

UNDER HIS EYE : A Criação da Cidade Totalitária em The Handmaid's Tale

PPGAU - UFPB - 2022

Alexandre Albuquerque





Universidade Federal da Paraíba - UFPB
Centro de Tecnologia - CT
Programa de Pós Graduação em Arquitetura e Urbanismo - PPGAU

Alexandre Carlos de Albuquerque Farias Filho

UNDER HIS EYE:
A Criação da Cidade Totalitária em
The Handmaid's Tale

João Pessoa, 2022

Alexandre Carlos de Albuquerque Farias Filho

UNDER HIS EYE:

A Criação da Cidade Totalitária em

The Handmaid's Tale

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Paraíba (PPGAU/UFPB), como requisito à obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Área de Concentração: Produção e
Apropriação do Edifício e da Cidade

Orientadora: Dra. Maria Berthilde Moura Filha

Coorientador: Dr. Márcio Cotrim

João Pessoa, 2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

F224u Farias Filho, Alexandre Carlos de Albuquerque.
Under his eye : a criação da cidade totalitária em
The Handmaid's Tale / Alexandre Carlos de Albuquerque
Farias Filho. - João Pessoa, 2022.
131 f. : il.

Orientação: Maria Berthilde de Moura Filha.
Coorientação: Marcio Cotrim Cunha.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CT.

1. Arquitetura. 2. Distopia. 3. Cidade. 4.
Totalitarismo. 5. Poder. I. Moura Filha, Maria
Berthilde de. II. Cunha, Marcio Cotrim. III. Título.

UFPB/BC

CDU 72(043)

Under His Eye: a Criação da Cidade Totalitária em The Handmaid's Tale

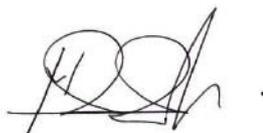
Por

Alexandre Carlos de Albuquerque Farias Filho

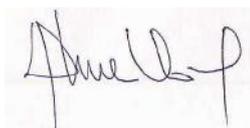
Trabalho de pesquisa aprovado em 21 de novembro de 2022



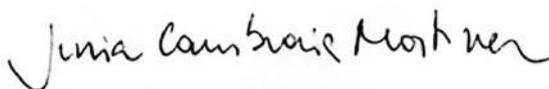
Prof.ª. Dra. Maria Berthilde de Moura Filha
(Orientadora – PPGAU/UFPB)



Prof. Dr. Marcio Cotrim Cunha
(Coorientador – PPGAU/UFPB)



Prof.ª. Dra. Wylinna Carlos Lima Vidal
(Avaliadora Interna – PPGAU/UFPB)



Prof.ª. Dra. Junia Cambraia Mortimer
(Avaliadora Externa – UFBA)

João Pessoa-PB - 2022

*“Ora, o Senhor é o Espírito e onde está o
Espírito do Senhor, ali há **liberdade**”*

2 Coríntios 3:17

Agradecimentos

A Deus, pelo dom da vida e pela inspiração constante para criar.

A família, por todo investimento e apoio ao longo de toda a minha trajetória.

Aos professores que ao longo de toda a pesquisa me ajudaram e incentivaram, em especial a minha orientadora Maria Berthilde, pelas experiências e ensinamentos compartilhados e por ter abraçado essa pesquisa; e o meu coorientador, Marcio Cotrim, por toda contribuição.

A Maria Célia por estar, em mais uma etapa de nossas vidas, juntos dando suporte recíproco.

A cada amigo que de alguma forma se envolveu no desenvolvimento dessa pesquisa, direta ou indiretamente.

Minha gratidão.

Alexandre Albuquerque

Resumo

As histórias ficcionais, sejam advindas da literatura ou do audiovisual, têm um papel importante na construção do pensamento de uma sociedade, enquanto elemento catalisador de ideias e conceitos por meio de seu imaginário. Mas não apenas a ficção tem essa influência no real, mas também é constante o caminho inverso, no qual a época e a localidade onde uma obra é criada vai influenciar diretamente em sua estruturação, seja de ideologias, críticas ou até mesmo construção de narrativa e espaços. Assim acontece com as distopias, as obras ficcionais surgidas no início do século XX, que se caracterizam como o oposto de uma utopia, ao ressaltar os elementos negativos de uma sociedade, como é o caso da série de tv, *The Handmaid's Tale*, a qual utiliza de componentes espaciais e ideológicos totalitários para a construção de sua história e cenários. Dito isso, esta pesquisa busca analisar a relação entre ficção e realidade na obra distópica *The Handmaid's Tale*, tendo como referência as cidades totalitárias da realidade e outras criações distópicas, procurando uma melhor compreensão acerca da estruturação arquitetônica e urbanística da obra. Para isso faz-se necessário compreender as características tangíveis dos planos criados para grandes cidades enquanto estavam sob o poderio de um regime totalitário, além de como a obra se insere nas características do gênero de ficção distópica.

Palavras-chave: Distopia. Cidade. Totalitarismo. Poder.

Abstract

Fictional stories, whether from literature or audiovisual, play an important role in the construction of a society's thinking, as a catalyst for ideas and concepts through its imagination. But not only fiction has this influence on reality, but the opposite way is also constant, in which the time and place where a piece is created will directly influence its structuring, whether of ideologies, criticism or even the construction of narrative and spaces. This is what happens with the dystopias, fictional pieces that emerged in the early 20th century, which are characterized as the opposite of a utopia, by highlighting the negative elements of a society, as in the case of the TV series, *The Handmaid's Tale*, which uses totalitarian spatial and ideological components to build its story and scenarios. That said, this research seeks to analyze the relation between fiction and reality in the dystopian work *The Handmaid's Tale*, with reference to the totalitarian cities of reality and other dystopian creations, seeking a better understanding of the architectural and urban structure of the series. For this, it is necessary to understand the tangible characteristics of the plans created for large cities while they were under the power of a totalitarian regime, as well as how *The Handmaid's Tale* fits into the characteristics of the dystopian fiction genre.

Keywords: Dystopia. City. Totalitarianism. Power.

Lista de Figuras

Figura 01: Exemplar arquitetônico da obra <i>Metropolis</i> (1927).....	16
Figura 02: Exemplar arquitetônico da obra <i>Blade Runner</i> (1982).....	16
Figura 03: Exemplar arquitetônico da obra <i>Jogos Vorazes</i> (2013).....	16
Figura 04: Exemplar arquitetônico da obra <i>The Handmaid 's Tale</i> (2017).....	17
Figura 05: Desenho esquemático da metodologia proposta para o trabalho.....	23
Figura 06: Capa da primeira edição do livro “ <i>The Handmaid 's Tale</i> ”.....	27
Figura 07: Capa da primeira temporada da série “ <i>The Handmaid 's Tale</i> ”.....	27
Figura 08: Mapa de zoneamento do território de <i>Gilead</i>	29
Figura 09: Diagrama de hierarquia da sociedade de <i>Gilead</i>	30
Figura 10: Manifestação inspirada na série <i>The Handmaid 's Tale</i> na Argentina.....	34
Figura 11: Manifestação inspirada na série <i>The Handmaid's Tale</i> em Washington.....	34
Figura 12: Plano de urbanismo utópico da Cidade Jardim de Ebenezer Howard....	38
Figura 13: Cidade Utópica de Shangri-La do filme <i>Lost Horizon</i> de Frank Capra (1937).....	39
Figura 14: Cena da ficção distópica <i>Brazil</i> de Terry Gilliam (1985).....	41
Figura 15: Cena da segunda temporada da série <i>The Handmaid 's Tale</i> (2017).....	42
Figura 16: Cidade distópica inventada de <i>Metropolis</i> (1927).....	44
Figura 17: Cidade distópica inventada de <i>Alphaville</i> (1965).....	46
Figura 18: Edifícios da <i>Tyrell Corporation</i> na cidade distópica de <i>Blade Runner</i>	47
Figura 19: Zigurate de Ur - Iraque.....	47
Figura 20: Espaço distópico do filme <i>Brazil</i> (1985).....	48
Figura 21: Vista aérea das duas avenidas principais da Capital de Panem, em <i>Jogos Vorazes</i> (2012).....	49
Figura 22: Perspectiva da <i>Esposizione Universale de Roma</i> (EUR), mostrando duas de suas principais avenidas que se cruzam.....	49
Figura 23: Plano de Le Corbusier para a cidade fascista de Addis Ababa (1036), com duas principais ruas em destaque.....	50
Figura 24: Espaço urbano americano reinventado para a série <i>The Man in The High Castle</i> (2015).....	51
Figura 25: Espaço imaginado para a capital de Panem na trilogia <i>Jogos Vorazes</i> ...51	
Figura 26: Espaço urbano da cidade distópica de 1984 (1984).....	53

Figura 27: Central Elétrica de Battersea, Londres.....	55
Figura 28: Central Elétrica de Battersea mostrada em cena de <i>Children of Men</i> (2006).....	55
Figura 29: Centro Cívico do Condado de Marin - <i>Frank Lloyd Wright</i>	56
Figura 30: Centro Cívico do Condado de Marin utilizado no filme <i>THX 1138</i> (1971).....	57
Figura 31: Centro Cívico do condado de Marin utilizado no filme <i>Gattaca</i> (1997)....	57
Figura 32: Cena do filme <i>Blade Runner</i> (1982) filmada no interior da <i>Ennis House</i> , do arquiteto Frank Lloyd Wright (1924).....	58
Figura 33: Imagem do interior da <i>Ennis House</i> (1924).....	58
Figura 34: Cena da série <i>Westworld</i> (2016) filmada na Cidade das Artes e Ciências do arquiteto espanhol Santiago Calatrava (1998).....	59
Figura 35: Mapa com os países Europeus que possuíam um governo ditatorial autoritário em algum momento do século XX.....	64
Figura 36: Alguns governantes totalitários do Séc XX, Benito Mussolini (Itália), Josef Stalin (Rússia) e Adolf Hitler (Alemanha), respectivamente.....	65
Figura 37: Imagem de como seria parte do pretense Plano Geral para Reconstrução de Moscou completo, idealizado pelo ditador russo Stalin.....	69
Figura 38: Prédio principal da Universidade de Moscou, idealizado no governo de Stalin.....	70
Figura 39: Símbolos Sovietes presentes no prédio da Universidade de Moscou.....	71
Figura 40: Símbolos Sovietes presentes no prédio da Universidade de Moscou.....	71
Figura 41: Catedral de Cristo Salvador, antes da demolição.....	72
Figura 42: Catedral de Cristo Salvador, durante a demolição.....	72
Figura 43: Imagem de como seria o projeto completo do Palácio dos Sovietes, de Boris Iofan.....	72
Figura 44: <i>Casa del Fascio</i> (1932), localizada em seu entorno.....	74
Figura 45: <i>Casa del Fascio</i> (1932) em fotomontagem do arquiteto Terragni.....	74
Figura 46: <i>Museo della Civiltà Romana</i> (EUR).....	75
Figura 47: Fórum Romano (Roma).....	76
Figura 48: <i>Palazzo della Civiltà Italiana</i> (EUR).....	77
Figura 49: Führerbau (Edifício do Führer).....	78
Figura 50: Detalhe do Reichsadler (águia em cima da suástica), símbolo do Partido Nacional-Socialista.....	78

Figura 51: <i>Haus der Deutschen Kunst</i> (Casa da arte alemã).....	78
Figura 52: Modelo da <i>Haus der Deutschen Kunst</i> apresentado para o público apresentado durante o desfile do “Dia da Arte Alemã), em 1933.....	78
Figura 53: Modelo do plano de Albert Speer e Hitler para a nova Berlim, em 1937.....	81
Figura 54: Representação do exterior da <i>Volkshalle</i> na série <i>The Man in the High Castle</i>	82
Figura 55: Representação do interior da <i>Volkshalle</i> na série <i>The Man in the High Castle</i>	82
Figura 56: Fachada da Chancelaria do <i>Reich</i> (1939).....	84
Figura 57: Interior da Chancelaria do <i>Reich</i> (1939).....	84
Figura 58: Chancelaria do <i>Reich</i> representada no filme <i>O Grande Ditador</i> (1940).....	84
Figura 59: Palácio do Parlamento em Bucareste, vista superior, mostrando também a <i>Boulevard Victory of Socialism</i>	85
Figura 60: Palácio do Parlamento em Bucareste, vista frontal.....	85
Figura 61: Igreja São Pedro dos Clérigos (RJ) antes de sua demolição.....	86
Figura 62: Avenida Presidente Vargas durante sua construção, em 1940.....	87
Figura 63: Adolf Hitler com oficiais nazistas nas ruas de Paris.....	88
Figura 64: Complexo Central de Washington D.C. com suas principais edificações neoclássicas, na imagem, a <i>National Gallery of Art</i> , o Capitólio, a Casa Branca e o <i>Lincoln Memorial</i>	95
Figura 65: Imagem do Lincoln Memorial.....	96
Figura 66: Imagem do Partenon, localizado na acrópole de Atenas (Grécia).....	96
Figura 67 Imagem da National Gallery of Art.....	96
Figura 68: Imagem do Panteão (Roma).....	96
Figura 69: Universidade de Virginia, Charlottesville.....	97
Figura 70: Monumento a Washington, obelisco presente no <i>National Mall</i>	100
Figura 71: Monumento a Washington adaptado para a série <i>The Handmaid’s Tale</i>	101
Figura 72: Monumento a Washington, comparação entre a representação do real e da distopia.....	102
Figura 73: Fachada principal do Lincoln Memorial, podendo ser vista a estátua do presidente.....	103

Figura 74: Interior do Lincoln Memorial, comparação entre a representação do real e da distopia.....	104
Figura 75: Vista exterior do Lincoln Memorial, comparação entre a representação do real e da distopia.....	105
Figura 76: Aias olhando para o Muro em cena da série <i>The Handmaid's Tale</i>	107
Figura 77: Aias caminhando numa rua e à frente, as ruínas de uma igreja.....	108
Figura 78: Sede dos Olhos em cena da série <i>The Handmaid's Tale</i>	109
Figura 79: Automotive Building (Toronto - Canadá), comparação entre a representação do real e da distopia.....	109
Figura 80: Espaço público sendo utilizado em cena da série <i>The Handmaid's Tale</i> , com marcação do local onde podem ser encontrados guardiões armados em cena.....	111
Figura 81: Organização de cerimônia de suplício público em parque de <i>Gilead</i> na série <i>The Handmaid's Tale</i>	112
Figura 82: Organização de cerimônia de suplício público em parque de <i>Gilead</i> na série <i>The Handmaid's Tale</i>	113
Figura 83: Símbolo da organização das Aias em cerimônia no parque na série <i>The Handmaid's Tale</i>	113
Figura 84: Cena em supermercado na série <i>The Handmaid's Tale</i>	114
Figura 85: Organização das prateleiras em supermercado na série <i>The Handmaid's Tale</i>	115
Figura 86: Cruzamento entre ruas na série <i>The Handmaid's Tale</i>	116
Figura 87: Utilização da ponte da Main Street de Cambridge na série <i>The Handmaid's Tale</i>	117
Figura 88: Imagem da instalação artística realizada na ponte da Main Street de Cambridge em Ontário, Canadá, 2010.....	117
Figura 89: Manifestação popular nos Estados Unidos da série <i>The Handmaid's Tale</i> , antes da tomada de poder do partido de <i>Gilead</i>	119
Figura 90: Manifestação popular no Canadá, contra o governo de <i>Gilead</i> em <i>The Handmaid's Tale</i>	119
Figura 91: Pessoas em uma lanchonete, com famílias ao fundo, caminhando de forma livre no ambiente público, antes da tomada do poder de <i>Gilead</i>	120
Figura 92: Aias caminhando pelos espaços públicos de <i>Gilead</i>	120

Lista de Tabelas

Tabela 01: Relação entre as características espaciais e os filmes distópicos observados.....	60
Tabela 02: Relação entre as características espaciais e as cidades totalitárias observadas.....	91
Tabela 03: Características das cidades distópicas e das cidades totalitárias, respectivamente.....	99
Tabela 04: Relação entre as características apresentadas e a série <i>The Handmaid's Tale</i>	122

Sumário

Introdução	13
CAPÍTULO 01:	26
Arquitetura e audiovisual	26
1.1 THE HANDMAID'S TALE: CONTEXTO E OBRA	27
1.2. A DISTOPIA	36
1.3. A CIDADE DISTÓPICA	42
1.4. A PERSPECTIVA E O PODER FÍLMICO	53
CAPÍTULO 02:	62
Totalitarismo e Arquitetura	62
2.1. O PODER DITATORIAL NO SÉCULO XX	63
2.2. A CIDADE TOTALITÁRIA	68
2.3. A VIVÊNCIA URBANA NA CIDADE TOTALITÁRIA	88
CAPÍTULO 03:	93
Arquitetura Totalitária em The Handmaid's Tale	93
3.1. A ARQUITETURA NEOCLÁSSICA NOS ESTADOS UNIDOS	94
3.2. CONSTRUINDO O IMAGINÁRIO: GILEAD	98
3.2.1. PODER E CONTROLE NA FORMA ARQUITETÔNICA	99
3.2.2. VIGILÂNCIA E A VIVÊNCIA URBANA	110
Considerações Finais	124
Referências	126

Introdução

Introdução

A cidade, e sua representação, sempre teve um papel essencial nas obras fílmicas, desde a criação do cinema, no início do século XX, podendo ser um elemento protagonista no desenvolvimento das histórias, o que o historiador José d'Assunção Barros (2012) chama de cidade-cinema. Essa forma de representação se caracteriza por ser fundamental na trama fílmica, atuando como um grande personagem, essencial à narrativa, que, caso fosse trocada por qualquer outra cidade, o filme, ou parte de seu enredo, perderia o sentido.

A cidade cinema é “simultaneamente a carne de uma trama e um gigantesco personagem da mesma” (BARROS, 2012, p. 56), e pode, segundo o autor, ser construída em três diferentes modalidades: uma representação, quando o cineasta trabalha com a ideia de que a cidade representada em tela efetivamente existe, ou já existiu na realidade; uma reinvenção, na qual é trabalhada uma cidade que existiu, ou existe, de forma ficcional, deixando clara essa dimensão fictícia; e uma invenção, cidades ficcionais que não existiram, ou não existem, na realidade tangível.

Apesar dessa classificação, todas essas modalidades estão ligadas tanto à ficção quanto à realidade, pois uma cidade-cinema é um produto da realidade em que se está inserida, e sempre vai além de seu conteúdo representado, mostrando zonas não-visíveis da história (OLIVEIRA, 2002), como dito por Assunção,

Toda cidade-cinema é suficientemente estranha, recortada ou deslocada em relação à realidade vivida para colocar um problema para o seu analista e, em contrapartida, é suficientemente familiar às demandas do nosso tempo (do tempo do cineasta ou do escritor) para que, a princípio, esteja assegurada a possibilidade de que lhe sejam decifradas as fortes ligações com a realidade social (extrafílmica) que a estrutura. (BARROS, 2012, p. 56).

Um exemplo de uma cidade-cinema de reinvenção se encontra no produto literário de 1985, da autora canadense Margaret Atwood, juntamente com a sua adaptação homônima em audiovisual, como produto seriado, de 2017, denominados *The Handmaid's Tale* (O Conto da Aia). A obra é uma distopia, que se caracteriza por ser uma forma de apresentação de um sistema organizacional de determinado espaço, sendo uma vertente do gênero literário ou cinematográfico de ficção, o qual:

(...) consiste em problematizar os prováveis prejuízos caso perdesse alguma tendência política, religiosa ou qualquer ideia de cunho autoritário, da sociedade atual, que possui uma narrativa insubmissa, antiautoritária e radicalmente crítica (SOUZA, 2018, p.22).

Através da representação de uma cidade ficcional, em um Estados Unidos distópico, a obra apresenta a nova república de *Gilead*, que se caracteriza por ser uma nação totalitária, autoritária e teocrática, a qual utiliza de ideais religiosos provenientes da Bíblia Sagrada cristã para controlar a população e proporcionar um governo baseado no terror. Segundo a historiadora Hannah Arendt (1951), a instauração de um governo totalitário requer a apresentação do terror como instrumento para a realização de uma ideologia, a qual deve ter a adesão da massa populacional da nação, antes desse terror ser estabelecido.

Situando historicamente o totalitarismo, ocorreu com o final da Primeira Guerra Mundial, que grande parte da população da Europa estava insatisfeita com a organização política partidária vigente na época, o que facilitou a adesão da massa a uma nova ideologia surgida que, juntamente com o fato dela dar espaço, nos partidos, às pessoas que nunca haviam participado da política (ARENDR, 1951), resultou no “consentimento e apoio silencioso das massas desorganizadas, que subitamente deixaram de lado a apatia e marchavam para onde vissem oportunidade de expressar sua violência e oposição” (Arendt, 1951, p. 365).

A criação e disseminação desses ideais totalitários pelo mundo, em meados do século XX, trouxe consigo uma série de mudanças significativas no modo de viver das pessoas da época, desde interferências socioculturais a modificações espaciais nas cidades, ambas provenientes de uma construção e legitimação de um pensamento unipolarizado, através da centralização do poder governamental no líder de estado.

Nesse contexto, muito da ascensão dessa organização política e partidária se deu através da oportunidade de comunicação de seus ideais para a população, como, por exemplo, através dos novos meios de informação surgidos na época, como o cinema, o rádio e a televisão. A propaganda e a imagem foram, portanto, recursos fundamentais para o movimento, levando em conta o seu caráter “profético”, de uma pretensa verdade, com o objetivo de alcançar a adesão das massas (GALVÊ, 2010, p. 137).

A arquitetura, como disseminador de ideias implícitas, teve também sua importância nessa propagação de pensamentos. Desde tempos e civilizações mais antigas, os exemplares arquitetônicos e a organização urbana foram um importante suporte para a demonstração de poder, seja ele religioso, político ou de qualquer outra espécie; como pode ser percebido em exemplos como as edificações de cunho religioso na idade média, ou nas institucionais durante governos como o império Romano.

Não foi diferente, portanto, na construção dos estados totalitários, nos quais o poder era transmitido através de características como a monumentalidade, solidez, estabilidade, tradicionalidade, onipresença e opulência das edificações. A eficácia dessas ferramentas imagéticas se dá, além dos sentimentos por elas transmitidos, pela perenidade desses valores com o tempo, por ser um fato que não é muito mutável ao longo da história (MANZO, 2010, p. 22).

A ação da imagem edificada como difusor desses princípios não se restringe, também, ao exemplar arquitetônico e a um determinado espaço, tendo as intervenções de caráter urbano um propósito semelhante, nas mais diversas localidades. Segundo Rafael Manzo (2010), as diferentes nações, mesmo possuindo distinções ideológicas entre si:

Quando na utilização da arquitetura na construção da imagem destes Estados totalitários, os resultados foram bem semelhantes, com a possibilidade até de serem confundidos, se excluída a simbologia específica nas edificações e obviamente, não informada a localização. (MANZO, 2010, p. 23).

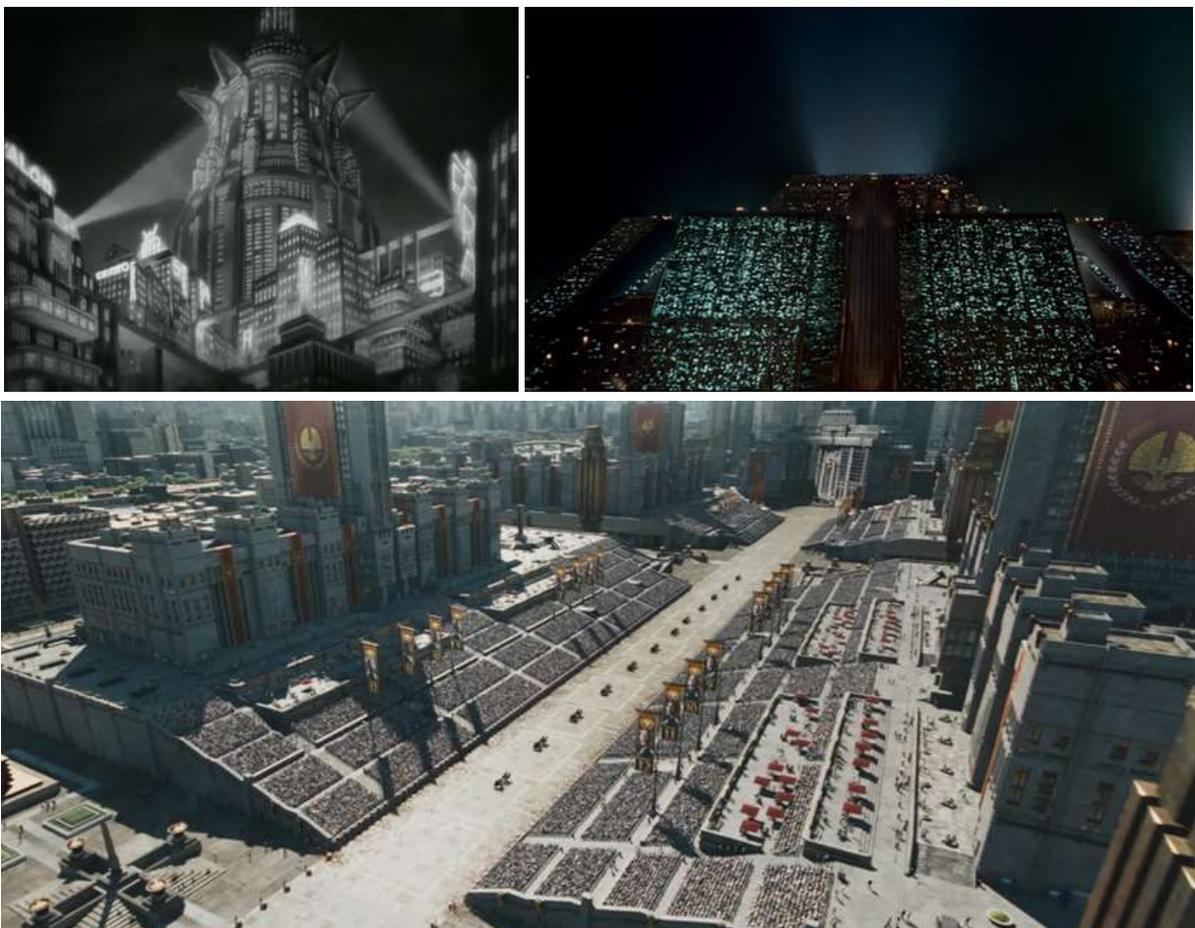
Essa forma de representação do poder governamental através do construído é uma ideia difundida até para além do mundo real, ao ser também utilizada na criação de mundos ficcionais em obras cinematográficas que buscam retratar, de forma distópica, sociedades ditatoriais. Dito isso, a utilização espacial dos cenários na criação de mundos figurativos, em obras de ficção, tem a capacidade de utilizar de ferramentas de concepção semelhantes às aplicadas na realidade tangível. Os espaços podem, portanto, exercer uma função simbólica na criação de cidades, sendo testificados pelo cinema, pois:

A maneira como os espaços são usados e lugares são retratados nos filmes lhes dá significados que podem contribuir, intencionalmente ou não,

para a difusão de um conjunto de crenças e valores muitas vezes ligados a estruturas de dominação cultural, política e econômica (NAME, 2003).

Em muitas obras pode ser percebida a utilização dessa ideia, desde os primórdios da criação fílmica, como em *Metropolis* (1927) (Figura 01), até em distopias mais recentes, como em *Blade Runner* (1982) (Figura 02) e *Jogos Vorazes* (2013) (Figura 03), ou também, em produtos seriados, como em *The Handmaid's Tale* (2017) (Figura 04), na qual a obra faz uso de sua organização socioespacial e urbana como um dos principais meios de disseminação de uma ideologia governamental teonômica, patriarcal e totalitária.

Figura 01, 02, 03 e 04: Exemplos arquitetônicos das obras *Metropolis* (1927), *Blade Runner* (1982), *Jogos Vorazes* (2013) e *The Handmaid's Tales* (2017), respectivamente





Fonte: Disponível em: <cinemaclassico.com/filmes/metropolis-1927/>. Acesso em: 05 Dez. 2020.

Fonte: Disponível em:
<[reddit.com/r/evilbuildings/comments/6i7o59/tyrell_building_from_blade_runner/](https://www.reddit.com/r/evilbuildings/comments/6i7o59/tyrell_building_from_blade_runner/)>. Acesso em: 05
Dez. 2020.

Fonte: Disponível em: <<https://www.panempromaganda.com/capitol-city/>>. Acesso em: 05 Dez. 2020.

Fonte: *Still Frame* do Episódio 08, Temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

A ideia, por exemplo, da solidez e opulência das construções, como demonstração de poder, se faz presente em boa parte da espacialidade da narrativa da série, a qual se passa na nação chamada de *Gilead*, surgida após um golpe de estado ocorrido nos Estados Unidos, que gerou diversas modificações no estilo de vida das pessoas que ali viviam, tanto em seu âmbito físico, quanto psicológico. São utilizadas, portanto, construções que existem na realidade concreta e que já possuem tais características, sendo porém, adaptados ou acrescentados formas e lugares que reforcem ainda mais esses conceitos, através da produção dessa cidade a partir da idealização dos governantes e da vivência dos cidadãos.

