

**BEATRIZ BRUM
DOMINGUES DETTMANN**

*Universidade Federal do Rio
de Janeiro*

beatrizbrumdd19@gmail.com

Artigo recebido em:

17/08/2020

Artigo aprovado em:

01/03/2021

A CIDADE E O CAOS: A APRESENTAÇÃO DOS ESPAÇOS URBANOS ABERTOS EM FILMES DISTÓPICOS

*LA CIUDAD Y EL CAOS: LA PRESENTACIÓN DE LOS ES-
PACIOS URBANOS ABIERTOS EN PELÍCULAS DISTÓPI-
CAS*

*THE CITY AND THE CHAOS: THE PRESENTATION OF
URBAN OPEN SPACES IN DYSTOPIAN FILMS*

RESUMO

Na mídia digital, anuncia-se a explosão no lançamento de obras distópicas, sobretudo no meio audiovisual. Esse tipo de obra tem como característica fundamental a criação de um lugar identificado pela grande magnitude de seus conflitos sociais, a distopia. Estudaremos as cidades produzidas pelos filmes distópicos a partir de seus espaços abertos, onde os problemas da cidade são postos em evidência. A operacionalização deste trabalho consiste no estudo de um conjunto de filmes, escolhidos com base nas morfologias de suas cidades. As diferentes configurações espaciais encontradas nas obras nos dão indícios de que alguns aspectos da organização política e social nesses lugares se repetem.

PALAVRAS-CHAVE: Distopia, Cinema, Espaços abertos.

RESUMEN

En la media digital, se anuncia la explosión de obras distópicas, con énfasis en en las producciones audiovisuales. Ese tipo de trabajo tiene como característica fundamental la creación de un lugar, la distopía, identificado por la gran magnitud de sus conflictos sociales. Este trabajo tiene como objetivo estudiar los lugares producidos por películas distópicas desde sus espacios abiertos, donde los problemas de la ciudad tienden a destacarse. La operacionalización de este trabajo consiste en el estudio de una muestra de películas, elegidas a partir de la morfología de sus ciudades. Las diferentes configuraciones espaciales que se encuentran en las obras estudiadas nos dan evidencia de la existencia de algunos aspectos de la política en estos lugares que se repiten.

PALABRAS-CLAVE: Distopía, cine, espacios abiertos.

ABSTRACT

In the digital media it is announced the growth in the production of dystopian works, with emphasis on the audiovisual media. This type of work has as its fundamental characteristic the creation of a place, the dystopia, which is identified by the great magnitude of its social conflicts. This work aims to study the places produced by dystopian films. To this end, we selected for the analysis the urban

open spaces of the dystopias, where the problems of the city tend to be highlighted. The method of this work consists of the study of a sample of films, based on the morphologies of its cities. The different spatial configurations found in the films give us evidence of the existence of some aspects of politics in these places are repeated.

KEYWORDS: Dystopia, cinema, urban open spaces.

UMA ERA DE OURO

Na primeira edição de junho de 2017 da revista semanal *The New Yorker* foi publicado um artigo intitulado “*A golden age for dystopian fiction*”. Com menção a obras da literatura, televisão e cinema, a historiadora Jill Lepore chama atenção para um crescimento considerável no número de produções artísticas do gênero distópico. Sem identificar um momento no qual a crescente produção de obras desse tipo se torna perceptível, autores de reportagens em outros jornais e revistas digitais afirmam que o volume da produção de obras distópicas se encontra em franco crescimento.

Uma dessas reportagens, publicada na página virtual da *Gazeta do Povo* (2017), intitula-se “Trump, Le Pen, Big Brother... O futuro previsto pelas distopias finalmente chegou?”. Outra, do jornal *O Globo* (2017), anuncia: “Narrativas distópicas viram best seller após eleição de Trump”. Alguns autores que escreveram nesses veículos de comunicação associaram a subida de popularidade das distopias aos discursos de intervenção nas liberdades individuais proferidos por representantes

de grupos políticos de extrema-direita – que têm ganhado expressão em diversos países do mundo; outros, às provocações entre líderes políticos de países com grande poderio bélico. Esse conjunto de fatores, chamado na primeira reportagem mencionada de momento de “incerteza política”, supostamente estimularia a criação de histórias situadas em ambientes distópicos.

De acordo com o *Oxford English Dictionary*, distopia é uma sociedade imaginária afetada por sofrimento e injustiça. A definição do termo “distopia”, cuja origem remonta ao final do século XVIII, faz referência ao verbete “utopia”, identificado, por sua vez, como um lugar ou estado onde “tudo é perfeito”. Não apenas o dicionário nos orienta à comparação entre os termos para que os seus significados possam ser compreendidos. É muito comum que trabalhos científicos que tenham a distopia como objeto de estudo apresentem-na a partir da utopia,¹ termo mais conhecido e de origem pregressa que também designa um lugar, com características opostas aos lugares configurados pelas distopias.

O termo “utopia” foi cunha-

1. Vide: Amaral (2004), Baccoloni e Moylan (2003) e Matos (2017).

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

JANEIRO - JUNHO, 2021
ISSN 2175-3709

2. Vide: *Gattaca* (Estados Unidos, 1997). Filme a cores, falado. 121 minutos de duração. Sinopse (IMDb): "Um homem geneticamente inferior assume a identidade de um superior, a fim de perseguir o seu sonho de uma viagem espacial".

do no século XVI, em obra homônima de Thomas More, e nomeia uma ilha imaginária onde todos são felizes e onde não há problemas sociais aparentes. A obra descreve detalhadamente a organização social e espacial da ilha como elementos indispensáveis à construção de um espaço-tempo onde se atenuam as diferenças entre os indivíduos. A redução de conflitos baseados na discordância entre indivíduos com expectativas diferentes possibilita que o bem comum seja plenamente estabelecido e a felicidade humana alcançada.

Na Utopia de More (2004), as cidades são rigidamente iguais e as diferenças sociais são mínimas. Todos os seus residentes trabalham uma mesma quantidade de anos no campo, de onde provém tudo o que a cidade necessita. Cumprida essa obrigação, os *utopianos* retornam às cidades, onde residem em casas iguais e se mudam de dez em dez anos para não desenvolverem um sentimento relativo à propriedade da terra. Na obra de More, o narrador escolhe uma cidade para descrição aprofundada e garante que todas as demais cidades da ilha estariam sendo representadas no relato, tamanha a sua padronização.

Da mesma forma, muitas utopias urbanísticas projetaram cidades desenhadas para produzir ambientes harmônicos, em resposta ao que alguns chamam de "desordem orgânica" da cidade industrial do fim do século XVIII, momento em que a utopia se desenvolve como vertente do urbanismo. Seja no ordenamento das cidades

para um indivíduo médio ou para o agrupamento humano como um conjunto, os planos urbanos utópicos constituem-se em modelos de ordenamentos de cidades cujas construções, exemplares e reprodutíveis, são por vezes projetadas sob uma lógica estritamente funcional (CHOAY, 1970, p. 20). Assim como as cidades da Ilha Utopia, o rígido ordenamento proposto por esses planos urbanos tem por finalidade melhorar o funcionamento da cidade e o bem-estar de seus residentes.

Em paralelo, também no final do século XVIII, surge um gênero literário que diverge da utopia e constrói espaços-tempos onde as mazelas e conflitos de suas sociedades são intensificados, produzindo ambientes pessimistas e hostis. Desde as previsões literárias de futuros caóticos para a cidade industrial setecentista até os mais recentes filmes de Hollywood que antecipam problemas relacionados ao avanço da engenharia genética,² as distopias abordam de forma pouco otimista alguns assuntos que provocam nos indivíduos incerteza com relação ao futuro, como a política e o avanço da tecnologia.

