

SAO PAULO

SP2270

IMAGINÁRIO DO FUTURO

parte I

bianca tiemi nissi

orientação: luís antônio jorge

universidade de são paulo
faculdade de arquitetura e urbanismo
trabalho final de graduação 2018

Horst me deixou bem interessada em ficção pré-colonial.

Quer dizer os livros antigos?

Histórias escritas antes das viagens espaciais, mas sobre viagens espaciais.

Como podiam existir histórias sobre viagens espaciais antes...

Os escritores inventavam isso.

Baseados no quê?

Na imaginação.

(DICK, Philip K.)

AGRADECIMENTOS

ALEJANDRO BEATRIZ CÉLIA EDUARDO JÚLIA KARINA HENRIQUE HENRY NÍKOLAS
LARISSA LUÍS PAULA RAFAEL RENATA ROBERTO RODRIGO SILENE TAÍS VINÍCIUS

Gostaria de agradecer a cada um de vocês por
acreditarem em mim. Sem vocês este trabalho não
existiria. Muito obrigada.

RESUMO

SP2270: imaginário do futuro

Este trabalho final de graduação consiste na pesquisa e análise de obras de ficção científica, sendo elas literárias e cinematográficas, com ênfase no subgênero "cyberpunk" e futuro distópico. Também foram analisados projetos arquitetônicos situados em mundos futurísticos ou em uma realidade paralela. O objetivo foi compilar as referências desse subgênero e utilizá-las como base para criar um imaginário de futuro possível da cidade de São Paulo.

ABSTRACT

SP2270: imagery of the future

This final graduation project consists of research and analysis of science-fiction works, being literary or cinematographic, with emphasis on the subgenre cyberpunk and dystopian future. In addition, architectural projects situated in futuristic worlds or in a parallel reality have also been analyzed. The objective was to gather references from this subgenre and use them as a basis to create an imaginary possible future of the city of São Paulo.

SUMÁRIO

introdução	10		
		ficção científica	12
		o que é ficção científica	13
		breve histórico	14
		principais subgêneros	17
		utopia e distopia	20
		definição	21
		breve histórico	22
		distopia e ficção	23
		arquitetura e cidades	24
		movimentos artísticos	25
		projetos	28
		a cidade e o ser humano	34
		cenário urbano	35
		relações interpessoais	36
		análises gráficas	38
		filmes e ilustrações	39
		projetos	42
		banco de referências	44
		o projeto	54
		escolha do projeto	55
		desenvolvimento	57
		conto	58
		considerações finais	62
		bibliografia	64



INTRODUÇÃO

Assim que entrei na faculdade de arquitetura e urbanismo notei que poucas vezes estudamos situações que não correspondem à realidade. Sempre projetamos baseados em nossas vivências, em pesquisas, na cidade e nos espaços existentes, porque projetamos algo para o mundo real, que poderia ser construído e usufruído por nós.

Ao mesmo tempo, o mundo da arquitetura irreal me intrigava. Como seria uma estrutura que não se baseasse em nossas leis físicas? Como seriam os edifícios e as casas se as relações sociais que conhecemos fossem diferentes?

Ao longo da minha graduação, me deparei com alguns projetos que confrontavam o mundo real e propunham um outro modo de vida, alguns viáveis, outros nem tanto. Esse meu interesse por essa arquitetura irreal me acompanha até hoje.

Ao mesmo tempo, acabei me encantando pela ficção científica, principalmente pelo gênero cyberpunk. Em vários momentos imaginei como seriam essas cidades fictícias, quais seriam seus meios de transporte, se ainda possuem um sistema de governo similar ao nosso e como teriam chegado a tal estado de degradação.

O tfg foi uma oportunidade para estudar o que não pude durante minha graduação. Embora tenha aprendido muitas lições que levaria comigo para a vida, eu ansiava compreender uma arquitetura diferente.

Não foi muito difícil decidir o tema do meu tfg. Apesar de meus interesses por cidades futuristas, ficção científica e distopia serem óbvios, eu ainda precisava definir um produto, um resultado, algo que viria a complementar o trabalho, pois apenas a investigação não era suficiente para mim. Queria que meu tfg também fosse um trabalho de criação livre, já que na graduação sempre projetei obedecendo às diretrizes.

Ao longo do primeiro semestre, percebi que queria usar alguma cidade existente como cenário para meu trabalho. São Paulo é a cidade em que nasci e moro até hoje, era mais sensato utilizar um lugar já conhecido. Com algumas tentativas de ilustrações e colagens, acabei optando pelos meios digitais para representar visualmente as peças que havia imaginado. Ao mesmo tempo, notava que as ilustrações podiam ser complementadas por textos, para entender melhor seu contexto.

Minha decisão final foi escrever um conto, situado em uma São Paulo do futuro, acompanhado de ilustrações

digitais com técnicas diversas, sejam elas colagens, desenhos tridimensionais e técnicos, pois queria explorar diferentes tipos de representação.

O presente caderno é o resultado desse meu trabalho. Na primeira parte explico toda a teoria sobre qual baseei meu projeto, pesquisas, investigações e análises. Também conta todo o desenvolvimento do projeto, referências e teste iniciais. Na segunda parte apresento o resultado final do tfg, um conto intitulado "SP 2270", dividido em 26 capítulos com suas respectivas ilustrações.



FICÇÃO CIENTÍFICA

O QUE É FICÇÃO CIENTÍFICA?

A ficção científica, também chamada de SF ou sci-fi (science fiction), é um gênero de ficção especulativa, isto é, uma narrativa cuja realidade é diferente da atual. Ao contrário da ficção fantástica, que usa elementos sobrenaturais e fantasiosos, a ficção científica é uma especulação realista de um futuro, através do uso da tecnologia e da ciência atuais como base para a criação de eventos possíveis.

A ficção científica é categorizada em duas vertentes: a hard science fiction e a soft science fiction. A primeira foca principalmente no desenvolvimento tecnológico dentro da narrativa, de modo consistente com as leis físicas atuais. Assim, os eventos devem manter-se rigorosamente dentro de padrões científicos e teorias plausíveis, evitando o uso de tecnologias que ainda não foram provadas. Alguns exemplos de hard science fiction são: "Solaris", de Stanislaw Lem e "2001: Uma Odisséia no Espaço", de Arthur C. Clarke (que inspirou o filme de Stanley Kubrick de 1968).

A soft science fiction, por outro lado, explora ciências sociais, como antropologia, sociologia e psicologia; ou usa artifícios não comprovados cientificamente. Alguns autores soft SF são Ursula K. Le Guin e Philip K. Dick. Obras com temáticas utópicas e distópicas também fazem parte dessa categoria, como "1984" de George

Orwell, "Admirável Mundo Novo" de Aldous Huxley e "The Handmaid's Tale" de Margaret Atwood. Apesar de ser considerada o oposto da hard science fiction, há uma divisão pouco precisa entre os dois termos, uma vez que certos elementos, segundo diferentes leitores, podem ser considerados soft ou hard SF, como teletransporte, viajar em uma velocidade superior à da luz e poderes sobrenaturais.

Apesar de reconhecermos o gênero em questão, muitos autores ainda tem dificuldade em defini-lo, já que o tema científico é presente em outros gêneros de ficção. A grande quantidade de subgêneros também indica o quão vasta e pouco exata é a ficção científica. Segundo Mark C. Glassy, a ficção científica é algo que "você não sabe o que é, mas você sabe quando a vê".

Alguns dos elementos facilmente reconhecíveis desse gênero são:

- uma narrativa situada em outra época, como o futuro ou uma realidade alternativa;
- cenários fora do planeta Terra, como outros planetas e o espaço;
- a presença de tecnologias futurísticas, por exemplo: andróides e máquinas de teletransporte;
- princípios científicos que ainda não compreendemos completamente com a ciência atual ou leis que contradizem as leis físicas;
- novos sistemas econômicos, sociais e políticos;
- outros universos, dimensões e a possibilidade de viagem entre eles.

BREVE HISTÓRICO

origens antigas

É difícil determinar a origem exata do gênero, uma vez que muitas histórias antigas possuem elementos de uma ficção científica, mas nem sempre se encaixam na categoria.

Uma delas é a "Epopéia de Gilgamesh", um poema épico mesopotâmico, datado de 2000 A.C. Em uma das passagens, o poema conta sobre um grande dilúvio, o que se encaixa no subgênero da ficção apocalíptica. No Rigveda, o primeiro livro do sânscrito védico e o documento mais antigo da cultura hindu, escrito entre 1700 e 110 A.C., há descrições de máquinas que se assemelham a pássaros, assim como no Ramayana (do século V ou IV A.C.), no qual são descritas máquinas voadoras.

Dois contos folclóricos japoneses, Urashima Tarô e Princesa Kaguya, dos séculos VIII e X, respectivamente, apresentam narrativas futurísticas. O primeiro, um homem faz uma viagem de 300 anos no futuro, e o último conta a história da princesa da Lua, que após crescer na Terra retorna ao satélite junto com sua família extraterrestre.

Outras que incluem elementos da ficção científica são: "Mil e Uma Noites" (do século X) e certas peças de literatura medieval europeia (do século XII).

Essas histórias, no entanto, são consideradas dentro da categoria de ficção fantástica.



Urashima Tarô

a era da razão

Nos séculos XVI e XVII na Europa, época conhecida como Iluminismo ou Era da Razão, muitos outros tipos de literatura começaram a surgir. O humanista Thomas More escreveu em 1516 "Utopia", uma ficção de caráter filosófico e político, que conta sobre uma ilha fictícia, onde seus habitantes vivem uma vida perfeita em todos os aspectos. Essa temática de um mundo inexistente ou inalcançável será futuramente muito utilizada em ficções científicas.

Alguns dos trabalhos desta época já remetem muito à ficção científica atual, como "Somnium", de Johannes Kepler, escrito em 1608, de temática espacial. Na narrativa, Kepler conta sobre um sonho, no qual um menino e sua mãe aprendem sobre a Lua, que é descrita como uma ilha muito distante chamada Levania. Esta é considerada a primeira ficção científica por Carl Sagan e Isaac Asimov.

século XIX

"Frankenstein", de Mary Shelley, escrito em 1818, é geralmente associado ao gênero de terror. Porém, há uma característica importante no romance, a existência de um cientista que faz experimentações com tecnologias avançadas para a época. Esse foi o primeiro livro que retrata um tema muito presente em ficções científicas: a experimentação biológica e humana, com o intuito de vencer a vida; evoluindo, mais tarde, para a engenharia genética.

Mais tarde, surgiram romances inspirados em tecnologias futuras. Seria o caso de "Viagem ao Centro da Terra" (1864), "Da Terra à Lua" (1865) e "Vinte Mil Léguas Submarinas" (1869) de Júlio Verne. Misturando aventura, ficção e tecnologia, foram um grande sucesso.

H. G. Wells foi outro autor muito importante para a ficção científica. As narrativas possuem elementos científicos não detalhados e grande ênfase nas ideias e em criticar a sociedade da época, como visto em "A máquina do Tempo" (1895) e "A Guerra dos Mundos" (1898).

Ainda hoje é possível notar que as duas principais vertentes da ficção científica, a hard SF e a soft SF, são baseadas no estilo dos últimos dois autores. A presença de uma descrição detalhada de tecnologias futuras verossímeis é uma forte característica da hard SF, enquanto a outra foca em questões sociais.



Boris Karloff como o monstro.

início do século XX e a era de ouro

Em 1926, Hugo Gernsback fundou a "Amazing Stories", uma revista pulp que publicava exclusivamente histórias de ficção científica. Desse momento, a ideia desse gênero literário começou a se solidificar. O termo usado por seu criador foi "scientific fiction" (traduzido como científica), o que depois viria a se tornar science fiction. Na época, essas narrativas futurísticas eram chamadas de "scientific fiction", em função das novas tecnologias abordadas.

Alguns anos mais tarde, foi fundada a revista "Astounding Science Fiction", que levou a surgimento do grupo "Futurians", composto de grandes autores do gênero, como Isaac Asimov e Frederik Pohl. A partir dos anos 1930 a ficção científica conseguiu ganhar status como gênero.

A partir de 1950, filmes com o tema de ficção científica começaram a aparecer. Entre eles: "Destino do Homem" (1950, dir. Irving Pichel), "Them!" (1954, dir. Gordon Douglas) e "Forbidden Planet" (1956, dir. Fred M. Wilcox). Séries de televisão baseadas nos quadrinhos "Buck Rogers" e "Flash Gordon" também foram muito

PRINCIPAIS SUBGÊNEROS

populares na época. As décadas de 30 a 50 são consideradas a era de ouro da ficção científica, pelo crescimento, solidificação e popularização do gênero.



gibi do personagem Flash Gordon

fim do século XX

Em 1960, a ficção científica ganhou novas características com a chamada "New Wave", utilizando temas psicológicos e surrealistas. Nessa época, um futuro distópico era um tema recorrente, e também foi o surgimento da vertente soft SF, que preocupava-se mais com questões antropológicas que tecnológicas.

A partir dos anos 1980, o subgênero cyberpunk começou a aparecer. Apesar de possuir vários temas em comum com o movimento "New Wave", o cyberpunk usa um estilo único, baseado na cultura punk e no visual mais agressivo. O otimismo de um futuro promissor, antes muito comum no gênero da ficção científica, deu espaço a narrativas mais pessimistas e distópicas. O estilo acabou inspirando quadrinhos e filmes, como "Akira" (mangá de 1982 e filme de 1989, ambos de Katsuhiro Otomo), "Ghost in the Shell" (mangá de 1989, de Masamune Shirow e filme de 1995, de Mamoru Oshii) e "The Matrix" (1999, dir. Lana Wachowski e Lilly Wachowski). Também foi um estilo muito usado em games, como na franquia "Metal Gear" (1987).

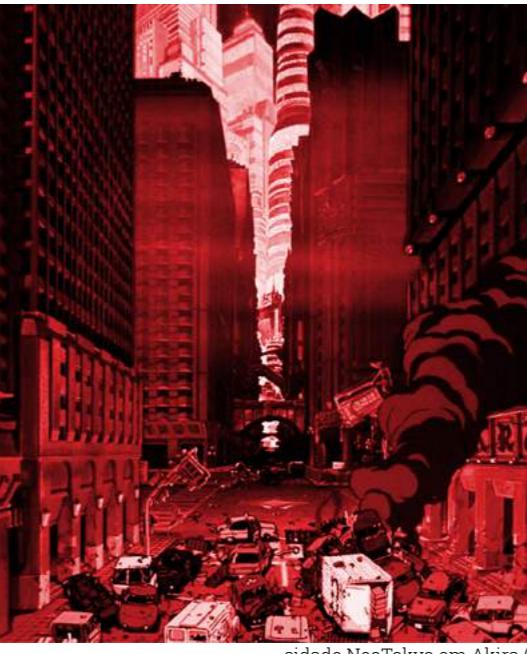
A partir de 1990, a preocupação com o meio ambiente, a nanotecnologia e a biotecnologia são temas mais explorados. O subgênero cyberpunk continua sendo popular, como mostra William Gibson, em seu romance de 2003, chamado "Pattern Recognition".

cyberpunk

O gênero cyberpunk surgiu nos anos 80, através da combinação dos termos "cybertechnology" e "punk". O gênero surgiu baseado no movimento New Wave dos anos 60 e 70, estudando a influência da cultura das drogas, da tecnologia, da revolução sexual, do movimento hacker e a subcultura punk.

Geralmente as narrativas envolvem um futuro próximo e distópico, cuja ordem social é muito diferente da atual; ao mesmo tempo que tecnologias avançadas são retratadas como algo do cotidiano. Essa combinação é chamada de "low life high tech". O cyberpunk utiliza como temas centrais a inteligência artificial, hackers e megacorporações e o personagem principal tende a ser um anti-herói.

Alguns exemplos são os romances "Blade Runner" de Philip K. Dick e "Neuromancer" de William Gibson.



cidade NeoTokyo em Akira (1988)

biotecnologia e biopunk

Este subgênero, chamado de Biopunk, utiliza a biotecnologia como tema central, gerando narrativas que envolvem clonagem, alterações corporais e engenharia genética e molecular. Muitos exemplos incluem temas como: experimentos em humanos, biologia sintética e a existência de clones humanos.



nosso presidente

superhumanos

O surgimento de humanos que possuem características além da normalidade é o que caracteriza este subgênero. Essas características podem ser de causas naturais ou através do uso da tecnologia (o chamado "human enhancement"). Muitas vezes as histórias se baseiam na inserção do personagem na sociedade, mostrando seu isolamento.



personagem Cyborg da DC Comics

história alternativa

Neste subgênero, a história futura é imaginada através da mudança de acontecimentos cruciais do passado, como, por exemplo, se a Alemanha tivesse ganhado a segunda guerra mundial, ou se a União Soviética ainda existisse.



jogo Metal Slug, de estilo Dieselpunk



filme Hugo Cabret, com referências Steampunk

retrofuturismo

O retrofuturismo é baseado em um passado no qual existe uma tecnologia avançada. Os mais conhecidos são o Steampunk (Inglaterra do século XIX) e o Dieselpunk (Europa e Estados Unidos no século XX, especialmente nas primeira e segunda guerras mundiais). Nesse caso, são mantidos os aspectos visuais das épocas correspondentes.

apocalíptico e pós-apocalíptico

O subgênero retrata o fim da civilização através de guerras, invasões alienígenas, pandemias, desastres ecológicos, impactos astronômicos ou quais outros tipos de desastres; ou a vida no mundo após esses acontecimentos. Geralmente o centro da narrativa foca no acontecimento em si, e a histórica pós-apocalíptica pode se passar anos, décadas ou séculos depois.



pôster do filme Star Wars

space opera

"Space operas" são histórias que se passam no espaço ou em outros planetas. Geralmente os conflitos são em larga escala, envolvendo exércitos e naves espaciais. Um exemplo muito famoso é a saga "Star Wars", de George Lucas.

viagem no tempo

Um dos mais populares, o subgênero aborda viagens temporais, geralmente para um passado. Apesar do sucesso, as histórias envolvendo viagens no tempo apresentam problemas lógicos e inconsistências, como o fato de mudar acontecimentos no passado não modificar o presente ou futuro. Alguns exemplos são o romance "The Time Machine" de H. G. Wells, a trilogia de filmes "Back to the Future" e a série "Doctor Who".