Além das construções, os espaços públicos também se destacam como reflexos da ideologia governamental na história, nos quais há a presença de uma constante vigilância, proveniente do poder, e a iminência de suplícios e castigos. Através da alegação de uma suposta segurança para a população, o controle governamental transforma o modo de apropriação das pessoas que utilizam desses espaços, limitando suas ações e até os caminhos pelos quais as pessoas podem percorrer, como retratado por uma das personagens no livro:

(...) seguimos em frente, lado a lado, cobrindo serenamente nosso percurso diário. De vez em quando variamos a rota; não há nada contra isso, desde que nos mantenhamos dentro dos limites das barreiras. Um rato num labirinto está livre para ir a qualquer lugar, desde que permaneça dentro do labirinto. (ATWOOD, 1985, p. 198)

A criação da cidade ficcional de *The Handmaid's Tale*, tanto em sua forma espacial, quanto social, foi baseada em convicções e resultados provenientes de governos reais que utilizavam pensamentos semelhantes em sua construção. Segundo Atwood¹ (2018), não foi incluído em sua história nada que a humanidade já não tivesse vivido, em qualquer tempo ou localidade, fato esse que propicia uma experiência de maior identificação e pensamento crítico acerca do que foi proposto ao espectador.

O cinema, como obra artística possui a capacidade de impactar a vida daqueles que as consomem, como discorrido pelo filósofo alemão Walter Benjamin, e esse impacto tem importância na construção de pensamento de uma sociedade, através do ato de pôr em evidência discussões variadas em tela (BENJAMIN, 1987 *apud* GONÇALVES, 2008). Esse efeito, segundo o teórico Christian Metz, se dá através da sensação de identificação da vida do espectador com o que é retratado, transformando a sua percepção diante da projeção da realidade em movimento (METZ, 1980 *apud* OLIVEIRA, 2013).

Dito isso, a importância da utilização de obras artísticas, tanto literárias quanto, principalmente, audiovisuais está atrelada à sua capacidade de interdisciplinaridade com assuntos tangentes, com a possibilidade de fomentar discussões existentes na sociedade em que se vive, como, por exemplo, em *The Handmaid's Tale*, onde a discussão social e política se dá intimamente ligada a uma discussão espacial, pouco difundida e tratada, como descrito pela personagem principal em um dos capítulos do livro, ao se referir à cidade na qual a história se passa:

Os gramados são bem cuidados, as fachadas, graciosas, em bom estado, elas são como as belas fotografias que se costumavam imprimir nas

¹ "I made a rule for myself: I would not include anything that human beings had not already done in some other place or time, or for which the technology did not already exist". ATWOOD, Margaret (2018). Entrevista disponível em: < lithub.com/margaret-atwood-on-how-she-came-to-write-thehandmaids-tale >. Acesso em: 25 Mai 2020.

revistas sobre casas e jardins e decoração de interiores. Existe a mesma ausência de pessoas, a mesma aparência de estarem adormecidas (ATWOOD, 1985, p. 34).

Apesar de uma representatividade minoritária de países com governos ditos totalitários no século XXI, ainda muito se discute acerca desse assunto devido ao aumento da evidência de pessoas, tanto civis, quanto governantes, com pensamentos conservadores e extremistas, independente de ideologias, não só no Brasil, mas também em diversos países no mundo.

A liberdade, portanto, tem se tornado um assunto amplamente difundido nos discursos e movimentos populares e das minorias sociais, pois ela é um direito intrínseco à pessoa humana, de acordo com a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), a qual diz que:

Todo indivíduo tem direito à liberdade de opinião e de expressão, o que implica o direito de não ser inquietado pelas suas opiniões e o de procurar, receber e difundir, sem consideração de fronteiras, informações e ideias por qualquer meio de expressão. (DUDH, 1948, Art. 19°).

Quando se tem a quebra desse direito, instaura-se, então, um regime totalitário, no qual o governo passa a controlar o ir e vir dos indivíduos, seja diretamente, por meio de ameaças de torturas, ou indiretamente, por meio de uma vigilância contínua. Mais comumente se discute, porém, acerca das consequências que esse ato tem na vida social e individual das pessoas, mas pequena é a discussão acerca das consequências que esse tipo de forma governamental tem para com a cidade, como ambiente construído e imagético de uma sociedade.

A escolha da obra da Margaret Atwood, portanto, se deu devido à sua relevância como ficção distópica; e como distopia, pela sua criação de mundo, que problematiza, mesmo sendo uma obra do século passado, ideias atuais, como o conservadorismo extremista e a constante fusão entre duas esferas diferentes da sociedade, a igreja e o estado. Dito isso, a obra se torna relevante enquanto peça literária, no ano de 1985 mas também no século XXI, quando foi adaptada enquanto série de TV em 2017, devido às conjunturas políticas mundiais bem como através de sua discussão acerca dos papéis de gênero e do feminismo na sociedade. Além disso, ela se torna relevante para análise nas áreas de arquitetura e urbanismo pela

sua capacidade de criação e produção audiovisual de cidade, relacionando ideias reais com hipérboles de uma sociedade ainda impensável, mas possível.

Esse trabalho tem como objetivo geral analisar a criação e a utilização da cidade distópica ditatorial da adaptação do livro de 1985, *The Handmaid's Tale*, enquanto produto seriado audiovisual, tomando por referência as cidades totalitárias presentes na história tangível e as obras de ficção distópicas partindo do século XX, para uma melhor percepção acerca da dualidade entre ficção e realidade e como uma esfera influencia a outra. Para atingir tal objetivo a pesquisa busca:

- Caracterizar o contexto político e social da obra de Margaret Atwood e a construção do mundo socioespacial daquele universo criado;
- Entender o conceito e os atributos de uma cidade distópica e como elas foram trabalhadas na história a partir do Século XX;
- Compreender as características formais e espaciais das cidades provenientes de governos totalitários europeus do início do Século XX;
- Identificar como a realidade da série se integra no conceito de distopia e como ela se relaciona com o funcionamento das cidades reais, que possuíam características semelhantes às suas.

Devido ao cunho interdisciplinar entre arquitetura e urbanismo e a teoria e história do cinema e audiovisual, serão utilizados livros de autores renomados no assunto, que discorrem acerca de temas como a linguagem cinematográfica e a representatividade do cinema como arte e agente de comunicação de ideias, como o teórico Marcel Martin (2003) e o cineasta Andrei Tarkovski (1998). Além disso, serão feitas pesquisas em livros e periódicos relacionadas aos pensamentos de teóricos como Walter Benjamin e Christian Metz, sobre semiótica e o poder de choque da representação fílmica na sociedade.

Após entender a representação e linguagem do cinema, como objeto artístico e de comunicação, serão feitas pesquisas também acerca da importância desse meio como objeto interdisciplinar, através de autores como Marc Ferro (1977), que

discorre sobre o cinema como objeto histórico, e o Leo Name (2003), que trata sobre o papel da arquitetura no contexto filmico.

Além da utilização da obra da autora Margaret Atwood (1985), *O Conto da Aia*, para o desenvolvimento da pesquisa, serão utilizados textos de análise de cidades com organização social, política e espacial semelhantes à da obra, como no trabalho do arquiteto e professor Rafael Manzo (2010), sobre a arquitetura do estado novo de Getúlio Vargas, o qual também estuda os diferentes estados totalitários. Autores que analisam sociedades desse tipo, como por exemplo, a filósofa política Hannah Arendt (1951) e autores que falam sobre a Segunda Guerra Mundial e o totalitarismo vigente naquela época, como o Winston Churchill (1949) também servirão de base para a fundamentação teórica.

Para o melhor entendimento acerca do desenvolvimento da arquitetura como demonstração e propagação de ideais de poder, também serão estudados textos como o do filósofo Michael Foucault (1986) em seu livro *Vigiar e Punir*, que ressalta ideias de poder, vigilância, suplício e organização da arquitetura do poder em prisões e centros de reabilitação social.

Por fim, obras de autores como Jean-Louis Cohen (2013), Jane Jacobs (1961) e Robert Moses Pechman (2008) irão auxiliar na compreensão de conceitos de apropriação e uso da cidade, de edificações como objetos autônomos, além dos momentos da história do urbanismo desde seu surgimento como ciência, até períodos mais atuais, para compreender, de forma mais ampla, tanto os momentos como o período até o fim da Segunda Guerra, quanto a pós modernidade e os ideais urbanos lá surgidos que se perpetuam nas cidades contemporâneas.

Para a realização desse trabalho será adotada uma metodologia de cunho qualitativa (SAMPIERI, et. al, 2013), dividida em dois eixos principais que irão se sobrepor e interagir entre si: o primeiro é baseado na revisão de literatura para o levantamento de hipóteses, análises e a busca por resultados. O segundo é uma análise fílmica, que será posta paralelamente à discussão em torno da cidade, desenvolvida no referencial teórico. Durante uma pesquisa qualitativa, segundo Sampieri (2013, p. 33), é necessário sempre o retorno a etapas anteriores, sendo, portanto, as duas etapas descritas anteriormente concomitantes entre si.

A revisão de literatura, como o primeiro grande eixo metodológico, terá foco em dois percursos teóricos, como já falado anteriormente, sendo o primeiro sobre o audiovisual, discorrendo acerca de temas como o cinema, produtos seriados, distopias e a relação da arquitetura com o cinema, convergindo na obra audiovisual objeto de estudo, *The Handmaid's Tale*. O segundo percurso teórico será voltado à cidade totalitária, discorrendo sobre assuntos como o totalitarismo, a arquitetura e o poder, a Segunda Guerra Mundial e a arquitetura totalitária, ambos sendo baseados nos autores supracitados, dentre outros.

A análise fílmica, segundo grande eixo metodológico, será adaptada do método proposto por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), e ela pode significar duas coisas: “a atividade de analisar; e também pode significar o resultado dessa atividade, isto é, com algumas exceções, um texto” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 14). O analista, segundo os autores, deve ter uma boa relação com o seu objeto, o que irá determinar a riqueza ou a pobreza de sua análise, mas ao mesmo tempo, deve submeter o filme a seus instrumentos de análise e às suas hipóteses, tendo também dele um distanciamento, para que a obra pertença ao campo da reflexão, da produção intelectual (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 17).

A análise, portanto, é dividida em duas etapas, a primeira sendo a descrição, que consiste em dissecar sequências e planos do objeto cinematográfico em questão, descrevendo os elementos visuais apresentados, com foco na questão espacial – escalas, movimentos, objetos, câmeras, cenários, iluminação – para, além de obter uma maior noção acerca dos planos propostos, proporcionar o distanciamento do analista para com a obra em questão.

A segunda etapa da análise, a interpretação, portanto se respaldará na primeira. Neste trabalho foi empregada uma interpretação de utilização pois, segundo os autores, são utilizados de referências bibliográficas externas para conduzir a análise das cenas, na qual,

posso usar um filme para escrever a biografia de um autor ou de um diretor, ou para esboçar o quadro de uma sociedade, ou ainda para descrever os contornos de um movimento estético. Nesse caso, tiro informações parciais, isoladas, do filme para relacioná-las com as informações extra-textuais (biográficas, sociológicas ou históricas, estéticas) a fim de construir minha

suas criações de cidade, para auxiliar no entendimento da obra objeto de estudo deste trabalho enquanto ficção distópica e como ela se insere nesse gênero.

O Capítulo 02 discorre sobre o totalitarismo, tanto do ponto de vista histórico, de seu surgimento e ascensão, quanto de uma perspectiva mais espacial, ressaltando as características das principais construções e cidades que estavam debaixo desse poderio. Esse capítulo contribui para a discussão de *The Handmaid's Tale* enquanto representante ficcional de uma cidade totalitária, para sustentar o entendimento da relação entre a ficção e realidade proposta neste trabalho.

O Capítulo 03, por fim, busca sobrepor as características encontradas nos capítulos anteriores a ele, sendo então realizada a análise fílmica da série *The Handmaid's Tale*, buscando focar em seus espaços construídos, arquitetônicos e urbanos, e como eles se inserem na discussão tanto acerca das distopias e quanto das cidades totalitárias, além de se comunicarem com o tempo presente em que a série está envolvida.

CAPÍTULO 01

Arquitetura e Audiovisual

CAPÍTULO 01:

Um rato num labirinto está livre para ir a qualquer lugar, desde que permaneça dentro do labirinto! (ATWOOD, 1985, p. 198).

Arquitetura e audiovisual

Este capítulo imergirá o leitor no universo ficcional distópico que servirá de base para a análise do trabalho como um todo. Primeiramente apresentando a criação da autora Margaret Atwood, do ano de 1985, quando foi lançada a primeira edição do livro *The Handmaid's Tale* (O Conto da Aia, em português); suas características e organização espacial e social, além de como se deu o impacto da adaptação dessa obra literária para o audiovisual, que foi o objeto de estudo analisado no decorrer do trabalho, a série de televisão homônima, do ano de 2017.

Depois de feitos os apontamentos acerca do objeto de análise principal da pesquisa, será exposto um pouco sobre o gênero no qual ele está inserido, a ficção distópica, de sua criação e conceito, aos seus principais exemplares no audiovisual. Serão então exploradas as cidades criadas para essas obras, em busca de encontrar-se características que se assemelhem, umas nas outras, para um melhor entendimento acerca da cidade distópica no geral, seja de maneira formal, de construções e edifícios, ou de maneira mais subjetiva, de vivências e ocupações na cidade.

Por fim, é apresentada uma tabela para sintetizar as características obtidas ao longo do capítulo e como elas se relacionam com cada uma das obras analisadas. Isso irá cooperar para o entendimento de *The Handmaid's Tale* enquanto distopia, como a obra se assemelha à história do gênero em si, mas também quais são suas particularidades para se comunicar com o tempo em que ela está inserida.

1.1 THE HANDMAID'S TALE: CONTEXTO E OBRA

Idealizada e escrita na década de 80 do séc. XX, a obra literária *The Handmaid's Tale* (O conto da Aia, em português) (Figura 06) foi desenvolvida pela autora canadense Margaret Atwood e se tornou, ao longo dos anos, uma referência da literatura de ficção especulativa. Suas discussões reverberaram ainda para outras formas de representação artística, como através de um filme de 1990, dirigido pelo alemão Volker Schlöndorff, e como uma ópera, composta pelo dinamarquês Poul Ruders, em 2000. Além disso, foi adaptada como uma série de televisão, iniciada no ano de 2017 e distribuída pelo serviço de streaming Hulu (Figura 07) e como uma performance de balé, em 2018, adaptada pela companhia de dança canadense *The Royal Winnipeg Ballet*.

Figura 06 e 07: Capa da primeira edição do livro e da primeira temporada da série *The Handmaid's Tale*, respectivamente.



Fonte: Disponível em: < <https://biblio.co.uk/9780771008139> >. Acesso em: 16 Mar. 2021

Fonte: Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt5834204/mediaviewer/rm4188156928/> >. Acesso em: 16 Mar. 2021

Além de sua relevância enquanto obra literária, *The Handmaid's Tale* também alcançou grande prestígio enquanto exemplar audiovisual através de sua adaptação como produto seriado, sendo bem recebido tanto pelo público, quanto pela crítica. A série tem a produção da própria Margaret Atwood e, no ano de 2022, conta com

seis temporadas confirmadas e já acumula diversos prêmios internacionais, como 15 *Emmy Awards* e 2 *Golden Globes*.

A criação da autora, presente no livro do século XX, foi adaptada para a série em seu primeiro ano (2017), sendo suas demais temporadas uma narrativa derivada da obra original, porém produzida com a participação da própria Atwood. A história se passa em um futuro ficcional especulativo e distópico, político e ambiental, no qual a poluição e toxicidade dos elementos essenciais para a vida humana - como o solo, o ar e a água - acarretou na diminuição de reservas naturais e suprimentos vitais das cidades. Além disso, a queda da taxa de natalidade se tornou algo alarmante devido ao grande número de pessoas impossibilitadas de gerar filhos, fato também suscitado pela presença de pesticidas e produtos industrializados, ingeridos pela população através dos alimentos.

Com o pressuposto de solucionar esses problemas crescentes nos Estados Unidos, um grupo reacionário extremista, com apoio de boa parte da população, realizou um golpe de estado. Ao derrubarem o Congresso Americano, em um grande massacre, assassinando também o presidente, o exército nacional declarou um estado de emergência, atribuindo a culpa ao Estado Islâmico.

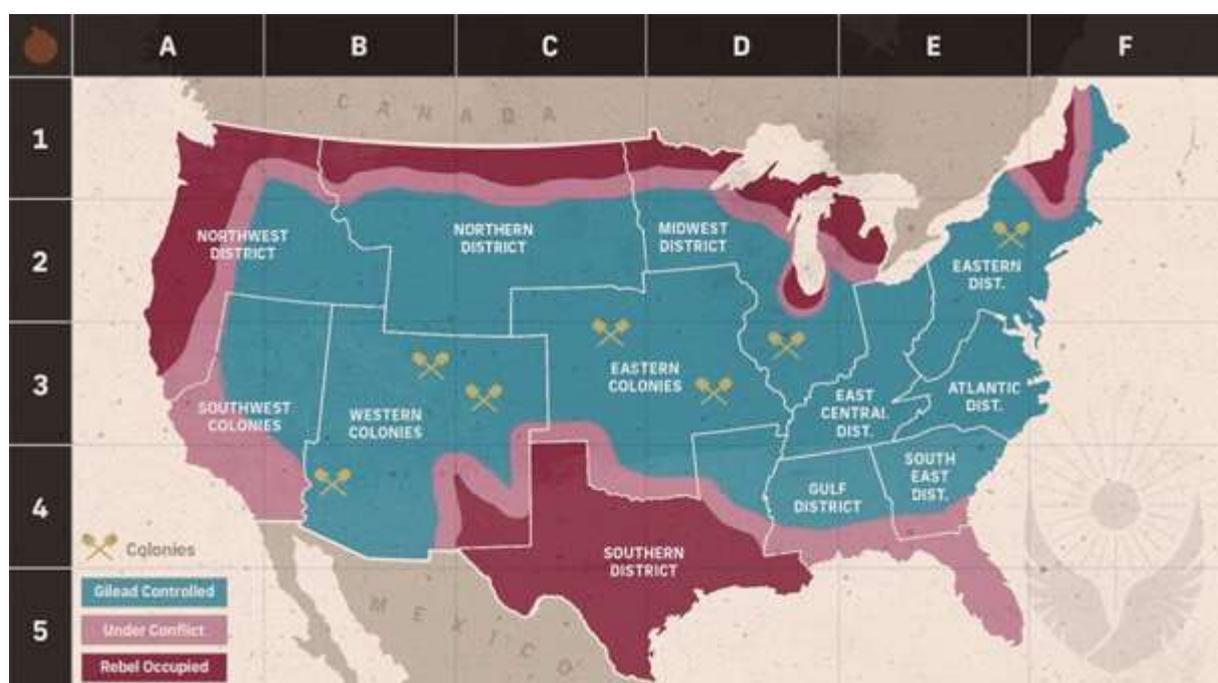
A narração, tanto do livro quanto da série, é em primeira pessoa, sendo feita pela personagem principal da história, uma aia chamada inicialmente de *Offred* (na série descobrindo-se que seu nome verdadeiro é June), a qual relata ao leitor os acontecimentos que ela está vivendo, mas também os que já passaram, através de suas memórias acerca das consequências da mudança governamental no país. Segundo a personagem, algumas coisas resultaram do golpe, como relata:

Foi então que suspenderam a constituição. Disseram que seria temporário. Não houve sequer um tumulto nas ruas. As pessoas ficavam em casa à noite, assistindo à televisão, em busca de alguma direção. [...] Os jornais foram censurados e alguns foram fechados, por motivos de segurança, disseram. As barreiras nas estradas começaram a aparecer, e Identipasses. Todo mundo aprovava isso, já que era óbvio que não se podia ser cuidadoso demais (ATWOOD, 1985, p. 208 – 209).

Nesse cenário, foi se instaurando um governo autoritário, que ao suspender a constituição, passou a adotar, ideológica e constitucionalmente, leis baseadas na bíblia, em um regime de vigilância, controle e repressão, dando início a uma nova nação, em estado de guerra e expansão, denominada *Gilead*. O território desse

novo país se estrutura em três principais zonas: as já ocupadas e dominadas pelo governo ditatorial vigente (em azul), as zonas de ocupação reacionária dos ditos rebeldes (população que se levanta contra o governo e se localizam mais próximo às fronteiras com os países vizinhos) (em rosa escuro), e as zonas de conflitos e batalhas por território (em rosa claro). Além dessas, existem as “Colônias”, locais isolados, contaminados com radiação, nos quais as mulheres tidas como criminosas são levadas, como forma de castigo, para limparem o lixo radioativo do solo, ocasionando em uma futura morte (Figura 08).

Figura 08: Mapa de zoneamento do território de *Gilead*.



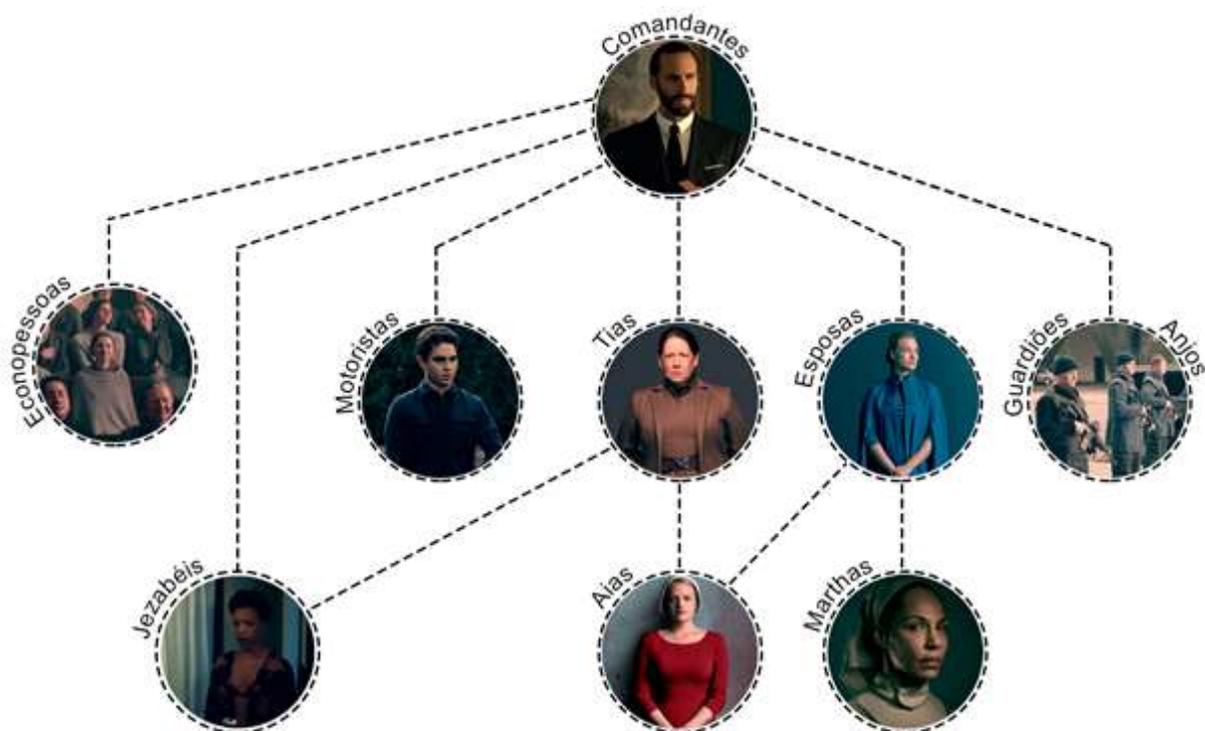
Fonte: Disponível em: < https://the-handmaids-tale.fandom.com/wiki/Geography_of_Gilead > Acesso em: 18 Abr. 2021

As mudanças provenientes da nova conjuntura política não se restringem apenas à organização espacial e territorial, mas também, como característica marcante, à sua estratificação social. Com a instauração do novo governo por meio do golpe, várias transformações nas cidades foram sendo postas em vigor, a maioria delas sendo relacionadas ao papel da mulher nessa nova conjuntura social. As mulheres não tinham mais o direito de ler, nem de escrever; suas contas bancárias foram fechadas e transferidas para parentes próximos do sexo masculino e ocorreram demissões em massa, pois elas agora não poderiam mais possuir bem algum. Além disso, o exército americano foi trocado por um novo modelo de

funcionamento, no qual homens foram treinados para pôr em prática a vigilância constante, das ruas e residências, e o terror.

Além disso, foi criada uma estratificação em castas (Figura 09), na sociedade de *Gilead*, a qual se dá com o objetivo de organizar os cidadãos em suas funções e atribuições, diferenciando as pessoas, de maneira imediata, pois cada grupo deve se trajar de uma determinada forma e com uma determinada cor, fomentando a ideia de segregação social e controle populacional. As castas masculinas são aquelas que possuem maiores direitos e privilégios, tendo uma maior liberdade de ocupar os espaços da cidade e transitar pelas ruas; já as femininas são a antítese dessa realidade, com menos direitos e menos liberdade, sendo impossibilitadas de transitar sem companhia pela cidade, e de realizar atividades vinculadas à educação, como ler e escrever. A sociedade, então, é estratificada através destas castas:

Figura 09: Diagrama de hierarquia da sociedade de *Gilead*.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

- Comandantes: São os homens de mais alta posição no governo, aqueles que fazem as leis e comandam a nação. Geralmente, moram em grandes casas

suburbanas e possuem uma esposa, além de terem vários privilégios, em comparação com as outras classes.

- Anjos: Homens militares, de alta patente, geralmente trabalham na linha de frente das guerras. São vistos como heróis em *Gilead*, também possuindo muitos privilégios, dentre eles, a oportunidade de ter uma esposa.
- Guardiões: Homens militares, de patentes mais baixas, responsáveis pelo patrulhamento e segurança das ruas e policiamento da cidade. Podem também servir de segurança pessoal para os comandantes e são os principais responsáveis pela vigilância e controle da população, certificando o cumprimento das leis do estado.
- Motoristas: Homens que servem aos Comandantes, como motorista e segurança pessoal.
- Esposas: Cônjuges dos Comandantes. Apesar de serem as mulheres com maior prestígio socioeconômico em *Gilead*, elas ainda possuem uma grande limitação de atividades que podem exercer, sendo majoritariamente atividades domésticas, desde administrar a casa, até jardinagem e tricô. Além disso, estão sujeitas a punições físicas, caso vão de encontro à vontade masculina, devendo ser inteiramente submissas a seus maridos. Suas roupas devem ser obrigatoriamente azuis, já que, segundo Atwood (2018), em entrevista, é uma cor que remete à pureza e à Virgem Maria .
- Marthas: Mulheres inférteis que são responsáveis pelos afazeres domésticos das casas dos Comandantes, como cozinhar, limpar e cuidar das crianças, e dependendo da posição social do comandante, pode haver mais de uma Martha por casa. Suas roupas são verdes, mais acinzentadas e desbotadas e são assim nomeadas referenciando a história bíblica em que Jesus visita a casa de duas irmãs, Marta e Maria, como dito no texto:

Sua irmã, Maria sentou-se aos pés de Jesus e ouviu o que ele ensinava. Marta, porém, estava ocupada com seus muitos afazeres. Foi a Jesus e disse: “Senhor, não o incomoda que minha irmã fique aí sentada enquanto eu faço todo o trabalho? Diga-lhe que venha me ajudar.” (BÍBLIA, NVT, João, 10, 39-40)

- **Aias:** São o centro da narrativa da obra, um grupo composto por mulheres férteis, que são utilizadas pelo país como provedoras de filhos para a nação. São organizadas em uma grande rede, na qual cada aia é destinada à casa de um comandante (aqueles que suas esposas são inférteis), para ali serem estupradas pelos mesmos, uma vez por mês, durante seu período fértil, no que eles chamam de “Cerimônia”. A aia então, serve de intermediária entre o comandante e sua esposa, gerando um filho que será entregue ao casal dono da casa, sendo a aia, em seguida, enviada para outra família. A ideia dessa casta, junto com suas funções enquanto portadora de filhos também foi inspirada em uma história bíblica, do livro de Gênesis, o qual diz:

Quando Raquel viu que não dava filhos a Jacó, teve inveja da irmã e implorou a Jacó: “Dê-me filhos ou morrerá”. Jacó se enfureceu com Raquel. “Por acaso eu sou Deus?” Perguntou ele. “Foi Ele que não permitiu que você tivesse filhos”. Raquel, então, lhe disse: “Tome minha serva Bila e deite-se com ela. Ela dará à luz a um filho em meu lugar e, por meio dela, também terei uma família”. (BÍBLIA, NVT, Gênesis, 30, 1-3).

Ao se tornarem aias, as mulheres perdem a sua identidade e passam a ser apenas propriedade do governo, não mais utilizando o seu próprio nome, sendo chamadas pelo nome de seu Comandante, como um título de posse. Como exemplo, a personagem principal da história se chama *Offred* (Of Fred), que, em tradução livre, significa “De Fred”, ou pertencente a Fred, seu comandante. As aias usam vermelho, o que, segundo a autora, remete ao sangue do parto e à sexualidade da personagem bíblica Maria Madalena (em contraste com a pureza do azul das esposas), além de ser também uma cor mais fácil de ser localizada em casos de tentativa de fuga .

- **Tias:** São as únicas mulheres que exercem cargos governamentais e são autorizadas a ler e escrever. São o pulso forte da nação, organizando a rede de aias, destinando-as a seus postos de trabalho, além de serem responsáveis pela doutrinação e treinamento das aias, através da tortura e de suplícios, auxiliando assim no funcionamento do governo. As tias são, geralmente, mulheres de meia idade e usam roupas marrons.

