

**Universidade do Minho**  
Escola de Arquitectura

**Volume I - Arquitectura e Banda Desenhada:  
Utopias do Habitat ao Habitante**

Maurício Valentino da Silva e Sousa Ferreira Borges

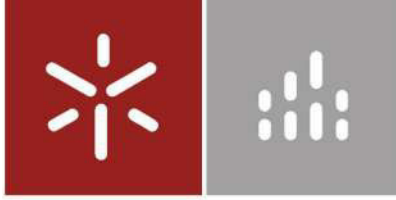
Maurício Valentino da Silva e Sousa Ferreira Borges

**Volume I - Arquitectura e Banda Desenhada:  
Utopias do Habitat ao Habitante**

UMinho | 2017

Outubro de 2017





**Universidade do Minho**

Escola de Arquitetura

Maurício Valentino da Silva e Sousa Ferreira Borges

**Volume I - Arquitetura e Banda Desenhada:  
Utopias do Habitat ao Habitante**

Dissertação de Mestrado  
Ciclo de Estudos Integrados Conducente ao  
Grau de Mestre em Arquitetura  
Área de Especialização: Cultura Arquitectónica

Trabalho efetuado sob a orientação de  
Professor Doutor João Ricardo Rosmaninho Duarte Silva

## Anexo 3

### DECLARAÇÃO

Nome

---

Endereço electrónico: \_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Número do Bilhete de Identidade: \_\_\_\_\_

Título dissertação /tese

---

---

---

Orientador(es):

---

\_\_\_\_\_ Ano de conclusão: \_\_\_\_\_

Designação do Mestrado ou do Ramo de Conhecimento do Doutoramento:

---

Nos exemplares das teses de doutoramento ou de mestrado ou de outros trabalhos entregues para prestação de provas públicas nas universidades ou outros estabelecimentos de ensino, e dos quais é obrigatoriamente enviado um exemplar para depósito legal na Biblioteca Nacional e, pelo menos outro para a biblioteca da universidade respectiva, deve constar uma das seguintes declarações:

1. É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA TESE/TRABALHO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;
2. É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO PARCIAL DESTA TESE/TRABALHO (indicar, caso tal seja necessário, nº máximo de páginas, ilustrações, gráficos, etc.), APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, , MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;
3. DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO EM VIGOR, NÃO É PERMITIDA A REPRODUÇÃO DE QUALQUER PARTE DESTA TESE/TRABALHO

Universidade do Minho, \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_



## **Agradecimentos**



Ao professor João Rosmaninho por me ter acompanhado entusiasticamente desde o início deste processo, acreditando no potencial do tema, e suportando o seu avanço com uma base de conhecimentos que me permitiu chegar onde cheguei. A sua paciência e apoio foram inigualáveis aquando dos momentos de maior dificuldade, principalmente do gerir do tempo entre trabalho laboral e trabalho académico.

À minha família que sempre me ensinou a não desistir dos meus sonhos, a lutar e vencer os obstáculos, procurando ver sempre um lado positivo nos momentos menos bons. Ao meu sobrinho David que trouxe um novo brilho à minha vida, tornando-me mais forte e decidido a finalizar esta etapa, em muito para simplesmente estar mais tempo com ele e acompanhar o seu crescimento mais de perto.

Um muito especial agradecimento à Andreia, por todo o apoio, amor e felicidade que me permitiram confiar em mim próprio e na autenticidade de tudo que faço. Seja na adversidade dos ritmos loucos das entregas ou nos fantásticos momentos de descontração entre elas. Não imaginaria nunca ter outra pessoa ao meu lado que não ela.

Aos meus amigos, por ouvirem as mil e uma ideias que fui partilhando com eles, dando-me sempre as suas perspetivas e ajudando-me a aprimora-las. Não querendo ser injusto para com ninguém, não poderia deixar de agradecer, de forma mais especial, ao Américo Silva por ter sido uma âncora e exemplo de força e de firmeza, compreendendo-me como poucas mais pessoas o conseguem. Também não poderia deixar de referir o nome de alguém que me ajudou de forma sem igual, o Gonçalo Fernandes, discutindo comigo os mais variados assuntos e partilhando uma paixão tão grande quanto a minha pelo mundo da banda desenhada, acompanhando-me na exploração desse mundo, não só de forma contemplativa, como interventiva, permitindo que as minhas ideias chegassem mais longe. Também à Iolanda Andrade, ao Filipe Monteiro e ao Manuel Castro, que me suportaram e incentivaram, e proporcionaram momentos de relaxamento por entre este período intenso.

Não podia também deixar de agradecer à Adriana Mendes que, além da sua amizade, como colega de trabalho me permitiu ter uma maior disponibilidade para terminar esta etapa.

Por último gostaria de agradecer a todos os autores de banda desenhada, por praticarem uma tão bela arte que desde cedo me deixou apaixonado, permitindo que a minha criatividade explorasse ficções e fantasias, levando-me ao mundo da arquitetura e instigando-me a vontade de criar algo que aproveitasse esses dois mundos.



## **Resumo**



Esta prova compromete-se a fazer uma demonstração do potencial, talvez ainda pouco explorado, da banda desenhada como meio para explorar o futuro, da perspectiva da arquitectura.

As propostas utópicas ganham um lugar de destaque, sendo experimentações que desafiam os limites, que fazem propostas críticas para novos conceitos do habitar, alcançando novos interesses, sobretudo pelo uso da imagem e do seu impacto. Numa associação plausível, a banda desenhada surge como um exemplo útil do uso da imagem, e na construção de espaços habitados, e é entre teoria da arquitectura e o alcance imagético da banda desenhada que este ensaio se organiza em três volumes.

Concentrando-se numa tríade de referências no campo da arquitectura (Le Corbusier, Movimento Metabolista Japonês e o colectivo Archigram) e numa outra no campo da banda desenhada (Moebius, Katsuhiko Otomo e Warren Ellis), os estudos utópicos tornam evidentes as similaridades e linhas que se vão tocando nos dois planos, criando uma comparação paralela na leitura do relatório entre o estrato do real e o estrato da ficção, percebendo a ideia “limpa e funcional” da utopia arquitectónica, e a vivência “suja, desregrada e mais humana” da distopia da banda desenhada.

Este trabalho propõe-se a desafiar, não só o arquitecto mas também o cidadão não arquitecto, a tentar perceber um espaço no futuro a partir das suas formas e do modo como este será habitado e, como através da narrativa visual e de diálogo, a ficção pode detalhar de forma interessante espaços que se encontram entre a realidade e a fantasia.





## **Abstract**



This work is committed to demonstrate the potential, perhaps still little explored, of comics as a way to explore the future from the perspective of architecture.

The utopian proposals gain a prominent place, being experiments that challenge the limits that make critical proposals for new concepts of inhabiting, reaching new interests, mainly by the use of the image and its impact. In a plausible association, comics appear as useful example of the use of the image, and in the construction of inhabited spaces, and it is between the theory of architecture and the imaginary reach of the comics that this essay is organized in three volumes.

Focusing on a triad of references in the field of architecture (Le Corbusier, Japanese Metabolist Movement and the Archigram collective) and another in the field of comics (Moebius, Katsuhiro Otomo and Warren Ellis), utopian studies make clear the similarities and lines that are touching both planes, creating a parallel comparison in the reading of the report between the stratum of the real and the stratum of fiction, perceiving the "clean and functional" idea of the architectural utopia, and the experience "dirty, unruly and more human" of dystopia of the comic strip.

This work aims to challenge not only the architect but also the non-architect citizen, to try to perceive a future space from its forms, but also the way it will be inhabited and, as through visual narrative and dialogue, fiction can detail in an interesting way spaces that lie between reality and fantasy.



# Índice



<b>Agradecimentos</b>	iii
<b>Resumo</b>	vii
<b>Abstract</b>	xi
<b>Índice</b>	xv
<b>Introdução</b>	1
<b>Capítulo I – Estrato do real: “o regresso ao futuro”</b>	9
<b>I.1 Âmbito – Utopia</b>	11
<b>I.2 Habitante – Indivíduo: o cidadão e o presente</b>	15
<b>I.3 Habitat – Cenário: a tecnologia e a evolução</b>	23
<b>Capítulo II – Estrato da ficção: “o amanhã distante”</b>	44
<b>II.1 Argumento – Distopia</b>	46
<b>II.2 Habitante – Personagem: o rebelde e o futuro</b>	50
<b>II.3 Habitat – Setting: a máquina e a dependência</b>	58
<b>Conclusão</b>	81
<b>Referências</b>	87
<b>Anexos</b>	95





## **Introdução**



Ao longo da história da arquitectura mais recente muitas têm sido as experiências e “previsões” sobre as cidades do futuro, prometidas utopias que funcionariam em todos os planos, com respostas alcançadas através de compromissos socioculturais e aspirantes duma humanidade unida, e é essa mesma via que esta investigação tenta explorar através de uma ficção.

Este trabalho, denominado “Visões do Futuro”, propõe-se relacionar exemplos de estudos utópicos lançados ao longo da história contemporânea da arquitectura, focando-se não só nas teorias que defendiam mas acima de tudo, na sua transformação em imagens. Continuando no meio visual, é feita uma passagem para uma outra imagética, focada no desenho, onde a ficção ganha diferentes camadas, e com as quais existem fortes laços, a banda desenhada. Este processo culmina na criação de um universo original em formato gráfico, onde essa reflexão, exposição e “confronto” entre realidades ganha evidência.

Foi indubitável a escolha do território português para o enquadramento desta ficção pois, além da utopia ficcional ser escassamente destacada, é também uma aproximação sobre a qual podemos, enquanto habitantes, criar ligações construídas com base não só na imagem mas na vivência espacial.

A nossa banda desenhada narra um episódio ocorrido em território português mas no século XXII, mais concretamente numa megacidade situada entre Braga e Esposende, apelidada de “Braganoba”. Através dos “olhares” da personagem principal, percorremos este novo espaço urbano, num ritmo de fuga e de descoberta, reconhecendo referências da cidade actual mas, sobretudo, descobrindo novos habitantes e novos habitats. A acção é contínua, num percurso que nos leva desde o interior minhoto até à zona costeira dessa megacidade, expandindo os nossos horizontes para uma possível visão do futuro, reflectindo e pondo em causa as acções do presente e as suas consequências para tempos vindouros.

Como referências utilizamos as propostas do Metabolismo Japonês, trabalhos e imagens do colectivo Archigram e a “máquina de habitar” de Le Corbusier. Para nós, estes são fortes exemplos da interacção entre o imaginário e o real no mundo arquitectónico.

Enquanto exercício, esta investigação procura alcançar conclusões que nos aproximem ou distanciem, como habitantes, de um determinado caminho que não poderíamos equacionar segundo uma via canónica. Porém, esses cenários podem nunca ser absolutos, tendo falhas ou especulações que, com o tempo, perdem ou ganham força em novas frentes, especialmente quando confrontadas com novas descobertas. Esses cenários comprometem-se com um universo controlado na sua totalidade, desde o modo como é constituído até ao modo

como é vivido, algo que, certamente, nunca será alcançado na sua plenitude na transposição para a realidade.

A singularidade no modo como interagimos com o nosso habitat, o nosso comportamento como indivíduos, com a nossa criatividade, os nossos hábitos e ambições, o mais ínfimo factor individual altera a direcção do colectivo, da sociedade e, por isso, a utopia será sempre uma proposta remetida para o imaginário.

No mundo ficcional da banda desenhada, assim como em propostas utópicas da arquitectura, a narrativa faz-se através de imagens, de definições de espaços e modos de os ocupar e viver, contudo com a banda desenhada existe como uma aproximação aos mesmos de forma mais directa, explorando-os em primeira pessoa.

Nesse campo, de trazer o novo, criar do zero, ou partir do existente e transformá-lo completamente, a 9ª arte, a banda desenhada é um “vai e volta” que transpõe para o papel elementos que, de outra forma, nos permaneceriam inacessíveis. A banda desenhada é uma ferramenta com potencial para reflectir e experimentar temas não reais de conceitos e ideias que só conseguem ser materializados através do conjunto da imagem e texto em constante diálogo. As utopias/distopias funcionam como exageros de realidades que “obrigam” o presente a viajar para o futuro de forma imediata.

O que distingue também esta utopia da utopia arquitectónica é o facto de estarem presentes na banda desenhada diferentes níveis de ritmos, velocidades e aproximações no modo como são vividos os espaços, pois com a existência de várias personagens, “habitantes” com as suas próprias identidades, cada espaço poderá ser vivido de inúmeras formas por cada uma delas.

Numa fusão entre realidades o leitor projecta-se no “corpo” de personagens, deparando-se com situações que transformam o seu conceito de “normalidade real”, criando uma dimensão intermédia do consciente onde o real e o ficcional são forçados a uma simbiose, expandindo os horizontes do imaginário para um plano sem limites, e na qual o leitor transforma e é transformado.

Assim, como na arquitectura, também as realidades em que os seus autores vivem têm um papel importante na configuração dessas utopias, com as problemáticas das suas épocas a serem retratadas e modificadas, provocando o leitor com ficções que, mesmo deturpadas, parecem verosímeis. O autor tem a liberdade de construir ou destruir, melhorar ou piorar, extasiar ou chocar, sem consequências no espaço real, mas procurando sempre o despoletar de reacções e questionamento sobre a possibilidade do acontecimento dos eventos da ficção no mundo real.

Da banda desenhada (entre contextos diferentes), destacamos autores como Jean Giraud (Moebius), Katsuhiro Otomo e Warren Ellis. Na “bande dessinée”, banda desenhada franco-belga, em “The Long Tomorrow” (1976) e “L’Incal” (1982-2014), Moebius dramatiza e transporta a sua época para um cenário ultra-futurista, onde a metáfora e a hipérbole criam um mundo radical mas simultaneamente familiar.

Já na “manga” (banda desenhada japonesa), Otomo é uma referência incontornável, desde a publicação de “Akira” (1982-1990), uma obra que extrapola uma cidade de Tokyo para Neo-Tokyo, e demonstra-nos uma perspectiva diferente da visão do futuro naquela parte do mundo. Retrata a sociedade japonesa, muito baseada na disciplina e na regra como directriz para uma vivência funcional, num salto para o futuro onde o governo e as corporações privadas mantêm controlo através da imposição agressiva, em busca do próximo passo tecnológico para ter ainda mais poder, aumentando por consequência a volatilidade da sociedade excluída e cansada da estratificação.

Numa vertente similar, mas incidindo mais sobre transgressão urbana e atitude punk, temos a série de “comics” (banda desenhada norte-americana), escrita por Warren Ellis e desenhada por Darick Robertson, “Transmetropolitan” (1997-2002), descrevendo aventuras na The City, uma megacidade em constante mutação, onde a política, os media e os indivíduos se defrontam pela busca do novo e pelas problemáticas que o mesmo envolve.

A presença desta tríade de referências e contextos Asiático, Europeu e Norte-Americano, é interessante não só no modo como replica e descreve a realidade na ficção. Na construção de narrativas manifestam-se intuitivamente associações directas entre universos, com agregações quiméricas do imaginário que alteram a perspectiva do real.

Tendo em consideração estes exemplos e outros tantos existentes no mundo real e no mundo ficcional, este projecto de investigação constrói-se como um desafio ao criar um mundo baseado em realidades e espaços que nos são próximos. Somos transportados para o futuro, vivendo-o através dos olhares e interações de personagens, descobrindo e pesando o conteúdo arquitectónico escondido em cada forma e função, permitindo uma reflexão sobre a sua pertinência na relação com o presente.

O nosso projecto parte da construção de um raciocínio não só arquitectónico mas também artístico, e pretende criar um mundo pessoal, conciliando a realidade presente em colaboração com a teoria da arquitectura e o potencial da narrativa em banda desenhada. Assim, são

critérios escolhidas e transformadas referências arquitectónicas que transmitem coerência espacial à narrativa, onde as personagens auxiliam a torná-la viável através do modo como habitam.

Transcendendo a realidade e o projecto (canónico), o objecto final, composto por vinhetas e texto com os seus ritmos próprios, que relacionam não só espaços e pessoas mas também acções e reacções entre eles, convoca uma diferente relação do leitor com o meio visual, e desperta-lhe um novo olhar sobre a banda desenhada como estimulante universo projectual para explorar e experimentar soluções arquitectónicas.

As utopias do passado, as problemáticas de cariz social e ambiental que se fazem sentir no presente e que indiciam um caminho cada vez mais condicionado, as megacidades do futuro e seus cidadãos, são as ferramentas que fundamentam esta investigação que se divide entre a realidade e a ficção, e que culmina num objecto existente nas duas vertentes.

Esta investigação é apresentada em dois volumes: o volume I “Arquitectura e Banda Desenhada: Utopias, do Habitat ao Habitante” funciona como relatório; o volume II, a banda desenhada “PT XXII” funciona como experiência.

O volume I contém a componente de reflexão teórica e histórica da arquitectura, com as racionalizações e deduções do processo da sua construção. Será dividido em dois capítulos correspondentes a dois estratos diferentes: o estrato do real, denominado “O regresso ao futuro” e o estrato da ficção, chamado “O amanhã distante”. Consequentemente cada um destes estratos é constituído por duas “figuras” que os definem, sendo eles: o habitante e o habitat. Com esta configuração, na correspondência entre realidade e ficção, o projecto final (o volume II) emergirá, ajudando a uma mais fácil compreensão de todo o processo da sua formação.

No subcapítulo “habitante”, a análise diz respeito aos sujeitos e personagens que fazem uso, ou esperam fazer das morfologias urbanas descritas e qualificadas anteriormente, desde o indivíduo ao “punk”, culminado num misto dessas duas bases, ajustado ao espaço e ao tempo da banda desenhada. Trata-se de quem “pratica” a cidade.

Já no subcapítulo “habitat”, procura-se vislumbrar e descrever e incidir o modo como a utopia/distopia ganha forma nos dois meios distintos, quer nas bases reais da arquitectura que perseguem um determinado futuro, ou nas bases ficcionais com base em hipérboles despegadas dos limites físicos. Trata-se da cidade “praticada”.

Ambos os subcapítulos são complementares pelo que permitem a construção de imagens da “prática” da cidade utópica, havendo uma cumplicidade de conceitos de contexto e vivência que

demonstra o quanto esses exercícios, de especulação e criação mais próxima e livre, são tão mais importantes na descoberta de possíveis soluções para problemáticas presentes e futuras.

No estrato do real são expostos e desenvolvidos temas que afectam o habitante em espaços destruídos. Também se revela uma dicotomia do progresso entre a tecnologia e o orgânico. A humanidade é analisada a partir de realidades de destruição e de recomeços, desde a divisão em diferentes estratos sociais com vista ao “equilíbrio” de poderes políticos até ao modo como se reflectem esses ajustes na ocupação da cidade. A procura de um futuro promissor aposta na preservação e melhor aproveitamento dos recursos naturais do planeta, tentando que o impacto sobre os mesmos seja menor e permita melhor qualidade de vida, contudo aposta em soluções de inovação tecnológica que são prontamente corrompidas pelos vários poderes.

No estrato da ficção as temáticas são semelhantes, ainda que assentes em “utopias construídas”, que sendo perceptíveis e experienciadas através da perspectiva da “personagem”, apontam consequências de propostas similares às do estrato real. O que realmente distingue o capítulo I do capítulo II é a introdução da ficção no habitar de lugares utópicos, e que prontamente demonstram a sua fragilidade, tornando-os em distopias críticas à realidade, transportadas para o futuro.

Sendo esta investigação dependente do meio visual, cada capítulo deste volume contém imagens que exploram afinidades entre o real e a ficção, demonstradas de formas diferentes, sendo referências fundamentais para o processo da construção do volume II. Com ambos os capítulos apresentando os mesmos temas, mas de perspectivas diferentes e sob campos disciplinares distintos e desejando realçar que a utopia prontamente se torna uma distopia ao ser submetida à volatilidade, a sua organização é feita de modo a que haja a possibilidade de comparar as referências visuais correspondentes através de um espelho do “layout” de páginas pares e ímpares. Há um crescendo no capítulo I, indo desde o “habitat” com a demonstração de morfologias e propostas, passando para o “habitante” onde é introduzida a vertente dos ideais do arquitecto e da sociedade da sua época. Posteriormente no capítulo II, olhamos sob o “habitante”, através do autor e das personagens que cria, passando em seguida para o “habitat” que as mesmas vão dando a conhecer, explorando e dando contexto às suas formas.

Finalizando este volume existe ainda um corpo de anexos, onde se evidenciam as referências visuais e a construção a partir das mesmas, dos espaços e morfologias a usar no volume consequente.

Feita a análise e reflexão das referências de uma história e teoria da arquitectura pertinente para a compreensão e antecipação do volume II de um novo universo em forma de banda desenhada, o corpo de anexos permanece na dualidade do raciocínio processual e do projectual, expondo a investigação anterior interpretada e transformada em novas referências que compõem uma nova realidade ficcional. Os conceitos são caracterizados não só através do desenho rigoroso, com dimensão, materialidade e expressão, assim como também são definidos naquilo que é a sua função, auxiliando à percepção da construção do universo que foi criado. Esta secção situa-se num “limbo” entre realidade e ficção, demonstrando como a partir das bases hipoteticamente reais do volume I foi montada uma realidade ficcional futura que aparece em formato narrativo sequencial no volume II.

O volume II confirma a extrapolação de características mais livres de limites, num segundo formato que surge do processo de análise e reflexão em volta da utopia. Serve-se da sequencialidade, das acções e dos diálogos para expor, de forma peculiar, uma narrativa que tem tanto de artístico como de conteúdos urbanos, socioculturais e ambientais. Procura reconhecer, segundo um modo futuro de habitar, uma megacidade num território próximo mas acelerado.

Essa “aceleração” parte do conhecimento de um território familiar ao autor, a sua cidade natal, analisando-o nos apontamentos que se destacam como possíveis pistas para o desenvolvimento daqueles espaços. Na projecção de uma região de Portugal no futuro transparece a imagética da “triade” com origens em princípios utópicos japoneses, europeus e norte-americanos. A cidade histórica, Braganoba de Cima, que sofre metamorfoses com o passar do tempo, juntando o velho ao novo, remete-nos para uma associação directa ao “velho continente” europeu. O percurso entre Braga e Esposende, o intervalo mais rural e com menor densidade construída, dá lugar a uma densidade orgânica, de massificação da produção de recursos para subsistência, adjacente ao trajecto da “Rail City”, fazendo alusão à visão japonesa. Por fim, temos Esposende, uma cidade costeira (de ocupação sazonal) que, após um cataclismo, é reconstruída a partir do zero, dando lugar a Braganoba de Baixo. É a extensão desta megacidade que contacta com o mar e armazena os recursos energéticos que o mesmo possibilita. É uma parte da megacidade que cresce já num novo mundo, enraizada no futuro, na tecnologia e no total controlo e planeamento pelos poderes governamentais. Deste enquadramento ficcional surge a banda desenhada chamada “PT-XXII”.



## **Capítulo I – Estrato do real: “O regresso ao futuro”**



## I.1 Âmbito – Utopia

*“Think of it. We are blessed with technology that would be indescribable to our forefathers. We have the wherewithal, the know-it-all to feed everybody, clothe everybody, and give every human on Earth a chance. We know now what we could never have known before – that we now have the option for all humanity to make it successfully on this planet in this lifetime. Whether it is to be Utopia or Oblivion will be a touch-and-go relay race right up to the final moment.”*

- R. Buckminster Fuller



Iniciando este percurso por entre **realidade e utopia**, desde logo é necessário o estabelecimento dos conceitos que poderão construir a nossa perspectiva.

Derivando do grego *οὐ* ("não") and *τόπος* ("lugar"), a utopia é associada a um mundo que não existe, um "não-lugar" caracterizado pela sua sociedade (também ela não-existente), que funciona, em princípio, de forma perfeita e sem problemas. Se abordarmos o termo de forma mais ligeira, trata uma sociedade e um lugar que funcionam de forma consideravelmente melhor que os actuais. De referir que a forma mais correcta de conectar o conceito de utopia a um conceito positivo será chamá-la de eutopia, do grego *εὖ* ("bom" ou "bem") e *τόπος* ("lugar"), mas como na forma inglesa tanto utopia como eutopia se pronunciam da mesma forma, utopia ficou ligado à forma positiva da palavra. E, de facto, se abordarmos também o seu oposto, chegamos ao termo distopia onde a sociedade está longe da perfeição e de qualquer sentido positivo.

Além da interpretação indubitavelmente subjectiva, o conceito foca-se no retratar de intenções, ideais e soluções pessoais por parte dos autores.

Exemplo disso é o primeiro registo que aborda tal conceito, a obra "República", pensada e proposta por Platão em 380 ac que, sendo parte conversação, parte ficção e parte proposta política, categoriza os cidadãos numa rígida **estrutura de classes sociais** composta por "ouro", "prata", "bronze" e "ferro". Nestas classes cada classe teria certas funções e designios, que resultariam numa sociedade em perfeita harmonia funcional.

Já em 1516 Thomas More publica a obra "Utopia", descrevendo uma narrativa passada numa ilha ficcional, um lugar perfeito a nível social, religioso, político e económico. Esta obra, no entanto, baseia-se numa narrativa ficcional, e More retrata esta ilha de forma tão peculiar que na sua interpretação a maior parte dos críticos a vê como uma sátira à época e sociedade em que fora escrita.