Seja pela ascensão de governos autoritários, pelo domínio da tecnologia sobre a vida humana, pela intensificação de problemas ambientais ou, ainda, pelas guerras constantes entre as nações, o resultado é uma ordem social, geralmente vislumbrada no futuro, marcada por problemas como profundas desigualdades sociais e

restrição da liberdade humana, que impossibilitam a realização da felicidade plena característica das utopias (MATOS, 2017). Obras literárias, cinematográficas e até musicais podem ser consideradas distópicas, pois criam lugares onde esses problemas são apresentados.

Fernandez (2005) realiza um estudo sobre o desenho urbano em duas obras literárias distópicas de meados do século XX (“Admirável Mundo Novo”, de Aldous Huxley, e “1984”, de George Orwell) e associa variáveis espaciais à estrutura social de cada trama. A autora destaca que a planificação da cidade em ambas as distopias, que pode ser percebida a partir de aspectos da descrição das cidades, é um importante instrumento de controle da vida social por parte de um governo autoritário, problemática fundamental das obras. A semelhança entre os desenhos urbanos dessas duas distopias e de utopias também da literatura, de acordo com a autora, cumpre “demonstrar que a tábua de salvação do século XIX - uma sociedade desenhada até o último detalhe - poderia gerar um contexto tão destrutivo quanto o seu oposto, a sociedade do caos” (FERNANDEZ, 2005, p. 35).

Se o estudo da organização espacial nos conduz a importantes conclusões sobre a relação entre morfologia da cidade, comportamentos dos indivíduos e política, a Geografia dispõe de ferramentas para a investigação das espacialidades da cidade distópica

que, como descreve o próprio termo, é um *topos* (em grego), um lugar, marcado por intensos conflitos sociais. Partindo desse princípio, este trabalho consiste em um estudo geográfico das cidades distópicas, a partir dos espaços em que a vida social tem lugar nas cidades: os espaços urbanos abertos.

O interesse pelos espaços urbanos abertos está baseado na constatação de que essa é uma característica comum da morfologia dos principais espaços públicos das cidades. Para Gomes (2012), os espaços públicos são entendidos como um *locus* da vida social, no qual a copresença de indivíduos diferentes, regulada por normas comuns, possibilita o debate e o exercício da cidadania. Desse modo, trata-se de um lugar onde as tensões e os conflitos sociais são evidenciados. Questionamo-nos, então, acerca da construção dos espaços públicos nos lugares criados pelas distopias, uma vez que são essencialmente conflituosos.

No entanto, no decorrer da pesquisa, pusemos em dúvida a própria existência dos espaços públicos nas distopias, uma vez que eles são produtos da ordem social democrática. De acordo ainda com Gomes (2012), à medida que o Estado Moderno introduz os valores de liberdade e igualdade entre os indivíduos, a materialização de um espaço público, isonômico, onde se vive a vida pública, torna-se uma condição espacial fundamental para que esses valores sejam rea-

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

3. De acordo com Santos (2012), a forma-conteúdo é um conjunto indissociável de objetos (forma) e ações (conteúdo). O significado do termo em referência ao conceito de espaço geográfico será discutido de forma aprofundada posteriormente.

4. Chamamos de premissa dramática o fator deflagrador da ordem social presente na distopia; a problemática central em torno da qual se constroem os lugares criados pelas obras. Exemplos de premissas dramáticas encontradas nos filmes estudados são: autoritarismo político, violência urbana, desigualdade social e domínio da tecnologia sobre a vida humana.

5. Considerados aqui como todos aqueles espaços externos às construções.

lizados. As distopias, por sua vez, são muitas vezes situadas em espaços-tempos onde a política e a ordem social não são democráticas.

Considerada a variedade de conjunturas político-sociais presentes nas sociedades imaginadas das distopias não podemos constatar, *a priori*, que os espaços públicos estejam presentes nos filmes, pois são uma forma-conteúdo³, produto de um tipo específico de sociedade. No entanto, é possível identificar nas cidades distópicas formas comumente associadas aos principais espaços públicos das cidades, a saber: ruas, calçadas, avenidas, parques e praças. A partir dessas formas, questionamo-nos quais comportamentos estão associados a elas e como a conjunção entre forma e conteúdo é encenada nos filmes distópicos, em suas diferentes premissas dramáticas.⁴

O objetivo deste trabalho é, então, compreender como são encenados os espaços urbanos abertos de filmes distópicos a partir da análise das morfologias e dos comportamentos que neles têm lugar. Ainda, tentaremos entender como os espaços em questão têm diferentes papéis na construção narrativa dos filmes, a depender de sua localização ou da forma como são configurados. Diante de tais objetivos, algumas questões devem ser respondidas: Qual ou quais filmes selecionar para a investigação? Quais são as premissas dramáticas fundamentais dos filmes distópicos? Como as problemáticas postas em cena nos filmes interferem

na representação do espaço urbano? Como operacionalizar a análise fílmica dos espaços abertos? Como identificar os papéis narrativos desempenhados pelos lugares?

A escolha pelo trabalho com os filmes está baseada, primeiramente, no fato de o cinema ter desempenhado papel fundamental, em meados do século XX, para a popularização do gênero distópico, em outra suposta “era dourada” (BACCOLINI e MOYLAN, 2003, p. 1-2), ainda que consistisse frequentemente na adaptação de obras literárias famosas. Além disso, Ford (1994, p. 113) resalta especificamente a importância dos filmes como fonte de imagens da cidade e da vida urbana, destacando o potencial da geografia em estudar como a cidade é representada no cinema. Filmes podem ter tido, portanto, papel fundamental na construção do imaginário das cidades distópicos.

A análise será realizada em um conjunto de 30 filmes selecionados a partir de critérios que serão discutidos ao longo das próximas seções. Para cada cena em espaços abertos dos filmes,⁵ informações, tanto sobre as formas urbanas quanto sobre as ações a elas associadas, foram coletadas e reunidas em um banco de dados com informações gerais de cada filme. Os resultados serão apresentados como mosaicos de imagens capturadas em diversas cenas dos filmes escolhidos, a partir dos quais poderemos discutir a interação entre objetos e ações.

DELIMITAÇÃO DAS FONTES

Entre os estudos que se propõem a realizar análises geográficas de filmes, inúmeros exploram detalhadamente as espacialidades de um único filme. Esse tipo de investigação, com detalhe para a escolha de locações e a construção espacial de cada cena nas obras, permitiu que Santos (2008) e Fioravante (2013) chegassem a resultados importantes sobre as espacialidades dos filmes “O signo do Leão” (1962) e “Adeus, Lênin!” (2003), respectivamente. Em ambos os trabalhos, assim como em outras pesquisas dedicadas a entender as espacialidades de um filme, foi possível concluir que o espaço geográfico desempenha um papel relevante na construção da narrativa das obras e dos simbolismos por elas transmitidos. No entanto, nesses casos, não havia pretensão de estudar um gênero filmico, mas cada filme como unidade narrativa.

Barros (2012), por outro lado, ao estudar as cidades produzidas em um conjunto de distopias filmicas pós-modernas, encontrou elementos recorrentes tanto na sua forma de construir a imagem da cidade, quanto nas características da sociedade por elas concebidas. O autor identifica, por exemplo, a abolição da afetividade como aspecto frequente nas tramas distópicas, seja por meio de proibição legal do afeto, do uso intensivo da tecnologia, ou ambos.

