Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes

Grupo Lusófona

Portimão

Arquitectura no Cinema

Ascensão e Queda das Cidades Cinematográficas da Esperança no Futuro Passado

De 1910 a 2010:

Utopias, Distopias e Heterotopias da Paisagem Urbana.

"A arquitectura é a vontade de uma época transformada em espaço." - Mies van der Rohe

Escultura de Miguel Navarro

Autor: Gonçalo José Sequeira Conduto Cordes Valente

Orientação: Professor Doutor Miguel Santiago

Co-orientação: Professor Doutor Hugo Nazareth Fernandes

Maio 2010

GONÇALO JOSÉ SEQUEIRA CONDUTO CORDES VALENTE

ASCENÇÃO E QUEDA DAS CIDADES CINEMATOGRÁFICAS, DA ESPERANÇA O FUTURO PASSADO. DE 1910 A 2010. UTOPIAS, DISTOPIAS E HETEROPIAS DA PAISAGEM URBANA.

Dissertação defendida em provas públicas no Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes, no dia 15/06/2010 perante o júri nomeado, com a seguinte composição:

Presidente:

Prof. Doutor Luís António Guizado Gouveia Durão (Professor Auxiliar, ISMAT)

Arguente:

Prof.ª Doutora Clara Germana Ramalho Moutinho Gonçalves (Professora Auxiliar, ISMAT)

Orientador:

Prof. Doutor Miguel João Mendes do Amaral Santiago Fernandes (Professor Associado, ISMAT e Professor Auxiliar, UBI)

Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes

Portimão

2010

Agradecimentos:

Ao Professor Doutor Miguel Santiago, orientador da presente dissertação, pela amizade, empenhamento, incentivo e disponibilidade sempre demonstrados, e pela confiança depositada.

Ao Professor Doutor Hugo Nazareth, co-orientador da presente dissertação, pelo forte contributo na formalização estrutural da presente dissertação, pela amizade, e tempo concedido.

Ao Mestre arquitecto (doutorando) Luís Morgado, pela amizade e pela ajuda imprescindível, na "construção" da ideia geral do tema proposto.

À Mestre Arquitecta Inês Domingues Serrano, por ter facultado uma cópia da sua Tese de Mestrado, sobre Arquitectura e Cinema – Metamorfoses: Ritmos da Cidade e do Tempo Fílmico.

Ao Jornalista José Joaquim Gonçalves André (tio Quim), pela genuína amizade e pela disponibilidade na revisão final do texto.

Às Designers Herma Becker e Anna Hellinger, pela amizade sincera e pela ajuda na tradução de expressões idiomáticas em alemão.

Aos Meus Super-Pais, a quem tudo devo. A Eles o meu eterno obrigado.

Às Mulheres da minha vida - Ema = (Leonor + Cármen). Um especial obrigado à minha mulher pela infinita paciência demonstrada ao longo de dez anos e pela brilhante ajuda nas traduções de inglês.

Dedicatória:

À avó Antónia, a minha segunda mãe.

À memória da avó Esmeralda.

À memória do tio Luíz, pela amizade e pelas longas conversas que tivemos nos últimos cinco anos sobre este assunto (de que tanto gostava), entre muitos outros.

“Às vezes dou por mim sentado

A pensar no nada à beira de um ribeiro que não existe.

Quem quiser encontrar-me, procure-me lá.”

Luíz Cordes V

Resumo

A presente dissertação encerra em si o discurso da relação entre arquitectura e cinema, no que aproxima e separa as duas artes e na importância que tem na formação actual do arquitecto. O ensaio pretende analisar a visão cinematográfica do espaço arquitectónico e a imagem da cidade no género de *Sci-fi*. O período em observação compreende os anos de 1910 a 2010. O ensaio não é sobre urbanismo ou estilos arquitectónicos, nem pretende uma descrição histórica da arquitectura através do cinema, mas tem-nos em conta. O exercício é, essencialmente uma reflexão sobre a evolução da utopia urbana, através da celulóide, e do digital; cuja evolução se desdobrou em múltiplas visões distópicas e heterotópicas do futuro.

Se no princípio do expressionismo alemão, a abordagem abstracta da cidade funcionava como consolo e recusa da derrota no final da guerra, com o advento da ideologia modernista do progresso, a cidade passou a ser vista como uma utopia optimista e racionalizada a alcançar, que perdurou, praticamente, durante toda primeira metade do século XX, paralelamente com algumas tendências *voyer*.

O fim da Segunda Guerra Mundial marcou uma mudança na visão da cidade, dentro do género cinematográfico. A destruição da cidade e o trauma do holocausto provocaram um desinteresse pela cidade cinematográfica, enquanto actor principal, ou simples pano de fundo e a sua visão enquanto modelo urbano de futuro.

Os anos 60 e 70 mostraram-nos uma modernidade cínica e a revolta contra o seu idealismo modernista, através da desconstrução do espaço público, transformando-o em compartimentos fragmentados que premiaram a paranóia.

Durante os anos 80 e 90 do século XX e primeira década do novo século, o cinema de ficção científica tem-nos revelado uma distopia pós-moderna, cada vez mais contraditória. A visão utópica é, necessariamente, singular e ideal, enquanto a utopia pós-moderna admite o ideal como não sendo o mesmo para todos. Assim, para o cinema, enquanto uma utopia pós-moderna parece ser impossível, há toda a possibilidade para a utopia modernista.

Estamos então em condições de perguntar: É nesse espaço heterotópico entre o sonho e a realidade que o cinema opera construindo num espaço verosímil a cidade (im)possível?

Palavras chave: Simbioses, Cidade, Cinema, Utopia, Distopia, Heterotopia.

Abstract

The present essay close the relationship between architecture and cinema, in the aspects which bring them together and separates, and the importance a bears in the learning process of the architect. The essay wishes to analyse the cinematographic vision of the architectural space and the image of the city in the Sci-Fi genre.

The period observed ranges from 1910 to 2010. The essay is not about urban planning or any architectural styles, nor does it wish to make an historical description of architecture through the cinema, but does bear them in mind. This exercise is, in its essence, a reflection on the evolution of the urban utopia through celluloid and digital, whose evolution has branched into multiple dystopian and heterotopic visions of the future.

If, in early German Expressionism, the abstract approach of the city worked as consolation and refusal of defeat at the end of the war, with the arrived of the modernist ideology of progress, the city was then seen as an optimistic and rationalized utopia that citizen wanted to achieved, and which pasted through hearly all of the 1st half of the 20th century, alongside with some *voyer* tendencies.

The end of the 2nd World War marked a drift in the vision of the city, with the mentioned cinematographic genre. The destruction of the city and the trauma of the Holocaust caused a lack of interest in the cinematographic city as the main actor, or as a simple backdrop, and its vision as an urban role model of the future.

The 60's and the 70's showed us a cynical modernity and the uprising against its modernist idealism, through the deconstruction of the public space, transforming it into fragmented compartments which focused on paranoia.

During the 80's and 90's and the first decade of the new century, science-fiction cinema has shown us a post-modern dystopia, more and more contradictory. The utopian vision, by all means, unique and ideal, while the post-modern utopia admits that the ideal way not the same for all. Therefore, in the cinema, while the post-modern utopia way seem impossible, the modernist utopia seems perfectly possible.

This brings us to the question: Could it be in that heterotopic space between dream and reality that the cinema operates, building in a realistic environment, an (in)possible city?

Key words: Symbioses, City, Cinema, Utopia, Dystopia, Heterotopia

Índice

Nota Prévia ..... I - III

Preâmbulo 1

Introdução 04

O âmbito do trabalho 07

As referências 07

Os objectivos 08

O último caso de estudo 08

Sobre a pesquisa 09

Os destinatários 11

Arquitectura no cinema e cinema na arquitectura 11

"O Espaço Vivido" 12

Notas 16

Parte I. Contextualização

Capítulo I

Espaço Arquitectónico e Espaço Cinematográfico 17

Os filmes contam histórias espaciais 18

"a intrínseca espacialidade da representação fílmica" 20

A continuidade fílmica / Dissolução – Descontinuidade / Corte 21

"Arquitectura: Música petrificada" 23

Cinema e Memória 25

Arquitectura e a História 27

Movimento de câmara 27

Profundidade de campo e a actualidade da perspectiva 30

O "tempo flutuante" do cinema e o tempo real da arquitectura 32

A experiência do espaço 35

O enquadramento do espaço no cinema 37

O enquadramento do espaço na arquitectura 38

O simbólico arquitectónico no cinema 39

Notas 45

Índice de figuras 47

Capítulo II

A (des)evolução da Utopia Urbana representada na Ficção Científica 49

Notas 82

Índice de figuras 84

Parte II. Utopias e Distopias

Panorama 86

Os limites da teoria crítica 88

A representação espacial da cidade 90

A paisagem urbana do pós-guerra 91

A cidade irreal e a influência do filme "noir" 91

Notas 94

Capítulo III

As cidades Cinematográficas dos Anos 60 e a Paisagem Urbana 95

A Cidade 95

A Cidade Actor 95

A Cidade e a deriva 102

Notas 105

Índice de figuras 106

Capítulo IV

Visões Utópicas e Distópicas de Cidades fantásticas e Virtuais 107

Cidades do Futuro: *Metropolis e Things to Come* 109

Alphaville e Alpha 60 (O computador totalitarista) 115

Blade Runner (1982), de Ridley Scott 119

Notas 123

Índice de figuras 125

Parte III. Heterotopias

Capítulo V

Simbioses entre Arquitecturas do Corpo e da Cidade e a Heterotopia Urbana 126

Notas 141

Índice de figuras 143

Conclusões 144

Notas 159

Índice de figuras 160

Anexos

Anexo I – O Discurso do Modernismo e do Pós-Modernismo 161

Anexo II - O Cinema, Arte e a Arte na Representação 173

Anexo III – Utopias Urbanas 177

Anexo IV - Heterotopias, Vazios Urbanos e os Não-Lugares 211

Bibliografia Aconselhada 216

Filmografia Aconselhada 223

Nota Prévia

Recordamo-nos das sessões de cinema às Quintas, aos Sábados à tarde e das *matinées* de Domingo em salas de cinema de importantes referências urbanas como foram os edifícios Éden, São Jorge ou o já desaparecido Monumental em Lisboa, e do impacto significativo que certos e determinados filmes tiveram no nosso modo de olhar a vida.

O nosso interesse na relação entre a arquitectura no cinema tem origem algures nas extraordinárias imagens sobre o espaço e luz dos filmes de *Andrei Tarkovski* como "O espelho," *Stalker* ou *The Sacrifice*, e em *Orson Welles* como *Citizen Cane*, *ou The Trial* (1962), filme baseado na obra *"O Processo"* de *Franz Kafka*, mas também em J*ean Renoir*, *Luis Bunuel*, *Ingmar Bergman*, *Federico Fellini*, *Luchino Visconti* com *Morte em Veneza* (1971)*, ou* de *Hitchcock* com *Psycho*, *Vertigo* e *Os Pássaros, Stanley Kubrick* com *Eyes Wide Shut* (1999), *2001 Space* Odyceey (1968) ou *Shining* (1980), entre tantos outros realizadores igualmente brilhantes.

Ao longo dos anos, temos vindo a constatar que imagens experimentais sobre o espaço e o lugar estão contidas em praticamente todos os filmes, e a maior força da arquitectura cinematográfica é geralmente ocultada nas representações de eventos banais e não especificamente na exposição declarada dos edifícios e espaços de excepcional mérito arquitectónico.

A arquitectura cinematográfica evoca e sustenta estados mentais específicos. A arquitectura do filme pode ser uma arquitectura de terror, angustia, *suspense*, alienação, tristeza, melancolia, alegria ou êxtase, dependendo da essência específica da narrativa intencional do realizador. O espaço e o imaginário são os amplificadores de certas e determinadas emoções específicas.

Sabemos, à partida que no final deste exercício que se pretende de reflexão deixámos de lado - fora de análise - uma série de filmes. Provavelmente muitos filmes não vão sequer ser mencionados. As referências da arquitectura no cinema são tão numerosas, que se torna praticamente impossível abordá-las a todas. Além disso as relações entre estas artes são muito intrincadas, o que permite a criação de inúmeras categorias, cada uma mais repleta de exemplificações do que a outra.

Sendo assim, não nos resta se não a conformação e ficarmos apenas nos exemplares cinematográficos por nós seleccionados, legitimamente representativos da

matéria que pretendemos trabalhar. Para isso, será necessário separar-nos de filmes extremamente importantes e significativos, relegando-os corajosamente a um desolador abandono. Contudo, cremos que os filmes escolhidos são suficientemente ilustrativos das relações estabelecidas entre as duas artes.

Preâmbulo

A descoberta do cinema, permitiu evocar um vasto número de experiências arquitectónicas, inicialmente sem o auxílio da memória ou a capacidade de imaginar. Se nos primeiros registos cinematográficos, reconstituía-se o real tocando o limiar do *voyerismo* – "*Chelovek s kino-apparatom"* / "O Homem da Câmara de Filmar" (1929), do cineasta Russo *Dziga Vertov* - hoje as imagens cinematográficas afastam-se da realidade concreta considerando-a cada vez mais uma representação de si própria, quer seja a partir da construção ou reconstrução das cidades, em estúdio ou em concreto – como foi o caso de "*Zivot je cudo"* / "A Vida é um Milagre" *(*2004), de *Emir Kusturika* que ganhou um prémio de arquitectura pela reconstrução da sua cidade natal na Bósnia – quer apresentando-se a cores, preto e branco, sob o efeito de luz e sombra, com um carácter paradisíaco ou infernal, festivo ou sombrio, revelando utopias, distopias e heterotopias do espaço urbano, o discurso será sempre sobre os problemas do presente.

A maneira como os espaços e lugares são usados e retratados nos filmes confere-lhes uma carga significativa que pode contribuir, de forma intencional, ou não, para a difusão de um conjunto de crenças e valores muitas vezes ligados a estruturas de domínio cultural, político e económico. Há, portanto, necessidade de tratar os discursos e as representações sobre a cidade como construções simbólicas, plenas de valores sociais, que produzem efeitos bastante concretos na forma como as cidades se organizam e desenvolvem.

Pretendemos que o trabalho tenha um desenvolvimento no âmbito da cultura arquitectónica contemporânea explorando as influências mútuas entre o cinema e a arquitectura, revelando o que as cidades e a sua dinâmica trouxeram ao cinema e às suas imagens, e por sua vez o que fez o cinema pela imagem e imaginário das cidades.

Centrando o estudo na arquitectura cinematográfica ou seja, na imagem arquitectónica expressa no filme, interessa sobretudo perceber o modo como o cinema constrói os designados "espaços mentais", criados através do pensamento e dos sentidos, reflectindo assim uma arquitectura efémera, fruto da mente humana, sendo que a tarefa mental dos edifícios e cidades é estruturar a nossa "existência no mundo", e articular a experiência da arquitectura em si e com a envolvente. Mas não será isto exactamente o que faz o realizador?

Assim, o objectivo da dissertação não se fica pela mera descrição dos filmes escolhidos como casos de estudo mas antes, a partir da sua análise - do ponto de vista arquitectónico, ou por outras palavras, do modo como a imagem fílmica se apropria da arquitectura e do espaço arquitectónico como ferramenta de auxílio para a transmissão da mensagem pretendida – reflectir e levantar questões sobre; Que cidade temos e que cidade queremos? Ou seja, terá o espaço cinematográfico percepcionado, uma correspondência directa com o espaço arquitectónico vivenciado? Será que o cinema tem a capacidade visionária de antever e projectar a cidade do futuro? Que propostas? Que soluções?

Estudar o cinema e a cidade é na verdade, perguntar: *Quem* faz o discurso, para *quem*, e *com que* objectivo? Qual o papel das produções cinematográficas com enfoque nas cidades e culturas específicas num mundo globalizado? De que modo o cinema contribui para a manutenção, transformação e subversão de estereótipos sobre as cidades e habitantes?

A paisagem é um elemento intrínseco à narrativa cinematográfica e à representação das cidades. É a partir dela que, por meio de ícones, o meio urbano é descodificado e reconhecido pelo espectador. Entre a lente e a retina está a tela de cinema, que selecciona e apresenta os lugares de várias maneiras, atribuindo-lhes narrativas próprias e diferentes conotações, muitas vezes com significados diferentes, mas sempre com o objectivo de propor novas estéticas, novas formas de ver e apresentar a realidade.

O nosso objectivo é analisar e perceber como determinadas imagens fazem referência ao espaço arquitectónico da cidade e até que ponto influenciam a arquitectura no surgimento de novas propostas formais e conceptuais, através do visionamento e análise de certos filmes como casos de estudo.

Assim, com os filmes escolhidos pretendemos analisar o modo como essas imagens são usadas para evocar sentimentos diversos, caracterizações ou intenções.

A principal intenção é explorar os diferentes níveis de significação nos filmes escolhidos; os efeitos artísticos e de qualidade derivam do nível de intenção que parece ser inesgotável. Quanto mais vezes se vêm os filmes, maior é o número de detalhes encontrados, assim como as referências e as alusões reveladas.

A dissertação partilha um tema comum entre o cinema e a arquitectura; O espaço arquitectónico. A escolha dos filmes para análise não foi arbitrária, e a sua análise será baseada e apoiada na história e teoria da arquitectura, na filosofia, na psicologia da arquitectura, na fenomenologia e na semiótica.

Os filmes seleccionados foram escolhidos entre um conjunto variadíssimo de propostas impressionantes do ponto de vista das suas imagens arquitectónicas e das suas propostas filosóficas.

Não é o critério cronológico que sustenta a escolha da filmografia. Antes um tempo, uma série onde cada obra desvenda as soluções para o problema. Trata-se de analisar a forma como o cinema tem apresentado a cidade durante um século, precisamente. Alguns dos filmes podem não estar necessariamente entre os melhores do ponto de vista artístico, mas serão suficientemente ilustrativos do tema em debate. Filmes como *Metropolis* (1927), do cineasta alemão *Fritz Lang, Blade Runner* (1982), de *Ridley Scott, ou PlayTime* (1967) *de Tatti*, *Alphaville* (1965) de *Godard* e outros, servirão de comparação com o que se tem produzido em termos de imagem até aos dias de hoje.

A dissertação não tem como objectivo impor um ponto de vista único especificamente sobre a matéria, ou mesmo uma única compreensão teórica, nem tão pouco uma apresentação sistematizada sobre arquitectura cinematográfica. Antes, um conjunto de informação sobre imaginário na expressão arquitectónica no género de ficção científica.

Introdução

Como *Jean Luc Godard* afirmou um dia, o cinema é uma forma de arte multi-dimensional: *"There are several ways of making films".*

Pitágoras ficou conhecido como matemático, mas foi também filósofo, Miguel Ângelo foi considerado pintor, mas foi também escultor, e *Leonardo da Vinci*, mais conhecido como pintor, foi também cientista e inventor, tal como *Jean Renoir* e *Robert Bresson* escreveram música ou mesmo *Strohein*, *Sergei Eiseentein* pintou, e *Alain Renais* esculpiu. O final do século XIX trouxe o desenvolvimento do conhecimento e após a Revolução Industrial assistiu-se essencialmente ao aumento da especialização. A arquitectura enquanto disciplina interage com o design, o urbanismo, a arte, a história, a filosofia, a arqueologia, a ciência, a tecnologia, a informática, a política e o direito, entre outros. Na segunda metade do século XX, muito importante foi a interacção prática e teórica entre os diversos campos, verificada principalmente a partir da década de 70, onde a arquitectura viu reduzir-se o espaço que a separa de outros campos artísticos. Tal facto tem as suas origens no tema cidade, enquanto constante ao longo da história e da própria vida humana e, por isso, referência em áreas tão distintas como a música, literatura, cinema, pintura, filosofia, escultura e até o bailado, as quais se destacam nomes tão diversos como: "*Julio Verne*, *Victor Hugo*, *Honoré de Balzac*, *Émile Zola*, *Charles Dikens*, *Italo Calvino*, *Iannis Xenaquis*, *John Cage*, *Fritz Lang*, *Woddy Allen*, *Guilles Deleuze,"*[1] e outros. A cristalização da arquitectura enquanto paradigma por uma prática profissional *quasi*-modernista[2] tem, então desvanecido, substituída por novas abordagens. Nas escolas de arquitectura e na prática profissional os projectos de arquitectura têm vindo a ser desenvolvidos com base na análise das estruturas compositivas de *Vermeer* ou das pinturas cubistas, na música de *Bach* ou *Meredith Monk* ou nos escritos de *Heraclitus*, *Herman Mallville* e *Moby Dick, James Joyce* e *Finigan Wake.*[3]

O grande interesse a que se tem vindo a assistir na expansão do espectro do pensamento arquitectónico é um prenúncio claro, de que a arquitectura enquanto forma de arte tem vindo a tornar-se incerta quanto à sua essência e ao rumo futuro. Em todos os campos artísticos, a ruptura com a visão modernista do mundo, criou de facto, o pânico da representação em concreto. Os pontos de vista sobre a representação na arquitectura do modernismo, pós-modernismo e desconstrutivismo, coexistiram sobrepostos, de tal forma que o leque de possibilidades estilísticas é agora

muito mais colorido do que outrora (ver capítulo sobre o discurso moderno versus pós-moderno, p. 160 e seguintes).

