



## Arquitetura dos ricos e dos pobres: ficção científica [?] um olhar através das lentes do cinema

*Architecture of the the rich and the poor: science fiction [?] a look through the lens of cinema*

*Arquitectura de ricos y pobres: ciencia ficción [?] una mirada a través del lente del cine*

ORTEGA, Artur Renato1

Doutor, UFPR, [artur.ortega@hotmail.com](mailto:artur.ortega@hotmail.com)

GOMES, Affonso Henrique Eckelberg2

Graduando, UFPR, [affonsoeck@gmail.com](mailto:affonsoeck@gmail.com)

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo apontar alguns aspectos da arquitetura na cidade futurista, sob as lentes da ficção científica nos filmes *Metropolis* (1927) e *Elysium* (2013) e de como representam as classes sociais opostas do espectro social, a saber, ricos e pobres. Estas obras foram produzidas com quase um século de diferença e, ambas apresentam uma visão distópica do Mundo. Arquitetura e cinema estão intimamente relacionados, pela comunicação do que é a vida humana em atributos imagéticos, ou seja, pela forma que materializam as problemáticas emocionais, sociais e econômicas que permeiam nossas vidas. No filme *Metropolis*, os ricos vivem na superfície da cidade, em arranha-céus luxuosos, enquanto os pobres são relegados aos subterrâneos, onde trabalham em condições precárias. Aumentando a distância, em *Elysium* vê-se que a divisão entre as classes ultrapassa os limites entre a céu e a terra: os ricos habitam uma estação espacial, em órbita, enquanto os pobres permanecem na superfície terrestre. Por fim, considera-se que o espaço fílmico desempenha um papel crucial nesse processo, atuando tanto como causa, ao expressar a relação entre a instrumentalização da tecnologia e a desigualdade social, quanto como solução para esse objetivo, por meio de uma arquitetura que representa e separa os ricos dos pobres. Essas representações arquitetônicas nos filmes acentuam a separação e a desigualdade entre essas classes sociais e promovem interpretações para o debate da nossa realidade.

**PALAVRAS-CHAVES:** ricos, pobres, arquitetura, *Metropolis*, *Elysium*.

### ABSTRACT

*This article aims to point out some aspects of architecture in the futuristic city, under the lens of science fiction in the films Metropolis (1927) and Elysium (2013) and how they represent the opposite social classes of the social spectrum, namely, poor and rich. These works were produced almost a century apart, and both present a dystopian view of the world. Architecture and cinema are closely related, through the communication of what human life is in imagery attributes, that is, through the way they materialize the emotional, social and economic problems that permeate our lives. In the film Metropolis, the rich live on the surface of the city, in luxurious skyscrapers, while the poor are relegated underground, where they work in precarious conditions. Increasing the distance, in Elysium it is seen that the division between classes exceeds the limits between heaven and earth: the rich inhabit a space station, in orbit, while the poor remain on the earth's surface. Finally, it is considered that the filmic space plays a crucial role in this process, acting both as a cause, by expressing the relationship between the instrumentalization of technology and social inequality, and as a solution to this objective, through an architecture that represents and separates the rich from the poor. These architectural representations in the films accentuate*





*the separation and inequality between these social classes and promote interpretations for the debate of our reality.*

**KEY WORDS:** rich, poor, architecture, Metropolis, Elysium.

## RESUMEN

*Este artículo tiene como objetivo señalar algunos aspectos de la arquitectura en la ciudad futurista, bajo el lente de la ciencia ficción en las películas *Metrópolis* (1927) y *Elysium* (2013) y cómo representan las clases sociales opuestas del espectro social, a saber, pobres y rico. Estas obras se produjeron con casi un siglo de diferencia y ambas presentan una visión distópica del mundo. La arquitectura y el cine están íntimamente relacionados, a través de la comunicación de lo que es la vida humana en atributos de imágenes, es decir, a través de la forma en que materializan los problemas emocionales, sociales y económicos que permean nuestras vidas. En la película *Metrópolis*, los ricos viven en la superficie de la ciudad, en lujosos rascacielos, mientras que los pobres son relegados bajo tierra, donde trabajan en condiciones precarias. Aumentando la distancia, en *Elysium* se ve que la división entre clases supera los límites entre el cielo y la tierra: los ricos habitan una estación espacial, en órbita, mientras que los pobres permanecen en la superficie terrestre. Finalmente, se considera que el espacio filmico juega un papel crucial en este proceso, actuando tanto como causa, al expresar la relación entre la instrumentalización de la tecnología y la desigualdad social, como como solución a este objetivo, a través de una arquitectura que representa y separa a los ricos de los pobres. Estas representaciones arquitectónicas en las películas acentúan la separación y desigualdad entre estas clases sociales y promueven interpretaciones para el debate de nuestra realidad.*