UTOPIA E DISTOPIA

DEFINIÇÃO

Uma utopia é um lugar ou uma sociedade imaginária, de características perfeitas para seus habitantes. O termo deriva do grego *οὐ* (*u* = não) e *τόπος* (*topos* = lugar), ou seja, não-lugar. Descreve, portanto, uma sociedade não existente, porém muito melhor do que a atual, um lugar perfeito, onde não há problemas. Baseia-se em uma ideologia igualitária na qual há igualdade social e econômica, além de um sistema político democrático e justo.

Ao contrário, a distopia descreve uma sociedade que não é desejável. A palavra também vem do grego *δυσ-* (*dys* = mau) e *τόπος* (*topos* = lugar), ou seja, o lugar ruim, ou o lugar que não é bom. É o antônimo da utopia e é caracterizado pela criminalidade, pobreza, violência, opressão, desastres naturais e governos totalitários.

"As utopias parecem mais realizáveis como nunca acreditamos. E nos encontramos atualmente diante de uma questão muito angustiante: como evitar a realizações definitivas destas? As utopias são realizáveis. A vida caminha em direção às utopias. E talvez um novo século comece, um século onde os intelectuais e a classe culta imaginarão os meios de evitar as utopias e de retornar a uma sociedade não utópica, menos 'perfeita' e mais livre."¹

1. "Les utopies apparaissent comme bien plus réalisables qu'on ne le croyait autrefois. Et nous trouvons actuellement devant une question bien autrement angoissante: comment éviter leur réalisation définitive? ... Les utopies sont réalisables. La vie marche vers les utopies. Et peut-être un siècle nouveau comment-t-il, un siècle où les intellectuels et la classe cultivée réveront aux moyens d'éviter les utopies et de retourner à une société non utopique, moins 'parfaite' et plus libre." - Nicolas Berdiaeff

HUXLEY, Aldous. Admirável Mundo Novo.

BREVE HISTÓRICO

A primeira utopia que se tem conhecimento é a "República", de Platão, escrita por volta de 380 a.C. Apesar disso, o conceito de lugar perfeito é descrito desde a antiguidade, principalmente em circunstâncias religiosas. O Éden, o paraíso, entre outros similares, é uma forma de lugar "perfeito".

O termo surgiu com o livro "Utopia" de Thomas More, de 1516. Nele, o autor critica a sociedade inglesa da época, através de uma ilha fictícia com perfeita sociedade, religião e política. Apesar do nome, a obra é uma sátira e não é considerada uma história utópica.

Em relação à distopia, o termo foi criado no século XIX, porém o conceito já existia, chamado de "cacotopia" (do grego *kakós* = feio). A primeira obra considerada distópica que se tem conhecimento é "Viagens de Gulliver" de Jonathan Swift, escrito em 1726.



O Jardim das Delícias Terrenas (1490-1510), Hieronymus Bosch

DISTOPIA E FICÇÃO

O uso da ciência dentro das narrativas utópicas é de maneira bastante otimista em relação aos avanços tecnológicos, imaginando que novas tecnologias trarão melhorias no estilo de vida e consumirão menos recursos naturais.

Da mesma forma, muitas vezes a utopia é imaginada como uma sociedade igualitária, como um verdadeiro socialismo.

Na distopia, as narrativas também tendem a envolver assuntos econômicos e políticos, porém com a presença de governos totalitários. A sociedade pode ser dividida em classes ou pertencer a uma falsa igualdade de direitos. A violência é um tema muito comum e que aparece em várias obras, em forma de revoluções e revoltas, governos repressivos ou uma sociedade corrupta.

E, ao contrário do que vemos na utopia, tecnologia na distopia é vista como uma forma de acentuar maus elementos da sociedade. A tecnologia, por exemplo, pode afastar as pessoas e evitar que elas se comuniquem intimamente, gerar grandes gastos de energia e recursos naturais, ser usada por grandes corporações sem que a população tenha benefício das mesmas e entre outros.



Akira (1988)



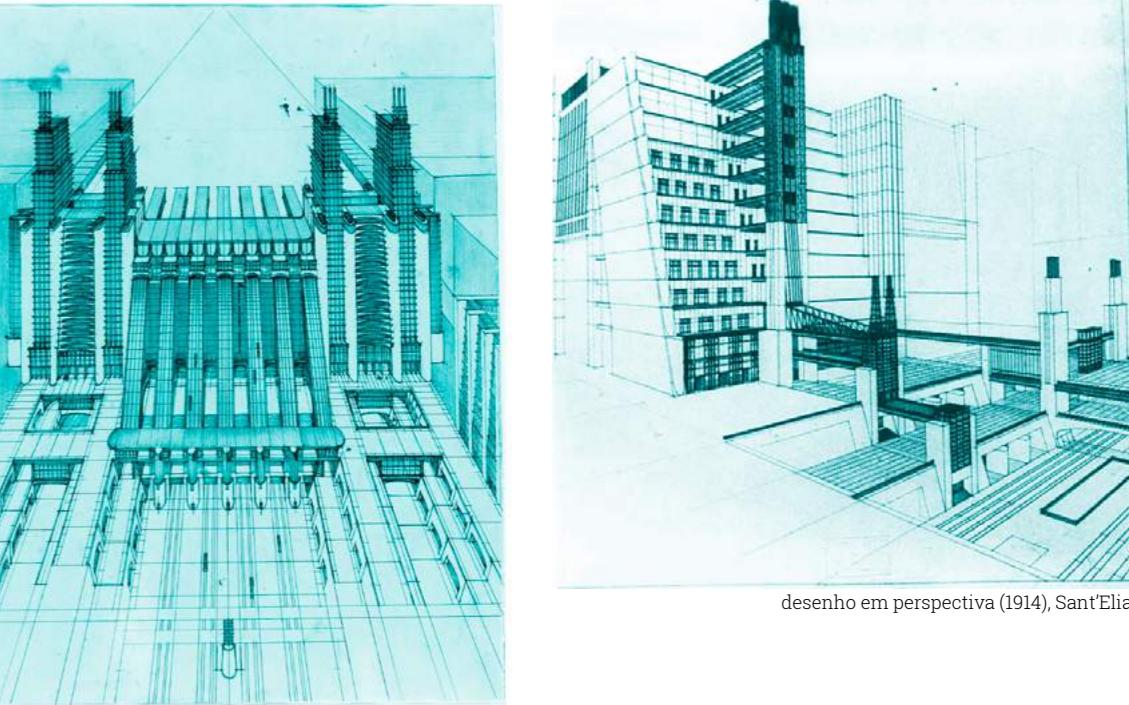
ARQUITETURA E CIDADES

MOVIMENTOS ARTÍSTICOS

futurismo

O futurismo foi um movimento artístico avant-garde, com início em 1909, através do "Manifesto Futurista", escrito por F. T. Marinetti. Os chamados "futuristas" admiravam os avanços tecnológicos, considerando a cidade industrial como um modelo. A cidade deveria operar em grande velocidade, como uma máquina. A velocidade, a juventude e a guerra eram outros temas comuns nas obras futuristas. Defendiam a "higiene do mundo" através de guerras. É um movimento bastante contraditório, uma vez que apesar de considerarem-se socialistas, acreditavam na aristocracia intelectual e não se interessavam pelas lutas operárias.

Em 1914, Antonio Sant'Elia, um dos principais intelectuais do movimento, escreveu o manifesto da arquitetura futurista. Antonio foi um arquiteto que quase não possui obras construídas. Um dos principais projetos de sua autoria foi "La Città Nuova" (A cidade nova), de 1912-1914. A cidade mostrada nos desenhos deveria ser eficiente e rápida como uma máquina e, por isso, efêmera: deveria ser reconstruída a cada geração. O estilo arquitetônico é formado de linhas retas, simples e sem adornos, típico do funcionalismo.



La Città Nuova (1914), Sant'Elia

desenho em perspectiva (1914), Sant'Elia

modernismo

O modernismo, na arquitetura, foi um movimento que iniciou-se na primeira metade do século XX, muito utilizado após a Segunda Guerra Mundial. O movimento era uma oposição ao estilo neoclássico e se utilizava de materiais como o concreto, vidro e aço.

O movimento é dividido em alguns diferentes estilos, sendo os dois principais o Estilo Internacional e o Bauhaus. De forma geral, a arquitetura modernista se apresenta simples, sem quaisquer tipos de adorno, e funcional. As formas são simples, quase sempre formadas por linhas ortogonais.



Villa Savoye (1928-1931), Le Corbusier



Solomon R. Guggenheim Museum (1959), Frank Lloyd Wright



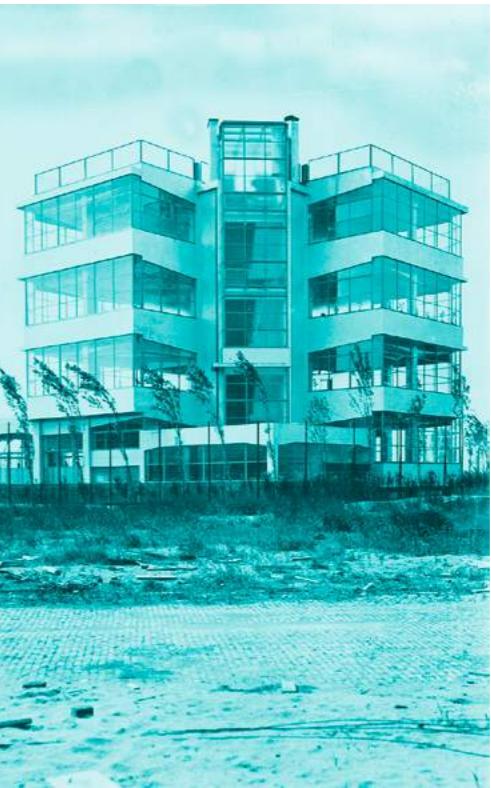
MASP (1968), Lina Bo Bardi



BAUHAUS (1926), Walter Gropius

construtivismo

O Construtivismo foi uma das variações da arquitetura modernista, que surgiu entre 1920 e 1930 na União Soviética. O movimento artístico construtivista teve como predecessor o Futurismo russo, por isso a inspiração na arquitetura futurista. A arquitetura deveria usar engenharia e tecnologia avançadas em favor do comunismo. O ritmo, espaço, a indústria e questões sociais eram de grande importância.



Escola em Amsterdam, 1930, Jan Duiker

internacional situacionista

O movimento Internacional Situacionista (Surrealism International, ou SI) foi uma organização social internacional de artistas avant-garde e intelectuais, predominantemente europeia. O grupo formou-se em 1957 e dissolveu-se em 1972.

Inspirado em movimentos artísticos do início do século XX, como o Dadaísmo e o Surrealismo e usando teorias marxistas, os situacionistas criticavam o capitalismo do meio do século. Segundo eles, o capitalismo mudou bastante desde Marx e buscavam a rearticulação da teoria.

No início, foi um movimento mais artístico, porém evoluiu para um caráter mais revolucionário e político anos mais tarde. Os principais conceitos abordados são a cultura de massa, a sociedade do espetáculo, o anti-capitalismo e a "psicogeografia", isto é, os efeitos emocionais e comportamentais segundo ambiente.

PROJETOS

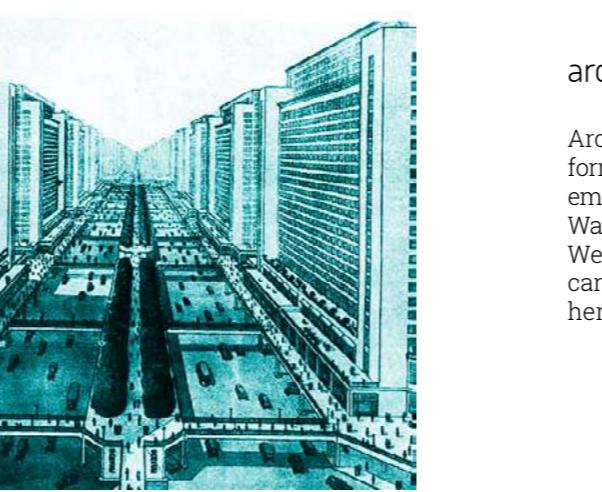
le corbusier

Charles-Édouard Jeanneret, mais conhecido como Le Corbusier, foi um arquiteto suíço, do movimento modernista.

Durante a Grande Depressão, questões sobre o planejamento das cidades e o urbanismo foram de grande importância para o arquiteto. Um dos seus projetos urbanísticos mais conhecidos é a "Ville Radieuse" de 1924. Nele, Le Corbusier imagina uma cidade do futuro, fornecendo a seus habitantes um estilo de vida melhor do que o da época. O sistema dentro da cidade, apesar disso, é rígido, restrito, totalitário, modular e padronizado. Imaginava-se que as pessoas possuíam necessidades iguais, por isso o padrão de vida é imposto e igual para todos, e a cidade funcionaria como uma máquina. A cidade possui grandes arranha-céus, separados por vias rápidas (o carro seria o transporte do futuro) e grandes áreas verdes para lazer.



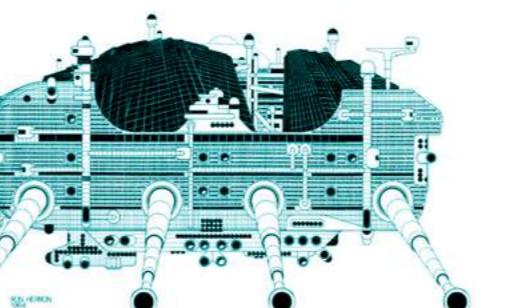
Pruitt-Igoe (1954), baseado na Ville Radieuse



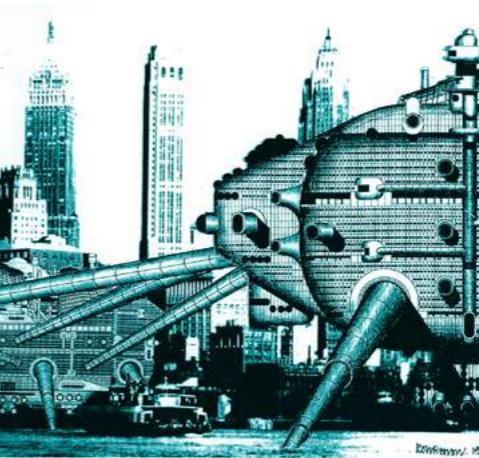
Ville Radieuse (1924)

archigram

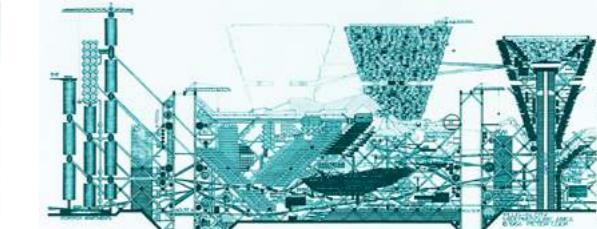
Archigram foi um grupo de arquitetura avant-garde, formado na década de 60 na Architectural Association, em Londres. Seus principais membros eram Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb, David Greene e Theo Crosby. As principais características do grupo eram o neofuturismo, o anti-heroísmo e o pró-consumismo.



Walking City (1964)



Walking City (1964)



Plug-in City (1964)



Plug-in City (1964)



Walking City (1964)

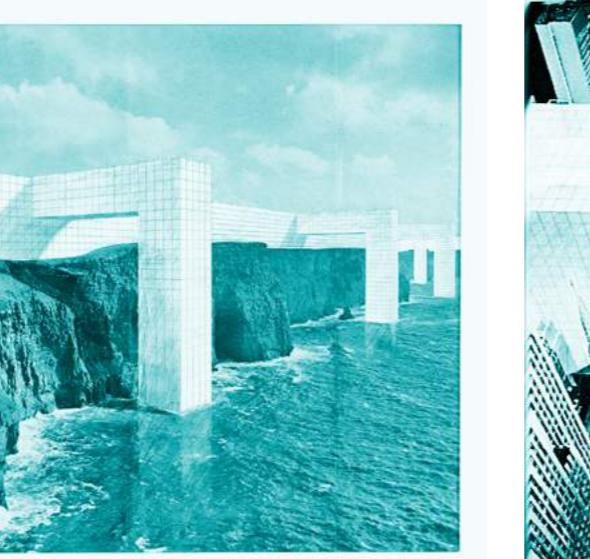
Os projetos tinham caráter hipotético e inspirados na tecnologia e em uma outra realidade futura. Abordavam conceitos como as superestruturas, tecnologias avançadas, mobilidade, modularidade e consumo de massa. Questões sociais e ambientais não são citadas. Os principais projetos do grupo são a "Plug-in-City" (1964) e a "Walking City" (1964).

superstudio

O Superstudio foi um estúdio de arquitetura, fundado em 1966, em Florença, Itália, por Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo di Francia. O grupo ficou conhecido por seus projetos conceituais, de temas como a monumentalidade, a imagem e a tecnomorfologia. Colagens e fotomontagens são muito usados como métodos de representação.