As mudanças ocorridas ao longo do século XX sobre a forma e o espaço arquitectónico foram diluindo o clássico sistema estético de composição, pautado por critérios unitários e intemporais, baseados na ordem, na simetria, harmonia e representação, dando lugar a uma nova época pós-moderna, onde desapareceram as leis universais. A tendência para os reportórios formais serem determinados por um único artista, ou no máximo por um movimento como o *De Stijl*, ou a *Bauhaus*, como sugere *Montaner*[4], revelaram a atitude dogmática de uma Modernidade (também conhecida por "*Zeit Geist"* ou "Espírito dos Tempos"), que definiu o "grau zero" como ponto de partida para novas formalizações, mas, apesar de tudo, com um grau limitado de aceitação geral.

No princípio da década de 60, *Lewis Munford*, em *A Cidade na História*, questionava-se sobre se o idealismo de Cidades como Jerusalém, Atenas ou Florença, podia alguma vez ser adaptado em *modus vivendi* nas cidades actuais. *Miguel Santiago* afirma que houve quem acreditasse na morte da própria civilização urbana, mas que, no entanto, tais previsões não se verificaram. E, ao contrário, os anos 50 e 60 ficaram marcados, de forma indelével, pelo que designou de um "sonho" suburbano! *Santiago* reforça a posição citando *Amendola* em *La Ciudad Postmoderna*, numa tradução pessoal:

"Por um lado existe um centro representado e vivido, cada vez mais, como o coração e o motor da cidade contemporânea, entre cidade onírica e cidade simulada, entre cidade concreta e cidade instrumental, que concorre na dura competição do mercado global. É a cidade do desejo, que produz e incorpora imagens e realidade. Por outro lado, existe a cidade residual, sem força para produzir uma imagem diferente de si mesma. É a cidade das periferias e dos marginais, dos resíduos da coketown sem tempo. É a não cidade, ou dito de outro modo, a cidade dos não-lugares."[5]

Podemos arriscar e afirmar, que as novas cidades têm cada vez menos referências do passado (apesar de *Ridley Scott* ter uma visão diferente como poderemos constatar no capítulo sobre as Visões Utópicas e Distópicas de Cidades Fantásticas e Virtuais). Urge, por isso, encontrarmos novas linguagens e metáforas para as "cidades projectadas".

Talvez, pelas razões expostas anteriormente, é que em muitas escolas de arquitectura de todo o mundo, o cinema passou a ser um dos principais alvos de

interesse. Os filmes passaram a ser estudados como nova forma possível de descoberta em como alcançar uma arquitectura mais subtil e efectiva. Veja-se o caso de alguns dos mais estimados e representativos nomes da arquitectura vanguardista da actualidade, como *Bunuel*, *Tchumi*, *Rem Koolhas*, *Coop Himmelblau* e *Jean Nouvel* que admitiram a importância e o significado do cinema na sua formação e aproximação à arquitectura.[6] Neste sistema complexo de interacções, cada forma de arte converteu-se numa encruzilhada. No caso específico da arquitectura, dada a sua complexidade conceptual ter perdurado ao longo dos tempos, possui uma enorme ambiguidade e variedade de significados.

Como nada permanece autónomo, não parece possível definir um tema, dentro dos limites de uma forma de arte específica. As diversas formas de arte procuram soluções para os seus problemas, não só dentro mas também fora de seus domínios, observando e analisando outros campos de estudo que tratam de assuntos semelhantes, ou através do estudo de fenómenos idênticos. As formas de arte influenciam-se entre elas e transformam-se através de conceitos. Conceitos, que pertencentes a um domínio, muitas vezes acabam por transformar-se noutros, chegando mesmo a pôr em causa a própria origem dos mesmos. Um bom exemplo desta existência interactiva é a relação entre arquitectura e cinema. Relação essa que começou no início do século XX com a produção dos primeiros filmes. Vejamos o caso de *Fritz Lang*. Poucos foram os realizadores que fundiram as duas artes com tanta mestria, onde a arquitectura é o actor principal, em vez de se remeter ao papel de pano de fundo. A arquitectura está presente em quase todos os filmes. Dessa forma, consciente ou inconscientemente, a arquitectura tem vindo constantemente a ganhar o seu próprio lugar enquanto elemento efectivo do cinema. A propósito do tema, *Gul Kaçmaz Erk* em *Architecture in Cinema* cita a arquitecta argentina *Diana Agrest* e que aqui apresentamos em tradução livre:

"Dada a natureza dos problemas com que a arquitectura e a cidade, actualmente se confrontam, parece que o filme é a arte visual mais pertinente para se relacionar com a arquitectura. Se for este o caso, então as implicações da relação entre cinema e arquitectura são mais complexas do que a usual suposição de que a arquitectura funciona apenas como um fundo, ou cenário, ou meramente, como apoio formal ao conteúdo do filme. A forma arquitectónica funciona, num filme, como se de um texto se tratasse, em termos de estrutura composta de muitas línguas - ou melhor, fragmentos de idiomas - organizado no tempo e no espaço. Comparando o filme à

cidade, este funciona numa sequência contínua de espaços percebidos através do tempo."[7]

A arquitectura existe, como o cinema, também na dimensão tempo e espaço "dinâmico" (movimento). O cinema concebe e lê o edifício em termos de sequências. Na contínua sequência que é um edifício, o arquitecto trabalha com cortes e edições, enquadramentos e aberturas, e com a profundidade de campo.

No entanto, a relação entre arquitectura e cinema iniciada desde 1895, tornou-se numa verdadeira interacção durante os anos 80.

O âmbito do trabalho

Pretendemos abordar apenas uma parte do tema em cima descrito. Podemos constatar pelo exposto anteriormente, que a arquitectura e o cinema partilham alguns dos mesmos conceitos. A relação entre os conceitos pode ser vista com mútuos reflexos entre si. Os mesmos conceitos reflectem-se sobre as duas artes. Através desta perspectiva, este ensaio centra-se, especificamente, na representação espacial da cidade. Considerando-se o espaço, o conceito mais presente na relação entre arquitectura e cinema, o trabalho concentra-se em tentar perceber qual a relação entre o espaço arquitectónico e o espaço cinematográfico, explorando-se quatro atitudes cinematográficas de representar a cidade e os seus espaços:

1. A Cidade real;
2. A representação da utopia urbana;
3. A cidade como sinal e realização da distopia;
4. Os não lugares, os vazios urbanos e as heterotopias;

O domínio do trabalho inscreve-se, no período compreendido entre a primeira década do século XX e a primeira do século XXI. A escolha dos filmes para análise, apesar de não ter sido arbitrária, não foi sujeita nem se limitou a uma teoria em particular.

As referências

Derivado da necessidade de circunscrever o tema a um determinado período da história, sob pena de se tornar excessivamente amplo e vago, demos enfoque ao movimento Internacional Situacionista e à *Nouvelle Vague* francesa, através dos filmes

PlayTime (1967), de *Jacques Tati* e *Alphaville* (1965), de *Jean Luc Godard*, momento em que se tornou evidente a ruptura com o modelo ideológico de sociedade, que nos conduziram às actuais visões distópicas da cidade do século XXI. Contudo, dada a complexa evolução do tema, e para uma melhor compreensão do mesmo, foi imprescindível recorrer a alguns exemplos de períodos anteriores, como sejam o cinema soviético, na oposição dialéctica entre *Vertov* e *Eisensten* e o "voyerismo", ou a recusa do clássico pelo expressionismo tardio ou "Caligarismo"?[8] com *Metropolis* (1927) de *Fritz Lang* e *Things to Come* (1936) de *William Cameron Menzies*, entre outros, como *Berlim: Symphony of a Great City* (1927) de *Walter Ruttmann*, considerados entre os paradigmas de referência da filmografia do princípio do século XX, na relação entre cidade e cinema, e que funcionam, aqui, neste caso, como casos de estudo.

Os objectivos

Neste trabalho, é nossa pretensão desvendar a relação de representação da cidade na arquitectura e no cinema, concentrando-nos, principalmente, na forma como o espaço é concebido e nos seus significados. Além disso, este exercício trabalha com a relação entre a arte e o conceito de representação, o conceito de enquadramento espacial no cinema e na arquitectura, o simbolismo arquitectónico no cinema, e a abordagem do espaço no cinema.

No ensaio, as semelhanças e as diferenças entre os vários conceitos, comuns às duas formas de arte, à medida que vão sendo estudados, são dispostos e apresentados em quadros síntese com vista a uma apresentação crítica do assunto. A análise usa a interacção não apenas como objecto, mas também como ferramenta metodológica para descobrir o assunto. Uma melhor compreensão do cinema pode funcionar como uma ferramenta para a crítica de arquitectura.

O último Caso de Estudo

Imagens experimentais sobre o espaço e o lugar estão contidas em praticamente todos os filmes, sendo a maior força da arquitectura cinematográfica geralmente ocultada nas representações de acontecimentos banais e não especificamente na exposição declarada de edifícios ou espaços de excepcional mérito arquitectónico.

A trilogia *Matrix*, dos irmãos, *Andy* e *Larry Wachowski*, produzida a partir de 1999, apresenta-nos abordagens distintas sobre o espaço, quando comparados com os casos citados anteriormente. Os três (3) filmes são estudados em conjunto e analisados, segundo a visão dos realizadores, sobre o que poderá ser, a cidade do futuro, e os problemas que esta nos pode colocar.

Os filmes escolhidos podem não estar necessariamente entre os melhores do ponto de vista artístico, da narrativa, do argumento ou mesmo da performance dos actores. No entanto, a escolha dos realizadores e filmes em questão deve-se principalmente ao potencial que fornecem para a reflexão sobre a relação entre as duas artes, e exemplificam as ideias propostas no âmbito deste trabalho.

Realizadores e filmes como *Terry Gilliam* e *Brazil* (1985), *George Lucas* e a saga da Guerra das Estrelas, cujo primeiro filme (episódio IV) foi *Star Wars: A New Hope /* Guerra das Estrelas: Uma Nova Esperança (1977), *Andrew Niccol* com *Gattaca* (1997), *Michael Bay* com *The Island*/A Ilha (2005), *Steven Spielberg* com *Minority Report* / Relatório Minoritário (2002), *Tim Burton* com *Gotham city* de *Batman* (1980) e principalmente em *Batman Returns* / O Regresso de Batman (1992), ou mesmo *Batman Begins*/ O Começo de *Batman* (2005), de *Christopher Nolan*, *Total Recall* / Desafio Total (1990), de *Paul Verhoeven*, *Demolition Man* / O Demolidor (1993), de *Marco Brambilla* podiam ter sido escolhidos com igual justificação. Outros filmes poderiam ter sido escolhidos para análise, tais como *Sin City*, de *Robert Rodriguez*, *Frank Miller* (autor das histórias editadas inicialmente em banda desenhada) e *Quentin Tarantino* como director especial convidado. *V for Vendetta* / V de Vingança (2006) dos irmãos *Wachowski*, *Scape from LA* / Fuga de *Los Angeles* (1996), de *John Carpenter* entre muitos outros. O ensaio centra-se no género fílmico de ficção científica, na sua expressão arquitectónica e vastíssimo conjunto de informação sobre o imaginário urbano e utópico do futuro. Estamos convictos que os filmes seleccionados funcionam como bons exemplos para o propósito, devido às ideias e teorias que formulam, pelo especial poder conferido na transformação do discurso, através das propostas filosóficas que apresentam.

Sobre a pesquisa

Durante as pesquisas sobre o tema, constatámos que, apesar da existência de muita informação em português sobre cinema e, mais ainda, sobre arquitectura, o mesmo não acontece, quando procuramos literatura que relacione arquitectura e

cinema. Um bom exemplar resume-se à edição da Cinemateca Portuguesa, Cinema e Arquitectura que o Professor Doutor Miguel Santiago, gentilmente, facultou para consulta. Pensamos, por isso estar na presença de um tema relativamente recente ou ainda pouco estudado, o que gerou alguma dificuldade na recolha de informação sobre o assunto em discussão. Contudo, graças ao processo de globalização, temos assistido à contínua e sistematizada consolidação democrática das TIC's, que nos permite, estar no mundo, apenas à distância de um "clic". Este dom da ubiquidade com que a internet, a par da *world wide Web* nos permeia, permitiu-nos o acesso a alguns textos disponíveis on-line e ao recurso a livrarias virtuais como a amazon.com, na aquisição de alguma literatura estrangeira (principalmente sobre cinema e cidade, mais do que arquitectura e cinema). Igualmente importante foram as variadíssimas visitas à FNAC, esse grande centro de cultura (outro grande benefício fruto da sociedade do espectáculo!) que nos permitiu adquirir alguma filmografia em formato digital. A livraria Wooc foi igualmente importante, assim como a Bertrand, a Simões em Faro ou as deslocações à biblioteca da Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa onde descobrimos a única tese sobre arquitectura e cinema da Mestre Arquitecta Inês Domingues Serrano que amavelmente nos facultou uma cópia. A filmografia e bibliografia que nos pareceu pertinente adquirir, mas que não foi possível por não se encontrar disponível nos círculos normais de distribuição, não nos deixou outra alternativa, se não a deslocação física a livrarias como a *Barnes and Noble* ou a *Architecture bookshop*. Resumindo, grande parte do texto produzido neste ensaio, é fruto de exaustivas traduções livres efectuadas por nós, de alguns capítulos ou apenas passagens ou parágrafos, de autores como *Stephen Barber* em *Projected Cities* (2002), *Steven Jacobs* em *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (2007)*, Mark Shiel and Fitzmaurice* em *Sreening the City*, e *Cinema and The City* (2007), *Ana Moya Pellitero* em *The Image of the Urban Landscape* (2007), gentilmente facultado pelo Professor Doutor Hugo Nazareth Fernandes, *David B. Clark* em *The Cinematic City* (1997), *Richard Sennett em The Conscience of The Eye* (1992), *Malcom Miles and Tim Hall, with Iand Borden* em *The City Cultures Reader* (2000), *James Philips* em *Cinematic Thinking* (2008), Juhani Pallasmaa em *The Architecture of Image* (2007), *The Eyes of The Skin* (2005)*,* e *The Thinking Hand* (2009)*, Gul Kaçmaz Erc* em *Architecture in Cinema* (2008), *Peter Greenway's – Postmodern/PostStructuralist Cinema editado por Paula Willoquet-Maricondi* e *Mary Alemany-Galway* (2008), *Deleuze* em *Cinema 1 e 2* (1982, 1998), *Edgar Morin* em *L'esprit du Temps 2* (1975), entre muitos outros; a par da leitura de autores traduzidos em português, como é possível verificar-se nas notas finais dos capítulos constituintes do trabalho, e na bibliografia de referência, apresentada no final do documento.

Muito importante foram as opiniões e a sensatez de leigos na matéria mas com muito sentido de oportunidade, ou de profissionais em arquitectura, que apesar de não ser esta a sua especialidade, contribuíram, de forma indelével, para a construção das ideias e do pensamento expresso ao longo dos textos. *"Last but not the least"* a própria e singela experiência pessoal do autor da dissertação, enquanto licenciado em Design pelo IADE em 1995, pela cultura visual e conhecimentos adquiridos desde essa data, quer pela prática e experiência profissional, como durante o curso de Pós-Graduação em Gestão de Design efectuado pelo IADE em consórcio com o IDEG-ISCTE e o Centro Português de Design em 1997, ou aquando da passagem pelo CITI - Centro de Investigação para Novas Tecnologias, da Universidade Nova de Lisboa, entre 1997 e 2000, onde concluiu o ano curricular do MBA Europeu em Multimédia e Audiovisuais, através da introdução de opiniões próprias, construídas a partir do imaginário referencial fílmico adquirido ao longo dos últimos 20 anos. O nosso objectivo foi reunir aquilo que é disperso, compilando e tentando criar um todo lógico e que julgamos oportuno.

Os destinatários

Para além do nosso interesse pessoal como autores do trabalho, enquanto documento final, na contribuição que teve para a consolidação dos conhecimentos adquiridos ao longo dos 5 anos de curso, e na estruturação de um raciocínio organizado, consideramos que o tema poderá ter interesse no aprofundamento da temática em questão e na probabilidade que acreditamos haver na abertura de novos caminhos e na descoberta de novas pistas e possibilidades de pensar a arquitectura. Será bom referir de antemão, que mais importante ou interessante do que as conclusões que possamos atingir, é o percurso que está em causa, pelos temas abordados e na forma como estes se vão relacionando, construindo um raciocínio e uma verdade passível (acreditamos nós) de ser aceite.

Arquitectura no Cinema e Cinema na Arquitectura

A lista de *Godard* sobre as alternativas de se fazer cinema, podem expandir-se de forma bastante específica: O cinema como arquitectura. A interacção do cinema e arquitectura – A arquitectura inerente à expressão cinematográfica e a essência cinematográfica da experiência arquitectónica[9].

Relativamente à interacção entre a arquitectura e o cinema, pretendemos com este trabalho estudar, principalmente, a arquitectura no cinema, não abordando a

interacção do cinema na arquitectura ou mesmo a arquitectura de cinema, apesar de fazermos referências, sempre que julguemos importante para o esclarecimento do que separa ou aproxima as duas artes e, desta forma, enriquecermos o discurso. Não se trata de uma pesquisa geral e abrangente sobre tudo o que se relaciona com as duas formas de arte (porque haverá naturalmente, mais relações para além das citadas). Centra-se, antes, em determinados conceitos e exemplos escolhidos, que não pretendem afirmar-se como únicos, mas que pensamos contribuírem de forma decisiva para o esclarecimento de certos e determinados pontos de vista, considerados fundamentais.

Para podermos conhecer a interacção entre a arquitectura e o cinema, julgamos ser importante, primeiramente concentrarmo-nos num conjunto de conceitos partilhados entre ambos, como seja: arte, representação, realidade, espaço, tempo, enquadramento, símbolos, continuidade, movimento, dimensão, profundidade, perspectiva, experiência e luz. Estes conceitos irão ajudar a analisar o ponto central deste estudo, ou seja, a representação espacial da cidade. No capítulo 1, o texto é acompanhado de imagens de filmes de diferentes géneros e de obras de arquitectura que ilustram os conceitos citados e a relação que estes estabelecem entre arquitectura e cinema. É um facto que estes conceitos são abordados de forma diferente na arquitectura e no cinema. No entanto, é inquestionável que a arquitectura tem emprestado alguns dos seus conceitos ao cinema, como espaço e plano, ou o cinema à arquitectura, como a montagem. Por sua vez, ambos têm recebido de outros campos artísticos, como do desenho, a perspectiva e a noção de profundidade; ou da filosofia, as noções de representação, realidade e símbolo. A arquitectura e o cinema têm muito em comum quando conceitos como os referidos são tidos em consideração.

"O Espaço Vivido" (*Henry Lefebvre*)

O espaço é (mais até do que a forma arquitectónica), provavelmente, o primeiro conceito a ser mencionado quando a interacção entre a arquitectura e o cinema está em causa. O ensaio limita-se ao conceito de espaço, e à forma como este é criado, abordado, representado, definido, ou reproduzido. O que diferencia o espaço cinematográfico do espaço arquitectónico? O ensaio não procura dar resposta à pergunta, mas tem-na presente. Existe uma pequena diferença entre estes dois conceitos que se situa, cremos, entre ambos. Existe uma concepção de espaço mais amplo que inclui o espaço arquitectónico. Aqui, o espaço arquitectónico não é só o espaço projectado pelo arquitecto, mas a visão e o entendimento que o realizador tem

do mesmo, na maneira como o demonstra e utiliza para representar um provável futuro urbano, mesmo que utópico, ou a ideia de um outro (ver capítulo 2 sobre "A (Des)evolução da Utopia Urbana Representada no Género de Ficção Ciêntífica").

Um físico pode dizer que o espaço vazio é tridimensional. Quando o conceito é aplicado à arquitectura, torna-se mais do que isso. O espaço é o vazio, não sendo, no entanto, independente das suas fronteiras limite, compostas pela pele arquitectónica. Deste modo, a arquitectura ganha forma a partir das características desses objectos arquitectónicos. A escala, textura, materiais, cores, iluminação, relação entre cheios e vazios, a linguagem, as referências à tradição e o estilo de objectos arquitectónicos formam aquilo que, em arquitectura, se designa por espaço. As mesmas características são válidas também para o espaço cinematográfico tendo, no entanto, que ser considerado como uma representação reduzida e limitada do primeiro.

Depois de analisadas as relações entre os conceitos usados nas duas artes, que pretendemos mais genérica, a que corresponde o capítulo 1, há uma extrapolação dos mesmos, a partir do capítulo 3, para o conceito de cidade, pois julgamos ser esta a forma mais interessante de entendimento da problemática em questão.

Neste sentido, a concepção de espaço aqui adoptada, pretende, mais do que apresentar, exclusivamente, uma relação ligada à ideia de aparência visual, silhueta exterior, ou estilo artístico, realçar e destacar a estrutura essencial e interna, que serve de base à construção do espaço e à narrativa do género fílmico de ficção científica, que muito está associada às visões utópicas da arquitectura.