**PALABRAS CLAVE:** ricos, pobres, arquitectura, *Metropolis*, *Elysium*.

## 1 INTRODUÇÃO

A ficção científica é um gênero artístico que explora mudanças políticas, culturais, econômicas e sociais por meio de uma lente fictícia e imaginativa. A presença da ciência é fundamental para a trama, seja como causadora dos eventos ou como elemento marcante na narrativa. Mary Shelley é frequentemente associada à origem desse gênero, com sua obra "*Frankenstein*" (1818), que introduziu a ciência como elemento central na criação de algo fantástico. Outros autores renomados, como Júlio Verne e H.G. Wells, também deixaram sua marca no gênero, com obras como *Viagem ao Centro da Terra*, *Vinte Mil Léguas Submarinas* e *A Máquina do Tempo* (SILVEIRA, 2018).

No cinema, um dos primeiros filmes considerados ficção científica foi "*A viagem à Lua*" (originalmente *Le voyage dans la Lune*, 1902), do cineasta Georges Méliès, baseado em obras de Júlio Verne e H.G. Wells. Méliès, um ilusionista por natureza, utilizou técnicas cinematográficas inovadoras, como perspectiva, escala e cortes diretos, para criar efeitos visuais impressionantes, incluindo a famosa cena da Lua com um rosto e o foguete perfurando seu olho (MARCOLIN, 2009).

A norte-americana Ursula K. Le Guin foi uma influente autora de ficção científica do século XX, conhecida por obras como *A Mão Esquerda da Escuridão*, *O Tormento dos Céus* e *Os Despossuídos*. Le Guin afirmava que a ficção científica não prevê o futuro, mas o descreve, refletindo as preocupações, temas e perspectivas da atualidade (SILVEIRA, 2018).

Nessa mesma direção, Piassi (2015) reflete sobre a importância da ficção científica, citando as afirmações de Nauman e Shaw em seu livro *Sparkling science interest through Literature: Sci-fi Science* (1994). Segundo eles, a ficção científica permite que as pessoas reflitam sobre o futuro a partir do presente, utilizando a ciência como elemento central que guia essa progressão. Isso oferece o ponto de vista de que olhar para obras de ficção científica é olhar para o futuro sob a ótica do presente, refletindo a realidade do presente e as possibilidades futuras.



CAU/FCG



## 2 ARQUITETURA DOS RICOS E DOS POBRES NO FUTURO [DA FICÇÃO CIENTÍFICA?]

Embora as especulações sobre o futuro, no campo da cinematografia, sejam amplas e de toda sorte temática, este artigo se concentrará na análise de duas obras específicas: *Metrópolis* (1927) e *Elysium* (2013), que apresentam, apesar de quase cem anos de separação, propostas distópicas e especulativas sobre a sociedade. Ambos os filmes retratam a grande disparidade entre ricos e pobres, intensificando o debate sobre o futuro da arquitetura e das cidades para todos.

### 2.1 *Metrópolis* (1927)

O filme *Metrópolis* (originalmente *Metropolis*, 1927), dirigido pelo alemão Fritz Lang (1890-1976) e baseado no romance de mesmo nome de Thea von Harbou (1888-1954) é considerado uma das mais influentes obras de ficção científica da história, solidificando conceitos usados em obras por todo o mundo.

Figura 1: Superfície de *Metrópolis*.



Fonte: Frame dos autores do filme *Metropolis*, 2023.

Pode-se destacar a força que a cidade de *Metrópolis* tem sobre a história e sobre a percepção geral do cenário e do filme, refletindo uma grande proeza arquitetônica e cinematográfica.