Outra importante referência é a obra "A Modern Utopia" de H.G. Wells, publicada em 1905, descrevendo mais uma vez uma ficção passada num "não-lugar", neste caso, todo um planeta utópico, onde regras e princípios permitem um funcionamento equilibrado do ser humano com o lugar.

É com esta incidências que o conceito revela todo o seu potencial de subjectividade de interpretação, pois se pretendemos retratar um lugar perfeito, com uma sociedade ajustada, temos também de pôr em causa o que é a nossa noção de funcionamento perfeito e se estamos dispostos a abdicar de alguns valores e liberdades, como **indivíduos**, para fazer parte de um **colectivo**.

A descrição e caracterização de um lugar perfeito pode ser em teoria alcançável, mas ao incluirmos o factor humano, do indivíduo e das suas espontaneidades e impulsos, então estaremos sempre sujeitos a imprevistos, a quebras de regras, ou mesmo a pensar até que ponto é algo perfeito se as regras que assim o tornam também ocultam e reprimem parte do que somos.



## **I.2 Habitante – Indivíduo: o cidadão e o presente**

*“Architecture (is) a theatre stage setting where the leading actors are the people, and to dramatically direct the dialogue between these people and space is the technique of designing.”*

- Kisho Kurokawa



Figura 1- Nova Iorque, 1933



Figura 2- Nuremberga, 1945



Figura 3 - Hiroshima, 1945



Na formação de utopias existe sempre algo em comum como o desenvolvimento de conceitos para responder a demandas ou necessidades de um sujeito. São trabalhadas conceptualizações para se aproximarem à perfeição no que diz respeito a uma sociedade que funcione em harmonia, tentando solucionar problemas com que os arquitectos se deparam na realidade do seu tempo, ou até especulações sobre o aumento desses problemas num futuro próximo.

O habitante faz parte da problemática mas também da solução, sendo que a utopia desperta o presente para uma diferente manifestação no futuro, com vista a alcançar novos e mais promissores patamares da qualidade de vida.

As propostas utópicas servem sobretudo o propósito de reflectir sobre o presente e partem desse contexto para (ultra)passar os seus limites, transportando as possibilidades arquitectónicas para um outro plano superando obstáculos e, assim, criando um futuro de conquista de um maior equilíbrio **humano e urbano**.

Com acontecimentos de relevância histórica de impacto dramático, que deixaram cidades devastadas, assim como resultaram em traumas nos seus habitantes, evidenciam-se ainda mais as divisões sociais, e os seus extremos. A classe baixa a tentar sobreviver e a classe alta a tentar proteger o seu estatuto, com cada decisão política a ter um peso substancial no rumo de sociedades que tentavam reconstruir-se, e é aí que a utopia ganha uma importância ainda maior, na busca de soluções que entrem em ruptura com a submissão, que despertem o sentido de luta e desejo de igualdade. A própria noção de classe social ganha maior relevo, quando a solução subliminar é a perda dessa **distinção por classes**.

A transformação social intervém no campo económico e sociopolítico, o que torna o sujeito que integra essa sociedade parte integrante da definição de uma utopia. A criação dos espaços não basta, é necessária a definição de uma base organizativa para que este novo tipo social tire o máximo partido destes novos modelos.

Nas ruas, ou vestígios das mesmas, prevalece a ruína material e espiritual, na procura do retorno ao “normal”. A noção de quotidiano é alterada, na instituição de um espírito de sobrevivência num cenário de condições mínimas de vida, ganhando maior relevância a necessidade do colectivo para ultrapassar obstáculos, re-agrupar vestígios e memórias, e redefinir o sentido de casa, de comunidade e de normalidade.



Figura 4 - Kentucky, 1937



Figura 5 - Europa, Pós-Segunda Guerra Mundial



Figura 6 - Japão, Pós-Segunda Guerra Mundial

O **cataclismo** desperta um sentido de urgência, de colecta de recursos, explorando opções que permitam a sobrevivência. Instala-se o **receio** antecipado, não só pelo cenário de destruição a que os habitantes estavam vinculados mas, também pela importância da implementação de novos pensamentos para que os mesmos erros não sejam repetidos e as consequências para a gerações vindouras não sejam piores.

Seja em propostas de Le Corbusier, do colectivo Archigram ou do Metabolismo Japonês, a configuração destas novas urbanidades e sociedades é pensada para **grandes escalas**, no sentido de acomodar o máximo possível de habitantes, pois a reconstrução desses territórios assim o demanda. É importante para tal o sentido de dimensão aliado à função, de **módulo**, de repetição e agregação, e foi a pensar nesta necessidade que Le Corbusier desenha e define o “modulor”, referenciando e utilizando novas medidas baseadas nas proporções de um indivíduo imaginário, não se submetendo a unidades predefinidas ou presas a uma realidade que não era a que procurava. Esta modulação sustenta-se também no sentido de transparência e de libertação do sentido estético, focando-se não só no modo como seria possível agregar um **grande número de habitantes** em grandes blocos habitacionais, mas também no modo como esses blocos funcionassem e respondessem às necessidades dos seus habitantes, despertando a mudança social e integração de valores comuns. A destruição dá lugar à reconstrução, e com esta nova demanda surge a possibilidade de alcançar novos horizontes, idealizar soluções mais próximas da perfeição, usar o obstáculo como catalisador da mudança e do progresso.

Exemplos desses conceitos são o “Plan Voisin” desenhado entre 1922 e 1925 por Le Corbusier, a “Plug-In City” proposta em 1964 pelo colectivo Archigram, e a “City in the Air” apresentada em 1961 por Isozaki Arata. Estes modelos promovem espaços de referência, na forma de megaestruturas, que consigam albergar um grande número de cidadãos, combinando usos, não só habitacionais mas também de sociais, educativos e lúdicos.

Nestes casos, o habitante integra não só o desenho destas estruturas com uma nova escala, mas também busca pela eficácia organizativa das suas funções. Nessa expectativa de conferir um olhar promissor para o futuro em cenários de desolação e destruição, na procura de um recomeço, Le Corbusier assim como alguns projectos associados ao Metabolismo Japonês não tardaram a ter repercussões na realidade, transfigurando-se e adaptando-se à tentativa de incorporação de novos estilos de vida, materializando-se em projectos como a “Unité d’Habitation de Marselha” (1947-1952), a “Nakagin Capsule Tower” (1970-1972).





Figura 7 - Unité D'Habitation, França



Figura 8 - Nakagin Capsule Tower, Japão

Na “Unité d’Habitation de Marselha”, Le Corbusier projecta com o betão consolidar uma estrutura de grandes dimensões e robustez que acolhesse famílias, pensando não no indivíduo e na geração adulta mas também no desenvolvimento e continuidade destas novas práticas através dos seus filhos. Com o “modulor” como referência, o arquitecto suiço explora as suas teorias da proporção de escalas desde o corpo maior da estrutura até às peças de mobiliário que integram cada apartamento. Esse cuidado de Le Corbusier consagra todas as formas necessárias para que a **função** fosse atingida, deixando os habitantes usufruir do seu tempo de forma mais descontraída, podendo debruçar-se sobre as interacções sociais. Com este e outros projectos surgia a “máquina de habitar”.

Já na “Nakagin Capsule Tower” é incorporado o estudo da forma como o orgânico se estrutura na Natureza, evidenciando a importância do indivíduo como parte constituinte de algo maior através da **cápsula** e, sobretudo, o sentido do colectivo na agregação, com várias cápsulas que se agregam em duas torres estruturais. Neste contexto o alvo demográfico seria jovens solteiros, assalariados, que trabalhavam para corporações em busca de crescimento. A cápsula daria resposta através de novos dispositivos incorporados, usando o avanço tecnológico como o elevar sobre a **ruína**, criando um novo caminhar urbano para o futuro.

O colectivo Archigram foca-se na cidade como algo em constante mutação com auxílio da máquina, alterando-se a si própria consoante as necessidades e ritmos dos seus habitantes. A tecnologia de sobrevivência e linguagem excêntrica do futuro elevavam os mecanismos como resposta e solução à estagnação do presente, imaginando um futuro de recursos intermináveis onde megaestruturas, de proporções semelhantes às presentes no “Manifesto Futurista” de Antonio Sant’Elia, vagueiam por novos destinos, infiltrando a tecnologia, a cor e o avant-garde na vida urbana. Ao contrário de Le Corbusier ou dos metabolistas, para o colectivo britânico as preocupações sociais não são uma prioridade, pelo que o foco é o de não deixar a cidade cair no monótono de fórmulas e regras, cativando o choque com novas formas e impulsos, estimulando a sociedade a continuar num ritmo e movimento de progresso e transformação através da simbiose com a **máquina e a tecnologia**.



### **I.3 Habitat – Cenário: a tecnologia e a evolução**

*“A house is a machine for living in.”*

– Le Corbusier



Figura 9 – Favela, Brazil



Figura 10 - *Habitat 67*, Canadá



Figura 11 - *Puma LOT-EK*, transportável mundialmente



De uma perspectiva mais empobrecida e carente dos processos de planeamento e regulamentação, a **expansão da cidade**, na sua maior parte não é projectada. Originando apropriações espontâneas, fruto das necessidades, estas estruturas resultam em formas puras e simples, apresentando apenas as ferramentas mínimas para a sobrevivência mas que, numa constante alteração, aos poucos se molda nesses fragmentos num todo que acaba por funcionar. Com formas semelhantes, mas organizações diferenciadas os resultados são inequivocamente distintos, promovendo conceitos e mentalidades diferentes.

Fenómeno de reprodução e emergência da habitação com requisitos mínimos e multiplicada exponencialmente, a favela brasileira, demonstra que perante a necessidade, o ser humano improvisa novos sentidos de agregação e comunidade, mas também como consegue vencer obstáculos como difíceis topografias tanto para construção como para consequente **mobilidade**. Demonstra também como a necessidade de habitação para um grande número de pessoas e a construção sem planeamento entram em conflito directo com a **Natureza**, eliminando recursos e alterando ecossistemas.

Não é que não haja complexidade na forma espontânea como estas habitações se foram erguendo, e o sentimento forte de comunidade não tenha o seu valor, mas tendo como exemplo o projecto “Habitat 67”, projectado pelo arquitecto israelo-canadiano Moshe Safdie, podemos comprovar uma solução exequível para ambientes urbanos de **alta densidade**.

Mais uma vez o módulo surge como uma importante ferramenta tanto na resposta à possível agregação e crescimento desta densidade, como também na resposta ao sentido económico recorrendo a soluções prefabricadas. O apartamento, aqui, adquire um novo sentido, por fragmentação do bloco, deslocando o seu carácter vertical para uma outra morfologia de adição e criando também espaços intersticiais (com carácter social e de permeabilidade que permitem aos seus habitantes uma maior relação com a envolvente). Esta obra despertou um novo olhar sobre o “arranha-céus” como solução vertical para cenários urbanos de alta densidade e, poucos anos depois, em 1972, a “Nakagin Capsule Tower” demonstra princípios semelhantes da importância do módulo e da cápsula. O módulo, repetível, não só permite uma melhor resposta à demanda, como é mais rápido na sua construção, mais viável economicamente, com um melhor controlo de qualidade ao ser prefabricado, acabando por dar à cidade uma maior flexibilidade na sua expansão, e permitindo maior mobilidade.



Figura 12 - *Unité d'Habitation*, Marselha



Figura 13 - *Nakagin Capsule Tower*, Tóquio

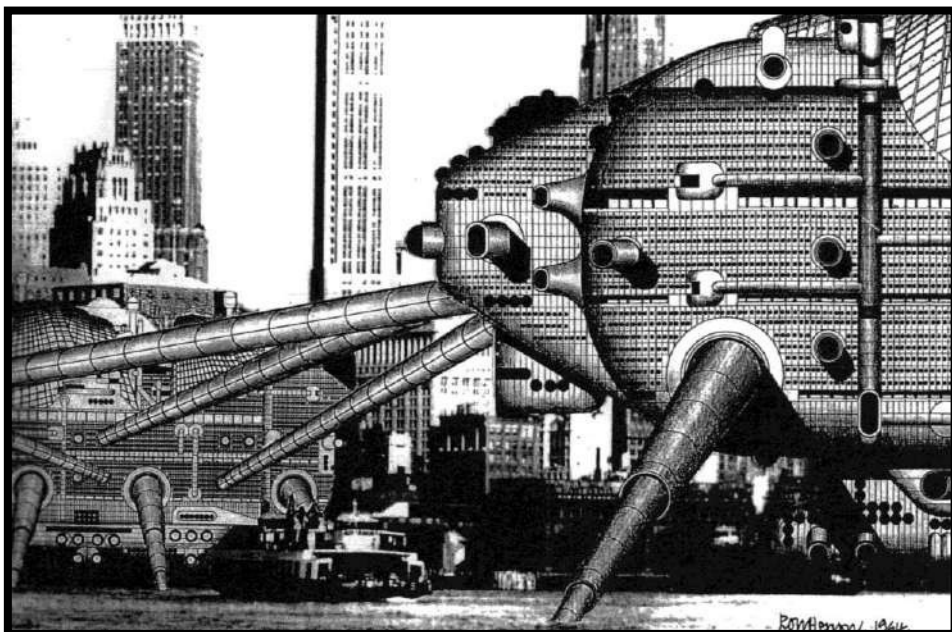


Figura 14 - *Walking City*, colectivo Archigram

Entendendo o habitar com essas formas, os conceitos utópicos geralmente tomam o raciocínio para a humanidade e urbanidade como um todo, sendo somas de vários indivíduos e objectos que partilham objectivos comuns, com funções predefinidas. Com vista a acomodar elevado número de habitantes num mesmo espaço, a distribuição de densidades é uma questão chave no solucionamento do crescimento das cidades e, na falta de área horizontal, o **crescimento vertical** ganha foco. Aqui, o módulo e a cápsula surgem como modelos úteis de formações interactivas entre organismos múltiplos que fazem parte de um todo. A cápsula incorpora o carácter industrial e tecnológico, apresentando-se com simplicidade e “existência mínima”. A prefabricação em massa, a montagem rápida e eficiente por mão-de-obra (no próprio local de fabrico), o transporte e a agregação quase instantânea em estruturas preparadas para tal, são conceitos que a tornam cada vez mais precisa com o avanço presente da sociedade tecnológico-dependente e de fácil acesso a tudo. Assente no conceito de “upgrade”, recorrente nas várias facetas do quotidiano presente, o carácter **efémero** de manutenção e substituição destas cápsulas é aliciante também no sentido da longevidade em continua **mutação**.

Claro está, este cenário parece-nos simultaneamente utópico e distópico pois, embora haja exemplos construídos baseados nesses conceitos, o poder das empresas regridor do quotidiano não pode ser ignorado. Sabemos que a quebra do banal na implementação deste tipo de construção a uma maior escala alteraria de forma dramática a economia sustentada por **interesses corporativos e políticos**.

O progresso tem custos, e muitas vezes o equilíbrio ambiental do planeta é afastado para segundo plano quando confrontado com a necessidade pelo novo e pelo ultrapassar de limites. Ao projectar o futuro esse equilíbrio é tido em conta, tomando a tecnologia e progresso não só como um avanço mas também como instrumental na reconstrução desses laços importantes do ser humano com a Natureza. Seja na elevação da habitação e das estruturas viárias para libertação do solo ou mesmo das coberturas ajardinadas desenvolvidas por Le Corbusier, da inclusão e aproximação a processos biológicos e relação simbiótica com a Natureza nos princípios metabolistas ou da “máquina mutante” que vagueia pelo território idealizados pelo colectivo Archigram, a cidade não pode ser entendida como uma soma de várias peças que se ignoram mas, pelo contrário, identidades que interagem e se complementam, assim como acontece com os seus habitantes.

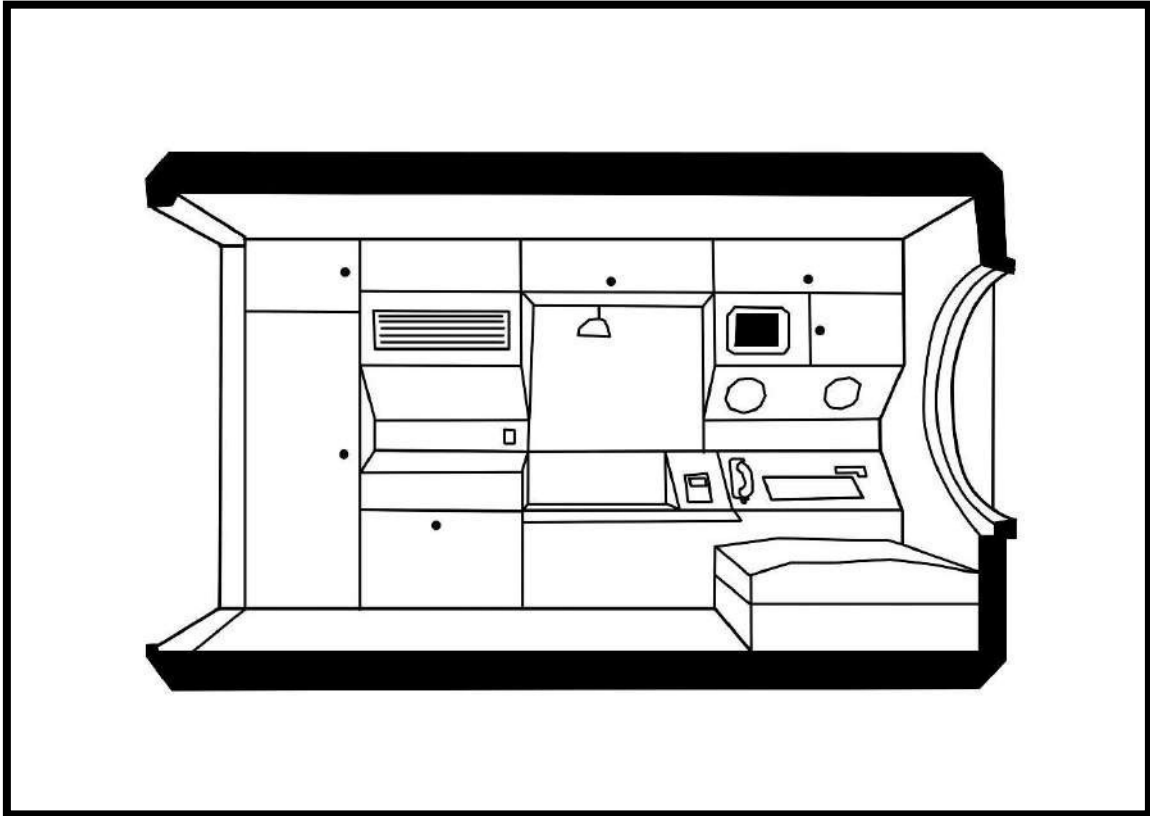


Figura 15 – secção *Nakagin Capsule Tower*, Kisho Kurokawa

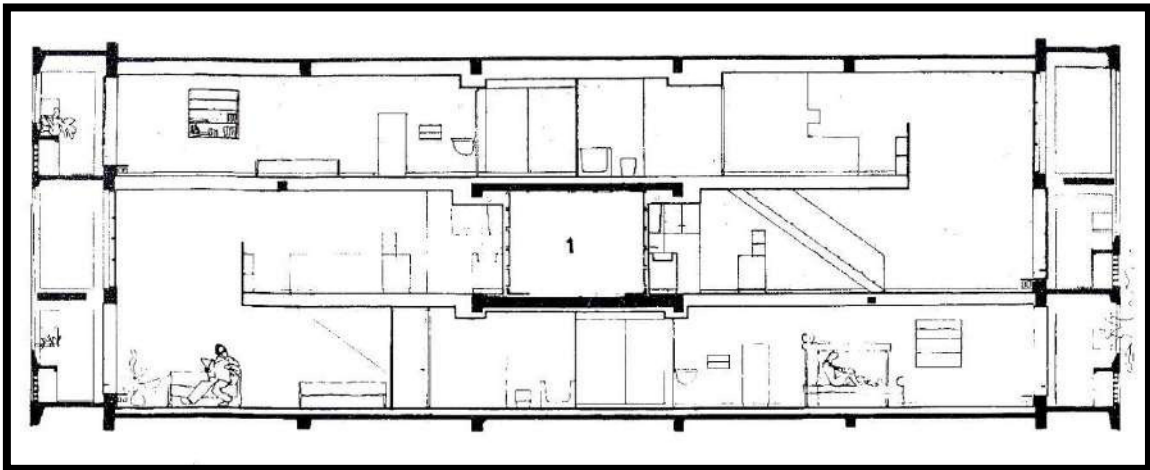


Figura 16 – secção *Unité D'Habitation*, Le Corbusier

O módulo é repetido, colocado em diferentes disposições, confronta o genérico e o passado, liberta novos modos de viver, morfologias de transformação, substituição e mutação, dependentes dos interesses, das envolventes, das necessidades.

Não basta a criação de formas e estabelecimento de funções, o plano terá que partir da escala menor para uma organização maior, do colectivo, fazendo com que a função se expanda continuamente para o bloco da cidade ou o território, numa simultânea adaptação.

No tema da adaptação e das preocupações do aumento populacional e a necessidade de construção em maior escala, assim como as consequências para o que será a forma de habitar e a relação com o território, os conceitos abordados por Le Corbusier elucidaram uma visão diferente da cidade, quando o mesmo defende que a cidade necessita de uma matriz geométrica verdadeira assente na repetição, e que o resultado da repetição é o standard e consequentemente a forma perfeita. São assim idealizados novos tipos de cidades, com propostas “ligadas” a um certo ambiente, com uma certa ocupação e que se tornaram referências para um explorar de todo o seu potencial utópico e no quanto esse potencial poderia ser transportado para a realidade.

A verdadeira batalha estava no desenvolvimento de novos conceitos e na tentativa de evitar a estagnação do espírito de inovação, fazendo com que a arquitetura fosse cada vez mais uma ferramenta que permitisse ao habitante uma nova **apropriação do espaço**, controlando os seus próprios **ritmos e olhares**, a própria **velocidade** com que desejava viver.

Sendo quase impossível a fuga às condicionantes da realidade, o expandir de horizontes com propostas além do comum necessita de conceitos ainda mais fortes e, portanto, de ficções que funcionem à base do impacto visual e/ou funcional de forma contrastante. Imaginam-se cenários em que a arquitectura configura a sociedade e o seu funcionamento, o modo como certos valores ganham mais ou menos importância consoante as temáticas a ser exploradas.

A proposta utópica, não existindo como realidade, revela a sua identidade a partir de uma caracterização progressiva, ganhando maior força a partir da pormenorização e coerência da soma de todas as suas partes, e é nesse crescendo, do mais ínfimo detalhe até à mais geral das concepções, que a integração e aceitação começam a invadir o campo do real. O que existe é alterado e transformado até desafiar as percepções do imaginário, e o que não existe é consolidado e aprimorado de forma a estar eminente na inclusão no mundo do construído.