Michelangelo Antonioni, o "arquitecto" das imagens cinematográficas, expressa a complexidade e revela os enigmas do imaginário artístico sobre o seu último filme *Beyond the Clouds* (1994)*: "But we know that behind every image revealed, there is another image more faithful to reality, and in back of that image there is another, and yet another behind the last one, and so on, up to the true image of the absolute mysterious reality that no-one will ever see."*[10]

O objectivo do ensaio foca-se na imagem cinematográfica como motivo central, e aos aspectos arquitectónicos que esta encerra. Parece-nos elementar afirmar que a forma na arquitectura é consistente, sólida, tectónica, estrutural e, as imagens, ao contrário, são icónicas, transparentes, virtuais, imateriais, em suma, simples documentos de reprodução e consumo imediato. Um exemplo ilustrativo desta diferença estabelece-se entre arquitectos como *Oscar Niemeyer* ou *Ricardo Bofill*, que

partem da imagem para o projecto, enquanto outros como *Louis Khan* ou *Peter Zumthor* partem das estruturas formais.[11] No cinema, a mesma polarização tende a desenvolver-se entre realizadores. *Hitchcock*[12] e *Kubrick* representam a aproximação do artista baseado no método, no detalhe, no quase planeamento matemático do filme, dos planos frequentemente fotografados e construídos, sob pena de não alcançarem qualquer tipo de compromisso que não seja considerado de controlo artístico. Nos antípodas, temos *Antonioni* e *Tarkovsky* que trabalham sem planos concebidos previamente, baseando as suas decisões na improvisação e na subtileza das sugestões surgidas durante o desenvolvimento do próprio filme. As narrativas dos dois primeiros realizadores seguem estritamente a lógica dramática, de modo a alcançarem uma tensão narrativa totalmente controlada, áreas onde os outros dois realizadores criam conjuntos associativos de imagens poéticas, que tendem a trabalhar num plano abaixo da tensão dramática, abrindo espaço para a interpretação da própria narrativa em si. Deste modo, o observador passa de um simples observador para um participante activo que parece cúmplice da própria história. Sobre o tema *Rattenbury Kester* afirma:

"A 'arquitectura' dos filmes revela e representa a arquitectura para o espectador da forma como os arquitectos desejariam que o espectador a experienciasse… Todos os cineastas podem, se quiserem, fazer-nos olhar para os edifícios e espaços durante tanto tempo que começamos a ter deles, um entendimento diferente."[13]

Da maneira como o espaço arquitectónico é representado nos filmes, a representação torna-se uma noção sobre a qual podemos basear a relação entre a arquitectura e o cinema. A representação pode ser definida como a redução, a abstracção ou a transformação de um objecto num outro meio. A transformação pode dever-se às diferentes propriedades de um novo meio de comunicação, ou devido à interpretação de outros significados. A representação não reflecte todas as propriedades do objecto representado. Além disso, possui algumas características cujo objecto representado não tem. As representações da arquitectura, tal como o desenho, ou a fotografia têm estado sempre, em primeiro plano, na produção arquitectónica e da teoria. No entanto, o filme, raramente, é estudado como um modo de representação da arquitectura, que é a base deste ensaio. Portanto e em jeito de conclusão, se nós podermos reformular a questão *Porquê estudar o cinema relativamente à arquitectura?* A resposta pode ser encontrada na declaração de *François Penz* em *Architecture in Cinema*, de *Gul Kaçmaz Erk*:

"Os mundos da arquitectura e do cinema lidam com a representação e com a ilusão, e ambos têm muito a aprender um com o outro. Os arquitectos devem aprender com os cineastas na capacidade demonstrada como representam o espaço e na forma como nos movemos através dos espaços. Podemos também aprender com a arte e a estética do estúdio, onde os cineastas trouxeram uma visão particular sobre como suportar os cenários relacionados com a arquitectura em que se movimentam os actores. Os arquitectos podem beneficiar se tiverem presente que as suas representações tridimensionais funcionam como um conjunto natural para a exploração de espaços em movimento, o que pode ajudar a olhar para o trabalho de uma forma menos estática."[14]

Quadro Síntese	
Arquitectura no Cinema	. Arquitectura como actor principal do filme. . O espaço arquitectónico como amplificador de certos estados mentais e determinadas emoções específicas do cinema. . A utopia urbana ao serviço da narrativa fílmica. . A distopia urbana como evolução degenerativa do conceito original. "Um mundo paralelo". . Entre o real e a heterotopia. A "utopia do espelho" – "Um lugar sem lugar".
Cinema na Arquitectura	Integração de valores cinematográficos na arquitectura – Perspectiva, montagem, movimento (travelling), enquadramento, cena, plano, emoções – "Estados de alma".
Arquitectura de Cinema	. Arquitectura cenográfica como pano de fundo - decorativa. . Arquitectura construída e projectada para o efeito – Maquete (Há excepções).

O quadro seguinte mostra a estrutura de orientação para a dissertação:

<table>
<tr><th colspan="7">Estrutura do Ensaio - Síntese</th></tr>
<tr><td>Título</td><td rowspan="3">Introdução</td><td colspan="2">Parte 1</td><td colspan="2">Parte 2</td><td>Parte 3</td><td rowspan="3">Conclusão</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Ascensão e Queda das Cidades Cinematográficas da Esperança no Futuro Passado - De 1910 a 2010.

Utopias, Distopias e Heterotopias da Paisagem Urbana.</td><td colspan="2" rowspan="2">Contextualização</td><td colspan="2">Panorama
Utopias e Distopias</td><td rowspan="2">Heterótopias</td></tr>
<tr><td>Capítulo I</td><td>Capítulo II</td><td>Capítulo III</td><td>Capítulo IV</td><td>Capítulo V</td></tr>
<tr><td>O espaço arquitectónico e o espaço cinematográfico</td><td>A (des)evolução da utopia urbana representada no género de ficção científica</td><td>As cidades cinematográficas dos anos 60 e a Paisagem urbana

Casos de Estudo
1. Filme A
2. Filme B
3. Filme C</td><td>Visões Utópicas e Distópicas de Cidades Fantásticas e Virtuais

Casos de Estudo
4. Filme A
5. Filme B
6. Filme C</td><td>Simbioses entre arquitecturas do corpo e da cidade e as heterotopia urbana

Casos de Estudo
7. Filme A
8. Filme B
9. Filme C</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2"></td><td rowspan="2">O Cinema, a Arte e a arte na representação</td><td>A Utopia Urbana representada no Género de Ficção Científica</td><td colspan="3">As Heterotopias, Os Vazios Urbanos e Os Não-Lugares</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">O Discurso do Moderno e do Pós-Moderno</td></tr>
</table>

Notas:

1. SANTIAGO, Miguel – **Pancho Guedes - Metamorfoses Espaciais.** Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007.p. 112.

2. PALLASMAA, Juahni – **The Architecture of image** - Existential Space in Cinema. Helsinki: Rakennustieto, 2007. p.13.

3. IDEM-IBIDEM., p. 13.

4. MONTANER, Josep Maria – **As Formas do Século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. p. 8.

5. AMENDOLA, Giandomenico – La Ciudad Postmoderna. Madrid: Celeste Ediciones, 2000. P. 32, in SANTIAGO, Miguel – **Pancho Guedes** - Metamorfoses Espaciais. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007.p. 112.

6. PALLASMAA, Juahni – **The Architecture of image**, Existential Space in Cinema. Helsinki: Rakennustieto, 2007. p. 13.

7. ERK, Gul Kaçmaz – **Architecture in Cinema,** A Relation of Representation Based on Space. Koln: Lambert Academic Publishing AG & Co, 2008. p. 6.

8. GRILO, João Mário – **As Lições do Cinema**. Manual de Filmologia. Lisboa: Edições Colibri / FCSH.UNL, 2008. p. 104.

9. JORDÃO, Pedro – Arquitecto pela Universidade de Coimbra, dividindo-se entre a prática e a crítica de arquitectura e diversos projectos culturais, casos do Cineclube de Aveiro e da Associação Cultural Mercado Negro.

10. PALLASMAA, Juahni – **The Architecture of image**, Existential Space in Cinema. Helsinki: Rakennustieto, 2007. p. 8.

11. MONTANER, Josep Maria – **As Formas do Século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. p. 14.

12. JACOBS, Steven – **The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock.** Rotterdam: 010 Publisher, 2007. p. 16-32.

13. Tradução livre de *Rattenbury Kester,* jornalista de arquitectura, crítica e escritora. Depois de ter trabalhado como arquitecta, fez o Doutoramento (PhD) sobre Arquitectura a Cobertura nos Meios de Comunicação de Massa. Actualmente é consultora e editora no Jornal de Arquitectura do Reino Unido, tendo ingressado ao ensino em 2000 pela Universidade Westminster, onde criou um grupo de investigação em práticas experimentais. As suas publicações têm sido amplamente divulgadas, tendo aderido ao Royal Institute of Architects. É também, actualmente membro do Comité Internacional de Crítica CICA. Em ERK, Gul Kaçmaz – **Architecture in Cinema**. Publisher: Lambert Academic Publishing AG £ Co. KG, 2008. p. 11.

14. François Penz, é professor universitário e estudou a relação entre Cinema e Arquitectura contribuindo, de forma original no campo da história da relação entre cinema e arquitectura, através da informação produzida sobre a prática digital contemporânea e urbanismo. Em ERK, Gul Kaçmaz – **Architecture in Cinema**. Koln: Lambert Academic Publishing AG & Co. KG, 2008. p. 11.

Capítulo I

Espaço Arquitectónico e Espaço Cinematográfico

O cinema representa o espaço, a arquitectura, o tempo, um ser, um objecto, uma história, uma ideia, um acontecimento, ou um sentimento. O espaço cinematográfico pode ser visto como a representação do espaço arquitectónico. O que está representado e apresentado no filme é sobre arquitectura, mas já não é arquitectura em si, nem uma ilusão, mas essencialmente uma interpretação. O espaço cinematográfico não é a cópia fiel do real, ou do espaço arquitectónico se assim preferirmos, é algo de novo, diferente…, contudo real.

Da mesma maneira que a arquitectura tenta criar e reescrever o espaço, o mesmo se passa com outras formas de arte, como a pintura, a literatura, a poesia, o bailado, o teatro, o cinema ou a fotografia, em que o espaço funciona como ferramenta de trabalho. A arquitectura cria o espaço enquanto produto final. Mas existe uma diferença significativa entre cinema e arquitectura: na arquitectura o espaço funciona em primeiro plano (é o propósito e a razão da sua existência) e, por isso, o projectado e a sua construção são os objectivos a atingir (No caso de arquitectos defensores do tectónico, como *Peter Zumpthor*, esta afirmação tem sentido. O mesmo não podemos dizer em relação a arquitectos como *Oscar Niemeyer* que defende a arquitectura do

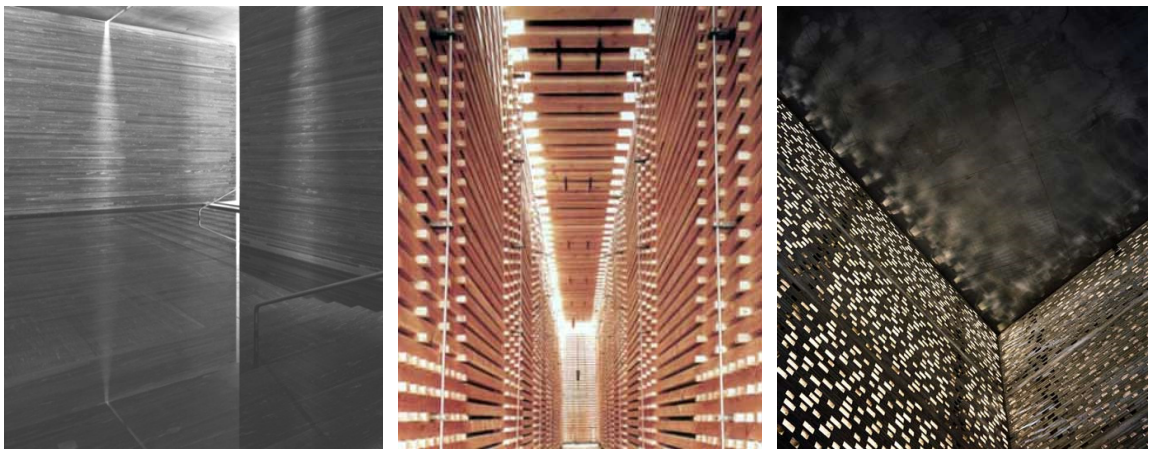

Fig. 01- Esq. Termas Val (2007), Peter Zumthor Fig 02- Pavilhão Suíço para a F. I de Hanover (2000). Fig 03- Dir. Ruína Gótica em Colónia convertida no recente museu Kolumba.

desenho, ou Pancho Guedes que defende a arquitectura como arte; para o cinema, o objectivo não tem que ser, necessariamente, definir ou criar o espaço. Ao invés, é um elemento inevitável, como são os cenários, a música, a luz, ou os actores.

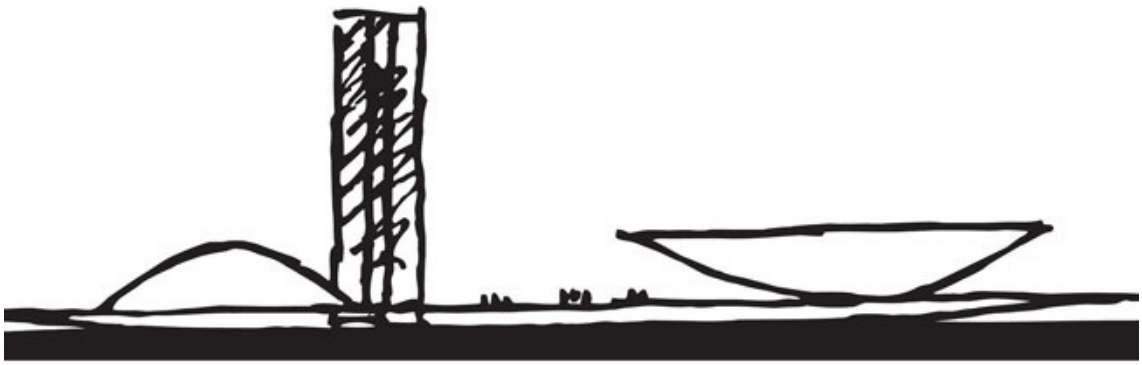

Fig 04- Esquisso sobre Brasilia, Oscar Niemeyer.

Fig 05- Esq. Núcleo de arte – P. Guedes.

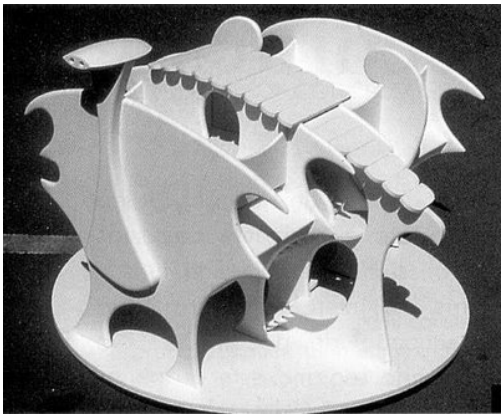

Fig 06- Maqueta da Casa das Bonecas da Kiti (1980), de P. Guedes

Os filmes contam "histórias espaciais"[1]

Ao contrário da maior parte das artes, o cinema na sua expressão fílmica tem dificuldades em materializar-se se não estiver ligado ao conceito de espaço. Da mesma forma, parece difícil conceber a ideia de filme, independentemente das formas arquitectónicas. No entanto, existem alguns realizadores que se aventuraram nessas andanças. É o caso de *Lars von Trier*, em *Dog Ville* (2003) e mais ainda *Derek Jarman*, em *Wittgenstein* (1993). Se, no primeiro, não há quase referências arquitectónicas, no segundo, estamos perante a total ausência dos mesmos. No entanto, se a luz é considerada como algo arquitectónico, continua sempre a existir arquitectura.

Fig 07- *Dog Ville* (2003). *Lars von Trier*.

Fig 08- *Dog Ville* (2003). *Lars von Trier*.

Dentro dos temas abordados em "A Ideia Construída" (2004), *Baeza* ilustra toda a poesia e clareza do seu lema *"mais com menos"* à boa maneira de *Mies van der Rohe*, com a sua máxima famosa *"mais é menos"*, destacando o tema da luz como o elemento modelador da arquitectura, dizendo: *"Proponho uma arquitectura essencial de ideia, luz e espaço. De ideia construída, materializada em espaços essenciais animados pela luz"* e contínua *"…quando o arquitecto descobre, finalmente, que a luz é o tema central da arquitectura, então começa a entender algo, começa a ser um verdadeiro arquitecto…"*[2]

Fig 09- Esq. Museu da memória em Andaluzia. A. C. Baeza.

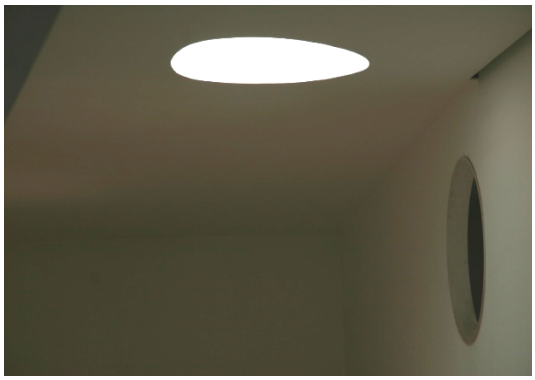

Fig 10 - Entrada de Luz zenital.E. S. E de Setúbal. Siza Vieira.

Por outro lado e de acordo com *Gul Kaçmaz Erk*[3] o espaço cinematográfico, enquanto representação, não possui todas as características do espaço arquitectónico; Se não vejamos:

- A arquitectura aborda os cinco sentidos, o sentido da visão, audição, olfacto, tacto, e até mesmo, de degustação. A localização dos objectos no espaço, as distâncias, a hierarquia entre eles; cores, padrões, as suas relações; sombra e luz; cheiro, sons, palavras, música, a textura do mobiliário e elementos arquitectónicos criam e definem um espaço.

- A câmara, por outro lado, como um indivíduo que tem apenas dois sentidos, percebe e regista apenas imagens e sons. Não é possível palpar, degustar e cheirar os filmes, mas podemos vê-los e ouvi-los. O espaço no cinema é reduzido à imagem e ao som.

"a intrínseca espacialidade da representação fílmica"[4]

Podemos aferir que a arquitectura faz o filme. Num filme cada evento e a sua respectiva organização são moldados em função dos espaços e das suas relações espaciais. Os filmes estruturam-se a partir da ideia da deslocação sucessiva de um espaço para outro.

No cinema, tanto é usado o ambiente pré-existente, como pode ser construído de raiz. Na primeira situação, o espaço arquitectónico é gravado directamente. Na segunda situação, a representação do espaço é criado de forma diferente, modelo que na verdade pertence à arquitectura por direito próprio (propriedade inerente à arquitectura enquanto prática). Depois do projecto em papel passa-se à execução/construção e, em seguida, é registado (a representação da representação). Cidades inteiras são reconstruídas por modelação, por exemplo, em Praga, *Philip Koufman* em "A Insustentável Leveza do Ser" (1988), baseado no romance de *Milan Kundera*, ou o caso de *Zivot je cudo "*A Vida é um Milagre" *(*2004), de *Emir Kusturika* que ganhou o prestigiado prémio de Arquitectura *Philippe Rotthier 2005*, pela reconstrução da sua cidade natal na Bósnia. Quando o ambiente real é utilizado, o espaço arquitectónico é directamente representado, e quando não é, está-se perante uma dupla representação.

Fig. 11 e 12- Fotograma de "A Insustentável leveza do Ser" (2004). Philip Koufman. Praga "reconstruída" cenograficamente para o efeito.

Sendo a representação do espaço arquitectónico essencialmente uma interpretação do espaço, a luz é sempre utilizada em conjunto com os elementos

Fig. 13 e 14- *Zivot je cudo / "*A Vida é um Milagre" *(*2004) de Emir Kusturika. A Cidade Natal do realizador reconstruída para o filme.

arquitectónicos. No entanto, o recurso a elementos arquitectónicos não é o único meio de criação ou de definição do espaço. A luz pode ser utilizada para a definição do espaço, tanto no cinema como na arquitectura. Os filmes de *Lars von Trier*, – *Dog Ville* (2003) e de *Derek Jarman*, *Wittgenstein* (1993), citados anteriormente, são um bom exemplo. Não existem (ou são praticamente inexistentes) os elementos arquitectónicos que cercam o espaço, embora este continue a existir. A luz, na escuridão ou na indefinição do horizonte define o espaço.

Fig. 15 - Wittgenstein (1993), de Derek Jarman.

Fig. 16 - Wittgenstein (1993), de Derek Jarman.