No caso deste trabalho, no

qual pretendemos estudar os espaços abertos em um gênero filmico específico, nos questionamos sobre qual seria a melhor forma de estudar os filmes: a seleção de poucas obras para uma análise individual e detalhada ou o trabalho com um conjunto de filmes. Dado o objetivo desta investigação, consideramos pertinente uma análise abrangente das distopias, na tentativa de abarcar a diversidade encontrada nesse tipo de obra. Contudo, não pretendemos aqui produzir grandes generalizações de como os espaços abertos estão figurados nas distopias filmicas, mas sim buscar indícios, a partir de um conjunto de filmes, de conjunções entre morfologias e comportamentos que neles se repetem.

A escolha dos filmes para o presente estudo se iniciou com um grande inventário de obras cinematográficas consideradas distópicas. Para isso, um primeiro levantamento foi realizado em uma base de dados digital de cinema, possivelmente a maior base digital disponível para consulta gratuita: a *Internet Movie Database (IMDb)*. Nesse *website*, 470 filmes estão associados à palavra-chave "distopia".

Considerando o caráter colaborativo dessa plataforma, e que nela inúmeras palavras-chave podem ser associadas a um mesmo filme, realizamos uma segunda listagem com outras referências a filmes distópicos a partir de novas fontes, como reportagens de jornais e páginas da *web* de cultura geral que argumentavam sobre a

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

existência de uma "era dourada" do gênero distópico. Além disso, trabalhos científicos em diversas áreas do conhecimento – Geografia, Literatura, História e Sociologia – que tinham as obras distópicas como objeto de estudo foram outra fonte importante para o levantamento dos filmes. Os filmes que figuravam em ambas as listagens foram selecionados e reunidos em uma base de dados, assim como seus trailers e sinopses, ambos retirados do *IMDb*. Foram selecionados os 75 filmes encontrados nas duas listagens.

À medida que as primeiras obras foram estudadas, percebemos que alguns filmes eram mais pertinentes à análise que

outros. Em muitos casos, os espaços urbanos abertos tinham pouco (ou nenhum) tempo de exposição nos filmes. Para que fossem estudados os filmes de maior minutagem de exposição dos espaços urbanos abertos, realizamos uma seleção dos filmes inventariados, de modo que um conjunto representativo de obras fosse analisado. Os *trailers* de cada filme foram agregados ao banco de dados e a partir deles foram selecionadas as obras cujos *trailers* davam destaque aos espaços abertos. Dessa seleção resultaram 30 filmes (quadro 1) a serem analisados, com certa variedade de problemáticas e uma distribuição regular ao longo dos anos.

QUADRO 1 - FILMES SELECIONADOS PARA ANÁLISE

Fonte: Elaboração da autora.

Metropolis (1927)	Nineteen Eighty-Four (1984)	Dark City (1998)	Dredd (2012)
Nineteen Eighty-Four (1956)	The Terminator (1984)	Battle Royale (2000)	Elysium (2012)
Alphaville (1965)	Akira (1988)	Minority Report (2002)	Snowpiercer (2013)
Fahrenheit 451 (1966)	Demolition Man (1993)	V for Vendetta (2005)	Divergent (2014)
The Warriors (1979)	Ghost in the Shell (1995)	Watchmen (2009)	The Purge: Anarchy (2014)
Escape from New York (1981)	Twelve Monkeys (1995)	Contagion (2011)	Blade Runner (2017)
Orange Clockwork (1982)	Escape from L.A. (1996)	In Time (2011)	What Happened to Monday (2017)
Blade Runner (1982)	Gattaca (1997)	The Hunger Games (2012)	Ghost in the Shell (2017)

Analisamos, em cada filme, as cenas ambientadas em espaços abertos. Definida por Aumont e Marie (2006, p. 45) como “uma das formas possíveis de segmento (=conjuntos de planos sucessivos) da faixa-imagem, aquela que mostra uma ação unitária e totalmente contínua, sem elipse nem salto de um plano ao plano seguinte”, há nas cenas unidade de ação dramática. Portanto, as cenas nos espaços abertos dos 30 filmes selecionados serão as unidades de análise deste trabalho.

TRATAMENTO DAS FONTES

É importante destacar que a análise das cenas partiu do entendimento do espaço fílmico como uma forma-conteúdo. As praças, ruas, avenidas e jardins que ajudam a construir a narrativa fílmica estão figuradas de formas variadas nos filmes e são utilizados pelos personagens de diferentes maneiras. Uma análise geográfica eficiente desses espaços inclui o estudo tanto da materialidade do espaço quanto do tipo de uso que se faz dele, além de como se estruturam política e sociedade no espaço-tempo produzido em cada filme.

Sob essa perspectiva, Santos (2002) contribui para o trabalho ao definir o espaço como objeto fundamental da ciência geográfica e sugerir ferramentas para estudá-lo. O autor afirma que o espaço geográfico é composto por uma “forma que não tem existência

empírica e filosófica se a considerarmos separadamente do conteúdo e um conteúdo que não poderia existir sem a forma que o abrigou” (SANTOS, 2002, p. 24-25). A partir dessa constatação, ele define como par de categorias analíticas gerais do espaço geográfico a organização territorial, como um sistema de objetos, e as relações sociais, como um sistema de ações.

A definição de Santos (2002) demonstra que tanto a materialidade quanto as ações que a animam devem ser entendidas em conjunto numa investigação geográfica. A organização territorial é composta pelos objetos na condição de um sistema, ou seja, um objeto não existe de maneira independente dos demais objetos que compõem o espaço geográfico. O modo como esse sistema de objetos está disposto sobre o espaço contribui para a definição das ações que se realizarão sobre ele. As ações, por sua vez, resultado do modo como se organiza determinada sociedade, produzem as condições materiais do sistema de objetos, além de atribuírem-lhes função e sentido.

Partindo da perspectiva desenvolvida por Santos (2002), e reconhecendo também a necessidade de conexão das dimensões material e comportamental do espaço, Gomes (2008) desenvolve o conceito de “cenário”, surgido da análise da cena pública em estudos sobre o espaço urbano, democracia e cidadania. Entendidos

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

como uma ferramenta para a análise geográfica de imagens, os cenários compõem-se pelas morfologias em exposição na imagem, os comportamentos nela apresentados, e as significações produzidas pelo conjunto das duas primeiras dimensões.

Aplicáveis às imagens do cotidiano urbano, os cenários ajudam-nos a entender a relação entre as formas urbanas e o modo como são utilizadas, possibilitando um estudo dos espaços representados nas imagens que, de acordo com a perspectiva de Santos (2002), seria propriamente geográfico. As categorias utilizadas para a análise dos filmes, entendidos como imagens em movimento, serão as morfologias e os comportamentos. A partir delas, e de informações gerais sobre a organização social apresentada em cada obra, será possível interpretar alguns dos significados presentes na construção espacial dos filmes.

Para cada uma das cenas selecionadas, foi preenchida uma ficha com informações relativas às morfologias do espaço construído no filme e sobre os comportamentos nele situados. Para cada uma das variáveis principais – morfologias e comportamentos –, havia, além de uma descrição detalhada, um conjunto de subcategorias a serem analisadas. Todos os dados coletados configuraram um grande banco de dados aos quais se somaram informações gerais sobre cada filme: ano de lançamento, diretor, sinopse pelo *IMDb*, premissa dramática e

situação da trama no tempo e no espaço.