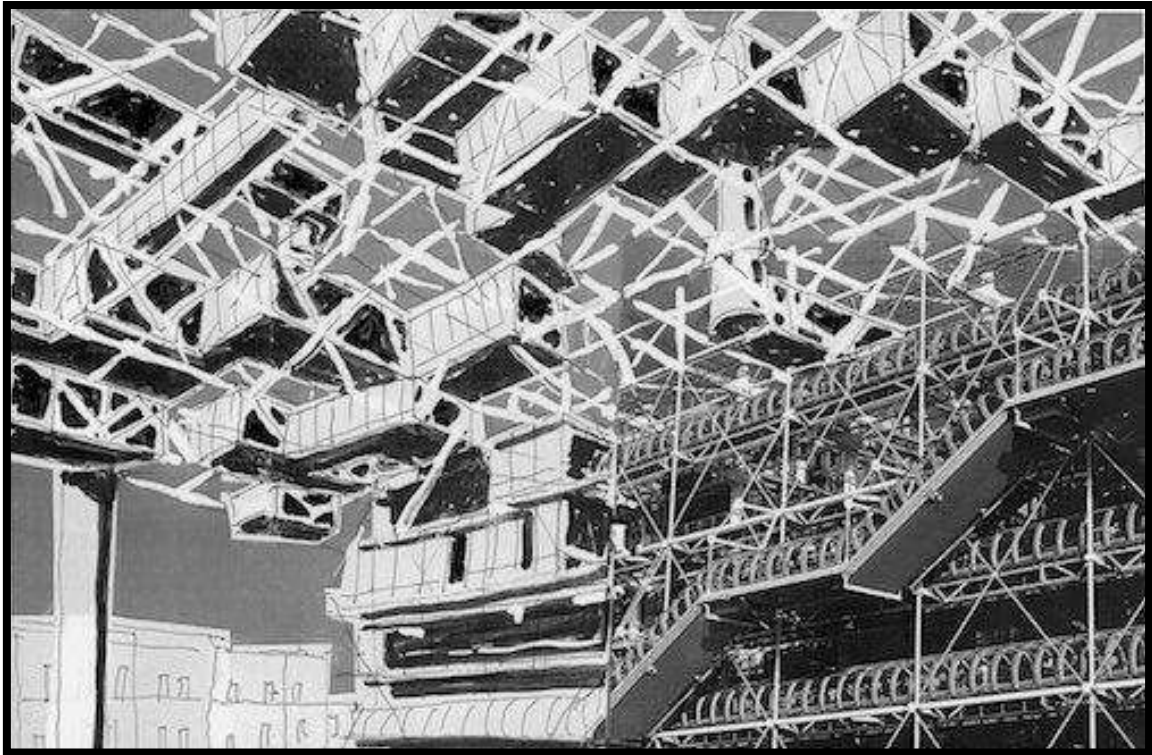


Figura 17 - *Spatial City*, Yona Friedman

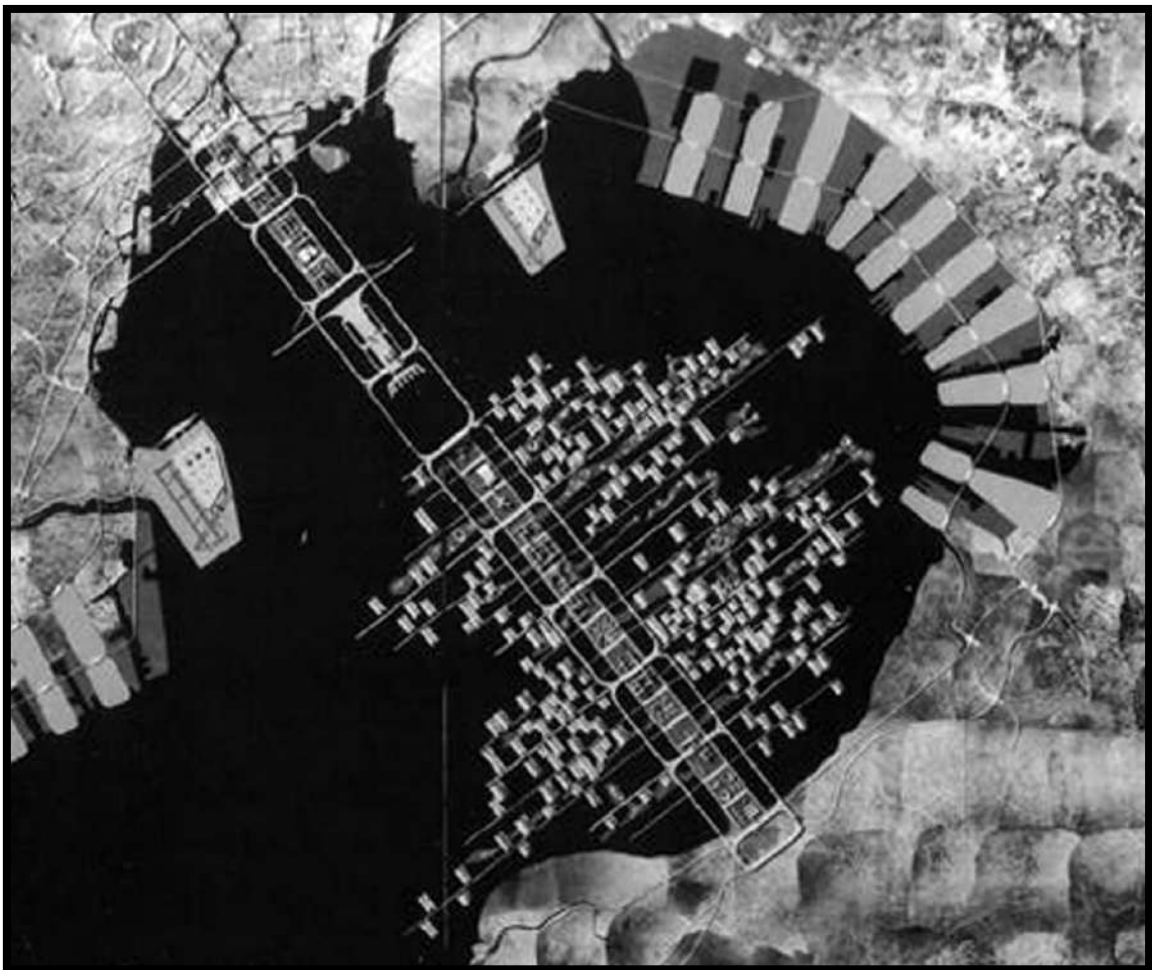


Figura 18 - *A plan for Tokyo*, Kenzo Tange

Em 1958, Yona Friedman publica um manifesto nomeado “Mobile architecture”, onde explora novos tipos de mobilidade, não dos edifícios mas sim dos seus habitantes. Para Friedman o habitar é determinado pelo habitante, com infra-estruturas que não são determinadas nem determinantes. Friedman defende que a cidade e a sociedade serão móveis, separando a arquitectura de clientes genéricos, focando-se no indivíduo e não numa imagem generalizada. Friedman foca-se no utilizador da máquina e na sua constante transformação, lutando contra a arquitectura definitiva e evidenciando o carácter de improvisado e de ajuste do habitante à vida, algo que serviria de inspiração ao colectivo Archigram.

Também os autores associados ao Metabolismo Japonês exploram este tipo de propostas, de construção em **locais interditos ou inexplorados**. Em 1960 publicam uma série de quatro ensaios chamados: “Ocean City”, “Space City”, “Towards Group Form” e “Material and Man”. Nestes textos aborda-se também propostas de cidades que flutuam sobre oceanos, assim como sistemas de “encaixe” de cápsulas, com carácter orgânico.

As propostas em forma de manifesto construíam-se a partir do radical e subversivo e, dotando a cidade com esse mesmo carácter, a escala da cidade tornava-se cada vez mais imponente, multiplicando dimensões modulares a expoentes em contínuo e rápido crescimento, fomentando a ideia de uma entidade não finita, a ideia de **megacidade**.

Se o arquitecto pretende adoptar a tecnologia como principal foco do olhar sobre o futuro, então certamente as componentes dessa realidade ficcional serão baseadas numa sociedade regrada pela máquina, as aplicações, a inovação. Caso o arquitecto queira evidenciar o contrário, incidindo sobre a importância do orgânico e do natural no desenvolvimento do ser humano na sua relação com a envolvente urbana, então projectará ficções não tão distantes e inconcebíveis, no entanto com um olhar diferente sobre a apropriação de espaços e recursos.

A forma torna-se mais simples, um casulo em **metamorfose** perante a necessidade de novos espaços ou novas apropriações. Tanto forma como função são postas em causa, equacionando o conceito de banal e de inovação, reflectindo a descontinuidade ou progressão das práticas que definem a cidade.

Numa necessidade de fuga à cidade demasiado densificada e **verticalizada** que coloca um peso e sombra sob o **peão deambulante**, são tentadas novas estratégias urbanas e novos modos de habitar. Os arquitectos tentam com as suas propostas provocar, através da exploração de novos espaços, modos de relação entre o cidadão e a cidade, cativando rotinas, modos de transformar a cidade e de controlar os ritmos com que a cidade se vai espontaneamente configurando.



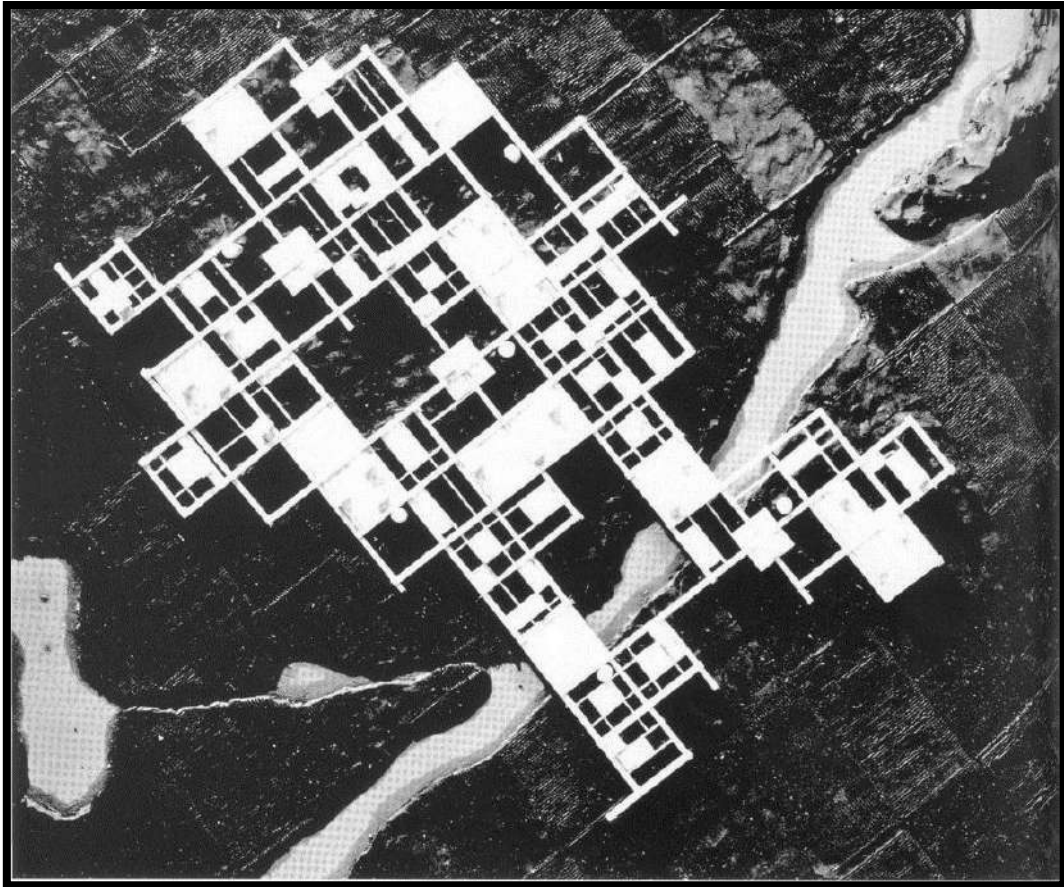


Figura 19 - *Agricultural City*, Kisho Kurokawa

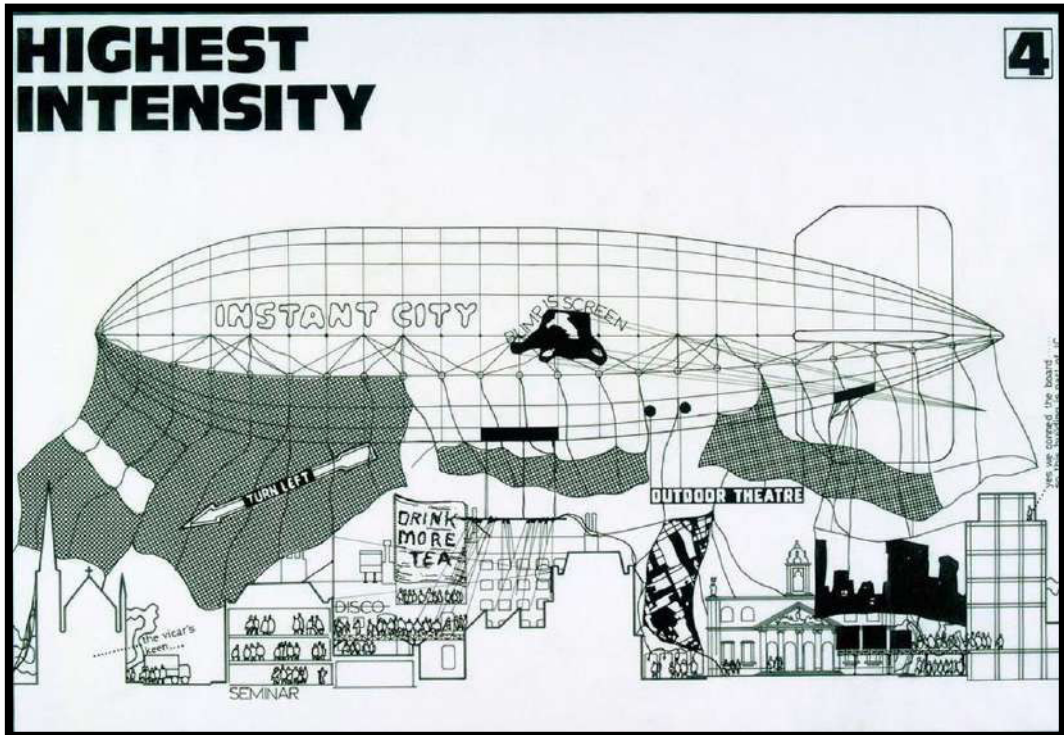


Figura 20 - *Instant City*, colectivo Archigram



A atenção aos recursos incide sobre uma mais atenta relação do Homem com a sua envolvente e no modo como a expansão da cidade é planeada.

Enquanto a população aumenta e são necessárias soluções para acomodar e satisfazer as suas necessidades, evidencia-se também o decréscimo dos **recursos energéticos**, alimentares e de sobrevivência. A utopia parece ainda mais importante no que será um caminhar para o futuro, onde a tecnologia e a máquina são cada vez mais presentes, onde a população mundial aumenta e as cidades têm cada vez mais que acompanhar o ritmo da evolução dos seus habitantes, a Natureza e a sua preservação torna-se um ponto fundamental para a qualidade de vida, sinónimo de momentos onde o humano pode libertar os seus instintos.

A “Agricultural City” de 1960, por Kisho Kurokawa, consolida-se numa grelha sob estrutura de betão, elevada do terreno agrícola, permitindo um processo mais próximo entre o habitar e a recolha de recursos e alimentos, tendo também como objectivo o de prevenção da destruição das casas dos agricultores pelas cheias, sendo mais uma vez o cenário de destruição a desencadear novas preocupações. Esta megaestrutura composta por ruas, serviços, redes electricas, monocarris e outros equipamentos como escolas e edificios administrativos elevava toda uma comunidade rural do solo.

Propostas como esta permitem a expansão para outros territórios ou de um aproveitamento maior dos mesmos através de várias camadas de construído e de diferentes propósitos. Ao invés da função ser alterada, ela é adaptada e incorporada em diferentes níveis de aproveitamento dos recursos, ostentando uma simultaneidade orgânica e mecânica na relação com a envolvente.

Com a “Instant City”, do colectivo Archigram, o foco era o de consumo e não o de produção e, portanto, demonstra uma expansão de processo inverso ao da “Agricultural City”. A sociedade é vista como fragmentada e nómada, e a máquina toma a forma de balões de ar que sustentam tendas e estruturas provisórias, levando os seus serviços para os locais onde são desejados.

Enquanto a “Agricultural City” é, ela própria uma “máquina” auto-suficiente e de engrenagens dependentes umas das outras, a “Instant City” é uma estação de serviço móvel.

Olhando para a “Walking City” estas características são espelhadas, juntado o carácter de recolecção de recursos ao sentido de movimento e de transformação, incorporando as duas num objecto replicável e móvel de desbloqueio urbano.

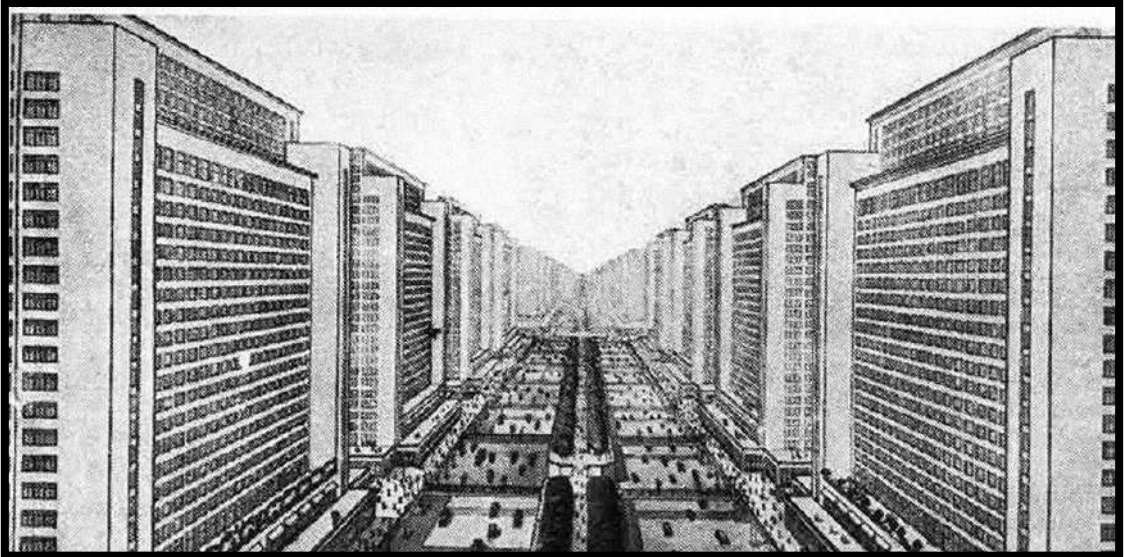


Figura 21 - *Radiant City*, Le Corbusier



Figura 22 - *Alexandra Road Estate*, Londres

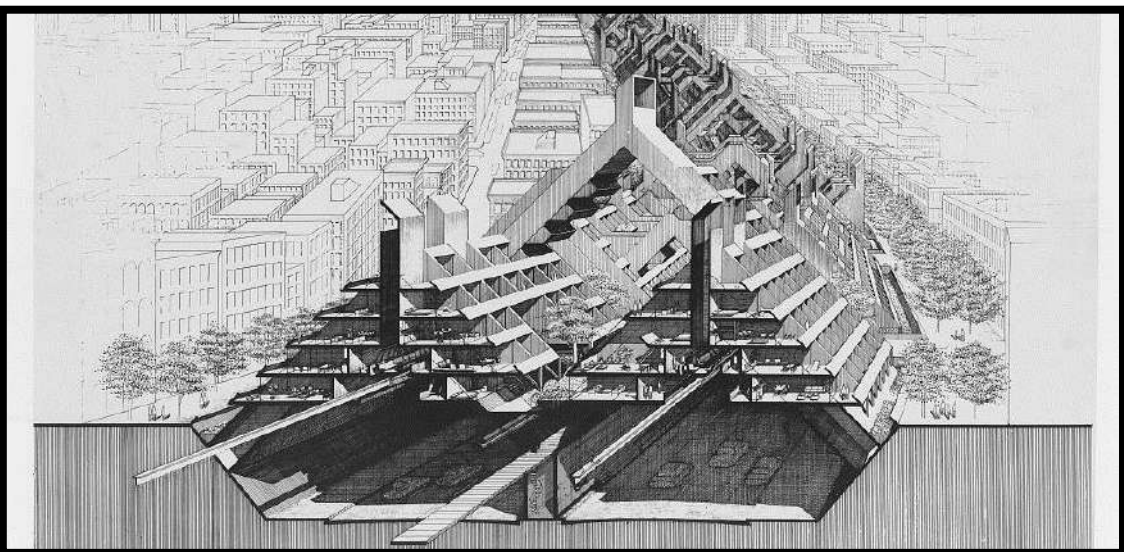


Figura 23 - *Lower Manhattan Expressway*, Paul Rudolph

A expansão urbana equaciona estruturas com maiores escalas, novas infra-estruturas para diversos tipos de transporte a vários níveis, e conseqüentemente como essa transformação no território poderá ser equilibrada na criação de novos espaços verdes.

Com a distribuição de programas em vários **estratos** criam-se espaços urbanos a uma nova escala, tornando estes grandes volumes em pequenas cidades que se expandem em múltiplos níveis através das conexões entre si.

Aos poucos vai ganhando força o termo “**megaestructuras**”, o qual dá mote ao livro “Megastructure: Urban Futures of the Recent Past” publicado em 1976 por Reyner Banham, um autor também ele especialista na máquina como importante ferramenta na história humana e nas conseqüências da mesma na cidade e nas suas ecologias, consciencializando-se no cenário da Grã-Bretanha pós-guerra.

Da cápsula como elemento singular e repetido passamos à sua **agregação** numa estrutura colectiva em altura, e essas estruturas são multiplicadas pela cidade. Numa progressão dessa evolução morfológica e social, esses elementos verticais passam a interagir mais entre si, e dão lugar às megaestructuras que oferecem novas vivências a quem as habita, e também aos habitantes da cidade envolvente.

Com a definição de referências com uma escala cada vez maior, numa cidade em constante mutação, cresce o conceito da máquina citadina como colecção de “pontos de interesse”, algo que Rem Koolhaas desenvolve na sua publicação de 1978 denominada “Delirious New York: A Retroactive Manifesto of Manhattan”.

O **programa**, a definição de **funções** e **actividades** humanas específicas para certos espaços é posta em causa por Koolhaas, seguindo um caminho próximo das ideias lançadas por Kenzo Tange, Kurokawa e outros metabolistas, defendendo que a cidade deveria seguir os seus instintos, as características efémeras do quotidiano humano, aproveitar as hipóteses que surgem e se transformam no dia-a-dia citadino, alterando funcionalidades e propósitos de espaços.

Koolhaas cria um híbrido entre o impacto do manifesto e a firmeza inequívoca da retrospectiva, reescrevendo uma história da disciplina da arquitectura e do urbanismo naquela cidade, focando a condição metropolitana no impacto das dimensões sociais, económicas e da existência humana. A ilha de Manhattan torna-se uma experimentação colectiva, onde o real e natural se fundem com a fantasia.

Conjugando a evolução do habitat com a evolução do modo como é habitado, a adaptação a diferentes ritmos e prioridades dá lugar à **transformação** do próprio sentido de **tempo**, equacionando novas formas de conversão do tempo estático, entre ocupações laborais e pessoal, e o tempo em movimento, de percurso e descoberta.





*Figura 24 – Liziba Station, China*



*Figura 25 - Elevated Bus, China*



*Figura 26 - High Line, EUA*

A ligação entre estes pontos de interesse torna-se crucial, assim como o seu próprio funcionamento interno, e no jogo entre a **verticalidade** do arranha-céus e a **longitudinalidade** da mega-estrutura, os meios de transporte também eles definem a cidade e o modo como a mesma é habitada.

Ao haver uma maior diversidade de camadas neste organismo em constante mutação, o processo da transformação da cidade numa máquina é intensificado, fazendo-se servir dos progressos tecnológicos para incorporar meios de transporte mais eficazes nos seus vários papéis. Elevadas as cidades, elevam-se também as infra-estruturas, os cidadãos deslocam-se não só horizontalmente como também verticalmente, com novos ritmos e novos tempos.

O indivíduo desloca-se a pé ou no seu veículo individual, em vias pensadas para uma grande afluência, mas ao mesmo tempo que as escalas da cidade aumentam, aumenta também a prioridade da instauração de **transportes colectivos**, mais rápidos no seu trajecto e albergando imensas pessoas, fazendo circuitos que facilitam a sua ligação entre as suas habitações e os seus locais de trabalho, abrigadas do frio, calor ou outras condições adversas.

Criam-se vias pedestres elevadas do chão que ligam edifícios, como tentativa de distanciar os pedestres da poluição dos carros, como é o caso da "London Pedway" em 1947 projectado como um esquema para uma rede elevada de circulações pedonais pelo arquitecto Charles Holden e o planeador William Holford. Estas conexões a um piso superior resultariam caso fossem incorporadas em toda a extensão da cidade mas os elevados custos de transformação dos edifícios para facilitar tal relação levam ao seu abandono. Caminhos de comboio elevados com produção de sombra sobre o nível do solo são reabilitados e configurados para canais sociais e de deslocação pedestre, como é o caso da "High-Line" na cidade de Nova Iorque em 2009, incentivando à transformação do obsoleto em algo fluído e de génese natural.

A ligação entre pontos importantes em cidades verticais, e de topografias desafiantes criam a necessidade de meios de transporte também eles elevados que, confrontados com a densidade edificada, atravessam-na.

Esse é o caso da estação de Liziba na cidade de Chongqing na China, evitando a demolição de um prédio existente com 19 andares, num dos municípios mais populoso e densificado do país. Assim se faz sentir o aumento da densidade urbana, seja na sua forma estática como na sua componente móvel, o que também dá origem a casos como o do "Transit Elevated Bus", um autocarro elevado do chão, que permite o trânsito simultâneo dos automóveis a nível do solo, e acima dos mesmos.

Verifica-se através deste exemplo como uma proposta relativamente utópica se transforma numa realidade quando a cidade é confrontada com a necessidade de responder a novas demandas consequentes do seu crescimento.