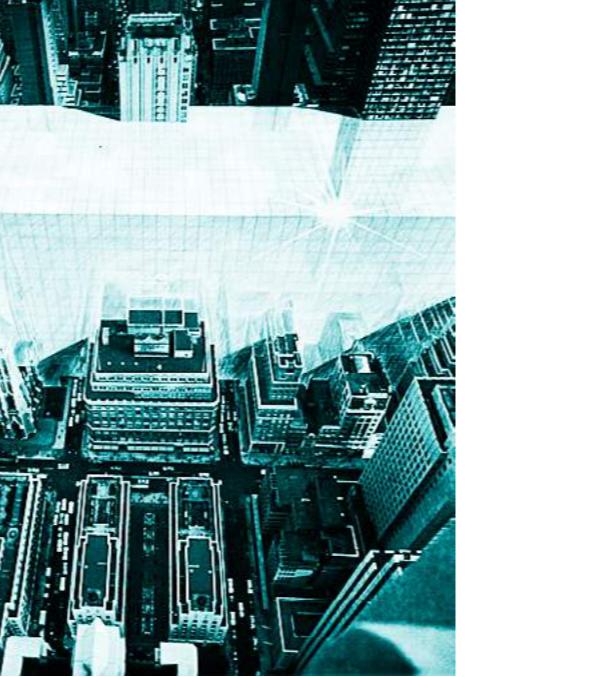


Monumento Contínuo (1969)



Monumento Contínuo (1969)

O projeto mais conhecido é o "Monumento Contínuo: um modelo arquitetônico para total urbanização" de 1969. Nele, os arquitetos imaginaram uma superestrutura que percorre o planeta, como uma grande muralha da China. O monumento visa a relação entre a natureza e a arquitetura, e busca trazer uma harmonia entre os dois elementos.

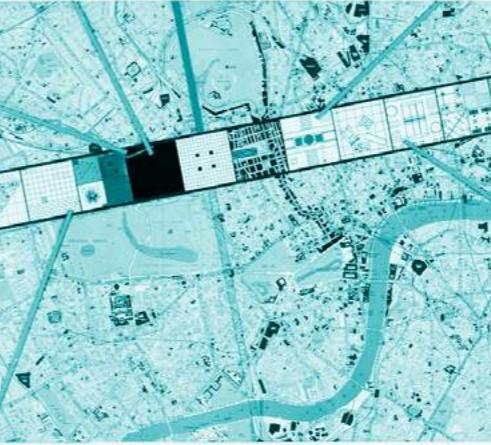


Monumento Contínuo (1969)

rem koolhaas

Remment Lucas "Rem" Koolhaas é um arquiteto e urbanista holandês e um dos fundadores do OMA (Office for Metropolitan Architecture). É autor de muitas teorias sobre arquitetura e de projetos conceituais.

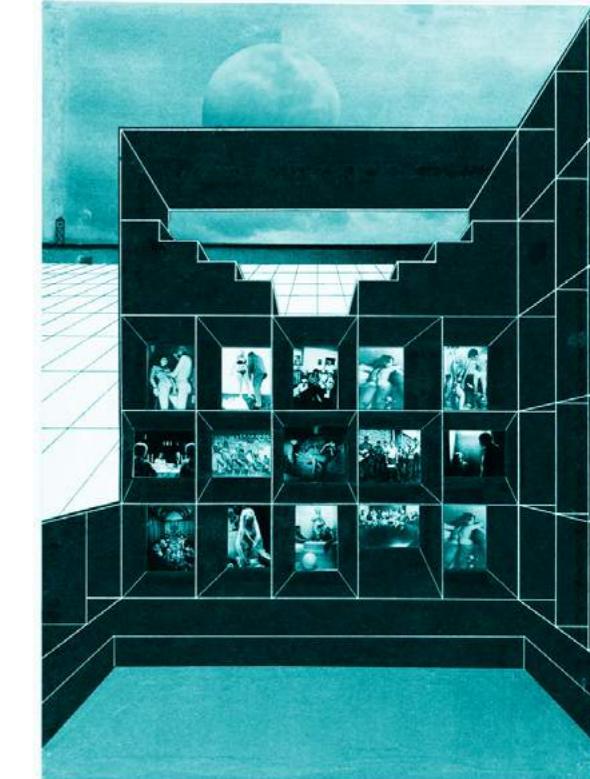
O projeto EXODUS, ou os "prisioneiros voluntários da arquitetura" foi sua tese de graduação. Nele, Koolhaas descreve uma Londres análoga à Berlim da Guerra Fria, dividida em uma parte "boa" e outra "ruim". Há um grande movimento migratório (éxodo) para a parte "boa" da cidade, resultando em seu isolamento e na construção de uma grande muralha, cercando-a do resto da cidade. O projeto descreve a cidade que existe dentro dos muros, onde há um sistema de produção contínuo. Os habitantes possuem acesso a inúmeras facilidades que não são encontradas fora dos muros, como moradia, saúde e lazer, porém tudo parece sair de um universo distópico. Os cidadãos vivem em um ambiente extremamente controlado, inumano e violento, sem sequer notar que há algo de errado.



EXODUS (1972)



EXODUS (1972)

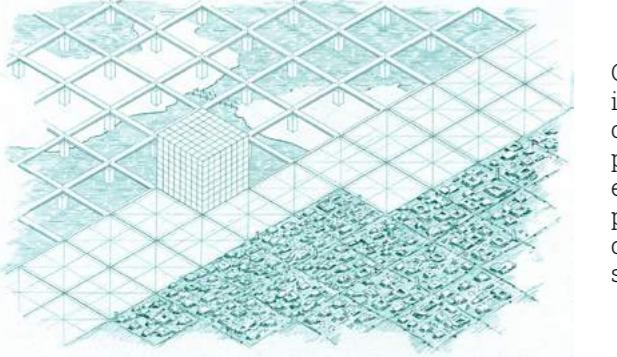


EXODUS (1972)

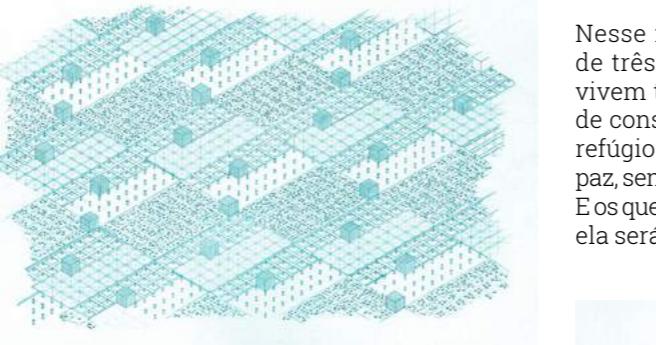
milton machado

Milton Machado, é escritor, artista e arquiteto, formado na FAU-UFRJ. Em 1978, começou a esboçar estudos preliminares de sua tese de mestrado pela UFRJ, chamada "History of the Future", que seria apresentada em 1985.

No projeto, o autor descreve um mundo que é movido por três ciclos: destruição, construção e vida. Esses ciclos são ditados por cubos gigantes que constroem e destroem o que está em sua passagem.

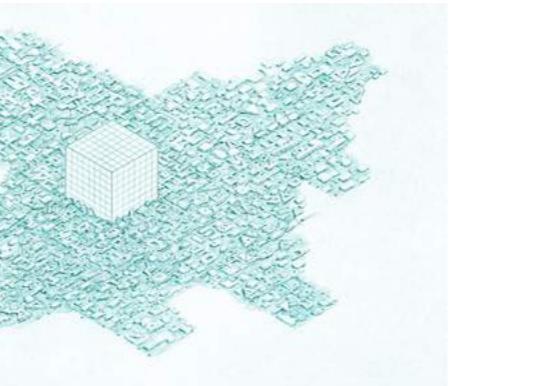


History of the Future (1985)



History of the Future (1985)

O planeta também é dividido em três camadas: o mundo imperfeito (constituído de oceanos e continentes, como conhecemos a Terra atualmente), o mundo perfeito (feito de túneis e cavernas como uma transição entre o anterior e o próximo) e o mundo mais-que-perfeito (onde estão as cidades mais-que-perfeitas, cidades imagináveis que não existem e não podem ser representadas).



History of the Future (1985)

Nesse mesmo projeto, Milton supôs a existência de três tipos de habitantes na Terra. Os nômades vivem transitando entre as cidades em seus ciclos de construção e destruição. Os sedentários buscam refúgio no mundo imperfeito, onde podem viver em paz, sem precisar manter-se em movimento contínuo. E os que vivem nas cidades, mas não se movem quando ela será destruída, apenas esperando por sua morte.



A CIDADE E O SER HUMANO

CENÁRIO URBANO

De acordo com Harvey, as cidades contemporâneas surgiram através de uma concentração de um excedente de produção. O capitalismo é necessário para a urbanização, assim como a urbanização é essencial para absorver os excedentes de produção. Ele conclui que a existência de uma sociedade igualitária, socialista, comunista e até anarquista, é impossível num cenário urbano.

"A cidade tradicional foi morta pelo desenvolvimento capitalista descontrolado, vitimada por sua interminável necessidade de dispor da acumulação desenfreada de capital capaz de financiar a expansão interminável e desordenada do crescimento urbano, sejam quais forem suas consequências sociais, ambientais ou políticas."¹

Assim, as cidades de hoje em dia funcionam em função desse modelo econômico, transformando-se em grandes butiques e centros de lazer, isto é, para quem pode pagar. A ética neoliberal incentiva o individualismo e o espaço urbano se torna cada vez mais fragmentado, o que incita o surgimento de conflitos.

1. HARVEY, David. Cidades Rebeldes. p. 20



"Flagrante Delito", Madelon Vriesendorp

RELAÇÕES INTERPESSOAIS

Como se não bastasse o contexto urbano não se mostrar naturalmente propenso a interações sociais, as cidades são grandes fontes de stress contínuo. O excesso de informação, a densidade populacional, o barulho, a poluição e as demandas sociais e profissionais são todos fatores de stress regulares para quem vive em áreas urbanas. Embora há quem defenda que isso apenas agrava a questão do isolamento social, há quem discorde.

"(...) enquanto Wirth acreditava que o principal efeito do tamanho, densidade, e heterogeneidade era uma crise para as relações sociais próximas, Fischer sugere o oposto. Sua visão do cenário urbano enfatiza mais as similaridades entre grupos de pessoas do que suas diferenças."²

Mas há um porém: Krupat diz que nenhuma das realidades representa a totalidade de uma população. Há quem não consiga se adaptar a nenhum grupo e para estas pessoas a cidade se torna um lugar muito solitário. Mas apesar de fragmentado, o cenário urbano se mostra mais interligado do que nunca. É o que

2. "(...) while Wirth believed that the major effect of size, density, and heterogeneity was a breakdown of close social ties, Fischer suggests just the opposite. His view of the urban scene emphasizes the similarities among groups of people rather than their differences."

KRUPAT, Edward. *People in the cities: the urban environment and its effects*. p. 55

McLuhan aponta em seu livro:

"Em um ambiente de informação elétrica, minorias não podem mais ser contidas - ignoradas. Pessoas demais sabem demais sobre um ao outro. Nossa novo ambiente compõe comprometimento e participação. Nós nos tornamos irrevogavelmente envolvidos com, e responsáveis por, um ao outro."³

Pessoas em excesso, sejam em lugares físicos ou interações sociais, aparentemente não são benéficas a seres vivos. Em uma pesquisa apontada por Kuprat, ratos de laboratório foram deixados em gaiolas lotadas e seus comportamentos foram analisados. Os animais logo mostraram sinais de stress e sofreram colapsos nervosos, com comportamentos fora do padrão individual, social e sexual. A pesquisa, mesmo com resultados interessantes, não corresponde totalmente à realidade humana, uma vez que nós vivemos em uma sociedade mais organizada, que possui leis, regras e códigos de conduta.

3. "In an electric information environment, minority groups can no longer be contained - ignored. Too many people know too much about each other. Our new environment compels commitment and participation. We have become irrevocably involved with, and responsible for, each other."

MCLUHAN, Herbert. *The medium is the message*.

Todos esses fatores necessitam de um escape, ou estariam todos em conflito constante. Espaços de lazer se mostram essenciais para o bom funcionamento da sociedade, como foi Coney Island para Manhattan:

"sob o pretexto de proporcionar prazer e lazer intermináveis, (...) tomaram uma parcela da superfície terrestre e afastaram da natureza em um grau que a arquitetura jamais conseguira até então, convertendo-a num tapete mágico capaz de: reproduzir a experiência e fabricar quase todo tipo de sensação; realizar toda sorte de representações rituais que exorcizem as punições apocalípticas da condição metropolitana (...) sobreviver à investida furiosa de mais de um milhão de visitantes por dia."⁴

Conclui-se que a cidade é mais do que um espaço geográfico, ela influencia nosso comportamento e nossa vida. Ainda que lutemos para gerar um espaço igualitário, a cidade é essencialmente desigual e injusta.

4. KOOLHAAS, Rem. *Nova York*
Delirante p. 84, 85



ANÁLISES GRÁFICAS

01110111 01101111 01110010 01101011

FILMES E ILUSTRAÇÕES

Neste trabalho, considerava de grande importância a análise visual de filmes, ilustrações e quadrinhos. Nas imagens era possível captar a essência do universo futurístico e ao longo do semestre fui reunindo elementos presentes em diversas referências que eram comuns e representavam as cidades e a arquitetura do subgênero cyberpunk.

A presença da iluminação forte, com luzes neon de cores artificiais é uma característica muito forte de um cenário apocalíptico. Telas com propagandas, hologramas, placas luminosas e holofotes são quase sempre presentes.



cidade iluminada: Akira (1988)



luzes neon: Mobile Armored Riot Police - Ghost in the Shell (1995)



cidade iluminada: Akira (1988)



luzes neon: Blade Runner (1982)



reflexo das propagandas: Blade Runner 2049 (2017)

A existência de edifícios e ruas degradados funciona como um contraste para a arquitetura contemporânea e tecnológica. É muito comum cenários de bairros marginalizados, sem manutenção, pichados e sujos. A presença de habitantes marginalizados (humanos ou não) geralmente é associada a esses locais.

Megaestruturas, como grandes túneis, arranha-céus altíssimos e grandes shopping centers são associados à tecnologia e à vida urbana.



placas: Mobile Armored Riot Police - Ghost in the Shell (1995)



boliche abandonado: Akira (1988)



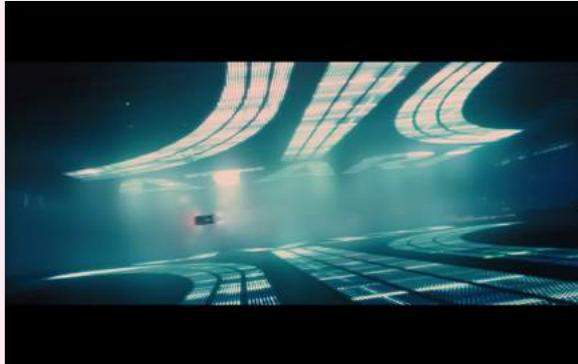
rua depredada: Akira (1988)



megaestrutura de transporte: Metropolis (1927)

Frequentemente as histórias de ficção científica fazem uso de meios de transporte que ainda não existem, como aéreos ou de alta velocidade.

As paletas de cores dos filmes analisados possuem elementos em comum. Cores que dão a sensação de serem extremamente artificiais, geralmente nas luzes neon, são bastante utilizadas. Rosa, verde, azul e roxo são as mais comuns. Vermelho e laranja também são empregadas, mas não são necessariamente associadas à tecnologia.



azul e verde: Blade Runner 2049 (2017)



faixa: Ghost in the Shell (2017)



megaedifício: Metropolis (1927)



carro aéreo: Blade Runner 2049 (2017)



rosa: Blade Runner 2049 (2017)

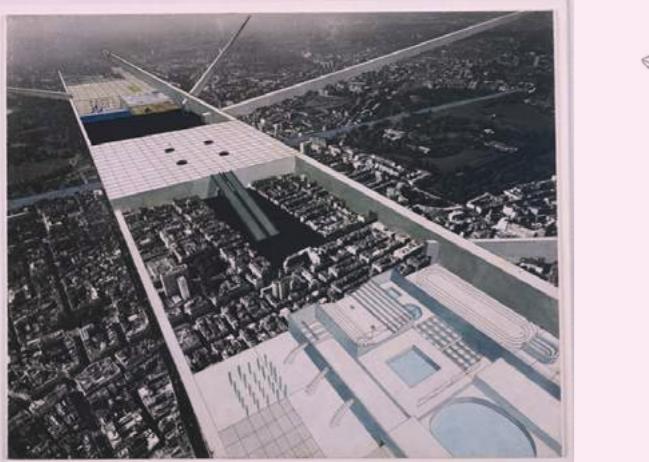


vermelho: 2001 - Uma Odisséia no Espaço (1968)

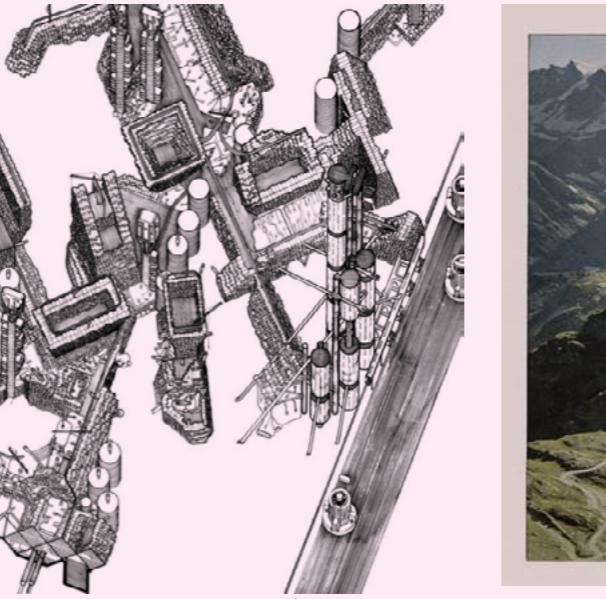
PROJETOS

Meu interesse pelos projetos arquitetônicos citados não é apenas na questão teórica e nas indagações que eles nos propõem, mas também nos métodos de representação utilizados. Como não se tratam de projetos técnicos, nem sempre possuem plantas e cortes, mas ainda assim necessitam que o leitor consiga compreendê-lo.