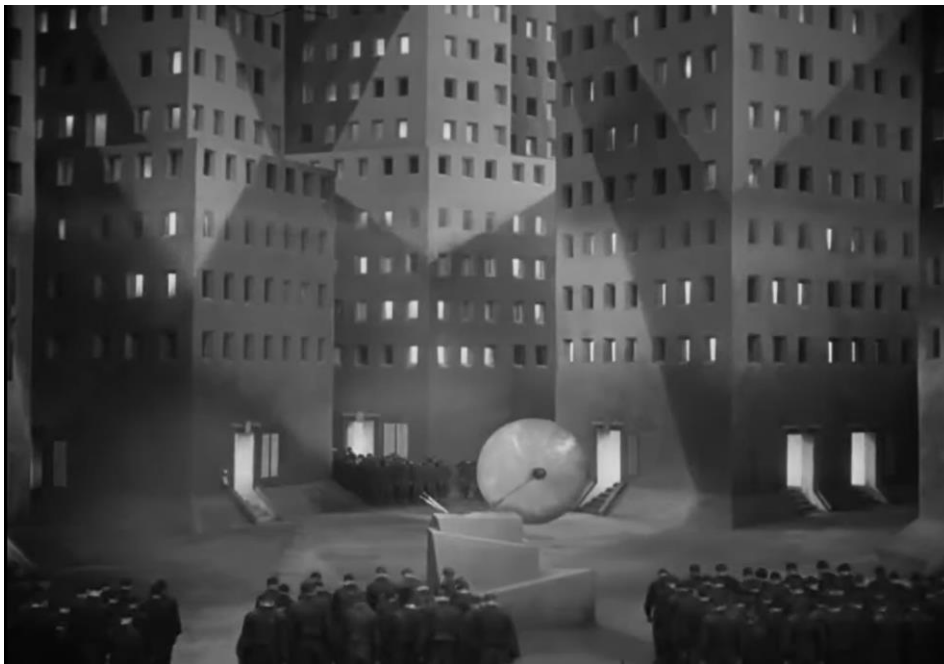
A cidade de *Metrópolis* é retratada como uma metrópole dinâmica, com ruas movimentadas, viadutos e veículos aéreos, transmitindo uma sensação de futurismo e velocidade. Essa dinâmica cria uma cidade imponente e impressionante para o espectador. Um dos elementos centrais da *Metrópole* é a Torre de Babel (Figura 1), que simboliza a separação entre as classes sociais.

Entre os diversos temas do filme, a desigualdade social e a luta de classes são os pontos centrais. O filme critica o desenvolvimento tecnológico desenfreado que beneficia amplamente uma elite em detrimento de outra classe de pessoas que são exploradas e oprimidas.

A cidade retratada no filme solidifica a representação de uma sociedade estratificada, dividida entre uma elite rica que vive na superfície e nos arranha-céus, frequentando espaços mais abastados como o Jardim dos Eternos, um local bastante arborizado e florido que possui espécies vegetais bastante distintas; e os trabalhadores constrictos ao subterrâneo, deslocando-se unicamente de casa para o trabalho<sup>1</sup>.

Essa divisão não é apenas física, mas também reflete diferenças estilísticas e realidades distintas. A escolha dos estilos arquitetônicos está diretamente relacionada aos movimentos artísticos e arquitetônicos da época: o *Art Déco*, cuja escolha foi inspirada por uma visita de Lang a Manhattan, região de Nova Iorque (EUA); o Modernismo da *Bauhaus*, localizada na própria Alemanha; o *Expressionismo Alemão*, fortemente ligado às artes da pintura, cinema, escultura e literatura e frequentemente apontado como um dos movimentos nos quais Lang é uma das figuras mais influentes; o *Futurismo*, que possui fortes ligações com a velocidade e linhas retas, além também de ser relacionado ao momento de tensão e violência vividos na Europa na primeira metade do século XX e ao Modernismo, com formas lógicas e mais ligadas aos aspectos da forma e função (GLANCEY, 2009).

Figura 2: Cidade dos trabalhadores.



Fonte: Frame dos autores do filme *Metrópolis*, 2023.

Assim, as duas cidades de *Metrópolis*, a dos ricos e a dos pobres, apresentam estilos arquitetônicos e ambientes físicos diferentes. Os prédios na superfície são mais decorados e variados estilisticamente, enquanto os edifícios subterrâneos são retos e mais simples (Figura 2). Essa diferença arquitetônica reflete a hierarquia social existente no mundo de *Metrópolis*: poderosos e ricos no topo e os trabalhadores abaixo, imagem metafórica dos mais ricos pisando sobre os mais pobres.