- **Jezabéis:** Mulheres destinadas ao trabalho, como prostitutas, para os comandantes e homens de alto escalão de *Gilead*. Vivem em espaços isolados do resto da população, semelhante a bordéis, o que contribui para a sua segregação

em relação às outras castas, fato ocasionado por serem uma parte não oficial da sociedade. Vestem roupas fora do padrão da nova organização do país, para satisfazer o desejo dos homens, e podem ter acesso irrestrito a álcool e drogas ilícitas, elementos proibidos para o resto da população.

- Econopessoas: São as pessoas de classe média ou classe baixa que não se enquadram em nenhuma das outras castas, os cidadãos “comuns” da nação de *Gilead*. Vivem em vilarejos mais distantes dos bairros da elite e, na série, vestem roupas cinzas.

A trama principal da série se passa em uma cidade localizada na zona já controlada pelo governo de *Gilead*, na antiga cidade de Boston, nos Estados Unidos, a qual sofreu mudanças significativas de vivências urbanas. Inserindo a organização das castas sociais nessa nova estrutura urbana, se torna evidente a condição dada às mulheres, que não possuem autorização de caminhar sozinhas nas ruas e calçadas, sendo necessário que elas andem em pares, acompanhadas por guardiões ao longo de todo o seu percurso, em nome de uma suposta segurança. Em decorrência disso, as ruas são geralmente subaproveitadas, sendo apenas locais de passagem, com a presença de constantes lembretes à população do poder governamental, através de uma vigilância constante.

Além da mudança no funcionamento e na ocupação do espaço público e da diminuição das trocas sociais, outra característica marcante do espaço urbano das cidades de *Gilead* é a restrição no uso de automóveis, os quais são principalmente utilizados por guardiões e comandantes para facilitar o monitoramento e o controle dos lugares. Esse fato também contribui para a subutilização das ruas, através do menor número de meios de transporte aptos a circularem pela cidade.

Em entrevista (2018), a autora da obra, Margaret Atwood, afirmou que quis adotar uma regra para si, que seria a de não incluir em sua história nada que a humanidade já não tivesse vivido, em qualquer tempo ou localidade, desde acontecimentos, a ideologias e ocupações espaciais, o que corrobora para a maior aproximação do leitor e espectador com a narrativa apresentada. A identificação foi tanta que a obra inspirou uma série de protestos em várias localidades e sobre várias temáticas da atualidade, desde movimentos pró-aborto, ocorridos na

Argentina, em 2018 (Figura 10), até manifestações contra a reeleição do presidente dos Estados Unidos, ocorridas na cidade de Washington, em 2020 (Figura 11).

Figura 10 e 11: Manifestações inspiradas na série *The Handmaid's Tale*. Na esquerda, manifestação na Argentina e na direita, em Washington.



Fonte: Disponível em: < <https://www.bbc.com/portuguese/geral-45024231> > Acesso em: 12 de Maio de 2021.

Fonte: Disponível em: < <https://expresso.pt/internacional/eleicoes-americanas/2020-10-18-Mulheres-marcharam-em-varias-cidades-dos-EUA-contr-a-reeleicao-de-Trump--na-sombra-de-Handmaids-Tale-> > Acesso em: 12 de Maio de 2021.

Eventos assim acontecem uma vez que as obras audiovisuais, como o cinema e os produtos seriados de televisão, dão ao espectador um “sentimento de realidade em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objetiva do que aparece na tela” (MARTIN, 2003, p.28), através dessa aproximação, dos acontecimentos ficcionais representados, com os fatos da realidade tangível. Obras assim nos levam a “vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência” (BENJAMIN, 1987, p. 189), dando ao espectador um caráter participativo e relacional com o produto.

O audiovisual, como dito pelo filósofo Walter Benjamin, possui um caráter revolucionário, capaz de movimentar as massas para um autoconhecimento e um pensamento comum, dependendo do que é tratado, podendo inclusive ter reverberações de cunho político e ideológico na sociedade. Isso foi uma ferramenta política utilizada inclusive nos próprios governos fascistas, os quais utilizavam dessa nova técnica moderna, como dito por Benjamin, ao discorrer sobre o autoconhecimento das massas para uma adesão política,

a reprodução em massa corresponde à reprodução das massas. Nos grandes desfiles, nos comícios gigantescos, nos espetáculos esportivos e guerreiros, todos capturados pelos aparelhos de filmagem e gravação, a massa vê o seu próprio rosto. (BENJAMIN, 1987, p. 194).

Pode-se perceber, então, que a obra audiovisual é um reflexo da sociedade em que está inserida, sendo influenciada por ela, mas também a influenciando, trazendo “informações fidedignas a respeito do seu presente”. (MORETTIN, 2003, p. 23). Essa aproximação e entendimento social, entretanto, não ficam restritos apenas a obras de cunho documental e realista, podendo ser percebidas através da ficção, na qual a ideologia do criador também pode estar ali retratada de maneira, às vezes, mais subjetiva e interpretativa, mas que ainda acarreta reflexões acerca do real.

Retratando uma sociedade ficcional especulativa, *The Handmaid's Tale* também se comunica com o tempo presente em que sua produção se insere, ao trazer ideias pautadas em ideologias reais, como o extremismo religioso, o autoritarismo governamental e a opressão de classes, principalmente da mulher. Não apenas pode ser percebido isso através dessa obra, mas em várias produções de ficção em geral. Pelo fato desse gênero integrar o imaginário, ele “abre uma via real de zonas psico-sócio-históricas jamais atingidas pela análise dos ‘documentos’” (FERRO apud MORETTIN, 2003, p. 23), sendo também uma fonte de pensamento e crítica social, como pode ser percebido através das obras que subvertem o ideal social através da criação de distopias.

1.2. A DISTOPIA

A ficção, enquanto gênero narrativo, não se opõe totalmente à realidade, por isso têm-se a noção do quanto ela pode influenciar também no real, pois ela “se origina e retorna para o real, estando impregnada por ele” (FIGUEIREDO, 2011, p. 26). Esse tipo de produção, ainda, segundo Morettin (2003, p.23), “leva vantagem em relação às atualidades ou ao documentário. Devido à sua maior divulgação e circulação, é possível identificar com maior clareza o diálogo entre filme e sociedade por meio da crítica e da recepção do público”.

Através da criação de mundos ficcionais, pode-se perceber a existência de uma dicotomia, que muitas vezes pode se confundir entre si, nos conceitos de utopias e distopias. Ambas as ideias retratam naturezas desligadas do mundo empiricamente concreto, sendo representações de uma sociedade, de um lugar.

As utopias estão relacionadas a mundos tidos como ideais, e essa “criação de mundos perfeitos, de paraísos, alcança um passado remoto e pode ser encontrada em diferentes civilizações e grupos sociais ao longo da história” (FIGUEIREDO, 2009, p. 325). Desde a *República* de Platão (380 a.C.), que é dita como a primeira utopia sistematizada, à ideia cristã da fundação do reino do Messias, essa forma de criação de mundos está intrinsecamente ligada ao arquétipo humano de sociedade.

Etimologicamente significando “lugar nenhum” (*u-topos*), as utopias são ao mesmo tempo um gênero literário e audiovisual ficcional, e um discurso político, que procura expor um espaço justo, ou um lugar que, apesar de não existir, possui as características imaginativas ideias de uma conjuntura sociopolítica (HILÁRIO, 2013, p. 204). Isso demonstra a preocupação de exemplares do gênero que se relacionam com a ideologia dominante no espaço e tempo nos quais estão inseridas, o que pode ser percebido através das obras literárias de teóricos e filósofos de diversas épocas, como a *Utopia* de Thomas More (1516), obra na qual foi primeiramente utilizado o termo; a *Nova Atlântida*, de Francis Bacon (1624) e o *Capital* de Karl Marx (1867).

Além de sua utilização na literatura e sociologia, os ideais utópicos também ganham espaço em outras áreas de saber como na geografia e urbanismo, com a

criação de cidades e planos de organização urbana, surgidas principalmente como estudos e teorias para solucionar os problemas vividos pelas cidades europeias do final do século XIX e início do século XX (CHOAY, 1999). Apesar de alguns desses modelos terem sido pensados com o fim de serem realizados, podem ser considerados dotados de ideias utópicas por serem insuscetíveis de serem postos em prática, na exata maneira espacial e ideológica, no momento em que foram pensados (LAGE, 2019, p. 05).

Alguns exemplos desses planos são a *Cidades Jardim* de Ebenezer Howard (1898), “situada no limiar entre as utopias urbanas não realizáveis e aqueles de repercussão prática” (LAGE, 2019, p. 5), visando unir as vantagens da vida da cidade e do campo em um só lugar, juntando a espaços construídos, bosques e parques em um cinturão verde que limitaria a expansão espacial e demográfica da cidade (Figura 12); e a *Cidade Radiante* de Le Corbusier (1924), como um modelo mais progressista, que busca priorizar o bem estar e a saúde do homem acima dos interesses ou lucro de um grupo particular, tendo altos prédios com grandes afastamentos entre si e sobrepostos por pilotis para liberar a superfície horizontal em detrimento da vertical (LAGE, 2019, p. 7).

Criações cinematográficas de sociedades e estados utópicos também se fizeram presentes na construção e desenvolvimento desse conceito, como pode ser observado através da cidade perdida de *Shangri-Lá*, de Frank Capra (Figura 13) no filme *Lost Horizon* (1937), que se apresenta como uma cidade paradisíaca escondida nas montanhas do Tibete e em *Ygam*, no surrealista *Planeta Fantástico* do francês René Laloux (1973), que apesar de mostrar uma realidade utópica para a raça extraterrestre nativa do planeta, se conforma como uma distopia para os humanos que lá habitam como escravos.

As distopias – que etimologicamente significa “lugar doente” (*dis-topos*) – buscam expressar o negativismo acerca da sociedade, buscando “o assombro, ao acentuar tendências contemporâneas que ameaçam a liberdade” (HILÁRIO, 2013, p. 205). Se as utopias, enquanto conceito tiveram o início no século XVI, com os pensadores e filósofos da época, a distopia engendrou no século XX, partindo do contrário da ideia dos utopistas, como dito metaforicamente por Hilário (2013, p. 205), buscou-se analisar as sombras produzidas pelas luzes utópicas.

Figura 13: Cidade utópica de Shangri-La do filme “Lost Horizon” de Frank Capra (1937)



Fonte: Disponível em: <
<http://decayinghollywoodmansions.blogspot.com/2013/03/lost-horizon-frank-capra-1937.html?zx=55af2db38775fa79> > Acesso em: 01 de junho de 2021.

Assim como as utopias, as distopias também se configuram como uma crítica ao modelo contemporâneo de sociedade e organização de cidade, mas ao invés de prover uma solução idealizada para o problema em questão, “elas problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam” (HILÁRIO, 2013, p. 206), como é o caso do fanatismo religioso e a opressão feminina em *The Handmaid’s Tale*. As obras desse gênero ainda são dotadas de um pessimismo intrínseco à narrativa, na qual “a realidade não apenas é assumida tal qual é, mas as suas práticas e tendências negativas, desenvolvidas e ampliadas, fornecem o material para a edificação de um mundo grotesco” (BERRIEL, 2006, p. 03).

De acordo com Berriel (2006, p. 04), dois momentos da história forneceram elementos fundamentais para a estruturação das distopias, por suas conjunturas sociais frágeis, instáveis, defensivas e marcadas pela intolerância: a Igreja Católica tridentina e o Estado soviético. Esses dois exemplos têm como principal característica em comum, a pretensa instauração de uma realidade ideal, a ilusão

de serem formas perfeitas de organização social, mas que se mostraram suficientemente distantes do utopismo. Mas como dito também por Hilário, a maior força das distopias vindas do século XX, provêm de “quando o capital entrou numa fase bélica, imperialista e expansiva. As narrativas distópicas são seu produto, na medida em que surge da repressão, da violência estatal, da guerra, do genocídio, da depressão econômica, etc.” (2013, p. 206).

Dito isso, a liberdade individual é um tema recorrente em grande parte das histórias ficcionais distópicas surgidas com o século XX, em decorrência das novas políticas e organizações estatais da época, muito marcadas pelo totalitarismo e ideais que restringem a liberdade dos cidadãos. A repressão enquanto forma de controle populacional está presente desde as mais conhecidas distopias literárias do século XX, em *1984*² de George Orwell (1948), *Admirável mundo novo*³ de Aldous Huxley (1932) e *Fahrenheit 451*⁴ de Ray Bradbury (1953), além de em exemplos cinematográficos, como em *Brazil*⁵ (1985) de Terry Gilliam (Figura 14) e *THX 1138*⁶ (1971) de George Lucas e os mais recentes *Jogos Vorazes*⁷ (2012) de Gary Ross e *Filhos da Esperança*⁸ (2006) de Alfonso Cuarón.

A noção absoluta de liberdade, “na qual os indivíduos podem fazer o que querem quando querem aparece muito raramente mesmo nas utopias” (FIGUEIREDO, 2009, p. 354), nas quais em geral a população deve abdicar de sua liberdade individual para o bem comum do estado. Isso pode ser percebido desde a Utopia de More, até em exemplares mais modernos, como a utopia feminina da

² Obra literária distópica que retrata uma cidade totalitária, onde se localizaria a Grã Bretanha, agora chamada de Oceania, em que o governo usa do elemento da vigilância, quase onipresente, para o controle e a manipulação populacional e histórica.

³ Obra literária que retrata uma Londres distópica no ano de 2540, na qual o controle populacional é obtido através da tecnologia reprodutiva que cria seres humanos, sendo extinguida a concepção natural em prol do aperfeiçoamento artificial das pessoas.

⁴ Obra literária que apresenta uma distopia na qual os livros são proibidos e as pessoas não podem nutrir um pensamento crítico próprio, mas apenas ideias conjuntas, em sociedade.

⁵ Distopia que tem elementos da burocratização da cidade além da artificialidade das pessoas e relações, utilizando de elementos como a moda e cirurgias plásticas em meio a um governo ditatorial.

⁶ Conta a história de uma sociedade distópica tecnológica na qual as pessoas são nomeadas por códigos seriados, e tomam drogas que inibem as emoções, além de serem vigiadas por andróides.

⁷ Distopia baseada numa obra literária, que conta a história de uma nação controlada por um governo totalitário e dividida em doze distritos, cada um com uma função social correspondente para serviço da capital do país. Na história, uma vez ao ano, acontece um reality show em que duas pessoas de cada distrito devem lutar entre si para sobreviverem e servirem de entretenimento para a capital.

⁸ Como em *The Handmaid's Tale*, a principal característica dessa distopia é a infertilidade da população, porém aqui mais disseminada, gerando um caos no mundo. A história começa quando o primeiro bebê nasce depois de um longo período sem nascimentos no mundo.

Terra das Mulheres (1915), que conta a história de um país habitado exclusivamente por mulheres, nas quais as pessoas têm suas necessidades gerais supridas, em troca de oferecerem suas liberdades ao Estado.

Os dois conceitos, de utopia e distopia, se confundem, então, pelo fato de serem ideias subjetivas e mais abstratas acerca da sociedade. A utopia de um indivíduo pode se configurar como uma distopia para outro, dependendo não só das experiências vividas por este, mas também do tempo e espaço em que se está consumindo o conteúdo. Segundo Berriel (2006, p. 01), “há em toda utopia um elemento distópico, expresso ou tácito, e vice-versa”, pois “o sonho de um pode ser perfeitamente inócuo para outro”.

Figura 14: Cena da ficção distópica “*Brazil*” de Terry Gilliam (1985).



Fonte: Disponível em: < <https://www.mentalfloss.com/article/72844/13-fascinating-facts-about-brazil> >. Acesso em: 05 Jun. 2021.

The Handmaid's Tale (Figura 15) se caracteriza, então, como uma distopia, a qual ressalta os elementos negativos de uma sociedade, em seu caso, cristã, teocrática e totalitária, ao mostrar como poderia ser a organização de um Estado, caso determinadas ideologias extremistas chegassem ao poder. Como distopia, a obra funciona como um “aviso de incêndio, o qual, como todo recurso de emergência, busca chamar a atenção para que o acontecimento perigoso seja controlado, e seus efeitos, embora já em curso, sejam inibidos” (HILÁRIO, 2013, p. 202).

Figura 15: Cena da segunda temporada da série *The Handmaid's Tale* (2017).



Fonte: Disponível em:

<<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/04/the-handmaids-tale-season-two/558809/>>. Acesso em: 06 Jun. 2021.

Essas características das distopias se expressam em obras de diversas maneiras, como exemplo, através da narrativa, a qual guia a história e mostra ao espectador o desenvolvimento da sociedade ficcional em questão, geralmente pautada na repressão e totalitarismo estatal. Mas os espaços em que se passam as obras também se caracterizam como um ponto essencial para a construção das distopias, pois, assim como nas utopias, onde o sujeito pode ser aprimorado através da melhoria dos espaços, “as distopias sugerem que a cidade pode ser utilizada para submeter os sujeitos ao poder” (FIGUEIREDO, 2011, p. 119), sendo comum a ideia da modificação do homem através da transformação do espaço.

1.3. A CIDADE DISTÓPICA

A cidade e a arquitetura, na grande maioria das obras ficcionais distópicas, é uma ferramenta essencial para o entendimento e construção das histórias, funcionando como a materialização do discurso político e social das instâncias governamentais, – majoritariamente totalitárias – retirando a ideia de poder do mundo abstrato e imaginário, e imputando-o no concreto e visível. Além disso, como percorrido por Carolina Dantas de Figueiredo (2001, p. 117), as cidades distópicas também podem ser “empregadas pelos sujeitos na tentativa de se comunicarem

entre si e mesmo com o poder instituído”, em ambos os casos sendo um elemento protagonista para as obras.

Dito isso, as cidades presentes nas distopias podem ser consideradas cidades-cinema, por serem “vistas como elementos sempre fundamentais na trama fílmica, e não apenas como meros cenários nos quais as ações se desenvolvem” (BARROS, 2011, p. 55). Ao trabalharem com o negativismo da sociedade, é mais comum serem observadas, nesse gênero, cidades inventadas pelos autores, com referências à realidade; mas também cidades que existem, ou existiram na história, podem ser reinventadas de acordo com o conceito das obras.

Como dito por Figueiredo (2011, p. 119), “é no espaço urbano que o sujeito se expande ao manter contato com outros sujeitos, tornando-se mais rico através das informações que emite e recebe, dos seus afetos e dos conflitos de que participa. Em utopias e distopias, a cidade é um grande meio que viabiliza tais relações”. Essas relações de afeto muitas vezes são diminuídas ou controladas, por conta do poder imposto sobre a população, como uma crítica a modelos políticos pautados na realidade, sendo mais evidentes os conflitos, o que caracteriza ainda mais o espaço apresentado.

A presença desses conflitos é uma característica marcante nas cidades distópicas, e pode acontecer devido a diferentes causas, desde questões políticas, como o exemplo do autoritarismo governamental; sociais, de exploração e segregação de grupos; ou ainda por elementos externos, como catástrofes ou doenças, que refletem também no convívio social das pessoas. Seja qual for a forma de conflito, “a perda do poder social diante da violência esvazia a cidade de todo ‘poder urbano’, que consiste exatamente na capacidade de dar, permanentemente, significado à cidadania” (PECHMAN, 2008, p.190).

As distopias, portanto, tratam acerca desses “momentos em que a violência se impõe expurgando toda capacidade cidadã de ação conjunta e todo poder dialógico na pluralidade dos cidadãos, remetendo-os ao mundo do medo e do silêncio” (PECHMAN, 2008, p. 190), muitas vezes ainda de maneira hiperbólica, para acentuar esses problemas, o que reflete na convivialidade e no poder de ocupação da cidade pelas pessoas, como dito por Pechman.

Alguns exemplos espaciais podem ser percebidos ao longo da história do audiovisual, desde os primeiros longa metragens ficcionais distópicos do cinema expressionista alemão, no início do século XX. Tanto em obras como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919) e *Nosferatu* (1922) os espaços representados em tela auxiliam a condução da narrativa e a criação da atmosfera fílmica, utilizando de ambientes deformados e linhas tortas para trazer ao espectador sensações de agonia e pesadelo (LEZO, 2010, p. 11). Mas foi na *Metropolis* (1927) de Fritz Lang que a cidade inventada foi realmente posta em evidência e deu-se início a uma maior utilização das cidades fílmicas como elementos protagonistas nas obras ficcionais (Figura 16).

Figura 16: Cidade distópica inventada de *Metropolis* (1927).



Fonte: Disponível em: < <https://manualdousuario.net/metropolis-fritz-lang/> >. Acesso em: 03 Jul. 2021.

Essa cidade inventada tem a característica de remeter à modernização, às grandes cidades e ao avanço da tecnologia, funcionando como uma crítica à sociedade de consumo que anseia pelo progresso, em detrimento da exploração do proletariado. A cidade então traz de forma imagética e hiperbólica essa estratificação social, dividida entre a parte localizada acima do solo, a *Metropolis*, “que se estende para o céu através dos edifícios altos, dos feixes de luz, dos aviões” (LEZO, 2010, p. 14) e as partes subterrâneas, que “abrigam a infraestrutura necessária para que a cidade alta se mantenha em funcionamento, onde as construções não encontram nunca a luz do sol, escondem-se os medos, os conflitos

entre o ser humano e a máquina, entre o indivíduo e a massa” (LEZO, 2010, p.14), nas quais habitam os trabalhadores em geral.

Segundo José D’Assunção Barros (2011) o modelo futurista trazido por *Metropolis* ressalta os medos da sociedade da época, no contexto do fordismo e da urbanização desmedida, tais como o aumento do uso da tecnologia e a consequência disso nos modos de trabalho, vistos na substituição do homem pela máquina ou a mecanização da rotina. Como dito pelo autor,

todos esses medos, de algum modo, estão à flor da pele no período de gestação do filme de Fritz Lang, e é assim que o cineasta revela em sua *Metrópolis* arranha-céus ao mesmo tempo magníficos e sombrios, fascinantes e aterradores, palcos para uma vida extremamente organizada e sofisticados berços para a solidão humana (BARROS, 2011, p. 165)

Além de contribuir para o entendimento do pensamento da época em que o filme foi criado, a cidade de *Metropolis* também serviu de inspiração para a criação de diversas outras cidades na história do cinema. Segundo Denise Lezo, o efeito da construção espacial dessa obra “foi tão surpreendente, que configurou um ‘tesouro visual’ para os diretores de cinema das décadas que ainda estavam por vir” (LEZO, 2010, p. 15).

Outro importante exemplo de cidade-cinema distópica pode ser observado, aproximadamente quarenta anos depois, quando o diretor francês Jean-Luc Godard criou a obra *Alphaville* (1965). A cidade em questão, homônima ao título do filme, se situa em um outro planeta, sendo então um local inventado, que remete a uma crítica de sociedade totalitarista, burocratizada e tecnológica. A organização social da obra pode ser chamada de uma tecnocracia burocrática, a qual “seria uma superestrutura que condicionaria seus habitantes a uma eficácia maquinal, lhes roubando cada vez mais a humanidade e fazendo com que seus habitantes se comportassem cada vez mais como autômatos” (SÁ, 2017, p. 02).

A cidade de *Alphaville*, que reflete os problemas sociais de uma época já diferente da de Fritz Lang, é geralmente representada à noite, ressaltando as luzes artificiais das construções e dos automóveis, o que remete à tecnologia e ao progresso que se materializa também no urbano. Além disso, os prédios em si auxiliam no entendimento da narrativa ao serem retratados através de grandes construções empresariais com janelas de dimensões iguais e espaçadas em um

ritmo constante, todas, quando à noite, representadas com as luzes acesas, trazendo a sensação de mesmice. São deixadas de lado a individualidade, a liberdade e as diferenças das pessoas na cidade e configurados todos apenas como partes que compõem uma só máquina (Figura 17).

Figura 17: Cidade distópica inventada de Alphaville (1965).



Fonte: Disponível em: <
<https://christopherwatkin.com/2019/05/25/michel-serres-and-film-4-jean-luc-godards-alphaville/> >.
Acesso em: 09 Jul. 2021.

Como dito por Figueiredo (2011, p. 124), “a cidade é um lugar de comunicação na medida em que diz algo aos seus habitantes e visitantes e revela o poder e a norma que conduzem os moradores”, sendo diferenciadas a cada época. Em *Metropolis*, isso pode ser observado através da presença da máquina e do progresso tecnológico, e em *Alphaville*, já no pós Segunda Guerra Mundial, do poder totalitário e da automatização das pessoas. Essas características reverberam até a atualidade, em distopias mais recentes, do final do século XX e início do século XXI, principalmente nas adaptações literárias para o audiovisual, como em *Blade Runner* (1982) e *The Man in the High Castle* (2015), de Philip K. Dick, a trilogia *The Hunger Games* (2012), de Suzanne Collins e *The Handmaid’s Tale* (2017), de Margaret Atwood; todas fazendo referência direta, ou indireta, aos governos totalitários da realidade, do início do século XX, mas com a adição de discussões que se enquadram nos problemas de cada tempo.

Mesmo representadas de maneiras diferentes em cada uma das obras, as cidades distópicas totalitárias dividem algumas características comuns na sua construção audiovisual. Um exemplo disso pode ser observado através da representação da grandiosidade e monumentalidade como ideia de poder, presente em grande parte dos exemplares, nas quais as construções, de maioria institucional ou com valor político, possuem uma hierarquia em relação aos outros espaços da cidade, mostrando o poder através de sua escala. Isso pode ser observado em obras como *Blade Runner* (1982), através da *Tyrell Corporation*, que se apresenta como um conjunto de edifícios de grande escala, que funcionam como sede da empresa produtora de andróides mais importante daquela sociedade distópica (Figura 18). Os edifícios fazem referência aos Zigurates presentes na Mesopotâmia (Figura 19), os quais eram entendidos como a morada para os deuses, sendo colocados em posição elevada em relação à cidade, para demonstrar a transcendência da construção e aproximação com o divino, como é percebido na obra. (JALUSKA, 2015, p. 282).

Figura 18: Edifícios da *Tyrell Corporation* na cidade distópica de *Blade Runner*.



Fonte: Disponível em: < <https://www.momentumsaga.com/2012/10/o-design-de-blade-runner.html> >. Acesso em: 22 Jul. 2021.

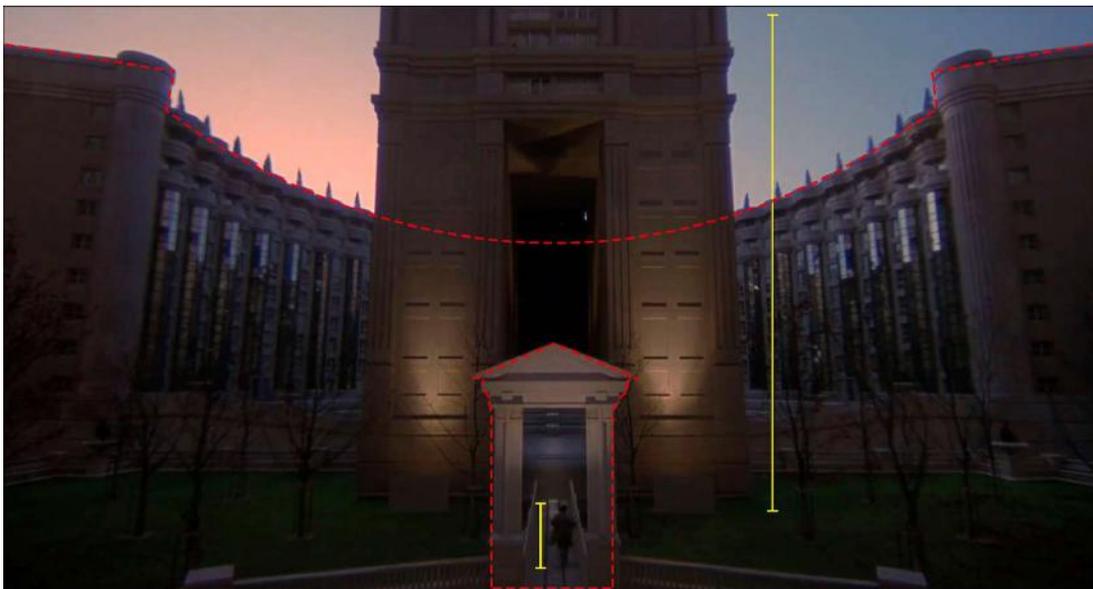
Figura 19: Zigurate de Ur - Iraque.



Fonte: Disponível em: < <https://apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/44/conheca-os-principais-zigurates-da-antiga-mesopotamia> >. Acesso em: 22 Jul. 2021.

Essa monumentalidade nas construções reverbera também na escolha de estilos arquitetônicos de inspiração para essas obras distópicas, como visto no exemplo do Zigurate mesopotâmico, muitas vezes é preferido remeter a grandes impérios da realidade. Por isso, a alusão a estilos passados se torna elemento comum nessas cidades, principalmente ao Império Romano, com o classicismo, mesclado com elementos futuristas, contribuindo para a ambientação adequada de uma ficção distópica situada no futuro. Essa característica pode ser vista na imagem abaixo retirada do filme *Brazil* (1985), na qual há uma grande diferença de escala entre o personagem e o ambiente em que está inserido, além da utilização de construções predominantemente neoclássicas para compor o cenário, buscando a comum sensação de poder (Figura 20).

Figura 20: Espaço distópico do filme *Brazil* (1985).