Isométricas e perspectivas são muito comuns para representar os volumes e colocá-los em um cenário, mostrando-os como estariam posicionados no mundo real.



EXODUS (1985), Rem Koolhaas

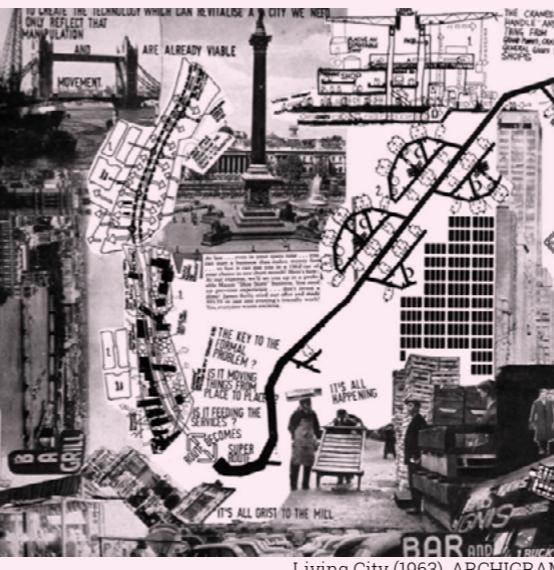


Plug-in-City (1964), ARCHIGRAM



Monumento Continuo (1969), Superstudio

A colagem, como forma de ilustrar pequenos fragmentos do projeto, é também um método muito utilizado e de grande impacto visual.



Living City (1963), ARCHIGRAM



colagem, ARCHIGRAM



EXODUS (1985), Rem Koolhaas



Monumento Continuo (1969), Superstudio



REFERÊNCIAS

BANCO DE IMAGENS

Ao analisar as imagens por tópicos, percebi que muitas delas, mesmo vindas de fontes diferentes, era bem similares. Algumas por questões óbvias, como a comparação entre *Ghost in the Shell* e seu remake; ou *Blade Runner* e sua continuação.

Juntando as imagens similares era possível criar um enredo, como uma hq ou story board. Achei interessante e acabei criando um quadro de referências, agrupadas por cores e elementos similares. Esse processo acabou me inspirando na hora de pensar o projeto e como poderia ser a sequência de imagens que eu viria a criar.

Coloco aqui apenas algumas imagens, que penso que são as que formam os grupos mais coesos entre as que utilizei, excluindo também as imagens utilizadas anteriormente para ilustrar outros tópicos.

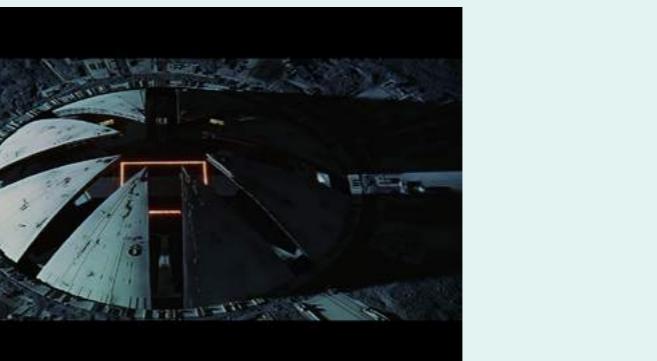
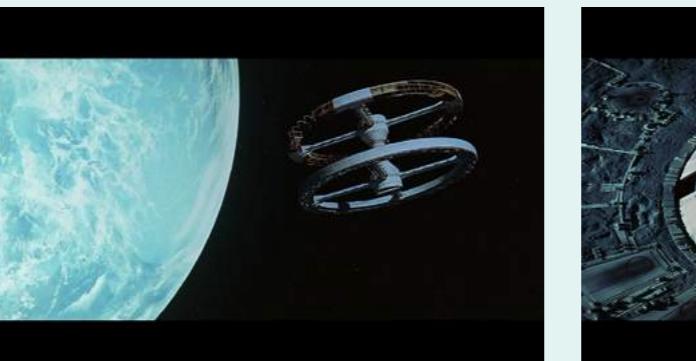
LEGENDA

filmes

2001: Uma Odisseia no Espaço (1968)	34, 12, 5, 6, 7, 8, 5
Akira (1998)	18, 19, 20, 21
Blade Runner (1982)	9, 10, 13, 16, 2
Blade Runner 2049 (2017)	17, 23, 24, 25
Ghost n the Shell (1995)	11, 21, 24, 26, 27, 28
Ghost in the Shell (2017)	3, 33, 34
Metropolis (1927)	

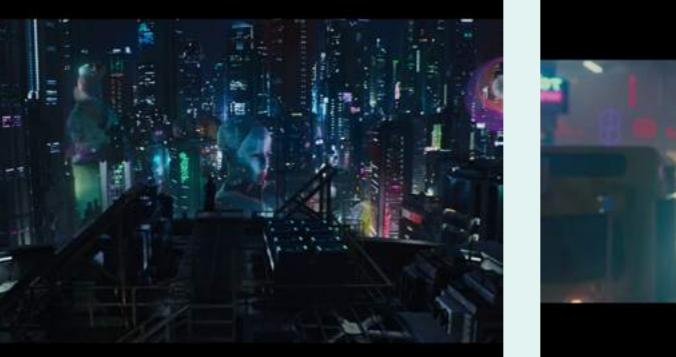
ilustrações

ARCHIGRAM	32
Carla Caffé	29
Peeters, Schuiten	30, 31
Superstudio	35





11



12



13



17



18



19



14



15



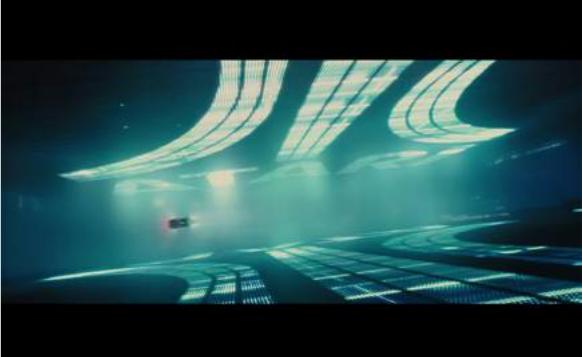
16



20



21



22



23



24



25



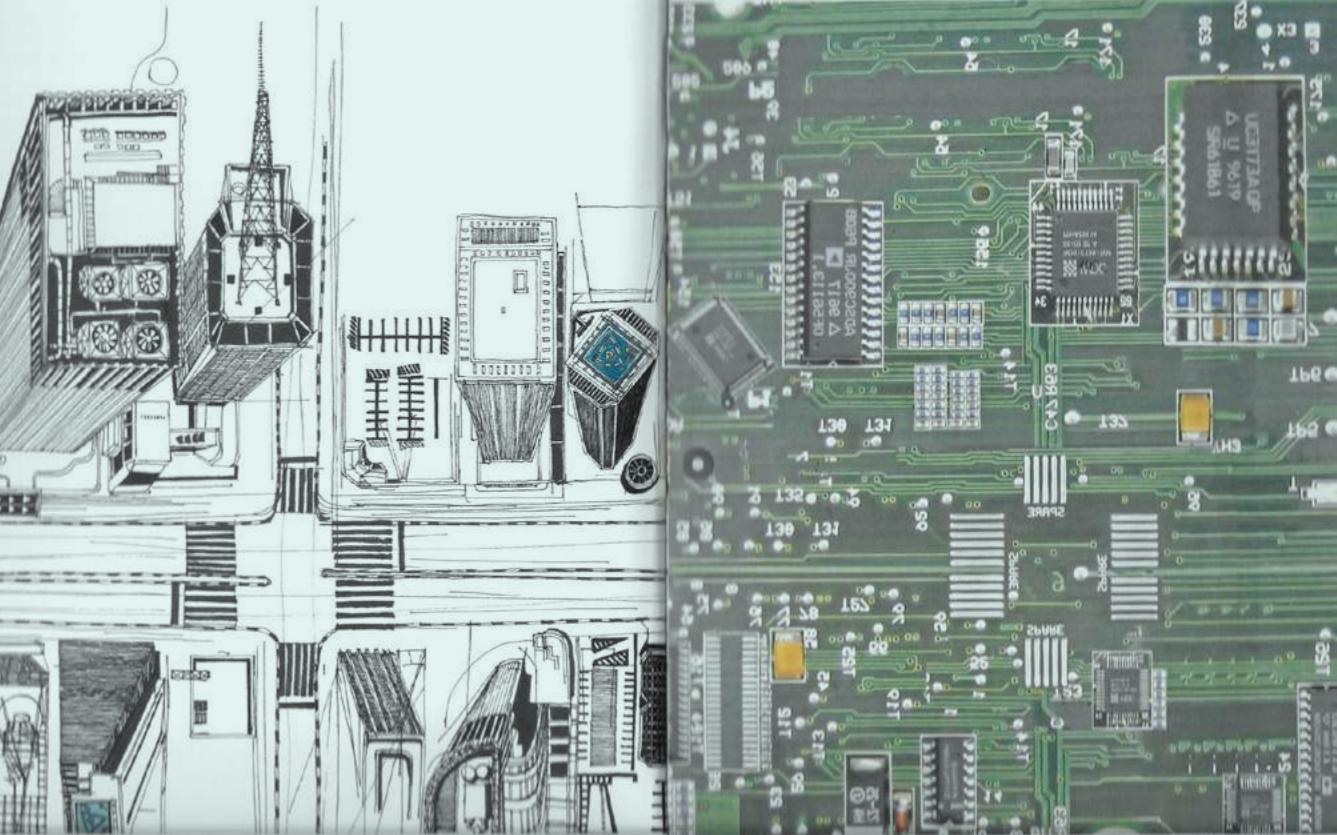
26



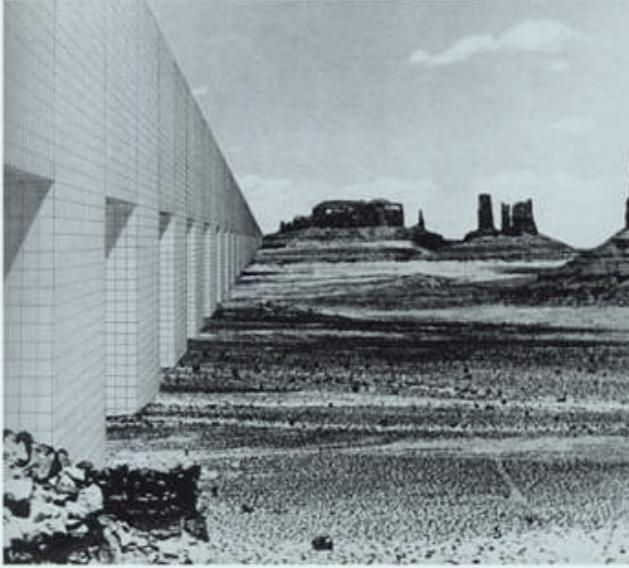
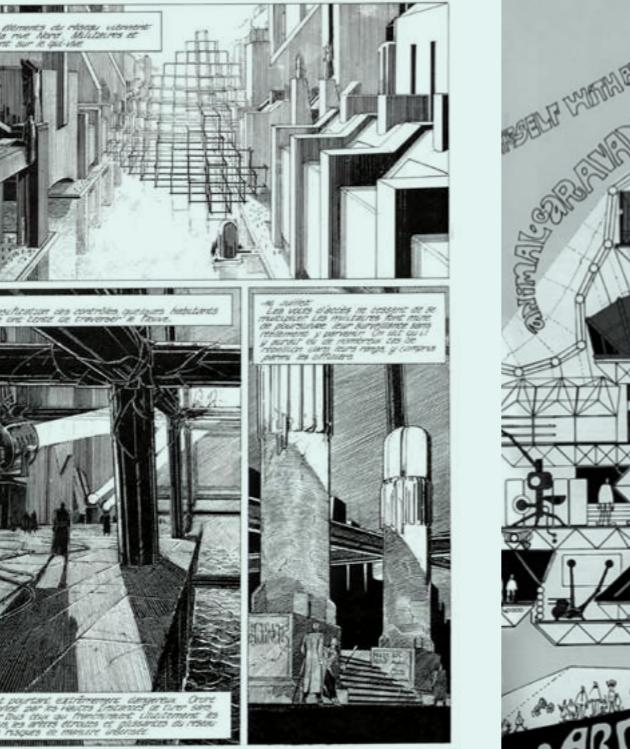
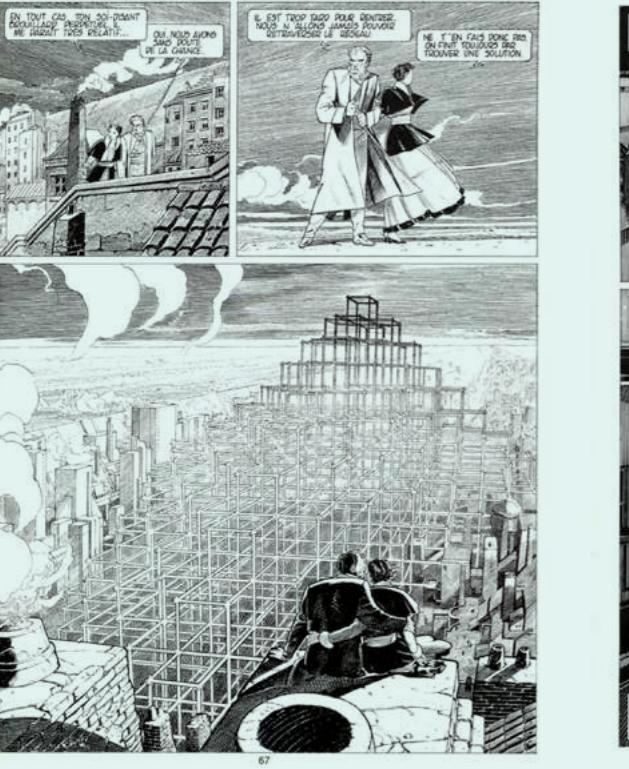
27

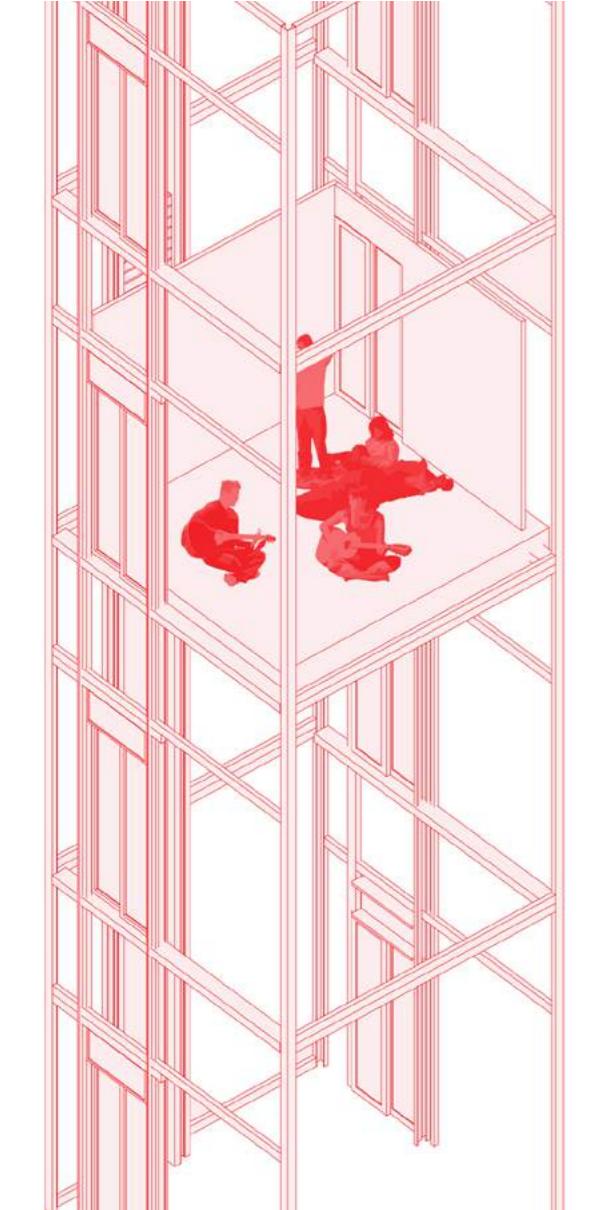


28



51





O PROJETO



ESCOLHA DO PROJETO

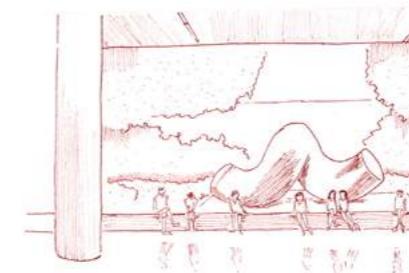
Como dito anteriormente na introdução, refleti muito antes de decidir qual seria o produto final que apresentaria neste trabalho. Desde o início sabia que envolveria a criação de peças gráficas, principalmente pela importância da representação desse universo fictício.