Para cada cena, então, pudemos observar o tipo de morfologia (rua, praça, calçada, avenida, entre outras); os equipamentos urbanos presentes (bancos, postes de luz, holofotes, cartazes, lixeiras); características das construções ao entorno (grau de verticalização, grau de conservação, grau de heterogeneidade do padrão construtivo e presença de estabelecimentos comerciais – em funcionamento ou fechados).

Os comportamentos foram analisados a partir, principalmente, das atividades realizadas identificadas (circulação de pessoas e automóveis, ocupação de pessoas, comércio, brigas, perseguições, propaganda política, contestação política). Com base nas descrições, algumas observações sobre os comportamentos também se revelaram importantes, como a densidade de ocupação e de circulação de pessoas e de automóveis.

A presença de todas essas variáveis no banco de dados permitiu a execução de uma síntese para os espaços abertos presentes em cada filme e que as cenas fossem agrupadas a partir de categorias comuns. Foi possível, por exemplo, selecionar todas as cenas de filmes cuja premissa dramática fosse o autoritarismo político; todas as cenas situadas em ruas ou praças; bem como todas as cenas nas quais se profere um discurso político.

A partir da interpretação do cruzamento dos dados e das

sínteses elaboradas para cada filme, pudemos identificar três formas comuns, embora não únicas, de associação entre morfologias e comportamentos. Com o propósito de simplificar a referência e a discussão de cada uma dessas associações, atribuímos a elas denominações que remetem à configuração espacial encontrada: Palanque, Submundo e *Cybercity*.⁶ Nessa mesma ordem, as três associações serão apresentadas e discutidas a seguir, a partir de quadros de cenas às quais pertencem.

CENÁRIOS FÍLMICOS: PALANQUE, SUBMUNDO E CYBERCITY

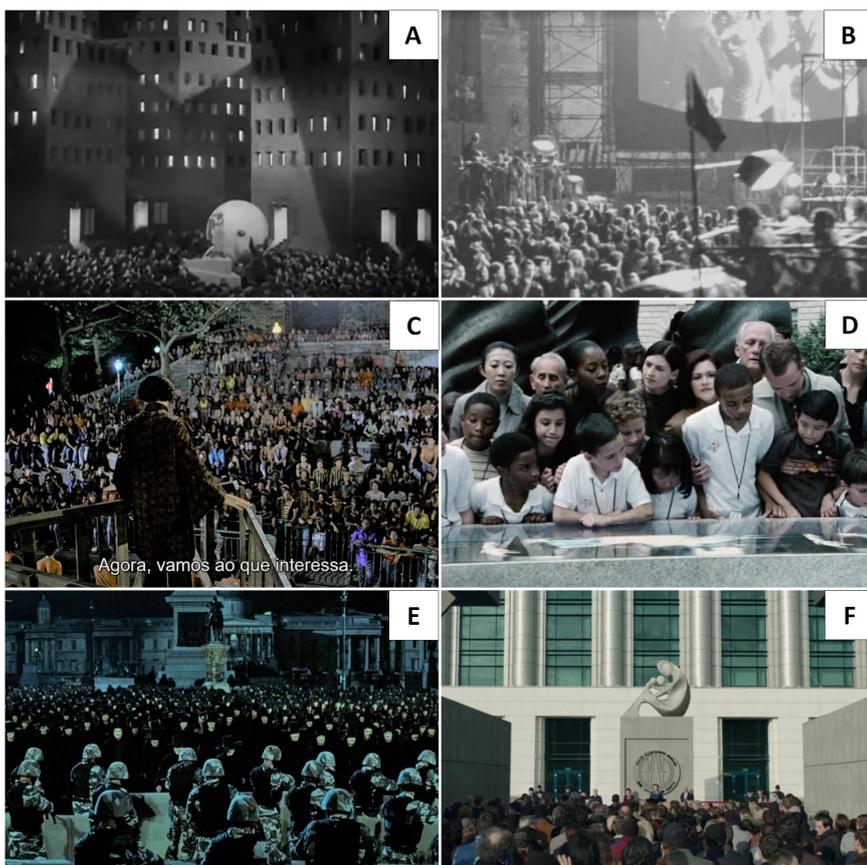
O agrupamento das cenas a partir da conjunção das catego-

rias analíticas – morfologias e comportamentos – permite que sejam descritas a partir de suas semelhanças, a fim de produzir imagens gerais de sua figuração nos filmes. No entanto, é importante que outros elementos que contextualizam a cena nos filmes sejam adicionados à investigação, como: características do governo estabelecido, a premissa dramática ou mesmo a situação da cena com relação aos demais acontecimentos dos filmes. A figura 1 apresenta quadros de algumas cenas com semelhanças em sua configuração espacial.

Ao analisarmos as imagens, é possível perceber que todas elas retratam aglomerações de pessoas, e que há um ponto central para o qual a maior parte dos olhares está voltado.

6. *Contração formada pelas palavras em inglês "cybernetic", cibernético, e "city", cidade. A opção pela grafia em inglês advém de sua presença nos filmes do subgênero distópico "cyberpunk".*

FIGURA 1 - MONTAGEM COM QUADROS RECORTADOS DE CENAS REPRESENTANTES DO PRIMEIRO TIPO DE ASSOCIAÇÃO



Fonte: Elaboração da autora, 2019. Adaptado de: Quadro A - *Metropolis*, 1927, 1:27:08. Quadro B - *Nineteen Eighty-four*, 1984, 0:33:11. Quadro C - *The Warriors*, 1979, 0:11:05. Quadro D - *Minority Report*, 2002, 1:23:22. Quadro E - *V for Vendetta*, 2005, 2:02:38. Quadro F - *What Happened to Monday*, 2017, 0:02:51.

GEOGRAFARES

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

7. Corrêa (2018, p. 17-18) descreve a refuncionalização como uma mudança na natureza das atividades – funções – que se realizam em uma determinada criação humana – forma – de modo que esta última mantenha suas características fundamentais.

Nesses casos, podemos notar uma indiferenciação entre os indivíduos, à exceção dos personagens que se posicionam no ponto focal para o qual converge a atenção dos demais. A despeito das diferenças entre cada uma das cenas e das narrativas de cada filme, em todas elas se profere um discurso político à massa. A utilização de um espaço aberto que permite o encontro de pessoas e a visibilidade das ações é própria para que a pretendida adesão do grupo ao ideário presente no discurso seja possível.

Em relação ao sistema de posições identificado nas imagens, nos quadros A, B, C e F (figura 1), a configuração do espaço enquadrado contém algumas das características de um palanque político: há uma estrutura de projeção vertical com ampla visibilidade de onde é proferido algum discurso a um grande grupo de pessoas. As figuras podem ser facilmente confundidas com as imagens reais de discursos de grandes líderes políticos em espaços abertos das cidades. Nos quadros D e E (figura 1), duas grandes praças são utilizadas para comportar um discurso político, proferido de um ponto que centraliza os olhares. Ainda que o objeto de projeção vertical palanque não esteja presente nesses filmes, a natureza e a distribuição espacial dos comportamentos verificados nessas cenas são semelhantes às encontradas nos demais quadros identificados por palanque.

Em “*Nineteen Eighty-four*” (1956, figura 1, quadro B)

e “*What Happened to Monday*” (2017, figura 1, quadro F), distopias cujos governos são autoritários, esses espaços amplos são utilizados pelo discurso oficial do governo, seja em meio à aprovação ou ao imobilismo por parte de quem assiste ao discurso. Em ambos os casos, há de fato um palanque construído para essa finalidade. Em “*Metropolis*” (1927, figura 1, quadro A), “*The Warriors*” (1979, figura 1, quadro C) e “*V for Vendetta*” (2005, figura 1, quadro E), casos em que a mensagem do orador assinala a necessidade de mudanças na situação em que se encontra aquela sociedade, a morfologia do espaço é refuncionalizada⁷ para comportar o discurso político.