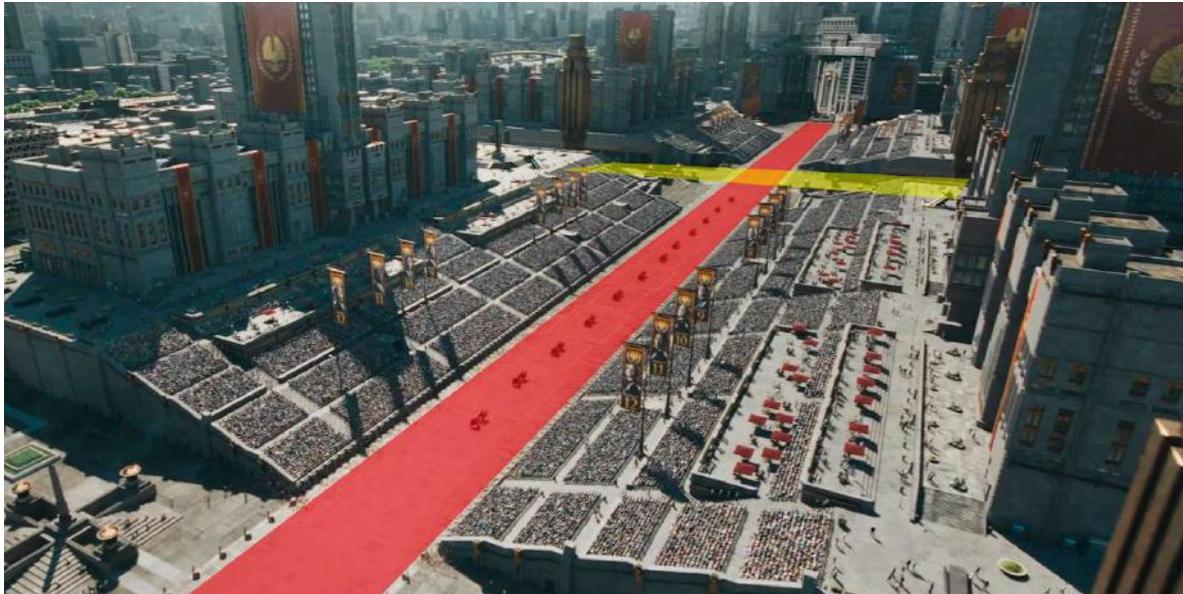


Fonte: Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt0088846/mediaviewer/rm3305806593/> > Editado pelo autor. Acesso em: 11 Ago. 2021.

Não apenas restrita às construções, a alusão ao classicismo pode ser percebida inclusive na conformação urbana dos espaços distópicos, como na capital de *Panem* em *Jogos Vorazes* (2012). A criação de duas grandes vias principais perpendiculares que se cruzam, nas quais se designam as principais funções cívicas da cidade, chamadas *Cardo* e *Decumanus*, é uma característica das cidades romanas, que se faz presente não só em *Panem* (Figura 21) mas inclusive em projetos reais, como na *Esposizione Universale de Roma* (1922) (Figura 22) do arquiteto italiano Marcello Piacentini, e no projeto não realizado de Le Corbusier

para a capital etíope, *Addis Ababa* (1936) (Figura 23), ambas idealizadas na Itália Fascista de Mussolini.

Figura 21: Vista aérea das duas avenidas principais da Capital de Panem, em *Jogos Vorazes* (2012).



Fonte: Disponível em:

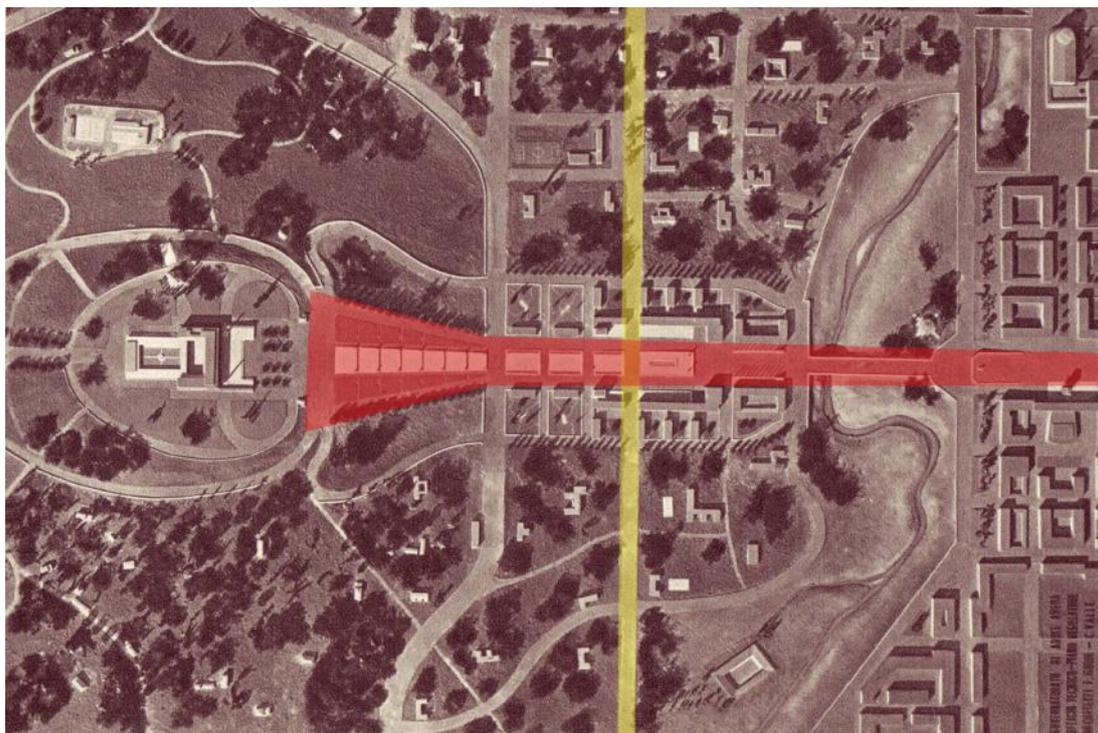
<<https://studybreaks.com/culture/reads/visit-panem-newly-opened-hunger-games-theme-park/attachment/thecapitol2/>> Editado pelo autor. Acesso em: 11 Ago. 2021.

Figura 22: Perspectiva da *Esposizione Universale de Roma* (EUR), mostrando duas de suas principais avenidas que se cruzam.



Fonte: Disponível em: < <https://www.romeing.it/eur-district-rome/> >. Acesso em: 11 Ago. 2021.

Figura 23: Plano de Le Corbusier para a cidade fascista de Addis Ababa (1936), com duas principais ruas em destaque.



Fonte: Disponível em:

<<https://failedarchitecture.com/2014/10/le-corbusiers-visions-for-fascist-addis-ababa/>> Editado pelo autor. Acesso em: 11 Ago. 2021.

Apagar o passado e dar uma lembrança constante à população do atual poder em vigência também se mostra como um elemento presente com frequência nas cidades distópicas, principalmente nas que possuem um governo totalitário. Isso é conseguido através da utilização de símbolos, majoritariamente ligados ao partido, pois “a arquitetura totalitária é iconoclasta, por tentar destruir todas as imagens e símbolos relativos aos períodos anteriores e por implementar não apenas a sua visão de mundo, mas seu próprio mundo, usando as construções para isso” (FIGUEIREDO, 2011, p. 120).

Entre muitas obras em que essa ferramenta pode ser observada, a série *The Man in the High Castle* (2015) utiliza isso de forma marcante por fazer uso da suástica nazista na construção da cidade (Figura 24), já que a distopia imagina um mundo no qual a Alemanha totalitária houvesse vencido a Segunda Guerra Mundial e dominasse a maioria das nações. Mas isso pode ser observado, também, na trilogia *Jogos Vorazes* (2012), em que o símbolo da nação unificada totalitária de

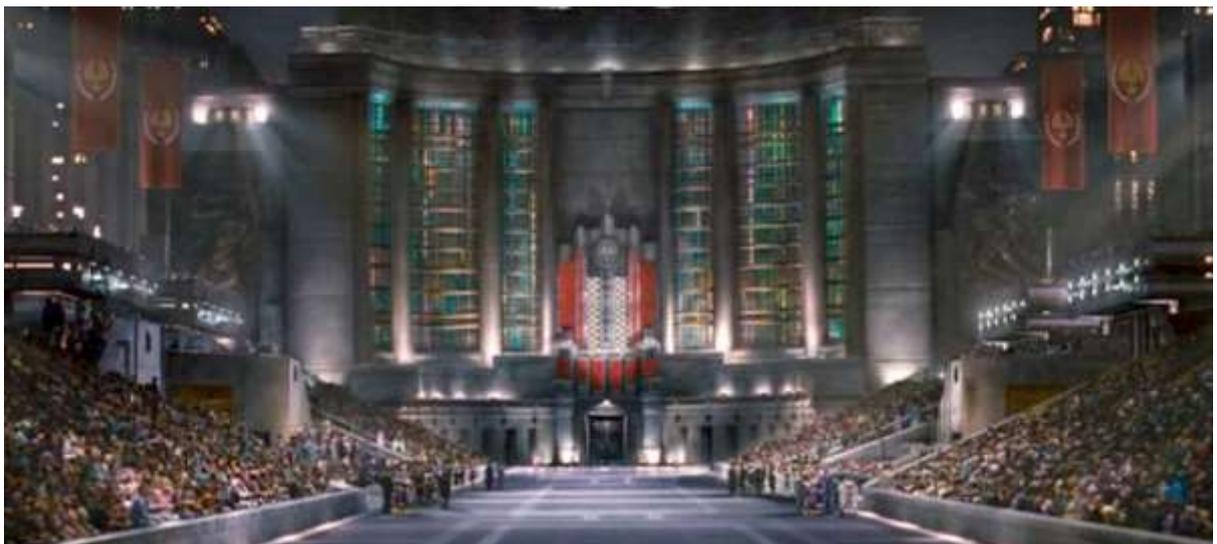
Panem se faz presente em diversas áreas nos diversos distritos e na capital do país (Figura 25).

Figura 24: Espaço urbano americano reinventado para a série *The Man in the High Castle* (2015).



Fonte: Disponível em: <
<https://www.euronews.com/2015/11/16/swastikas-over-times-square-in-the-man-in-the-high-castle> >.
Acesso em: 22 Jul. 2021.

Figura 25: Espaço imaginado para a capital de Panem na trilogia Jogos Vorazes.



Fonte: Disponível em: <
<https://architales.wordpress.com/2015/02/22/the-architecture-of-the-capitol-from-the-hunger-games/>
>. Acesso em: 22 Jul. 2021.

Mas essa ideia não fica retida apenas às construções, mas os espaços urbanos também possuem um papel essencial para a construção das distopias, os quais não são propícios à socialização nem às relações interpessoais, pois possuem a característica marcante de ser uma “urbe que oprime, sem saída, pontuada por grandes prédios, materializa o totalitarismo e o panóptico: o poder está em toda parte, o homem em lugar nenhum e não há saída possível” (FIGUEIREDO, 2011, p. 121).

Segundo Pechman, as cidades na visão do soberano, do ditador, são um perigo, pois lá “as relações pululam incessantemente, incoerentemente, inesperadamente, ali é o lugar do verdadeiro acontecimento, capaz de chacoalhar a madorra cotidiana” (PECHMAN, 2008, p. 204). Por isso, uma decisão muitas vezes comum no totalitarismo é o fechamento ou o controle dos espaços públicos, para a diminuição do contato humano, evitando assim a politização das ruas, que podem ocasionar levantes. Assim, através do olhar contínuo, devido ao policiamento, ou apenas da sensação desse olhar, a população é subjugada a uma relação incompleta com o espaço urbano.

Uma das obras que melhor retrata essa realidade é o romance distópico de George Orwell, *1984* (1948), e sua adaptação cinematográfica homônima (1984), as quais retratam uma sociedade totalitária em que o partido vigente está sempre a observar cada lugar da cidade, e cada ação individual dos cidadãos, através de uma tecnologia chamada na obra de teletela, utilizada para um melhor controle comportamental da população. A eficácia do uso dessa ferramenta é auxiliada pela utilização de posters com a face do chamado *Grande Irmão* - que atua como uma personificação do partido - espalhados nos espaços urbanos e privados, além de uma urbe que dá ênfase aos monumentais edifícios do partido espalhados pela cidade (Figura 26), os quais auxiliam na criação dessa sensação de vigilância constante, o que Foucault chama de adestramento, através da disciplina, a qual “fabrica indivíduos; ela é a técnica específica de um poder que toma os indivíduos ao mesmo tempo como objetos e como instrumentos de seu exercício” (FOUCAULT, 1975, p. 164).

Figura 26: Espaço urbano da cidade distópica de 1984 (1984).



Fonte: Disponível em: <
<https://architizer.com/blog/practice/details/the-architecture-of-george-orwells-1984/>>. Acesso em: 25
Jul. 2021.

Apesar da proposital falta de “poder urbano” presente nesse gênero, “a urbe nas distopias não é silenciosa ou morta, como pode parecer a uma primeira vista, mas é emissora ativa das mensagens do poder e, por outro lado, receptora dos sujeitos” (FIGUEIREDO, 2011, p. 127), o que a torna um personagem, muitas vezes, principal para o entendimento das obras. A cidade distópica, então, revela camadas das narrativas através da espacialidade em consonância com a representação do conflito, geralmente relacionado ao poder.

1.4. A PERSPECTIVA E O PODER FÍLMICO

A representação de poder total nas obras fílmicas não fica apenas restrita aos espaços concretos, construídos; mas se faz presente na forma como eles são trabalhados em cena e mostrados em tela. Isso pode ser percebido através dos enquadramentos e utilizações de pontos de vista e perspectivas diferentes com relação ao espaço em questão, para auxiliar na transmissão de ideias e sentimentos distintos para o espectador.

Segundo Nancy Stieber (2006, p. 177) a criação de perspectivas em relação a um observador pode se configurar como uma importante ferramenta de

transformação de uma paisagem, seja interna ou externa, em um símbolo do poder de uma ideologia, apenas pela diferenciação óptica ou manipulação de um ponto de vista específico. Como no já mostrado exemplo de *Blade Runner* (1982), a elevação do edifício da *Tyrell Corporation* (Figura 18) denota uma perspectiva diferenciada para a população, a qual vê a construção elevada, por um ponto mais abaixo, trazendo o sentimento de superioridade ao espaço. Semelhantemente acontece em *Jogos Vorazes* (2012), no qual a perspectiva livre axial formada pela via principal em direção ao prédio onde se localiza o presidente da república reforça a importância simbólica daquela construção, colocada em evidência, em relação às outras em seu entorno (Figura 21).

A criação e utilização de perspectivas e cenários como forma de acrescentar uma sensação ao espaço também se destina ao interior das edificações, pois como dito por Bruno Zevi (1996, p. 23), ao mover-se por dentro de um edifício, o homem, através de pontos de vistas sucessivos, encontra noções diferentes acerca do espaço vivenciado. Isso possibilita também a manipulação dos pontos de vista para diferentes entendimentos dentro de determinados espaços, o que pode ser realizado inclusive na obra fílmica, ressignificando cenários e perspectivas em edificações existentes para criar uma imagem fictícia.

Esse pensamento pode ser demonstrado através da manipulação fílmica de espaços internos e externos reais, para se enquadrarem no contexto de determinada obra e na sensação que ela pretende passar ao espectador. Isso se torna recorrente nos filmes distópicos, os quais utilizam de construções reais para fazerem referência a uma ideologia totalitária, empregando elementos cenográficos e fílmicos para a modificação desses espaços. Um exemplo de construção que já foi utilizada em diversos filmes é a Central Elétrica de Battersea (Figura 27), em Londres, e que em *Children of Men* (2006) é utilizada como edifício institucional do governo totalitário vigente, sendo mostrada na parte superior da tela, fazendo ainda uso de seu entorno para fomentar a ideia de elevação da construção em relação ao resto da cidade (Figura 28).

Figura 27: Central Elétrica de Battersea, Londres.



Fonte: Disponível em: < <https://www.libertaddigital.com/deportes/2012-05-04/de-stamford-bridge-a-la-central-electrica-de-pink-floyd-1276457609/> >. Acesso em: 19 Ago. 2021.

Figura 28: Central Elétrica de Battersea mostrada em cena de *Children of Men* (2006).



Fonte: Disponível em: < <https://architexturez.net/pst/az-cf-179413-1466991894> >. Acesso em: 19 Ago. 2021.

As construções escolhidas para serem utilizadas como uma representação totalitária nesses filmes distópicos ainda podem ter características e funções, sociais e ideológicas, opostas na realidade tangível. Segundo Cavaco, para o arquiteto Frank Lloyd Wright “o encontro com a natureza e o regresso à essência do ser só são possíveis num clima de democracia e liberdade total, caso contrário o indivíduo ficará preso a regras e instituições que reprimem a sua individualidade e ocultam o

verdadeiro caráter da alma humana” (CAVACO, 1998, p. 15). Apesar disso, muitas obras do arquiteto foram usadas como cenários que buscam exprimir sensações de repressão e poder em cenários audiovisuais, algumas delas sendo símbolos da democracia e abertura às pessoas, na realidade, como o Centro Cívico do Condado de Marin, nos Estados Unidos (Figura 29).

A edificação, apesar de seu conceito real, é utilizada como cenário principal de duas distopias cinematográficas do século XX, *Gattaca* (1997) e *THX 1138* (1971), nas quais são aproveitadas as suas linhas simples e formas limpas para remeter à ordem e ao corporativismo presente nas sociedades inventadas para as obras. Em *Gattaca*, retratando uma empresa criadora de pessoas tidas como geneticamente superiores às demais (Figura 31), e em *THX 1138*, um mundo no qual é perdida a individualidade para o funcionamento de um todo, sendo abolidos os sentimentos e a liberdade (Figura 30). Uma característica também marcante nas duas obras é a presença da vigilância e do controle, que são fomentados nos filmes através da amplitude dos ambientes e circulações internas da obra de Wright, que possibilita uma visão geral de todos os pavimentos inferiores ao situar o observador em uma cota mais acima.

Figura 29: Centro Cívico do Condado de Marin - Frank Lloyd Wright.



Fonte: Disponível em:

<https://inhabitat.com/was-star-wars-naboo-secretly-designed-by-frank-lloyd-wright/flw-marin-civic-center-front/>. Acesso em: 19 Ago. 2021.

Figura 30: Centro Cívico do Condado de Marin utilizado no filme *THX 1138* (1971).



Fonte: Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt0066434/mediaviewer/rm2904797184/> >. Acesso em: 19 Ago. 2021.

Figura 31: Centro Cívico do Condado de Marin utilizado no filme *Gattaca* (1997).



Fonte: Disponível em:
<<https://www.archdaily.com/359365/through-the-lens-sci-fi-and-architecture/5167f9fbb3fc4bf57e00008b-through-the-lens-sci-fi-and-architecture-image>>. Acesso em: 19 Ago. 2021.

Além dessa, outras casas projetadas por Wright se tornaram recorrentes como cenários de diversos filmes. Um dos principais exemplos é a Ennis House (1924) (Figura 33), utilizada inclusive em cena do filme *Blade Runner* (1982). O interior do apartamento do personagem principal da distopia é ambientado na obra de Wright, buscando nela um ponto de vista que não ressaltasse a amplitude e altura da construção, mas ao contrário, tira partido de uma área de pé direito reduzido associada a manipulações cinematográficas de composição de ambiente, para demonstrar a falta de prestígio social e condição financeira do personagem, ressaltando a falta de iluminação e limpeza do ambiente criado (Figura 32).

Figura 32: Cena do filme *Blade Runner* (1982) filmada no interior da *Ennis House*, do arquiteto Frank Lloyd Wright (1924).



Fonte: Disponível em:

<<http://www.feelguide.com/2011/05/04/the-blade-runner-mansion-the-story-of-frank-lloyd-wrights-ennis-house-in-los-angeles/>>. Acesso em: 23 Ago. 2021.

Figura 33: Imagem do interior da *Ennis House* (1924).



Fonte: Disponível em:

<<https://www.mattconstruction.com/projects/historical-renovation-seismic-upgrade/ennis-house/>>. Acesso em: 23 Ago. 2021.

Outras obras de arquitetos mais contemporâneos também já foram palco de distopias recentes, como o espanhol Santiago Calatrava, que na série *Westworld* (2016) tem a sua Cidade das Artes e Ciências, na Espanha, (1998) como um dos principais cenários em sua terceira temporada. A série conta a história de um parque temático composto por robôs ultra realistas, no qual os visitantes têm a liberdade de fazer o que quiserem com eles, o que gera uma subsequente revolução desses robôs contra os seres humanos. O complexo de Calatrava é utilizado como a sede da empresa responsável pelo parque e pelos robôs, tirando

partido de perspectivas que ressaltam a grandiosidade das construções, que fomentam a ideia, da pequenez humana frente às suas criações e à tecnologia, materializando o pensamento narrativo da obra (Figura 34).

Figura 34: Cena da série *Westworld* (2016) filmada na Cidade das Artes e Ciências do arquiteto espanhol Santiago Calatrava (1998).



Fonte: Disponível em:

<<https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2020/04/03/how-westworld-imagined-2058-by-using-already-existing-architecture.html>>. Acesso em: 06 Set. 2021.

O que se pode perceber ao observar os exemplos mostrados é a capacidade do audiovisual de expressar a ficção, em especial a distopia, de maneira a criar não só materializações de ideias através do concreto, mas também de desencadear sensações por meio da manipulação do construído. Assim, a criação de planos e sequências em uma obra audiovisual não depende apenas do cenário, mas da forma como ele vai ser trabalhado e mostrado aos espectadores, o que se relaciona com a obra distópica *The Handmaid's Tale*, pela mesma também fazer uso dessas ferramentas para a transmissão de informações na série, reforçando as ideias de perspectiva e ponto de vista de Nancy Stieber e Bruno Zevi.

Por fim, algumas das características espaciais elencadas anteriormente estão presentes na maioria das obras distópicas observadas, através da representação arquitetônica e urbana nas cidades apresentadas, traçando alguns pontos em comum que auxiliarão na percepção e levantamento de pontos de análise para a

cidade de *The Handmaid 's Tale* no terceiro capítulo. Essas características e essa relação com as obras citadas podem ser percebidas através do esquema abaixo.

- Característica **01**: Criação de cenários e mundos ficcionais que contribuem para o entendimento do pensamento da época em que a obra se insere.
- Característica **02**: O uso da escala, evidenciando o poder pela monumentalidade dos espaços;
- Característica **03**: Representação do poder através das tipologias arquitetônicas de uso institucional;
- Característica **04**: Alusão a estilos arquitetônicos passados nos prédios institucionais mais importantes da cidade;
- Característica **05**: Iconografia marcante dando ênfase ao símbolo do poder governamental local;
- Característica **06**: Controle da população por meio do controle dos espaços, públicos e privados;

Tabela 01: Relação entre as características espaciais e os filmes distópicos observados.

Filmes / Características	C01	C02	C03	C04	C05	C06
Metropolis (1927)						
Blade Runner (1982)						
Gattaca (1997)						
THX 1138 (1971)						
Children of Men (2006)						
1984 (1984)						
Jogos Vorazes						
The Man in the High Castle						
Brazil (1985)						
Alphaville (1968)						
Westworld						

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

CAPÍTULO 02

Totalitarismo e Arquitetura

CAPÍTULO 02:

Nós paramos, juntas como se atendendo a um sinal e olhamos para os corpos. Não faz mal se olharmos. Espera-se que olhemos: é para isso que estão lá, pendurados no muro. (ATWOOD, 1985, p. 44)

Totalitarismo e Arquitetura

Este segundo capítulo apresentará ao leitor o século XX do ponto de vista da criação de uma nova organização governamental para a época, o totalitarismo. Primeiramente será mostrada um pouco da história dessa forma de governo, como surgiu e como ela foi se difundindo pelo mundo, apontando quais foram os principais países que tiveram governos totalitários e seus principais líderes.

Posteriormente, de forma semelhante ao capítulo 01, serão apresentadas e estudadas algumas ideias de cidades e edificações criadas por esses líderes políticos e seus respectivos partidos, buscando elencar elementos e características que se assemelhem entre elas, nas diferentes localidades, além de também entender a organização da cidade totalitária no geral, de maneira formal e de vivências urbanas.

Por fim, será apresentada mais uma tabela para sintetizar as características obtidas ao longo deste capítulo e como elas se relacionam com cada uma das cidades e obras arquitetônicas analisadas. Isso irá cooperar para o entendimento da cidade totalitária real, para uma subsequente análise da relação da cidade de *The Handmaid's Tale*, enquanto distopia que representa um governo totalitário ficcional, às características dessa forma governamental reais, no capítulo seguinte.

2.1. O PODER DITATORIAL NO SÉCULO XX

Com o final da Primeira Guerra Mundial (1918), os países que participaram do conflito buscavam a esperança de uma paz entre eles, ao tentar se recuperar dos acontecimentos recentes. A Europa, no geral, se via em uma situação de calamidade, esperando o momento de uma reestruturação social e econômica, em especial o povo alemão, que saiu derrotado da guerra. Isso gerou sobre eles uma grande quantidade de imposições e exigências provenientes das outras nações, causando um considerável desconforto na Alemanha, que era obrigada a se reconstruir a passos bem mais lentos que o resto do continente europeu (CHURCHILL, 1948).

Somados a essa condição intrínseca aos países que tinham acabado de sair de uma grande guerra, muitos outros acontecimentos também foram relevantes para motivar o que estava por vir, como a recente Revolução Russa (1917)⁹, a qual levou Lênin e o socialismo à liderança do grande estado Russo, provocando receio aos países capitalistas da Europa, além da constante insatisfação dos alemães acerca do sistema político partidário democrático que estava em vigor no país.

A insatisfação e o medo político foram a chave para a ascensão dos regimes ditatoriais europeus da primeira metade do século XX. Esses regimes e seus líderes “comandam e baseiam-se no apoio das massas” (ARENDDT, 1975, p. 356), sendo a aceitação de boa parte do povo, o sustentáculo político desses governos. No fascismo italiano, esse apoio foi muito proveniente do já mencionado avanço do socialismo de Lênin na Rússia, pois seu líder, Benito Mussolini, “dava à Itália uma nova tese de governo que, conquanto alegasse estar salvando o povo italiano do comunismo, elevou-o a um poder ditatorial” (CHURCHILL, 1948, p. 23). Daí, uma onda antidemocrática e pró-ditatorial se expandiu pela Europa, como dito pela Hannah Arendt (1975),

da Itália disseminaram-se movimentos fascistas¹⁰ para quase todos os países da Europa central e oriental (os tchecos - mas não os eslovacos - foram uma das raras exceções); contudo, nem mesmo Mussolini, embora usei da expressão “Estado Totalitário”, tentou estabelecer um regime

⁹ Um período de conflitos e manifestações populares, iniciados em 1917, que culminaram na queda da monarquia da Rússia, do Czar Nicolau II, e a ascensão ao poder do Partido Comunista Bolchevique, liderado por Vladimir Lenin.

¹⁰ Provenientes do Fascismo, como ficou conhecido o governo totalitário Italiano.

inteiramente totalitário, contentando-se com a ditadura unipartidária¹¹. Ditaduras não-totalitárias¹² semelhantes surgiram, antes da Segunda Guerra Mundial, na Romênia, Polônia, nos Estados Bálticos (Lituânia e Letônia), na Hungria, em Portugal e, mais tarde, na Espanha. (ARENDR, 1975, p. 359)

Figura 35: Mapa com os países Europeus que possuíam um governo ditatorial autoritário em algum momento do Século XX..



Fonte: Desenvolvido pelo Autor.

Na Alemanha, apesar de também ter sido proveniente do fascismo italiano, a conformação de seu governo ditatorial foi um pouco diferente, o mais próximo do verdadeiro totalitarismo, o qual tem as características principais: “uma ideologia oficial, a existência de um único partido liderado por um único indivíduo - o ditador, o controle e monopólio das forças armadas, bem como do sistema de comunicação de massa, um sistema de controle terrorista e o controle central da economia” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 79). Levado à evidência por Adolf Hitler, o nazismo - como foi chamado o fascismo alemão - se identificava mais com os ideais

¹¹ Uma ditadura na qual só pode haver a existência legal de um único partido atuando no país, sem possibilidade de concorrência política.

¹² Governos que não possuíam todas as características do Totalitarismo, mas ainda podiam ser considerados como ditaduras.

de governo bolcheviques¹³ russos de Stálin, o qual possuía uma relação de grande respeito mútuo com o próprio Hitler, desprezando o que ele acreditava que fossem as falhas de seus outros aliados fascistas (ARENDR, 1975).

Figura 36: Alguns governantes totalitários do Séc. XX, Benito Mussolini (Itália), Josef Stalin (Rússia) e Adolf Hitler (Alemanha), respectivamente.



Fonte: Disponível em: <<https://www.todoestudo.com.br/historia/totalitarismo>> Acesso em: 20 Set. 2021.

Como dito por Paxton (2007, p. 55), “o vertiginoso colapso do destino alemão, que despencou da valente Grande Potência de 1914, para o derrotado perplexo e faminto de 1918, destroçou o orgulho e a autoconfiança nacional” na Alemanha. Isso somado às constantes pressões externas destruíram “a base da vida da classe média alemã, da qual muitos elementos, em desespero, tornaram-se recrutas do novo partido e encontraram um lenitivo para sua miséria no ódio, na vingança e no fervor patriótico” (CHURCHILL, 1948, p. 41).