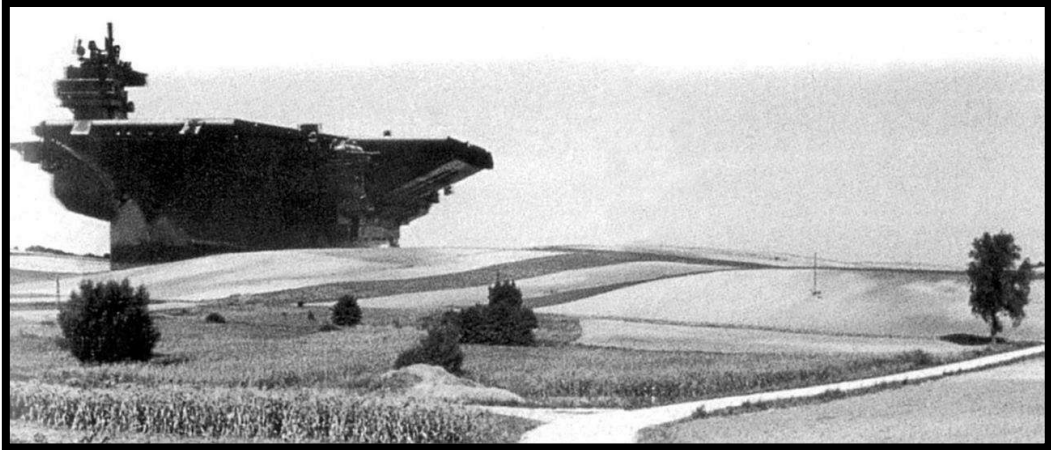


Figura 27 – *Aircraft Carrier City in Landscape*, Hans Hollein



Figura 28 - *Unité d'Habitation*, Marselha

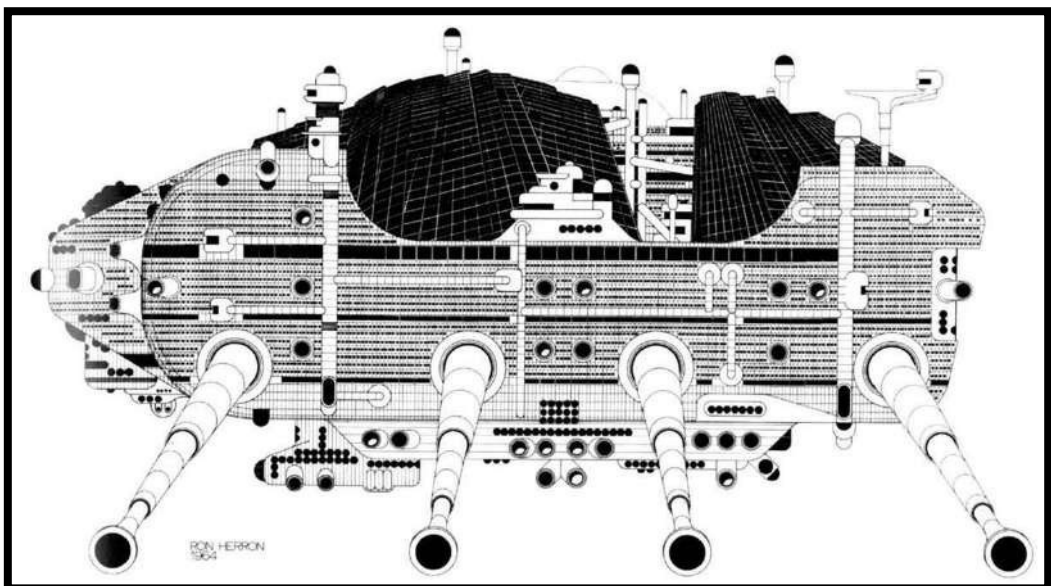


Figura 29 – *Walking City*, colectivo Archigram



Em Portugal, o Sistema Automático de Transporte Urbano (SATU), um veículo eléctrico não poluente, que deveria ligar Paço de Arcos e o Cacém, não passou da primeira fase de experimentação com linha elevada de apenas 1,2 quilómetros. Esta proposta, visivelmente preocupada com o ambiente e com a procura pela inovação foi porém derrotada devido a queixas dos moradores quanto ao ruído que produzia e à proximidade da linha com as habitações.

Tentativas de incorporar o novo têm não só de desafiar a utopia, de alcançar novos desempenhos, mas acima de tudo de conseguir **“servir” a cidade e seus cidadãos**, algo que nem sempre é pensado e reflectido devidamente, seja pelos interesses políticos ou económicos ou, simplesmente, pelo receio do novo que desafia o passado transformando uma cidade que não quer ser transformada. No entanto, o sentido de mobilidade e velocidade intensificou-se cada vez mais ao longo da história e, em certo ponto, alguns arquitectos como Le Corbusier e o colectivo Archigram, questionam-se até que ponto a própria cidade não pode ela mesma ser **móvel**.

Não por acaso, Le Corbusier tinha uma admiração pelos navios e respectiva demonstração tecnológica, compostos por infinitas peças que trabalham em conjunto, não só para servir de transporte mas também de habitação para um número considerável de pessoas.

A “Unité d’Habitation” de Marselha transforma essa admiração em algo arquitectónico, tomando uma forma semelhante a um navio cruzador, com os mesmos princípios, elevando-se do chão, e num conjunto urbano que parece na iminência de partir para navegar pelos solos verdes que o apoiavam.

O colectivo Archigram, com as suas propostas propositadamente desafiantes, transformam esse conceito numa cidade realmente “andante”, como a “Walking City”, proposta por Ron Herron em 1964. Estas estruturas são o auge da estrutura arquitectónica e urbana móvel, podendo vaguear pelo mundo, levando recursos ou habilidades onde as mesmas seriam necessárias, conectando-se entre si ou com as cidades onde chegariam, com os seus componentes e habitações sendo também elas de carácter efémero e móvel, dependendo da vontade dos seus habitantes.

No desenvolvimento de todos estes conceitos de ajuste constante ao crescimento exponencial das densidade populacional e das suas demandas, na destruição, reconstrução e expansão planeados ou espontâneos, o conhecimento evolui mas nem sempre à mesma velocidade que a humanidade e urbanidade progridem.



Figura 30 - The 8 Million City



Figura 31 - Gwanggyo Power Center, MVRDV



Figura 32 - NOAH, Aheam Schopfer and Associates



No desenvolvimento de todos estes conceitos de ajuste constante ao crescimento da densidade populacional e das suas demandas, na destruição, reconstrução e expansão planeados ou espontâneos, o conhecimento evolui mas nem sempre à mesma velocidade que a humanidade e urbanidade progridem. A transformação de conceitos utópicos em soluções reais tanto resultam em novos modos de habitar que mudam por completo as sociedades, ou falham na expansão das mentes e pressupostos cimentados pela história e pelo receio do novo.

A megacidade é equacionada de forma a solucionar certos aspectos como, por exemplo, a proposta para uma megacidade entre Oslo (Noruega), Goteborg (Suécia) e Copenhaga (Dinamarca), chamada "The 8 Million City", em que o objectivo não é somente o de unir vários territórios num "sprawl" contínuo de cidade densificada mas também o de, através da construção de um carril de alta velocidade, transportar de uma ponta do "corredor" até à outra os habitantes em apenas 2,5 horas (que num comboio normal demoraria 7,5 horas). Num pressuposto semelhante está também a construção do projecto "Crossrail", em Londres. O objectivo é o de combater o facto que a densidade da população é baixa e maioritariamente dispersa nos três países, ao contrário de outras potências europeias e mundiais, atraindo com este "encurtar" de distâncias o talento de força trabalhadora e tornar a região mais competitiva e harmoniosa, para poder crescer sem afectar em demasia o ambiente.

A **sustentabilidade** e a **resiliência** competem entre si pelo lugar de solução para a evolução ou a simples sobrevivência, preservando tanto o habitat como seus habitantes de forma harmoniosa, aliando o aumento da **densidade populacional** com as **preocupações ambientais**.

A "Gwanggyo Power Center" do colectivo holandês MVRDV, apresenta-se como um projecto com esse mesmo cariz ambiental, pensado para, na Korea do Sul, albergar 70 000 habitantes numa eco-cidade de forma auto-sustentável que se estende territorialmente incorporando a cidade numa topografia quase natural.

Numa vertente tanto auto-sustentável como de reacção, a proposta conceptual "New Orleans Arcology Habitat" (NOAH) projectada pelo gabinete "Aheam Schopfer and Associates", em 2011, tenta transformar uma megaestrutura com 366 metros de altura num objecto que incorpora a resiliência e a densidade, repetível e adaptável do habitat, albergando 40 000 habitantes e todos os serviços e equipamentos necessários para a transformar numa cidade dentro de uma cidade já existente.

A megacidade existe, cada vez mais, no presente, um acumular de experimentações e lições arquitectónicas que arquitectos visionários ousaram expor outrora ao mundo. Nesse sentido, a definição de pontos de interesse, aliada a escalas que possam responder a necessidades urbanas, e que se enquadrem na transição para ritmos e **distâncias** de colectivos cada vez maiores, ganha maior prioridade e cuidado por parte do arquitecto na transformação da cidade.



*Figura 33 - Chongqing, China*



*Figura 34 - Chongqing, China*



*Figura 35 - Kowloon City, China*

O **espaço físico** é algo precioso enquanto o **espaço mental** é, também e cada vez mais, sobrecarregado. Assim, pensar a cidade futura torna-se mais pertinente na reflexão das derrotas e conquistas do presente como um primeiro passo para os vários caminhos possíveis que poderemos tomar. Caso não nos aventuremos em imaginar novas e mais desafiantes soluções então o rápido ritmo evolutivo que se transforma a cada dia poderá tornar-se demasiado para que o acompanemos com sucesso.

Megacidades como Chongqing, na China, são reais, assim como os mais de 30 milhões de habitantes que ocupam 82 300 km<sup>2</sup>. Com um crescimento estimado de quatro mil pessoas por semana entre habitantes legais e ilegais, passou de uma nucleação rural para um agregado de municípios que tomou essas dimensões monumentais.

Surgiram novos tipos de habitar, compreendidos entre longas horas de deslocação entre pontos pouco distantes, com falta de planeamento a longo prazo, e que, assim, como muitas outras cidades do país, elevam os níveis de poluição ambiental, visual, espacial, etc.

No caso da “Kowloon Walled City”, também na China, que aumentou dramaticamente de população, transformou-se num pólo de renegados pela sociedade, sem condições mínimas de habitabilidade, e onde 30 mil habitantes se espalhavam por 300 edifícios adjacentes uns aos outros, ocupando não mais que 7 hectares, no máximo de 14 andares de altura.

Nestas condições de crescimento exponencial, e em que a falta de soluções imediatas leva a consequências cada vez mais negativas, o planeamento a nível global é posto em causa, estando instaurada uma necessidade de equilíbrio entre os ganhos monetários das empresas, e o solucionamento das demandas de **habitabilidade mínima para toda a população**.

A materialidade predomina, devido ao aumento do consumismo, e o estético sobrepõem-se ao funcional. Assim, convocado o espírito colectivo e de comunidade no que será a salvaguarda do habitat como um todo cada vez mais globalizado, o futuro aproxima-se cada vez mais da “distopia” do que da utopia, pois a imprevisibilidade do ser humano pode, num instante, transformar a teoria da perfeição numa prática imperfeita.

## **Capítulo II – Estrato da ficção: “O amanhã distante”**



## II.1 Argumento – Distopia

*“An artist must smash down the systems that domesticate the mind”*

Jean Giraud



No mundo da arquitectura, em geral, a demonstração de um projecto é feita através de elementos de representação, onde a **dimensão** e a **função** são essenciais, havendo a possibilidade de serem transformados em imagens 3D ou “renders” (entre demais parâmetros e elementos técnicos) realistas que poderemos visionar e visitar virtualmente. Contudo, essas visitas acabam por ser desprovidas de **vivências**, de **identidade**, e é nessas características que a banda desenhada pode ser uma ferramenta instigadora de novos modos de experimentação e desenvolvimento de ideias e conceitos, pois projecta também os seus **habitantes**.

O desenhador tem, acima de tudo, a preocupação técnica e estética de conferir viabilidade aos espaços que cria, pois serão vividos por personagens numa realidade controlada por si, apesar de apenas fragmentos desses espaços serem configurados para que funcionem aquando da sua leitura. No entanto, não há nada que impeça o autor de banda desenhada de construir e explorar esses espaços de forma mais rigorosa, sob justificação de decisões espaciais e com carga arquitectónica que permita à ficção tornar-se ainda mais “verosímil”.

Para nós, na ficção, o sentido da **utopia** ganha diferentes interpretações pois sendo a utopia um “**não-lugar**”, a ficção é feita de não-lugares por muito próximos que sejam a uma realidade existente. Constróem-se universos de escalas variadas, com os limites dos mesmos a serem estabelecidos pelo autor e, por isso, as suas vivências são um factor essencial na construção e interpretação desses universos. A construção de novos mundos é feita não só a pensar no cenário, nos espaços, nas **personagens** (ou como as mesmas se apropriam deles) mas também como o leitor abordará tais interacções e até que ponto o **colectivo** destes componentes consegue despertar sentimentos e emoções.

Delineadas por entre argumentos bastante diferentes, transformando a crítica em **fantasia** criativa, bandas desenhadas como “L’Incal”, “Akira” e “Transmetropolitan” conseguem tocar em temas muito semelhantes, embora os materializem de forma distinta. Os contextos em que os seus autores as escreveram estão fortemente presentes e muitas vezes potenciados pela inclusão de um qualquer **cataclismo** ou vertigem que altera o enquadramento da vida na cidade.





## **II.2 Habitante – Personagem: o rebelde e o futuro**

*“The future is not a straight line. It is filled with many crossroads. There must be a future that we can choose for ourselves”*

Katsuhiro Otomo via Kiyoko (Akira)



Do âmbito utópico da arquitectura saltamos para os argumentos distópicos da banda desenhada que facilmente nos induz no principal factor que faz deles automaticamente negativos ou impossíveis de alcançar a eutopia: o **factor humano**.

Além destas bandas desenhadas retratarem críticas dos autores à época e às dificuldades sentidas nas suas vivências, elucidam-nos também que o factor humano é o que transforma um qualquer cenário possivelmente perfeito em algo destinado à implosão e ao cataclismo. Por isso, os autores partem directamente para o cenário negativo, de distopia, para demonstrar todos os pontos negativos da cidade e sociedade mas, demonstrando que o humano é também **resiliente**, e que através do espírito de sobrevivência e de desejo de igualdade, une-se para reivindicar um mundo melhor e tenta transformá-lo.

No caso da banda desenhada, existe uma potência quanto aos pensamentos que se querem transmitir, pois na relação que os leitores têm com as personagens, projectando-se no papel das mesmas ou, simplesmente, observando as suas interacções, conseguem compreender uma certa empatia e familiaridade. A personagem é um elemento fundamental para explorar conceitos que, de outra forma, o leitor não conheceria por via de experiência. Ela evidencia o potencial de elevar o quotidiano para um mundo de extremos por onde o leitor **deambula** sem nunca saber o que esperar a seguir.

Nas bandas desenhadas que usamos como casos de estudo, o começo poderá parecer uma utopia que prontamente se revela distopia. O enredo é dado a conhecer através dos olhos de uma personagem principal, por norma um renegado da sociedade, que deambula por cidades de **escalas gigantes e espaços urbanos peculiares**, interagindo com outras figuras, por entre espaços marginais não totalmente estranhos ao leitor. Enquanto percorre os recantos do seu **habitat**, a personagem principal demonstra o contexto que conhece e que define a cidade e a sociedade em que se enquadra mas também, aos poucos, penetra na falsa fachada estabelecida pelos poderes vigentes, descobrindo os verdadeiros limites dos estratos que definem o mundo que a envolve e rejeita. Essa entidade toma o papel de presença “maligna”, como uma **corporação multinacional** que, devido aos seus recursos e presença nas necessidades quotidianas, supera até a própria força política. Geralmente apresenta-se sob um nome, algo que está em todo o lado, com os seus produtos, as suas normativas, mas que segundo a narrativa é aprofundado como um corpo físico. O vilão desperta emoções de angústia, fazendo o leitor identificar-se ainda mais com a personagem principal (amiúde, um anti-herói) e a sua luta contra as injustiças do dia-a-dia.

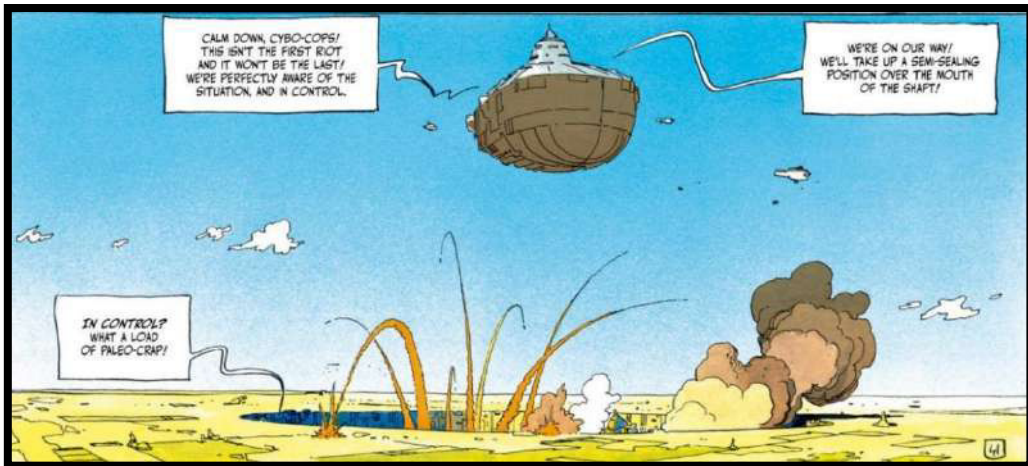


Figura 36 - L'Incal, TPB 1 – página 25



Figura 37 - Akira, Capítulo 1 – página 15



Figura 38 - Transmetropolitan, Capítulo 3 – página 5

No fundo, estas entidades (ou seja, tanto o espectro negativo como o positivo), são características existentes no mundo real e aqui transformadas numa caricatura de certos aspectos onde, através do exagero, a percepção dos problemas se torna mais evidente e emotiva. Havendo uma entidade instauradora de regra, com um carácter ditatorial, com formas de manter os seus interesses acima de todos os outros, há múltiplas entidades de rebelião, como o **punk**, que se recusa a integrar o sistema e que, através das suas acções, faz com que aqueles que o rodeiam despertem para uma realidade mais profunda.

Em “L’Incal”, a evolução do ser humano levou à destruição da superfície do planeta e ao seu abandono, com a humanidade a refugiar-se em fendas no subsolo (havendo uma misteriosa profundidade que, na sua maioria, é desconhecida). O corpo presidencial sobrevoa a superfície numa cidade-nave, longe do contacto com os terrestres, elevando-se como deuses acima da humanidade e urbanidade. A **tecnologia** é uma presença constante, com a **máquina** e os robôs interventivos no quotidiano, tanto no desempenho de tarefas e de desenvolvimento da condição humana, como no controlo da mente através de estímulos tecnológicos aditivos e dos quais a humanidade depende. A personagem principal, John Difool, é um detective dos níveis baixos de uma **enorme dimensão populacional**, que leva uma vida de biscates, **vagueando** pela cidade, rodeado pelo crime e pela diversidade, tenta não sobreviver a um dia de cada vez, desafiando a fachada apresentada pelos media e pelos poderes governamentais.

Já no caso de Akira, um país como o Japão é transformado por um desastre tecnológico que destrói uma grande área de Tóquio, lançando o medo e o desespero e acentuando a **estratificação social**, com a classe pobre a tentar sobreviver e os jovens a cair no desinteresse sobre o futuro, enquanto o governo lhes impõe regras que deverão seguir caso queiram fazer parte do progresso deste território denominado Neo-Tóquio. É criada uma ilha **artificial** na baía de Tóquio, vastamente **densificada**, ligada à restante cidade antiga, em **ruínas**, por várias pontes. O jovem Tetsuo, junto com o seu melhor amigo Kaneda (pertencente a um gangue de motociclistas), desafiam-se diariamente através da **velocidade** nas ruas e locais marginais. A rebelião está subjacente mas só com alguns eventos, Tetsuo e companhia descobrem o quanto o governo lhes esconde, por entre super-poderes e a iminência de um novo cataclismo provocado pela ambição do humano.

Em Transmetropolitan, The City é uma **megacidade** localizada algures nos Estados Unidos, surgindo como um sprawl entre o que seria Nova Iorque, Chicago e San Francisco, tornando-se na maior área metropolitana do país e sendo o principal centro de cultura política e social.





Figura 39 - L'Incal, TPB 1 – página 19

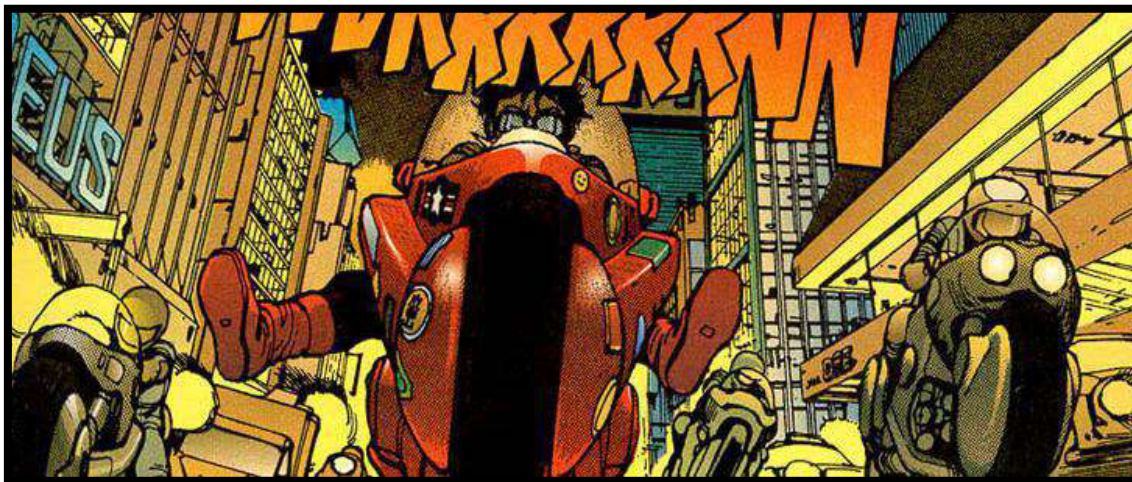


Figura 40 – Akira, Capítulo 2 – página 63



Figura 41 – Transmetropolitan, Capítulo 1 – página 15

A própria descrição desta megacidade é dispersa, com várias pistas dadas pela personagem principal, Spider Jerusalem, demonstrando até que ponto a combinação de culturas, ideais e **avanços tecnológicos** deram lugar a um caos intrínseco à vida quotidiana, do humano em constante **mutação**, até mesmo no sentido literal, alterando-se geneticamente com genes alienígenas ou libertando-se do seu corpo físico, passando a ser nuvens autoconscientes.

Spider é baseado no jornalista Hunter S. Thompson, ele próprio um rebelde, com o seu jornalismo “gonzo”, de quebra de barreiras e explícito. Após tomar refúgio nas montanhas afastando-se da loucura cada vez maior com que a cidade captura os seus habitantes, Spider volta, para encontrar um caos ainda mais intenso, repleto de injustiças e transformações silenciosas, portanto prontos a ser expostos, com a cidade a voltar a ter uma voz de reacção ao invés do estado comatoso da dependência da tecnologia plantada pelo governo e corporações.

Nestas bandas desenhadas, assim como em muitas outras, o vilão tem várias faces, antagonistas que à vez vão tentando “tomar posse” do rumo da humanidade, seja através da persistência com a presença contínua nos media com promessas e ideais delineados para servir os seus interesses, ou pelo controlo das rotinas ao criar e difundir cada vez mais objectos e estímulos que tornam o cidadão dependente de novos produtos para ocupar o seu dia-a-dia já tão impessoal. Conscientemente ou não, os habitantes destas cidades são controlados pelos vilões, subjugados pela ideia do facilismo e da melhor qualidade de vida, quando o que acontece é a perda da identidade do **indivíduo**, havendo um colectivo não de interesses comuns, mas sim com interesses disfarçadamente infundidos.

Portanto, uma ficção muito semelhante à realidade contemporânea, e compreensivelmente contra a qual autores como Moebius, Katsuhiro Otomo e Warren Ellis, lutavam com a criação destas obras, tentando com a **distopia** mostrar qual o caminho a evitar.

Nas três obras, as elites das grandes companhias e poderes económicos deturpam o sentido da realidade, configurando-a com o estabelecimento de regras, leis, rotinas e controlos sobre a população. Em ficções utópicas/distópicas o papel das **classes sociais** é deveras importante, e havendo uma forte classificação e separação entre estratos, então estará garantido um ponto susceptível para que aquele universo desabe.

É com o foco nas personagens, nas classes, entre entidades de rebeldia, poder e ordem, nos jogos de poder e nas interacções entre eles que se define a cidade, se caracterizam as pistas para perceber o futuro, e sendo as morfologias da cidade exploradas com linhas diversas em referências que se erguem pelo skyline, é no habitar dessas formas que percebemos até que ponto funcionam.