## 2.2 Elysium (2013)

*Elysium* é um filme de ficção científica e ação dirigido por Neill Blomkamp em 2013. A história se passa aproximadamente 120 anos no futuro, retratando uma realidade distópica em que a desigualdade entre os mais ricos e os mais pobres atingiu extremos. Enquanto os menos privilegiados vivem em condições precárias na superfície terrestre, os mais ricos habitam uma estação espacial (Elysium), desfrutando das melhores tecnologias, que os mantêm saudáveis e, em certa medida, imortais.

Uma das características marcantes do filme são as motivações nas ações de cada personagem. Por um lado, Max e Frey, habitantes da terra, desejam ter acesso à tecnologia médica das medbays<sup>ii</sup> em Elysium, enquanto Jessica, responsável pela defesa de Elysium, busca garantir um futuro de qualidade para sua filha, que também vive na estação, mesmo que isso signifique manter a extrema estratificação social entre o céu e a terra, por si só, uma boa representação da pessoa rica como sagrada, e, o pobre habitante da terra como o profano. Essa diferenciação não ocorre apenas no âmbito ideológico, mas também na diferença gritante entre as realidades espaciais da superfície terrestre e da estação.

A população de Elysium se isola do resto da população terrestre, evitando até mesmo o compartilhamento de ar, ou recorrendo ao uso de armas avançadas e robôs para manter a separação. Os ricos se veem como uma população mais pura, que não deve se misturar com os outros, utilizando os mais pobres apenas como mão de obra barata e dispensável (ALTAMIRANO, 2014). A Los Angeles do filme não é representada como a cidade *glamourosa* que existe hoje, e sim, como a visão pessimista do futuro das cidades, ancorada na intenção de Blomkamp de chamar a atenção aos possíveis problemas ambientais que podem ser enfrentados pela sociedade futuramente. Aparentemente despolitizada ou sem um poder próprio, a cidade é entregue ao caos e lança seus habitantes à própria sorte.

Em uma entrevista para a Digital Trends (KELLY, 2013) Blomkamp explica um pouco sua visão do futuro: bolsões de pobreza surgindo no mundo dentro de 40-50 anos. Para ele, com o aumento populacional contínuo, estamos nos tornando cada vez menos capazes de providenciar alimento e água a todas as pessoas, podendo se chegar ao máximo muito próximo do filme no qual recursos são guardados por uma parcela da população de maneira a garantir sua própria existência, cercando e guardando centros urbanos enquanto o resto da população vive nos subúrbios, com a classe média desaparecida e a pobreza extrema reinando.

Nessa visão, a cidade de Los Angeles foi projetada completamente alterada pela superpopulação e pobreza extrema. De acordo com a Imagine Engine (2013), empresa central no projeto e conceituação do espaço no filme, para que houvesse um maior realismo na Los Angeles do futuro, foi feita extensa pesquisa no futuro do planejamento da cidade, dando uma boa visão geral da ambiência urbana atual e futura e guiando as mudanças na película realisticamente e de maneira que se adequasse ao filme sem que fosse uma realidade absurda. A ideia era imaginar a essência atual da cidade transformada em uma favela que cresceu demais, mantendo a ideia central de grandes torres (uma *cidade aérea*) que é sustentada pelas pessoas que lá habitam e nunca saem, criando um emaranhado de pontes, ampliações clandestinas e múltiplos níveis (Figura 3).