Durante minha pesquisa, resolvi realizar pequenos testes que ajudaram a entender quais técnicas eu viria a utilizar para o produto final.

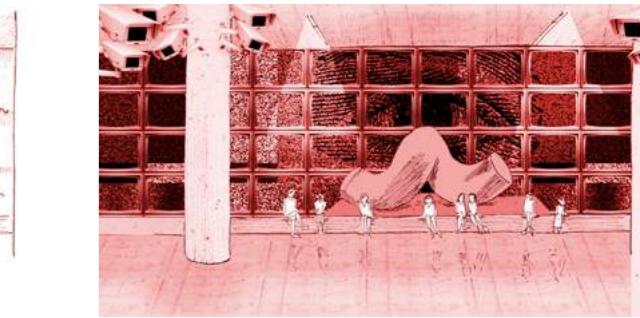
Comecei tirando fotografias de São Paulo. Pensei em fotografar e realizar algum tipo de ilustração sobre as fotos, mostrando a cidade futurística. Infelizmente, tirar fotos de vários pontos de São Paulo, de um ângulo que eu pudesse editá-las e ilustrar por cima seria inviável. Ao mesmo tempo, apesar de mostrar vários pontos da cidade, dificultaria o lado narrativo do trabalho, algo que se mostrou importante para entender o contexto.

Mais tarde, acabei utilizando o street view do google maps para ilustrar o caminho do metrô Sé até a Praça do Patriarca. Achei que seria apropriado mostrar uma rota a ser seguida, o que dava a sensação de ordem cronológica de uma história. Por cima dos

desenhos, fiz alguns testes de colagem digital. Acabei não gostando muito do resultado da mistura entre a ilustração manual e a colagem com fotos, pois são linguagens distintas que não pareciam transmitir a sensação que eu queria com as imagens.



desenho original

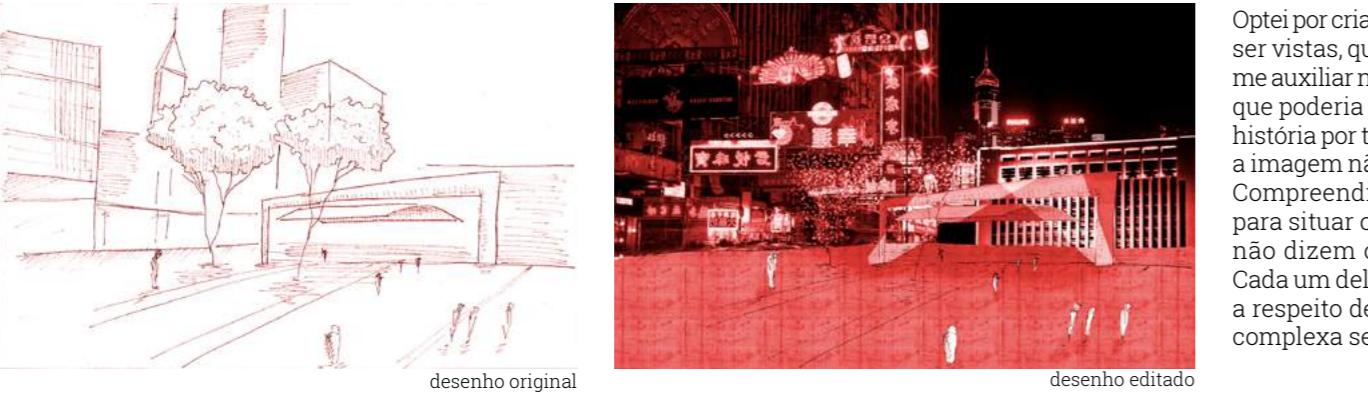


desenho editado

DESENVOLVIMENTO



Decidi que seria melhor realizar as imagens apenas de forma digital, através de colagens com fotos, desenhos técnicos e ilustrações antigas. O único porém era a falta de diretrizes na criação das peças. Não havia nenhuma lógica na construção delas, assim como não havia quaisquer elementos que identificassem



que pertenciam a um mesmo conjunto e que possuíam uma ordem. Pensei se seria o caso de não estabelecer sequência e permitir que o leitor interpretasse as imagens conforme sua vontade, porém me pareceu muito confuso, além de não proporcionar um início nem um final.

Optei por criar uma ordem na qual as imagens deveriam ser vistas, que se tornaria em um pequeno livro. Para me auxiliar na criação das peças, escrevi vários tópicos que poderia abordar nas ilustrações e, ao imaginar a história por trás das imagens, compreendi que apenas a imagem não era suficiente para entender o enredo. Compreendi que era necessário um pequeno texto para situar o leitor na história. O texto e a ilustração não dizem o mesmo, achei que seria redundante. Cada um deles nos dá informações complementares a respeito dessa cidade futurista, mostrando o quão complexa seria essa realidade paralela.

Assim que foi decidido que eu deveria escrever um conto curto e, ao mesmo tempo, ilustrá-lo, comecei a pensar como seria a melhor maneira de fazê-lo. Interessava-me bastante a maneira como Rem Koolhaas escreve em "Nova York Delirante", com o texto dividido em tópicos. Com esse modelo, era possível escrever capítulos breves e tratar de diversos assuntos. Além disso, eu poderia mudar de assuntos facilmente, desde que a sequência dos tópicos seguisse uma lógica. Da mesma forma, as imagens poderiam seguir as temáticas de cada capítulo correspondente, facilitando a organização dos textos e imagens.

Estabelecida a estrutura narrativa do texto, era necessário decidir quais tópicos seriam abordados e em qual ordem seriam escritos. O conto, apesar de não ter nenhuma trama envolvendo um personagem principal, deveria apresentar os cenários dessa cidade distópica e ao mesmo tempo contextualizar o leitor no desenvolvimento daquela cidade. Também julgava essencial que a história tivesse um fim, visto que se passa em um universo apocalíptico.

Depois de alguns estudos em relação à ordem dos capítulos, optei por iniciar a história com o surgimento do universo. Considero que era importante que o leitor entendesse que a narrativa se passava em um mundo similar ao nosso, mas devido a

diferentes acontecimentos, o mundo tornou-se hostil, injusto e escasso de recursos naturais.

A história se desenvolveria ao redor de uma cidade inspirada em São Paulo. Decidi que cada capítulo trataria de um elemento da vida urbana, seja ele físico, como os espaços onde vivemos, ou sociais, como instituições.

A narrativa evolui para a eclosão de uma revolução, que termina no fim do planeta. Com a morte dos seres humanos, a história chega ao final com o fim daquele universo.

Com os temas já decididos, comecei a escrever. Para alguns dos tópicos, as ideias de ilustração surgiam primeiro, em outros, precisei escrever o texto e depois decidir a imagem. Para as ilustrações, tentei utilizar diversas técnicas, mas que seguissem uma unidade no tratamento gráfico. As cores foram baseadas nas análises dos filmes citados anteriormente. O uso de preto e branco, apesar de ser bem bonito, às vezes se mostrava muito monótono em comparação às paletas de cores dos filmes.

No fim, creio que consegui contar uma história coesa com ilustrações que correspondem às minhas expectativas iniciais desde que iniciei este trabalho.

CONTO

Considerando que o início do conto retrata o início do universo, optei que o primeiro capítulo tratasse do fenômeno do big bang. O título, "Ricochete", se dá devido a explicação de Carlo Rovelli a respeito dos buracos negros:

"Toda a matéria do Sol concentrada no espaço de um átomo. (...) uma vez comprimida ao máximo, ricocheteia e começa a se expandir de novo. Isso leva à explosão do buraco negro. O processo, visto por um hipotético observador instalado dentro do buraco negro, na estrela de Planck, é muito rápido: um ricochete. Mas o tempo não passa na mesma velocidade para ele e para quem estiver fora do buraco negro, (...) aquilo que para o observador dentro da estrela é um breve ricochete aparece, visto de fora, com um tempo longo."¹

Com o mesmo princípio, o autor explica que da mesma forma que o buraco negro afunda-se nele mesmo, sugando a matéria à sua volta, ele começa a se expandir de novo. O autor sugere que o universo como conhecemos, na verdade, poderia ter vindo de

1. CARLO, Rovelli. Sete Breve Lições de Física. p. 54

outro universo, que se concentrou em um átomo e explodiu, assim como o nosso um dia virá a encolher lentamente e expandir de novo. Por isso, o capítulo final chama-se "Reboot", ou seja, "Reiniciar", insinuando que aquele universo retratado no conto, nada mais é que apenas um dos universos possíveis de acontecer na linha do tempo espacial.

Após o big bang, era coerente continuar a narrativa segundo a ordem dos acontecimentos. O surgimento do universo, depois o surgimento do nosso sistema solar e do planeta Terra. Logo na Terra, introduzo a espécie humana, que é a única significativa para a narrativa.

O próximo capítulo apresenta o conceito de cidade, que na verdade explica a consolidação dos seres humanos em lugares que chamamos de cidade e os sistemas políticos e econômicos que levaram a tal.

Por se tratar de um conto cujo cenário é a cidade de São Paulo, julguei necessário introduzir o país e depois a cidade. Pressupondo que o mundo vive em um cenário pré-apocalíptico, seria interessante apresentar as condições em que se encontra o nosso país em um futuro alternativo, contextualizando a cidade.

Depois de apresentar São Paulo, discorro sobre inúmeros tópicos sobre a cidade. Começo com o problema da densidade, visto que no universo imaginado, as pessoas morariam todas na cidade e haveria um grande problema de explosão demográfica. O próximo capítulo informa o meio de transporte mais utilizado pelos paulistanos: o metrô. Na sequência, os capítulos tratam de lugares urbanos, elementos presentes na arquitetura urbana e pilares da sociedade. Tentei criar uma ordem que fizesse sentido, de temas similares, até chegar aos capítulos finais.

Considerando que o fim da história é o fim do universo, seria lógico que o planeta deveria ser destruído antes do universo. Devido aos acontecimentos, é imaginável que o mundo acabasse em uma guerra, arruinando tudo e todos. Um dos primeiros capítulos que escrevi foi o penúltimo, citando o fim da raça humana. Apesar de ter imaginado isso em outro planeta, pelo fato do homem tentar colonizar outros mundos, ainda era preciso uma razão para a Terra não existir mais. Escrevendo os capítulos e colocando-os em ordem, faria mais sentido que o mundo acabasse por conta de uma revolução contra o sistema. Uma bomba com uma explosão inimaginável seria a responsável pela aniquilação do planeta.

Apesar de ter criado muitas das ilustrações baseadas nos textos, outras foram além, mostrando elementos que não estão presentes na descrição. Um exemplo é o capítulo "Hospital", no qual o texto descreve como funcionam o sistema de saúde nessa realidade alternativa e a imagem mostra pessoas saindo mortas dos hospitais, insinuando que a vida delas é insignificante dadas condições.

Outro exemplo está presente no capítulo "Homo sapiens", onde o texto apenas revela a existência da raça humana no planeta Terra, porém a imagem sugere uma indagação: do que é feito o homem? Apenas de átomos que formam nossa aparência física? Ou somos seres conscientes que fazem alguma diferença no universo à nossa volta?

"Também somos feitos de quanta e de partículas? Mas, então, de onde vem aquela sensação de existir singularmente e em primeira pessoa, que cada um de nós experimenta? Então o que são nossos valores, os nossos sonhos, as nossas emoções, o nosso próprio saber? O que somos nós, neste mundo imenso e rutilante?"²

2. ROVELLI, Carlo. Sete breves lições de física. p. 73

Uma das partes mais difícil de todo o processo foi escolher o título do conto. Achava melhor um nome curto e que já indicasse que a história se passaria na cidade de São Paulo. Depois de muitas ideias, acabei decidindo usar a sigla "SP" e um número, mostrando o ano em que a história se passa. Pesquisando um pouco sobre galáxias, satélites e outros objetos espaciais, me deparei com o quasar "ULAS J1342+0928". Quasar é uma abreviação para quasi-stellar-object (objeto quase estelar) e denomina um objeto astronômico maior que uma estrela, porém não grande o suficiente para ser considerado uma galáxia. O quasar "ULAS J1342+0928" também é o mais antigo buraco negro supermassivo já registrado até o momento³, com uma massa de 800 milhões de vezes o tamanho do Sol. Os números são um tipo de registro desses objetos astronômicos e a soma deles resulta no número 2270, um ano provável para o acontecimento do enredo. Resolvi utilizar o número 2270 também por fazer referência a um buraco negro supermassivo, que encerra a história no último capítulo.

3. CHOI, Charles. Oldest Monster Black Hole Ever Found Is 800 Million Times More Massive Than the Sun <<https://www.space.com/39000-oldest-farthest-monster-black-hole-yet.html>> Acesso em 14 de junho de 2018



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ter a oportunidade de realizar um tfg como esse me proporcionou uma experiência que superou minhas expectativas. No início, fiquei insegura pela escolha do tema, que, apesar de ser de grande interesse meu, pensei que não traria um trabalho satisfatório. Fico feliz em ter insistido e alcançado um resultado que não imaginei que conseguiria.

É claro que, apesar de ter me dedicado mais de um ano para completar esse trabalho, não desconsidero que SP 2270 poderia ser uma história muito mais complexa. Comecei procurando referências muito fortes, que me ajudaram a construir este trabalho, porém não sei se todas elas ficaram claras dentro da história. Considerando toda minha pesquisa, é uma pena que nem tudo pôde ser utilizado e tive que limitar este trabalho. De qualquer forma, os estudos realizados em cima das referências foram essenciais para que eu escrevesse esta história.

No entanto, gostaria de retomar este tfg no futuro, talvez continuá-lo ou até reescrevê-lo. Seria muito interessante notar quais aspectos de SP 2270 eu mudaria, quais eu manteria e que tipo de imagens eu utilizaria no lugar das que realizei.

Por fim, termino este trabalho com uma grande satisfação e orgulho. Sinto que me surpreendi muito neste tfg, talvez porque não achasse que este tema poderia render tantos frutos. Creio que foi não apenas um aprendizado muito grande, considerando todo o conteúdo que estudei nestes semestres, mas também um prazer imenso em poder me dedicar a algo que me interessa e me intriga.

BIBLIOGRAFIA

referências teóricas

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna: do Iluminismo aos Movimentos Contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BANHAM, Reyner. *Megastructure: urban futures of the recent past*. London: Thames and Hudson, 1976.

BILAL, Enki. *The Nikopol Trilogy*. Humanoids Publishing, 1999.

CARERI, Francesco. *Walkscapes: o caminhar como prática estética* / Francesco Careri; prefácio de Paola Berenstein Jacques; tradução Frederico Bonaldo. 1 ed. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

COOK, Peter. *Archigram / edited by Peter Cook; new foreword by Mike Webb*. New York: Princeton Architectural Press, 1999.

CULLEN, Gordon. *Townscape*. London: The Architectural Press, 1961.

DICK, Philip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* São Paulo: Aleph, 2014.

HARVEY, David. *Cidades Rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana* / David Harvey; tradução Jeferson Camargo. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Globo, 2014.

KOOLHAAS, Rem. *Nova York Delirante: um manifesto retroativo para Manhattan*. Rem Koolhaas; tradução Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

KOOLHAAS, Rem; VREISENDORP, Madelon; ZENGHELIS, Elia; ZENGHELIS, Zoe. *EXODUS: prisioneiros voluntários da arquitetura*. Disponível em: <<http://socks-studio.com/2011/03/19/exodus-or-the-voluntary-prisoners-of-architecture/>>. Acesso em 27 de setembro de 2017.

KRUPAT, Edward. *People in cities: the urban environment and its effects*. New York: Cambridge University Press, 1985.

MACHADO, Milton. *History of the Future*. São Paulo: Cosac Naify/APC – Associação para o Patronato Contemporâneo, 2012.

MCLUHAN, Herbert Marshall; FIORE, Quentin. *O meio são as massa-gens: um inventário de efeitos*. Rio de Janeiro: Record, 1985.

ROVELLI, Carlo. *Sete Breves Lições de Física*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

SADLER, Simon. *Archigram: Architecture without architecture*. Cambridge: MIT Press, 2005.

Architectural Association: School of Architecture. <<http://www.aaschool.ac.uk>>. Acesso em 20 de novembro de 2017.

Italian Futurism, 1909-1914: Reconstructing the Universe. <<https://www.guggenheim.org/exhibition/italian-futurism-1909-1944-reconstructing-the-universe>>. Acesso em 27 de setembro de 2017.

MoMA: Superstudio. <<https://www.moma.org/artists/5733?locale=en>>. Acesso em 20 de novembro de 2017.