Considerando que os comportamentos identificados não são individuais, é importante fazer um esforço para compreender o funcionamento dos comportamentos de massas. De acordo com Adorno (2006), as massas devem ser entendidas como entes diferentes dos indivíduos que a compõem, e devem ser concebidas como um corpo único. De acordo com o autor, ainda, o comportamento da massa depende da figura do “incitador da turba”, indivíduo que instiga deliberadamente a ação da multidão em torno de alguma ideia necessariamente genérica, “defletida do pensamento discursivo”. Nos quadros acima, o discurso proferido do ponto que centraliza os olhares age estimulando a multidão a aderir ao sistema político vigente ou à revolta contra ele.

Adorno (2006), embora tenha tido como objeto especificamente os discursos de líderes fascistas de meados do século XX, é eficiente em desenhar a figura do incitador da turba e seu efeito sobre as multidões. O autor reconhece a desumanização do termo “turba” para designar a multidão, mas considera “adequada”, ainda que “censurável”, uma vez que ações violentas podem ser incentivadas por esses discursos. Essas ações, de acordo com o sociólogo, seriam repreensíveis se tomadas individualmente e a figura do incitador é essencial para estimular alguma coesão em torno delas.

Nos momentos em que o espaço fílmico se organiza como um palanque, há grande uniformidade nos comportamentos em cena. As ações individuais dos que assistem aos oradores estão em segundo plano e o agitador se põe em posição de destaque para proferir discursos que, algumas vezes, incitam ou estimulam o apoio a ações violentas (“*Metropolis*”, 1927; “*Nineteen Eighty-four*”, 1956 e “*The Warriors*”, 1979). Em “*V for Vendetta*” (2005), o discurso não é verbalizado, mas consiste em um ataque com explosivos a um importante prédio, que é assistido e apoiado por todos como uma mensagem de esperança pelo fim dos diversos problemas da cidade, entre os quais está o autoritarismo político.

Nas cenas estudadas, a concordância com o discurso proferido está presente apenas em

“*The Warriors*” (1979). A fala do agitador sobre o palanque repercute na união de todas as gangues que tomam a cidade de Nova York durante a noite contra um inimigo em comum - a polícia da cidade. O líder busca a concordância de todos com a ideia e pede a interação da multidão, questionando se estão todos de acordo com a incumbência. Em meio a uma reação massiva de aprovação, o líder é assassinado por um grupo discordante e, a partir de então, há um ponto de ruptura em que a coesão entre os indivíduos se acaba e os personagens correm às ruas para disputá-las.

Quando as gangues do filme “*The Warriors*” (1979) vão às ruas, uma nova associação entre morfologias e comportamentos pode ser identificada e está sintetizada nos quadros da Figura 2. É possível descrever novamente alguns elementos que as imagens têm em comum. O conjunto de quadros é representado por ruas pouco movimentadas e a circulação de automóveis e pessoas é de baixa densidade. Podemos perceber a deterioração das construções presentes nas cenas e a ausência de estabelecimentos comerciais em funcionamento. Nos quadros B, C, E e F (Figura 2), constatamos também o acúmulo de lixo nas ruas. Nesse tipo de associação, os comportamentos individuais dos personagens que compõem a cena estão em destaque.

As ruas são o principal tipo de espaço aberto encontrado no conjunto dos filmes estudados;

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

Fonte: Elaboração da autora, 2019. Adaptado de: Quadro A - *Nineteen Eighty-four*, 1956, 0:13:45. Quadro B - *The Warriors*, 1979, 0:11:05. Quadro C - *Escape from New York*, 1982, 0:37:36. Quadro D - *Ghost in the Shell*, 1995, 15:36. Quadro E - *Akira*, 1988, 0:02:00. Quadro F - *Blade Runner*, 1982, 1:27:25.

8. Vide: “*The Warriors*” (1979), “*Akira*” (1988) e “*Ghost in the Shell*” (1995).

FIGURA 2 - MONTAGEM COM QUADROS RECORTADOS DE CENAS REPRESENTANTES DO SEGUNDO TIPO DE ASSOCIAÇÃO



estão presentes em todos eles e, em alguns tipos de tramas, situam mais de 50% do tempo de filme⁸, enquanto o palanque e a *cybercity* aparecem sempre pontualmente. Esses espaços situam cenas de trânsito, diálogo entre os personagens, perseguições, atuação violenta de gangues, entre outras atividades. Em geral, eles apresentam maior diversidade de comportamentos que os demais espaços abertos, ainda que estejam quase sempre menos movimentadas que as duas outras associações que estão sendo descritas neste texto.

Em “*Nineteen Eighty-four*” (1956, figura 2, quadro A; 1984), “*Alphaville*” (1965) e “*What Happened to Monday*”

(2017), distopias cuja premissa dramática é o autoritarismo político, as ruas servem fundamentalmente para o trânsito dos personagens. Nessas sociedades, o rígido controle sobre os comportamentos impede que as ruas situem a variedade de comportamentos observadas nos demais filmes. Ainda assim, algumas atividades de transgressão às normas podem ser verificadas nas ruas desses filmes.

Em “*Escape From New York*” (1982, figura 2, quadro C) e “*The Purge*” (2014) são construídos espaços-tempos em que não existe qualquer tipo de intervenção do Estado sobre os comportamentos, a violência urbana se apodera

das ruas, disputadas por gangues ou indivíduos. A mesma figuração das ruas é verificada em “*The Warriors*” (1979, figura 2, quadro B) e “*Orange Clockwork*” (1971), filmes em que há intenso embate entre a polícia e as gangues que tentam dominar as ruas da cidade. Nos três primeiros filmes, grande parte do tempo de tela é situado nas ruas, uma vez que a premissa dramática de todos eles é a crescente violência urbana.

Em “*Ghost in the Shell*” (1995, figura 2, quadro D) e “*Akira*” (1988, figura 2, quadro E), filmes japoneses do subgênero *cyberpunk*, grande parte da narrativa do filme também ocorre nas ruas das cidades. Nesse subgênero da ficção científica, marcado pelo acentuado avanço tecnológico, as ruas também estão deterioradas e pouco movimentadas. A distopia *cyberpunk* tematiza o domínio da tecnologia sobre a vida e a fisiologia humanas e os problemas sociais decorrentes disso. Landon (2002), em um trabalho no qual discute sobre as características distintivas do também subgênero da distopia, entende que:

(...) a parte “cyber” do nome desse movimento reconhece o seu compromisso em explorar as implicações de um mundo cibernético no qual a informação gerada e manipulada por computador torna-se um novo alicerce da realidade. A parte “punk” reconhece a sua atitude alienada e às vezes cínica para com a autoridade. (LANDON, 2002, p. 160, tradução nossa).

De acordo com Amaral (2003), o *cyberpunk* é satíri-

co e pessimista com relação ao capitalismo. Nessas sociedades, os governos se enfraquecem em favor das grandes empresas. Talvez, por esse motivo, a figuração das ruas seja bastante semelhante àquela dos filmes em que não há intervenção do Estado ou daqueles em que a atuação estatal é desafiada.

