégies de l'utopie*. Paris: Éditions Galilée, 1979. p. 228-230.
- RICOEUR, Paul. *L'idéologie et l'utopie*. Paris: Éditions du Seuil, 1997.
- RILEY, Terence. (contr.). *The changing of the avant-garde: visionary architectural drawings from the howard gilman collection*. New York: The Museum of Modern Art, 2002.
- RIOT-SARCEY, Michèle; BOUCHET, Thomas; PICON, Antoine. (dir.). *Dictionnaire des utopies*. Paris: Larousse, 2006.

ROBIDA, Albert. *Le vingtieme siècle: la vie eletrique*. Paris: FB Editions, 2001.

ROLLERBALL. Direção: Norman Jewinson. Produção: Norman Jewinson; Patrick J. Palmer. Intérpretes: James Caan, John Houseman, Maud Adams, John Beck, Moses Gunn, Pamela Hensley et al. Roteiro: William Harrison. [S. l.]: Algonquin, 1975. (125 min), son., color., 35 mm.

ROUILLARD, Dominique. *Superarchitecture: le futur de l'architecture, 1950-1970*. Paris: Éditions de la Villete, 2004.

ROUVILLOIS, Frédéric. *L'Utopie*. Paris: Flammarion, 1998.

ROWE, Colin. *The mathematics of the ideal villa and other essays*. Cambridge: The MIT Press, 1976.

RUYER, Raymond. *L'Utopie et les utopies*. Brionne: Gérard Monfort, 1988.

RUYER, Raymond. *L'utopie et les utopies*. Paris: PUF, 1950.

RUBIM, Antônio Albino Canelas; BENTZ, Ione Maria; PINTO, Milton José. (org.). *O olhar estético na comunicação*. Petrópolis: Vozes, 2000.

SADLER, Simon. *Archigram: architecture without architecture*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

SARGENT, Lyman Tower. Traditions utopiques, themes et variations. In: SARGENT, Lyman Tower; SCHAER, Roland (dir.). *Utopie, la quête de la société idéale en occident*. Paris Bibliothèque Nationale de France: Fayard, 2000. p. 20-27.

SARGENT, Lyman Tower; SCHAER, Roland (dir.). *Utopie, la quête de la société idéale en occident*. Paris Bibliothèque Nationale de France: Fayard, 2000.

SCHAER, Roland. L'utopie, le temps, l'espace, l'histoirein. In: SARGENT, Lyman Tower; SCHAER, Roland (dir.). *Utopie: la quête de la société idéale en Occident*. Paris: Bibliothèque Nationale de France: Fayard, 2000. p. 16-19.

SCHAIK, Martin van; MÁČEL, Otakar (ed.). *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*. Munich: Prestel Verlag, 2005.

SCHÉRER, René; LAGASNERIE, Geoffroy. *Après tout: entretiens sur une vie intellectuelle*. Paris: Éditions Cartouche, 2007.

SCHÉRER, René. Philosophie et utopie. *Lignes*, Paris, n. 17, p. 66-87, 1992.

SCHÉRER, René. *Regards sur Deleuze*. Paris: Éditions Kimé, 1998.

SCHÉRER, René. *Utopies nomades*. Paris: Nouvelles Éditions Séguiet, 1996.

SCHUITTEN, François; PEETERS, Benoît. *L'Aventure des images: de la bande dessinée au multimédia*. Paris: Éditions Autrement, 1996.