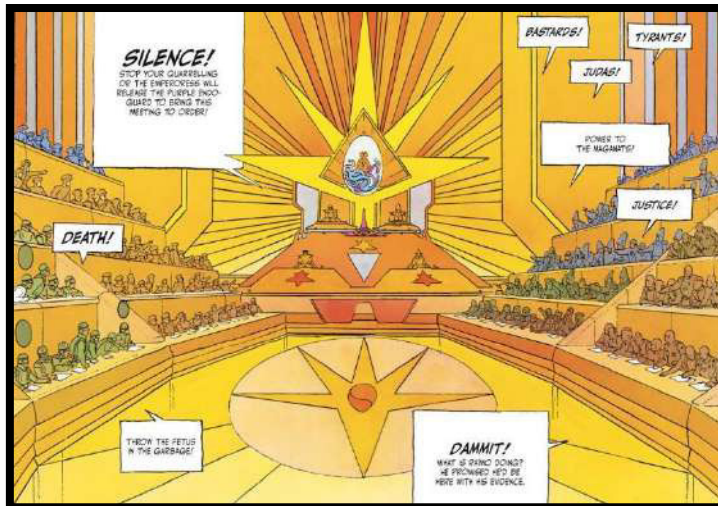


Figura 42 – L'Incal, TPB 3 – página 30

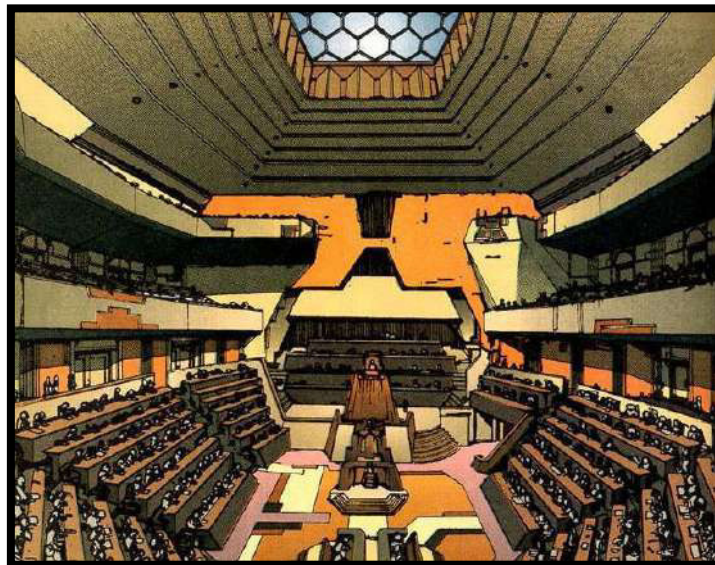


Figura 43– Akira, Capítulo 12 – página 34

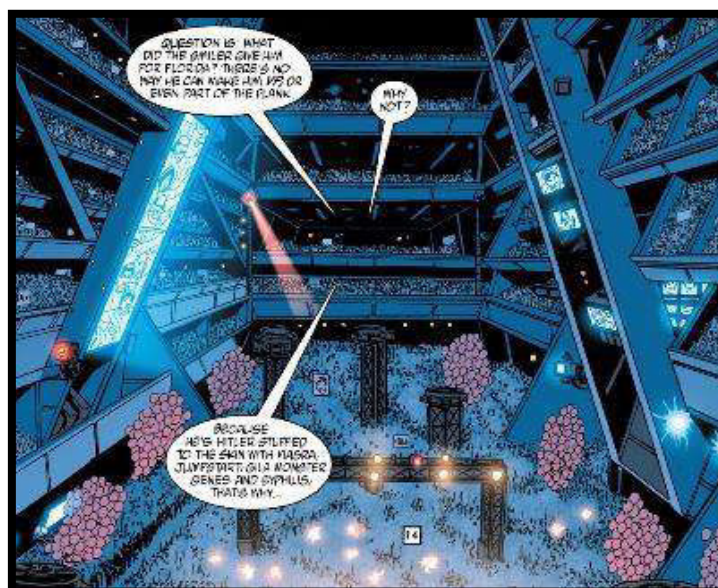


Figura 44– Transmetropolitan

### **II.3 Habitat – Setting: a máquina e a dependência**

*“If you believe that your thoughts originate inside your brain, do you also believe that television shows are made inside your television set?”*

- Warren Ellis



A **megacidade** é um tema recorrente para demonstrar morfologias futuristas e de retrato da hiper-densidade, assim como para explorar toda a carga social que envolve.

No caso das três bandas desenhadas, as cidades são megacidades complexas e com identidades bem diferentes, embora tenham muitos dos seus princípios em comum. Ao longo de densidades exorbitantes que se estendem tanto vertical como horizontalmente, diferentes culturas, classes e facções batalham diariamente, em constante **movimento**, para conquistar os seus objectivos, sejam eles de sobrevivência, de controlo, de busca pelo novo, ou de simples subserviência à tecnologia. O cenário futurista e de utopia leva ao exagero e modificação da realidade, e as cidades do futuro crescem em escalas e modos desconhecidos, com a presença de corpos estranhos, de habitantes peculiares e caricaturados, e preenchidas com máquinas e técnicas que vão desde o visionário ao absurdo.

A cidade é um organismo vivo, construído por simbioses e **agregações** entre os seus cidadãos e a máquina, num palimpsesto que se vai revelando à medida que o personagem deambula pelas ruas, pelas construções, e como interage com o mundo que o envolve. Nestas ficções, desde logo se assumem as distopias, a desigualdade, e portanto é deveras importante a contextualização da classe mais baixa, do proletariado, que vive na intensidade dos estímulos, no sujo, no cru, ritmos e relações exagerados mas que nos parecem tão familiares. No fundo, esta parte da cidade, por muito que se passe num futuro distante, é a que nos é mais próxima, onde mesmo com instrumentos estranhos, conseguimos, como cidadãos, perceber de imediato a forma como essas personagens se unem num estrato onde cada indivíduo é peculiar e autêntico, mas que em constante relação com os restantes se percebe como parte de um todo.

A medida destas megacidades é o que apelidamos de “megacidão”, o **módulo** que tem as mesmas raízes e enquadramento, mas que se **expande** pela cidade, multiplicando-se e relacionando-se, afectando tudo em que toca. O leitor é ofuscado por uma variedade de impulsos e estímulos, de luzes e cores que irradiam o sentimento de novo e de distinto da realidade, mas que para os personagens é algo banal e quotidiano, criando assim um sentido de confronto, mas também de uma incomoda e estranha atracção pela ficção em que o leitor pouco a pouco emerge. Com a grande densidade visual, que desperta o sentido de fantasia de um tempo e distância futuros, o leitor é conduzido nestas cidades por entre caminhos delineados pelo autor, em fragmentos sequenciais que, saltando de vinheta em vinheta, deixam em aberto partes



desconhecidas e inexploradas, expectantes pelo campo criativo, cultivando uma experiência de continuidade e expansão infinita no que poderão ser estes universos.

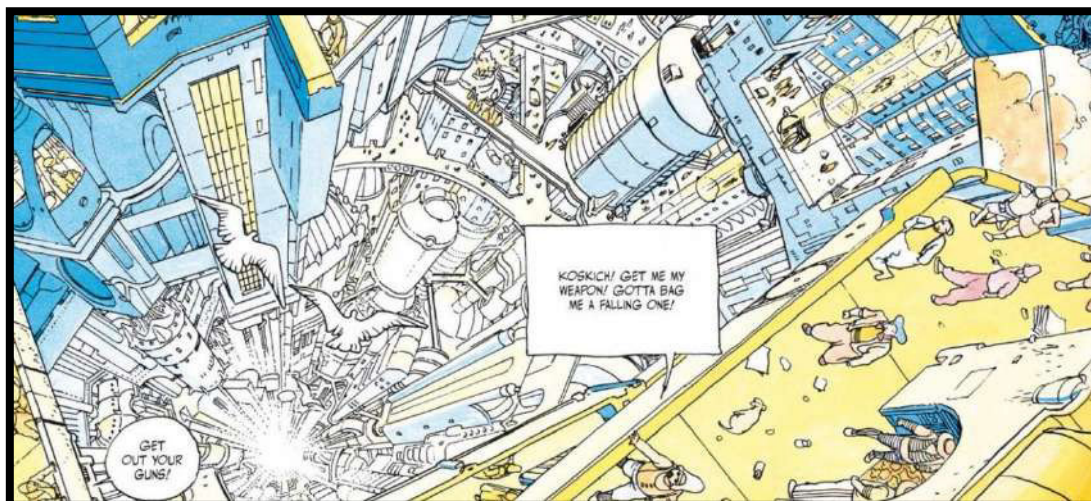


Figura 45 – L'Incal, TPB 1 – página 6

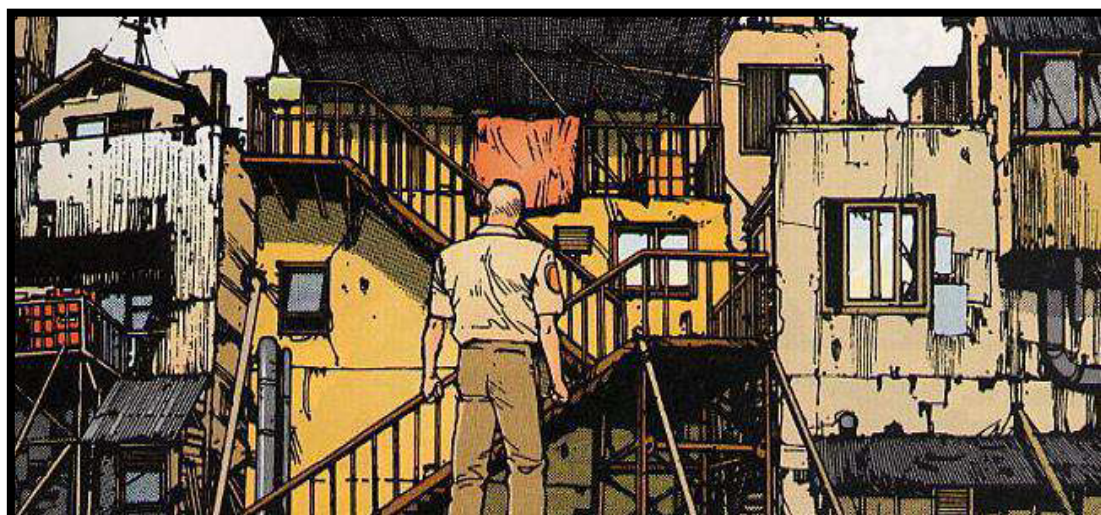


Figura 46 – Akira, Capítulo 16 – página 12



Figura 47 – Transmetropolitan, Capítulo 8 – página 7

Várias são as bandas desenhadas, que abordam estes temas, umas mais próximas ao nosso quotidiano outras um pouco mais distantes, mas o olhar sob o futuro inclui sempre uma **especialização** diversificada, aglomerada, de ritmos morfológicos e habitacionais intensos, e de injustiças sociais, deturpação de culturas e reflexão sob as nossas decisões e possíveis passos em direcção aos tempos vindouros.

Em “L’Incal” Moebius desenha uma megacidade no subsolo, a “Great Buried City”, construída em fendas de grande profundidade, criando um cenário perfeito para demonstrar a estratificação, a desigualdade de poderes e direitos e simultaneamente a dependência de uma harmonia própria de cada estrato para que não se dê uma implosão social. Esta megacidade é vasta, e entre linhas orgânicas de uma Art Nouveau do futuro e também um megalítico fundido com tecnologia, os seus habitantes conferem-lhe uma diversidade sem igual. Os edifícios, geralmente monocromáticos, são contrastados pela diversidade multicolor dos cidadãos que os percorrem e habitam, tornando esta megacidade em algo que se entende a várias escalas, desde o ínfimo organismo que se esconde nos confins deste universo, detendo a chave para o seu destino, como para a escala do monumental.

Já em Neo-Tokyo, Katsuhiro Otomo, incide sobre a densificação ao agregar a cultura do **vertical** e do arranha-céus num **espaço novo e artificializado** na baía de Tokyo, tornando assombrosa a diferença de escalas e a necessidade de várias cotas de cidade percorrível, algo que ganha ainda mais impacto quando vivemos a banda desenhada tanto na velocidade do motociclo ou da fuga e procura pedestre a nível do solo, ou então ao ritmo de planeamento e contemplação da **cota mais**



**alta** dos pontos de referência que apesar da verticalidade extrema da cidade conseguem ainda assim impor-se.

Na “The City”, Warren Ellis cria um sprawl que contém referências de importantes cidades dos Estados Unidos da América, preenchendo-o com quantidades de dispositivos, raças, cultos e dependências, explorando o quanto a humanidade é diversificada e, por vezes, ridícula, na busca obsessiva pelo novo e melhor, pelo **upgrade** que torne o seu dia-a-dia mais fácil.

De referir a banda desenhada “Man Plus”, pelo autor e arquitecto português André Lima Araújo, onde retrata a metrópole “Olissipo City”, uma espécie de Neo-Tokyo construída no território português, invadido pela tecnologia e o cyberpunk, a máquina e o andróide, havendo o apoderamento do território nacional por parte de multinacionais asiáticas, que criam assim, não uma evolução natural de Lisboa, mas sim uma nova cidade com uma nova identidade, de choque de culturas e de definição do ser humano, desafiando também o leitor a reconhecer as várias “pistas” que vão sendo deixadas tanto para o tempo passado como para o tempo futuro através dos seus habitantes, dos que regem e dos fomentam a mudança, da empresa e do punk.



Figura 48 – L’Incal, TPB 4 – página 20



Figura 49 – Akira, Capítulo 12 – página 44



Figura 50– Transmetropolitan, Capítulo 6 – página 15

Nestes tipos de habitantes destaca-se o **punk**, associado a um estrato social baixo, sendo assim o veículo mais pertinente para demonstrar essa desigualdade entre classes, dando a conhecer o seu habitat, geralmente nada mais que uma cápsula ou caixa, com as condições mínimas de vida, e enquanto explora a restante cidade e se envolve com poderes mais altos, demonstra o quão diferente essas condições são.

A desorganização é um aspecto recorrente nas habitações destas personagens, com uma imensa panóplia de instrumentos, ferramentas, lixo e desgaste, sendo uma expansão da sua própria identidade, mostrando ao leitor a complexidade do seu ser, conferindo-lhe uma carga de humanidade com que o leitor se poderá identificar no contraste com as elites, próximas da perfeição, com espaços escultóricos e exuberantes, limpos, também eles repletos de tecnologia mas que funciona de forma totalmente controlada pelo seu habitante.

Este habitat é deveras peculiar, feito “à medida” do seu habitante específico, definindo não só o indivíduo no que diz respeito à sua personalidade, mas também remetendo para o tipo de usos e rotinas que os habitantes destas ficções se submetem nos seus quotidianos. Desde electrodomésticos, a ventilações, e animais de estimação, as pistas são deixadas, envolvendo o leitor nesta vista privilegiada sobre o íntimo do personagem, sem o filtro de protecção e privacidade que é comum numa interacção directa, criando também assim um laço mais forte entre a ficção e a realidade, o personagem e o leitor. O autor não tenta estipular um **habitat** que transmita a ideia de **medida** e de **funcionalidade**, mas focando-se na **vivência**, na interacção e na caracterização de espaços ele transforma-os em algo “real”.



Em “L’Incal” conseguimos de imediato perceber o caos e despreocupação do agente Difoof, com uma quantidade de livros e instrumentos espalhados por todas as superfícies do seu pequeno apartamento, apontando para o seu constante questionamento e dúvidas sobre tudo e todos, ganhando assim uma complexidade mais caracterizada.

Já em Akira, o aspecto quase fortificado, de abrigo e medo, transmite a clausura e receio de mais um evento cataclísmico, onde o espaço próprio da personagem é a única coisa que consegue realmente controlar.

Com Spider Jerusalem, conseguimos perceber a transição pela qual a personagem está a passar, a volta ao caos da cidade, quando confinado a um espaço que não é de todo luxuoso, mas que se enquadra com o seu próprio estado de espírito, o de começar de novo desde o fundo do poço, com as condições mínimas e ríspidas com que o seu íntimo se alimenta para voltar a gritar ao resto da cidade que as suas preocupações são a de dar voz à verdade.



Figura 51 – L’Incal, TPB1 – página 18



Figura 52 – Akira, Capítulo 3 – página 41



Figura 53– Transmetropolitan, Capítulo 1 – página 20

Sendo estes exemplos de cidades ultra-futuristas, em que a tecnologia e os mecanismos ditam o avanço e a extrapolação, também as possibilidades de novas explorações do espaço são enormes.

Em situações de necessidade são exploradas alternativas como em “Transperceneige” onde a cidade é móvel, um enorme comboio onde o último reduto da humanidade sobrevive, num vaguear eterno pelos carris que aos poucos se tornam mais e mais instáveis devido ao borbulhar que se vai acumulando no seu distópico interior.

Assim sendo, a tríade escolhida procura ser mais terrena, na sua capacidade de explorar novos espaços e possibilidades. Estando “L’Incal” mais associado à fantasia, livre de barreiras físicas do genérico e “normal”, o seu mundo expande-se para outros planetas, que metaforicamente demonstram possíveis modos de vida e relações com o **natural e orgânico**. É-nos dada a conhecer uma cidade submersa, com morfologias de cariz orgânico, onde existe perfeita harmonia entre o construído e o ambiente, onde os recursos são intermináveis. Claro está, esta utopia existe apenas porque é desconhecida pelo resto do universo, escondida do escrutínio e das influências do universo tecnológico, sem ambições além da de simplesmente viver.

Na obra japonesa, de forma espontânea ou baseada em propostas arquitetónicas existentes, surge uma artificialização da Baía de Tokyo, criando uma ilha artificial, bastante densificada, denominada Neo-Tokyo, com ligações em ponte para a envolvente, também ela uma ilha. No fundo demonstra como o **receio** perante a catástrofe fomenta a necessidade de explorar o novo, um ambiente mais controlável e seguro, onde a ordem seja mais fácil de manter. As ruínas são da restante cidade de Tokyo, destruída pela 3ª Guerra Mundial, que não são mostradas ou aprofundadas, pelo que Otomo dá a entender que a população sobrevivente se refugiou nesta nova ilha de Neo-Tokyo. Este

novo território, artificial, conseguiria unir a população e torná-la preparada para retomar um renovado processo de conquista do perdido. Além da fortificação e salvaguardas preparadas para defender Neo-Tokyo de novas ameaças, até mesmo o natural é afastado, com o mar a ser retido por grandes muralhas que envolvem esta megacidade, insistindo **sobrevivência** e prevenção.

Já em “Transmetropolitan”, a cidade está em constante mutação, demolida e prontamente construída, ajustando-se aos critérios consumistas dos seus habitantes que executam recorrentemente mutações tecnológicas a si mesmos. Sincronismos de tecnologias e volatilidades, de máscaras e hipocrisias que se traduzem na cidade como se tratassem de fachadas falsas que, num instante são substituídas. A possibilidade do “download”, passando de um estado físico de um corpo humano, para uma simples nuvem de informação com potencial ilimitado de acções e interacções, torna a cidade material em algo **efémero** e limitado, havendo uma enormidade de novos caminhos para a qual poderá rumar.



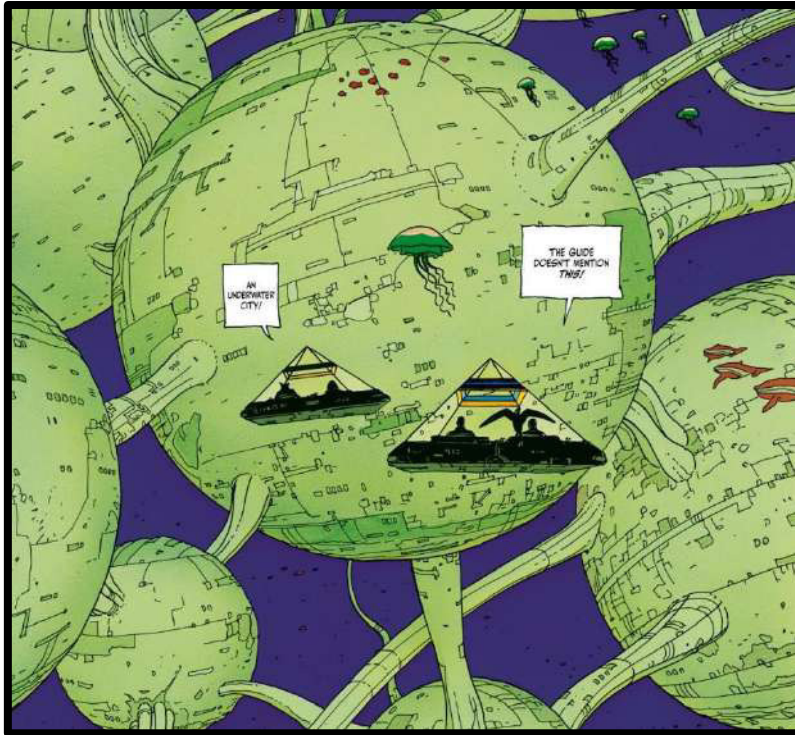


Figura 54 – L'Incal, TPB4 – página 18

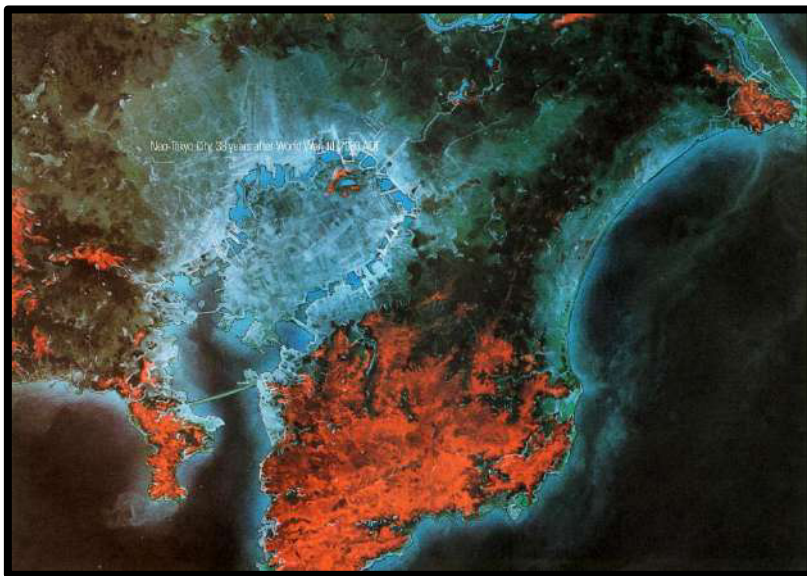


Figura 55– Akira, Capítulo 1 – página 6



Figura 56– Transmetropolitan

Estando a cidade em constante transformação, consumindo recursos de forma tão rápida quanto as mudanças que nela se dão, a obtenção, manipulação e distribuição de recursos é também ela facilitada pela máquina. A tecnologia permite a obtenção de processos mais rápidos, de maior escala, ou simplesmente revolucionários mudando o papel do ser humano no papel de auto-subsistente, tornando-se máquina-dependente, mesmo que assim não se assuma.

Em “L’Incal” o estado do planeta é ignorado, sendo que o ser humano vive recluso da **tecnologia**, das megacidades que construiu, afastadas do natural e orgânico, deixando que máquinas de grande escala façam todo o processo de cultivar, colher e transformar os recursos alimentares.

Todo o processo é automatizado, delegando algo tão precioso e importante para máquinas controladas pelos poderes governamentais, deixando a sociedade livre para viver os luxos da deambulação, tanto física pelas infinitas ruas e níveis da Buried City, como mentalmente nas suas casas, em frente aos seus aparelhos eletrônicos, seguindo maratonas de programas tão absurdos como as suas rotinas.

Já na obra japonesa, a incidência sob os recursos não é muito focada, além da pobreza e fome que se observam em Neo-Tokyo. No entanto a presença de satélites militares, capazes de (a partir da órbita terrestre) destruir qualquer alvo, demonstra a principal preocupação do ser humano naquele futuro.

Na megacidade raramente se contempla uma árvore ou mancha verde, a não ser nas coberturas dos arranha-céus, ou em locais recônditos, quase como que escondidas e ignoradas. Com o emergir de uma onda de destruição sobre Neo-Tokyo, o caos expande-se, a rebelião aumenta, e o sentido de sobrevivência é accionado de forma a que o poderio físico e de confronto é o que dita quem decidirá o rumo deste novo recomeço.

Na crítica à dependência da tecnologia e à sede pela novidade em “Transmetropolitan”, a humanidade já sofreu tantas alterações com o seu avanço desenfreado, que qualquer instrumento e acção parecem possíveis. A existência de “makerguns” que transformam lixo e dejectos em oxigénio, ou dos “makers” habitacionais (exemplos de “maquinaria viva” que recombina matéria em infinitas formas e que, ao mesmo tempo, podem ser viciada em drogas) são o exemplo do quão longe a humanidade está disposta a ir para se desafiar a si mesma. O natural continua a existir na cidade, ou assim é retratado, com várias manchas de árvores que se vão relacionando com a construção que as sufoca, contudo até que ponto não passam de artificializações como tudo o resto que as envolve é uma incógnita.