A Continuidade Fílmica / Dissolução – Descontinuidade / Corte

"A story should have a beginning, a middle, and an end... but not necessarily in that order"

A célebre frase de *Jean-Luc Godard* aplica-se sem problema à arquitectura, quando nos referimos a um elemento comum a todos os processos artísticos, como é o caso da técnica da montagem. O segredo do cinema reside na montagem. Cenas que são filmadas em espaços, tempos e condições totalmente diferentes podem ser justapostos através da montagem. Cada cena do filme pode ser editada de maneira diferente. *Gul Kaçmaz Erk*, em *Architecture in Cinema*, refere *Dziga Vertov* pela sua citação: *"De uma pessoa eu aproveito as mãos do mais forte e mais hábil, a partir de*

outra eu aproveito as pernas mais rápidas e tonificadas, a partir de uma terceira, aproveito a cabeça mais bonita e expressiva - e através da montagem crio um novo e homem perfeito". Muitos dos realizadores criam novas realidades espaciais através da *"montagem espacial."*[5]

Fig. 17- *Chelovk s Kinoapparatom*/O Homem da Câmara de Filmar (1929). *Dziga Vertov.* Compilação de vários fotogramas do filme.

Na arquitectura, enquanto *Frank Lloyd Wright* "dissolvia e encadeava"[6] os espaços entre si, atenuando a transição, *Mies van der Rohe, "O solitário caçador da verdade"* "cortava"[7] a cena abruptamente. Esta dissolução/continuidade e este corte/descontinuidade correspondem às diferentes formas com que se estruturam os eventos arquitectónicos e cinematográficos e que nos levam a ter diferentes percepções.

Fig. 18 - Pav. Alemão em Barcelona (1929). M. van der Rohe.

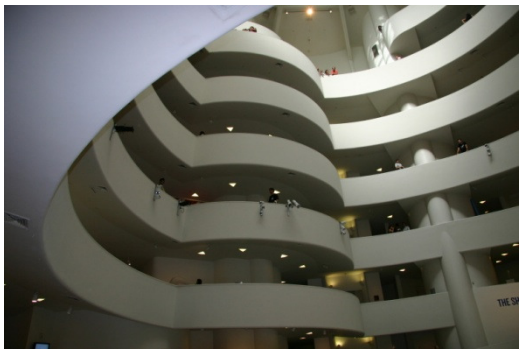

Fig. 19 - Guggenheim (1959). Nova Iorque, de F.L. Right.

É comum encontrarmos este tipo de abordagem cinematográfica na arquitectura de arquitectos como *Rem Koolhaas* ou *Jean Nouvel,* em que o último, a propósito do

tema, diz: "*Nessa contínua relação plano/sequência que um edifício é, o arquitecto trabalha com cortes e montagens, molduras e aberturas. Eu gosto de trabalhar o espaço em termos da sua espessura. Assim, a imposição de diferentes ecrãs, planos lidos de pontos de passagem obrigatória, são uma constante do meu trabalho.*"[8]

Fig. 20- Louvre em Abu Dhabi (2007), de J. Nouvel.

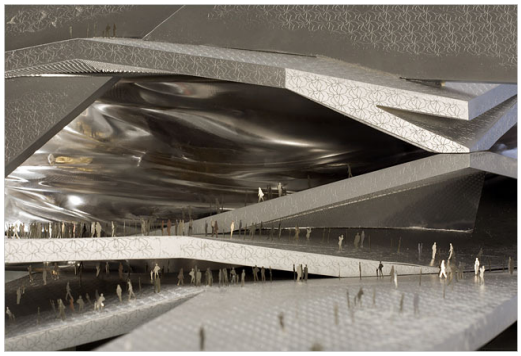

Fig. 21- Filarmónica de Paris (2012), de Jean Nouvel.

"Arquitectura: Música petrificada" (*Goethe*)

O espaço arquitectónico é contínuo por definição. Quando a câmara regista o espaço, também este se torna contínuo. Imagens e edição geram significados num filme. A utilização das mesmas imagens na montagem pode derivar em diferentes significados. Quando diferentes espaços, tempo e planos são integrados através da edição, quebra-se a continuidade. O espaço cinematográfico é descontínuo por causa das elipses temporais (passar por cima de / tempo de corte, criação de vazios. Mudanças no tempo e na realidade também afectam o significado do espaço. Segundo João Mário Grilo, esta figura é extremamente importante no *découpage* clássico, na criação do suspense:

"Na vida real tempo e espaço são contínuos. O mesmo não acontece no filme. O período de tempo que está a ser fotografado pode ser interrompido a qualquer momento. Uma cena pode ser imediatamente seguida por outra que ocorre num momento totalmente diferente. E a continuidade do espaço pode ser dividida da mesma maneira."[9]

No entanto, é na "mudança de plano ou *raccord,*"[10] que se encontra a chave da montagem. É nesse momento que devemos escolher o modo como vamos colocar em diálogo as várias cenas ou os vários espaços, o que implica uma ordem mas não necessariamente uma hierarquia, ou uma sequência temporal lógica, como acontece em filmes como *Pulp Fiction* (1994), de *Quentin Tarantino*. Em arquitectura, esta

problemática é visível no *raumplan* definido por *Adolf Loos* ou em certas experiências de *Bernard Tschumi*, que defende que o significado de uma sequência espacial, e consequente, impacto no observador, pode ser alterado pela inclusão de um novo espaço, traçando um paralelo com a experiência do teórico de cinema *Kuleshov,*[11] concluindo-se que, a expressão do actor é interpretada de acordo com a situação anterior. É também nesta base que reside muita da genialidade dos filmes de *Hitchcock*. Como referiu *Jacques Herzog*, "…*nos filmes de Hitchcock tudo é tão normal; depois, de repente, há profundidade. Mesmo as coisas normais podem ser novas*."[12] Este é também, em certa medida, o mundo de *David Lynch* em filmes como *Blue Velvet* (1986), que ficou conhecido pela máxima "*It´s a strange world*."

Fig. 22 - Casa Müller (1909) e o Raumplan de Adolf Loos.

Cinema e Memória

Nem o cinema, nem a memória estão limitados por questões espaciais ou temporais. Ambos são fragmentados, descontínuos e móveis. Ambos deambulam de um espaço para outro, sem precisar ter em conta a distância. Não importa se é um espaço real, ou "imaginário". Em *Persona* (1966), *Ingmar Bergman* explora essa propriedade e não define os espaços (anti-representação do espaço), e em *Brazil* (1985), de *Terry Gilliam* não se sabe em que cidade se desenrola a história, sendo, essencialmente, um *"state of mind!"*

Fig. 23, 24, 25 e 26 – Fotogramas de *Brazil* (1985), de *Terry Gilliam.*

Tanto o cinema como a memória, saltam entre diferentes épocas, seja em relação ao futuro como em relação ao passado. Movem-se no tempo do presente para o futuro, do futuro para o passado, do "real" ao "imaginário," sem limites geográficos. Reconstroem o passado e constroem o futuro. Usando esta propriedade do cinema, *Quentin Tarantino* em *Pulp Fiction* (1994) e *Milcho Manchevski* em *Before the Rain* (1994) vão um passo além e criam uma nova estrutura temporal; passando a parte central do filme para o fim (uma das personagens principais que já morreu reaparece) e o segundo, pela edição de uma estrutura mais complexa, fazendo com que a plateia se perca no tempo.

O cinema e a memória atribuem pensamentos, lembranças, e imagens igualmente como na realidade. Em *Belle de Jour*, de *Luis Buñuel* (1967), e imagens de *Robert Altman* (1972), o público é incapaz de entender o que é real e o que é sonho ou fantasia, assim como, em *Shutter Island* (2010), o mais recente filme de *Martin*

Fig. 27- Before the Rain (1994), de M. Manchevski.

Fig. 28- Pulp Fiction (1994), de Quenti Tarantino.

Scorcesse, o realizador leva-nos a acreditar na história até quase ao final e, no epílogo mostra-nos uma outra, a verdadeira, perdendo-nos completamente no tempo. O mesmo acontece com o enredo do filme *Existenz* (1999), de *David Cronemberg*, baseado na confusão entre realidade e realidade-virtual. As personagens entram e saem de um jogo de vídeo chamado *Existenz*, tão real que se poderia designar quase-orgânico. O jogo não tem qualquer objectivo final, mas a sua dimensão quase real é tão fascinante que atrai qualquer pessoa que o experimente. Os jogadores são conectados ao mundo virtual do jogo através de uma estranha consola que está ligada ao seu sistema nervoso por um "bio-portal" aberto no fundo das suas costas (ideia aproveitada mais tarde pela triologia *Matrix*). Quando, por fim, parece que as personagens regressaram à realidade, a pergunta "ainda estamos no jogo?" deixa o espectador na dúvida sobre o que é a realidade e, até que ponto, esta não pode ser confundida com o virtual (ou vice-versa). A verdade é que o efeito do filme é precisamente esse: provocar a reflexão sobre se é possível uma verdadeira distinção entre o real e o virtual numa altura em que estes dois mundos estão completamente interligados. É óbvio que no filme se trata de uma época bem mais avançada, em que o conceito de "máquinas-humanas" é uma realidade; no entanto, este é um debate bastante actual, virtual não é

Fig. 29, 30, 31, 32- Fotogramas de Existenz (1999), de David Cronemberg.

uma mera ficção. Basta o acesso à internet ou a um jogo de vídeo para se entrar num outro mundo. O mais interessante a reter do filme é o poder de atracção, que a realidade virtual provoca, funcionando como uma espécie de fuga à vida real mas, também, as complicações que daí podem vir.

Arquitectura e a História

Por outro lado, existe uma semelhança entre a arquitectura e a história. A história não funciona como a memória, com saltos de um espaço para outro, de vez em quando, a partir do "real" para o "imaginário". Tanto a arquitectura como a história exigem continuidade, quando espaço e tempo estão em causa. Arquitectura e a história são "coisas" reais, estáticas, contínuas e imóveis, enquanto O cinema e a memória podem adquirir propriedades "hipertextuais" ou de *"trainspotting."*

Movimento de Câmara

O movimento é uma característica básica do cinema, muitas vezes designado de "*moving pictures*." Os filmes são feitos de uma série de imagens individuais chamadas fotogramas. Quando as imagens são projectadas de forma rápida e sucessiva, o espectador tem a ilusão de que há movimento. O movimento da câmara no espaço é especialmente importante no cinema.

Devem distinguir-se dois movimentos de câmara:

1. O *travelling,* que consiste na deslocação da câmara em que permanece constante o ângulo entre o eixo óptico e a trajectória do deslocamento (a deslocação pode ser lateral, à frente, atrás ou óptico –a zoom-, em que a câmara não se aproxima do objecto, mas é este que "cresce" dentro da imagem). Exemplos: O acompanhamento da câmara por cima de *Travis Bickle*

(*De Niro*), em *TaxiDriver* (1976), de *Martin Scorcese*, no momento do tiroteio onde o filme atinge o clímax, ou um zoom *in* / *out* que o olho humano não consegue alcançar como no final de *The Passion of the Christ*/Paixão de Cristo (2004), de *Mel Gibson* quando a câmara "ascende a Deus" e depois acompanha a lágrima, que provoca um tremor de terra, símbolo da Sua revolta pela crucificação e morte do filho Jesus Cristo (*Yeshua*).

2. A panorâmica, que consiste numa rotação da câmara em torno do seu eixo vertical e horizontal. Na maior parte dos casos, estes dois movimentos são combinados: *travelling* à frente, com panorâmica à direita de x graus. Exemplos: O movimento circular em torno da mesa de *Jules et Jim* (1962), de *François Truffaut.*

"Diferentes tipos de movimentos de câmara criam diferentes concepções de espaço."[13]

Fig. 33 e 34 - A paixão de Cristo (2004) – Imagem da "Lágrima de Deus" a cair durante a crucificação de Cristo.

Jogar com a velocidade do movimento no cinema, tal como optar pelo movimento lento ou rápido, o congelamento da cena ou o movimento invertido, dá a possibilidade ao realizador de criar uma nova realidade. *Jean-Luc Godard*, em *A Bout de Souffle* cria diferentes ritmos. Nos espaços privados o ritmo é normal, mas o dos espaços públicos (a vida moderna) é mais rápido. Todos esses movimentos acontecem num espaço novo, designado de espaço cinematográfico. Enquanto na arquitectura são as pessoas que se deslocam num espaço que é estático, no cinema, ao invés, é a representação que se desloca enquanto os espectadores se mantêm estáticos. Assim, e citando João Mário Grilo *"a imagem cinematográfica torna-se, por via do movimento que ela própria concebe, uma imagem verdadeiramente cinematográfica"*[14] o que permite à arquitectura estática representada no cinema a aquisição de movimento, através de um grande dinamismo quando representada na tela. Não é por acaso que as duas metáforas estéticas do Modernismo, *Scene and screen*, são vocábulos herdados do cinema. A arquitectura e o cinema construíram, conjuntamente, o início da modernidade, definindo-lhe os princípios, e reflectindo o seu olhar sobre o mundo. *Le*

Corbusier teve sempre um discurso cinematográfico. O movimento e a introdução do tempo como quarta dimensão do espaço são considerados a verdadeira fonte criativa do Modernismo. Os olhos modernos movem-se, tal como a câmara de filmar, deslizando por imagens que se sucedem. Com *Le Corbusier*, a opacidade das paredes foi substituída pela transparência dos panos de vidro.

Fig. 35 - Playtime / Vida moderna (1967), de Jacques Tati – Cena do Sr. Hulot à espera no edifício.

As janelas deixaram de ser aberturas na parede – tornaram-se ecrãs de cinema que emolduram, com precisão, a paisagem. Escolhe-se a cena e a moldura, e escolhem-se as vistas que definem o espaço interior. Vejamos o caso do *architectural promenade* de *Le Corbusier*, que não é mais do que o correspondente arquitectónico da câmara de filmar. Na fachada principal da casa Hélio Sousa, em Setúbal projectada por Santiago podemos observar a preocupação do arquitecto com o enquadramento da arquitectura com a paisagem envolvente. Santiago tira partido das duas situações, através do jogo entre cheios e vazios (positivo, negativo). O cheio corresponde ao

Fig 36, 37 – "Casa Hélio" em Setúbal (2000), de Miguel Santiago.

edificado e o vazio ao lugar de estacionamento coberto, que enquadra a paisagem como pano de fundo.

Profundidade de Campo e a actualidade da perspectiva

A Perspectiva

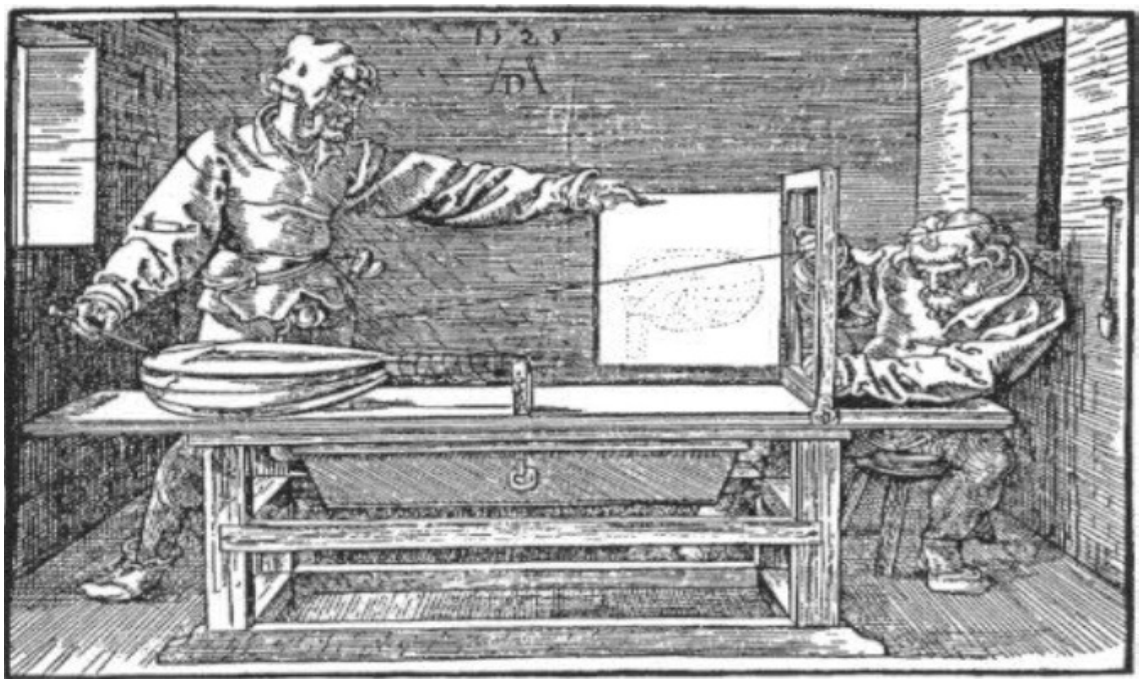

Fig. 38 - Máquina perspéctica de *Albrecht Durer.*

A perspectiva é, como sabemos, uma técnica de representação pictórica estabelecida durante a renascença e, particularmente, no *Quattrocento*. De acordo com a máquina perspéctica de *Albrecht Dürer* (1471-1528), entendemos por perspectiva a projecção numa superfície bidimensional de um fenómeno tridimensional. Uma forma de representar na superfície de desenho e pintura a percepção do mundo que nos rodeia, fiel ao nosso olhar. Esta noção baseia-se num artifício: imaginar que os raios de luz convergem todos para um ponto distante, no horizonte. Como Grilo afirma, *"Nada disto levantaria qualquer problema se esta perspectiva…"*, a do cinema *"…fosse natural."* O que está aqui subjacente é a existência de dois tipos de perspectivas distintas:

1. Perspectiva *naturalis*, resultado da óptica – e não artificial.

2. Perspectiva *artificialis*, produto de uma razão matemática e de uma cultura socialmente determinada.

Entre as distinções citadas, a distância técnica é mínima, ao passo que a distância e as implicações culturais são gigantescas. A evolução do conceito baseou-se sempre nas descobertas precedentes. Os antigos egípcios conheciam algumas noções de perspectiva mas não as utilizavam. A sua forma de representar o real baseava-se no simbolismo. Os antigos gregos foram os primeiros a estruturar noções de perspectiva, que chegaram a nós através de cópias romanas. Os artistas medievais começaram a procurar um realismo mais fiel nas suas obras.

Enquanto a perspectiva *naturalis*, saída da óptica antiga, se preocupava com a definição das regras "para bem olhar as coisas", a perspectiva *artificialis*, código e convenção cultural, estabelecia as regras e formas como as coisas devem estar dispostas para serem "bem olhadas." O arquitecto renascentista *Filippo Brunelleschi* estabeleceu, pela primeira vez, as leis geométricas da perspectiva. Para as demonstrar, pintou um quadro que visto ao espelho, através de um orifício, surpreendeu os seus contemporâneos com o realismo da imagem. Permitia ver, de um ponto específico, o Baptistério de *S. Giovanni*, em Florença, tal e qual como era na realidade. Do ponto de vista exclusivamente técnico, para além das maiores ou menores variações sofridas pelo sistema perspéctico, o princípio baseia-se essencialmente na conjugação de dois grandes factores:

1. A colocação da linha do horizonte ao nível dos olhos.

2. A convergência das linhas de fuga num ponto geometricamente coincidente com a projecção.

A perspectiva monocular ou *artificialis* dominou a história da representação ocidental do século XV ao século XIX. *Leonardo da Vinci* com o estudo para A Anunciação, e O Flagelo de Cristo, de *Piero della Francesca*, ou o Casal *Arnolfini* de *Van Eyck*, são bons exemplos da nova forma de ver e representar o mundo, onde é notória a identificação do ponto de fuga.

Os pintores procuraram adaptar a visão geométrica da perspectiva, cada vez mais elaborada, cujas regras foram sendo constantemente redefinidas. As projecções distorcidas alteram a perspectiva dos objectos, que só são vistos correctamente de um ponto, e reinventadas como no caso do impressionismo de Edgar *Degas*, ou no cubismo de *Juan Gris* com a Paisagem de *Ceret*.

Podemos considerar existirem semelhanças entre a câmara do cinema e a câmara da perspectiva linear. O olho humano achata a imagem vista na curvatura da retina, enquanto a câmara faz o mesmo, mas sobre uma superfície plana da tela.

Fig. 39 – Casal *Alfornini*. *Van Eyck* (1390 - 1441).

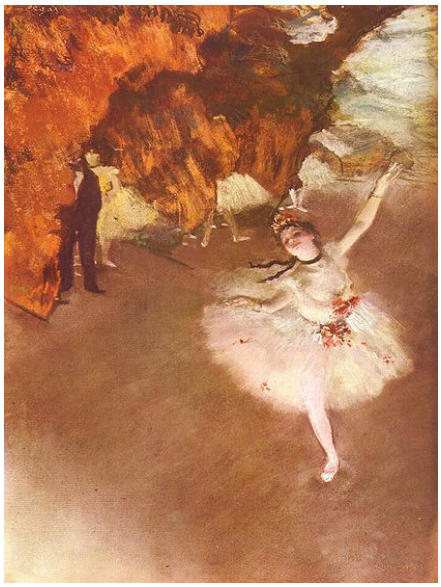

Fig 40 – A 1ª Bailarina, de *Degas* (1834-1917).