Situationist International Online. <<http://www.cddc.vt.edu/sionline/>>. Acesso em 27 de setembro de 2017.

referências visuais

CAFFÉ, Carla. *Av. Paulista*. São Paulo: Cosac Naify/Edições SESC SP, 2009.

COOK, Peter; GURAFIKKUSHI. *Drawings by Japanese Contemporary Architects*. Tokyo: Graphic-sha, 1982.

MILLER, Frank. *Ronin*. DC Comics, 1987.

MOURA, Eduardo Souto de. *Eduardo Souto de Moura: Atlas de Parede, Imagens de método*. Porto: Dafne editora, 2011.

PEETERS, Benoît; SCHUITEN, François. *Les Cités Obscures*. Disponível em: <<http://europeanclassiccomic.blogspot.com.br/2016/02/the-obscure-cities.html>>. Acesso em 27 de setembro de 2017.

filmes

Metropolis. Direção de Fritz Lang. Produção de Erich Pommer. Alemanha: UFA, 1927. 153 min.

Mobile Armored Riot Police: *Ghost in the Shell*. Direção de Mamoru Oshii. Produção de Yōshinobu Mizuō, Ken Matsumoto, Ken Iyadomi e Mitsuaki Ishikawa. Japão: Shochiku, 1995. 82 min.

Pink Floyd - The Wall. Direção de Alan Parker e Gerald Scarfe. Produção de Alan Marshall. Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer, 1982. 95 min.

Blade Runner, o Caçador de Androïdes. Direção de Ridley Scott. Produção de Michael Deeley. Estados Unidos, Hong Kong: Warner Bros, 1982. 117 min.

Blade Runner 2049. Direção de Denis Villeneuve. Produção de Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin e Cynthia Sikes Yorkin. Estados Unidos: Warner Bros e Sony Pictures, 2017. 163 min.

Ghost in the Shell. Direção de Rupert Sanders. Produção de Avi Arad, Ari Arad, Steven Paul e Michael Costigan. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2017. 106 min.

créditos das imagens

Archdaily <<https://www.archdaily.com>>

MASP (p. 26)
BAUHAUS (p. 26)
Pruitt-Igoe (p. 28)
Ville Radieuse (p. 28)

ARCHIGRAM archives <<http://archigram.net>>

Walking City (p. 29)
Plu-in-City (p. 29)
Colagem (p. 29)
Plug-in-City (p. 42)
Living City (p. 43)
Plug-in-City (p. 43)
ARCHIGRAM (p. 52)

Comics Alliance <<http://comicsalliance.com>>

Cyborg (p. 18)

Cronologia do urbanismo <<http://www.cronologiadourbanismo.ufba.br>>

Monumento Contínuo (p. 30)
Monumento Contínuo (p. 42)
Monumento Contínuo (p. 43)

Death to Stock <<https://deathtothestockphoto.com>>

Cenas (p. XXVII)

Frank Lloyd Wright Foundation <<http://franklloydwright.org>>

Museu Guggenheim (p. 26)

Graphics Fairy <<https://thegraphicsfairy.com>>

esqueleto (p. XI)
cabeça (p. XI)

ISOREPUBLIC <<https://isorepublic.com>>

laboratório (p. XXXIX)
sala de aula (p. XLI)

Landaura <<https://landaura.com>>

Flash Gordon (p. 16)

MoMA <<https://www.moma.org/collection>>

Superstudio (p. 53)
Operários (p. XV)

NONSCANDINAVIA <<http://www.nonscandinavia.com>>

Escalas humanas (p. XXI, XXV, XXVII, XXXIII, XXXV, XXXVII, XXXIX, XLV)

NOUN Project <<https://thenounproject.com>>

ícones (p. XXXI)

Obvious Mag <<http://obviousmag.org>>

Hugo Cabret (p. 18)

OMA <<http://oma.eu>>

Flagrante Delito (p. 35)

Polygon <<https://www.polygon.com>>

Resident Evil (p. 17)

SOCKS <<http://socks-studio.com>>

EXODUS (p. 31)
EXODUS (p. 42)
EXODUS (p. 43)

UNSPLASH <<https://unsplash.com>>

espaço (p. V)
eletrônico (p. XIII)
cidade (p. XIII)
prédios (p. XVII)
pessoas (p. XIX)
metrô (p. XXI)
escritório (p. XXIX)
homem (p. XXXI)
museu (p. XLIII)
dinossauro (p. XLVII)
montanhas (p. LIII)

VISUALHUNT <<https://visualhunt.com>>

explosão (p. LI)
multidão (p. LI)

Wikipedia <https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page>

Urashima Tarô (p. 14)
Boris Karloff (p. 15)
Jardim das Delícias Terrenas (p. 22)
La città nuova (p. 25)
Desenho Sant'Elia (p. 25)
Villa Savoya (p. 26)
Escola em Amsterdam (p. 27)

2270 A.D.

SP2270

IMAGINÁRIO DO FUTURO

parte II

orientação: luís antônio jorge

universidade de são paulo
faculdade de arquitetura e urbanismo
trabalho final de graduação 2018

bianca tiemi nissi

C'est vous le professeur ?
Et qu'est-ce que vous enseignez ?

L'histoire de l'avenir.

Et c'est un grand changement ?

Il n'y a plus rien. Alors, je me tais.
Les élèves dorment

(DUMAS, Marguerite)

É você o professor?
O que você ensina?

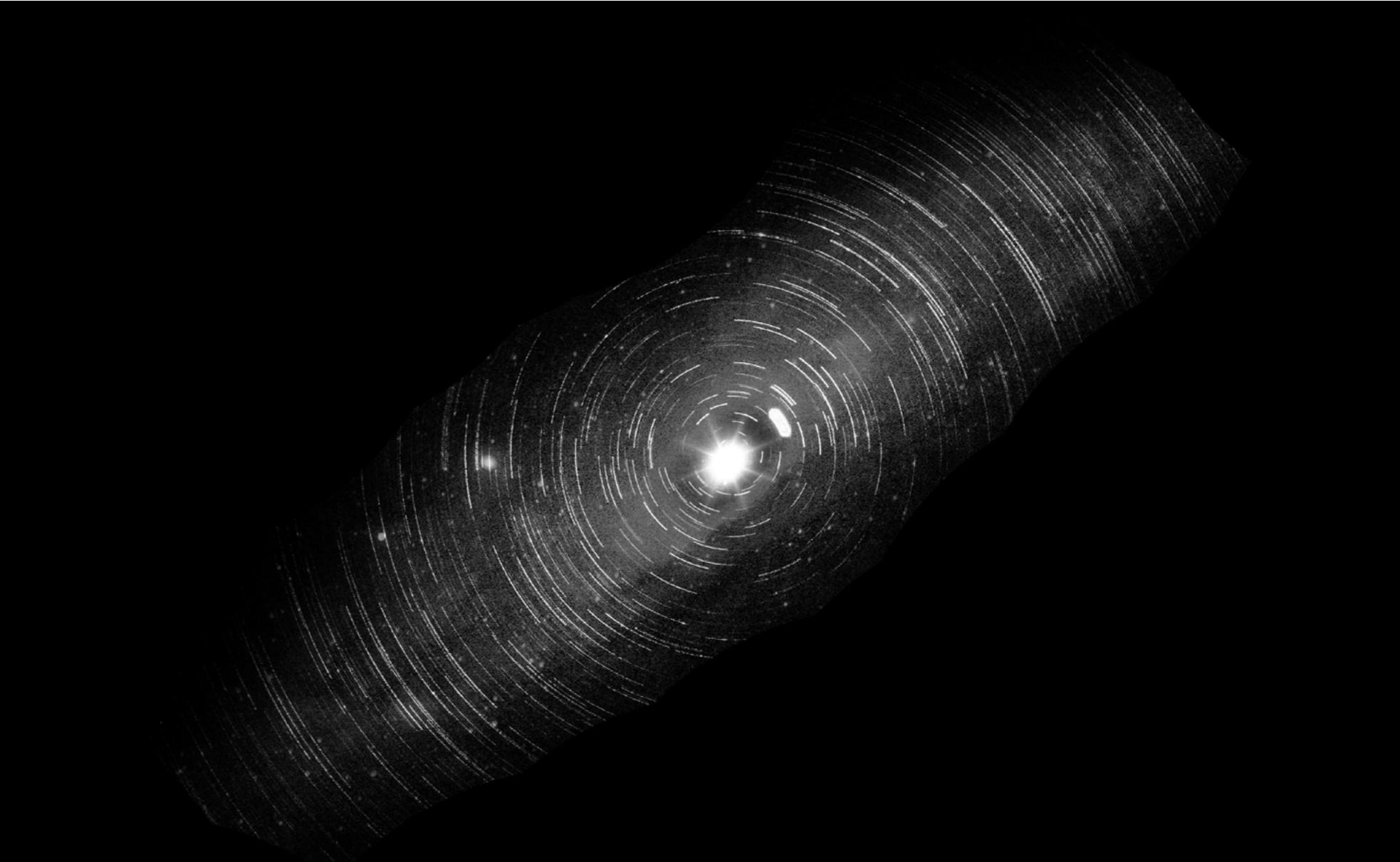
A história do futuro.

É muito diferente?

Não há mais nada. Então eu me calo.
Os alunos dormem.

RICOCHETE

Um nada, uma faísca e, de repente, tudo. De dentro, uma explosão que virou o buraco do avesso: surgiu o espaço, a energia e o tempo.



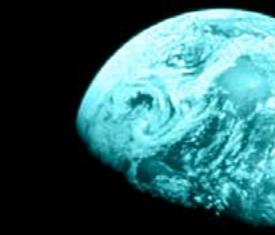
UNIVERSO

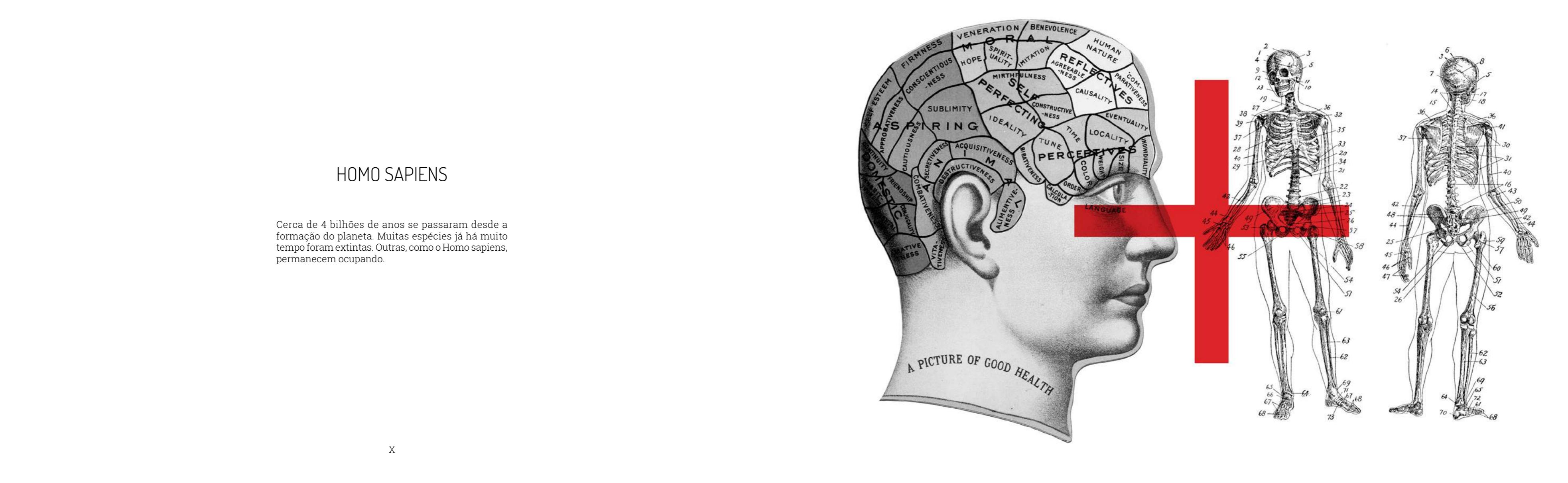
O vazio agora encontra-se habitado de inúmeras partículas, partículas do espaço. A trama de partículas se expande. Formam-se galáxias, estrelas, planetas, satélites.



PLANETA

Dentre tantas galáxias e tantos planetas, pelo menos um deles apresenta formas de vida. É a Terra, um planeta de superfície azul, apesar de sua composição majoritariamente rochosa.





CIDADE

Os humanos desenvolveram-se em sociedades e através delas chegaram a um sistema no qual existe uma clara dominação de um grupo seletivo de pessoas. Embora injusto, muitos deles, por ignorância ou comodidade, se recusaram a lutar contra ele.

Hoje, as pessoas nem sabem mais como era o mundo antes dessa nova era.

As cidades foram crescendo cada vez mais e suas estruturas não eram mais suficientes para abrigar um número tão grande de pessoas. As zonas não-urbanas foram se deteriorando, à medida que o ciclo natural de decomposição não se manteve a par da produção em massa e do consumo desenfreado.

Aos poucos, o mundo passou a ser constituído de cidades, oceanos e lixo.



BRASIL

Conflitos armados destruíram grande parte do planeta, enquanto potências se mantiveram iletas.

Um dos poucos lugares em desenvolvimento que ainda não sofreu grandes danos foi o Brasil. Devido a sua localização geográfica, o que evitou sua destruição por desastres naturais, e sua política favorável às vontades de forças superiores, o país escapou de ser transformado em um campo de batalha internacional.



SÃO PAULO

Por sua imensidão territorial, o país tornou-se um aglomerado de cidades em pontos longínquos, cercados de grandes vazios. Apenas cidades muito desenvolvidas sobreviveram ao tempo. São Paulo, a mais desenvolvida, apresentou o maior crescimento. As zonas rurais não precisavam mais de pessoas, tornaram-se fábricas autossuficientes e comandadas por robôs. Participar da produção não era mais um trabalho e muitos tiveram que abandonar o campo para viver nas cidades.

Agora as cidades eram o único habitat dos seres humanos.



DENSIDADE

A quantidade de seres humanos na Terra é inimaginável. As cidades são o principal habitat da nossa espécie. O espaço físico não comporta tamanha população. As cidades crescem, para os lados, para o céu, para o subterrâneo. E quando nem mais isso é possível, as pessoas apenas se amontoam, tornando a vida uma eterna competição de espaço.



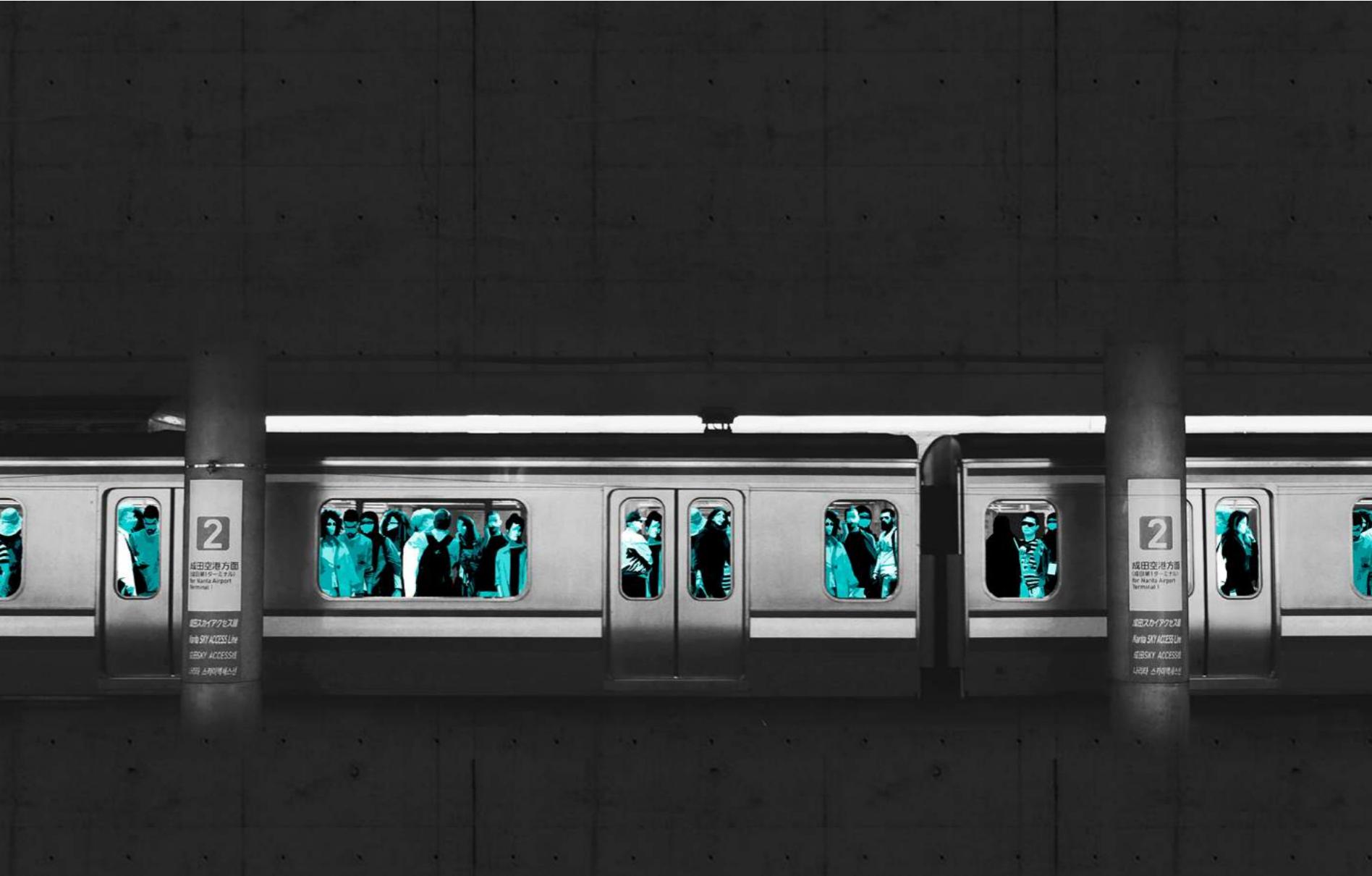
METRÔ

O metrô é o meio de transporte mais eficaz na situação atual e o mais utilizado pela população. É também uma analogia à cidade e seus cidadãos. Um jorro de pessoas sai e entra do vagão toda vez que ele para.