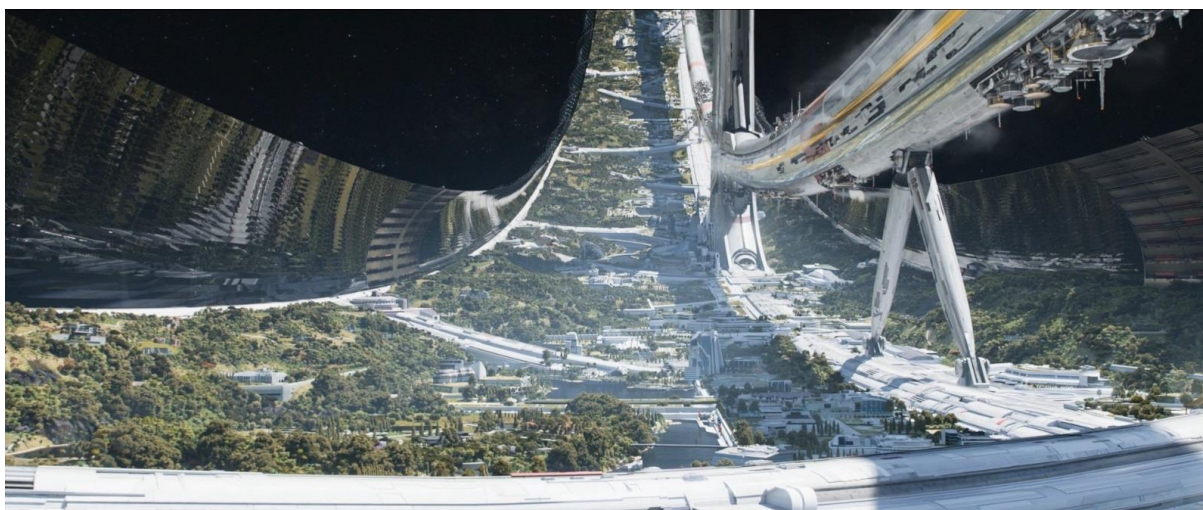
Figura 3: Cidade de Los Angeles.



Fonte: Frame dos autores do filme Elysium, 2023.

Além de Los Angeles, o outro grande espaço presente no filme é a cidade-estação espacial Elysium (Figura 4). A estrutura da construção foi baseada em artes conceituais de Syd Mead (1933-2019) e representou um grande desafio tanto para a equipe de design visual quanto para Blomkamp, já que estavam essencialmente criando um mundo inteiro do zero. Isso exigiu o trabalho de muitos profissionais de diversas áreas, formando uma equipe diversa e com habilidades distintas (IMAGINE ENGINE, 2013).

Figura 4: Estação espacial Elysium.



Fonte: Frame dos autores do filme Elysium, 2023.

Além das perspectivas invertidas de Mead, o projeto da Elysium foi baseado na *Stanford Torus Space Settlement*, um projeto desenvolvido em conjunto pela NASA e pela Universidade de Stanford em 1975. Esse projeto consiste em uma estação espacial para habitação humana, composta por um anel (ou toroide) com cerca de 1,6 quilômetros de diâmetro, que gira em velocidade constante para criar uma



gravidade artificial por meio da força centrífuga (NATIONAL SPACE SOCIETY). A proposta da Torus de 1975 também incluía o uso de espelhos para reter radiação solar, a criação de um ecossistema interno e a capacidade de utilizar recursos de outros corpos celestes, como a Lua. Esse projeto tinha como objetivo criar uma base de estudos para a possibilidade de vida fora da Terra, e teve uma influência significativa em estudos futuros e na ficção científica (ALTAMIRANO, 2014).

Para o design da estação e de seus interiores, procurou-se criar um sistema construtivo robusto e verossímil. Foram utilizadas referências de projetos realizados pela NASA e de grandes estruturas, como refinarias, guindastes, hangares de aviões e plataformas de petróleo (IMAGE ENGINE, 2013).

Em relação ao visual das mansões dos ricos habitantes da Elysium, inspirou-se nas áreas mais abastadas e glamourosas de Los Angeles, como Bel Air e Malibu. A ambiência arquitetônica contemporânea e futurista foi influenciada pelo trabalho de renomados arquitetos, como Zaha Hadid (1950-2016) e Santiago Calatrava (1951 -), caracterizada por linhas curvas e fluidas (IMAGE ENGINE, 2013). O resultado desse esforço foi um ambiente que, mesmo em órbita, mantinha uma forte conexão com a Terra, especialmente com a estética luxuosa da Califórnia, proporcionando uma ligação visual entre os dois espaços distintos e estabelecendo um estilo para a narrativa (ALTAMIRANO, 2014).