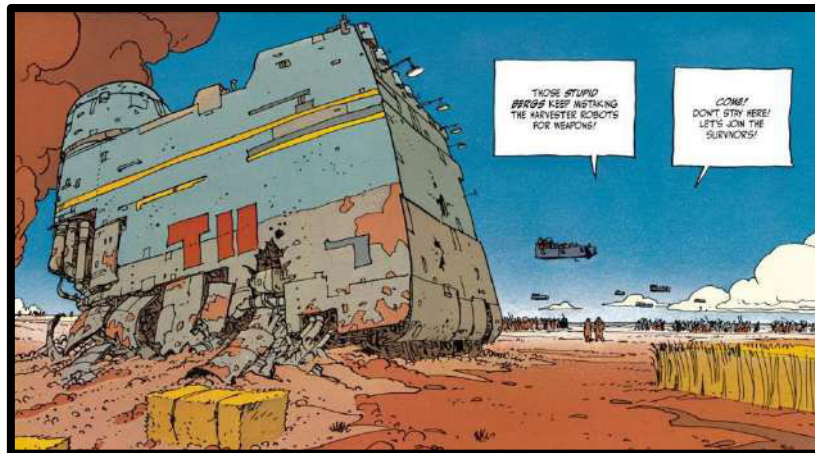


Figura 57 – L'Incal, TPB4 – página 21

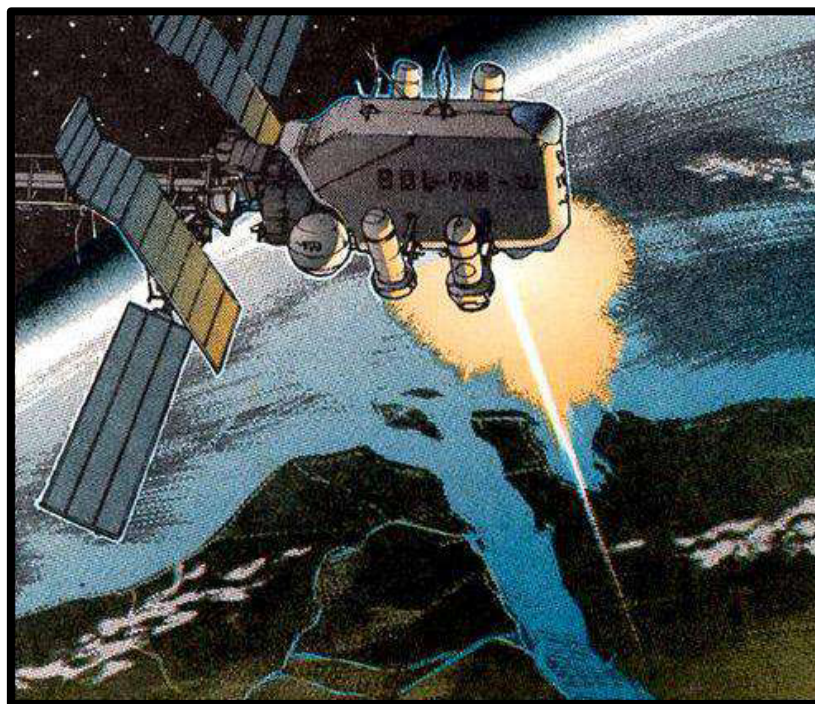


Figura 58– Akira, Capítulo 11 – página 54



Figura 59– Transmetropolitan

Em cidades que ocupam qualquer espaço vazio, com ritmos e práticas que se estendem por entre várias cotas, assumindo quase sempre um cariz de estratificação e divisão social, a megaestrutura surge como a referência, o novo arranha-céus que define o skyline de uma cidade que aumentou de escala. Estas megaestruturas tanto são espaços de exclusividade, como centros religiosos, de vigia, de experimentação tecnológica ou são, por vezes, a concentração desse carácter densificado da megacidade num ponto único e mais vertical.

Na banda desenhada a máquina e a tecnologia tornam-se infinitas nas suas capacidades, não havendo limites físicos para a construção e materialização de ideias espaciais e urbanas. A tecnologia é omnipresente, seja em retratos do que existe, do que existiu ou de que está ainda em vias de existir. Assim estas **megaestruturas** “controlam” a cidade com a sua presença, comunicando uma sentida disparidade no sentido vertical da estratificação (com o poder absoluto que vislumbra desde o alto da cidade que rege).

Entendendo a megacidade como uma grande estrutura com vários componentes, as suas megaestruturas são nada mais que os componentes permitem a megacidade funcionar delegando, através da sua presença ou da sua função, a importância e desempenho dos restantes. Estas construções são monumentos, com excepções que se replicam pontualmente, e garantem com a sua morfologia uma associação directa a um tipo de **função**.

Na obra de Ellis, o sarcasmo atinge níveis ainda mais altos quando Spider visita as “Reservations”, reservas de civilizações antigas, mantidas em “bolhas de segurança”, protegidas do mundo real, para que as pessoas experimentem em primeira mão o passado e as suas culturas e hábitos. Tal raramente acontece pois poucos são os que têm interesse em fazê-lo. A interacção directa com os habitantes destas reservas é proibida e as memórias dos mesmos são alteradas de forma a não manterem conhecimento do seus visitantes e do mundo exterior. Estas reservas são a parte mais íntima e intocada do zoológico que é a The City e, por isso mesmo, não muito aliciante para o habitante “genérico” desta cultura de transformação e exagero. Havendo a presença de espaços desta dimensão e propósito que são simultaneamente quase desconhecidos, é posta em causa a verdadeira escala e dimensão da megacidade, e o quanto existe por explorar nesta disposição agregativa e labiríntica de megaestruturas que se interligam, de uma forma ou de outra, tornando a fluidez da cidade em algo com repercussões em todas as direcções aquando de um qualquer evento que aconteça.



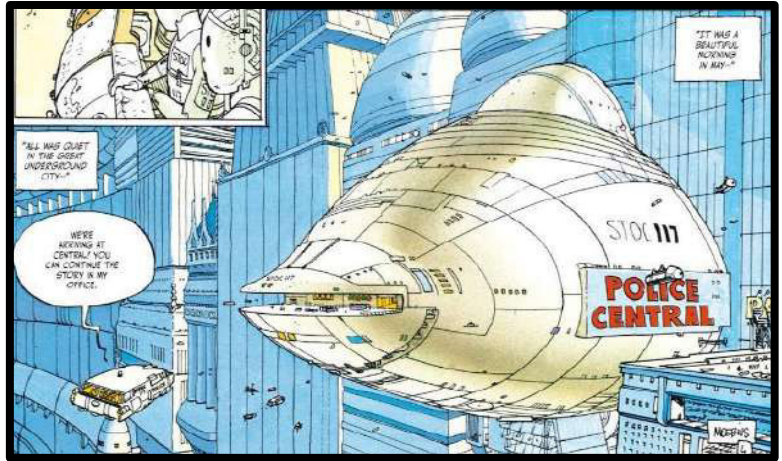


Figura 60 – L'Incal, TPB1 – página 9



Figura 61 – Akira, Capítulo 1 – página 32



Figura 62 – Transmetropolitan, Capítulo 4 – página 14



Também nos meios de transporte e deslocação a tecnologia tem um papel importante, sendo que por entre tão vastas megacidades de escalas inimagináveis, a organização do tempo é crucial, e a procura pela rapidez associada ao conforto e funcionalidade é muitas vezes deturpada pelo estético e superficial.

Um tema recorrente é o da levitação, o do abandono do solo, o contacto mais próximo com o aspecto divino e espacial, e portanto muitos são os exemplos observados na ficção, onde transportes que levitam são sinónimo de futuro.

Em “L’Incal” podemos observar transportes individuais, semelhantes a carrinhos de choque, com um aspecto estético pouco cuidado, associado à classe baixa, mas que no entanto passa ao leitor a ideia que por entre tanta densidade e infra-estruturas, o deslocamento não poderá ser sempre pedestre quando as **distâncias são maiores**, ou quando o poder económico é um pouco maior. Já em “Akira”, a “cadeira levitante” é associada ao auge tecnológico das experimentações científicas, usada por um personagem com super-poderes, que propositadamente envelhece mais rapidamente, levantando a questão da fragilidade e volatilidade do avanço tecnológico e científico acelerado, e o equilíbrio que a Natureza acaba por impor mesmo aos processos artificializados do Homem.

Com “Transmetropolitan”, os meios de transporte e tecnologia são evidentes na sua diversidade, mas o papel da máquina e do avanço surge sobretudo em forma de produtos de consumismo extremo, e a procura do avanço que coloca o humano mais perto do divino é, entre outros, ridicularizado.

A partir desses mesmos transportes, desenvolvem-se outros tantos que se adequam às restantes escalas, entre **funções colectivas ou de classes**, determinando também eles os circuitos disponíveis para cada um dos estratos que habitam tais cenários.

Como a cidade é acentuada no seu carácter vertical, estes transportes ou meios de deslocação são na sua maior parte também eles verticais. Elevadores individuais, como se de tubos se tratassem, prontos a enviar os habitantes rapidamente de uma cota para outra, ou mesmo passarelas rolantes que atenuam o esforço físico ao percorrer grandes distâncias, também acentuando o cada vez maior sentido de comodismo e sedentarismo dos habitantes em habitats distópicos futuros. O caos deste **deambular** das classes baixas torna-se num dos pontos fortes da narrativa, despertando espaços que são simultaneamente estranhos e familiares aos leitores, descobrindo uma cidade vinda de um outro universo, em que até os personagens que nela habitam são surpreendidos pelo que nela vão encontrando.



Figura 63 – L'Incal, TPB1 – página 19

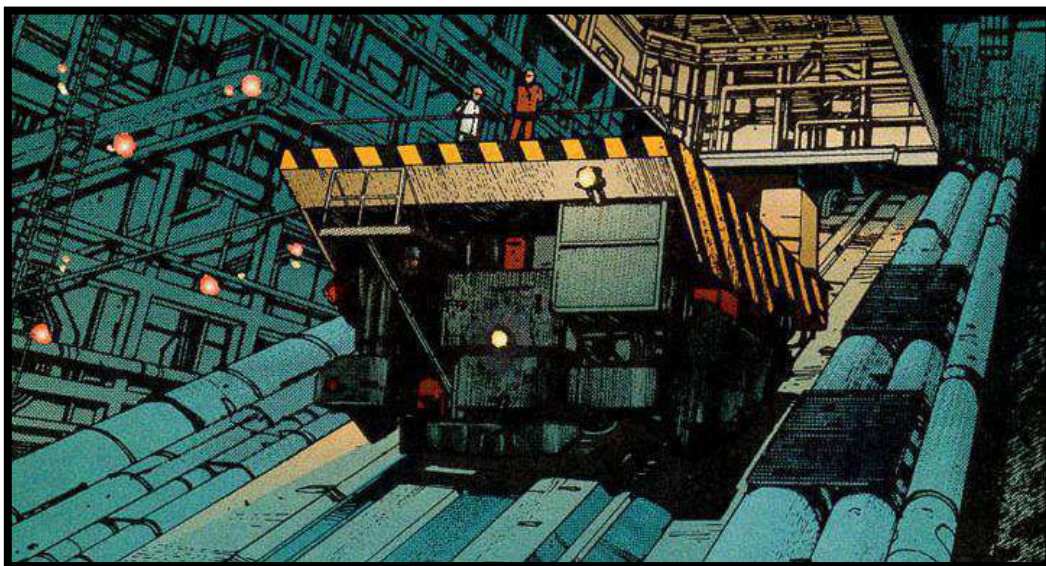


Figura 64– Akira, Capítulo 4 – página 35



Figura 65– Transmetropolitan

Nestas megacidades a estagnação é algo assombroso, havendo a necessidade de **velocidade**, de movimento, de avanço para o futuro. Surgindo cada vez mais meios de transporte e de relação entre construções, intuitivamente o meio aéreo é privilegiado, sendo um ponto de vigilância e controlo. Enquanto no solo, e subsolo, o contacto entre classes é inevitável, havendo imprevistos, bloqueios e perda de controlo do tempo e da velocidade, no céu, helicópteros ou outros veículos aeronáuticos fazem uma deslocação assertiva e directa. É facilitada a conexão rápida e eficaz entre os níveis mais elevados das megaestruturas a partir dos quais classe social alta observa distante. Mais uma vez é evidenciada a estratificação, tanto através do acesso tecnológico, como o seu aproveitamento para interesses individuais e não em prol da sociedade.

O vaguear e deambular é remetido para as classes inferiores, mental e fisicamente exaustas, dependentes do pouco que as elites lhes “oferecem”, uma sobrevivência dividida por entre níveis complexos, de diversidade que se estendem por recantos que nem todos conhecem.

No entanto, a cidade móvel não é só feita de **mecanismos de grande escala** que voam ou se movimentam sob carris, é também a própria cidade e o seu continuo movimento, em constante alteração de direcções, do imprevisto e do improvisado. Transformações dão-se a cada esquina, que acompanham tanto a evolução dos seus habitantes, como das morfologias e funcionalidades dos seus habitats.

Com o palácio presidencial em “L’Incal”, temos uma “cidade” móvel que eleva o distanciamento entre criaturas terrestres e entidades “divinas”, traçando o seu próprio rumo e controlando o rumo da superfície fervilhante que sobrevoa. A entidade presidencial, “Supreme Highness”, mantém a distância à sujidade do terreno, neste caso do sub-solo, no entanto faz questão através dos media, de manter o contacto através do televisionamento 3D de eventos.

Em Neo-Tokyo, existe um contínuo uso do helicóptero para a circulação das entidades de classe alta e de poder, e também para vigilância e mais rápida reacção, havendo também o exemplo do satélite militar mencionado anteriormente. Existindo estes meios, a própria cidade torna-se uma ferramenta de acção e reacção, escondendo inúmeros segredos e planos, escondidos abaixo do solo ou de estruturas em construção, e que se vão revelando conforme a necessidade de os utilizar. Numa vertente similar, “The City” é também afectada por um enorme tráfego aéreo, com constantes passagens de mecanismos de transporte ou de gravação e vigilância. Todavia toda a cidade é um grande organismo composto por um infinito número de pequenas células, distintas no que representam, imprevisíveis. Podemos entender que esta megacidade nunca se encontra estática, movendo-se, expandindo-se, destruindo-se e construindo-se várias vezes.





A ideia de **controle** de indivíduos como marionetas vai escalando, onde o habitante usa a máquina, a máquina usa o humano, e por detrás da máquina uma outra classe de humano tem o verdadeiro poder que controla a máquina, tornando-se um ciclo vicioso. Esse esquema condiciona a cidade, seja no sentido de engano por parte do ser humano como alguém que controla a totalidade da sua envolvente auxiliado pela máquina, mas tornando-se dependente da mesma, havendo uma área cinzenta no que diz respeito a quem depende de quem ou do quê.

A cidade, com as suas referências verticais, as suas conexões a **várias cotas**, o seu cariz radiante e com vários eixos principais, vai sendo estabelecida, e é o autor que escolhe o ritmo a que, como leitores, descobrimos esses pormenores que nos dão a conhecer essa sequencialidade. A personagem é um meio fulcral para definirmos as funções e rotinas da cidade, e a sua interacção com objectos, estruturas e infra-estruturas da cidade é que aumenta a credibilidade da existência da cidade num tempo futuro onde a mesma se enquadra.

Moebius incide bastante sobre a tecnologia, dando-nos a conhecer os “technopriests”, uma cultura tecnocrática, onde a tecnologia é o foco central e principal do modo de vida. A cidade é dependente de todas as formas de tecnologia, seja na sua construção, planeamento, vivência e evolução. Cada detalhe é tecnológico e ganhando cada vez mais força, esta cultura expande-se, infectando o resto do universo como se de um vírus se tratasse. A susceptibilidade deste mundo **tecno-dependente** é um enorme centro de instabilidade, pois estando comprometido o núcleo de todo este centro de controlo, a “motherboard” do sistema, toda a sociedade poderá cair num caos instântaneo.

Com “Neo-Tokyo”, o facto de os humanos experimentarem poderes sobrenaturais, de potenciarem um lado escondido com a telecinésia, deixa-os também susceptíveis a um salto na evolução com o qual não sabem lidar. Havendo um primeiro incidente, tentam escondê-lo por debaixo da cidade, como se de um tesouro ou prova de crime se tratasse. Nesse momento continuam a desafiar o “normal” ao insistir noutras tentativas, fazendo com que o receio do seu conhecimento seja tanto o que alimenta uma evolução que permita controlar esses poderes acordados, como também o que torna tudo instável e na iminência do descontrolo.

The City é, na sua excentricidade extrema, uma cidade mais “normal”, pois na sua construção e definição, a linguagem e forma que vai ganhando são relativamente condicionados e controlados, sendo que o impacto advém das fortes identidades em choque constante dos habitantes, culturas e interacções que a habitam. A sátira extrema, da critica ao ridículo, à devoção cega à evolução e à diferença, ditam uma cidade sobrepoblada de diversidade disfuncional que é tão estranha mas ao mesmo tempo familiar e passível de acontecer.

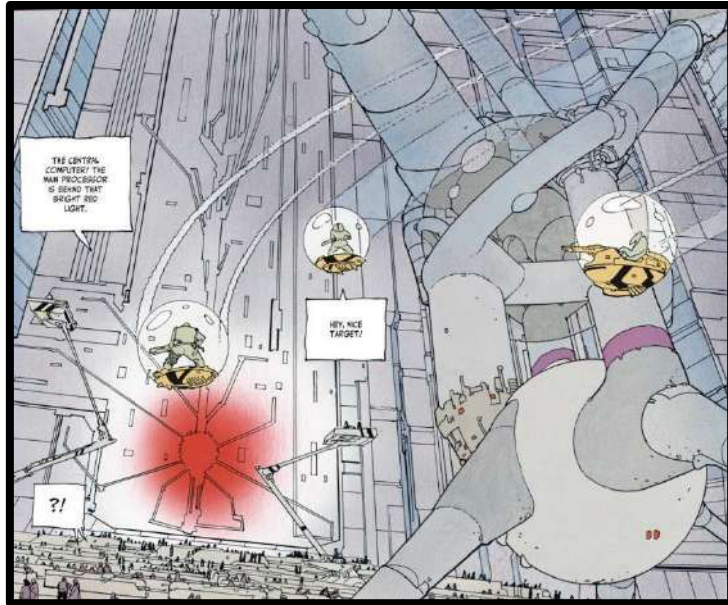


Figura 69 – L'Incal, TPB5 – página 27



Figura 70- Akira, Capítulo 11 – página 20

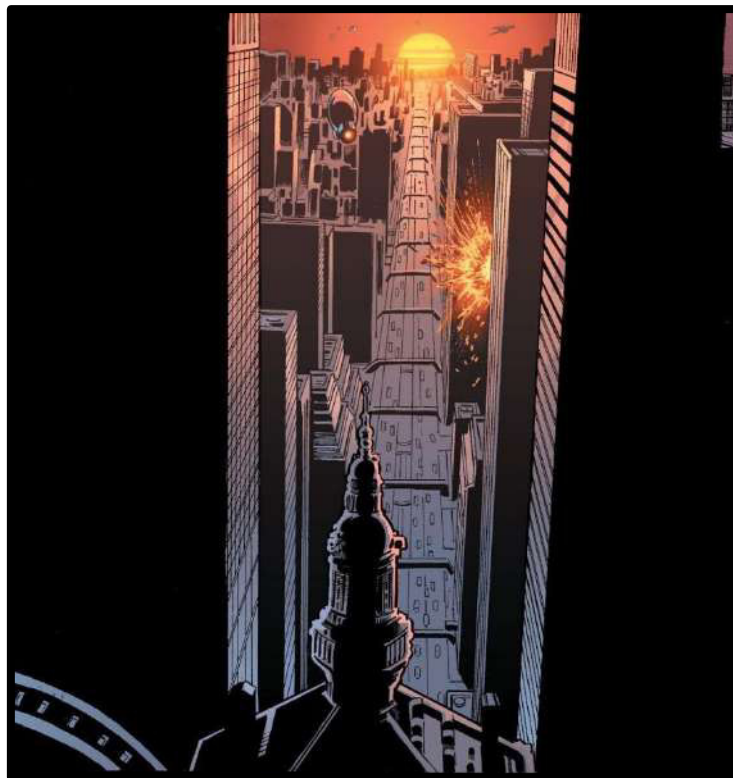


Figura 71- Transmetropolitan



Com a cidade a crescer a **ritmos** incessantes, onde a tecnologia permite a criação, destruição e reconstrução instantâneas o espaço encontra-se em constante mutação, onde a parte rebelde da sociedade aceita o papel de esquecida e renegada, passando assim a ditar as suas próprias regras no pouco que controla, emancipando-se ao poder, reivindicando a presença e importância da peculiaridade de cada indivíduo. Nascem espontaneamente zonas novas, desconhecidas pelas entidades reguladoras da cidade, e o abandono e caos começam também a expandir-se em paralelo com a construção planeada.

Como a **expansão** e contração da cidade é irregular e com ritmo próprio, certos espaços são invadidos pela sujidade e lixo, esquecidos por não se terem movido à mesma **velocidade** que a restante cidade. Estes habitats, geralmente de habitantes de classe baixa, são denegridos e invadidos pelos “excedentes” da classe social alta, que os associa a espécimes inferiores, enquanto eles brilham a partir dos topos dos arranha-céus providos da tecnologia mais avançada.

Na obra “L’Incal” a crítica ao descuido e desinteresse do ser humano pelo limite e pelo excesso é feita em várias circunstâncias, tendo como um desses exemplos a menção da transformação de um oásis numa lixeira feita de dejectos e lixo do hiperconsumismo, onde cresceram ratos mutantes que se apoderaram de um tal ambiente. Os humanos ficaram de tal forma obcecados pela **máquina** que, pouco a pouco, perdem parte do que a foi definindo, de todo o processo pelo qual passou até alcançar o seu estado presente, vivendo na passividade produtora, tornando-se submissa ao divagar e deambular.

Num processo semelhante, os habitantes de Neo-Tokyo deambulam pela cidade mas, ao invés de ter a máquina como estímulo para viverem em dependência, torna-se evidente o sentimento de receio e de desistência ou de sobrevivência. Ver os **poderes políticos** delinear o futuro da cidade, enquanto a classe baixa trabalha, vagueia, esconde-se por detrás de máscaras de drogas, álcool, em locais com uma aparência que retrata a sua, a de abandono.

No sentido de abandono, a sociedade que habita a The City, abandonou todo e qualquer pudor, sem critérios que definam o interdito e o impossível, cedendo a todos os impulsos e ambições que fazem de si humanos e, ao mesmo tempo, perdendo pelo caminho parte do seu carácter humano.





Figura 72 – L'Incal, TPB3 – página 13



Figura 73 – Akira, Capítulo 11 – página 22

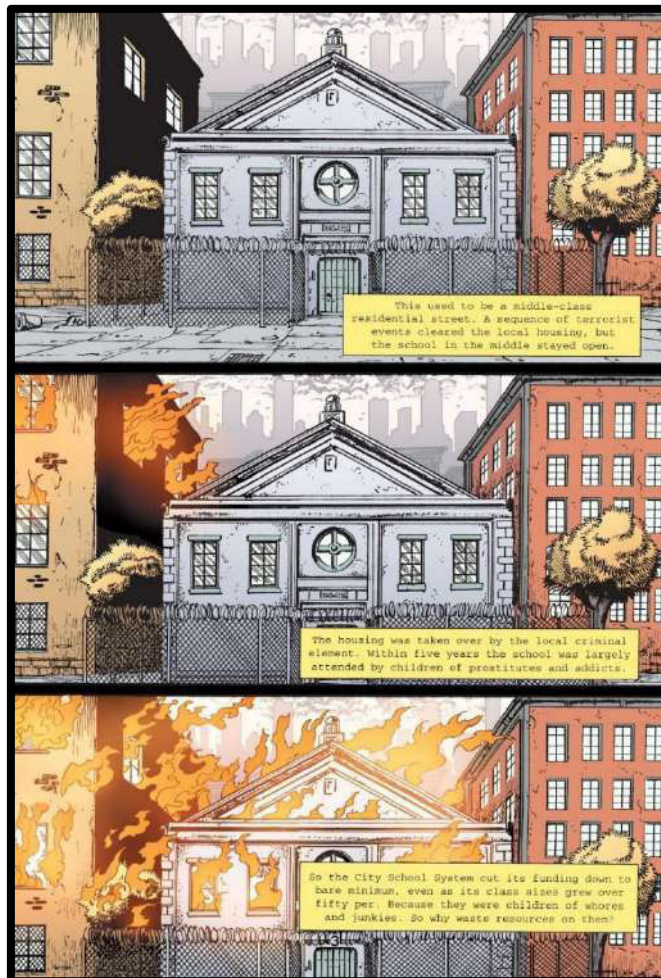


Figura 74 – Transmetropolitan



## **Conclusão**



Olhando para a arquitectura como algo indispensável no pensamento do habitar e da ocupação do ser humano no seu habitat, a banda desenhada consegue relacioná-la com a ficção, permitindo um alargar dos horizontes e da forma como os mesmos chegam a quem a testemunha (ao cliente, ao leitor, ao humano).

A utopia e as suas experimentações revelam-se olhares para o futuro que podem evidenciar novos caminhos e, neste trabalho, ao relacionar duas vertentes tão distintas (a teoria e história da arquitectura e a banda desenhada), torna-se factual a relevância que cada uma tem e, acima de tudo, o quão meritório é a exploração do futuro combinando as duas. Tanto arquitectura como banda desenhada são transmitidas através da imagem, e cumprem a sua função quando o seu conceito e narrativa são entendidos por quem a observa. Com este trabalho, foi importante a passagem pelos vários campos que compõem estas artes, desde a teoria e história que fundamentam as suas bases e permitem o seu progresso, até ao arriscar do novo, o pensar além do genérico, o desafio de descobrir novas soluções e novos resultados.

A divisão do trabalho numa componente teórica e uma prática transformaram o conceito do estudo utópico em algo com uma outra profundidade, delineando um percurso que nos permitiu explorar o potencial de cada um dos seus componentes, mas pensando-o num leque mais vasto.