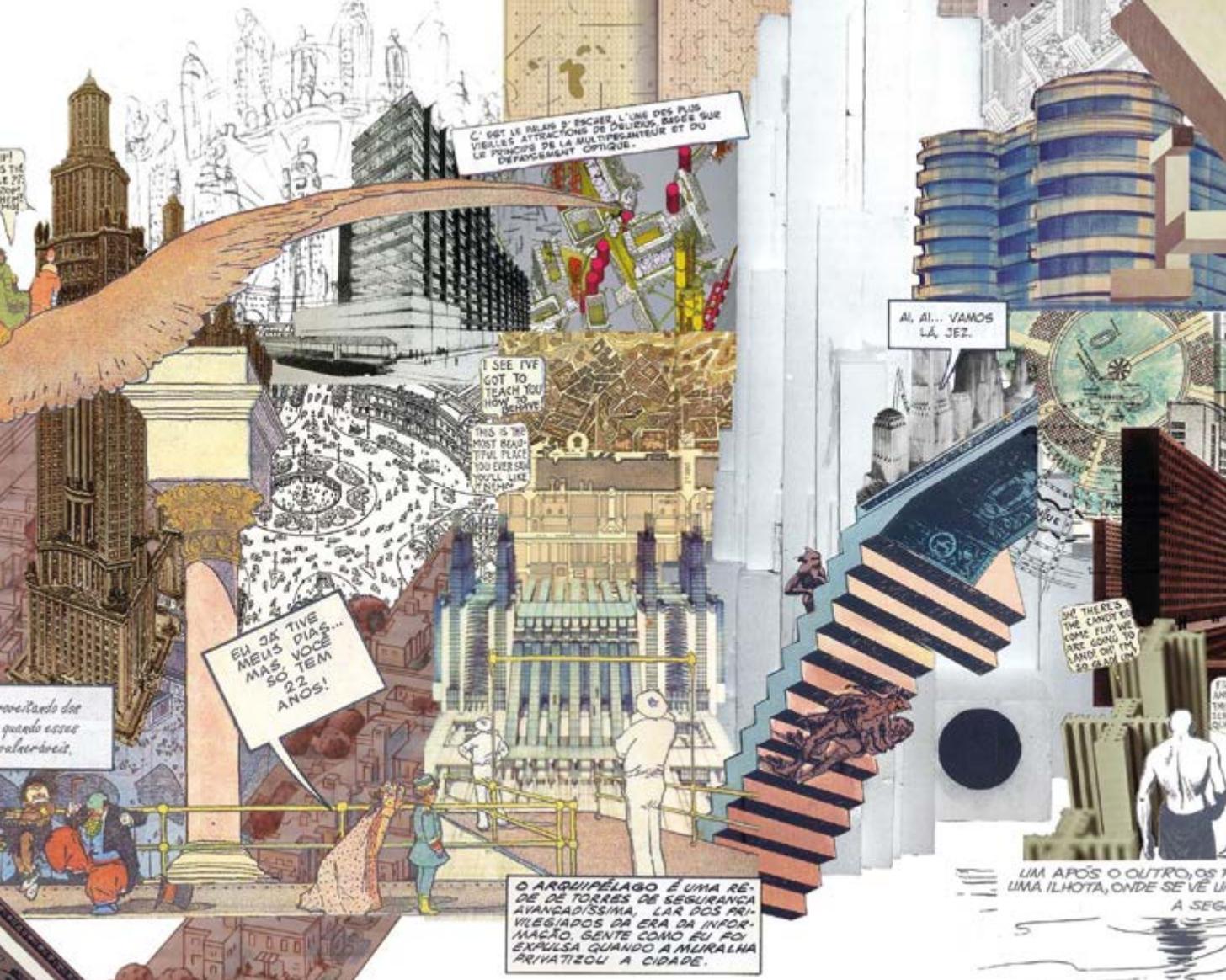
- SCHULZE-FIELITZ, Eckhard. The space city (1960). In: CONRADS, Ulrich (ed.). *Programs and manifestoes on 20<sup>th</sup>-century architecture*. Cambridge: MIT Press, 1997. p. 175-176.
- SERVIER, Jean. *La Utopia*. México: Fondo de Cultura Económica, 1982.
- STRIGALEV, Anatoli. El Lissitzky: un urbaniste 'de papier'. In: VILE, Art et architecture en Europe: 1870-1993. Paris: Centre Georges Pompidou, 1994.
- TAFURI, Manfredo. *History of Italian architecture, 1944-1985*. Cambridge: The MIT Press, 1990.
- TAFURI, Manfredo. Machine e Mémoire dans l'oeuvre de Le Corbusier. In: LUCAN, Jacques (org.). *Le Corbusier, une encyclopédie*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1987. p. 460-469.
- TAFURI, Manfredo. *Projecto e utopia: arquitetura e desenvolvimento do capitalismo*. Lisboa: Presença, 1997.
- TANGE, Kenzo; ISOZAKI, Arata. Directions in today's architecture: a discussion between Kenzo Tange and Arata Isozaki. *JA the Japan architect*, n.165, July 1970.
- TARKOVSKI, Andrei. Sur Stalker. [Entrevista cedida a] Aldo Tassone. *Positif*, [S. l.], n. 247, p. 23-26, oct. 1981.
- TATI, Jacques. Le Champ Large. [Entrevista cedida a] Jean-André Fieschi. *Cahiers du Cinema*, Paris, n. 199, p. 6-21, mars 1968.
- THE FOUNTAINHEAD. Direção: King Vidor. Produção: Henry Blanke. Intérprete: Gary Cooper, Patricia Neal, Raymond Massey, Kent Smith. Roteiro: Ayn Raid. Califórnia: Warner Bros, 1949. (114 min), son., 35mm.
- TORALDO DI FRANZIA, Cristiano. Memories of Superstudio. In: LANG, Peter; MENKING, William. *Superstudio: life without objects*. Milan: Skira, 2003.
- TOURAINÉ, Alain. La société comme utopie. In: SARGENT, Lyman Tower; SCHAER, Roland (dir.). *Utopie, la quête de la société idéale en occident*. Paris Bibliothèque Nationale de France: Fayard, 2000. p. 28-38.
- TROUSSON, Raymond. *D'utopie et d'utopistes*. 2. ème. éd. Paris: L'Harmattan, 1999.
- TOWER SARGENT, Lyman. What is utopia? *Morus: utopia e renascimento*, Campinas, n. 2, p. 153-160, 2005.
- TROUSSON, Raymond. *Voyage au pays de nulle part*. Bruxelles: Editions de l'Université, 1998.
- TROUSSON, Raymond. *Voyages au pays de nulle part: histoire littéraire de la pensée utopique*. Bruxelles: Université de Bruxelles, 1979.