Profundidade

O cinema comprime o espaço. (Os desenhos de arquitectura em papel ou no computador também podem ser chamados de imagens comprimidas). No espaço tudo é comprimido, e depois sobreposto a uma superfície plana que é a tela. A ideia de compressão está muito ligada ao conceito de "dimensão". Trata-se da transferência do espaço da tridimensionalidade para a bidimensionalidade. O espaço cinematográfico compõe-se de limites e compressões, duas dimensões de reflexão sobre o espaço arquitectónico. Não existe a terceira dimensão, ou seja, a profundidade. Assim, o espaço, de arquitectura que é tridimensional e fisicamente estático, torna-se bidimensional e dinâmico no cinema.

O "Tempo Flutuante" do Cinema e o Tempo Real da Arquitectura

Na arquitectura, o espaço é influente no momento da criação. Não é tempo mas espaço o que se projecta. A mudança no tempo descreve o espaço. O espaço é representado na deslocação de um momento para o outro no tempo. O espaço arquitectónico é estático mas ganha dinamismo com o fluxo do "verdadeiro" tempo. No cinema, por outro lado, o tempo é influente na decisão do espaço. Tempo e espaço são

concebidos no cinema, mas é o espaço cinematográfico que controla o tempo. Aqui o tempo é representado pela passagem de um ponto a outro no espaço. Sobre "os temas da compressão tempo – espaço", *Gul Kaçmaz Erk* em *Architecture in Cinema* cita *David Harvey* que diz:

"De todas as formas de arte, o cinema, é talvez, o que maior capacidade apresenta (e de forma instrutiva) para lidar com temas ligados ao entrelaçado do espaço e do tempo. A utilização de imagens em série, e a habilidade para cortar para trás e para frente através do espaço e do tempo, liberta-o de muitas das normais limitações, mesmo que seja, em última análise, um espectáculo projectado dentro de um espaço fechado numa tela sem profundidade."

O espaço arquitectónico é tridimensional, enquanto o cinema tem duas dimensões espaciais e uma dimensão temporal. De facto, durante as décadas de 80 e 90, os realizadores adquiriram uma maior consciência da relação entre os conceitos tempo e movimento, como se o primeiro se tivesse convertido numa dimensão espacial. Filmes como *Dark City*/Cidade Misteriosa (1998), de *Proyas*, ou *Matrix* (1999), dos irmãos *Wachowski*, entre outros, são a prova disso. No fluxo normal de tempo, o *"cinema"* é alterado em alguns dos seus aspectos. O tempo é reduzido através da compressão, tais como *"fast-motion"*, ou reticências. Nas reticências, algumas partes da cena são omitidas (descontinuidade de tempo). O tempo é expandido através da dilatação, como uma cena em câmara lenta, por sobreposição ou inserção. Na inserção, a cena é cortada para outra cena, que por sua vez é também cortada. Na repetição do tempo, a mesma cena é mostrada mais de uma vez.

Podemos tentar arriscar e afirmar que, no que toca às questões do tempo, a relação entre arquitectura e cinema estabelece-se pelo seguinte paralelismo:

Na arquitectura existem pelo menos os seguintes tempos:
1. O tempo de projecto e construção (quando há construção);
2. O tempo representado através das referências à história e tradição;
3. O tempo em que a arquitectura é experimentada pelo utilizador.

No cinema, parece-nos haver também três "tempos":
1. O tempo de realização e produção;
2. O tempo representado no filme através do espaço, arquitectura, objectos, adereços;
3. O tempo em que o filme é visionado nas salas de cinema.

Em *Blade Runner*, de *Ridley Scott* (1982), as relações temporais estabelecidas são bastante complexas: *Androids Dream of Electric Sheep, Philip K. Dick*, nome original do livro que originou o filme, foi escrito em 1968. É um romance de ficção científica que representa o ano de 1992. *Blade Runner* foi filmado em l982 e representa o ano de 2019. Concluímos daqui que o momento importante na arquitectura é o momento da concepção, enquanto no cinema é o representado no filme.

Fig. 41 - *Blade Runner* (1982), de *Ridley Scott.* Vista geral da paisagem urbana da cidade de LA em 2019.

Há no entanto, alguns realizadores que usam a noção de tempo de forma diferente, como o caso *Eau de La Vie* (1994), *de Simon Baré* e de *Orphée* (Orfeu) (1950), de *Jean Cocteau* que não representam qualquer momento. O espaço, o vestuário, os diálogos não conferem qualquer significado sobre o tempo que os filmes representam. Isto pode ser considerado como o carácter de atemporalidade ou de anti-representação do tempo no cinema.

Fig. 42 - *Orphée*/Orfeu (1950), de *Jean Cocteau*.

Fig. 43 - *Orphée*/Orfeu (1950), de *Jean Cocteau*.

A Experiencia do Espaço

Marcel Martin no livro intitulado de "A Linguagem Cinematográfica" (tradução de Lauro António) começa por definir o conceito de espaço fazendo referência a um célebre texto do historiador de arte e ensaísta francês *Élie Faure* (1873-1937), intitulado *Introduction á La Mystique du Cinéma*, onde diz que o cinema *"faz da duração uma dimensão do espaço". Martin* refere ainda o título *"Le Cinema, L'Art de L'Espace"* de um artigo de 1948, editado na *Revue du Cinema,* nº14*,* pelo realizador, professor e crítico de cinema Francês *Jean-Marie Maurice Schérer* (*Eric Rohmer*) (figura de relevo da *Nouvelle Vague* do cinema francês do pós-guerra e também colaborador no jornal cinematográfico francês Cahiers du cinema), onde exprimiu a ideia de que *"o espaço parece ser de facto, a forma geral de sensibilidade que lhe é a mais essencial, na medida que o cinema é uma arte do olhar"*. Como *Martin* afirma e bem, estamos perante *"dois testemunhos que tendem a afirmar a primazia do espaço numa definição da especificidade da arte do filme". Martin* cita ainda O realizador e teórico do cinema *Jean Epstein* (1897-1953) que escreveu em 1947, no seu livro *Le Cinéma du Diable*, *"Jamais antes do cinema, a nossa imaginação fora arrastada para um exercício tão acrobático da representação do espaço como aquele a que os filmes nos obrigam, em que se sucedem incessantemente, grandes planos e planos longos, imagens em picado e contra-picado, normais e oblíquas, segundo todos os raios da esfera".*

Podemos pensar que na arquitectura apenas o espaço é projectado, enquanto no cinema tanto o espaço como a experiência espacial são projectados. De facto, quando percorremos e observamos um espaço físico, cabe-nos a nós o livre arbítrio de escolher a direcção a tomar, sentindo e vivendo a arquitectura sempre de forma diferente. Ao invés, o espectador de cinema é condicionado a seguir a rota dada. Podemos afirmar, que nos dois casos propõem-se uma realidade onde a imaginação tem como função preencher as lacunas (o que fica por ver). O elemento de controlo é a principal diferença entre as artes, o que permite, no caso do cinema, que o realizador mostre o espaço de maneira diferente (como lhe é mais conveniente) do que é realmente.

Escusado será dizer que o espaço é vivido tanto na vida real como no cinema; no entanto, a arquitectura apresenta mais possibilidades, ao passo que o cinema apenas tem uma forma de experimentar o espaço, ou seja, o espaço representado no filme. Na arquitectura, o homem está no espaço, experimenta o espaço sem mediação, observa o espaço enquanto espaço. No cinema, há inevitavelmente uma câmara entre o

espaço e o espectador, que vê o espaço cinematográfico, apenas como parte do filme, onde o espaço pode ganhar novo sentido ou novos significados.

Resumindo, o espaço arquitectónico é contínuo enquanto o espaço cinematográfico não é descontínuo (que é diferente de dizermos descontínuo) O filme muda entre espaços através da montagem podendo dar-nos uma outra percepção do espaço, mas nem por isso menos verdadeira, apenas uma outra. Na arquitectura o observador move-se no espaço, imóvel, estático, enquanto no espaço cinematográfico o espectador não está em movimento (que é diferente de dizermos parado). O espaço arquitectónico é tri-dimensional, enquanto o espaço cinematográfico é bidimensional. Na arquitectura, o olho humano funciona como observador, enquanto no cinema é a câmara de filmar quem observa. O tempo no cinema é diferente do tempo real que muda, que se expande, que se repete. Uma vez que existe um vínculo muito forte entre tempo e espaço, as diferentes personagens do cinema e os tempos 'verdadeiros' influenciam o espaço na arquitectura e no cinema. A iluminação é um elemento significativo em ambos. O espaço arquitectónico é vivido sem mediação, ao passo que o espaço cinematográfico é experimentado indirectamente. A experiência espacial do observador não é da autoria do arquitecto, enquanto no cinema, só há uma maneira de experimentar o espaço, que é totalmente projectado e controlado. Entretanto, o espaço arquitectónico é concreto, estável, dinâmico e inactivo enquanto o espaço cinematográfico é mutável, e activo.

O espaço é transformado em cinema. A representação cinematográfica toma o lugar do espaço arquitectónico. Cidades como, Paris, Nova Iorque, Praga, Berlim ou *Los Angeles* são cidades com experiência nas representações cinematográficas. Lisboa tem sido também alvo de atenção de realizadores como *Wim Wenders,* em *Lisbon Story* / Viagem a Lisboa (1994), ou do suíço *Alain Tuner* em *White City* / Cidade Branca (1983), O filme que mais encarna a catalepsia da cidade, onde os morros e vielas que delimitam a cidade servem de asilo a um marinheiro esgotado que repentinamente abandona o seu navio, e começa a filmar as panorâmicas da cidade iluminada.

Fig. 44 - *White City*/A Cidade Branca (1993), de *Alain Tuner.*

Fig. 45 - *Lisbon Story*/Viagem a Lisboa (1994), de *Wim Wenders.*

Giuliana Bruno, em *streetwalking* on *a Ruined Map: Cultural Theory and City Films of Elvira Notari*, refere *Paulette Singley* que diz que *"o espaço da cidade formou um componente integral do filme, enquanto o espaço no cinema, reformou, ao mesmo tempo a cidade."*

O Enquadramento do Espaço no Cinema

O primeiro grande conceito respeitante ao estabelecimento da continuidade fílmica é o conceito de tempo,[12] como pudemos verificar anteriormente, frequentemente assimilado às noções de ângulo e de enquadramento, onde a diferença se estabelece sobretudo de utilização.

O enquadramento tem um papel importante na representação do espaço e da arquitectura no cinema. A arquitectura geralmente tem um contexto. Edifícios e componentes existem num contexto físico. A arquitectura está vinculada a um local, é imóvel. O contexto afecta a percepção do edifício. O mesmo edifício em regiões ou cidades diferentes não seria o mesmo, assim como as cidades sem os seus ícones.

O filósofo americano *Noel Carroll* afirma que *"o uso do enquadramento, como convenção, enfatiza a descontinuidade do sujeito da representação relativamente ao ambiente físico adjacente."*[13] Quando algo está enquadrado separou-se de seu contexto. Esta descolagem pode ser utilizada como uma ferramenta para criar novos significados, como é o caso do cinema. *Deleuze* diz-nos que *"o plano garante uma desterritorialização da imagem"*. Não é o espaço na sua totalidade, mas a parte enquadrada que é representado no filme. De facto, *"diz-se que um personagem entra ou sai de campo (neste ou naquele momento, pela direita ou pela esquerda), sempre que ele se movimenta para essa direcção dos bordos do enquadramento ou que o movimento de câmara o subtrai ao conteúdo da imagem."*[14] O que está aqui subjacente é a noção de campo, ou seja, *"a porção de espaço imaginário contido no interior do enquadramento."*

Molduras diferentes são reunidas e um novo contexto arquitectónico é criado. O cinema descontextualiza o espaço arquitectónico através do enquadramento, re-contextualizando-o a partir da montagem, produzindo assim uma nova realidade. O espaço é delimitado por uma moldura, umas vezes física, outras vezes abstracta. No cinema, a arquitectura é moldada, limitada, achatada. A câmara regista o espaço como duas dimensões reflexivas emolduradas, em superfícies planas.

O Enquadramento do Espaço na Arquitectura

O enquadramento é um conceito básico do cinema que dá forma à sua prática e teoria, em que a produção cinematográfica se baseia. A criação de espaço no cinema é um processo de elaboração que leva também à análise de filmes. Da mesma forma que o cinema, a arquitectura pode ser abordada a partir de uma perspectiva baseada no conceito do enquadramento. O edifício como objecto da arquitectura é composto de espaço e de elementos arquitectónicos que emolduram esse espaço. O quadro e o espaço não podem ser separados na arquitectura. O quadro dá forma ao espaço, definindo-o como um recipiente e, por sua vez, o espaço, como contentor, toma a forma da embalagem. O espaço arquitectónico é um vazio emoldurado. É o volume físico, dentro e fora dos edifícios. O quadro na arquitectura é composto pelas paredes, pelo tecto, o piso e para com o espaço interior, bem como os edifícios e os espaços verdes para com o espaço urbano. O quadro define o espaço arquitectónico, tanto fisicamente (forma) como de um modo abstracto (limite). Os quadros arquitectónicos, tanto podem ser bidimensionais (pavimento, porta, parede, tectos, janelas) como tridimensionais (sala, quarto, cozinha, corredor, etc). Normalmente são estáticos e imóveis. Há quadros dentro de quadros: no domínio da arquitectura, uma sala é delimitada por uma moldura que está dentro de uma grande armação, o edifício. Nas ruas da cidade, as praças estão enquadrados e definidos pelos edifícios.

Em *Architecture in Cinema, Erk* cita *Deleuze*, quando este observa que "*há muitos quadros diferentes na armação. Portas, janelas, vidros de bilheteira, clarabóias, janelas do carro, espelhos, são todos os quadros no quadro."*

Um filme não mostra tudo, seleccionando uma parte do espaço arquitectónico, que é registado pela câmara, onde todas as condições espaciais, como a cor, a luz e a distância estão sob controlo. O que está por trás da estrutura cinematográfica definida pela câmara está fora de campo[15] (contra-campo), ou do espaço da tela, constituindo um mistério, algo que interrogamos e tentamos adivinhar. Um filme é, em síntese, uma colecção de imagens seleccionadas sobre o espaço emoldurado, enquanto, na vida real, vivemos dentro dos quadros de espaços arquitectónicos, em todas as condições e em quaisquer circunstâncias. O que está por trás da estrutura arquitectónica, é ainda arquitectura, ou seja, um outro espaço - interior ou exterior, como é o espaço urbano. Um dos gestos mais determinantes na *Villa Savoye* (1928), de Le *Corbusie* é o imenso *travelling* que se inicia na entrada da propriedade e só termina na abertura do painel do terraço, depois de se contornar a casa e subir a rampa interior.

Fig. 46, 47 - Vista interior da *Villa Savoye* (1928-1929), de *Le Corbusier.*

Rope / *A Corda* (1948), de Alfred Hitchcock, com a sua acção contínua e única, é um óbvio equivalente cinematográfico, ou mesmo, o caso do menino que percorre os corredores do hotel aceleradamente de triciclo, em *The Shinning* (1980), de *Kubrick.* Podemos arriscar que o espaço de enquadramento no cinema é uma forma de selecção, abstracção e de redução, enquanto a definição de espaço na arquitectura é uma forma de limitação, formalização e materialização. Paradoxalmente, o espaço no cinema, quando enquadrado, é descontextualizado; porém, quando enquadrado na arquitectura, é contextualizado.

Enquadramento do Espaço				
Cinema	Selecção	Abstracção	Redução	Descontextualização
Arquitectura	Limitação	Materialização	Formalização	Contextualização

Fig. 48, 49 - The Shining (1980), Stanley Kubrick. Cena que mostra o travelling da câmara com o menino a percorrer o corredor do hotel no carrinho.

O Simbólico arquitectónico no Cinema

Nas páginas anteriores, descrevemos a representação e a transformação do espaço arquitectónico no cinema, sendo esse um dos aspectos do tema sobre arquitectura no cinema. O outro, relaciona-se com a ideia do lugar e a função do espaço

no cinema. O realizador tenta conferir um determinado sentido através da narrativa, partilhando as suas ideias com o público, não só através do recurso a certos e determinados elementos visuais, como é o espaço, mas também auditivos, o que significa que o espaço arquitectónico funciona no cinema como uma ferramenta audio-visual para transmitir um determinado significado no filme.

Como vimos anteriormente, independentemente do filme em questão, a acção decorre sempre num determinado espaço, onde as personagens vão e vêm, ou permanecem fixas no espaço. Estamos agora em condições de perguntar, afinal qual a função ou para que servem esses espaços? À qual podemos responder, dizendo que as formas arquitectónicas simbolizam, talvez vários aspectos cinematográficos, assim como as personagens, a sociedade, ou a passagem do tempo. Para podermos compreender e definir melhor o conceito de símbolo, o melhor é estabelecermos a diferença entre representação e símbolo: Tanto o símbolo, como a representação, têm a sua própria realidade, independente do que cada um simboliza. A representação, retrata o objecto representado enquanto o símbolo não incide sobre o simbolizado. O símbolo não é gerado a partir do simbolizado, nem possui as suas propriedades, sendo diferente do que simboliza, física e conceptualmente. Assim, os símbolos emergem da relação entre dois objectos independentes. Nessa relação, objecto e símbolo, determinam estados, descrevem, delimitam e associam-se a outros. A célebre imagem do menino a colocar o cravo no cano da G3 ficou na história como um símbolo da revolução dos cravos. Os dois elementos em conjunto remetem o nosso imaginário automaticamente para o 25 de Abril. A rosa simboliza o amor, e a metralhadora a guerra. Nada acontece se os símbolos trocarem de conceito. No entanto, não podemos passar a chamar a rosa de metralhadora e o seu inverso.

O simbolismo arquitectónico no cinema destaca-se por trazer para primeiro plano os significados e as características típicas do espaço. Para a “experiência” do espectador não é necessário fornecer a totalidade do espaço. Ele percebe a igreja quando vê uma cruz, ou Lisboa quando vê a Torre de Belém, o Mosteiro dos Jerónimos ou a Ponte sobre o Tejo na tela. Da mesma forma, um espaço, ou uma parte desse espaço, simboliza um evento ou um estado de espírito, como aconteceu durante a *Nouvelle Vague* em filmes como *Alphaville* (1965) ou *2 ou 3 Choses que sais d’Elle* (1967), ambos de *Godard* e que teremos oportunidade de abordar mais à frente em pormenor (ver capítulo 3 sobre As cidades Cinematográficas dos Anos 60 e a Paisagem Urbana, p. 99-104). O movimento da câmara através de uma casa escura e vazia, cheia de sons estranhos, utilizados para retratar o bandido, é um *clichê* a que os filmes de

terror não resistem. No caso de *Lang*, utilizava frequentemente a arquitectura como reforço da relação emocional dos personagens, exprimindo melhor a essência do enredo. Por exemplo, em *The secret Behind The Door* / O segredo da Porta Fechada (1948), as distorções dos cenários e a opressão exercida sobre a mulher, reflectem o medo a relação doentia com os diversos espaços da casa. *Lang* tinha um especial gosto pelas formas irregulares e os recantos nas possibilidades que isso lhe proporcionava. Chegou a construir divisões poligonais, como no caso de *Scarlett Street* / Almas Perversas (1945), onde os espaços espelhados são utilizados acentuando a carga dramática da cena alta do filme – O assassínio. Em *Das Cabinet das Dr. Caligari* / O Gabinete do Dr. *Caligari* (1929), de *Robert Wiene*, o papel da arquitectura é desde logo evidenciado, através das ruas sinuosas, edifícios com inclinações impossíveis, quartos claustrofóbicos e cenários contorcidos, que criam uma imagem de grande instabilidade psicológica. Estamos perante um ambiente surrealista, comparável, a nosso ver, com a atmosfera e universo criado em *The Cell* / A Cela (2000), realizado por *Tarsem Singh*, pelas impossibilidades arquitectónicas que fazem lembrar os desenhos de *Escher*.

Fig. 50- Ed. *Ginger & Fred,* Praga, F. Gehry . Fig. 51 - Desenho de Escher. Fig. 52 - Almas Perversas (1945), de R. Wiene.

A Arquitectura torna-se um símbolo fílmico. O espaço feito de luz, sem paredes, um tecto e um piso, mesmo em *Wittgenstein* (1993), *Jarman* simboliza o caminho do filósofo pensador. Existem algumas áreas iluminadas na escuridão imensa, tanto do espaço como da sua mente. Os espaços indefinidos, mal definidos, que o público não consegue "localizar" *in Persona* (1966) de *Bergman*, simbolizam o espírito das duas mulheres.

Fig. 53 - in Persona (1966), de Ingmar Bergman. Fig. 54 - in Persona (1966), de Ingmar Bergman.

O jardim do paraíso é o símbolo do poder em *Metropolis* (1926), de *Lang*. Em *Belle de Jour* (1967), de *Buñuel*, a casa da mulher, a família e o bordel simbolizam, tal como o oculto, os dois lados da sociedade burguesa. Em *Eau de la Vie,* de *Baré* (1994), o menino está deitado no aquário, como se estivesse no útero da sua mãe e, em Édipo

Fig. 55 - Metropolis (1929), de Fritz Lang.

Fig. 56 - Metropolis (1929), de Fritz Lang.