Essa foi uma das principais razões que fomentaram a ascensão do nazismo na Alemanha, por conta da adesão das massas insatisfeitas, não apenas como apoiadores do governo, mas como participantes do mesmo. Essa ferramenta encontrada pelo partido, de apoio, incitou inclusive várias características próprias do totalitarismo, como dito por Hannah Arendt,

¹³ Após a morte de Lênin, Stalin assumiu o poder do partido Bolchevique na Rússia e deu início a uma ditadura totalitária Comunista Nacionalista, reestruturando a organização política e econômica do país, adotando também, como Hitler, ideais de terror, buscando o silenciamento dos opositores.

a maioria dos seus membros, portanto, consistia em elementos que nunca antes haviam participado da política. Isto permitiu a introdução de métodos inteiramente novos de propaganda política e a indiferença aos argumentos da oposição: os movimentos, até então colocados fora do sistema de partidos e rejeitados por ele, puderam moldar um grupo que nunca havia sido atingido por nenhum dos partidos tradicionais. Assim, sem necessidade e capacidade de refutar argumentos contrários, preferiram métodos que levavam à morte em vez de persuasão, que traziam terror em lugar de convicção. (ARENDR, 1975, p. 362).

De forma concomitante, a propaganda e a publicidade também foram um veículo de disseminação importante para esses governos, não apenas como uma demagogia política ordinária, mas de forma a manipular a realidade para a simpatia e adesão da população. Como dito por Galvê (2010, p. 137) a propaganda totalitária transforma a mentira em verdade pelos meios de informação, para fomentar a credulidade das massas acerca daquilo que está sendo passado para elas.

Tudo isso pôde ser alcançado conjuntamente com uma das principais ferramentas desses governos, o terror, que foi “o meio mais eficaz que o totalitarismo encontrou para fazer valer a sua ‘verdade’” (GALVÊ, 2010, 138), muitas vezes visto como uma outra face da mesma moeda, juntamente com a propaganda, para essa disseminação de ideias (ARENDR, 1975, p. 390). Esse terror é um elemento comum a todos os governos ditatoriais totalitários, mesmo que em escalas e intensidades distintas e ele pode ser expressado e percebido de diferentes formas, todas provenientes do poder.

Uma delas, comumente utilizada como uma medida de penalização, é o suplício, ou o expurgo público de um indivíduo ou um grupo, o qual obteve grande repercussão em especial no nazismo alemão. O suplício, segundo Foucault, tem como objetivo “tornar sensível a todos, sobre o corpo do criminoso, a presença encolerizada do soberano. O suplício não restabelecia a justiça; reativava o poder” (FOUCAULT, 1987, p. 53). Isso não aconteceu apenas na já citada Alemanha, na qual Hitler despertou um ódio, principalmente, contra judeus e comunistas, a quem ele culpava pela derrota alemã da guerra (CHURCHILL, 1958, p. 23), criando espaços para expurgar esses e outros grupos que ele considerava impuros, em seus campos de concentração. Semelhantemente ocorreu na União Soviética, na qual o governo bolchevique empreendeu a “liquidação das classes e começou, por motivos ideológicos e de propaganda, com as classes proprietárias, a nova classe

média das cidades e os camponeses do interior” (ARENDDT, 1975, p. 370), por serem mais propícios a ameaçar e contrariar o governo vigente e seu líder.

A violência totalitária se manifesta, inclusive, não apenas na falta de liberdade, mas no extermínio de qualquer elemento que remeta a algo contrário ao sistema imposto, e não só de pessoas, como visto através do suplício de grupos que perdem o direito de compor o tecido social, mas até através do próprio discurso e manifestação da fala, pois como dito por Galvê,

O silêncio ganha importância, o mesmo só deve ser quebrado para exaltar os objetivos do movimento totalitário, o líder e seus símbolos. Portanto, o discurso no totalitarismo tanto é mudo, na medida em que é controlado e direcionado, quanto carente de significado e de poder de denúncia. O único discurso que sobrevive é o do regime totalitário. Fora esses todos os outros ou se enquadram ou experimentam um último diálogo nos campos de concentração ou câmaras de gás. (GALVÊ, 2010, p. 145)

Tendo sido disseminados esses ideais autoritários durante esse período entre guerras mundiais, “quase todas as nações do mundo e, com toda a certeza, todas as que possuíam política de massas, produziram alguma corrente intelectual ou algum movimento ativista próximo ao fascismo” (PAXTON, 2007, p. 101), o que conseqüentemente deu força aos países que estavam com tal governo vigente. Daí, gradativamente, foi sendo exigido da cidade usos diferentes que convergissem com as novas ideologias políticas desses Estados na época. Isso muito se assemelha às ficções distópicas já apresentadas, por ter sido delas fonte de inspiração. “A imposição e celebração de uma nova ordem política, a busca de grandiosidade, o culto de personalidade e desejo pessoal do líder autocrata - o ditador” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 79), foram moldando as cidades para uma forma singular.

2.2. A CIDADE TOTALITÁRIA

Após observarmos como funcionam as criações de cidades distópicas, podemos perceber a importância da realidade para a criação das obras ficcionais e suas cidades e cenários, nas quais o regime de governo vigente transforma a utilização dos espaços e a forma urbana, o que pode ser visto através da percepção acerca da nova cidade manipulada pelos ditadores do século XX. Para eles “a cidade é um cenário cuidadosamente projetado para impressionar as massas, simbolizar o estabelecimento de uma nova ordem política e representar o poder político total de seus líderes” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 79).

A arquitetura totalitária então pode ser entendida, não apenas como as obras produzidas em um desses regimes, mas as que foram designadas a um objetivo retórico de persuasão, que possuíam serventia para o governo (MACDONALD, 2018). Por isso, tinham como característica a transmissão de um ideal; representando também um símbolo político, ao demonstrar o poder, a glória e a grandeza do governante por meio do construído, ou das perspectivas criadas pelos espaços urbanos. Assim, como nas distopias apresentadas, nesses exemplares arquitetônicos e urbanísticos podem ser observados de forma recorrente “uma obsessão patológica com o tamanho, a simetria e uma iconografia descaradamente literal” (SUDJIC, 2007, p. 47).

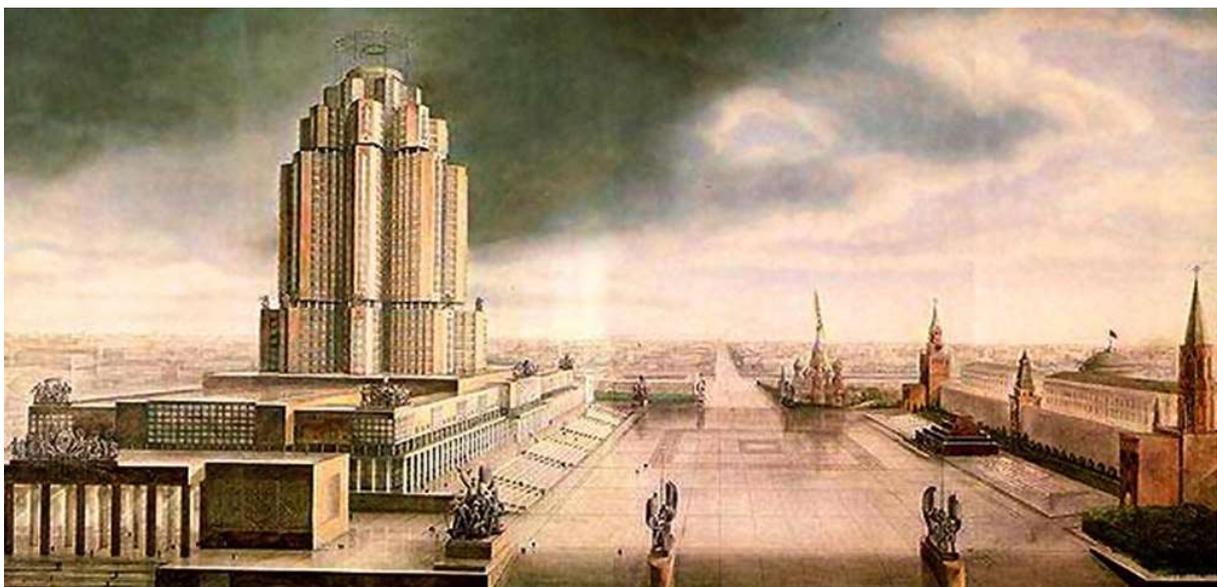
Segundo Deyan Sudjic (2007, p. 48), os ditadores totalitários tinham a arquitetura como parte de suas estratégias para demonstrar que estavam em uma posição em que eram capazes de controlar qualquer acontecimento, e que bastava a sua vontade para mudar a forma do mundo. E isso muitas vezes aconteceu, nos diferentes regimes, nos quais “o ditador, exige da cidade outro palco para os novos rituais políticos, uma vez que o passado arquitetônico recente é considerado conflitante com as ideologias vigentes de poder do Estado que os sustentam” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 79).

Isso foi somado ao nascimento de um movimento em favor do urbanismo, no final do século XIX, que reverberou no início do século seguinte, ligado a questões de melhoramento da forma urbana, tanto com relação a circulações e ruas, quanto a higienização das cidades (CALABI, 2012, p. 81). Os resultados foram mudanças radicais nas cidades do início do século XX, através dos planos de reconstrução em

larga escala, propostos por boa parte dos governantes europeus, incluindo os líderes totalitários. Para os ditadores, esses projetos eram erigidos também para criar ambientes propícios à expressão de sua ideologia por meio dessa propaganda arquitetônica, o que se tornou comum, não só na Europa, mas em diversos países pelo mundo, devido à disseminação das ideias totalitárias. Porém, os exemplos mais marcantes, com maiores modificações espaciais e influência, até para o próprio cinema, podem ser percebidos em cidades como Moscou, Roma, Bucareste e nos planos do arquiteto Albert Speer para Berlim (CAVALCANTI, 1992, 276).

No chamado Plano Geral para a Reconstrução de Moscou (1935), por exemplo, a transformação da cidade requereu uma demolição em larga escala de construções históricas e cívicas, em ordem de criar novas edificações de cunho residencial, administrativo e comercial margeando as ruas principais pensadas no plano, dotadas de uma axialidade e de grandes praças que auxiliariam a ideia, sempre presente, da monumentalidade (CAVALCANTI, 1992, 276) (Figura 37). De acordo com Sudjic (2007, p. 48), em certa ocasião Josef Stalin, o então ditador da União Soviética, até chegou a retirar com toda naturalidade, de uma maquete, uma representação da catedral de São Basílio, para ver como a cidade ficaria sem ela.

Figura 37: Imagem de como seria parte do pretense Plano Geral para Reconstrução de Moscou completo, idealizado pelo ditador russo Stalin.



Fonte: Disponível em:

<https://br.rbth.com/multimedia/inpictures/2015/03/06/a_moscou_sovietica_que_nunca_saiu_do_papel_29575> Acesso em: 05 Nov. 2021.

Ao ter-se o controle de todas as áreas da sociedade da época nas mãos do ditador, “muitos arquitetos foram expulsos da União de Arquitetos Soviéticos, denunciados por suas tendências estéticas de *avant-garde*¹⁴ e declarados culpados pelo próprio Stalin por seus ‘erros arquitetônicos’” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 81-82). Além disso, o centro antigo de Moscou foi em diversas áreas destruído, por representar ideais passados, sendo demolidos edifícios para a construção de *boulevards*¹⁵ e edificações neoclássicas de grandes escalas, que refletissem o pensamento governamental, como o prédio principal da Universidade de Moscou (1953) (Figura 38).

Figura 38: Prédio principal da Universidade de Moscou, idealizado no governo de Stalin.



Fonte: Disponível em: <<https://www.msu.ru/en/info/history5.html>> Acesso em: 08 Nov. 2021.

Dotado de uma forte ideia de monumentalidade, o prédio principal da Universidade era na época a mais alta construção da Europa, além de ser até a presente data o mais alto edifício educacional do mundo. A edificação então se mantém como um lembrete do poderio soviético no início do século XX, através não só de sua história e escala, mas também de sua iconografia, como a presença do brasão de representação do regime em seu topo, bem como a estrela, também símbolo do comunismo, no ponto mais alto da Europa, na época (Figuras 39 e 40).

¹⁴ Vanguarda

¹⁵ Grandes e largas vias urbanas, geralmente com preocupações estéticas e um projeto de paisagismo marcante.

Figuras 39 e 40: Símbolos Sovietes presentes no prédio da Universidade de Moscou.



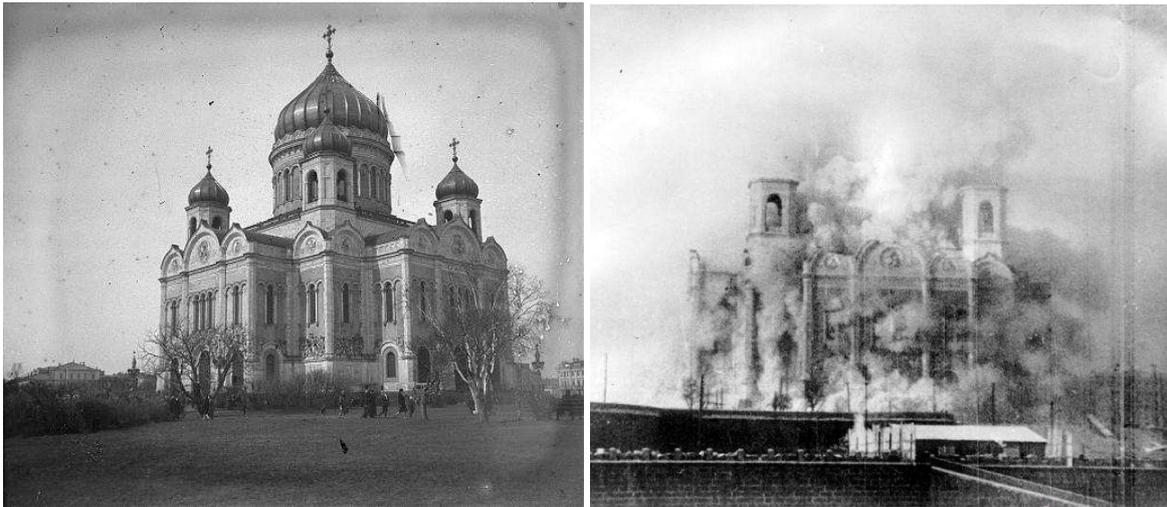
Fonte: Disponível em: <<http://wikimapia.org/15/Moscow-State-University-main-building>> Acesso em: 08 Nov. 2021.

Fonte: Disponível em: <rbth.com/arts/327871-10-soviet-stars-in-moscow> Acesso em: 08 Nov. 2021.

Outro acontecimento marcante do governo de Stálin na União Soviética foi a demolição de um dos mais importantes monumentos religiosos do país, localizado na cidade de Moscou, a Catedral de Cristo Salvador (Figura 41). A igreja foi dinamitada, no ano de 1931, para a construção de um grande memorial do poderio governamental em seu lugar, o Palácio dos Sovietes, que foi pensado para ser uma das mais importantes construções do estado (Figura 42 e 43). Segundo Sudjic (2007, p. 53) a construção da basílica representou uma importante afirmação da identidade russa, e sua demolição foi uma tentativa de redefinir radicalmente a sua identidade, para pôr em seu lugar uma nova verdade imposta.

O Palácio dos Sovietes foi idealizado por Stalin com o propósito de ser o monumento supremo da nova ordem de governo, tendo sido criado por ele um concurso para encontrar um projetista para essa edificação, que deveria ser destacada por sua expressão arquitetônica de monumentalidade. Participaram do concurso arquitetos renomados na época como Walter Gropius e Le Corbusier, mas a proposta vencedora foi a do arquiteto soviético Boris Iofan, o qual apresentou o projeto de uma torre de cerca de quatrocentos metros de altura, sendo cem metros dela uma estátua de Lenin em seu topo (SUDJIC, 2007, p. 56). O projeto, apesar de iniciado no terreno da finada basílica, nunca chegou a ser concluído, devido à segunda grande guerra, sendo posteriormente substituído, por intervenção da população local, pela reconstrução da igreja, símbolo da cidade e das lutas pelo poder da Rússia moderna.

Figuras 41 e 42: Catedral de Cristo Salvador, antes e durante a demolição, respectivamente.



Fonte: Disponível em: <<http://wikimapia.org/26275481/pt/Catedral-de-Cristo-Salvador>> Acesso em: 19 Nov. 2021.

Figura 43: Imagem de como seria o projeto completo do Palácio dos Sovietes, de Boris Iofan.



Fonte: Disponível em:
<<https://ucrania-mozambique.blogspot.com/2018/02/palacio-dos-sovietes-utopia.html>> Acesso em: 19 Nov. 2021.

A monumentalidade e a iconografia presentes nas construções da União Soviética foram também recorrentes em outros Estados totalitários europeus, muito acompanhados da volta a estilos passados, principalmente ao classicismo, o que é uma característica marcante do governo fascista italiano. O estilo arquitetônico da Roma do século XX foi concebido por seu ditador Benito Mussolini, “que pretendeu reviver a grandeza da era de Augustus, o primeiro imperador de Roma, e despertar a nação italiana para o seu passado heróico e glorioso” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 80).

Mussolini buscou remeter constantemente, em seu ideal de cidade, à arquitetura e urbanismo do Império Romano, como se ele mesmo pudesse ser também considerado um novo imperador da nação, autointitulado *Duce*¹⁶. Em seu período de poder, o ditador “se apropria dos símbolos de glórias passadas para tentar dar legitimidade ao Estado Fascista baseado em disciplina, ordem, grandeza, ambições imperiais e poder absoluto em oposição à anarquia e decadência que Mussolini proclamava querer erradicar” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 80).

Nesse contexto alguns arquitetos se destacaram com suas contribuições para o Fascismo, como Giuseppe Terragni e Marcello Piacentini, ambos autores de grandes obras arquitetônicas na Itália da época. Terragni era um “fascista sincero, cego para a natureza autoritária do regime devido ao apoio que este dava para a cultura moderna” (COHEN, 2013, p. 207), e foi bastante apoiado por Mussolini em seus anos de atuação. Uma de suas obras mais relevantes se localiza na cidade de Como, no norte da Itália, a chamada Casa del Fascio, de 1932, um dos principais símbolos do regime fascista italiano (Figura 44).

A cidade de Como era caracterizada pela presença de arquitetura gótica e renascentista até a construção da Casa del Fascio, que é situada na principal área histórica da cidade, próximo à Catedral, pois segundo o arquiteto, esse seria o local mais apropriado para encontros e celebrações da grandeza do regime (KORDONOURI, 2020, p. 514). Nesse pensamento, Terragni inclusive fez uma fotomontagem de como ficaria a edificação com o largo a sua frente lotado de pessoas reunidas com esse propósito, de adoração ao partido (Figura 45).

¹⁶ Palavra italiana que significa “Líder”.

Figuras 44 e 45: Casa del Fascio (1932), localizada em seu entorno e em fotomontagem do arquiteto Terragni, respectivamente.



Fonte: Disponível em:

<<http://pranchetadearquitecto.blogspot.com/2015/01/proj-institucional-3-casa-del-fascio.html>> Acesso em: 01 Dez. 2021.

Fonte: Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/13.148/5124>> Acesso em: 01 Dez. 2021.

Segundo Kordonouri (2020) com relação à sua forma, o classicismo se faz presente na construção através de suas proporções, formas regulares e de seu volume robusto. Além de suas características geométricas de monumentalidade, escala e proporções, foram também incorporados na Casa del Fascio ideias modernistas, no qual Terragni fez a utilização de uma estrutura de concreto com vidro para dar enfoque ao “conceito de Mussolini, para quem o fascismo é uma casa de vidro cujo interior está à vista de todos. [...] Nenhum impedimento, nenhuma barreira ou obstáculo, entre os líderes políticos e o povo” (COHEN, 2013, p. 207).

Além da Casa del Fascio, Mussolini teve grande influência na construção de outra importante obra da Itália Fascista, a anteriormente mostrada Esposizione Universale de Roma (EUR), a qual teve seu plano geral confiado ao arquiteto Marcello Piacentini, sendo realizados concursos para os projetos dos pavilhões da exposição, que tiveram a construção concluída no ano de 1942, apesar do cancelamento do evento devido à guerra (COHEN, 2013, p. 221). A obra foi pensada para ser uma cidade italiana idealizada com os princípios - políticos, culturais e econômicos - fascistas a estruturando, o que acarretou a ela já ser concebida de maneira a transmitir a ideia de monumentalidade e grandiosidade,

tendo como principal desafio para o grupo de arquitetos equilibrar as necessidades de cenografia de uma exposição mundial, à funcionalidade de uma cidade real (NOTARO, 2000, p. 18).

O projeto da nova cidade foi pensado para ter um forte laço simbólico entre a Itália Fascista e a Roma Imperial clássica, mas buscando garantir a relevância desse complexo para sempre, como na cidade dos imperadores (Roma) e na dos papas (Vaticano). Sendo assim, a EUR foi construída principalmente com pedra e mármore, visando tanto a longevidade, quanto a monumentalidade do espaço (NOTARO, 2000, p. 16). Dito isso, a estratégia de reconstruir o passado como uma trajetória para o presente pode ser percebida em toda a forma arquitetônica e urbana da nova cidade, na qual Mussolini quis, como na época dos imperadores, deixar claro o poder e a ordem por meios visuais através dos edifícios públicos (NOTARO, 2000, p. 15).

Além da já citada característica urbana de remeter ao traçado da cidade clássica, com a presença das duas vias principais, Cardo e Decumanus (Figura 22), outros elementos podem ser percebidos na forma e posicionamento dos edifícios da exposição. Um exemplo pode ser visto através da configuração do *Museo della Civiltà Italiana* (Figura 46) que faz referência às construções clássicas organizadas com colunata e entablamento, como nos Fóruns Romanos (Figura 47), mas utilizando de formas e materiais modernos, mantendo o ritmo e as grandes dimensões da fachada.

Figura 46: *Museo della Civiltà Romana* (EUR).



Fonte: Disponível em: <http://www.museociviltaromana.it/it/sede/l_edificio> Acesso em: 13 Dez. 2021.

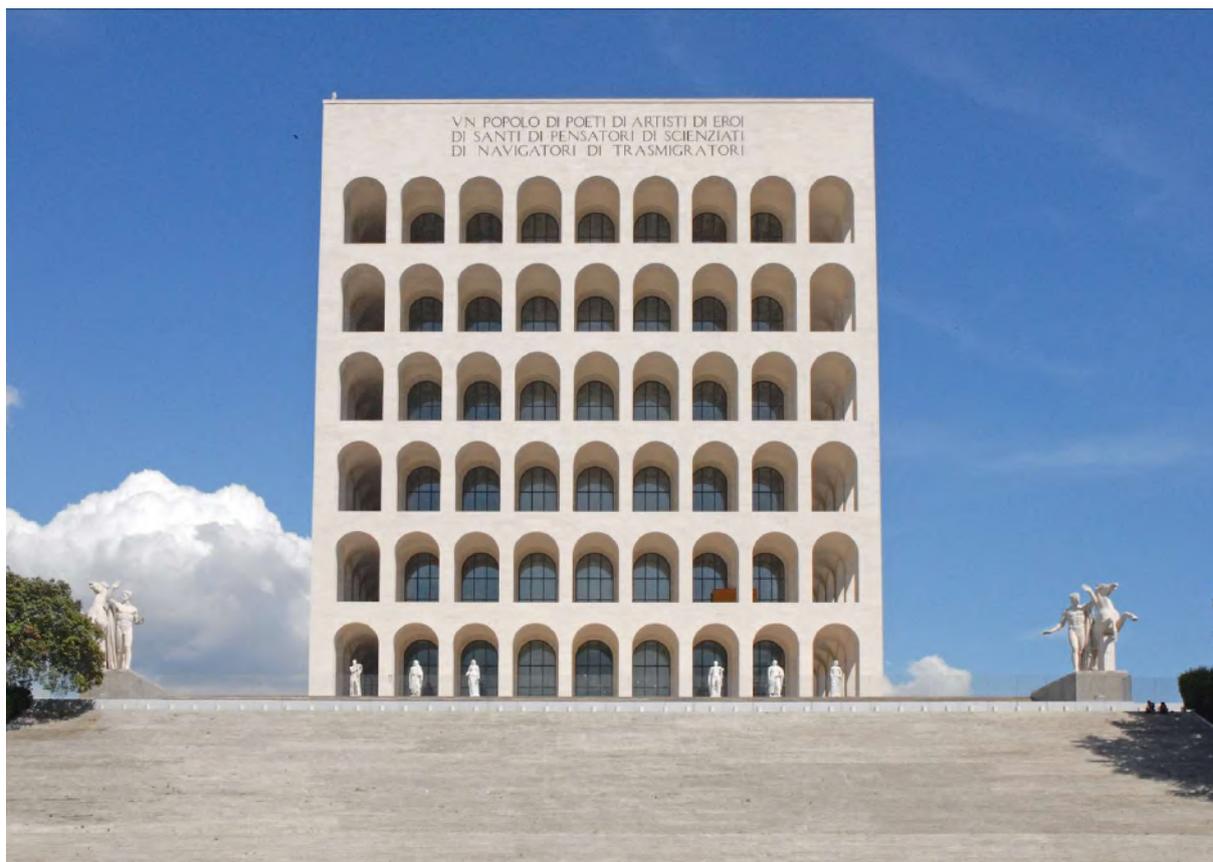
Figura 47: Fórum Romano (Roma).



Fonte: Disponível em: <<https://www.romapravoce.com/forum-romano/>> Acesso em: 01 Dez. 2021.

O edifício mais importante, que pode ser considerado como o símbolo desse complexo, é o *Palazzo della Civiltà Italiana* (Figura 48), que tinha como objetivo expor como, sem a presença das conquistas italianas, a Europa poderia não existir, ou ser bem menos civilizada. Essa importância simbólica foi reiterada no projeto da cidade pela localização do edifício e pela criação de uma perspectiva que direcionaria o olhar do visitante para o mesmo. Ele possuía uma posição de proeminência em relação a todas as outras construções do complexo, sendo enfatizada por se situar em uma elevação, trazendo a ideia de um farol, que estaria mais próximo ao céu (NOTARO, 2000, p. 19). Além do edifício em si fazer referência à mais famosa construção da Roma Clássica, o Coliseu, ao trabalhar racionalmente a forma de arcos organizados em ritmo por diferentes pavimentos, ele inclusive é, como mostrado também na Figura 22, o fim da avenida principal (Cardo), tendo assim o local de maior destaque da exposição.

Figura 48: *Palazzo della Civiltà Italiana* (EUR).



Fonte: Disponível em:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Palazzo_della_Civilt%C3%A0_Italiana#/media/File:Palazzo_della_civilt%C3%A0_del_lavoro_\(EUR,_Rome\)_\(5904657870\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Palazzo_della_Civilt%C3%A0_Italiana#/media/File:Palazzo_della_civilt%C3%A0_del_lavoro_(EUR,_Rome)_(5904657870).jpg)> Acesso em: 28 Dez. 2021.

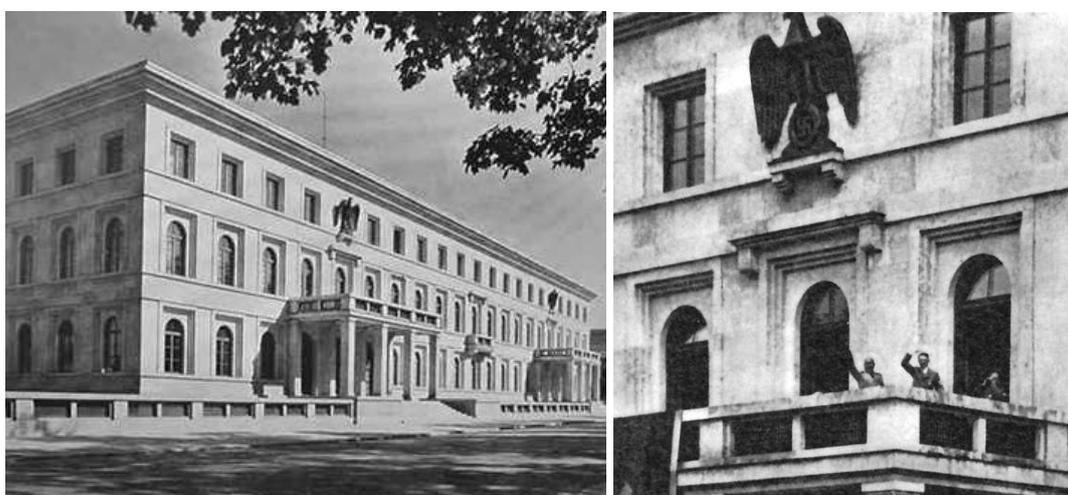
Assim como Mussolini, Adolf Hitler, líder do movimento totalitário alemão, também acompanhava de perto e tinha o controle sobre a maior parte das criações arquitetônicas públicas de seu período no poder. Muito pode se relacionar entre os acontecimentos da Itália fascista e da Alemanha Nazista, como dito por Cohen, “depois da tomada do poder pelos nazistas na Alemanha, em 1933, os arquitetos adotaram ordens de inspiração romana nas edificações representativas do nacional-socialismo” (COHEN, 2013, p. 212).