Diante desses cenários, o filme reflete a dinâmica antiurbanista da realidade da obra ao retratar a separação entre a classe mais rica e a classe mais pobre, que fica isolada na superfície da Terra sem acesso a estação espacial. A classe mais rica usa o planeta como uma forma de aprisionar aqueles que foram deixados para trás, não precisando construir muros físicos devido à grande distância espacial e à dificuldade de superar as barreiras físicas e ideológicas entre os dois grupos. Essa dinâmica é criticada por diversos autores de sociologia, história e urbanismo. Corrêa (1989), por exemplo, aborda a segregação residencial e destaca a tendência de autosegregação da classe dominante, que se expande ao longo de um eixo de circulação, controlando efetivamente seu território. A segregação social e espacial é um meio de manutenção dos privilégios da classe dominante e de controle social sobre os outros grupos sociais, como a classe operária. Mais detalhadamente:

[...] pode-se falar em auto-segregação e segregação imposta, a primeira referindo-se à segregação da classe dominante, e a segunda à dos grupos sociais cujas opções de como e onde morar são pequenas ou nulas. A segregação assim redimensionada aparece com um duplo papel, o de ser um meio de manutenção dos privilégios por parte da classe dominante e o de um meio de controle social por esta mesma classe sobre os outros grupos sociais, especialmente a classe operária e o exército industrial de reserva. Este controle está diretamente relacionado à necessidade de se manter grupos sociais desempenhando papéis que lhe são destinados dentro da divisão social do trabalho, papéis que implicam em relações antagônicas de classe, papéis impostos pela classe dominante que precisa controlar um grande segmento da sociedade, não apenas no presente mas também no futuro, pois se torna necessário que se reproduzam as relações sociais de produção (CORRÊA, 1989, p. 64).

Altamirano (2014) também destaca a homogeneização e exclusão da classe rica, que busca preservar seu modo de vida oposto ao dos habitantes da Terra. Esse nível de exclusão e medo de que as barreiras sejam quebradas é justificável, pois o modo de vida luxuoso é sustentado pela exploração desmesurada de recursos materiais e humanos.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das possibilidades fascinantes do cinema é a sua capacidade de oferecer imagens verossímeis e bem construídas do nosso futuro. As obras de ficção científica, em particular, têm a característica de antecipar, por meio das projeções do desenvolvimento das tecnologias presentes, os possíveis caminhos que a sociedade pode tomar através da manipulação de invenções que teoricamente se tornariam realidade no futuro. Essas narrativas frequentemente se baseiam em situações problemáticas atuais, o que leva os autores a escolherem alternativas sombrias para enfatizar suas



CAU/FCG



críticas a respeito de situações dolorosas de nosso presente. Ao imaginar a capacidade humana de desenvolver tecnologias sofisticadas, sem, no entanto, resolver os problemas sociais, a ficção científica no cinema projeta imagens cruéis de uma arquitetura que reflete – e repete – o empobrecimento da civilização ao aprofundar as diferenças entre classes sociais.

Nos dois filmes, o denominador comum na representação da arquitetura futura é a expressão de uma realidade social materializada no modo de viver, tal qual temos hoje no mundo: ricos e pobres aprisionados pela dinâmica de relações desiguais e instrumentalização da tecnologia, que fazem com que os desvalidos sejam vistos como seres indiferenciáveis, sem valor e desumanizados. A arquitetura é uma das principais responsáveis por realizar esses aspectos por meio da organização da cidade e da constituição de seus edifícios. Nessas obras, o futuro se vê através do espelho, nos reflexos dos mesmos problemas e estratificações sociais que encontramos hoje nas nossas cidades.

O futuro é sempre desconhecido. No entanto, este futuro tenderá a se desenvolver sobre uma identidade histórica e será feito de adaptações, abandonos e sobreposições de fatos e avanços tecnológicos. Esse alicerce científico, que pode ser visto como uma resposta ou ameaça aos anseios humanos (Piassi, 2013) está alinhado com o sentido de futuro e, desafiadoramente, com a transformação do presente. Neste sentido, poderá a arquitetura desenvolver uma reflexão fecunda sobre o seu papel na construção e manutenção das desigualdades sociais, e, apontar-se como força de mudança positiva para o ser humano?

#### 4 REFERÊNCIAS

ALTAMIRANO, R. Fichas de Cine: Elysium. **ISSUU**, 2014. Disponível em: <[https://issuu.com/rafaelaltamirano/docs/fichas\\_de\\_cine\\_-\\_elysium](https://issuu.com/rafaelaltamirano/docs/fichas_de_cine_-_elysium)>. Acesso em 19 de mai. de 2023.