(1967), de *Pier Paolo Pasolini*, a terra verde de *Oedipus Rex*, cercada de árvores cercada de árvores que a câmara grava em movimento circular também simboliza o útero.

Fig 57 - *Belle de Jour* (1967), de Buñuel.

Fig. 58 - *Belle de Jour* (1967), de Buñuel.

Fig. 59 - *Édipo* (1967), de *Pier Paolo Pasolini.*

Fig. 60- *Édipo* (1967), de *Pier Paolo Pasolini.*

Diferença entre o espaço cinematográfico do espaço arquitectónico			
ESPAÇO			
Arquitectura	**Descrição**	**Cinema**	**Descrição**
Real - Objecto		Representado - Ideia	
Contínuo	O observador move-se no espaço	Descontínuo	O filme muda de espaços - Montagem
Estático			O observador mantém-se estático
Tridimensional		Bidimensional	
	O observador é o olho humano		A Câmara de filmar é "quem" observa
Directo	Vivido sem mediação	Indirecto	Experimentado através da câmara de filmar
Concreto/Tectónico	A experiência espacial não é da autoria do arquitecto	Activo	A vivência do espaço é totalmente projectada, controlada
Estável		Mutável	
		Limitado/confinado	Pela moldura
Controlável	A direcção da experiência espacial é determinada pelo utilizador do espaço	Controlado	Pela câmara

TEMPO			
Real		Controlado / Causal	
Contínuo		Contínuo/Descontínuo	
Mensurável		Expansível/comprimido	
Irrepetível		Repetível	
Duração Controlável	Pelo utilizador	Duração controlada	Pelo realizador

LUZ			
Real mas controlada Directa ou indirecta		Irreal e artificial	Simboliza estados de alma
Orientada - Horizontal, Vertical, Diagonal	A conjugação cria diferentes ambientes e estados de alma.	Manipulada	Existência ou inexistência total de luz.

Conceitos partilhados entre arquitectura e o cinema			
Arte	Representação	Realidade	Espaço
Tempo	Enquadramento	Símbolos	Continuidade
Movimento	Dimensão	Profundidade	Perspectiva
Experiência	Luz	Plano	Montagem

Notas:

1. O Arch Daily apresentou uma interessante entrevista com Lorcan O'Herlihy. As suas ideias sobre inovação em arquitectura são particularmente estimulantes, referindo a necessidade de repensar a forma, o espaço, a materialidade e os parâmetros funcionais de um projecto, mesmo quando se trabalha perante fortes limitações orçamentais. Interessante de ver, para além da entrevista é a página da LOHA.

2. BAEZA, Alberto Campo – **a ideia construída**. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2004. p. 35.

3. Gul Kaçmaz Erc, é actualmente professora assistente na Faculdade de Artes Finais e design na Universidade de Economia de Izmir. Estudou arquitectura na Universidade Técnica do Médio oriente e na Universidade Técnica de Istambul, tendo leccionado na posteriormente na Universidade de Filadélfia e na Universidade de Tecnologia de Delft.

4. Gul Kaçmaz Erc refere a incidência de Frederic Jameson na *"intrínseca espacialidade da representação fílmica"*, Em ERK, Gul Kaçmaz – **Architecture in Cinema**: A Relation of Representation Based On Space. Koln: Lambert Academic Publishing Ag & Co. KG, 2008. p 16.

5. ERK, Gul Kaçmaz – **Architecture in Cinema**: A Relation of Representation Based On Space. Koln: Lambert Academic Publishing Ag & Co. KG, 2008. p. 19.

6. João Mário grilo define o encadeado, ou fundido-encadeado, como parte integrante do *raccord*, o processo através do qual se dissolve a imagem do final de um plano sobre as primeiras imagens e plano seguinte, e por corte simples, o processo de montagem que consiste na passagem directa de um plano para outro, por colagem simples dos terminais dos fragmentos. Em GRILO, João Mário - **As Lições do Cinema**, Manual de Filmologia. Lisboa: Edições Colibri, FCSH da UNL, 1ª Edição Abril de 2007. p. 16-17.

7. IDEM, IBIDEM., p. 16.

8. Pedro Jordão apresenta um texto muito interessante sobre a arquitectura e cinema onde estabelece uma visão muito particular sobre a relação entre as duas artes. Em http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/PedroJordao.htm

9. *Rudolf Arenheim*- Filósofo, psicólogo e teórico da Arte, nasceu em Berlim em 1904, onde estudou Psicologia durante os anos 20. Em 1940 emigrou para os EUA. Entre 1946 e 1968 ensinou no *Sarah Lawrence College* e a partir de 1968 foi professor de Psicologia da Arte em *Harvard*. Tornou-se professor convidado na Universidade de *Michigan* em *Ann Arbor*. Segundo *Rudolf Arnheim* é impossível pensar sem recorrer a imagens perceptivas. O pensamento é principalmente visual.

Citações: "A visão é a única modalidade dos sentidos em que as relações espaciais podem ser representadas com precisão e complexidade suficientes. O tacto é o único outro meio sensorial que transmite com alguma precisão propriedades espaciais como inclusão, justaposição, paralelismo, tamanho, etc. Comparado a visão, todavia, o universo espacial apresentado pelas sensações musculares e tácteis é limitado em alcance e simultaneidade. Parece-me essencial ir além da noção tradicional de que as imagens fornecem unicamente a matéria-prima, e que o pensamento só começa depois que a informação foi recebida... Para passar as suas mensagens com segurança, os diagramas devem contar com as normas de composição pictórica e ordem visual que as artes aperfeiçoaram durante mais ou menos 20.000 anos. Nem a habilidade técnica da criação de imagens isoladamente nem o realismo fiel das imagens garantem que o material explique aquilo que pretende explicar, seja qual for o recurso visual empregado: ilustrações, slides, filmes, apresentações em vídeo e televisão. As relações decisivas entre os componentes devem aparecer com clareza; deve-se cuidar para que a causa leve ao efeito, e as correspondências, simetrias e hierarquias devem ser nitidamente apresentadas - uma tarefa eminentemente artística, mesmo quando utilizada simplesmente para explicar o funcionamento de um motor de êmbolos". "A obra radiofónica, apesar de seu carácter abstracto e oculto, é capaz de criar um mundo próprio com o material sensível de que dispõe, actuando de maneira que não se necessite nenhum tipo de complemento visual..."). Em ERK, Gul

Kaçmaz – **Architecture in Cinema**: A Relation of Representation Based On Space. Koln: Lambert Academic Publishing Ag & Co. KG, 2008. p. 20.

10. Mudança de plano ou *raccord.* Define-se durante a montagem, pela ligação das últimas imagens de um plano às primeiras imagens do plano seguinte. Segundo Grilo, existem variados tipos de *raccord,* desde os *raccords* da luz aos *raccords* de direcção e movimento, câmara, de decoração, adereços maquilhagem e guarda roupa. Em GRILO, João Mário – **As Lições do Cinema**, Manual de Filmologia. Lisboa: Edições Colibri, FCSH da UNL, 1ª Edição Abril de 2007. p. 16.

11. ***O efeito Kuleshov*** (1899-1970) é um dos exemplos que se costuma dar para clarificar o poder de montagem. Composto pela edição de vários *shots* registados a partir da mesma cena. *Kuleshov* editou uma curta-metragem sobre o rosto inexpressivo do ídolo czarista Ivan *Mozzhukhin* alternando a imagem com com outras (um prato de sopa, uma menina, o caixão de uma menina). O filme foi exibido ao público que afirmava que o rosto de *Mozzhukhin* era diferente sempre que a sua imagem aparecia novamente, dependendo se ele estava a "olhar" para o prato de sopa, para a menina, ou para o caixão, revelando uma expressão de fome, desejo ou tristeza, respectivamente. Na verdade as filmagens de *Mozzhukhin* correspondiam ao mesmo fotograma repetido inúmeras vezes. *Kuleshov* usou a experiência para indicar a utilidade e a eficácia da edição no filme. O efeito *Kuleshov* prova a capacidade que a sequência de imagens tem de provocar emoções no espectador.
Kuleshov demonstrou a importância da montagem enquanto instrumento básico da arte cinematográfica. Na opinião de *Kuleshov*, o cinema é composto por fragmentos e pela montagem desses fragmentos, ambos elementos distintos. Para *Kuleshov* o importante num filme não é o conteúdo das imagens, mas a sua combinação. A matéria-prima de uma obra de arte não precisa ser original, mas antes elementos pré-fabricados, que podem ser desmontados e remontados pelo artista em novas justaposições.
As experiências de montagem fílmica realizadas por *Kuleshov* no final de 1910 e início de 1920 formaram a base teórica da montagem do cinema soviético, culminando nos filmes famosos da década de 20 por realizadores como *Sergei Eisenstein*, Vsevolod Pudovkin, e Dziga Vertov. Em GRILO, João Mário – **As Lições do Cinema**, Manual de Filmologia. Lisboa: Edições Colibri, FCSH da UNL, 1ª Edição Abril de 2007. p. 88, 89.

12. Citação de *Herzog*. Em http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/PedroJordao.htm

13. teóricos e críticos de cinema americano, em ERK, Gul Kaçmaz – **Architecture in Cinema**: A Relation of Representation Based On Space. Koln: Lambert Academic Publishing Ag & Co. KG, 2008. p. 23.

14. GRILO, João Mário – **As Lições do Cinema**, Manual de Filmologia. Lisboa: Edições Colibri, FCSH da UNL, 1ª Edição Abril de 2007. p. 26.

15. IDEM, IBIDEM., p. 15.

16. Citação do filósofo Noel carroll considerado uma sumidade pelas suas análises sobre estética cinematográfica. É filósofo de arte e de história, e trabalha em teoria dos *media*. Em ERK, Gul Kaçmaz – **Architecture in Cinema**: A Relation of Representation Based On Space. Koln: Lambert Academic Publishing Ag & Co. KG, 2008. p. 34

17. GRILO, João Mário – **As Lições do Cinema**, Manual de Filmologia. Lisboa: Edições Colibri, FCSH da UNL, 1ª Edição Abril de 2007. p. 15.

18. IDEM, IBIDEM., p. 15.

Figuras:

Fig. 01 - Termas Val (2007), Peter Zumthor. Fonte: Internet.

Fig 02 - Pavilhão Suíço para a F. I de Hanover (2000), Peter Zumthor. Fonte: Internet.

Fig 03 - Ruína Gótica em Colónia convertida no recente museu Kolumba, Peter Zumthor. Fonte: Internet.

Fig 04 - Esquisso sobre Brasilia, Oscar Niemeyer. Fonte: Internet.

Fig 05 - Esq. Núcleo de arte – P. Guedes. Fonte: SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes – Metamorfoses Espaciais. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007.

Fig 06 - Maqueta da Casa das Bonecas da Kiti (1980), de P. Guedes. Fonte: SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes – Metamorfoses Espaciais. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007.

Fig 07 - *Dog Ville* (2003). *Lars von Trier*. Fonte: DVD.

Fig 08 - *Dog Ville* (2003). *Lars von Trier*. Fonte: DVD.

Fig 09 - Esq. Museu da memória em Andaluzia. A. C. Baeza. Fonte: Internet.

Fig 10 - Entrada de Luz zenital.E. S. E de Setúbal. Siza Vieira. Fonte: Fotografia do autor.

Fig. 11 e 12 - A Insustentável leveza do Ser (2004). Philip Koufman. Praga "reconstruída" cenograficamente para o efeito. Fonte:DVD.

Fig. 13 e 14 - *Zivot je cudo* / "A Vida é um Milagre" *(*2004) de Emir Kusturika. A Cidade Natal do realizador reconstruída para o filme. Fonte: Internet.

Fig. 15 e 16 - Wittgenstein (1993). Derek Jarman. Fonte: DVD.

Fig. 17 - *Chelovk s Kinoapparatom*/O Homem da Câmara de Filmar (1929). *Dziga Vertov.* Compilação de vários fotogramas do filme. Fonte: Internet.

Fig. 18 - Pav. Alemão em Barcelona, de Mies (1929). Fonte: Internet.

Fig. 19 - Guggenheim em NY,F.L. Right (1959). Fonte: Internet.

Fig. 20 - Louvre em Abu Dhabi (2007), de J. Nouvel. Fonte: Internet.

Fig. 21 - Filarmónica de Paris (2012), Jean Nouvel. Fonte: Internet.

Fig. 22 - Raumplan de Adolf Loos - Casa müller (1909). Fonte: internet.

Fig. 23, 24, 25 e 26 - *Brazil* (1985). *Terry Gilliam.* Fonte: DVD.

Fig. 27 - Before the Rain, M. Manchevski. Fonte: DVD.

Fig. 28 - Pulp Fiction. Quenti tarantino. Fonte: DVD.

Fig. 29, 30, 31, 32- Existenz (1999). David Cronemberg. Fonte. DVD.

Fig. 33 e 34 - A paixão de Cristo – Imagem da "Lágrima de Deus" a cair durante a crucificação de Cristo. Fonte: Internet.

Fig. 35 - Playtime/Vida moderna (1967), de Jacques Tatti – Cena do Sr. Hulot à espera no edifício. Fonte: DVD.

Fig 36, 37 – "Casa Hélio" em Setúbal (2000), de Miguel Santiago. Fonte: Gentilmente cedidas por Miguel Santiago.

Fig. 38 - Máquina perspéctica de *Albrecht Durer.* Fonte: Internet.

Fig. 39 – Casal *Alfornini*. *Van Eyck* (1390 - 1441). Fonte: Internet.

Fig 40 – A 1ª bailarina. *Degas.* Fonte: Internet.

Fig. 41 - *Blade Runner* (1982), *Ridley Scott.* Fonte: DVD.

Fig. 42, 43 – *Orphée* / Orfeu (1950). *Jean Cocteau*. Fonte: DVD.

Fig. 44 - *White City* / A Cidade Branca (1993), *Alain Tuner*. Fonte: DVD.

Fig. 45 - *Lisbon Story*/Viagem a Lisboa (1994), *Wim Wenders*. Fonte: Internet.

Fig. 46, 47 - Vista interior da *Villa Savoye* (1928-1929) de *Le Corbusier.* Fonte: Internet.

Fig. 48, 49 - The Shining (1980), Stanley Kubrick. Cena que mostra o travelling da câmara com o menino a percorrer o corredor do hotel no carrinho. Fonte: DVD.

Fig. 50 - Ed. *Ginger & Fred,* Praga, F. Gehry. Fonte: DVD.

Fig. 51 - Desenho de Escher. Fonte: DVD.

Fig. 52 - Almas Perversas (1945), de Robert Wiene. Fonte: DVD.

Fig. 53, 54 - in Persona (1966), de Ingmar Bergman. Fonte: DVD.

Fig. 55, 56- Metropolis (1929), de Fritz Lang. Fonte: DVD.

Fig 57, 58- *Belle de Jour* (1967), de Buñuel. Fonte: DVD.

Fig. 59, 60- *Édipo* (1967), de *Pier Paolo Pasolini.* Fonte: DVD.

Capítulo II

A (Des)evolução da Utopia Urbana Representada no Género de Ficção Científica

O expressionismo, além da estrita definição como uma corrente estética com manifestações na pintura, na literatura e, mais tardiamente, no cinema, fundou-se no movimento geral das ideias de uma época e de uma nação. A Alemanha, no começo do século XX, possuía estatuto de grande país industrial; entretanto, os temas dos primeiros filmes desse período, como *Golem* (1915) de *Paul Wegner, Nosferatu* (1921) e *Fausto* (1926) de *Murnau, e Os Nibelungos* (1924) de *Fritz Lang*, privilegiaram um passado medieval, povoado de velhas lendas, não reflectindo, como produção cinematográfica, a realidade urbana do país desenvolvido. É como se os alemães, ao recusarem a derrota no final da guerra, procurassem consolo numa situação anterior, por meio das suas lendas e contos mais característicos. Na representação desse universo, o expressionismo cinematográfico não vê, mas tem visões. Os factos e objectos existem como visões e sensações interiores que provocam no espectador. Assim, do objecto concreto passa-se ao abstracto. A casa, a rua, o conjunto de habitações, a cidade enfim, sem perder a sua forma objectiva e concreta, tornam-se subjectivos e abstractos.

Fig 01 - O Gabinete do Doutor Caligari (1919), de Murnau.

Os filmes sobre arquitectura e design são tão antigos quanto o próprio cinema. Em 1976, *Leon Barsacq*[1] afirmava que o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919) de *Murnau* e as ilusões de *Georges Méliès*, constituíram, no início do século XX, um avanço considerável sobre tudo o que tinha sido feito até à data em matéria de cinema, na medida, em que tinham criado uma realidade mais profunda, conferindo à imagem mais substância e conteúdo. *Barsacq* afirmava ainda, que o cinema tinha escapado da sua fase primitiva através de realizadores como os citados, uma vez que se afastou dos cenários simples conjuntos tridimensionais, criando verdadeiramente o espaço arquitectónico no cinema.

Se acompanharmos o surgimento dos valores de produção na história do cinema, facilmente percebemos que estes coincidiram com o nascimento e a aceitação do cinema de ficção científica. É incontestável a interligação entre as duas

artes e o facto de alimentarem inspirações conjuntas. O realizador aprende com o arquitecto e o contrário também é válido. Em 1926, já muitos arquitectos diziam ter ficado impressionados e influenciados por *Metropolis* (1926) de *Fritz Lang*. *Stanley Kubrick*, autor de *2001 Space Odissey / 2001 Odisseia no Espaço* (1968), aparentemente, também se tornou uma fonte de inspiração para o mundo da arquitectura, pelo facto de se ter baseado em várias tendências arquitectónicas, design e conceitos existentes. Actualmente, termos como "arquitectura de ficção científica", "arquitectura *high-tech*" ou "arquitectura cibernética" são vulgarmente usados quando nos referimos a um estilo novo e "moderno" de arquitectura fortemente inspirado na ficção científica e nas novas tecnologias. Muitos arquitectos, consideram a ficção científica uma forma criativa de design, o que torna o estudo do cinema um alvo de interesse para a arquitectura, principalmente o género de ficção científica, pelas propostas idealistas sobre cidade, que tem apresentado e pela crítica que tem feito.

No entanto, se a literatura de ficção científica e cinema foram sempre acompanhadas de perto pelo design e pela arquitectura, no cinema, a ficção científica tem passado a maior parte da vida a tentar defender-se das acusações enquanto género de entretenimento infantil, com pouco a oferecer em termos de conteúdo. A ficção científica carrega uma pesada e negativa reputação, criada pela percepção que temos de que a maioria dos filmes de ficção científica actuais pouco valor têm acrescentado ao mundo do cinema.

Fig 02 - Fotograma de Metropolis (1929), de F. Lang.

Em 1965, *Susan Sontag,* declarava em *The Imagination of Disaster*, que o carácter de entretenimento baseado na ficção científica e do cinema de *"catástrofe e de desgraça"*[2] é incompatível com o desenvolvimento de uma crítica sólida, eficaz e socialmente coerente. Nos últimos vinte anos, a contribuição cada vez maior de Hollywood para o género só reforça o estereótipo cinematográfico de ficção científica existente por questões que se prendem exclusivamente a valores de produção, ao desfile de efeitos visuais cada vez mais absurdos, onde o desenvolvimento do carácter e da narrativa sólida é praticamente inexistente. O início desta espiral descendente numa espécie de *overdose* cinematográfica de estímulo superficial em detrimento do realismo sólido do cinema, remonta a 1977 e ao

crescimento do *blockbuster*. Mas, em vez de tentarmos apenas culpar realizadores como *George Lucas* e *Steven Spielberg*, dois homens, cuja relação para a ficção científica não pode ser contestada, talvez seja mais apropriado tentarmos entender o desenvolvimento da emoção cinematográfica barata no contexto de vários outros factores sociológicos e tecnológicos que tiveram um impacto, não só, na capacidade de produção do design que influenciou a experiência cinematográfica, mas também, sobre a forma como as audiências têm vindo a perceber essa experiência ao longo dos anos.

Antes de Hollywood perceber o potencial de realizar dinheiro através do filme de ficção científica e da sua capacidade de chamar grandes audiências em busca da "fuga ao real;" o género foi capaz de atrair os realizadores de talento (e ainda o faz, ocasionalmente), que tiveram um verdadeiro interesse em explorar o futuro da humanidade, ou usá-lo como um meio de expressão dos medos e os problemas contemporâneos. Como muitos dos seus congéneres literários, esses realizadores estiveram empenhados num processo de descoberta, revelando uma curiosidade e sede de conhecimento que, apesar da falta de um consenso universalmente aceite para a ficção científica, formou o carácter essencial do género. Com base nas obras da literatura de ficção científica utópica, existentes desde *Thomas More* na sua obra *Utopia* de 1516 (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 178-181), os realizadores viram na arquitectura e no design como uma forma de fornecer descrições realistas e precisas do futuro. Como tal, também dependiam fortemente do passado e dos movimentos visionários de planeamento arquitectónico e urbanístico.