Los Angeles (“*Blade Runner*”, 1982), Washington (“*Minority Report*”, 2002), Tóquio (“*Akira*”, 1995) ou até uma “megacidade” com “megaquarteirões”, “megaestradas”, 800 milhões de habitantes, que se estende de Boston a Washington (“*Dredd*”, 2012). Quando a distopia *cyberpunk* faz referência a lugares reais, invariavelmente são grandes metrópoles e sua imagem real é alterada com um incremento na densidade de pessoas, veículos, sistemas de circulação e prédios.

Especificamente nos filmes representantes do subgênero *cyberpunk*, identificamos uma terceira relação entre morfologias e comportamentos. Nela, encontram-se avenidas movimentadas, com intensa circulação de pessoas e automóveis. Com pontos de vista que muitas vezes circulam por entre os prédios, torna-se perceptível o reconhecimento da fisionomia geral de cada cidade, sendo elas extremamente verticalizadas, densamente construídas, bem iluminadas e tomadas por anúncios luminosos (figura 3).

Em contraste com as características observadas no submundo, há ali grande movimentação de pessoas e au-

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

Fonte: Elaboração da autora, 2019. Adaptado de: Quadro A - *Ghost in the Shell*, 1988, 0:36:06. Quadro B - *Akira*, 1988, 0:04:55. Quadro C - *Minority Report*, 2002, 0:43:48. Quadro D - *Blade Runner*, 2017, 0:43:03.

FIGURA 3 - MONTAGEM COM QUADROS RECORTADOS DE CENAS REPRESENTANTES DO TERCEIRO TIPO DE ASSOCIAÇÃO



tomóveis. Estabelecimentos comerciais estão presentes ao longo das avenidas, que não apresentam sinais de deterioramento. Nesse tipo de associação, os comportamentos são também um somatório das múltiplas ações individuais, bastante semelhantes, praticadas por muitas pessoas, panorama no qual a individualidade dos personagens não ganha destaque. Diferentemente dos comportamentos de massa reconhecidos na primeira associação, o palanque, são retratadas ações cotidianas de circulação pela cidade.

Esse contraste com o submundo é reforçado em alguns filmes, como “*Akira*” (1988) e “*Ghost in the shell*” (1995), quando as imagens da cybercity são intercaladas com imagens do submundo em uma sequência de quadros. Em “*Akira*” (1988), a gangue de motociclistas se distancia das ruas escuras, vazias e degradadas, onde se encontram livre e rotineiramente, percorrem as avenidas ilu-

minadas e aterrorizam os transeuntes, no que parece ser uma situação extraordinária àquele monótono espaço de circulação. Em “*Ghost in the shell*” (1995) a degradação que marca o submundo pode ser identificada, em alguns momentos, em meio aos altos prédios, largas avenidas e anúncios luminosos. Em ambos os casos, torna-se evidente a continuidade entre esses dois espaços que, embora sejam tão diferentes, fazem parte de uma mesma cidade.

De acordo com Amaral (2003, p. 6) o *cyberpunk*, ao tematizar o avanço da tecnologia, gera uma cidade que é um laboratório da combinação do alto desenvolvimento tecnológico com um acentuado pessimismo em relação ao domínio das empresas capitalistas sobre os governos e ao crescimento desordenado e não planejado das cidades. Ainda segundo a autora, a representação das ruas como degradadas e mal iluminadas ajuda a construir a ambientação de um “submundo”

que é tão essencial para a caracterização da caótica cidade do *cyberpunk* quanto as formas urbanas grandiosas e os anúncios em neon.

De fato, em todos os filmes do gênero *cyberpunk* contidos em nosso universo, o submundo é um elemento essencial para a construção da narrativa do filme, são lugares onde os personagens que disputam as ruas tentam resolver os problemas postos em cena pela narrativa do filme. Simultaneamente, as imagens das movimentadas e luminosas avenidas, exclusivas ao *cyberpunk*, ainda que não participem diretamente da sucessão de acontecimentos presentes no filme, participam da construção do contraponto desse “laboratório”. Podemos dizer, então, que existem papéis narrativos para esses tipos de associação, ligados a uma apresentação geral da cidade distópica altamente tecnológica, como um contraponto ao submundo.

O PAPEL NARRATIVO DOS LUGARES

À medida que foi realizada a discussão de cada uma das associações gerais identificadas, revelaram-se indícios de que havia funções narrativas comuns entre alguns lugares. Certamente, a análise profunda da narrativa de cada obra exigiria um estudo vertical e intensivo dos filmes, que optamos por não realizar em um primeiro momento. No entanto, é importante que esses indícios sejam interpretados no presente trabalho, para que

possamos entender, também, o papel dos espaços urbanos abertos para a construção da totalidade do filme.

Algumas discussões teóricas a respeito da narrativa fílmica podem ser encontradas em Bordwell (1985, 2008). Aqui a trataremos, de forma pragmática e operacional, como o conjunto da sucessão de ações cujo encadeamento constrói a totalidade do filme (AUMONT & MARIE, 2006, p. 209). De acordo com os autores, a narrativa é “fechada” e “conta uma história”. Tentaremos, então, identificar como as ações realizadas nos lugares selecionados ajudam a contar a história de cada filme.

Propp (1984) e Moretti (2003), ambos estudiosos da narrativa literária, contribuem para a compreensão da relação entre a parte da trama e o todo, em seus estudos cujos objetivos eram identificar as funções narrativas das ações de cada personagem (PROPP, 1984) e dos lugares que a trama aciona (MORETTI, 2003). O primeiro descreve as ações desempenhadas pelos indivíduos nas histórias e elabora uma classificação baseada no papel de cada uma delas para a totalidade da narrativa. Por exemplo, todos os acontecimentos que levam o herói para longe de sua terra natal desempenham uma mesma função na narrativa, a despeito das diferenças nos deslocamentos de cada herói. Moretti (2003) procede produzindo mapas nos quais associa à localização as ações desempenhadas pelos personagens; o mapa, como conjun-



Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

to de localizações das ações, é um sistema de posições de toda a narrativa da obra.

Com base nos métodos utilizados nessas duas conhecidas obras da teoria literária, pudemos identificar alguns papéis narrativos dos espaços abertos estudados, a partir das ações neles realizadas. As descrições das ações em cada uma das cenas selecionadas neste trabalho foram analisadas com base nos eventos procedentes e precedentes, na tentativa de identificar a relação da cena com a integralidade do filme. Com isso, a despeito das particularidades de cada filme, delinear-se linhas narrativas para cada um deles, com alguns eventos comuns que, por vezes, mobilizavam lugares de configurações espaciais semelhantes.

A partir dos espaços abertos, então, pudemos identificar alguns eventos recorrentes que despertaram curiosidade acerca da possibilidade de que componham uma estrutura narrativa comum às distopias, são eles: 1) Apresentação da premissa dramática; 2) Apresentação da fisionomia do lugar; 3) Jornada do(s) protagonista(s) de reconhecimento e enfrentamento da ordem social; 4) Revolta; 5) Resolução/não resolução da premissa dramática.

Primeiramente, podemos entender que, no primeiro tipo de associação, a qual chamamos de palanque, o discurso emitido assume grande importância frente às ações individuais dos personagens. Concluímos que o conteúdo do

discurso é, então, importante para a construção da narrativa. Ele pode ser o incitamento de uma revolta contra o sistema político vigente ou um discurso que comunica as problemáticas que afligem aquele espaço-tempo. São duas formas distintas de se utilizar a visibilidade que a configuração espacial concede. Em uma, apresenta-se explicitamente como se organizam sociedade e política naquela distopia e busca-se a adesão da massa de pessoas a ele e, em outra, é apresentada aos seus habitantes uma perspectiva de mudança das condições político-sociais da distopia.