- TYSSOT DE PATOT, Simon. *Voyages et aventures de Jaques Massé*. Bordeaux: Chez J. L'Aveugle, 1710, p.132
- UTOPIAN STUDIES. St Louis: Society for Utopian Studies.v. 4, n. 2, 1993.
- VERSINS, Pierre. *Encyclopédie de l'utopie et de la science fiction*. 2. ème. éd. Lausanne: L'âge d'homme, 1984.
- VIDLER, Anthony. *Warped Space: art, architecture and anxiety in modern culture*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- VILLANI, Arnaud. Deleuze. In: RIOT-SARCEY, Michèle; BOUCHET, Thomas; PICON, Antoine. (ed.). *Dictionnaire des utopies*. 2. ème. éd. Paris: Larousse, 2006.
- WARBURG, Aby. *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal Ediciones, 2010.
- WELLS, Herbert George. *A modern utopia*. London: Everyman, 1998.
- WRIGHT, Frank Lloyd. Broadacre city: a new community plan. *Architectural Record*, [s. l.], v. 77, n. 4 p. 243-254, Apr. 1935.
- WRIGHT, Frank Lloyd. *The Living City*. New York: Horizon Press, 1958.
- WUNENBERGER, Jean Jacques. *L'Utopie ou la crise de l'imaginaire*. Paris: Jean-Pierre Delarge, 1979.
- XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1984.
- ZAMIATINE, Ievgueni Ivanovitch. *We*. London: The Penguin Books, 1970.
- ZEGLER, Catherine de; WIGLEY, Mark (ed). *The activist drawing: retracing situationist architectures from constant's new Babylon to beyond*. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- ZENGHELIS, Elia. Text and architecture: architecture as text. In: VAN SCHAICK, Martin; MÁCEL, Otakar (ed.). *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*. Munich: Prestel, 2005. p. 255-262.

ESTE LIVRO FOI IMPRESSO NO FORMATO 192 X 234 MM,  
COM AS FONTES HUMNST 777 LT BT E ITC OFFICINA SANS BOOK,  
EM PAPEL OFFSET 75 G/M<sup>2</sup> (MIOLO) E EM PAPEL TRIPLEX 300 G/M<sup>2</sup>  
(CAPA), NA I. BIGRAF.

TIRAGEM DE 300 EXEMPLARES

SALVADOR, 2019



C'EST LE RALES D'ESCHER, L'UNE DES PLUS VIEILES ATTRICTIONS DE DELIZIUS, BASEE SUR LE PRINCIPE DE LA MULTIPERSPECTIVE ET DU DEFOUAGEMENT OPTIQUE.

I SEE I'VE GOT TO TEACH YOU HOW TO BEHAVE

THIS IS THE MOST BEAUTIFUL PLACE YOU EVER SAW YOU'LL LIKE IT HERE

EU JA TIVE MEUS DIAS... MAS VOCE SO TEM 22 ANOS!

...restando dos quando essas valerães.

AH, AI... VAMOS LÁ, JEZ.

SHE THERE'S THE CANDY TO COME. FLIP WE ARE GOING TO LAND ON IN 30 SECONDS

O ARQUIPELAGO É UMA REDE DE TORRES DE SEGURANÇA AVANÇADÍSSIMA, LAR DOS PRIVILEGIADOS DA ERA DA INFORMAÇÃO. GENTE COMO EU FOI EXPULSA QUANDO A MURALHA PRIVATIZOU A CIDADE.

LIM APÓS O OUTRO, OS T...  
LIMA ILHOTA, ONDE SE VE U...  
A SEG...

ISBN 978-85-232-1927-7  
9 788523 219277

COLEÇÃO  
P.P.G.A.U.  
FUGA-BA