Hitler possuía um arquiteto de confiança que atuou juntamente com ele por alguns anos, o Paul Ludwig Troost, a quem o ditador admirava e foi autor de muitos projetos, que por um tempo foram tidos como o principal estilo do *Reich* (Império, forma como Hitler intitulava seu governo), dotados de características neoclássicas e monumentais. Algumas de suas obras mais relevantes foram o *Führerbau* (Edifício do Führer) (Figura 49 e 50), a *Haus der Deutschen Kunst* (Casa da arte alemã) (Figura 51 e 52) e o *Ehrentempel* (Templo de Honra), nos quais podem ser

percebidos as grandes escalas, volumes robustos e austeros, além da iconografia, comumente presente nas obras totalitárias, trabalhando assim no imaginário social através dessa carga simbólica, como dito por Cristiane Moreira Rodrigues (2009),

Os avisos instrutivos simbolizados no monumento, por sua vez, são ditos através de um monólogo: o monólogo do poder. Erigido como símbolo transmissor de ideologias dominantes na história das sociedades, o monumento, como poder transmutado sobretudo em obra arquitetônica ou escultural, fala por alguns poucos dominantes para uma maioria dominada, da qual a única resposta que se espera deve vir sob forma de respeito, admiração e até mesmo medo (RODRIGUES, 2009, p. 45).

Figuras 49 e 50: *Führerbau* (Edifício do Führer), com detalhe no *Reichsadler* (águia em cima da suástica), símbolo do Partido Nacional-Socialista, na segunda imagem.



Fonte: Disponível em: <<https://www.hitler-archive.com/index.php?t=F%C3%BChrerbau>> Acesso em: 04 Jan. 2022

.Figuras 51 e 52: *Haus der Deutschen Kunst* (Casa da arte alemã) e modelo apresentado para o público da obra durante o desfile do “Dia da Arte Alemã”, em 1933.



Fonte: Disponível em: <https://amuse.vice.com/en_us/article/bvg3p4/a-musical-tour-of-ibiza> Acesso em: 04 Jan. 2022

Fonte: Disponível em: <welt.de/kultur/history/article13669404/Hitlers-Mythos-der-Nazi-Kunst-freigeschaltet.html> Acesso em: 04 Jan. 2022

Através do trabalho de criação do Führer (como Hitler se intitulava) com seus arquitetos de confiança, “os monumentos arquitetônicos, através dos edifícios são capazes de concretizar as ideias nazistas de grandeza e superioridade racial alemã. O suprassumo de uma propaganda eternizada em tijolos e concreto armado” (PEREIRA, 2021), pois “para Hitler, arquitetura era uma ‘arma política’ e seu uso um decisivo instrumento de propaganda do estado” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 81).

Após a morte de Troost, no ano de 1934, um jovem arquiteto, aluno de Heinrich Tessenow¹⁷, e grande admirador do Führer, chamado Albert Speer, foi recrutado pelo ministro da propaganda nazista, Joseph Goebbels, como arquiteto principal do *Reich*. Atraído por sua juventude e maleabilidade, Hitler incubiu Speer de algumas pequenas comissões, de início, o que desencadeou uma maior confiança e laço entre o arquiteto e o ditador, que passaram a trabalhar tão próximos, que muitas vezes é difícil identificar de quem é cada ideia em seus projetos, como dito por Lane (1986, p. 297). Após um tempo de trabalho, Speer passou a receber grandes e relevantes comissões para o partido, se tornando responsável por obras como o Campo e o Palácio de Zeppelin, em Nuremberg, e a Chancelaria de Hitler (1939), na *Voßstraße* (Vosstrasse), uma importante rua no centro de Berlim (COHEN, 2013, p. 212). Mas “as intervenções de Hitler não eram apenas na ordem das edificações, resvalava-se também no urbanismo e na concepção de uma nova ordem urbanística para Berlim” (PEREIRA, 2021, s.p.).

O principal objetivo de Hitler para Berlim, era transformá-la em Germânia, a capital do seu *Reich*, o que, no ano de 1937, foi concretizado juntamente com Speer, em um novo plano urbanístico para a cidade, imbuído de uma monumentalidade gigantesca. “A nova ordem política do nazismo expressando a grandeza, o domínio, a vitória e poder da nova nação alemã, sua supremacia e ambições imperialistas na Europa é representada por uma avenida cerimonial ou o eixo norte-sul de Berlim” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 81) (Figura 53).

Nesse eixo que cortaria a cidade, estariam localizados os principais símbolos dessa nova sociedade; um Arco do Triunfo, pelo menos duas vezes maior que o de

¹⁷ Um dos principais arquitetos e urbanistas alemães da República de Weimar (1919-1933), era professor na Universidade de Berlim, onde deu aula a Albert Speer.

Paris, desenhado pelo próprio Hitler, e ao Sul, um edifício que funcionaria como um Palácio para o *Führer*, no qual teria a sua enorme chancelaria, e ao Norte um edifício abobadado de proporções monumentais, que seria como a sede do partido, chamado *Volkshalle*. Essa nova construção seria, na época, o maior edifício do mundo, sendo seu interior dezesseis vezes maior que a basílica de São Pedro.

Ao observar a abóbada de Speer podemos depreender que no seu interior entre as nervuras há um trabalho artesoadado com motivos escultóricos e pictóricos que vislumbram símbolos nazistas, há também uma claraboia central flanqueada por uma estrutura de colunas que sustentam um pináculo. A cúpula por sua vez é sustentada por uma base quadrada e por arcos de volta perfeita que fazem a descompressão do peso. A planta do edifício segue um modelo de cruz grega que também tem uma distribuição harmônica do peso do edifício visto que os braços da cruz são iguais. Um verdadeiro edifício cartesiano, assim existem quatro grandes aberturas laterais fazendo com que o acesso ao edifício seja completo. Grandes arquivadas internas mantêm firmes os blocos de béton armé e de mármore que emolduram o teto. O pináculo dourado que tem um trabalho escultórico estilizando um globo terrestre encimado por uma águia prussiana que segura o globo terrestre, uma representação nefasta da vitória nazista e a consagração da pax germânica (PEREIRA, 2021, s.p.).

A nova Berlim de Hitler “deveria superar não apenas a velha Berlim, mas ofuscar permanentemente: Paris, Moscou, Londres e Nova York” (PEREIRA, 2021), mas essas proporções megalomaniacas tornaram o plano da cidade não construível e ele ficou retido ao imaginário, e à distopia, como mostrada na série “*The Man in the High Castle*”, sendo o principal edifício da dominação do partido nazista no mundo, tendo a reconstrução gráfica de seu exterior e interior representações que visam acentuar sua escala em relação aos usuários da edificação, bem como ao resto da cidade (Figuras 54 e 55).

Para Speer, o projeto deveria ter o reforço constante da noção de monumentalidade, sendo esvaziado qualquer sentido de humanização e espaço público, para serem fornecidas, às massas, doses de persuasão e propaganda através do construído (CHAVES, 2010, p. 224). Portanto, o arquiteto não estava interessado em projetar uma cidade para o exercício da civilidade das pessoas, a preocupação principal era a estética, que favorecesse o Partido e a supremacia do regime vigente, além de revelar sua devoção ao *Führer* (PEREIRA, 2021).

Figura 53: Modelo do plano de Albert Speer e Hitler para a nova Berlim, em 1937.



Fonte: Disponível em:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Bundesarchiv_Bild_146III-373%2C_Modell_der_Neugestaltung_Berlins_%28%22Germania%22%29.jpg> Acesso em: 13 Jan. 2022.

Figuras 54 e 55: Representação do *Volkshalle* na série *The Man in the High Castle* exterior e interiormente, respectivamente.



Fonte: Disponível em:
<https://the-man-in-the-high-castle.fandom.com/wiki/Volkshalle?file=Volkshalle_germania.jpg>
Acesso em: 13 Jan. 2022

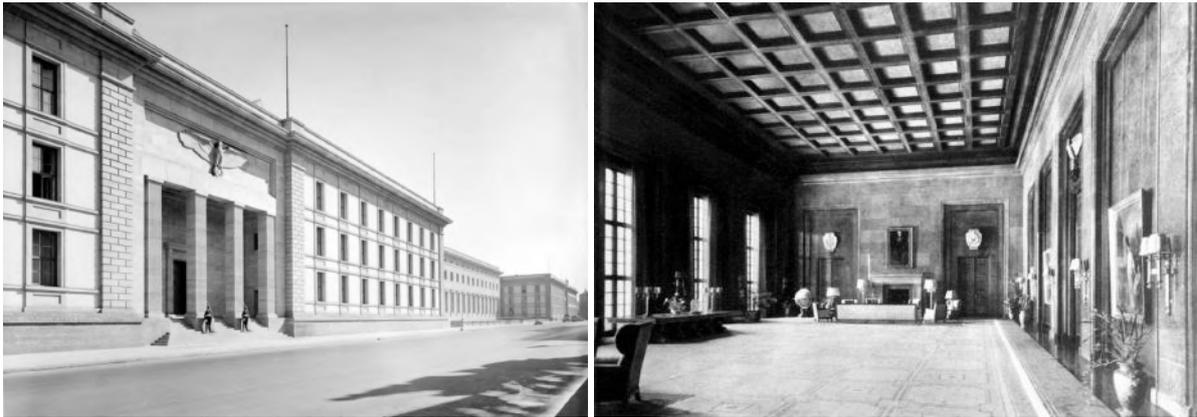
Fonte: Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/A4JVy>> Acesso em: 13 Jan. 2022.

O frequente foco na forma arquitetônica, também como uma maneira de transparecer uma ideologia, de Speer, juntamente com Hitler, se mostra ainda mais radical quando se evidencia a ideia a qual o arquiteto chamou de “Valor da Ruína” de uma edificação. Eles esperavam que, assim como aconteceu com os impérios da Babilônia e de Roma, as construções do terceiro *Reich* nazistas pudessem também expressar um poder permanente, para as outras gerações, mesmo quando o império caísse e os edifícios se tornassem ruínas. Ao fazer referência a essa característica das civilizações antigas, pode-se também perceber mais um motivo da majoritária escolha estilística e formal da arquitetura nazista de evocar o passado (LANE, 1986, P. 301).

Características semelhantes às encontradas no plano urbanístico de Berlim podem ser também vistas mais formalmente em um dos projetos mais desafiadores direcionados a Albert Speer, a nova Chancelaria do *Reich* (Figura 56 e 57). Hitler pensou no projeto pois acreditava que a antiga chancelaria não tinha condições de ser o centro da nova Alemanha, e assim fez a encomenda ao arquiteto com o intuito de que o edifício ficasse pronto com o intervalo de tempo de um ano, incluindo desde a demolição dos edifícios existentes no local, até a construção do novo. (CHAVES, 2010, p. 153).

A nova Chancelaria de Speer, situada na *VossTrasse*, foi trabalhada, desde suas fachadas, para ser dotada de um “discurso que se impõe no tecido urbano, engrandecendo, pela escala, pelas dimensões sobre-humanas, a suposta identidade absoluta, a suposta origem divina” (CHAVES, 2010, p. 157). Por isso uma de suas características mais marcantes, além das fachadas de grandes proporções, é o seu interior que possui inúmeras salas com escalas monumentais, tanto em suas dimensões em planta, quanto em seus altos pés-direitos, evocando a ideia de grandiosidade e poder do partido e do próprio chanceler, o *Führer*. O edifício foi bem representado, de forma mais satírica, no clássico filme “O Grande Ditador” (1940), de Charles Chaplin, o qual mostra os enormes vazios dos ambientes, em comparação a escala humana e com a pouca área de uso dos espaços internos (Figura 58).

Figuras 56 e 57: Fachada e Interior da Chancelaria do *Reich* (1939), respectivamente.



Fonte: Disponível em: <https://stringfixer.com/pt/Reich_Chancellery> Acesso em: 25 Jan. 2022

Figura 58: Chancelaria do *Reich* representada no filme *O Grande Ditador* (1940).



Fonte: Disponível em:

<<https://www.imago-images.com/offers/396969/Archive/Entertainment/Film-release-of-Charlie-Chaplin-s-The-Great-Dictator,-80th-anniversary-on-15-October-?db=stock&type=kalender&allCategories=true>> Acesso em: 25 Jan. 2022

No entanto, as características presentes na arquitetura e urbanismo dos governos totalitários não ficam apenas restritas à Europa da primeira metade do século XX, mas também podem ser percebida na construção de cidades em países de outros continentes, como no próprio Estado Novo brasileiro de Getúlio Vargas (1937-1949), através da reorganização urbana do Rio de Janeiro proveniente do Plano Agache, e depois do fim da Segunda Guerra Mundial, na década de 70, no

governo totalitário socialista de Ceausescu (1974-1989), na Romênia, através da transformação de sua capital, a cidade de Bucareste.

Bucareste, assim como visto em outras cidades, teve parte de seu centro antigo demolido para dar lugar a uma via monumental destinada a ser o centro do partido, relacionando o espaço com o poder político (Figura 59). A via denominada *Boulevard Victory of Socialism* (Vitória do Socialismo) é um eixo de 3,5km de comprimento e aproximadamente 100m de largura, que reúne em sua extensão vários prédios majoritariamente corporativos e comerciais, que formam o novo Centro Cívico da cidade, tendo ao final da extensão do eixo o Palácio do Parlamento (Figura 60), sede do governo romeno, que possui mais de 300.000 m² de área, o que o faz o segundo maior edifício administrativo do mundo (CAVALCANTI, 2016).

Figuras 59 e 60: Palácio do Parlamento em Bucareste, vista superior, mostrando também a *Boulevard Victory of Socialism*, e vista frontal, respectivamente.



Fonte: Disponível em: <<https://capitaiseuropeias.com/bucareste/>> Acesso em: 09 Fev. 2022

Fonte: Disponível em:
<<https://www.ruta-patagonia.com/Destino-Detalle-Descripcion.php?N=Palacio-del-Parlamento-de-Rumania>> Acesso em: 09 Fev. 2022

Além de ocupar uma enorme área, o edifício do parlamento romeno possui aproximadamente 86m de altura e 276m de largura, sendo o edifício principal do complexo criado, tanto por suas dimensões quanto pela perspectiva criada na avenida que, assim como acontece na EUR em Roma e na Nova Berlim de Hitler, a construção mais importante é priorizada enquanto ponto focal da rua, direcionando a visão das pessoas para ela. Outra característica importante e relacional aos outros

países com arquitetura totalitária é a adoção de elementos do vocabulário clássico combinados em seus edifícios, como frisos, colunas coríntias e arcos ritmados.

Já no Brasil, apesar de percebido com mais sutileza, pode-se ainda ter por exemplo a criação de planos de urbanismo provenientes do governo como forma de demonstração de poder. No governo de Getúlio Vargas, com o Plano Agache para a cidade do Rio de Janeiro (capital do Brasil, na época), o então ditador solicitou o novo projeto urbanístico, incluindo neste uma grande avenida nomeada em sua própria homenagem, que foi responsável pela demolição de várias edificações e quarteirões da área, a Avenida Presidente Vargas (MANZO, 2011, p. 230) (Figura 62). Assim como ocorreu no plano de Moscou por Stálin, aqui foi demolida uma das principais igrejas cariocas para a abertura da via, a Igreja de São Pedro dos Clérigos, construída em 1733 e demolida em 1944, sendo ainda muito importante para a historiografia, pois teve suas peças espalhadas por acervos públicos e coleções privadas após o desmonte (PEREIRA, 2005) (Figura 61).

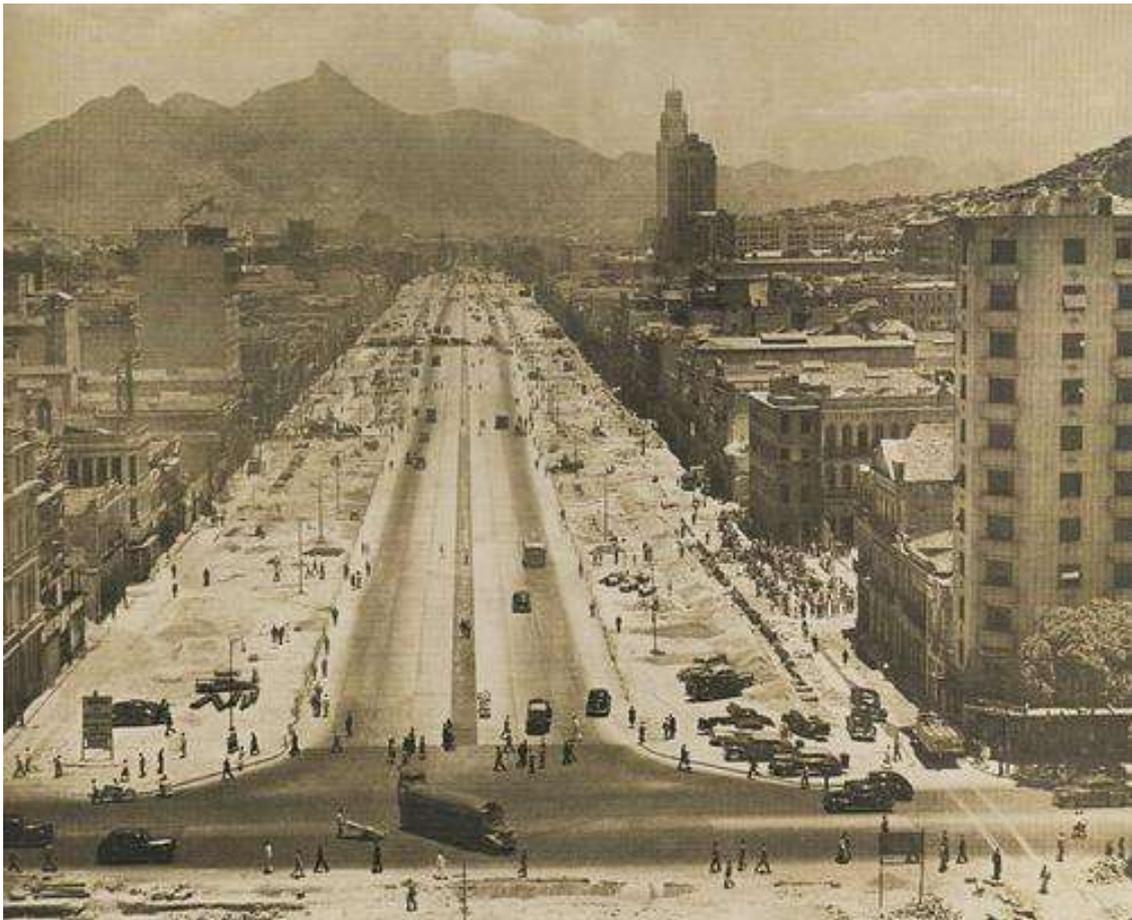
Figura 61: Igreja São Pedro dos Clérigos (RJ) antes de sua demolição.



Fonte: Disponível em: <<https://ims.com.br/por-dentro-acervos/podia-ter-sido-pior/>> Acesso em: 12 Mai. 2022

Ainda como uma forma de exaltação ao ditador, em 1944, no dia 07 de setembro, data comemorativa da independência do Brasil, “a avenida foi inaugurada pelo próprio presidente Getúlio Vargas e todo o seu ministério, com desfile de escolares, trabalhadores e militares, com toda a pompa que marcou todas as manifestações do Estado Novo” (MANZO, 2011, p. 230).

Figura 62: Avenida Presidente Vargas durante sua construção, em 1940.



Fonte: Disponível em: <heloisahmeirelles.blogspot.com/2012/05/avenida-presidente-vargas.html>
Acesso em: 28 Fev. 2022

Dito tudo isso, a cidade dos ditadores é, em sua forma, “uma grotesca cosmética urbana, marco de ostentação totalitária usada para expressar a grandeza de seus regimes”, como dito por Cavalcanti-Brendle (2003, p. 85). Não apenas volumes austeros e monumentais, mas “sua arquitetura, de proporções gigantescas, é anacrônica, carregada de historicismos e convertida em símbolos políticos de poder, força, autoridade, vitória e, na maioria dos casos, em instrumentos de auto-glorificação” (CAVALCANTI-BRENDLE, 2003, p. 85).

2.3. A VIVÊNCIA URBANA NA CIDADE TOTALITÁRIA

Assim como na ficção, representada através do audiovisual, a cidade totalitária real não se restringe apenas a características formais e concretas, mas através das mudanças na maneira de ocupação e utilização da mesma, pode-se perceber a influência do poder governamental sobre as pessoas. Segundo Arendt (*apud* PECHMAN, 2008, p. 190) “é a ‘condição humana’ que oscila nesses momentos de totalitarismo, revelando a catástrofe do definhamento da política e da falência do mundo compartilhado”, extinguindo pouco a pouco a identidade do cidadão e a vida social na cidade.

Além da comum demolição de quarteirões e ruas para abertura de avenidas cerimoniais em favor dos partidos totalitários que ocorreu em várias cidades, a intervenção, espacial e social, através do autoritarismo governamental nesses países também se estendeu a outros espaços públicos e privados. A transformação acontecia desde equipamentos públicos, como praças, sendo modificadas para o uso do partido, até a utilização de bares e cafés como pontos de encontro para os oficiais, ou até mesmo fechados e interditados, para mostrar o poder do regime para ocupar os espaços antes associados à construção da sociabilidade (ARTKINSON, 1998, p.19).

Figura 63: Adolf Hitler com oficiais nazistas nas ruas de Paris.



Fonte: Disponível em:
<<https://ensinarhistoria.com.br/linha-do-tempo/franca-ocupada-pelos-nazistas-ii-guerra-mundial/>>
Acesso em: 16 Fev. 2022.

Esse momento se caracteriza, portanto, como sendo um período “em que a violência se impõe expurgando toda capacidade cidadã de ação conjunta e todo poder dialógico da pluralidade dos cidadãos, remetendo-os ao mundo do medo e do silêncio” (PECHMAN, 2008, p. 190), vivendo a constante repressão e terror para com aqueles que ocupam, ou antes ocupavam, a cidade. Isso pode ser exemplificado através da observação da ocupação nazista na França, no ano de 1940, por meio das mudanças significativas que a cidade sofreu, de forma empírica, com a chegada das tropas totalitárias.

Segundo Lima (2018), ao analisar o relato do filósofo francês Jean Paul Sartre, que experienciou a ocupação de Paris, além de outras características, a partir da invasão Nazista, pôde ser percebido

como uma cidade na qual sempre se habitou, pela qual se tem uma grande empatia e com a qual se criou uma grande relação afetiva, repentinamente se altera: casas de espetáculo, antes febris e movimentadas, naquele período ficaram fechadas; ruas que estavam sempre apinhadas de transeuntes e automóveis se tornaram desertas; prédios públicos que, uma vez requisitados pela força da ocupação, não eram mais públicos e, às vezes, ganharam uma sinistra função (LIMA, 2018, p. 87).

O partido nazista buscava, na Alemanha, a criação de locações que pudessem oprimir a população através do construído, e assim modificar a forma como eles se relacionavam com o espaço urbano, para alcançar “uma cidade capaz de provocar os mais profundos sentimentos de angústia e devoção” (PEREIRA, 2021). Já em Paris, por exemplo, onde eles não teriam a liberdade de demolir e reconstruir a forma da cidade à sua maneira, a opressão se caracterizava através das atividades cotidianas, principalmente pela presença constante dos oficiais do partido ocupando os espaços públicos (Figura 63).

De acordo com o relato de Sartre (*apud* LIMA, 2018, p. 88), o problema na França não era o estereótipo dos oficiais andando armados pelas ruas forçando os civis a fazer qualquer coisa; mas apenas o fato deles estarem ali, tirando a cidade da normalidade, ocupando espaços comuns para os cidadãos daquele lugar. Para o filósofo é como se a cidade estivesse morta, pois a vitalidade das ruas estava em extinção, sem pedestres ou automóveis como normalmente existiam, como se os próprios cidadãos não chegassem a reconhecer mais a cidade na qual eles vivem, dando o sentimento de estarem exilados em sua própria cidade:

as ambiciosas estruturas materiais ainda estavam lá, como as largas avenidas e os austeros palácios clássicos, mas tudo havia mudado repentinamente, e Paris havia se travestido em uma pacata cidade de província. Porém havia um severo agravante nessa transformação: essa pacata cidade estava ocupada por um quase onipresente exército estrangeiro, e Paris parecia não mais pertencer aos parisienses. (SARTRE *apud* LIMA, 2018, p.89)

Isso decorre do que Foucault descreve como a disciplina que acontece através da vigilância. Segundo o filósofo, o exercício dessa disciplina “supõe um dispositivo que obrigue pelo jogo do olhar; um aparelho onde as técnicas que permitem ver induzam a efeitos de poder, e onde, em troca, os meios de coerção tornem claramente visíveis aqueles sobre quem se aplicam” (FOUCAULT, 1987, p.165). A modificação do comportamento da população com relação à cidade se dá, portanto, devido ao poder expresso através desse olhar governamental, da presença constante do opressor nos ambientes comuns e cotidianos do povo, mesmo que não aplicando violência física, mas através dessa vigilância que cria um ambiente de violência simbólica e poder, atributos estes que são comuns em uma realidade totalitária.

Assim como acontecem nas obras ficcionais, a realidade também foi capaz de criar essas distopias em forma de edificações e espaços na cidade, constringendo as pessoas tanto por meio daquilo que foi construído, quanto pela própria forma de experienciar e ocupar a cidade, impondo ideologias e demonstrando assim, o poder. Algumas características então se tornam comuns na construção das cidades totalitárias reais, bem como nas ficcionais, como observado através dos exemplos mostrados neste capítulo, as cidades de Stálin, Mussolini, Hitler e Ceausescu. Assim como esquematizado no capítulo anterior, essas características servirão para, posteriormente, traçar pontos de análise também na cidade de *The Handmaid's Tale*, algumas delas sendo comuns aos exemplares distópicos, como descritas abaixo:

- Característica **01**: Criação de Planos urbanos com Avenidas Cerimoniais para reforçar a grandiosidade e poder governamental do partido;
- Característica **02**: O uso da escala, evidenciando o poder pela monumentalidade dos espaços;
- Característica **03**: Representação do poder através da arquitetura das tipologias institucionais da cidade;

- Característica **04**: Alusão a estilos arquitetônicos passados nos prédios institucionais mais importantes da cidade;
- Característica **05**: Iconografia marcante dando ênfase ao símbolo de poder governamental local;

Tabela 02: Relação entre as características espaciais e as cidades totalitárias observadas.

Países / Características	C01	C02	C03	C04	C05
Rússia (Stalin)					
Alemanha (Hitler)					
Itália (Mussolini)					
Romênia (Ceausescu)					

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

CAPÍTULO 03

Arquitetura Totalitária em
The Handmaid's Tale

CAPÍTULO 03:

“A rua é quase como um museu, ou uma rua numa cidade modelo construída para mostrar a maneira como as pessoas costumavam viver. Como naquelas fotografias, naqueles museus, naquelas cidades modelos, não há crianças” (ATWOOD, 1985, p. 34)

Arquitetura Totalitária em *The Handmaid's Tale*

Neste terceiro e último capítulo, será realizada a análise da cidade distópica da série *The Handmaid's Tale*, relacionando o conteúdo apresentado e os resultados obtidos nos dois primeiros capítulos para uma melhor definição dos padrões e características de análise. Para isso, inicialmente, dando continuidade à linha de raciocínio do capítulo anterior será apresentado o estilo Neoclássico Norte-Americano, por ser este o país onde se passa a trama aqui estudada. Investiga-se então como ele se relaciona e se diferencia do estilo totalitário do início do século XX, para posteriormente serem apresentadas as mudanças realizadas para transformar o Neoclassicismo americano real em uma arquitetura de cunho totalitarista na distopia em questão.

Seguindo uma estruturação semelhante aos dois primeiros capítulos, será apresentada a análise por meio de dois pontos de vista, o formal, mais voltado à arquitetura totalitária em *Gilead*, e um mais voltado às experiências e vivências urbanas nessa sociedade, trazendo imagens de planos da série para servirem de base para as discussões auxiliadas pelo conteúdo já explicitado.

Por fim, será elucidado como a série *The Handmaid's Tale* se relaciona com as características apresentadas nas cidades distópicas e nas totalitárias reais, de forma sintética, trazendo também os principais elementos de composição de espaço encontrados na série que se diferenciam e acrescentam à discussão acerca da criação de cidade na ficção distópica.

3.1. A ARQUITETURA NEOCLÁSSICA NOS ESTADOS UNIDOS

Assim como aconteceu em outros continentes do mundo, como visto anteriormente, a volta aos estilos passados, em especial ao classicismo, se fez presente também na América do Norte, principalmente através da intervenção de um dos primeiros presidentes da república dos Estados Unidos, Thomas Jefferson, o qual o estabeleceu, praticamente, como a arquitetura oficial da nação durante a maior parte do século XIX (GLANCEY, 2007, p. 124), tendo seu principal representante, a capital Washington D.C¹⁸.

Apesar das similaridades formais arquitetônicas e urbanísticas com as cidades totalitárias europeias do início do século XX, Washington teve seu planejamento feito ainda no final do século XVIII, na década de 1790, com sua construção iniciada no século XIX (REIFF, 1971), divergindo, portanto, ideologicamente do totalitarismo e da imagem do Neoclássico que iria vir a ganhar força no século seguinte. O Neoclassicismo americano pode ser interpretado como um símbolo da democracia, ainda no século XIX, se estabelecendo nos conceitos de unidade, ordem e estabilidade. Segundo Keneisha D. Mosley (2021, p.11), trazer a tona esses estilos arquitetônicos clássicos de importantes civilizações como Grécia e Roma, tratava diretamente com esses ideais que os Estados Unidos desejava passar: a simetria dos antigos templos representavam a unidade e a cor branca predominante, a pureza que o país almejava.