No primeiro caso, a configuração espacial do palanque é utilizada para a revelação da premissa dramática do filme. Embora essa associação não seja encontrada em todos os filmes de nosso universo, é muito comum que as distopias reservem algum tempo de tela para que seja expressamente comunicado ao telespectador em que espaço-tempo se situa a história e/ou qual a premissa dramática da obra. Em alguns filmes, como “*Escape from New York*” (1982), “*Dredd*” (2012), “*Blade Runner*” (1982, 2017) e “*Akira*” (1988), essa apresentação é realizada textualmente no início dos filmes.

Em outras obras, os espaços de visibilidade são utilizados para incitação à revolução, que está relacionada a um sentimento de esperança de mudança das condições que fazem daquele lugar uma distopia. Em muitos filmes, no entanto, as condições não são

de fato alteradas, tampouco há alguma perspectiva de transformação num futuro próximo. Estendendo a reflexão para todas as obras estudadas, dificilmente a premissa dramática do filme é desfeita, ainda que os personagens fujam ou se adequem àquelas condições.

As ruas, representantes do segundo tipo de associação, são os espaços destinados ao reconhecimento do lugar por parte dos protagonistas dos filmes. Seja porque se trata da primeira visita do protagonista ao espaço-tempo em questão, ou porque ele descobre novas características daquela distopia, como uma disputa territorial pelas ruas antes desconhecida. Esse reconhecimento é acompanhado de uma aventura, na qual a realidade descoberta é enfrentada em alguma medida. Nos filmes cujos governos são autoritários, os comportamentos nas ruas são principalmente de trânsito entre lugares, pois os espaços abertos são monitorados e controlados. Ainda nesses filmes, o processo de reconhecimento e enfrentamento da realidade da distopia ainda ocorre, mesmo que os espaços abertos funcionem como uma conexão entre os lugares onde isso se realizará. Questionamo-nos, então, se o processo de reconhecimento e confrontação com a distopia é um elemento constante na narrativa distópica.

A *cybercity* tem um papel na construção, juntamente com o submundo, da experiência de uma cidade que é extremamente densa e tecnológica e,

ao mesmo tempo, contém lugares tomados por conflitos, que fazem parte das jornadas dos personagens. Ali é apresentada uma fisionomia geral da cidade, esse laboratório onde o elevado desenvolvimento técnico e o pessimismo com relação ao crescimento das cidades e à política coexistem. Podemos entender, assim, que nesse momento é apresentada uma caracterização geral da imagem da cidade distópica, que não aparenta ser um lugar tão hostil quanto a trama evidencia ser.

DISTOPIA, POLÍTICA E ESPAÇOS PÚBLICOS

As distopias, lugares criados para incorporar o pessimismo a respeito do futuro das sociedades – e, muitas vezes, especificamente das cidades – tematizam premissas dramáticas diversas, sobre assuntos que apresentam perspectivas profundamente negativas para o amanhã. Entre essas temáticas, há acontecimentos de diversas naturezas, desde a ascensão de governos autoritários, problemática que versa explicitamente sobre a ordem política presente nos espaços-tempos criados pelos filmes, até a fragilidade do mundo globalizado diante do espalhamento de doenças contagiosas, um problema, a princípio, essencialmente sanitário. No entanto, a atuação dos sistemas de governo está regularmente inteligível em meio às diversas temáticas postas em cena.

A caracterização da presença do Estado nas cidades



Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

distópicas das obras estudadas orientou-se frequentemente a um dos seguintes polos: autoritária ou enfraquecida. Em cidades cujos governos são autoritários, as ruas são vigiadas, controladas e utilizadas basicamente para a circulação de pessoas. Esse espaço fundamental da cidade, que permite o deslocamento entre lugares, tem o potencial de proporcionar o encontro de pessoas e a transgressão das normas. Por isso, cabe às instituições do Estado autoritário a sua rígida fiscalização. O encontro entre pessoas em espaços abertos apenas é permitido nas situações em que a visibilidade desses espaços pode ser utilizada para comportar algum discurso que incite a adesão ao sistema político, e ocorre, eventualmente, em situações de revolta, a despeito de qualquer permissão de uso.

No outro extremo estão as cidades onde o poder do Estado encontra-se enfraquecido frente à progressão da violência urbana, ao pânico generalizado ou à prevalência das corporações no comando da cidade. Nesses filmes, as ruas situam partes importantes da ação dramática, componentes da aventura dos personagens principais. A aparente ausência de normas e mecanismos de regulação dos espaços abertos pode estar associada ao enfraquecimento dos instrumentos de fiscalização do cumprimento das leis, como a polícia, ou mesmo à própria inexistência delas. Nesses filmes, em muitas situações, os espaços abertos são territórios

em disputa pelos personagens – individualmente ou por meio da formação de gangues.

O interesse inicial pela categoria dos espaços públicos, justificado por sua propriedade de pôr em evidência os conflitos sociais, teve como obstáculo justamente a existência de diferentes sistemas de governo nos espaços-tempos distópicos. A escolha pelos espaços abertos permitiu a seleção das cenas a partir das formas urbanas nelas presentes e a posterior análise dos comportamentos e da conjuntura político-social presente nos filmes. No entanto, um breve exercício de retorno aos espaços públicos é importante, uma vez que as características gerais das sociedades observadas puderam ser identificadas.

De acordo com o que foi proposto por Gomes (2002), para além de suas morfologias, os espaços públicos guardam uma série de características, entre as quais é possível citar a possibilidade do encontro e do debate entre os cidadãos, sob a égide de normas comuns que garantam a isonomia dos envolvidos. Se em grande parte dos filmes distópicos os espaços comuns não são normatizados ou não permitem o livre debate, a sua transformação em territórios em disputa, meros espaços de circulação ou palco de discursos avessos ao debate põe em questão o estatuto público dos espaços urbanos abertos nessas tramas.

Podemos considerar, então, que a inexistência de espaços públicos pode ser uma característica frequente das cidades

distópicas, independentemente da grande variedade de problemáticas incorporadas pelas distopias. Para além de uma característica do desenho urbano dessas cidades, que dispõem de espaços abertos, a ausência de lugares de debate onde os ideais individuais são discutidos e frente à opinião pública põe em dúvida a condição cidadã de seus habitantes. A ampla participação política dos indivíduos, pautada nos princípios de liberdade e igualdade, na qual está baseada a cidadania moderna depende dos espaços públicos para a sua realização (GOMES, 2002, 2012). Assumindo também os espaços públicos como lugares de contato entre a toda a diferença que as cidades agregam e de visibilidade de demandas por direitos, Mitchell (2003) considera-os base espacial importante para a garantia de direitos na democracia moderna.

Diante disso, por fim, questionamo-nos se as premissas dramáticas encontradas nos filmes produzidos na atual “era dourada” de produção de distopias constituem um sinal de alerta para acontecimentos, tanto na política formal quanto no uso cotidiano dos espaços urbanos, que ponham em risco a existência dos espaços públicos nas cidades e, ainda, que fragilizem a democracia moderna.

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de
Pós-Graduação em Geografia e
do Departamento de Geografia
da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor. A teoria freudiana e o padrão da propaganda fascista. *Revista Margem Esquerda: Ensaios marxistas*, n. 7, p. 164-189, 2006 (Original publicado em 1951).

AMARAL, Adriana. Blade Runner, Total Recall e Minority Report: cinema distópico e cyberpunk de Philip K. Dick. *Sessões do Imaginário – Cinema | Cibercultura | Tecnologias da Imagem*, n. 11, p. 37-41, 2004.