CORRÊA, R. L. **O espaço urbano**. São Paulo: Ática, 1989.

**ELYSIUM**. Direção: Neill Blomkamp. Produção de Media Rights Capital, QED International, Kinberg's Genre e Alphacore. Estados Unidos da América: TriStar Pictures, 2013. 109 min.

GLANCEY, J. From Metropolis to Blade Runner: architecture that stole the show. **The Guardian**, 2009. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/nov/05/architecture-film-riba>>. Acesso em 22 de mar. de 2023.

IMAGE ENGINE. **Elysium Case Study**. 2013. Disponível em: <<https://image-engine.com/case-studies/elysium/>>. Acesso em 19 de mai. de 2023.

KELLY, K. Interview: How Neill Blomkamp reimagined L.A. as a wheel in the sky in *Elysium*. **Digitaltrends**, 2013. Disponível em: <<https://www.digitaltrends.com/movies/elysium-director-neill-blomkamp-on-technology-society-and-the-dystopia-between/?epik=dj0yJnU9d0VIQmR6S2xfRDhKRkw1bFV5QTVjd3lZkFOajhLUTQmcD0wJm49SFN3UDFBRUt1YmZsaTUzaFJ5RGgydyZ0PUFBQUFBFR05oY3Yw>>. Acesso em 19 de mai. de 2023.

MARCOLIN, N. Cinema exibido: Há 107 anos era feito o primeiro filme de ficção científica conhecido. **Pesquisa FAPESP**, 2009. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/cinema-exibido/>>. Acesso em 23 de jan. de 2023.

**METRÓPOLIS**. Direção: Fritz Lang. Produção de Erich Pommer. Alemanha: Warner Bros. Pictures (atualmente), 1927. 153 min.

PIASSI, L. P. C. A ficção científica como elementos de problematização na educação em ciências. **Ciência e Educação**, Bauru, v. 21, n.3, p. 783-798, 2015.

SILVEIRA, T. B. O nascimento da Ficção Científica. **UFMG**, 2018. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/o-nascimento-da-ficcao-cientifica/#:~:text=O%20romance%20que%20aparece%20quase,1851>>. Acesso em 24 de jan. de 2023.

VIRILIO. P; LOTRINGER, S. **Guerra pura**: A militarização do cotidiano. Brasiliense, 1984.

<sup>i</sup> A casa sem decoração sugere à vida humana um lugar de passagem, não de estada, um locus que nunca se oferece como morada, mas, como estação para o próximo dia de trabalho, a próxima tarefa. O trabalho, imposto como o próprio sentido da vida para esta camada social, se insurge na velocidade vertiginosa da cidade, lembrando ao espectador que, a arquitetura dedicada ao pobre serve somente para horas de descanso do corpo. Por isso, a tecnologia da velocidade rouba do humano os sentidos de ver a paisagem com vagar e apropriar-se do sentido da própria vida, posto que na velocidade, o corpo é transportado de lugar a outro sem condições de realizar ligação afetiva com lugares e refletir sobre o que se vê. O cidadão pobre das nossas polis mora longe e, fica obrigado a investir muito tempo de vida no deslocamento entre a morada e o lugar onde ganha seu sustento. Por conseguinte, a casa é só o lugar de descansar o corpo. Sem obter prazeres sensoriais como cheiros, sons e gostos e construir os sentidos da viagem e do viver, o corpo é reduzido ao trabalho e, a casa é reduzida a porto e se torna um lugar de passagem. A velocidade da cidade então, apresenta a sua identidade negativa: a morte dos sentidos pela dissociação entre os atributos da estética e o lugar de morar. Isso quando não se materializa em freio da vida, através dos acidentes que a velocidade traz (Paul Virilio, 1984). Na cidade do futuro, o pobre continua habitando casas apertadas e sem objetos significativos que contem a sua própria história, sem memória prazerosa de si mesmo, e sem oferecer ao morador uma janela para um mundo que valha a pena.

<sup>ii</sup> Medbays são as camas médicas, utilizadas pelos habitantes de Elysium para mantê-los saudáveis, jovens e, em essência, imortais.