Com isso, muitas características semelhantes às encontradas nas cidades dos governos totalitários europeus do século XX podem ser observadas na capital Americana, em seu complexo central, o *National Mall*, onde se localizam as construções mais importantes do país, desde o Capitólio à residência oficial do presidente, a Casa Branca, as quais estão organizadas em torno de um espaço urbano também com concepção e características clássicas (Figura 64).

¹⁸ Capital dos Estados Unidos desde o ano de 1800.

Figura 64: Complexo Central de Washington D.C. com suas principais edificações neoclássicas, na imagem, a *National Gallery of Art*, o Capitólio, a Casa Branca e o *Lincoln Memorial*.



Fonte: Google Earth. Editado pelo Autor. Acesso em: 26 Abr. 2022.

Como visto no capítulo anterior, principalmente nos planos de urbanismo de Berlim e da EUR Roma, a criação de um grande eixo monumental ligando os marcos políticos da cidade é uma das principais características que relaciona a criação do urbanismo de Washington e as modificações totalitárias Europeias com o urbanismo clássico, ressaltando a importância simbólica dessas construções na cidade e a ideia de poder que elas exercem formalmente com relação ao seu entorno e ideologicamente para o país e o mundo todo. É então criada na capital dos Estados Unidos uma perspectiva axial que liga o *Lincoln Memorial*¹⁹ ao Capitólio²⁰, tendo ao longo de sua extensão diversas construções importantes para o país, e no centro desse caminho o maior obelisco do mundo, em homenagem ao presidente George Washington, o qual inspirou o nome da cidade.

¹⁹ Monumento levantado em homenagem ao 16º presidente americano, Abraham Lincoln, em 1922.

²⁰ Sede do poder legislativo americano, inaugurado em 1800, apesar da construção ainda não estar totalmente finalizada.

Figuras 65 e 66: Lincoln Memorial (EUA), em comparação com o Partenon, localizado na acrópole de Atenas (Grécia).



Fonte: Disponível em: <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Lincoln_Memorial_Close-Up.jpg>
Acesso em: 26 Abr. 2022

Fonte: Disponível em:
<<https://www.vounajanela.com/grecia/uma-visita-a-fantastica-acropole-de-atenas-na-grecia/>> Acesso em: 26 Abr. 2022

Figuras 67 e 68: National Gallery of Art, em comparação com o Panteão (Roma).



Fonte: Disponível em:
<<https://www.petitfute.co.uk/v55675-washington-dc/c1173-visites-points-d-interet/c958-musee/328280-national-gallery-of-art.html>> Acesso em: 26 Abr. 2022

Fonte: Disponível em: <<http://desenho-classico.blogspot.com/2016/03/panteao-romano.html>> Acesso em: 26 Abr. 2022

Algumas das edificações mais importantes da área, como mostrado nas imagens acima, são predominantemente neoclássicas, com escalas monumentais, e são inspiradas nas construções religiosas da Grécia Antiga, as quais geralmente são elevadas do solo, para aludir à sua superioridade em relação ao resto da cidade, através do uso das crepidomas²¹, como acontece no próprio *Lincoln*

²¹ Plataforma escalonada que era utilizada como embasamento, para elevar edificações do nível do piso, muito utilizada na arquitetura grega, em seus templos.

Memorial (Figuras 64 e 65), que faz alusão a essa característica ao se situar acima do nível do piso, elevado por escadas. Além disso, as formas arquitetônicas da Roma Antiga também serviram de inspiração para esse complexo, como pode ser percebido através da *National Gallery of Art*, que toma por referência uma das mais importantes construções religiosas clássicas da Itália, o Panteão, o qual é um templo romano octastilo²², com a presença de uma cúpula em meia esfera em sua coberta (Figuras 66 e 67).

Além da marcante presença dessa arquitetura Neoclássica nas edificações cívicas do país, Thomas Jefferson também foi um entusiástico na difusão do estilo para outras tipologias de edificações nos Estados Unidos. “Uma maneira de fazer isso foi projetar a nova Universidade de Virgínia, em Charlottesville (1817-1826), como um exemplo de projeto a ser copiado e tomado como modelo” (GLANCEY, 2007, p.125). Ele se organiza como um complexo de edificações neoclássicas, com a biblioteca em um lugar de destaque, como o cerne do campus, obra essa que também foi pensada para remeter ao Panteão de Roma. Apesar de não possuir características que se assemelham tanto quanto a galeria de arte de Washington, formalmente, o prédio ainda possui a estrutura clássica de frontão com colunata e cúpula central, como na edificação romana (Figura 69).

Figuras 69: Universidade de Virginia, Charlottesville.



Fonte: Disponível em:
<<http://arquiteturacidadeprojeto.blogspot.com/2017/09/charlottesville-na-virginia-nos-eua.html>>
Acesso em: 14 Mai. 2022

²² Organização da colunata com oito colunas sequenciadas em sua fachada.

Mais recentemente, no início do ano de 2020, durante o governo Trump, foi comentado acerca de um projeto de lei em território norte americano, encabeçado pela NCAS (*National Civic Art Society*) intitulado *Making Federal Buildings Beautiful Again* (Tornando os prédios federais bonitos novamente), que propunha a obrigatoriedade da utilização de características arquitetônicas clássicas nos prédios federais no país. O projeto foi recebido de maneira controversa na sociedade, por ser um limitador da democracia e da liberdade e também por ser um reflexo de arquétipos provenientes de governos ditatoriais passados. O projeto não resultou em nada, pois não foi assinado pelo presidente da república, mas mostra a constante presença de pensamentos autoritários na sociedade, que perduram até a atualidade.

Como visto, apesar das diferenças espaciais, temporais e ideológicas entre a arquitetura norte-americana do século XIX e a arquitetura europeia da primeira metade do século XX, muitas características semelhantes e próprias do Neoclássico podem ser observadas entre elas, principalmente na construção da capital do país, como acontecia nas capitais dos países que estavam sob o poder totalitário. Por isso, assim como ocorre nos Estados Unidos, a presença de arquitetura Neoclássica é recorrente na construção da cidade distópica de *The Handmaid's Tale*, inclusive em Washington, a qual foi adaptada para a série como a capital da nova república de *Gilead*, implementando a ela outras características para a comunicação audiovisual desse espaço como o símbolo supremo do partido governamental da história.

3.2. CONSTRUINDO O IMAGINÁRIO: GILEAD

Esse tópico foi estruturado observando as características apontadas nos capítulos 01 e 02, referentes às cidades distópicas e às cidades submetidas a poderes totalitários, respectivamente, as quais voltam a ser lembradas no quadro a seguir (Tabela 03). Com base nestas características, que em grande parte se superpõem, na distopia e na realidade, se buscou passagens da série que permitam discutir o rebatimento de tais características em *The Handmaid's Tale*.

Tabela 03: Características das cidades distópicas e das cidades totalitárias, respectivamente.

Características das cidades distópicas	Características das cidades totalitárias
Criação de cenários e mundos ficcionais que contribuem para o entendimento do pensamento da época em que a obra se insere	
O uso da escala, evidenciando o poder pela monumentalidade dos espaços	O uso da escala, evidenciando o poder pela monumentalidade dos espaços
Representação do poder através das tipologias arquitetônicas de uso institucional	Representação de poder através da arquitetura das tipologias institucionais da cidade
Alusão a estilos arquitetônicos passados nos prédios institucionais mais importantes da cidade	Alusão a estilos arquitetônicos passados nos prédios institucionais mais importantes da cidade
Iconografia marcante dando ênfase ao símbolo do poder governamental local	Iconografia marcante dando ênfase ao símbolo do poder governamental local
Controle da população da população por meio do controle dos espaços, públicos e privados	Criação de Planos Urbanos com Avenidas Cerimoniais para reforçar a grandiosidade e poder governamental do partido

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

3.2.1. PODER E CONTROLE NA FORMA ARQUITETÔNICA

A modificação dos espaços teve um papel significativo na busca da transformação ideológica nos países na nossa realidade, o que pode também ser percebido através dos exemplos de adaptação de edificações existentes para as distopias, como visto anteriormente. De acordo com uma das designers de produção de *The Handmaid's Tale*, Elisabeth Williams, em entrevista para a *Indie Wire* (2020), ao recriar a cidade de Washington D.C. para a obra, buscou-se “uma estética pura, dura, estilo ditadura, onde nada frívolo ou desnecessário é deixado, e apenas a propaganda e os símbolos do regime estão lá para serem vistos pelo povo, para mantê-los na linha”²³.

²³ “It’s a pure, stark, dictatorship style aesthetic, where nothing frivolous or unnecessary is left, and only propaganda and symbols of the regime are there to be seen by the people to keep them in line”

Como dito por Figueiredo (2011, p. 120), a arquitetura totalitária, em sua maioria, seguiu uma noção iconoclasta, tentando apagar da memória da população pensamentos passados através da destruição de símbolos que remetessem a ideias diferentes às propagadas pelo partido. Buscou-se então seguir conceito análogo ao adaptar a capital norte-americana para a ficção, ao se apropriar de espaços que simbolizam a democracia e a liberdade da nação, modificando-os a ponto de que essa memória fosse apagada, dando lugar à repressão e à violência simbólica provenientes desse mesmo lugar.

Figuras 70: Monumento a Washington, obelisco presente no *National Mall*.



Fonte: Disponível em:

<<https://www.rightandup.com/blog/guide-to-visiting-the-national-mall-and-memorial-parks>> Acesso em: 27 Jun. 2022

Assim ocorreu no sexto episódio da terceira temporada de *The Handmaid's Tale*, onde os protagonistas da série fazem uma viagem para a capital de *Gilead*, sendo mostrado ao espectador essa Washington modificada da realidade, na qual as ideias de transformação urbana dos governos totalitários reais podem ser bastante observadas na exploração dessa cidade ficcional. Dentre os espaços da cidade apresentados no episódio, um dos principais e mais marcantes é também um

dos mais importantes espaços dos Estados Unidos, o já citado *National Mall*, em *Gilead* funciona como uma grande avenida cerimonial para a exaltação do partido.

Figuras 71: Monumento a Washington adaptado para a série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 06, temporada 03 de *The Handmaid's Tale*.

O principal exemplo de iconoclastia utilizado pelo governo de *Gilead* é a modificação primeiramente morfológica dos monumentos em si, como através do exemplo do obelisco que homenageia o primeiro presidente dos Estados Unidos, George Washington (1789-1797), o qual foi adaptado para se transformar em uma grande cruz. Para esse novo governo distópico, a história que antecedeu o seu regimento não mais importava, assim como acontece em várias outras distopias e também em governos reais, o que faz a obra se relacionar com fatos concretos, tangíveis. O obelisco, agora uma cruz de proporções monumentais, serve como um símbolo, produzindo um efeito nas pessoas que venham a ocupar esse espaço, além de seu entorno, já que pode ser visto de boa parte da cidade.

Um dos efeitos produzidos por esse novo signo criado, como um objetivo a ser por ele alcançado, seria o controle dos corpos, já que o novo governo utiliza de ideologias pautadas e redirecionadas, provenientes da religião cristã e da bíblia, tendo a cruz como um de seus principais signos, o que, através da nova organização política-ideológica da nação, atribui a ele um significado diferente.

Figuras 72: Monumento a Washington, comparação entre a representação do real e da distopia.



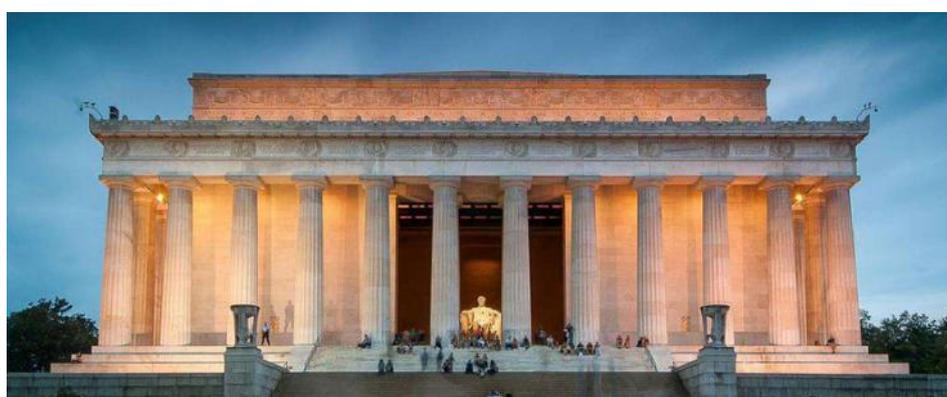
Fonte: Desenvolvido pelo Autor.

Através da utilização dessas pautas religiosas, supostamente vindas de uma ordenança divina, o controle, principalmente dos corpos femininos, se dá de forma a imputar sobre as mulheres uma obediência exacerbada, pois é assim colocado como uma ordenança não proveniente de homens, mas de um deus. Isso levou, em *Gilead*, a muitas pessoas obedecerem às ordens governamentais por crença, por serem fiéis àquela religião criada pelos Comandantes, mas uma boa parcela da população, principalmente mulheres, ainda vinham a obedecer pelo medo, pois são elas as mais abusadas nesse cenário. E como dito por Ferreira (2021, p. 98) “na religião, os símbolos são portadores de revelação de um divino intangível. Assim, servem para regular a conduta dos indivíduos, por converter objetos comuns em especiais, munidos de significados sagrados”. A cruz monumental então serve de lembrança aos fiéis do deus a quem estão servindo, mas também aos infiéis do poder ao qual eles estão subjugados.

Essa cruz serve como um símbolo morfológico, de maneira mais sintática, do pensamento do governo, mas ainda existe o fator performático criado pelos governantes em seu entorno, como uma forma de mostrar sua organização e poder imposto sobre os corpos. A utilização da estética enquanto uma performance foi inclusive feita pelo governo nazista alemão para ressaltar sua superioridade e sua autoridade, através da criação de um espetáculo que se dispõe das pessoas para

alcançar esse objetivo, principalmente em momentos como pronunciamentos ou mensagens que deveriam reiterar a força do partido. Como na série, o *National Mall* é palco de um desses pronunciamentos internacionais, como acontece na cena mostrada (Figura 71), a qual utiliza da junção da forma arquitetônica com a performance para criar um cenário antagônico ao real, no qual as pessoas em vez de terem a possibilidade de andar livremente por um parque, estão obrigadas a agirem e se moverem de acordo com as ordenanças do líder entronizado à frente dessa grande avenida cerimonial.

Figuras 73: Fachada principal do *Lincoln Memorial*, podendo ser vista a estátua do presidente.



Fonte: Disponível em: <<https://washington.org/pt/DC-guide-to/lincoln-memorial>> Acesso em: 04 Jul 2022.

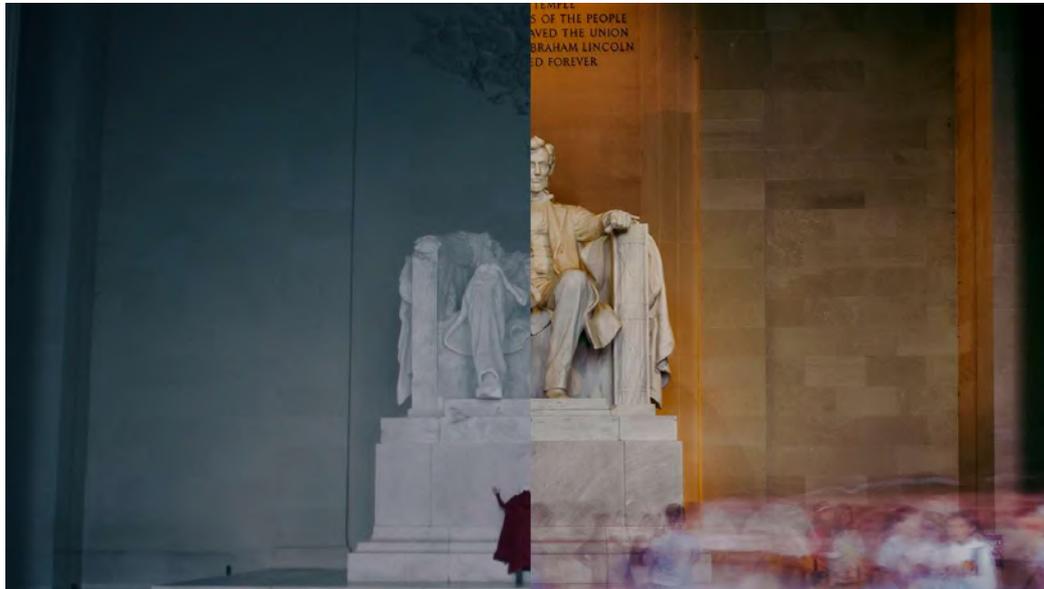
Além do obelisco, outro monumento do *National Mall* que foi modificado na adaptação de Washington para a distopia foi o *Lincoln Memorial*, que foi criado como uma homenagem a Abraham Lincoln (1861-1865), 16º presidente dos Estados Unidos, o qual lutou pela igualdade das pessoas e aboliu a escravidão no país. Como mostrado anteriormente (Figura 65), o *Lincoln Memorial* é uma grande construção de características clássicas que se situa no final da extensão do *Mall*, e sua posição de elevação do solo por uma grande escadaria já demonstra a importância que essa edificação tem para a nação.

Em seu interior há a presença de uma grande estátua do presidente homenageado, sentado em um trono, com uma frase na parede acima de sua cabeça, a qual diz “neste templo, como nos corações das pessoas para quem ele salvou a União, a memória de Abraham Lincoln é consagrada para sempre”²⁴. Em decorrência da informação transmitida por essa edificação, enquanto símbolo da

²⁴ “In this Temple as in the hearts of the people for whom he saved the union the memory of Abraham Lincoln is enshrined forever”

democracia e liberdade, sua forma também foi vítima do pensamento iconoclasta presente em *Gilead*; através dessa busca pela destruição da memória passada, a consequência foi também a destruição de seu signo, tanto imagético quanto textual.

Figuras 74: Interior do *Lincoln Memorial*, comparação entre a representação do real e da distopia.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor.

Não apenas o interior do monumento foi modificado, mas seu exterior também passou por uma adaptação para se enquadrar nos padrões totalitários da arquitetura distópica de *Gilead*. Como, formalmente, a edificação já segue os padrões monumentais e historicistas comuns ao totalitarismo, foi-lhe adicionado o fator iconográfico, tendo o símbolo do partido espalhado por toda a sua dimensão, por meio de estandartes entre suas colunas, na fachada, e ao longo de sua escadaria, como uma forma de compor e dar uma finalização à performance espacial presente no *National Mall* da série.

Em todas essas cenas, outra ferramenta utilizada para trazer essa atmosfera opressiva para os espaços são os elementos cinematográficos de composição de cenário e coloração. As cores frias e dessaturadas, dando constante ênfase ao vermelho presente tanto nos estandartes do partido, quanto na roupa das aias, trás essa ideia de estranheza a um espaço já conhecido pelo espectador, lembrando-os de onde essa história está, na verdade, se passando. A diminuição do uso dos tons de verde dos gramados e das árvores também serve a esse propósito, como pode ser visto nas comparações de imagens da distopia e da realidade, as vegetações

são, na série, isentas de cor e até de folhas, contribuindo para a construção desse imaginário desprovido de vida e bem estar.

Figuras 75: Vista exterior do *Lincoln Memorial*, comparação entre a representação do real e da distopia.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor.

O somatório de todas essas características apresentadas e observadas a partir do *National Mall*, com a importância simbólica desse espaço para a capital do país, em Washington, faz do parque nacional um arquétipo de ambiente totalitário, que se baseia na realidade. O parque passa a funcionar, portanto, como uma grande avenida cerimonial de exaltação e lembrança do poder governamental da nação, personificado pela imagem do partido, o que, como visto anteriormente (Tabela 02), foi um elemento recorrente no planejamento e construção das cidades totalitárias do século XX, especialmente no plano da Nova Berlim de Hitler.

Fora de Washington, onde a maior parte da narrativa da série se situa, outros elementos podem ser observados através da vida cotidiana dos personagens, e estes são inclusive pautados em algumas ironias. Como dito por Andrea Robinson (2019) em seu livro escrito "*The Art and Making of The Handmaid's Tale*", a cidade de Boston criada para a série não foi filmada nos Estados Unidos, mas a maior parte das locações escolhidas se situam no Canadá, país o qual, na série, é tido como um paraíso para as pessoas de *Gilead*. Outra ironia presente na criação dos cenários de *The Handmaid's Tale* foi o fato de que foram três mulheres as principais

pessoas responsáveis por criar e adaptar a sociedade patriarcal de *Gilead* para o audiovisual.

A cidade ocupada no dia a dia da série é também uma expressão do conceito de Foucault (1975) acerca do adestramento, que traz às pessoas uma constante ideia de repressão, com sucessivos lembretes (sejam pequenos ou grandes) do poder imbuído naquele espaço, o qual

torna os indivíduos ao mesmo tempo como objetos e como instrumentos de seu exercício. Não é um poder triunfante que, a partir de seu próprio excesso, pode-se fiar em seu superpoderio; é um poder modesto, desconfiado, que funciona a modo de uma economia calculada, mas permanente (FOUCAULT, 1975, p. 195)

Essa permanência calculada da representação do poder no âmbito urbano se dá ao projetar-se um ambiente superficialmente saudável, com ruas e calçadas arborizadas e higienizadas, com mansões típicas de um subúrbio americano, fomentando a ideia de normalidade e comunidade àquele lugar. Em contrapartida, a ambiência ordinária criada contrasta, e ao mesmo tempo se funde, com os símbolos criados, ao longo de qualquer percurso urbano, que buscam relembrar aos habitantes que o espaço o qual eles estão ocupando não é mais o que antes era conhecido, o que traz uma violência simbólica ao serem criados e expostos novos signos pela cidade que são dotados dessas cargas de violência, gerando a obediência e o adestramento dos corpos.

A criação desses novos símbolos de poder nos trajetos urbanos podem refletir a violência de uma maneira passada, por meio da exposição de corpos sem vida provenientes de suplícios, ou futuras, por meio da vigilância constante, ambas sendo usadas como lembretes, ou avisos, do que pode vir a acontecer com as pessoas caso fujam dos padrões impostos pelo governo. O principal espaço que expressa essa ideia, e que se faz muito presente na série, é o chamado Muro.

O conceito de Muro, ao longo da história tangível, já foi utilizado algumas vezes como uma ferramenta governamental de controle, sendo um deles a construção do Muro de Berlim, em agosto de 1961, - que separava a Berlim ocidental capitalista da oriental socialista - o qual se tornou um importante símbolo do poder americano de direita durante a Guerra Fria, em que, “nos 28 anos e 91 dias em que ele esteve de pé, pelo menos 1135 pessoas tentaram passar por ele e

foram alvejadas por soldado para impedi-las de cruzá-lo” (DA SILVA, 2010, p.07). Outro exemplo mais recente pode ser visto através do projeto do muro do governo Trump, nos Estados Unidos, que deveria “proteger” a fronteira com o México da entrada de imigrantes ilegais no país (YANG, 2017, p. 01), mas que foi tido como um projeto controverso e não foi posto em prática.

Figuras 76: Aias olhando para o Muro em cena da série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 01, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

Já na série, a utilização do Muro é dada através de uma outra forma de violência, não de uma maneira separatista de povos, mas como um grande monumento, um memorial físico na cidade para exposição de corpos, como dito, provenientes de suplícios, para trazer um exemplo para as pessoas que por ele passam. A exposição das execuções é também acompanhada de símbolos evidenciando o suposto delito cometido pelas pessoas, desde traição ao partido à homossexualidade. O muro na série é evidenciado como um espaço de trajeto, pela margem do rio, por onde principalmente as aias costumam passar, onde há menos vigilância de guardas armados, mas se mostra ali também como uma lembrança de que mesmo nos locais em que não se está sendo efetivamente observado, a autoridade governamental também se faz presente, reiterando o seu poder.

A iconoclastia também é um elemento que se faz muito presente dentro da cidade cotidiana de *Gilead*, não apenas em Washington, ao buscar destruir, de forma literal, os símbolos do passado. Como a ideologia da distopia criada é muito

pautada na fé, ressignificando conceitos da bíblia para o controle da população, o principal símbolo a ser destruído na cidade são templos religiosos, para que assim possa ser reafirmada a utilização e superioridade da nova fé, que não mais precisa de igrejas e templos, mas sim do próprio partido, como aconteceu nas cidades de Moscou e do Rio de Janeiro, vistos no capítulo anterior. As igrejas em *Gilead*, agora em ruínas, servem como um símbolo no meio urbano do poder atual, o qual se sobrepõe ao poder antes vigente, o partido se sobrepondo então à própria ideia de Deus na sociedade.

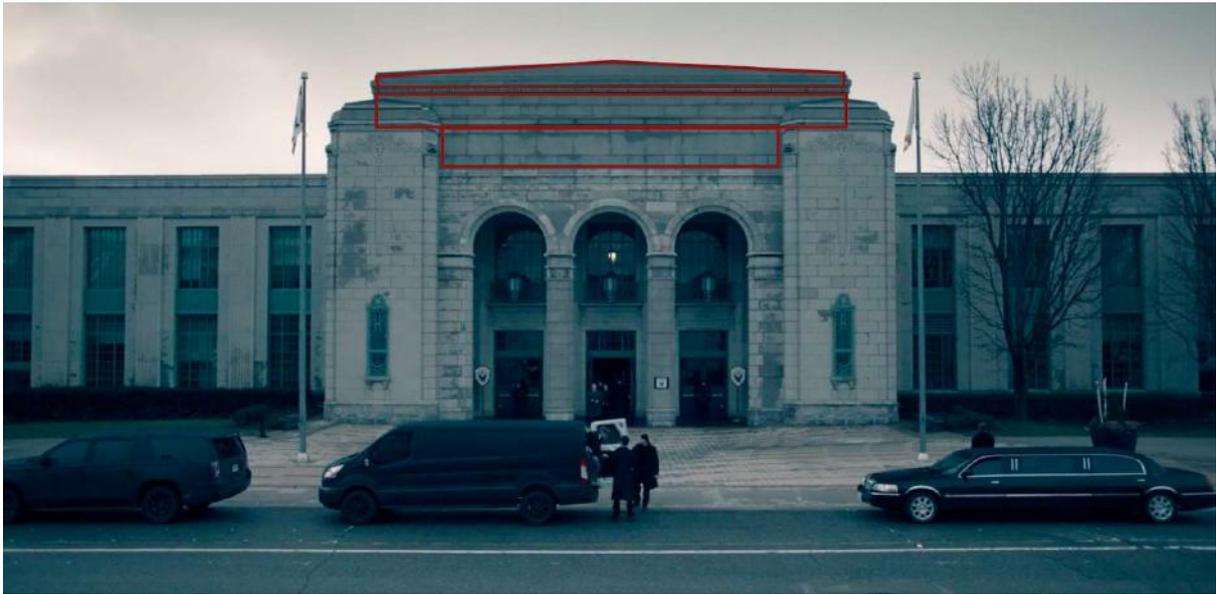
Figuras 77: Aias caminhando numa rua e à frente, as ruínas de uma igreja.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor.

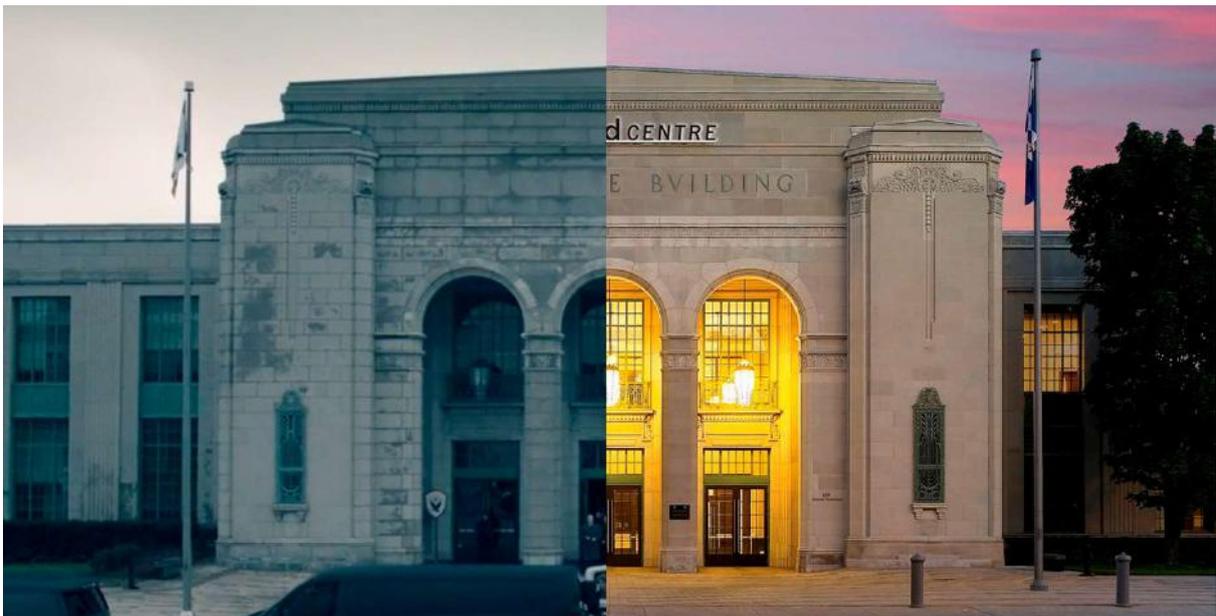
Outra construção que é dotada dessas características estudadas se encontra no oitavo episódio da primeira temporada da série, que é o prédio destinado à sede dos Olhos, a corporação responsável pela vigilância na cidade. Os Olhos, além de serem um agente geral nas cidades de *Gilead*, trazendo uma ideia de onipresença do conhecimento do partido, possuem também uma representação física enquanto edificação, possuindo características semelhantes às observadas no capítulo 2, ao analisarmos a utilização da arquitetura nos edifícios institucionais totalitários da realidade. O prédio traz também características de cunho historicista com elementos que remetem à arquitetura clássica, como a utilização de arcos plenos sobrepostos em colunas, com uma organização superior remetendo a um entablamento com frontão, como nas construções romanas (Figura 78).