AMARAL, Adriana. Cyberpunk e pós-modernismo. *BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*, v. 1, p. 01-07, 2003.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michell. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. 2. ed. Campinas: Papirus Editora, 2006.

BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom. Dystopia and History. In: BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom (Orgs.). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London: Routledge, 2003, p. 1-12.

BARROS, José D'Assunção. Cidade-Cinema: um novo conceito para a análise das cidades e distopias do Cinema. *Linguagens: Revista de Letras, Artes e Comunicação (FURB)*, v. 6, p. 53-67, 2012.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Wiconsin: University of Wiconsin Press, 1985. 370 p.

BORDWELL, David. Three Dimensions of Film Narrative. In: BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York: Routledge, 2008. 499 p.

CHOAY, Françoise. *Utopías y Realidades*. Barcelona: Editorial Lumen, 1970. 360p.

CORRÊA, Roberto Lobato. *Caminhos paralelos e entrecruzados*. 1. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2018. 321p.

EBERSPÄCHER, Gisele. Trump, Le Pen, Big Brother... O futuro previsto pelas distopias finalmente chegou?. *Gazeta do Povo*. 18/06/2017. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/ideias/trump-le-pen-big-brother-o-futuro-previsto-pelas-distopias-finalmente-chegou-04o6q9izbi6fepz9ondzamr6u/>>. Acesso em 06/04/2020.

FERNANDEZ, Gabriela Rodriguez. A cidade como foco da imaginação distópica: literatura, espaço e controle. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato. (Orgs.). *Geografia Cultural: uma antologia*. 1. ed. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2013, p. 35-56.

FIORAVANTE, Karina Eugênia. *Geografia e Cinema: Espacialidades do filme Adeus Lenin!*. *Geografia em Questão*, v. 06, p. 102-115, 2013

FORD, Larry. Sunshine and Shadow: lighting and color in the depiction of cities in film. In: AITKEN, Stuart; ZONN, Leo. *Place, Power, Situation and Spectacle. A Geography of Film*. Maryland: Rowman & Littlefields Publishers, 1994, p. 119-136.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. *A condição urbana: ensaios de geopolítica da cidade*. 1. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002. 304p.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. Cenários para a Geografia: sobre a espacialidade das imagens e suas significações. In: CORRÊA, Roberto Lobato & ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). *Espaço e Cultura: pluralidade temática*. Rio de Janeiro: Eduerj, 2008, p. 187-209.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. Espaços Públicos: um modo de ser do espaço, um modo de ser no espaço. In: CASTRO, Iná Elias de; GOMES, Paulo Cesar da Costa; CORRÊA, Roberto Lobato (Orgs.). *Olhares Geográficos. Modos de ver e viver o espaço*. 1. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012, p. 19-42.

LANDON, Brooks. *Science Fiction After 1900: From the Steam Man to the Stars*. 1. ed. New York: Psychology Press, 2002. 251p.

LEPORE, Jill. A Golden Age for Dystopian Fiction: What to make of our new literature of radical pessimism. *The New Yorker*. 05/06/2017. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2017/06/05/a-golden-age-for-dystopian-fiction>>. Acesso em 06/04/2020.

MATOS, Andityas Soares de Moura Costa. Utopias, distopias e o jogo da criação de mundos. *Revista da Universidade Federal de Minas Gerais*, v. 24, p. 41-59, 2017.

MITCHELL, Don. *The right to the city: social justice and the fight for public space*. New York/London: The Guilford Press, 2003. 270 p.

MORE, Thomas. *Utopia*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004. 167 p.

MORETTI, Franco. *Atlas do romance europeu 1800-1900*. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Boitempo, 2003. 215 p.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. 2. ed. São Paulo: Forense Universitária, 2006. 257 p.

SANTOS, Alice Nataraja Garcia. Espaço público como imagem da cidade: interpretações e um geógrafo no cinema. *Revista Cidades (GEU)*, V.6. p. 79-92, 2008.

GEOGRAFARES 

Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geografia da UFES

Janeiro-Junho, 2021
ISSN 2175-3709

SANTOS, Milton Almeida. *A natureza do espaço*. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2002. 384p.

TORRES, Bolívar. Narrativas distópicas viram best seller após a eleição de Trump. *O Globo*. 18/02/2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/livros/narrativas-distopicas-viram-best-seller-apos-eleicao-de-trump-20945259>>. Acesso em 06/12/2019.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

Akira (Japão, 1988). Filme a cores, falado. 124 minutos de duração.

Alphaville (França, 1965). Filme preto e branco, falado. 99 minutos de duração.

Battle Royale (Japão, 2000). Filme a cores, falado. 114 minutos de duração.

Blade Runner (Estados Unidos, 1982). Filme a cores, falado, 118 minutos de duração.

Blade Runner (Estados Unidos, 2017). Filme a cores, falado. 164 minutos de duração.

Contagion (Estados Unidos, 2011). Filme a cores, falado. 106 minutos de duração.

Dark City (Estados Unidos, 1998). Filme a cores, falado. 100 minutos de duração.

Demolition Man (Estados Unidos, 1993). Filme a cores, falado. 115 minutos de duração.

Divergent. (Estados Unidos, 2014). Filme a cores, falado. 140 minutos de duração.

Dredd (Estados Unidos, 2012). Filme a cores, falado. 95 minutos de duração.

Elysium. (Estados Unidos, 2012). Filme a cores, falado. 109 minutos de duração.

Escape from L.A. (Estados Unidos, 1996). Filme a cores, falado. 101 minutos de duração.

Escape from New York (Estados Unidos, 1982). Filme a cores, falado. 115 minutos de duração.

Fahrenheit 451 (Inglaterra, 1966). Filme a cores, falado. 112 minutos de duração.

Gattaca (Estados Unidos, 1997). Filme a cores, falado. 106 minutos de duração.

Ghost in the Shell (Japão, 1995). Filme a cores, falado. 87 minutos de duração.

In Time (Estados Unidos, 2011). Filme a cores, falado. 109 minutos de duração.

Metropolis (Alemanha, 1927). Filme preto e branco, mudo, 140 minutos de duração.

Minority Report (Estados Unidos, 2002). Filme a cores, falado. 145 minutos de duração.

Nineteen Eighty-four (Inglaterra, 1956). Filme preto e branco, falado. 90 minutos de duração.

Nineteen Eighty-four (Inglaterra, 1984). Filme a cores, falado, 115 minutos de duração.

Orange Clockwork (Inglaterra, 1971). Filme a cores, falado. 136 minutos de duração.

Snowpiercer. (Coreia do Sul; República Checa, 2013). Filme a cores, falado. 126 minutos de duração.

The Hunger Games (Estados Unidos, 2012). Filme a cores, falado. 142 minutos de duração.

The Purge: Anarchy (Estados Unidos, 2014). Filme a cores, falado. 103 minutos de duração.

The Terminator (Estados Unidos, 1984). Filme a cores, falado. 107 minutos de duração.

The Warriors (Inglaterra, 1979). Filme a cores, falado. 150 minutos de duração.

Twelve Monkeys (Estados Unidos, 1995). Filme a cores, falado. 129 minutos de duração.

V for Vendetta (Inglaterra, 2005). Filme a cores, colorido. 130 minutos de duração.

Watchmen (Estados Unidos, 2001). Filme a cores, falado. 162 minutos de duração.

What Happened to Monday (Bélgica; Estados Unidos; França; Inglaterra, 2017). Filme a cores, falado. 123 minutos de duração.