Tal como a ficção científica utópica, a arquitectura preocupou-se igualmente em procurar uma maneira de viver melhor, em conformidade com a preservação do meio ambiente. Desde a Revolução Industrial e o surgimento da cidade metropolitana, em meados do século XIX, o discurso da cidade foi largamente difundido, definindo-se a relação do homem com o meio ambiente, revelando-se a cidade uma fonte rica de inspiração para sociólogos e arquitectos. O surgimento da cidade alterou radicalmente a paisagem das nossas terras, bem como a paisagem da mente humana. A cidade teve e continuará a ter inexoravelmente, implicações na evolução do homem, na forma, como apreende as estruturas e as experiências da vida. A cidade tornou-se a saída perfeita para a imaginação do homem, para os seus medos, ansiedades e criatividade. A cidade revelou-se também o meio ideal para propor o futuro, um laboratório onde as experiências humanas podem acontecer e podem ser estudadas.

O cinema apaixonou-se pela arquitectura e pela cidade, e a cidade apaixonou-se pelo cinema.

Do mesmo modo que existe uma ligação entre a ficção científica e a produção de design, o cinema e a arquitectura da cidade têm uma longa história de interdependência e de confiança mútua, na busca de inspiração e de conteúdo.

Ao longo do século XX, a arquitectura, a mais pública das artes, e o cinema, a mais popular, têm feito esforços mútuos no sentido de melhorar e reforçar a imagem da cidade (contudo nem sempre conseguido como constataremos mais adiante).

Fig 03 – Fotograma de Dark City (1998), de Alex Proyas.

Assim, não é de admirar o papel importante que a cidade teve no cinema de ficção científica. A cidade é o microcosmo da humanidade. Se quisermos compreender a sociedade no presente, basta observarmos as nossas cidades de referência. Se quisermos tentar entender como será o futuro da nossa sociedade, a cidade do futuro é um bom lugar para começarmos. Como o conceito central de zoológico humano, em *Dark City* (1998), de *Alex Proyas*, a cidade do futuro assume todas as facetas das interacções humanas e os mecanismos sociológicos. Permite-nos projectar para a frente os nossos maiores desejos e os nossos piores medos, visualizando, assim, o que é, ou o que poderá vir a ser, a nossa vida no futuro. O género de ficção científica permite que a relação entre a sociedade e os edifícios que cria e destrói sejam veiculados de forma vivida.

Neste capítulo, preocupar-nos-emos fundamentalmente em analisar a forma como o cinema de ficção científica tem utilizado a cidade do ponto de vista do espaço arquitectónico como meio de representação dos sonhos e angústias da época em que essas representações foram realizadas.

Fig 04 – Pintura "Cena Noturna" de Dick Tracy, 1990, The Walt Disney Company.

Deste modo, visões muito distantes do futuro, tais como *Star Wars / Guerra das Estrelas* (1977), de *George Lucas* e representações em banda desenhada, como *Dick Tracy* (1990), ou *Sin City* (2004), que nos

oferecem um mundo de possibilidades e representações excitantes da cidade, e, potencialmente, uma maior flexibilidade da arquitectura, deverão ser excluídos do âmbito deste trabalho, para que a discussão se mantenha dentro do âmbito do que pode ser considerado o "realmente plausível", pelo menos para os padrões arquitectónicos da actualidade.

Fig 05 – Metropolis, Quadro de Paul Citroen

Metropolis de *Paul Citroen* (1923), enquanto fotomontagem, captada através de imagens; revela-nos a beleza e as ansiedades da metrópole moderna. A representação visual das ideias e preocupações centrais do trabalho dos sociólogos *Georg Simmel* e *Walter Benjamin* mostraram-nos uma mistura de admiração e apreensão com o surgimento da cidade, uma ambivalência bastante comum no momento em que o Modernismo foi sendo adoptado pelos arquitectos e urbanistas europeus e norte americanos. *Simmel* passou a maior parte da sua vida em Berlim, durante o período em que a Cidade começou a abraçar plenamente e sem reservas, as forças do modernismo, testemunhando, em primeira mão, o impacto da cidade, do ponto de vista sociológico, sobre a natureza ainda predominantemente rural da mente humana. Entre as várias teorias propostas por *Simmel*, muitas são consideradas como dados adquiridos por nós sobre a vida na cidade. *Simmel* defendeu a ideia de que o estilo de vida da nova cidade consiste numa série de respostas rápidas aos estímulos provocados no cidadão. Estímulos esses que em nada diferem da experiência cinematográfica, criando assim uma rápida e interessante relação entre o cinema e arquitectura da cidade.

Fig 06 – Fotograma de Berlim, The Simphony of a Great City, 1927 – Walter Ruttmann.

Não surpreende, portanto, afirmar que a ascensão da cidade se tenha tornado um tema de grande interesse e fascínio pela indústria cinematográfica. Filmes como *Crowd / A Multidão* (1928) de *King Vidor*, *The Sunrise* ou a *Song of Two Humans / Aurora* (1928) de *Friedrich Wilhelm Murnau*, (1927) exploraram a mudança gradual das zonas rurais para a existência urbana do mundo industrializado. O centro do debate focou-se na cidade, oferecendo sentimentos mistos sobre o impacto que teve na subida da esfera urbana. Filmes menos ambivalentes,

como *Berlim, The Simphony of the Great City / Berlim, Sinfonia de uma Grande Cidade* (1927), de *Walter Ruttmann* e *Rien Que Les Heures* (1926), de *Alberto de Almeida Cavalcanti*, foram odes poderosas sobre a beleza magnífica da cidade. Enquanto o modernismo como movimento de arquitectura e urbanismo, estava em curso desde meados do século XIX (possivelmente até antes, dependendo da definição de Modernismo em causa), marcado ao longo do caminho com o nascimento da Arte Nova e do Estilo Moderno em 1880, a cidade começou a sentir a força do movimento no virar do século. A invenção do aço e do elevador permitiu ao homem construir tão alto quanto as suas ambições. Após o nascimento do arranha-céus em Chicago, o homem encontrou o cenário perfeito em Nova Iorque e esta, por sua vez, encontrou a sua *raison d'etre* modernista. Com a cidade surgiu o conceito da *"flâneur"*, o estranho e o rapaz da cidade. A sociedade como a conhecíamos tinha-se alterado rapidamente. Graças ao Modernismo, o conceito de *Flanerie* entrou em existência plena, embora tivesse já atingido o pós-modernismo na sua confiança na natureza "não-linear" e descontínua da experiência. Tratou-se de uma reminiscência da moderna navegação cibernética na dependência que tem na abordagem fragmentada e aleatória da exploração e da descoberta. Enquanto alguns sociólogos começaram a expressar os seus medos sobre as potenciais consequências da ascensão da nova cidade, outros abraçaram o seu potencial. Urbanistas, arquitectos, e designers, viram no Modernismo a oportunidade de moldar o futuro e assim melhorar os padrões de estilo da vida actual.

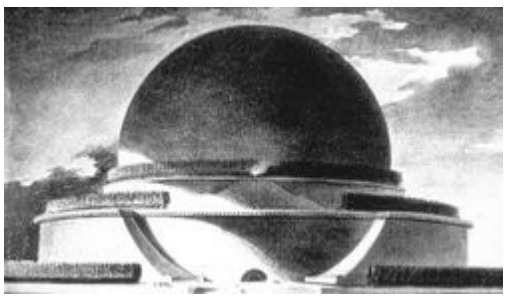

Fig 07 - Projecto dum cenotáfio para Isaac Newton.

As obras de *Le Corbusier*, *Mies Van Der Rohe*, *Frank Lloyd Wright* e *Walter Gropius* sinalizaram o início não só de uma nova arquitectura, mas também de uma nova maneira de viver, baseada na racionalidade, eficiência, higiene e, mais importante, na esperança de um futuro promissor. A *Neue Sachlichkeit* (termo alemão usado para *New Objectivity*), o *Neues Baues* / *New Building* e a *Bauhaus*, a *New American Streamline*, o Construtivismo Soviético, o Futurismo Italiano e o Estilo Internacional, abraçaram o futuro como uma fonte de esperança, uma forma de melhorar as condições de vida e da sociedade como um todo. A maioria dos arquitectos desse período acreditava, portanto, que as moralidades do modernismo implicavam a promoção humana demonstrando optimismo em relação ao futuro e uma visão de grandeza baseada nas ideias do arquitecto francês *Etienne-Louis Boullée* do século XVIII, cujos projectos ambiciosos

reflectiram a glória do Homem, sobre a Natureza e Deus. (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 181).

Fig 08 – Fotograma de High Treason (1928), de Maurice Helvey.

Em geral podemos dizer, que o cinema de ficção científica abraçou a cidade e as possibilidades que esta podia trazer relativamente a um futuro melhor. As cidades da esperança dominaram as representações da cidade nos textos de ficção científica dos anos 20 e 30, reflectindo a crença de que o futuro não era um inimigo, mas antes, um salvador em potência para muitos dos problemas da sociedade. Por exemplo, a crença dos futuristas italianos no movimento e na velocidade, reflectidas nas redes de transporte de alta velocidade e máquinas, pode ser sentida em *High Treason / Alta Traição* (1928) de Maurice Elvey baseado numa peça de *Pemberton Billing*, a resposta da Grã-Bretanha a *Metropolis* (1926), na esperança de replicar a visão ambiciosa e o alcance do filme de *Fritz Lang*, embora incidindo sobre um conceito mais simples e positivo como a paz. *High Treason* abraçou a modernidade dando ênfase aos transportes e às suas ligações dentro da cidade e com o mundo exterior (um túnel liga Inglaterra ao continente, uma ideia que remonta ao início do século XIX). Talvez com base na pesquisa de *Simmel* sobre pontes, bem como sobre os projectos de *El Lissitzky*, o vanguardista russo, que influenciou vários dos construtivistas quando viu existirem fortes paralelismos entre a evolução dos sistemas de transporte e a arquitectura. O futuro da cidade estava dependente de um conjunto de métodos de transporte e máquinas em constante funcionamento, em vários níveis de altura na cidade. O espaço entre o mar, a terra e o ar parece estar sempre ocupado por um transporte qualquer, uma metáfora da era da máquina e da cidade do futuro, que mais tarde viria a tornar-se lugar-comum nas representações cinematográficas de ficção científica. Curiosamente, *High Treason* não depende dos arranha-céus para a sua visão da modernidade. Em vez disso, a paisagem de Londres é em grande parte preservada, através da utilização de modelos em miniatura de edifícios de altura média incorporados para adicionar o espírito do futuro. Com os seus tons brancos e prédios relativamente baixos, a cidade transmite uniformidade, e um espírito de esperança e optimismo, em contraste directo com a visualização de *Metropolis*.

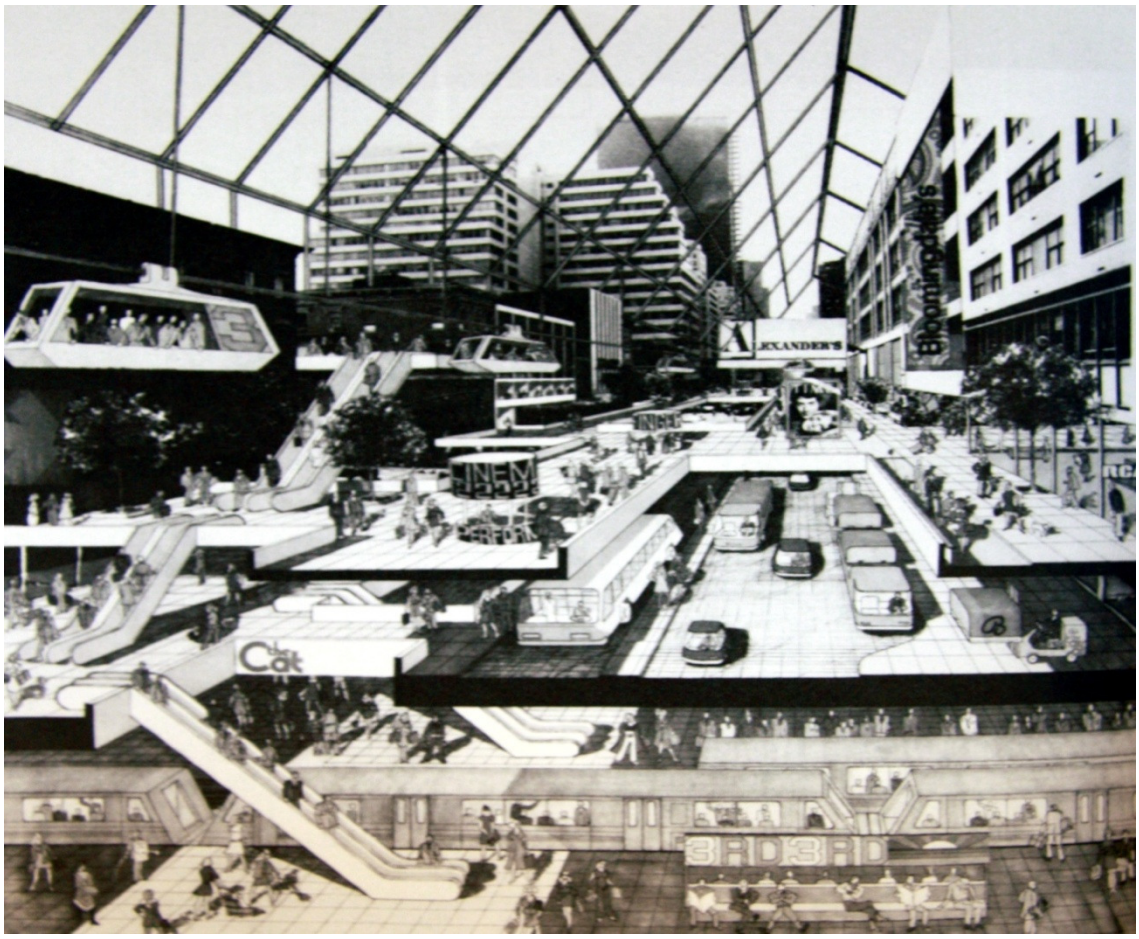

Fig 09 – Regional Center, 1973 – Proposta de remodelação da zona este de Manhatan. Ulrich Franzen.

Just Imagine (1930), de *David Butler* foi fortemente influenciado pelo livro de *Hugh Ferriss*, *Metropolis of Tomorrow* (1929), (ver capítulo em anexo sobre Visões Utópicas e Distópicas de Cidades fantásticas e Virtuais, p. 180-181) assumindo o arquétipo da cidade futurista, definida com *Manhattan* na linha do horizonte, onde a cidade é retratada com toda a sua beleza e grandiosidade. *Ferris* foi o visionário mais famoso da América no que respeita às cidades ideais do futuro,[3] que viu na cidade dos arranha-céus a forma ideal do aperfeiçoamento utópico. Tal como acontece em *High Treason*, a cidade de *Just Imagine* vive da dinâmica, das luzes e do movimento. Os veículos estão em toda parte e as vias e pontes saturaram todo o horizonte.

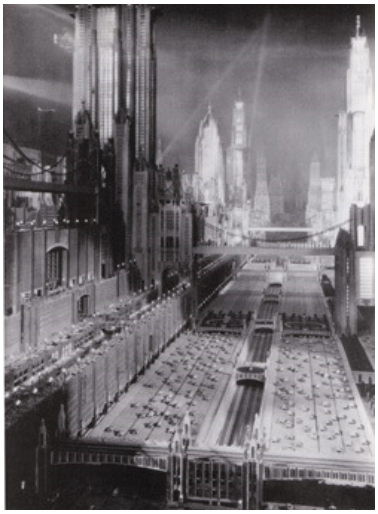

Fig 10 – Fotograma de Just Imagine (1930), de David Butler.

Enquanto *Metropolis* parece inspirar-se na *downtown* de *Manhattan*, nas ruas de ângulos rectos e torres compactas, *Just Imagine* sugere o centro da cidade, na disposição de edifícios e avenidas mais regulares e espaçadas. De facto, enquanto alguns dos arranha-céus, parecem crescer em cima das estruturas existentes nos edifícios, alcançando o céu, o espaço arejado que se faz sentir dentro da cidade lembra-nos que este filme (também inspirado na obra do italiano futurista *Antonio Sant'Elia*) (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 189) é globalmente muito positivo e optimista quanto ao projecto de cidade proposto.

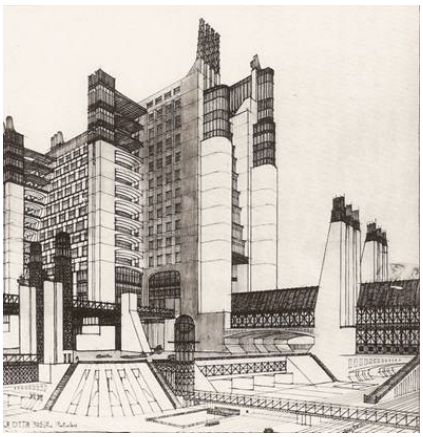

Fig 11 – La Città Nuova (1914), Antonio Sant'Elia.

Things to Come / A Vida Futura (1936), de *William cameron Menzies* é um marco importante na história do cinema de ficção científica, já que prevê a primeira verdadeira e sincera utopia (mesmo com a destruição da sociedade há sempre lugar para um novo "renascimento"). Infelizmente, talvez tenha sido a última vez que veríamos sem limitações as perspectivas positivas para o futuro. A partir de então, além de um par de excepções, como *Buck Rogers* (1939) e *Star Trek* (1979), o género viria a ser dominado por visões distópicas ou fortemente anti-utópicas. Baseado no romance *The Shape of Things to Come* (1933) de *HG Wells,*[4] o filme é uma visão ousada do escritor sobre um futuro melhor, baseado no planeamento científico, no racionalismo e na rejeição do modelo do capitalismo descrito em *Metropolis*. A sociedade de *Wells* é governada por uma elite de cientistas e filósofos que implementam sistemas para o bem de toda a população mundial. Nesta estrutura, o trabalho é eficiente, limpo, automático, mas não está destituído de uma certa individualidade (ecoando a opinião de muitos arquitectos e urbanistas contemporâneos). Este foi um ponto importante para *Wells* que insistiu nos aspectos mecânicos da vida, como a forma do homem manter a sua individualidade e felicidade pessoal. *Wells* acreditava na felicidade do trabalhador (e não no robô trabalhador), que tivesse bastante tempo de lazer, que mantivesse a sua individualidade e a sua satisfação, que pudesse trabalhar num ambiente limpo, calmo e arejado. A ideia da existência de uma elite dirigente, formada por cientistas (razão) não era considerada

Fig 12 – Fotograma de Things To Come (1936), de William Cameron Menzies.

paradoxal, nem constituía qualquer perigo, assim como a ideia de vivermos em casas iluminadas artificialmente, sem acesso à diversidade ou à influência do inconformismo. *Wells* assistiu à desistência de certos direitos considerados indispensáveis para alcançar a felicidade colectiva. E é dentro desse estado de contentamento que a satisfação individual poderia ser alcançada colectivamente.

Fig 12 – Fotograma de Things To Come (1936), de William Cameron Menzies.

Um aspecto notável em *Things to Come*, o filme britânico mais caro até esse momento, e um contribuinte substancial para o seu sucesso (no âmbito da história do cinema, uma vez que alcançou um relativo sucesso comercial), é o número de personalidades e "especialistas" das áreas de arquitectura e design que *William Cameron Menzies* chamou a bordo e que contribuíram na realização do filme. O filme recebeu o primeiro Óscar na área da "Decoração de Interiores" e *Menzies* é considerado praticamente o pai do *storyboard*. *Menzies* tornou-se famoso em *Hollywood* pela sua capacidade de traduzir, a partir de *scripts*, poderosas realizações visuais. Como mencionado anteriormente, *Vincent Korda*, o irmão de *Alexander Korda*, foi contratado como cenógrafo, e foi responsável pela maior parte da linguagem visual do filme. Um aspecto importante da sua força como cenógrafo estava na capacidade de recolher e compilar diferentes estilos arquitectónicos e influências, fundindo-os, criando um excelente produto final (Ver Capítulo 4 sobre Visões Utópicas e Distópicas de Cidades Fantásticas e Virtuais, 113-115).

Foto 13 –Fotograma de L'inhumaine (1926), de Marcel L'erbier.

Como tal, pode-se detectar nas diversas facetas do design de *Things to Come* variadíssimas influências, e, em alguns casos, as contribuições directas dos vários mestres da época, como o designer *Bel Geddes* na "racionalização de conceitos" que influenciaram o design na época, através do recurso a formas diferentes. (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 185) *Fernand Leger*, que também trabalhou no *L'inhumaine* (1926) de *Marcel L'Herbier*, no desenvolvimento de ideias baseadas em costumes e conceitos, a maior parte do

mobiliário e design inspirou-se em *Oliver Hill*, e *Laszlo Moholy- Nagy*, o designer, nascido na Hungria, que viria a dirigir a *Bauhaus* em Chicago, e que trouxe as suas habilidades para o desenho de algumas das máquinas e dos diversos aspectos da cidade subterrânea. Mas é a influência de *Le Corbusier*, que fornece o elo mais forte entre o filme e os conceitos arquitectónicos e urbanísticos da época.