O metrô não consegue engolir todos ao mesmo tempo, indo e vindo em suas vidas efêmeras e insignificantes. É tanta gente que transborda para fora. Ainda que o metrô seja um meio de transporte relativamente seguro, as mortes diárias se tornaram banais. Pisoteadas, empurradas, sufocadas, suicidas. As pessoas vêm e vão miseravelmente.

"Destino com destino
Espremido entalado enlatado na lotação
Morrenasce lá no Terminal Conceição
No ventre do metrô
De estação em estação
O aborto da população

Despertador, cesariana
Despertador"
Filarmonica de Pasárgada - Conceição



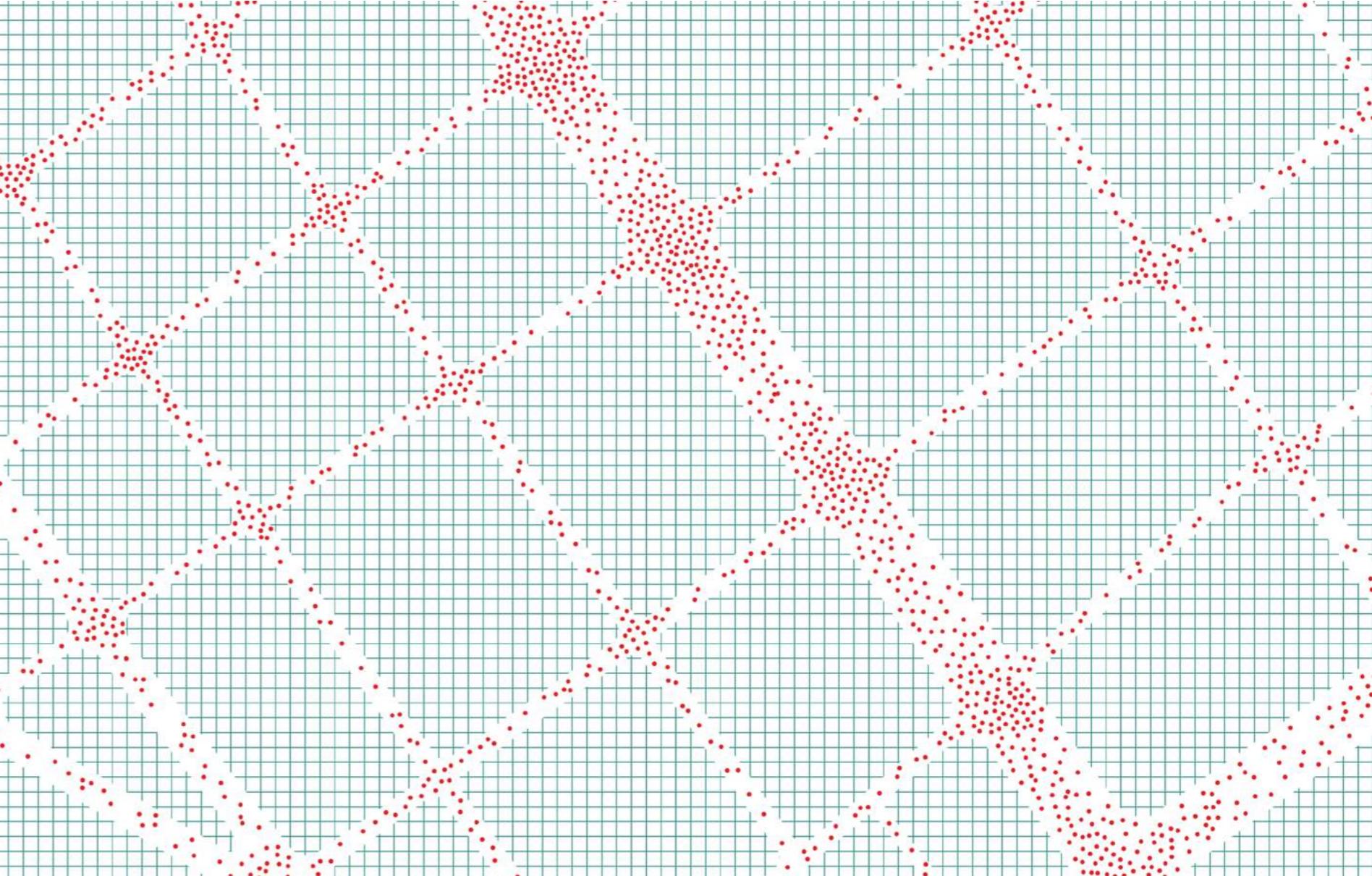
RUA

Para pequenas distâncias, não foi criado nenhum aparato que funcionasse melhor que nossas próprias pernas. Ainda que existam carros e ônibus, andar ainda é muito comum.

É na rua que correntes de pessoas circulam, como correntes marítimas dentro dos oceanos. Mas elas nunca param, ninguém para. A rua é de movimento contínuo, um rio que nunca seca.

Os únicos parados são os carros. O trânsito é tanto, que às vezes as pessoas saem de seus carros para ir a pé.

Ninguém pode parar na rua, pois atrapalha o fluxo. Polícias e câmeras vigiam quem resolve parar. O espaço público não é espaço de permanência.



ELEVADOR

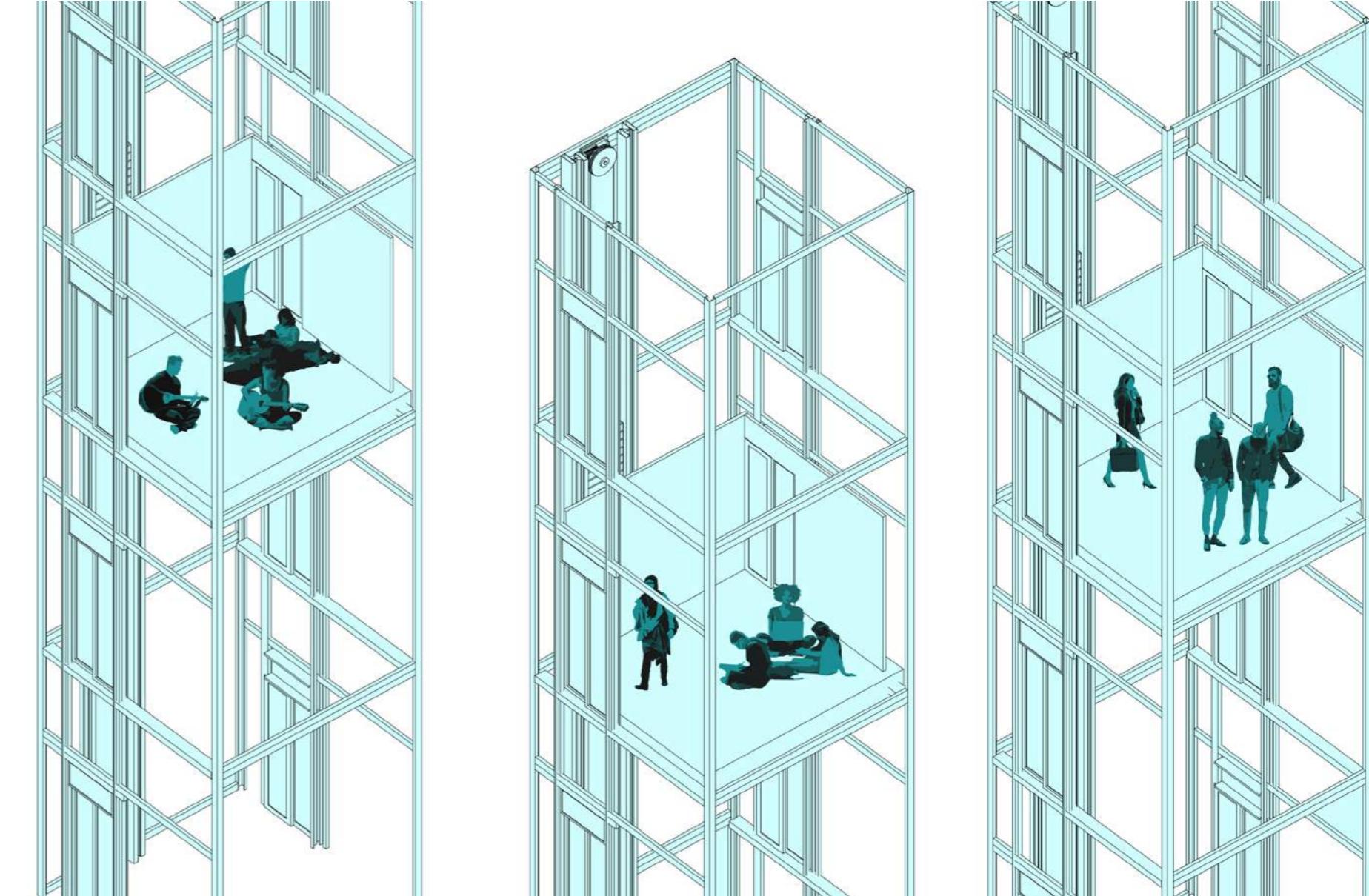
Transportes aéreos para circulação dentro de cidades já foram inventados. Infelizmente, em São Paulo, ainda não há regulamentação para seu uso. Seria necessário um investimento muito grande em infraestrutura. O sistema terrestre, apesar de arcaico, arrecada mais dinheiro e impostos que o aéreo.

Por enquanto o único meio de transporte que nos permite subir é o elevador. Muito tempo do dia se passa subindo e descendo.

Por isso a experiência de tomar o elevador evoluiu.

Agora, até para subir um ou dois andares as pessoas preferem pegar o elevador. Antes, o espaço era pequeno, confinado e era uma situação constrangedora entre estranhos. Hoje, os elevadores são patamares que se movimentam continuamente, amplos, que permitem a visão dos outros andares.

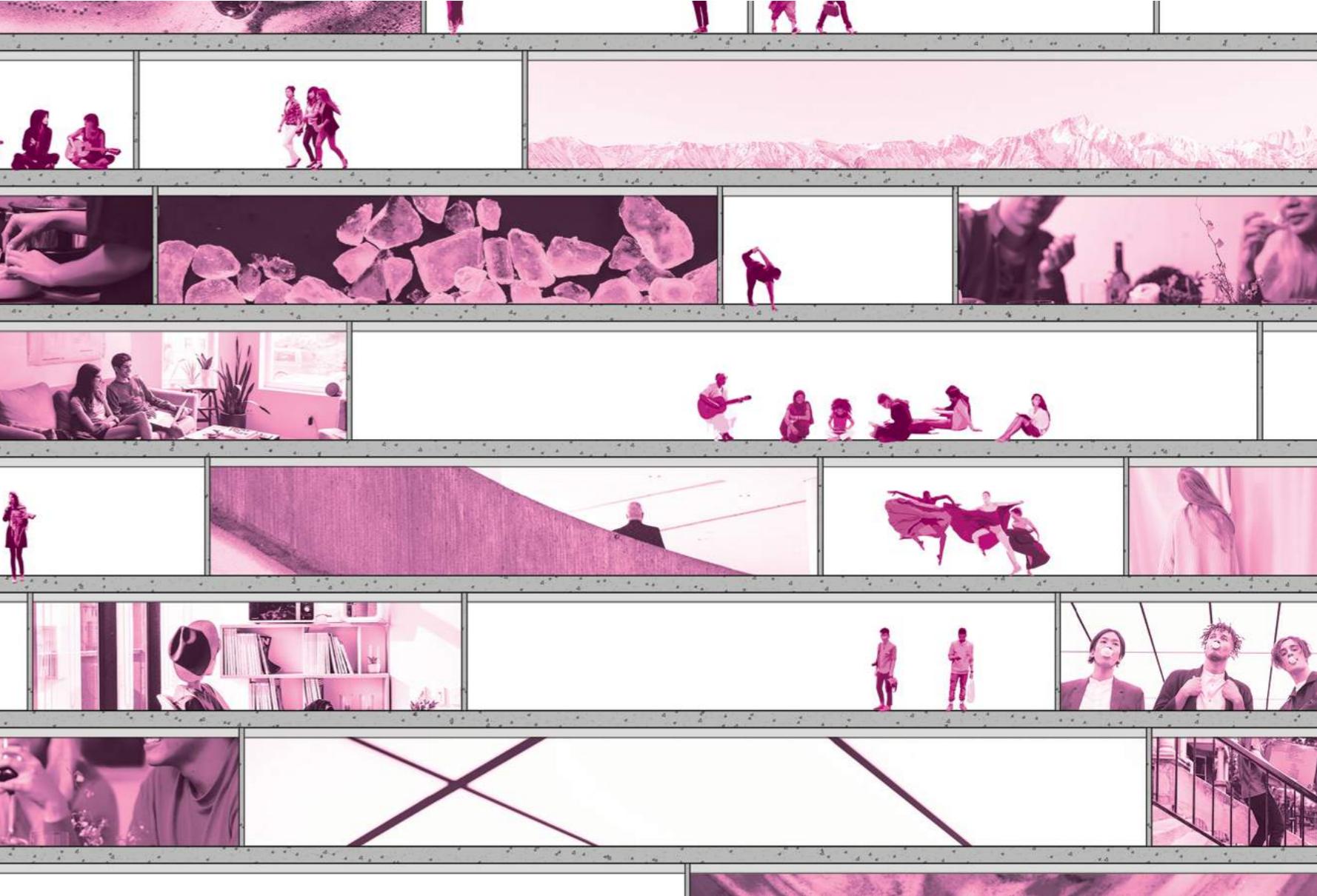
Máquinas de café já são instaladas automaticamente dentro dos elevadores, para otimizar o tempo de locomoção, transformando-o em um evento para o café. Alguns até possuem poltronas, como um living íntimo.



EDIFÍCIO

Hoje em dia, não existem mais casas. Pela falta de espaço habitável, a cidade é composta apenas de edifícios. Uma grande parte ainda segue os padrões antigos, no qual cada prédio possui apenas uma função. Os novos empreendimentos possuem usos mistos.

Poucas coisas ainda são feitas ao ar livre. Hoje é possível viver 24 horas sob o ar condicionado.



TRABALHO

Nas primeiras civilizações, o trabalho era associado a esforços físicos, como artesanato, agricultura, construção, produção. Depois da invenção da máquina, muito do trabalho físico já não precisava mais ser feito por humanos e as profissões passaram a se apoiar mais no trabalho mental. Porém com a evolução tecnológica, softwares e robôs ganharam relevância e agora nem mesmo o trabalho mental é fonte de renda.

O sistema se tornou extremamente burocrático, inventando posições para manter a população ocupada. Outros, que não possuem empregos legais, se arriscam em subempregos e atividades ilegais para se manter.



LAZER

O trabalho é uma peça fundamental para o sistema. Mas fazer a população dedicar quase todo o tempo ao trabalho resultaria em revoluções e doenças mentais.

Foi estipulado um tempo semanal livre no qual as pessoas pudessem se dedicar a algo divertido. Para alguns, fazer atividades físicas, para outros assistir a séries e filmes que os levasssem para longe da realidade.

Até há um tempo, certos hobbies eram tidos como anormais e por isso pessoas que tinham interesses incomuns eram obrigadas a escondê-los da sociedade

ou se submeter a tratamentos em hospitais. Felizmente hoje é possível se dedicar a qualquer atividade, por mais estranha, subversiva ou imoral que seja. Para evitar constrangimentos, prédios com várias salas de reunião foram criadas em cada bairro, para encontros semanais sobre diversos assuntos. Podiam ser secretas ou abertas, ninguém sabe ao certo o que acontecia em cada uma das salas, mas a verdade é que todos saíam muito mais felizes e relaxados, prontos para começar mais uma semana de trabalho.

"All work and no play makes Jack a dull boy,
All play and no work makes Jack a mere toy."

(Muito trabalho e pouca diversão faz de Jack um bobão,
Muito trabalho e pouca diversão faz de Jack um mero brinquedo.)
Maria Edgeworth

XXX



PARQUE

Embora alguns hobbies necessitassem de salas específicas, atividades ao ar livre podiam ser feitas em parques e praças. Exercícios físicos sempre foram uma forma eficaz de lidar com o estresse e sedentarismo da vida nas cidades. Porém com a normalização de hobbies transgressores, atividades violentas, antes reservadas a atletas e práticas de autodefesa, foram ganhando espaço.

Hoje, grupos de brigas encontram-se uma vez por semana para liberar a raiva contida. Equipamentos de luta são encontrados em qualquer praça e parque, assim como antigamente haviam equipamentos de ginástica.

Embora seja uma prática violenta e arriscada, a morte de um indivíduo não significa nada considerando a população abundante.