O relatório permitiu um relacionar entre dois mundos poucas vezes mencionados em conjunto, e a exploração dos dois de forma simultânea é elucidativa da riqueza do desenho como ferramenta criativa. Dessa relação da análise teórica acaba até por surgir uma nova concepção de layout espelhado, instigada pelo mundo da banda desenhada e a sua capacidade de construção narrativa. A ligação entre as obras de Le Corbusier, Kisho Kurokawa e do colectivo Archigram, do capítulo I, deu lugar a uma perspectiva ao longo do tempo, não só de contextos e ideais, mas também de ambições e coragem na exploração do papel de arquitecto como uma entidade importante no equacionar e moldar do futuro, conseguindo ou não, traduzir as suas intenções para o mundo do construído, mas alcançando sempre a conquista do impacto no mundo real ao dar a conhecer a sua perspectiva. Do mundo da banda desenhada de Moebius, Katsuhiro Otomo e Warren Ellis (juntamente com Darick Robertson), o paralelo entre temas é evidente, seja nas intenções, no sentido crítico ou na reflexão cuidada do futuro, usando, neste caso, a medida não do espaço mas de quem o ocupa.

A outra componente, a prática, materializou-se num objecto de banda desenhada, que se demonstrou um desafio, não só na transposição das temáticas do estudo teórico para um meio

sequencial, bem como na introdução de uma outra camada, a de criação de interações com habitats e habitantes ficcionais.

Na arquitectura existem, como o corpo de relatório menciona, estudos e experiências utópicas, que procuram explorar tempos remetidos para o futuro, com soluções visualmente fortes. Mas a sua exploração, muitas das vezes, demonstra-as numa dimensão distante, não se aproximando do campo das vivências e dos usos em primeira pessoa, do habitante e do conceito de identidade. Ora o mundo da banda desenhada oferece essa mesma mais valia, do tratamento, aproximação e transmissão da ideia de projecto, ocupado, vivido, funcional/disfuncional.

Na procura de conquistar o cliente/leitor, levando-o a ponderar e reflectir sobre a sua existência e relação com os espaços e sobre a materialização de um futuro num formato sequencial de vivência em primeira pessoa, parece-nos importante alcançar e ficcionar objectivos mais harmoniosos de uma colectividade que aceita a identidade individual e a usa para sua evolução.

O paralelo entre o real e a ficção, neste caso através da banda desenhada, é feito através da definição e estudo de espaços e da sua vivência, tornando a arquitectura uma importante ferramenta na demonstração de ideias, não só morfológicas mas também sociais e humanas, remetendo para a especulação do futuro um designio maior. Através da análise feita à banda desenhada e ao seu potencial, é possível reconhecer um aspecto desvalorizado na apresentação visual da arquitectura, o da ficção ou de como o cliente poderá usar os espaços e como esses mesmos espaços se apropriam do tempo, do lugar e da sociedade para que são criados.

Com este ensaio as fundamentações da história e teoria da arquitectura suportam as utopias e distopias como na definição de hipóteses futuras, que alimentam o presente no avanço em certas direcções. Ora a banda desenhada alimenta-se desse mesmo aspecto para dar um passo extra, ao transportar o leitor para esse tempo, havendo uma perspectiva mais próxima e directa, e provocando um contacto com as fraquezas e riquezas dessas construções. Partindo assim de um interesse pessoal pela banda desenhada e deste meio de proximidade com arquitecturas ficcionais, a construção de conceitos que desafiam o genérico tornaram-se uma obsessão que alimentou o interesse por torná-los mais perceptíveis a quem se encontra fora desse enquadramento com a 9ª arte.

A obra “Yes is more” foi uma influência importante na definição deste trabalho mas, enquanto esta se apresenta como manifesto de conceitos espacio-comerciais, não assume o carácter da aproximação à sociedade. Mantém-se entre o mundo teórico da arquitectura e o da banda desenhada, transparecendo um certo receio em entrar completamente nesse mundo, fazendo o



diálogo com o leitor por entre meios informativos e narrativos, havendo uma quebra na obtenção de todo o potencial da banda desenhada.

Esta prova não se anuncia assim como algo inexplorado mas, no entanto, traz um olhar aproximado sob este meio de demonstrar e provar projectos, ao incidir sobre a construção mental, ao vivê-la, ao imaginá-la numa escala em que o leitor tem de se relacionar e confrontar com ritmos, movimentos e funções que lhe são estranhos.

Na banda desenhada “PT XXII” o processo de reconhecimento de um território, neste caso do Minho Litoral, e pensamento do mesmo no tempo futuro do século XXII, é feito em primeira pessoa, percorrendo-o e reflectindo sob a sua possível evolução. As condicionantes do presente e estudos do futuro são considerados, e fazendo uso de referências tanto do mundo da arquitectura como da banda desenhada, transporta-se esse território para o papel, numa mutação que liberta novos potenciais.

Para este objecto final de banda desenhada a arquitectura é pensada, reflectida e experimentada numa ficção construída, mas o seu valor é tão grande quanto os restantes elementos que fazem este novo mundo original, desde as personagens, às suas roupas, aos materiais e ao orgânico e topográfico que são moldados em construções que ambicionam proporcionar uma viagem apelativa, significativa e coerente. As nossas faculdades, como arquitectos, são desafiadas para fazer ligações entre objectos, espaços e vivências, incidindo em várias dimensões e vários afastamentos, com a banda desenhada, de forma simultânea.

O desenho técnico é importante na sua demonstração de medida, de organização e de planeamento mas, com a banda desenhada, julgamos haver uma diferente capacidade que, do ponto de vista de experimentação e especulação de cenários futuros, poderá ser ainda mais relevante, pois abrange a transmissão da ideia de um novo universo, necessariamente caracterizado pela morfologia e definição dos seus habitats e também pela interacção com os seus habitantes.

A arquitectura integra uma narrativa, transmite temas sociais e culturais, funcionais e morfológicos, mas a tradução dessa narrativa será tanto mais rica quanto mais for integrada em formas diferentes de a transmitir. O estabelecer do diálogo com o habitante, de o transportar para além do papel e de o fazer sentir como parte dessa narrativa, é algo que a banda desenhada permite e que, trabalhada em paralelo com a vertente teórica da arquitectura, poderá dar origem a visões e conceitos que não seriam de outra forma equacionados.

Sendo um projecto sem limites no que poderá alcançar, pois a imaginação, especulação e experimentação poderão ser infinitos ao não ser necessária a sua construção física, a ideia de “experimentar” arquitectura em narrativas sequenciais desenhadas, habitadas e contínuas, torna viável um novo plano perceptivo, que, sofrendo escrutínio ou crítica, terá importância ao demonstrar “realidades paralelas”, prontas a ser aprofundadas e exploradas, alteradas por cada indivíduo que as ler ou visitar, e permitindo dar passos importantes na construção colectiva do futuro.

O presente vive-se a uma velocidade e ritmo em crescendo, em quotidianos em constante mutação, seja pelo avanço tecnológico, pela alteração de mentalidades, ou pela relação com o território, portanto o estudo utópico é também ele uma necessidade no diálogo entre tempos e espaços, e a banda desenhada faz uso do mesmo de forma prática.

Esta prova acaba por se tornar um mecanismo que acciona uma perspectiva alternativa perante o pensamento arquitectónico, uma diferente forma de pensar o espaço e o uso do mesmo, e como esse pensamento poderá ser traduzido numa forma sequencial que transmita o seu potencial desde a ideia, à definição, passando para a vivência, a transformação em desenho e por fim a percepção do seu valor como um todo.

## Referências



## **Bibliografia**

### **.Não-ficção**

- BAEZA, Campo, *A ideia construída*, Caleidoscópio, 2011
- BANHAM, Reyner, *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*, Harper & Row, 1976
- CARVALHO, Ricardo, *A Cidade Social*, Tinta da China, 2016
- CONRADS, Ulrich, *Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture*, MIT Press, 1975
- CORBOZ, Andre, *Le territoire comme palimpseste*, Les éditions de l'Imprimeur, 2001
- COOK, Peter, *Archigram*, Princeton Architectural Press, 1999
- CORBUSIER, Le, *Towards a New Architecture*, 1927
- HOORN, Melanie Van Der, *Bricks and Balloons: Architecture in comic-strip form*, 010 Uitgeverij, 2012
- IBANEZ, Daniel, *New Geographies, 6: Grounding Metabolism*, Harvard University Press, 2014
- INGELS, Bjarke, *Yes is More: An Archicomic on Architectural Evolution*, Taschen GmbH, 2009
- KOOLHAAS, Rem, *Delirious New York*, Monacelli Press, 1994
- KOOLHASS, Rem, *Project Japan: Metabolism Talks*, Taschen GmbH, 2011
- LYNCH, Kevin, *The Image of the City*, MIT Press, 1960
- PLATÃO, República, *Platão*, 380 ac
- ROWE, Colin, *Collage City*, MIT Press, 1978
- SASSEN, Saskia, *The Global City: New York, London, Tokyo*, Princeton University Press, 2001
- SOLA-MORALES, Ignasi, *Building on the Built City*, 1986
- SOLA-MORALES, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili, 2003

### **.Ficção**

#### **Romance**

- BALLARD, J.G., *High Rise*, Jonathan Cape, 1975
- CLINE, Ernest, *Ready Player One*, Random House, 2011
- DICK, Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Doubleday, 1968
- DICK, Philipp. *Flow my tears the policemen said*, Doubleday, 1974
- GIBSON, William, *Sprawl*, Ace, 1984-1988
- MORE, Thomas, *Utopia*, More, 1516
- ORWELL, George, *1984*, Secker & Warburg, 1949
- WELLS, H. G., *A Modern Utopia*, Chapman and Hall, 1905

## **Banda desenhada**

- ASANO, Atsuko, *No.6*, Kodansha, 2003-2011
- BILAL, Enki, *Nikopol Trilogy*, Humanoids Publishing, 1999
- ELLIS, Warren, *Transmetropolitan*, DC Comics, 1997-2002
- GREENWOOD, Justin, *The Fuse*, Image Comics, 2014-2017
- HELPER, Andrew, *Judge Dredd*, DC Comics, 1994-1996
- KIRKMAN, Robert, *The Walking Dead*, Image Comics, 2003-presente
- KISHIRO, Yukito, *Battle Angel Alita*, Shueisha, 1990-1995
- LAI, Jimenez, *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*, Princeton Architectural Press, 2012
- LOB, Jacques, ROCHETTE, Jean-Marc, *Le Transperceneige*, Casterman, 1982-1983
- MILLER, Frank, *Batman: The Dark Knight Returns*, DC Comics, 1986
- MILLS, Pat, *Marshal Law*, Dark Horse Comics, 1987-presente
- MILONOGIANNIS, Giannis, *Old City Blues*, BOOM Entertainment, 2011
- MOEBIUS, *L'Incal*, Les Humanoide Associés, 1981
- MOORE, Alan, *V for Vendetta*, Vertigo, 1988-1989
- MOORE, Alan, *Watchmen*, DC Comics, 1986-1987
- NIHEI, Tsutomu, *Blame!*, Tokyopop, 1998-2003
- OTOMO, Katsuhiro, *Akira*, Kodansha, 1982-1990
- POPE, Paul, *Batman Year 100*, DC Comics, 2006
- REMENDER, Rick, *Tokyo Ghost*, Image Comics, 2015-2016
- RUCKA, Greg, *Lazarus*, Image Comics, 2013-presente
- SCHUITEN, François, PEETERS, Benoit, *Obscure Cities*, NBM Publishing, 1983
- SHIROW, Masamune, *Apleseed*, Kodansha, 1985-1989
- SHIROW, Masamune, *Ghost in the Shell*, Kodansha, 1989-1990
- VAUGHAN, Brian K., *Y: The Last Man*, Vertigo, 2002-2008
- VAUGHAN, Brian K., *Saga*, Image Comics, 2013-presente



## **Filmografia**

### **.Não-ficção**

FRICKE, Ron [DIR.], *Samsara*, 2011, 1h42 min.  
GLAWOGGER, Michael [DIR.], *Megacities*, 1998, 1h30 min.  
PAVICH, Frank [DIR.], *Jodorowsky's Dune*, 2013, 1h30 min.  
REGGIO, Godfrey [DIR.], *Koyaanisqatsi*, 1982, 86 min.  
STEVENS, Fisher [DIR.], *Before the Flood*, 2016, 1h36 min.

### **.Ficção**

#### **Longa-metragem**

ALLEN, Woody [DIR.], *Sleeper*, 1973, 1h29 min.  
ANDERSON, Michael [DIR.], *Logan's Run*, 1976, 1h59 min.  
BAY, Michael [DIR.], *The Island*, 2005, 2h16 min.  
BESSON, Luc [DIR.], *Fifth Element*, 1997, 2h6 min.  
BLOMKAMP, Neil [DIR.], *Elysium*, 2013, 1h49 min.  
BONG, Joon-ho [DIR.], *Snowpiercer*, 2013, 2h6 min.  
BRAMBILLA, Marco [DIR.], *Demolition Man*, 1993, 1h55 min.  
BRINCKERHOFF, Burt [DIR.], *Brave New World*, 1980, 1h27 min.  
BROTHERS, The Wachowski [DIR.], *Cloud Atlas*, 2012, 2h52 min.  
BROTHERS, Wachowski [DIR.], *The Matrix*, 1999, 2h16 min.  
CAETANO, Jorge de Sá [DIR.], *Um S. Marginal*, 1983, 1h33 min.  
CANNON, Danny [DIR.], *Judge Dredd*, 1995, 1h36 min.  
LANG, Fritz [DIR.], *Metropolis*, 1927, 2h33 min.  
KUBRICK, Stanley [DIR.], *A Clockwork Orange*, 1971, 2h16 min.  
KUBRICK, Stanley [DIR.], *2001: A Space Odyssey*, 1968, 2h29 min.  
CAMPUS, Michael [DIR.], *Z.P.G.*, 1972, 1h37 min.  
CARPENTER, John [DIR.], *Escape from New York*, 1981, 1h39 min.  
CARPENTER, John [DIR.], *Escape from LA*, 1996, 1h39 min.  
CARPENTER, John, *They Live*, 1988, 1h34 min.  
CRONENBERG, David [DIR.], *Videodrome*, 1983, 1h27 min.  
FUKASAKU, Kinji [DIR.], *Battle Royale*, 2000, 1h54 min.  
GILLIAM, Terry [DIR.], *Brazil*, 1985, 2h12 min.

GLASER, Paul Michael [DIR.], *Running Man*, 1987, 1h41 min.

JONZE, Spike [DIR.], *Her*, 2013, 2h6 min.

KUSAMA, Karyn [DIR.], *Aeon Flux*, 2005, 1h33 min.

LUCAS, George [DIR.], *THX 1138*, 1971, 1h26 min.

MCTEIGUE, James [DIR.], *V for Vendetta*, 2006, 2h12 min.

MENZIES, William Cameron [DIR.], *Things to Come*, 1936, 1h40 min.

MOSTOW, Jonathan [DIR.], *Surrogates*, 2009, 1h29 min.

NICCOL, Andrew [DIR.], *Gattaca*, 1997, 1h46 min.

PADILHA, José [DIR.], *Robocop*, 2014, 1h57 min.

PITTMAN, Bruce [DIR.], *Harrison Bergeron*, 1995, 1h39 min.

PROYAS, Alex [DIR.], *Dark City*, 1998, 1h40 min.

PROYAS, Alex [DIR.], *I, Robot*, 2004, 1h55 min.

RADFORD, Michael [DIR.], *Nineteen Eighty-Four*, 1984, 1h53 min.

REYNOLDS, Kevin [DIR.], *Waterworld*, 1995, 2h15 min.

RIVERA, Alex [DIR.], *Sleep Dealer*, 2008, 1h30 min.

SALEH, Tarik [DIR.], *Metropia*, 2009, 1h 26 min.

SCHLONDORFF, Volker [DIR.], *The Handmaid's Tale*, 1990, 1h49 min

SCOTT, Ridley [DIR.], *Blade Runner*, 1982, 1h57 min.

SIMON, John Alan [DIR.], *Radio Free Albemuth*, 2010, 1h51 min.

SPIELBERG, Steven [DIR.], *A.I.*, 2001, 2h26 min.

TRAVIS, Pete [DIR.], *Dredd*, 2012, 1h35 min.

TRUFFAUT, François [DIR.], *Fahrenheit 451*, 1966, 1h52 min.

VERHOEVEN, Paul [DIR.], *RoboCop*, 1987, 1h42 min.

VERHOEVEN, Paul [DIR.], *Total Recall*, 1990, 1h53 min.

WEIR, Peter [DIR.], *The Truman Show*, 1998, 1h43 min.

WILDE, Cornel [DIR.], *No blade of Grass*, 1970, 1h36 min.

WIMMER, Kurt [DIR.], *Equilibrium*, 2002, 1h47 min.

WISEMAN, Len [DIR.], *Total Recall*, 2012, 1h58 min.

TALALAY, Racher [DIR.], *Tank Girl*, 1995, 1h44 min.

ZEMECKIS, Robert [DIR.], *Back to the Future*, 1985, 1h56 min.

### **.Animação**

KIM, Moon-saeng [DIR.], *Wonderful Days*, 2003, 1h26 min.

MOTOHIRO, Katsuyuki [DIR.], *Psycho-Pass*, 2012, 1h53 min.

OSHII, Mamoru [DIR.], *Ghost in the Shell*, 1995, 1h23 min.

OTOMO, Katsuhiro [DIR.], *Akira*, 1988, 2h4 min.

RINTARO [DIR.], *Metropolis*, 2001, 1h48 min.

STANTON, Andrew [DIR.], *WALL-E*, 2008, 2h38 min.

WATANABE, Shinichirô [DIR.], *Cowboy Bebop*, 2001, 1h55 min.



## **Anexos**











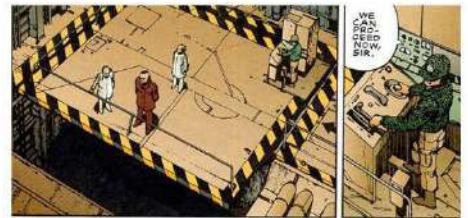




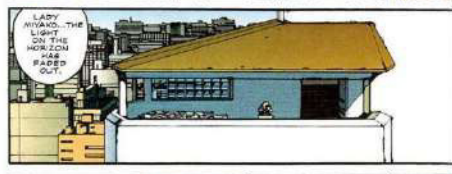
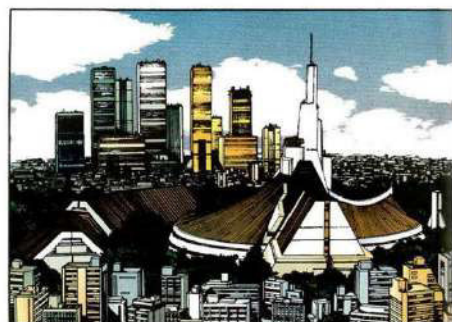


# Referências - Akira

Katsuhiro Otomo



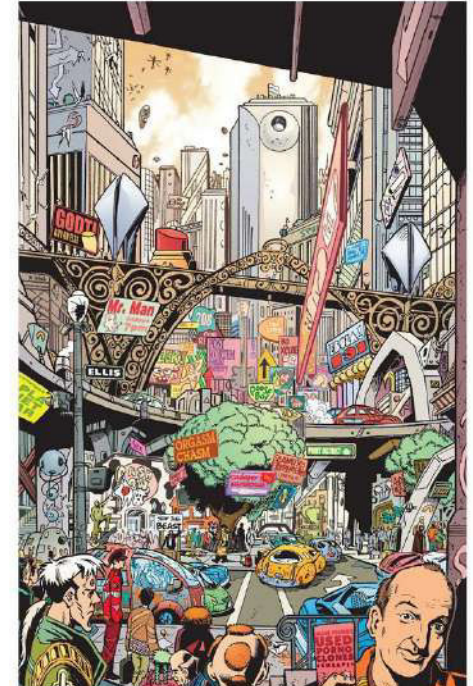
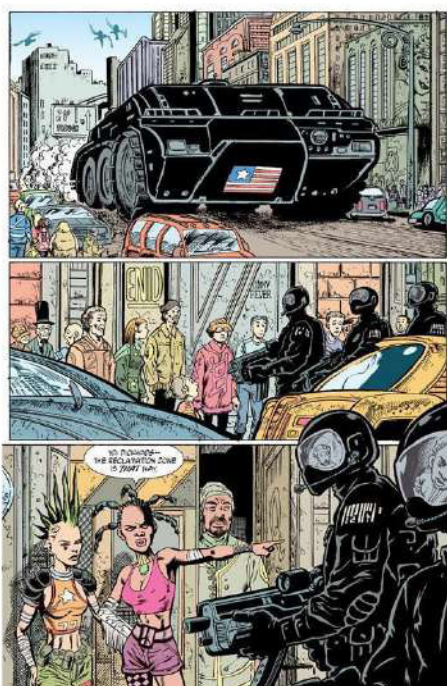
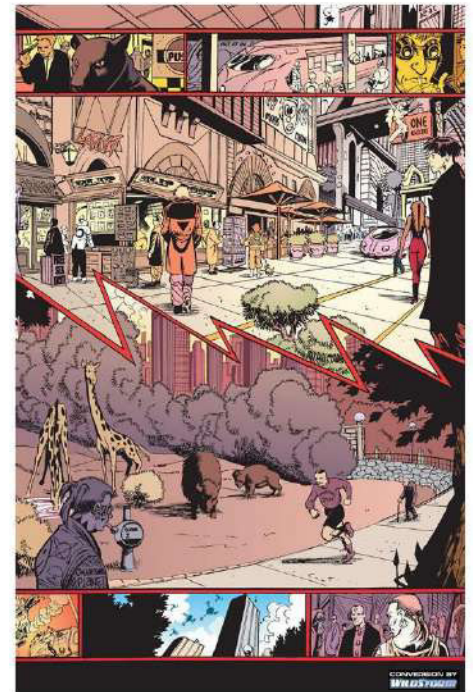
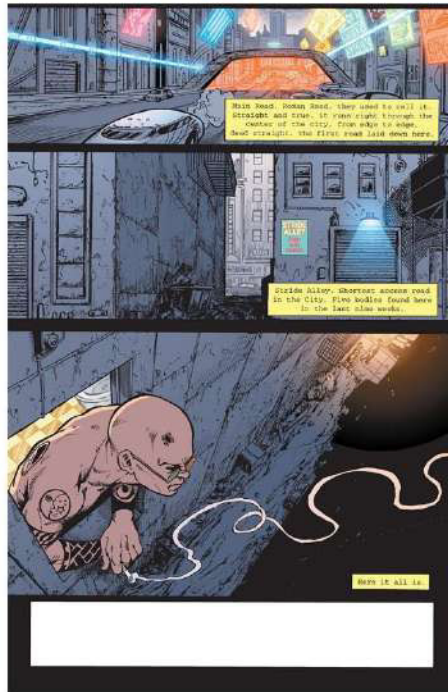
**GWONG**





# Referências - Transmetropolitan

Warren Ellis e Darick Robertson



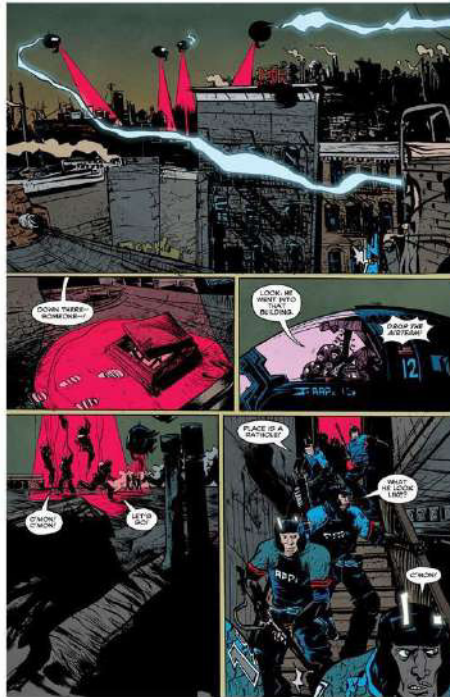






# Referências - Batman Year 100

Paul Pope









# Referências - Empty Zone

Jason Shawn Alexander





# Referências - Extremity

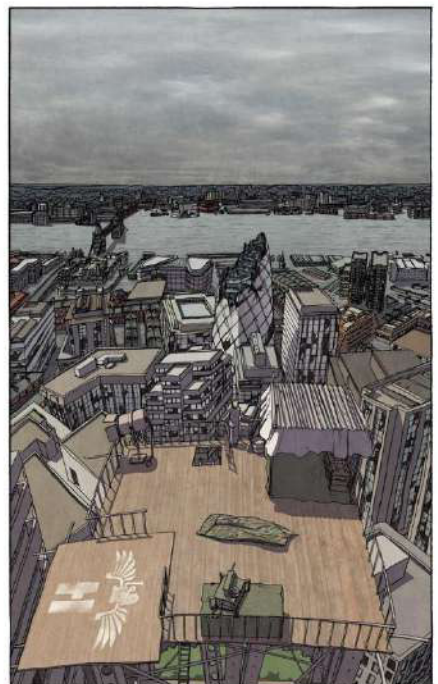
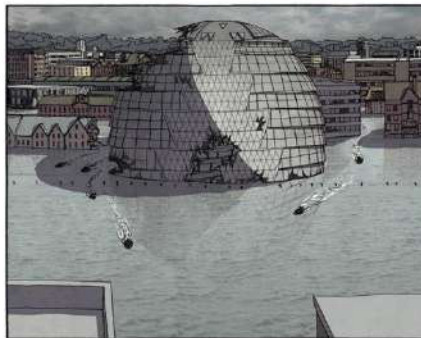
Daniel Warren Johnson