Figuras 78: Sede dos Olhos em cena da série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 08, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*, modificado pelo autor.

Figuras 79: Automotive Building (Toronto - Canadá), comparação entre a representação do real e da distopia.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Como uma das características mais marcantes dessas edificações totalitárias está a ideia de monumentalidade e solidez, demonstradas através das grandes escalas e da utilização de materiais que transmitem a ideia de solidez, predominantemente, da pedra. O prédio escolhido para ser adaptado para a distopia foi o Automotive Building, construído no início do século XX em Toronto, no Canadá,

que funciona como um local de exposições e eventos. Assim como em Washington, a forma da construção em si já se enquadra em pontos semelhantes aos da arquitetura criada para regimes totalitários, apesar de não ser o caso da mesma, mas para a melhor adaptação à obra, foi adotada para a composição da cena uma coloração com tons mais frios e dessaturados, com suas vegetações representadas sem suas folhas, para retirar arquétipos de vida do enquadramento, além disso, foram retirados os letreiros da fachada que caracterizam a edificação real e adicionados símbolos do partido de *Gilead* nas entradas.

O controle das cidades, porém, não se dá apenas de forma simbólica através da manifestação formal e sintática da arquitetura, mas pela junção desses elementos com a maneira como esses lugares são utilizados e ocupados. A cidade então se torna palco de maneiras diferentes de vivência, através dos novos espaços criados, ou apenas através das novas formas de ocupar os já anteriormente conhecidos, como será visto adiante, assim como veio a acontecer na realidade, nas cidades dominadas pelas tropas de governos totalitários.

3.2.2. VIGILÂNCIA E A VIVÊNCIA URBANA

Os espaços públicos da cidade de *Gilead* são caracterizados por outro elemento muito presente em sua construção de cenário, a vigilância, que se expressa principalmente de duas maneiras diferentes. A primeira de forma mais vertical, vindo de um poder governamental para com os transeuntes, e uma outra mais horizontal, proveniente do olhar de um pedestre para com o outro, o que “permite ao poder disciplinar ser absolutamente indiscreto, pois está em toda parte e sempre alerta, pois em princípio não deixa nenhuma parte às escuras e controla continuamente os mesmos que estão encarregados de controlar” (FOUCAULT, 1987, p. 170).

A vigilância governamental se dá majoritariamente através dos já citados Olhos, os quais são a organização responsável pelo controle e patrulhamento na cidade, composta normalmente por guardiões armados, localizados nas ruas e espaços públicos, que buscam certificar a ordem social proposta pelo partido. Eles podem agir também como agentes infiltrados em outras castas para desempenhar o poder de forma mais precisa, gerando um constante senso de observação e perigo.

As consequências disso no meio urbano podem ser observadas através da utilização desses espaços, feitas de maneira não natural e robótica, sendo cada passo dado pelos personagens, devidamente calculado, para evitar algum tipo de penalidade. A vigilância é portanto em *Gilead* a principal ferramenta do partido de controle dos corpos, pois ele se torna assim onipresente, quando não de maneira factível, de maneira imaginária, atuando no subconsciente das pessoas.

Figuras 80: Espaço público sendo utilizado em cena da série *The Handmaid's Tale*, com marcação do local onde podem ser encontrados guardiões armados na cena.



Fonte: Still Frame do Episódio 05, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*, modificado pelo autor.

A segunda forma de vigilância observada é mais discreta, organizada pelo governo, mas expressa horizontalmente, de pessoa para pessoa. Os pedestres em *Gilead*, principalmente as mulheres martas ou aias, que são as responsáveis por ir ao mercado para fazer as compras da casa, são proibidas de andarem sozinhas pelas ruas da cidade, todo trajeto tendo que ser feito em duplas, devido a uma suposta ideia de segurança, na qual uma deve observar a outra. Subvertendo o conceito da arquiteta Jane Jacobs, de que os seus olhos podem servir de segurança para uns para os outros, evitando a violência através do constante olhar (JACOBS, 1961, p. 57); Gilead utiliza dessa ideia para gerar mais vigilância e desconfiança entre as pessoas, ao criar o pensamento de que sua parceira pode ser realmente uma fiel e que pode a qualquer deslize seu, lhe delatar. Essas características fazem dos espaços públicos em *Gilead* locais os quais as trocas sociais são limitadas, mas ainda assim não são inexistentes, pois as conversas entre aias e martas ainda

chegam a acontecer, mesmo que mais dificilmente, fora dos olhos vigilantes dos guardiões.

O poder ainda transforma locais conhecidos, dando a eles um novo significado, através da distorção da memória familiar e da criação de novos signos, novos usos que diferem da normalidade. Um dos exemplos disso, na série, pode ser observado através da utilização dos parques da cidade, que são transformados de um símbolo de lazer e bem estar, para um de castigo e suplício. Os parques se tornam em *Gilead* um lugar solene, performático, para a realização de grandes cerimônias de punições públicas, suplícios de quem quer que sejam, mulheres ou homens, de qualquer casta, contanto que sejam considerados, pelo poder maior, traidores do partido.

Figuras 81: Organização de cerimônia de suplício público em parque de *Gilead* na série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 01, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

Assim como em Washington, a criação de espaços para a realização das performances do partido nos parques públicos da cidade se dão de forma semelhante, apenas em proporções menores. São utilizados sempre de palcos, para reiterar a superioridade do partido, criando um ambiente solene, como observado na escadaria do Lincoln Memorial (Figura 71), e semelhantemente é utilizado da iconografia no local, dando evidência a símbolos e à cor vermelha. No caso dos parques urbanos, como as cerimônias lá realizadas são performadas pelas

Aias, o símbolo evidenciado em questão não é o do partido em si, mas o da organização das Aias, que faz alusão a uma figura feminina e a um útero, trazendo a ideia de fertilidade.

Figuras 82: Organização de cerimônia de suplício público em parque de *Gilead* na série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 10, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

Figuras 83: Símbolo da organização das Aias em cerimônia no parque na série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Disponível em: < c7nema.net/tv-musica/item/47541-the-handmaids-tale-a-simbologia.html >

Acesso em: 25 Jul. 2022

Assim também acontece com a adaptação do espaço do supermercado para a distopia, um dos lugares, fora do ambiente residencial, mais cotidianos para as mulheres aias e Martas na história. Segundo Robinson (2019, p. 38-39) para a criação da cenografia do mercado na série, foi buscado trazer a ideia de um ambiente aparentemente normal, mas com algumas injeções do surrealismo ideológico de *Gilead*, para trazer a sensação para o espectador de que essa não é uma realidade tão distante e diferente assim.

Figuras 84: Cena em supermercado na série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 07, temporada 02 de *The Handmaid's Tale*.

Para a criação do cenário, além das composições já mostradas, como a disposição das mulheres sempre em duplas, o símbolo do partido preponderante nos espaços e a presença de guardiões mantendo a constante vigilância; o supermercado tem uma importante peculiaridade, a de terem sido transformados todos os rótulos dos produtos em estoque. Devido à proibição das mulheres nessa sociedade de ler, foram criados novos rótulos para as embalagens dos produtos, todos agora tendo que ser desprovidos de palavras, apenas contando com símbolos e ícones capazes de resumir o que cada informação deveria passar para os compradores.

Figuras 85: Organização das prateleiras em supermercado na série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 01, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

As ruas de *Gilead* são os locais nos quais o poder se expressa de maneira mais marcante, mesmo não sendo representado formalmente, como por meio de construções, ele se faz presente nesses detalhes apresentados. Através da vigilância e das diferentes formas de controle da população, os trajetos na cidade podem ser observados como momentos nos quais o indivíduo deve constantemente permanecer em um estado alerta de obediência e ordem. Caminhar pelas ruas e calçadas perde o seu fator agradável e saudável para a cidade, pois o ato é feito desprovido de liberdade. Como dito por Jan Gehl (2013)

uma caminhada pela cidade ilustra muitas variações: uma caminhada rápida com o propósito de ir do ponto A ao ponto B; o lento passeio para fruir a cidade ou um pôr do sol; o ziguezaguear das crianças; ou a decidida caminhada do idoso para pegar ar fresco ou exercitar-se ou fazer algo. Independentemente do propósito, uma caminhada pelo espaço urbano é uma espécie de "fórum" para as atividades sociais que acontecem durante o percurso, como parte integrante das atividades do pedestre. Cabeças voltam-se para os lados, os pedestres viram-se e param para ver tudo, ou cumprimentar ou falar com alguém. Caminhar é um meio de transporte, mas também um início potencial ou uma ocasião para outras atividades (GEHL, 2013, p.120)

Em *The Handmaid's Tale*, assim como dito por Jan Gehl, a caminhada também ilustra bem o estilo de vida da cidade em questão, não mais uma rua povoada por diversidades no vestir, no socializar e nos destinos, mas uma construção de padrões de corpos e ações. As calçadas são povoadas quase unicamente pelas conhecidas duplas de mulheres agindo de maneira igual, sempre

de cabeças baixas, acompanhadas durante todos os seus percursos por homens armados às observando, destituídas de toda liberdade.

Da mesma forma, as ruas também são subutilizadas, devido à proibição do uso de automóveis para a população, sendo eles apenas destinados aos comandantes, acompanhados de seus motoristas, ou aos olhos e guardiões, para fazerem o monitoramento dos espaços públicos. Essa relação é bem evidenciada na série, a qual mostra as ruas sempre vazias, trazendo nelas a ideia de vigilância também através da presença esporádica do carro preto, o qual geralmente é usado, na história, pelos guardiões, como um elemento misterioso e imprevisível, para as construções de tensão nas cenas da série.

Figuras 86: Cruzamento entre ruas na série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 03, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

Para representar o caminhar pela cidade, foram utilizadas algumas locações específicas, também situadas no Canadá (na realidade), tendo a cidade de Cambridge, em Ontario, como um cenário marcante para a criação da Boston distópica de *The Handmaid's tale*. A ponte localizada na *Main Street* foi utilizada na segunda temporada da série como um desses locais de trajeto das Aias, e essa cena em específico pode funcionar como um arquétipo da organização das ruas e calçadas em *Gilead*, pois o espaço é uma tipologia utilizada na cidade por pedestres e motoristas, e ilustra os pontos já observados na cidade em si.

Figuras 87: Utilização da ponte da Main Street de Cambridge na série *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 09, temporada 02 de *The Handmaid's Tale*.

Figuras 88: Imagem da instalação artística realizada na ponte da Main Street de Cambridge em Ontário, Canadá, 2010.



Fonte: Disponível em: <<https://knittyblog.com/2010/09/knit-cambridge/>> Acesso em: 02 Ago 2022

A ponte, na realidade, já foi utilizada como um espaço de demonstração de liberdade artística e simbólica, principalmente de artistas femininas, ao ter sido palco

de uma grande instalação artística no ano de 2010, sendo recoberta por tecido de diversas cores diferentes, para aludir à história da cidade, a qual foi uma grande potência na fabricação têxtil do Canadá. Em paralelo com isso, na série a ponte é mostrada como um local sem vitalidade, desprovida de liberdade para o ir e vir de pedestres e motoristas, representada com uma fotografia que retira quase toda a saturação e vibratibilidade da cena. Isso a faz funcionar como esse protótipo da cidade de *Gilead* no geral, na qual a vigilância contínua, somada aos ideais políticos da sociedade em que se insere, retira da cidade todo o poder urbano, elucidado por Pechman (2008), de produzir relações e ser a condição e o lugar da experiência social na esfera pública.

Ao se ter então como centralidade na obra a utilização do modelo de governo totalitário e o desencadeamento de modificações sociais e urbanas a partir dele, retirando a liberdade de ser e de se expressar de forma pública, a série se relaciona com outro conceito levantado por Pechman (2008), acerca da importância da politização e do afrontamento, como forma de expressão na rua. Não apenas podendo ser usada como manifestação artística de ideias como no caso da ponte de Cambridge, a rua também é dotada do elemento revolucionário, de trazer uma identidade coletiva para as pessoas por meio da politização e levantes de movimentos sociais. E é “essa perda de poder da cidade, derivada do evitamento, que logo se transmuta em violência, e das novas formas de conflitualidade, que teriam levado à sua despolitização, descoletivização e despublicitação” (PECHMAN, 2008, p. 193) que vêm a precarizar o pertencimento coletivo da cidade e a ideia de luta e liberdade de expressão na urbe.

Isso é mostrado na série através de contrastes de cenas, sejam por meio de *flashbacks* de como as pessoas, antes do surgimento de *Gilead*, ainda podiam se expressar politicamente e se levantar em protestos contra os acontecimentos da cidade, ou até mostrando outras localidades, como o Canadá, na qual a população ainda pode, contemporâneo aos acontecimentos da série, utilizar das ruas para demonstrar suas opiniões. Essa realidade é posta em comparação com a vivência da população nos espaços de *Gilead*, nos quais a demonstração de poder é reiterada pela repressão ao agir, que pode acarretar em suplícios (majoritariamente públicos, para servir de exemplo) ou penalidades físicas e psicológicas.

Figuras 89: Manifestação popular nos Estados Unidos da série *The Handmaid's Tale*, antes da tomada de poder do partido de *Gilead*.



Fonte: Still Frame do Episódio 03, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

Figuras 90: Manifestação popular no Canadá, contra o governo de *Gilead* em *The Handmaid's Tale*.



Fonte: Still Frame do Episódio 09, temporada 02 de *The Handmaid's Tale*.

Esses flashbacks ainda situam o espectador no mundo ficcional criado para a obra ao trazer imagens familiares e costumeiras do dia a dia do passado, antes do golpe acontecer. Ao trazer essas sequências, busca-se evidenciar a diferença de qualidade de vida da população e como a liberdade de se expressar, de caminhar e de ocupar espaços interfere na vida urbana e individual das pessoas. A

diferenciação de tom entre o passado e o presente na série se dá até a partir da utilização de iluminação e coloração, ao trazer uma imagem mais clara e ensolarada para o que passou, em contraponto com os tons frios do agora, dando um tom de sonho para as simples coisas ordinárias vividas na cidade comum, idealizada através de uma democracia.

Figuras 91: Pessoas em uma lanchonete, com famílias ao fundo, caminhando de forma livre no ambiente público, antes da tomada do poder de *Gilead*.



Fonte: Still Frame do Episódio 05, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

Figuras 92: Aias caminhando pelos espaços públicos de *Gilead*.



Fonte: Still Frame do Episódio 09, temporada 01 de *The Handmaid's Tale*.

Ao trazer à memória do espectador como se dava a organização da cidade antes da ascensão do novo partido no governo dos Estados Unidos, *The Handmaid's Tale* se comunica com o presente em que se insere. Isso se dá através das semelhanças visuais entre o que eles viveram no passado na série e o presente que se vive na realidade, fazendo menção assim ao que pode vir a acontecer caso determinadas ideologias extremistas existentes venham a ganhar mais força e influência na sociedade. Isso se faz presente não só nos Estados Unidos, país de origem da produção da série, ao aludir às ideologias republicanas do governo Trump, mas também em países como o Brasil, como dito por Lamia Oulalou (2019), que relata sobre o aumento da influência militarista e evangélica extremista desde o surgimento do presidente Bolsonaro na política brasileira, características que se relacionam com o mundo criado para *Gilead* e seus símbolos de poder.

Sobrepondo as características das cidades ficcionais distópicas presentes no audiovisual e das totalitárias da realidade tangível pode-se perceber como *The Handmaid's Tale* se relaciona com ambas as temáticas. Como visto, as distopias, e consequentemente as cidades provenientes delas, foram em muito correlacionadas com os acontecimentos do mundo do século XX, tendo o totalitarismo e os eventos e símbolos provenientes da Segunda Guerra Mundial grande influência na criação dessas obras, arregimentando assim alguns elementos que se fazem comum na maioria delas, como visto nos dois capítulos anteriores. *The Handmaid's Tale* então se destaca como um exemplar de obra distópica que apresenta uma grande quantidade desses elementos em sua construção de mundo, seja em cenários ou em desenvolvimento de comportamentos dos personagens. Tem-se então o direcionamento para as seguintes características principais presentes na obra:

- Característica **01**: Criação de cenários e mundos ficcionais que contribuem para o entendimento do pensamento da época em que a obra se insere.
- Característica **02**: O uso da escala, evidenciando o poder pela monumentalidade dos espaços;
- Característica **03**: Representação do poder através das tipologias arquitetônicas de uso institucional;
- Característica **04**: Alusão a estilos arquitetônicos passados nos prédios institucionais mais importantes da cidade;

- Característica **05**: Iconografia marcante dando ênfase ao símbolo do poder governamental local;
- Característica **06**: Controle da população por meio do controle dos espaços, públicos e privados;
- Característica **07**: Utilização de Planos urbanos com Avenidas Cerimoniais para reforçar a grandiosidade e poder governamental do partido;

Tabela 04: Relação entre as características apresentadas e a série *The Handmaid's Tale*.

Características	C01	C02	C03	C04	C05	C06	C07
The Handmaid's Tale (2017)							

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Considerações Finais

Considerações Finais

Tendo como um panorama geral o que foi visto neste trabalho, pode-se perceber como um produto é influenciado pela história que antecedeu o mesmo, como no caso de *The Handmaid's Tale*, ao se enquadrar em uma distopia do final do século XX, com adaptação audiovisual no início do século XXI. Apesar de todo o caminho trilhado até chegar na obra, ela não apenas se imbuí de referências históricas dos acontecimentos e produções a ela antecessoras, mas se comunica com o presente no qual se insere.

Enquanto distopia, *The Handmaid's Tale* se relaciona e reverbera características já consolidadas no gênero, ressaltando o negativismo e os defeitos de uma sociedade, utilizando aqui do totalitarismo, que teoricamente é uma forma governamental que ficou no passado, mas que constantemente é trazida à tona em discursos e ideais no presente, sejam por meio de grupos apoiando características ou repudiando as mesmas. O que se é observado acerca das lutas em prol de causas voltadas às minorias sociais, em contraste com a disseminação de pensamentos racistas, homofóbicos e machistas, no século XXI, é o que faz dessa polarização o assunto de um futuro especulativo, no qual esse lado ultraconservador tomou para si o poder total, aproximando a discussão trazida na série para com a sociedade no geral.

Enquanto cidade totalitária, pôde ser percebido ao longo da pesquisa que a reinvenção, ou invenção de cenários, de forma ficcional, pode também servir de parâmetro para o entendimento de uma conformação de cidade real. A incorporação de um estilo arquitetônico, somado aos comportamentos urbanos de uma obra, ao refletir um período histórico, mesmo que possa não vir a ser a demonstração de fatos concretos, serve como um veículo de entendimento e reflexão acerca da realidade de uma época, vindo a ter influência no pensamento de uma sociedade. No caso de *The Handmaid's Tale*, ao trazer a utilização dessa sociedade totalitária, têm-se a facilitação na disseminação do entendimento das consequências provenientes dessa forma governamental nos indivíduos e na a cidade, dando a oportunidade desse pensamento crítico chegar a mais pessoas ao fazer o uso da cultura do entretenimento para tal.

E daí se observa a relação entre o real e a ficção, que pode ser comparada a um mutualismo, no qual a esfera ficcional se ampara no tangível para criar discussões e mundos que sejam relevantes para além de apenas uma forma de entretenimento; e a sociedade, na esfera real, é afetada pelas questões levantadas pelas obras, na construção de pensamento.

Mais do que isso, ao cruzar o referencial teórico e as análises apresentadas nesse trabalho, pode-se perceber a importância de meios alternativos para o entendimento e a transmissão de informação acerca da arquitetura e urbanismo para as pessoas, como através da utilização do audiovisual enquanto campo epistemológico. *The Handmaid's Tale*, portanto, utiliza essa camada do audiovisual, do processo de criação e transformação de uma cidade, sobrepondo a uma outra temática central na série, a qual sempre é presente na noção de uma sociedade: a da liberdade de se expressar, seja no viver, no criar, no caminhar ou no ocupar espaços; até que seja inviável a discussão de um tema sem o outro, pois estão correlacionados demais para serem discutidos separadamente.

Referências

ANELLI, Renato. **Arquitetura Fascista**. Resenhas online, n. 001.01. São Paulo, jan. 2002. Disponível em: <vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/01.001/3361>. Acesso em: 30 Mai 2020.

ARENDT, Hannah. **As Origens do Totalitarismo**: anti-semitismo, instrumento de poder. Rio de Janeiro: Ed. Documentário, 1975.

ARTKINSON, David. **Totalitarianism and the street in fascist Rome**. Images of the Street: Planning, identify and control in public space. p. 13-31. Routledge, New York, 1998.

ATWOOD, Margaret. **O Conto da Aia**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2017.

BARROS, José D'Assunção. **A cidade-cinema expressionista**: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo cinema nas sete primeiras décadas do século XX. Em Questão, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 161-177, 2011.

BARROS, José D'Assunção. **Cidade-cinema**: um novo conceito para a análise das cidades e distopias do cinema. Linguagens – Revista de Letras, Artes e Comunicação. v. 6, n. 01, p. 53-67. Blumenau, 2012.

BERRIEL, Carlos Eduardo Ornelas. **Utopia, distopia e história**. Revista MORUS – Utopia e Renascimento 3. São Paulo, 2006.

CALABI, Donatella. **História do Urbanismo Europeu**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

CAVALCANTI-BRENDLE, Betânia Uchoa. **A cidade dos ditadores**. Revista Continente, p. 78-85. Julho, 2003

CAVALCANTI, Andrei de Ferrer. **Cidade Sinfônica**: A cidade representada em Berlin: Die Sinfonie der Grorstadt. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

CAVALCANTI, Maria de Betania. **Totalitarian States and their Influence on city-form**: The case of Bucharest. Journal of Architectural and Planning Research. Vol. 9, No. 4, p. 275-286. 2016.

CHAVES, David Gonçalves. **A Arquitectura de Albert Speer: A monumentalidade como sistema de persuasão e intimidação de poder.** Universidade de Évora, 2010.

CHURCHILL, Winston. **Memórias da Segunda Guerra Mundial.** Rio de Janeiro: Harper Collins. 2017

CHOAY, Françoise. **O Reino urbano e a morte da Cidade.** Proj. História. p. 67 - 89. São Paulo, 1999.

COHEN, Jean-Louis. **O futuro da arquitetura desde 1889: Uma história mundial.** São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DA SILVA, Carlos Eduardo Lins. **O Muro de Berlim e a política externa americana.** Revista USP, n. 84, p. 6-13. São Paulo, 2010.

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS. Assembleia Geral das Nações Unidas em Paris. 10 dez. 1948

FIGUEIREDO, Carolina Dantas de. **A cidade distópica como construção utópica: Uma discussão sobre a cidade como objeto de comunicação.** Revista Eco Pós, v. 14, n. 01, p. 116-129. Rio de Janeiro, 2011.

FIGUEIREDO, Carolina Dantas de. **Da utopia à distopia: política e liberdade.** Revista Eutomia, ano 02, n. 01, p. 324-362. UFPE, 2013.

FOUCAULT, Michael. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão.** Petrópolis: Vozes, 1987.

GALVÊ, Napiê; SILVA, Ricardo George de Araújo. **O Totalitarismo e seus Recursos sob a Perspectiva de Hannah Arendt.** Kalagatos Revista de Filosofia. V. 7 N. 13, p. 135 – 145. Fortaleza, 2010.

GEHL, Jan. **Cidade para Pessoas.** São Paulo: Perspectivas, 2013.

GONÇALVES, Renata. **Walter Benjamin e a importância do cinema na Modernidade.** Minas Gerais, Existência e Arte Revista Eletrônica do grupo PET. Ano 4, v. 4. Jan a dez. 2008.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. **Teoria Crítica e Literatura**: A distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. Anu. Lit., Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 201-215, 2003.

JACOBS, Jane. **Morte e Vida de Grandes Cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

JALUSKA, Taciane Terezinha. JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo. **A Arte a serviço do Sagrado**. Revista de Estudos de Religião - UNICAP - Paralellus. v. 6, n. 12. Pernambuco, 2015.

KORDONOURI, T. **Casa del Fascio**: Turning a 'difficult heritage' into a museum. Proceedings of the 7th International Conference on Heritage and Sustainable Development, Heritage 2020. V. 01, chapter 06, p. 513 - 520, 2020.

LAGE, Selena Duarte Lage e. **Utopias urbanas ao longo da história**: As elucubrações utópicas ainda têm lugar na modernidade?. Pós, Rev. Programa Pós-Grad. Arquit. Urban. FAUUSP. São Paulo, v. 26, n. 48, 2019.

LANE, Barbara Miller. **Architects in Power**: Politics and Ideology in the Work of Ernst May and Alber Speer. The Journal of Interdisciplinary History, v. 17, n. 1, Summer, 1986, p. 283-310.

LEZO, Denise. **O Lugar das Ideias no cinema**: arquiteturas e cidades nos filmes expressionistas alemães. XI Seminário de História da Cidade e do Urbanismo – SHCU. Vitória- ES. 2010.

MACDONALD, Sharon. **Endorsement effects and warning potentials**: Architecture from totalitarian eras as heritage. Architecture as Propaganda in Twentieth-Century Totalitarian Regimes. History and Heritage, p. 261-287. Florence, 2018.

MANZO, Rafael. **A arquitetura na construção da imagem do Estado Getulista**: Rio de Janeiro – 1930/1945. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2011.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MORETTIN, Eduardo Victorio. **O Cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro**. História: Questões & Debates, n. 38, p. 11-42. Curitiba, Editora UFPR, 2003.

MOSLEY, Keneisha D. **Volunteer Traditions: Neoclassical Architecture and Its Racial Impact on Fraternity and Sorority Houses at the University of Tennessee**. Middle Tennessee State University, 2021.

NAME, Leonardo dos Passos Miranda. **Apontamentos sobre a relação entre cidade e cinema**. Arquitectos, n. 037.02. São Paulo, jun. 2003. Disponível em: <vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/04.037/676>. Acesso em: 30 Mai. 2020.

NOTARO, Anna. **Exhibiting the New Mussolinian City: Memories of empire in the World Exhibition of Rome (EUR)**. GeoJournal 51. p. 15-22. Netherlands, 2000.

OLIVEIRA, Roberspierre de; COLOMBO, Angélica A. **Cinema e Linguagem: as transformações perceptivas e cognitivas**. Paraná, Discursos Fotográficos. V. 10, n. 16, p. 13 – 34. Jan/jun 2014.

OULALOU, Lamia. **Los evangélicos y el hermano Bolsonaro**. Revista Nueva Sociedad. n. 280. Março-Abril, 2019.

PAXTON, Robert O; **A Anatomia do Fascismo**. São Paulo, Paz e Terra, 2007.

PECHMAN, Robert Moses. **Quando Hannah Arendt vai à cidade e encontra com Rubem Fonseca: ou da cidade, da violência e da política**. In: NASCIMENTO, Dorval; BITENCOURT, João Batista. (Org.). Dimensões do urbano: múltiplas facetas da cidade. Chapecó: Argós, 2008. (p. 189 – 216).

PEREIRA, André Luiz Tavares. **Notas sobre o Patrimônio Artístico das Irmandades de São Pedro dos Clérigos**. I Encontro de História da Arte - IFCH / UNICAMP, 2005.

PEREIRA, Gabriel Costa. **A nova Berlim de Hitler: Destruindo a cidade se destrói a sociedade**. Arquitectos, n. 257.04, ano 22. Out. 2021. Disponível em: <vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/22.257/8301>. Acesso em: 13 Jan. 2022.

REIFF, Daniel D. **Washington Architecture 1791 - 1861: Problems in Development**. U.S. Commission of Fine Arts. Washington, D.C. 1971.

ROBINSON. Andrea. **The art and making of The Handmaid's Tale**. Insight editions, California. 2019.

RODRIGUES, Cristiane Moreira. **Cidade, Monumentalidade e Poder**. *GEOgraphia*, 3(6), p. 42-52, 2009.

SÁ, Alexandre; BOECHAT, Fernando. **Notas sobre Alphaville e Fahrenheit 451**. Revista Concinnitas, ano 17, v. 02, n. 29. Rio de Janeiro, 2017.

SAMPIERI, Roberto Hernandez, et al. **Metodologia de Pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013.

SOUZA, Shayane Ribeiro e. **Mito e Distopia em Jogos Vorazes**. Trabalho de Conclusão de Curso em Letras/Língua Inglesa. Universidade Federal da Paraíba. João 1994.

STIEBER, Nancy. **Space, time and architectural history**. Rethinking Architectural Historiography, p. 171-182. Routledge Taylor and Francis Group, New York, 2006.

SUDJIC, Deyan. **La arquitectura del poder**. Barcelona, Ariel. 2007.

YANG, Mimi. **The Trump Wall: a Cultural Wall and a Cultural War**. Lateral Journal of the Cultural Studies Association. 2017.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a Arquitetura**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.