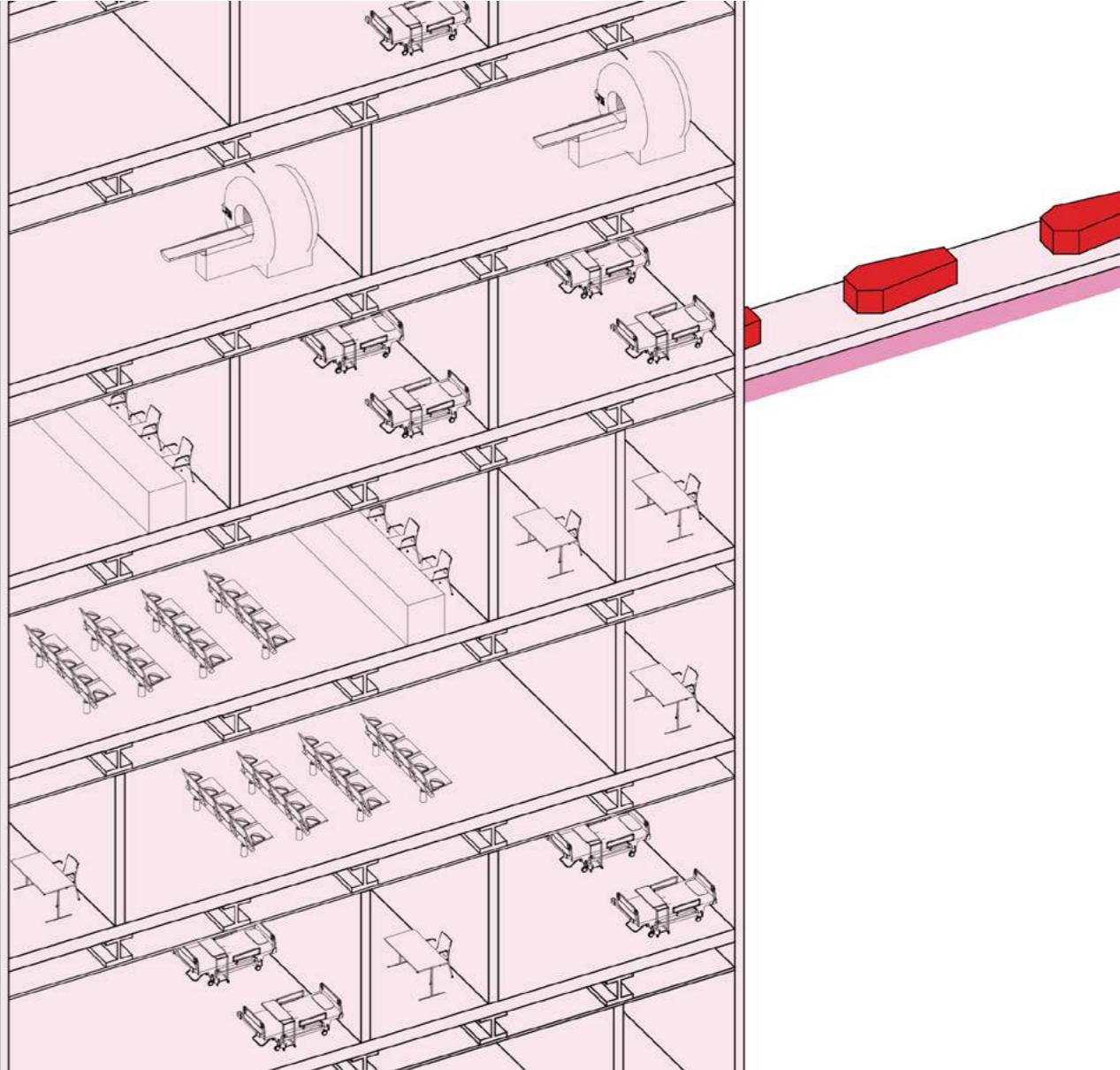
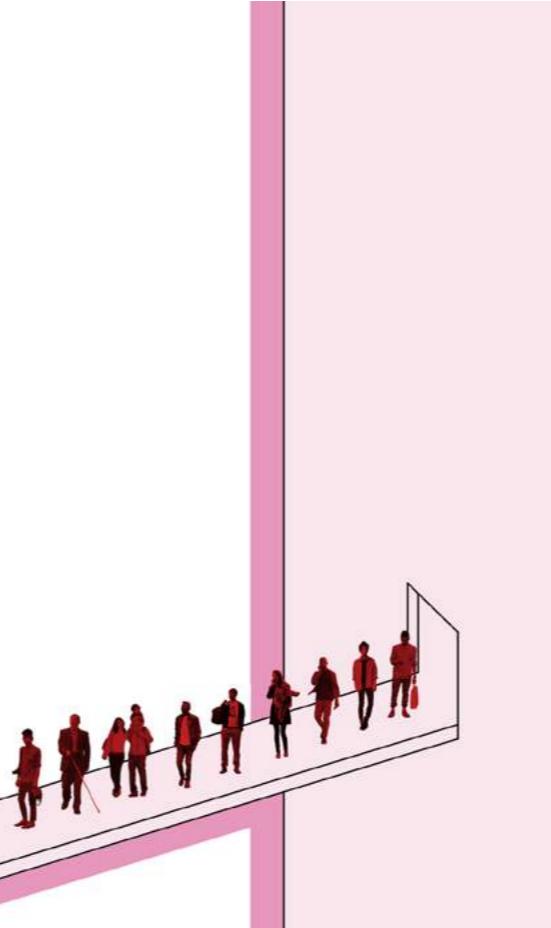
HOSPITAL

A função mais básica do hospital é cuidar de doenças físicas e acidentes devido ao aumento da violência. Porém o estresse provocado pela vida urbana causou um surto de doenças mentais. As taxas de suicídio e homicídio subiram consideravelmente e o número de transtornos antissociais e serial killers quadruplicou desde o último censo.

Os hospitalais tiveram que se readequar.

Além do alto custo, a população é tão grande que é quase impossível atender todos de forma adequada. Consultas transformaram-se em linhas de produção. As filas de espera longas provocam mortes antes que os cidadãos recebam tratamento. Com o surgimento de novas doenças, pessoas morrem sem sequer receber diagnóstico.

Os indivíduos que se recuperam podem voltar às suas vidas normais, os que não tem tanta sorte, seu fim é agilizado a fim de cortar despesas. A morte não é temida, pois a memória pode ser salva em um hd.

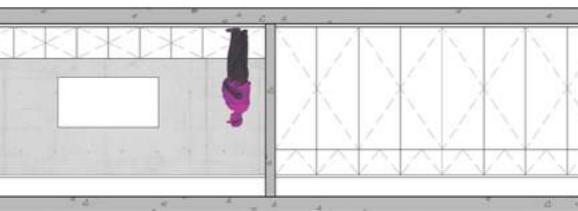
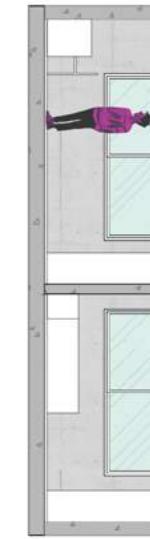
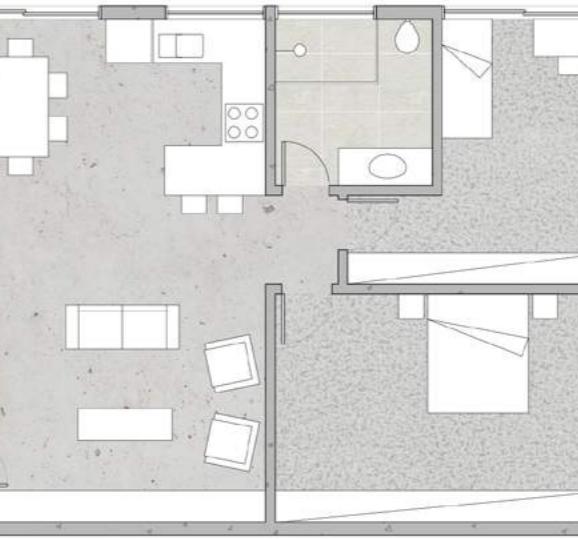
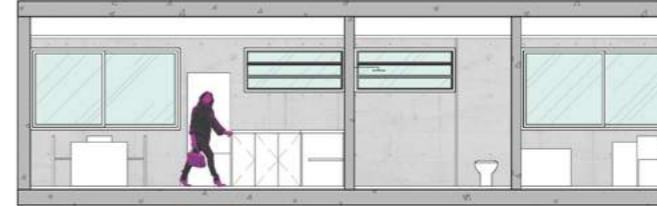


LAR

Apesar dos cidadãos passarem boa parte da vida transitando na cidade, ao final do dia ele sempre retorna à casa. O lar é como uma recompensa por um dia de trabalho.

Em casa o indivíduo pode ser ele mesmo, sem pressão da sociedade. Não há câmeras, policiais, vigilância. Muitos optam por morar sozinhos, por questão de privacidade.

Mas ainda é muito comum famílias compartilharem o mesmo teto.



FAMÍLIA

Começar uma família não é algo muito bem visto na sociedade. Perde-se muito tempo e muito dinheiro com filhos. O mundo não precisa de mais gente. Mesmo se um dia for necessário repor seres humanos, já existe a clonagem.

Mas isso vai contra o instinto humano de se reproduzir. Apesar de muita propaganda sobre o controle de natalidade, muitas pessoas ainda sonham com formar uma família.



ESCOLA

A escola é uma instituição de ensino que sobrevive até hoje. Apesar de existirem cada vez menos crianças, as escolas possuem papel fundamental na sociedade. São através delas que elas aprendem a viver em sociedade, reprimir impulsos, obedecer cegamente, nunca questionar e acreditar em tudo o que é ensinado.

Quem dita o código moral é a educação.



MUSEU

No processo educativo, é comum que as escolas levem os alunos a passeios fora da sala de aula. Entre os locais mais visitados estão os museus.

Antigamente, um museu podia abrigar várias exposições sobre as mais diversas coisas. Pinturas, esculturas, performances, filmes, livros, objetos, desenhos, maquetes, móveis, quase tudo podia ser encontrado em um museu.

Hoje os museus apenas retratam o passado distante e fracassado da nação humana. Entender os erros e não repeti-los. Ao mesmo tempo, relembrar as glórias que levaram aos dias atuais.

A arte de caráter revolucionário começou a ser banida nos museus. O órgão de censura, de tanta lavagem cerebral que sofria, não conseguia mais distinguir o que era crítico e o que não era. Decidiram proibir todas as obras de arte.



SUBCULTURA

A vida solitária e anônima na cidade fez com que pessoas buscassem indivíduos semelhantes. A ideia das reuniões semanais, além de proporcionar lazer, era de forçar interações sociais entre cidadãos, uma vez que a solidão total é muito prejudicial à saúde mental.

Pequenos grupos ideológicos surgiram através das reuniões. Por conta da censura, suas atividades eram consideradas ilegais. Começaram a viver à margem da sociedade.

Deficientes físicos, religiosos, artistas, sindicalistas,

revolucionários: todos formavam uma comunidade transgressora.

Oprimidos por pensar diferente, tomavam medidas cada vez mais violentas e drásticas. Não sabiam pelo quê lutavam, apenas queriam acabar com aquele controle que ditava o que era permitido e o que não era.

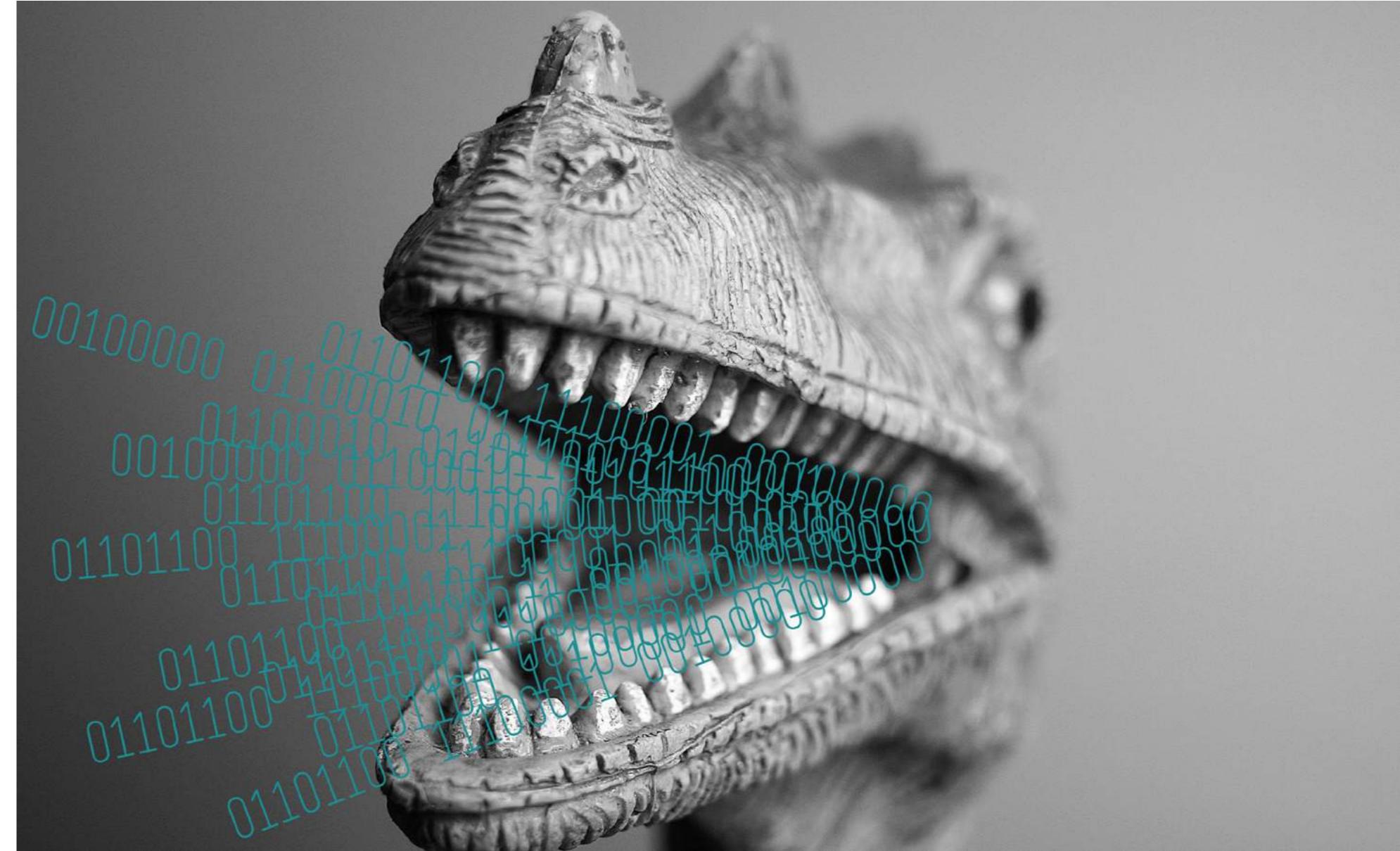
As forças policiais revidavam sem piedade, deixando inúmeros mortos toda vez que havia um confronto. A população, alienada, mal sabia que uma guerra acontecia todos os dias na cidade.



PODER

A população parecia não precisar de muito para se mostrar contente. Bastava o trabalho, alguns hobbies, uma casa, comida. Tudo isso era proporcionado pelo Estado. As pessoas não reclamavam mais da falta de participação na política.

Grupos que sempre estiveram no poder mantiveram-se ao longo dos anos, e agora, sem qualquer interferência da população. Os cidadãos pareciam contentar-se com o mínimo, enquanto eles nadavam em luxo e ociosidade.



REVOLUÇÃO

Os grupos marginalizados não aguentavam mais ver a cidade em declínio. Resolveram que era preciso acabar com a humanidade, mesmo que isso significasse seu sacrifício pelo bem maior.

Começaram a destruir tudo, a invadir casas e prédios. A polícia e os militares tentaram, em vão, combater o conflito, mas a população parecia despertar de suas vidas insignificantes, juntando-se aos rebeldes.

A cidade tornava-se um escombro, até que uma luz ofuscante tomou conta dos céus, como um segundo sol: era o início de um novo ciclo.



EXPLOSÃO

Uma bomba é lançada. O som demora a chegar. O mundo se prepara para um espetáculo instagramável. As redes sociais pipocam com o fim do mundo.

Depois de cinco minutos, não há mais nenhuma forma de vida no planeta. Mas não importa, pois as pessoas importantes fugiram em uma nave e possuem uma vista privilegiada do fim da humanidade, ao som de uma orquestra. É uma oportunidade única.

L



FIM

O fim do mundo, mas o início de uma vida em Marte. Apenas a classe intelectualizada e influenciadora foi escolhida para habitar no planeta. Os robôs, trazidos para serviços braçais, foram despejados para o espaço assim que começaram a usar suas inteligências artificiais para tentar dominar os humanos.

Estes se viram em uma situação onde todos eram igualmente importantes. Poucos minutos se passaram até que eles começassem a discutir para decidir de quem era a culpa daquela catástrofe. Morreram todos duas semanas depois.

É o fim da raça humana.



REBOOT

Bilhões de anos depois, o campo gravitacional se inverteu. Um buraco negro colossal tomou vida e passou a absorver tudo o que fora criado.

Um breve momento depois, tudo era nada outra vez.