# Referências - FreakAngels

Warren Ellis e Paul Duffield









# Referências - Saga

Brian K. Vaughan e Fiona Staples





# Referências - Tokyo Ghost

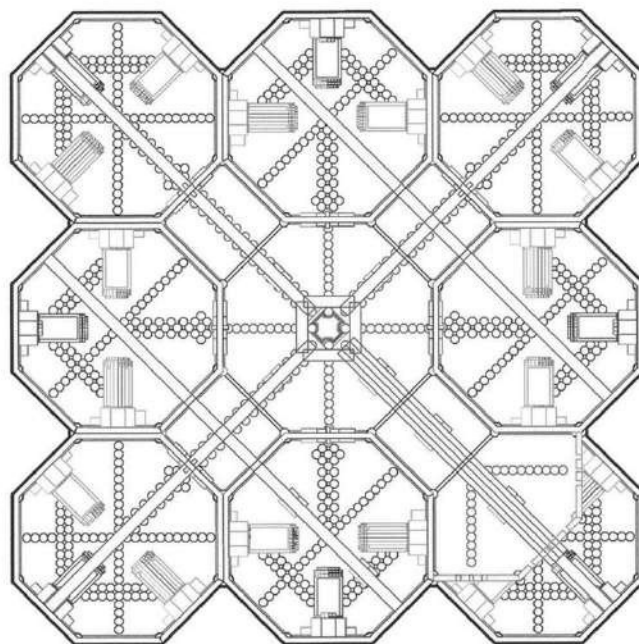
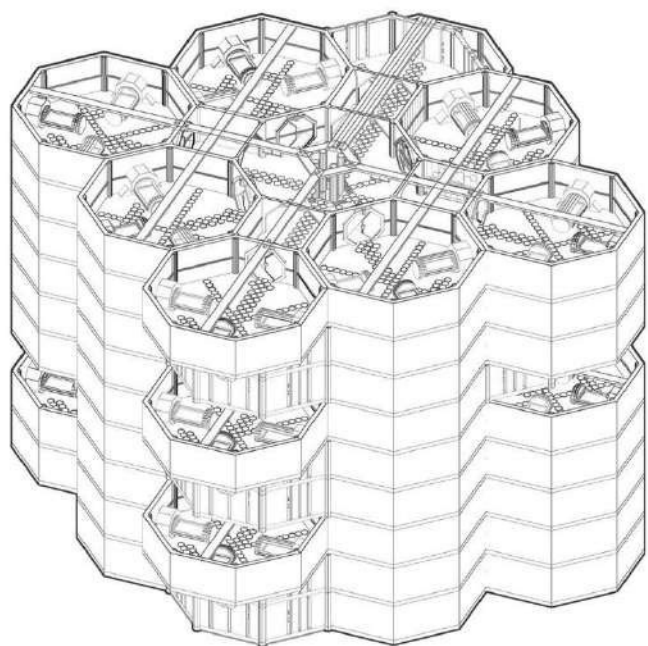
Rick Remender e Sean Murphy





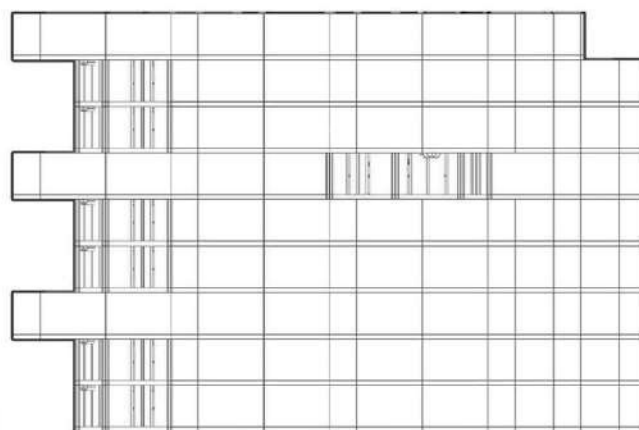
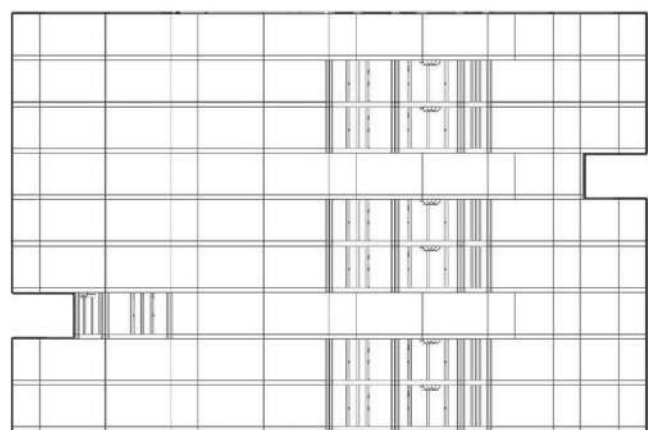
# Centro de Investigações ICC

Localização em PT XXII - Bom Jesus



Vista Axonométrica

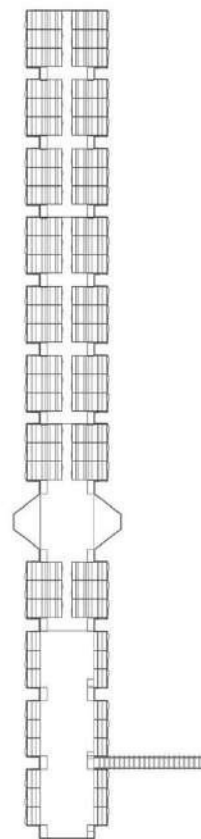
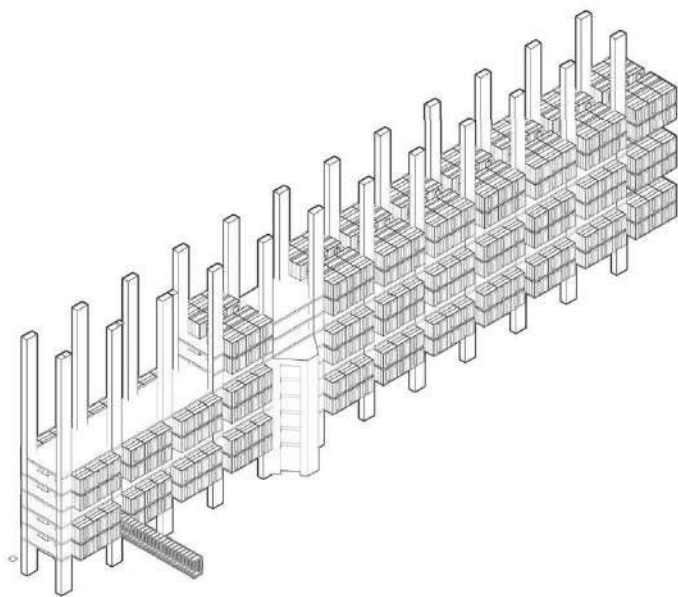
Planta



Alçados

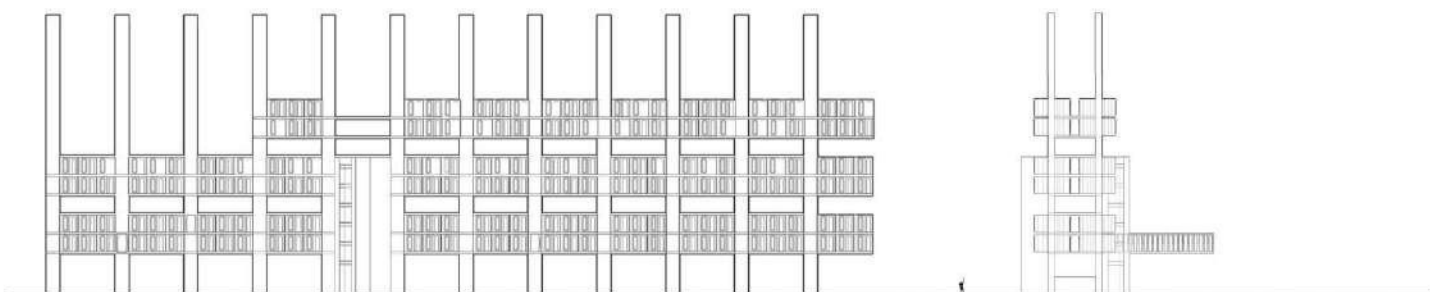
# Unidade Habitacional Intersticial

Localização em PT XXII - Avenida da Liberdade



Vista Axonométrica

Planta

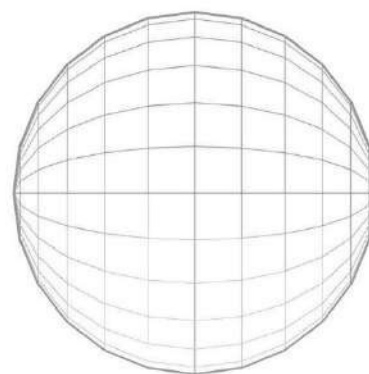
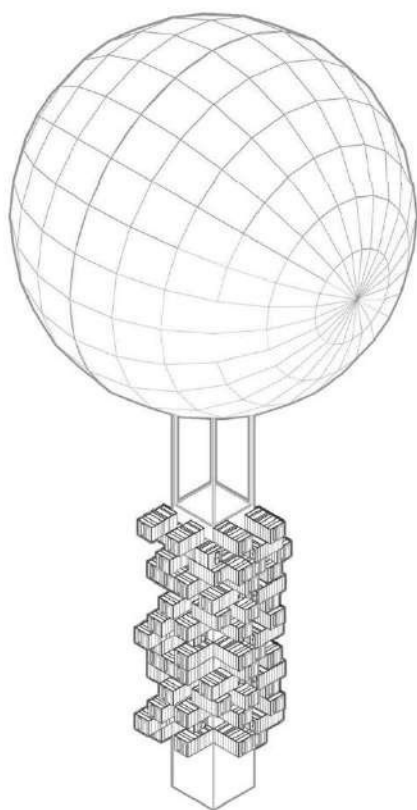


Alçados



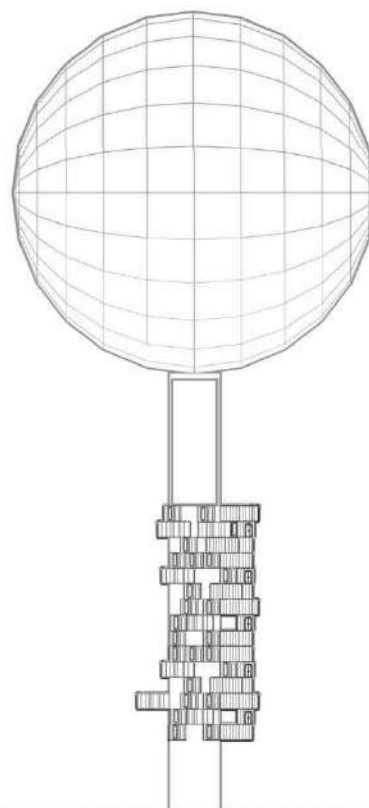
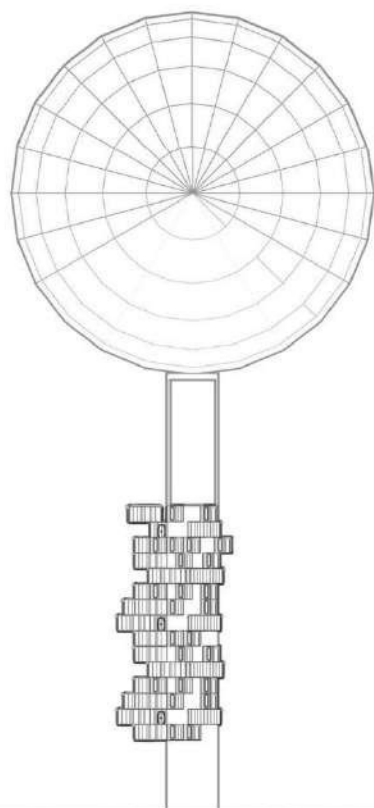
# Construção Estratificada Bi-temporal

Localização em PT XXII - Arco da Porta Nova



Vista Axonométrica

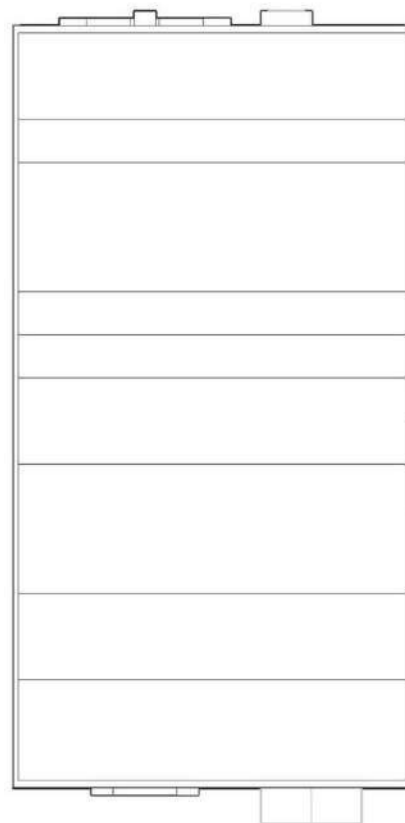
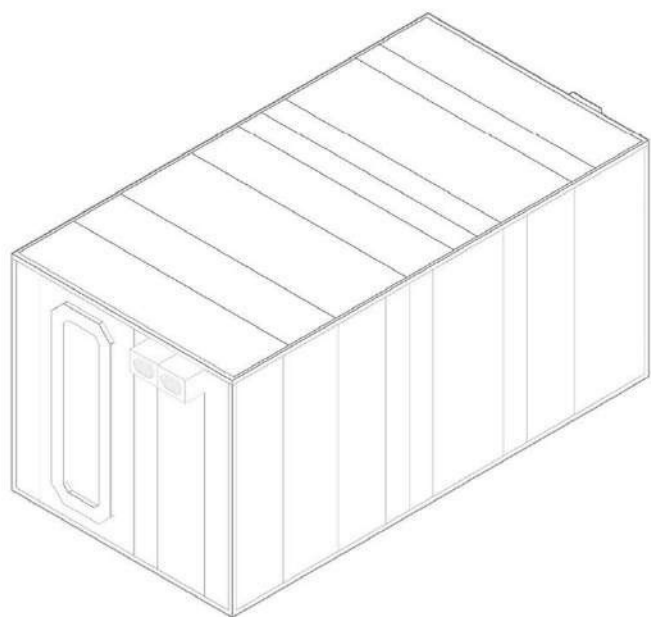
Planta



Alçados

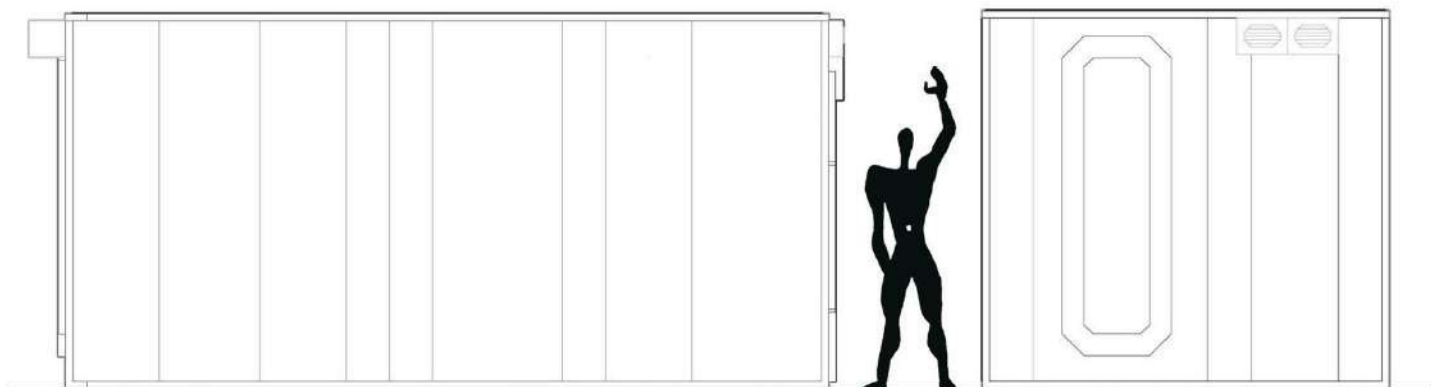
# Cápsula Individual ICC

Localização em PT XXII - Estádio AXA



Vista Axonométrica

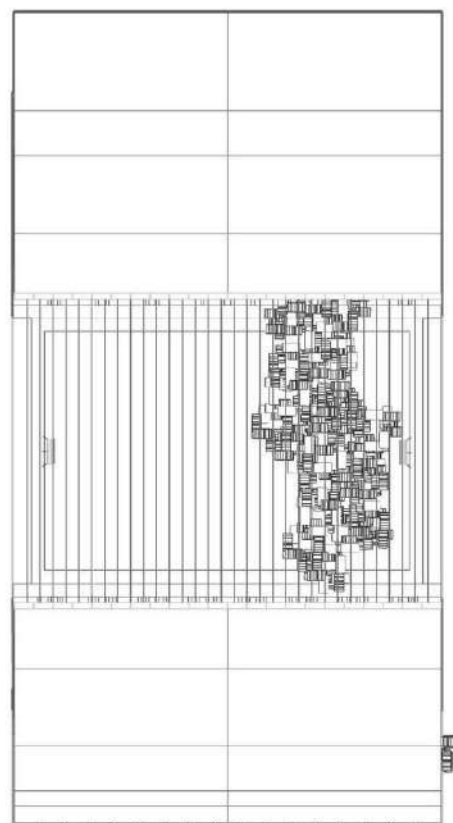
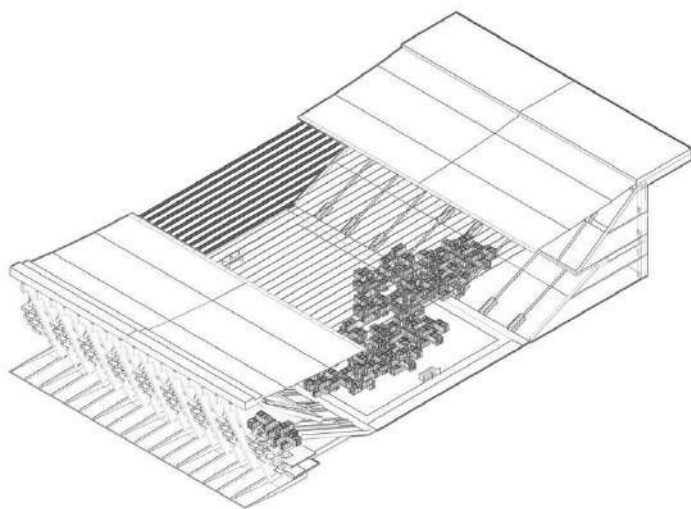
Planta



Alçados

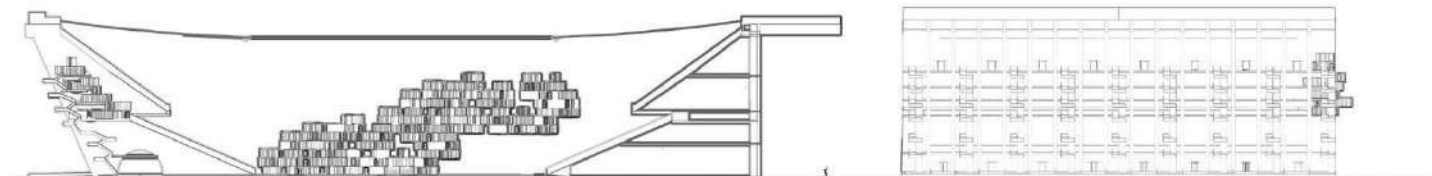
# Bairro Capsular

Localização em PT XXII - Estádio AXA



Vista Axonométrica

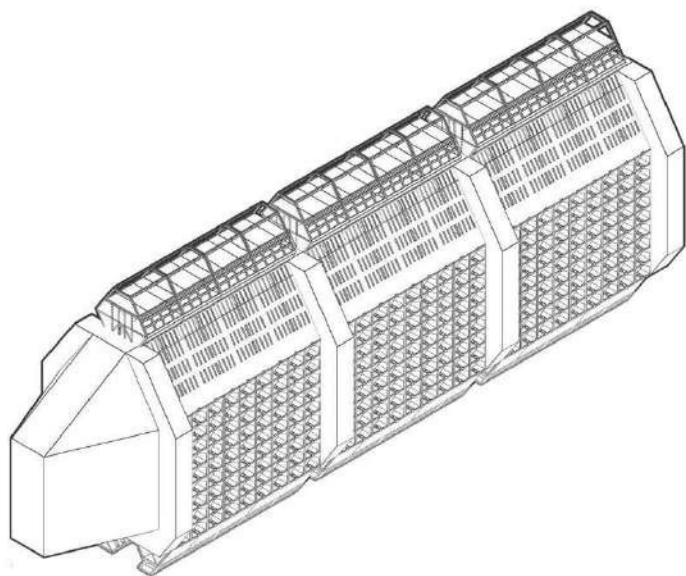
Planta



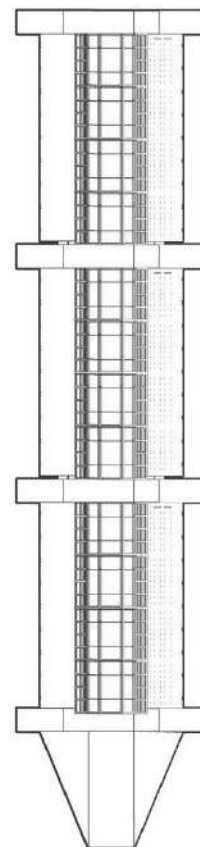
Alçados

# Rail City

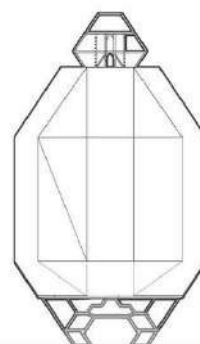
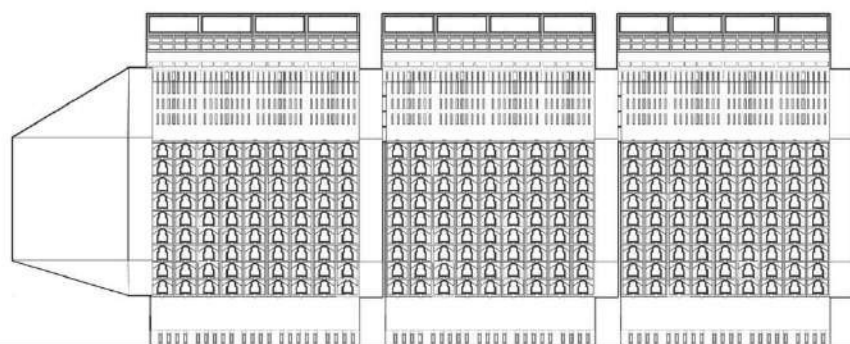
Localização em PT XXII - Ilha Ibérica



Vista Axonométrica



Planta

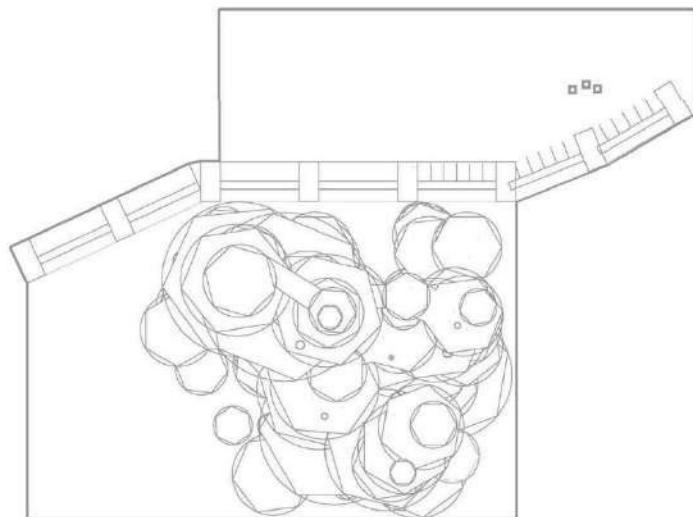
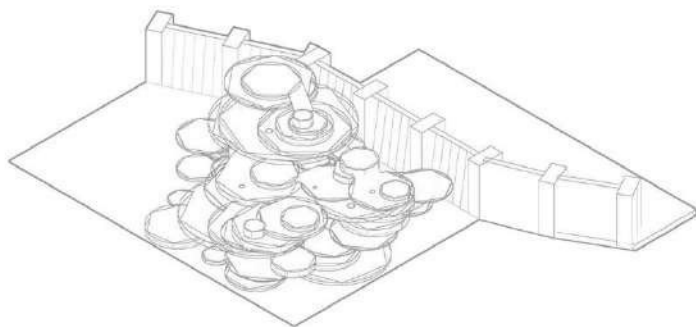


Alçados



# Braga Nova de Baixo

Localização em PT XXII - Esposende



Vista Axonométrica

Planta



Alçados