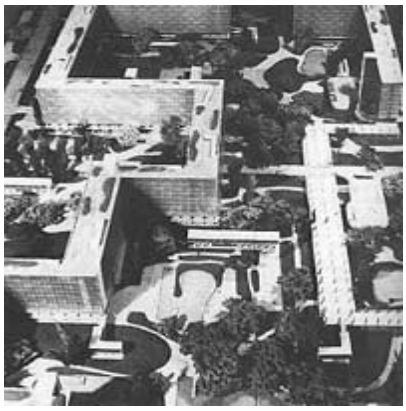

Fig 14 - Cidade radiosa (1935), de Le Corbusier.

As ideias de *Le Corbusier* para a cidade do futuro, a sua *Ville Radieuse* e *Ville Contemporaine*, embora não tivessem sido directamente representadas, podiam, no entanto, ser sentidas na abundância do vidro, do espaço aberto e bastante iluminado, princípios essenciais para a arquitectura da cidade em *Things to Come* (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 186). Além disso, todos os andares da cidade possuem jardins suspensos (situação possível através do uso de *pilotis*), e cada divisão parece ter uma visão para o exterior uma vez que a cidade é construída directamente numa colina, permitindo a fusão da cidade com a natureza. *Le Corbusier* usou esses conceitos de forma considerável nos seus próprios projectos para garantir que os moradores desta eficiente, minimalista, limpa e automatizada cidade pudessem, portanto, sentir-se plenos do *"L'Esprit Nouveau"*, representado nas paredes brancas que simbolizavam os elementos essenciais, ou seja; luz, espaço e a natureza.

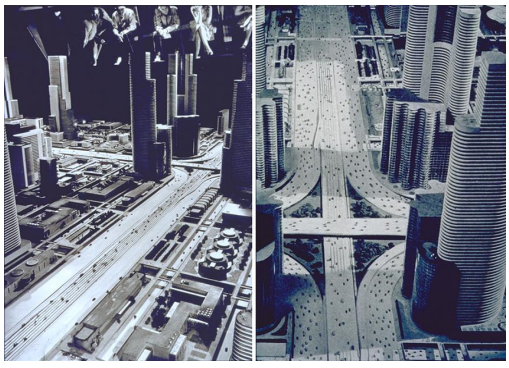

Fig 15 – Cidade de 1960 na Feira Internacional (1939), em Nova Iorque. Bell Geddes.

A ideologia e a fé num futuro limpo, organizado e racional, eram compartilhados por muitos arquitectos modernistas da época, transmitindo estes conceitos que dominaram a arquitectura de forma global, até á década de 60. Mas, cada vez mais, estas visões do futuro, tanto da arquitectura, como da ficção científica começaram também a serem vistas como ingénuas, e, em alguns casos, como fantasias perigosas, cujo tom fascista (que pode ser visto sob diferentes perspectivas, seja desde o nacional socialismo da Alemanha nazi, até ao Socialismo económico global de *Wells*) não conseguia esconder dentro dos paradigmas estabelecidos e ideologias dominantes das primeiras décadas do século XX. *George Orwell*[5] em 1940,

disse sobre *Wells*, que as mesmas qualidades que o tinham feito parecer um profeta inspirado na era de Eduardo VII de Inglaterra, viriam a torná-lo pouco profundo, e portanto, um pensador inadequado para a sua época, acrescentando ainda que *Wells* teria sido excessivamente sensato para compreender ao mundo moderno.

Fig 16 - Fotograma de Metropolis à noite (1929) de F. Lang.

As cidades da forma e da esperança feitas de visões distópicas, estiveram próximas de *Fritz Lang,* mais do que alguma vez podia ter imaginado, e foi exactamente, em 1926, com *Metropolis*. O fascínio de *Lang* pela beleza que reconhecia existir nos arranha-céus, tornaram a ilha de *Manhattan* e seu lar adoptivo, vindo a servir como fonte de inspiração para a sua cidade ultra moderna de *Metropolis*, representada em estilo expressionista como verdadeiramente escura, monstruosa, ascendendo ao céu onde vive a elite, enquanto o povo escravo marginalizado, reside no subterrâneo, como o metro. A mensagem foi uma confusão, uma mistura de capitalismo e "pro-socialismo", de ideias "pro-urbanas", mas com uma forte mensagem de preocupação. A cidade parecia definitivamente grandiosa, mas com potencial para aniquilar o homem. Nova Iorque, que tinha começado como o emblema da cidade da esperança, seria o epítome da cidade distópica do futuro, o símbolo de um futuro saturado, doentio, caótico, o emblema do terror urbano, e, como muitas vezes se tornou norma em toda a década de 50, o cenário ideal para a destruição. (ver capítulo 4 sobre Visões Utópicas e Distópicas de Cidades Fantásticas e Virtuais, p. 107-113).

É interessante notar que poucas foram as representações da cidade surgidas no cinema de ficção científica dos anos 50, apesar da sua reputação como a década da primeira Idade de Ouro da ficção científica. De facto, enquanto a literatura de ficção científica experimentava um aumento significativo de popularidade e credibilidade graças, a *John W. Campbell* e sua revista *Astounding Science Fiction*, entre outros, e quando *Werner Von Braun*[6] (1912–1977) fazia o seu melhor para que a América se convencesse com a ideia das naves espaciais e assim criar "uma nova fronteira", no espaço para os Estados Unidos. O cinema de ficção científica, a seguir à Segunda Guerra Mundial, principalmente o reino da indústria cinematográfica americana e britânica, foi de facto dominada por narrativas de invasão, pelo nascimento do género híbrido de ficção científica e horror, por último, mas não menos importante, pelo que se designou de "filme criatura". Essas narrativas parecem ter existido principalmente

como meio para expressar as preocupações sobre os problemas que prevaleciam na época nos Estados Unidos e Inglaterra. E, embora nem todos os filmes americanos de ficção científica da época reflectissem o medo do comunismo, como se costuma afirmar, muitos deles funcionavam como tentativa de explorar a pequena aldeia, de espírito retrógrado e falta de tolerância que se espalhava por toda a América, bem como o medo do Outro, que, entre outras possibilidades, poderia certamente ser aplicado ao comunismo. Outros temas centrais predominantes no cinema de ficção científica dos anos 50, foi o papel das mulheres na sociedade e a ameaça que representa para o sistema patriarcal estabelecido, as tensões raciais e, por extensão, o acto de pensar e agir de forma diferente e, finalmente, o medo da energia nuclear. Tal como acontece com outros géneros cinematográficos, nem todo o filme de ficção científica foi bem-sucedido no desenvolvimento de uma sólida crítica sócio-económica, mas muitos tentaram fornecer mais do que apenas entretenimento a custos reduzidos.

O modernismo, enquanto movimento arquitectónico, continuou a influenciar o

Fig 17 - Masterplan de Brasilia (1956), de Lúcio Costa

desenvolvimento e a concepção de cidades em todo o mundo (o desenvolvimento de Brasília em 1956 por Lúcio Costa), embora não tenha figurado praticamente no cinema

de ficção científica da época, que preferiu, ao invés, concentrar-se na pequena cidade da América ou de Inglaterra, onde os problemas de desumanização, o conformismo e a falta de livre arbítrio pareciam prevalecer relativamente à grande metrópole. Nos anos 50 a cidade tende a ser vista como uma alternativa racional de mente aberta sobre o atraso e a intolerância dos subúrbios e zonas rurais. Ironicamente, é durante essa década que o planeamento urbano perdeu muito da unidade realizada durante toda a década de 30 e 40 e que permitiu a *Lewis Mumford* escrever em 1938, em *A Cultura das Cidades,* que *"nesta nova era constrói-se um tipo de cidade melhor, a cidade está organizada para possibilitar a cooperação entre as máquinas, o homem e a natureza."* Conceitos como *"Green Cities"* e *"New Towns"*, tão populares no rescaldo da II Guerra Mundial, foram desaparecendo lentamente do interesse popular, tornando os anos 50, uma década de ambivalência em relação à cidade e aos subúrbios. Tanto terreno oferecido para a crítica, e o cinema de ficção científica acabou por preferir usar os subúrbios como principal campo de batalha sócio-cultural.

Mas quando a cidade apareceu no cinema de ficção científica, foi mais frequentemente nos filmes com criaturas gigantescas, oferecendo o cenário perfeito para a destruição, subvertendo a nossa ideia de poder e estabilidade através de monstros gigantes. Estes filmes fizeram uso extensivo da cidade e do cidadão, transformando-os em entidades frágeis e efémeras. Nesses filmes, a cidade, além de tocar um papel visual e estética importantes, está alinhada com a manutenção do *status quo*, um reduto da ordem e da civilização. Ela representa tudo que o homem foi capaz de alcançar, uma ode ao seu poder e genialidade. A destruição de cidades, como Nova Iorque em *The Beast from 20.000 Fathoms / A Besta dos 20.000 Braços* (1953) de *Eugène Lourié*, *Las Vegas* em *The Amazing Colossal Man* (1957) de *Bert I. Gordon* ou São Francisco em *Came from Beneath the Sea* (1955), por vários tipos de monstros e criaturas, é uma experiência humilhante e terrível. A estética da destruição opera a vários níveis, desde o puro entretenimento às declarações sociológicas sobre a incapacidade da sociedade lidar com as mudanças contemporâneas.

Forbidden Planet (1956), embora não seja uma representação da cidade, inspirou-se fortemente no design contemporâneo e nas tendências arquitectónicas da sua época, especialmente na descrição do que era entendido por casa ideal. No rescaldo da 2ª Guerra Mundial, o conceito de casa ideal tornou-se extremamente popular nos Estados Unidos e Inglaterra, e em 1956, a *Ideal Home Exhibition*,

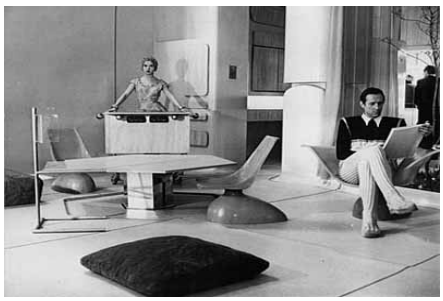
Fig 18 – Casa Ideal (1956).

apresentou a *"Casa do Futuro"*, centrada em torno da conveniência dos novos materiais que se tornaram disponíveis desde a guerra. A celebração do design contemporâneo da casa em *Forbidden Planet* foi apresentada através do uso do aço e do vidro, considerados como principais componentes estruturais em conjunto com a limpeza dos móveis utilitários e plantas exóticas. O aspecto utópico da casa ideal no filme foi preenchido pela configuração do jardim edílico, completado pela piscina límpida e transparente.

Nos antípodas temos *Jacques Tati* na casa modernista, em *Mon Oncle* (1958). O filme oferece-nos a sátira sobre os benefícios da automatização e da arquitectura e do design moderno. Nesta casa, supostamente desenhada para a funcionalidade e para a melhoria do estilo de vida do ocupante, nada tem em conta os hábitos humanos, necessidades e actividades, resultando, ao invés, uma existência monótona desprovida de humanidade.

Foto 19 – Fotograma de Mon Oncle, 1958 de J. Tati

A noção ambivalente sobre a cidade cresceu ao longo da década de 50. Talvez pelo facto, do homem, nessa altura ainda não ter a certeza se a cidade era elemento de confiança ou constituía uma ameaça, ou talvez, pelo facto de se tomar partido a favor do desenvolvimento urbano, muitos realizadores evitaram as representações poderosas e preferenciais, relativamente à crítica sobre a anemia rural e ao provincianismo. A década de 60 aproximava-se, e uma clara mudança ocorreu, ou melhor, sentiu-se um desenvolvimento em relação à cidade. As cidades da destruição abriram caminho às cidades da mentira, que se sustentaram a partir da crença ingénua da ideologia modernista, emblema de um futuro auspicioso, mas que acabariam por se desintegrar, devido a crescente evidência de que a ciência e a tecnologia não seriam capazes de curar, por si só, os problemas da sociedade. Ao contrário, foram ambas acusadas, de terem sido as principais causas do problema. (ver capítulo 3 sobre As Cidades Cinematográficas dos Anos 60 e a Paisagem Urbana, p. 94-103).

Raramente as mudanças sociais e económicas se processam de forma célere. Em vez disso, desenvolvem-se lentamente ao longo dos anos, às vezes décadas, até ao momento em que uma série de eventos provocam uma mudança realmente perceptível. Da mesma forma que o Movimento Moderno não existia ainda nos anos

10 e 20, claramente o Pós-Modernismo não apareceu na década de 60. No entanto, é durante este período que as mudanças sociais, na forma como os seres humanos começaram a definir e a interagir com o meio ambiente passaram a ser livremente agrupadas sob o termo cada vez mais "escorregadio" que é o Pós-Modernismo. Tal como aconteceu em muitas outras áreas e disciplinas, a década de 60 trouxe grandes mudanças no cinema de ficção científica, na arquitectura e no nosso ponto de vista, na cidade.

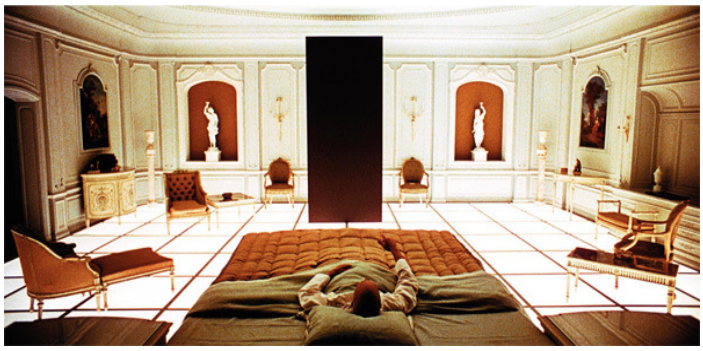
Fig 20 – 2001 Odisseia no Espaço (1968), de S. Kubrick.

Stanley Kubrick, em *2001 Space Odyssey / 2001 Odisseia no Espaço,* (1968) levou o género a um nível de ambição nunca visto no cinema de ficção científica desde os anos 20 e 30, insistindo numa intensidade de pormenor e de "realismo" raramente verificado antes no género de ficção científica. Como era hábito em *Kubrick* a obsessão da perfeição e a atenção ao detalhe, o realizador trouxe especialistas de diversas áreas garantindo que todos os aspectos da aventura espacial estivessem o mais próximo possível da realidade. Com a NASA envolvida na corrida espacial desde a década de 50, *o* realizador catapultou o género da ficção científica para um nível de seriedade e de *status* considerável. Poucos anos depois, o fracasso posterior do programa *Apollo*, que ironicamente seguiu o sucesso da chegada à Lua, provocou graves alterações nas ambições da NASA, no financiamento e, finalmente, na forma como as pessoas olhavam para o espaço e ficção científica. O idealismo ingénuo das décadas anteriores deu lugar a uma visão mais pessimista e o desejo de expandir a fronteira dos Estados Unidos para o espaço foi substituída por uma preocupação com os problemas mais prementes que a sociedade enfrentava, tais como o *boom* demográfico e o estado de crescente deterioração do meio ambiente. A preocupação do futuro "orwelliano" tornou-se comum na literatura e no cinema, e as visões distópicas e anti-utópicas começaram a dominar os pontos de ficção científica. Se as distopias ainda conseguiram incorporar o sonho social, permitindo existir assim a esperança, as anti-utopias, que se tornaram cada vez mais populares nos anos 70 e continuaram no início de 80, foram dedicadas a destruir quaisquer pretensões utópicas.

Em meados da década, e em consonância com a onda de rebelião que ajudaram a provocar no mundo do cinema, os visionários *Godard* e *Truffaut*, sentiram

a necessidade de expressar visualmente as suas ansiedades sobre o futuro. As suas cidades são repletas de mentiras e enganos em que o idealismo e o fanatismo dos seus governantes, cientistas e políticos, se têm servido para convencer a população de algo que não existe, escravizando-a numa realidade falsa. Esta visão distópica do futuro, a cidade da mentira da névoa e dos espelhos, dominou a narrativa de 60 e 70 do cinema de ficção científica mantendo-se constante e proeminente.

Fig 21 – Alphaville (1965), de J. L. Godard.

Em *Alphaville* de *Godard* (1965), filmado em Paris, o realizador assumiu o capitalismo de 1984, de *Orwell*, o modernismo e a erradicação da vontade livre através da racionalidade e da eficiência. *Raoul Coultard* transformou a cidade numa ilha, através de filmagens brilhantes, declarando a frieza do modernismo onde os edifícios de vidro suportados pelo betão simbolizavam a imagem da ciência, do progresso, e da desumanização. A maior parte das cenas são filmadas em ambientes interiores e exteriores tipicamente modernos, que poderiam ter sido concebidos pelo próprio *Corbusier*. Mas a visão de *Godard* transforma o sonho moderno de cabeça para baixo, associando a arquitectura ao fim do livre arbítrio e ao desaparecimento do inconformismo. Ao contrário da visão de *Lang* de uma cidade ultra-moderna do futuro, com os arranha-céus para chegar ao céu, *Alphaville* de *Godard* é mais dispersa e, poucos são os edifícios altos que se destacam na paisagem (ver capítulo 3 sobre Visões Utópicas e Distópicas de Cidades Fantásticas e Virtuais, p. 115-118). A elite continua a viver em áreas separadas da cidade, onde os limites são claramente definidos, mas onde a sensação da altura se faz sentir menos enquanto associada à ideia de poder que parece dominar tanto em *Metropolis* como em *Things To Come*. Um homem do seu tempo, *Godard* parece ter sido capaz de antecipar as preocupações pós-modernistas para a arquitectura e cidade. *Farhenheit 451* (1966), de *Truffaut*, baseado no romance com mesmo nome de *Bradburry*, parece existir fora do espaço da cidade padrão. Mais uma reminiscência dos subúrbios de uma cidade moderna, a arquitectura exposta é eclética, fria e destituída de qualquer sentimento de humanidade. Tal como acontece com *Alphaville*, o reduzido orçamento de *Farhenheit 451* significou que todas as cenas externas tivessem sido filmadas em espaços arrendados (nomeadamente em *Maidenhead*, no Reino Unido). *Truffaut*, evidentemente, seleccionou alguns prédios que transmitiam em si os erros do urbanismo dos anos 50 e 60. O bloco de apartamentos e a torre deixaram de constituir a esperança do renascimento urbano e de salvadores da sociedade. Ao contrário, o

edifício é retratado sem beleza e de forma desumana, como se de uma "prisão" vertical se tratasse. A casa dos menos favorecidos e, no contexto do filme, o refúgio dos inconformados, dissidentes e subversivos.

Fig 22 – Alphaville, 1965 deJ. L. Godard

Tal como acontece com o cinema, a arquitectura teve sempre a sua parte de rebeldia, de inconformismo, e subversão. Grupos como o estúdio *Archigram* (Ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 181-184) abriram o caminho para a reconsideração de ideais e conceitos modernos na arquitectura, que viam como obsoletos, desfocados das verdadeiras necessidades da sociedade moderna, e mais importante, como o símbolo de uma forma totalitária e desumana de pensamento sobre o urbanismo. Cada vez mais, as ideias que tinham constituído o cerne da filosofia arquitectónica modernista, passaram a ser vistas, exactamente como o tipo de planeamento que iria fazer do futuro um lugar insalubre e desumano. Até *Kubrick* foi atacado pela crítica, acusado de ser excessivamente higiénico nos ambientes que produziu em *2001* e por ter, em relação à habitação, uma visão ultrapassada, e estéril do futuro. Este tipo de questões levou a um novo tipo de arquitectura, através de uma abordagem e atitude pós-moderna na forma de construir, no tipo de materiais usados e, por inerência, no tratamento do espaço.

Fig 23 – Edifício Ronan Point em Londres (1968).

Se o espaço continuou a influenciar alguns aspectos do design nos anos 60, e os ideais modernistas sobreviveram até ao final da mesma, o virar da década marcou uma mudança definitiva longe do ideal da cidade modernista. O colapso de *Ronan Point* em Londres, em 1968, trouxe uma revisão da segurança dos arranha-céus, dando peso à crítica já crescente sobre os ideais modernos em que os arranha-céus se baseavam. Na conferência *Utopia e / ou Revolução*, em Turim, em 1970, onde um colectivo marxista formado por arquitectos, sociólogos e teóricos urbanos, incluindo *Jean Baudrillard*, condenaram as mega-estruturas como ilusão da utopia, acabando com o resto que havia sobrado de optimismo relativamente à arquitectura utópica na década de 60.

As grandes cidades da América deixaram de constituir as terras da oportunidade, em vez disso, incorporaram o fracasso do sonho americano através da sua pobreza, corrupção cívica, inquietação racial, desobediência civil e violência.

Fig 24 – Fotograma de A Clockwork Orange (1971) de S. Kubrick.

Esta descrição poderia muito bem ser aplicada à Londres de *A Clockwork Orange* (1971) de *Kubrick*. Mesmo que o filme se passe num futuro não muito distante, Londres foi despojada da sua identidade e da sua iconografia. A ausência de referências arquitectónicas no processo narrativo dum filme destitui-nos o sentido histórico, dificultando uma compreensão lógica sobre a paisagem urbana. A alienação do que nos é familiar abre caminho e espaço para a familiarização com uma paisagem urbana em decadência. A nova realidade sobre o lado "negro" da cidade. O que resta é um pastiche de betão pós-moderno de fragmentação arquitectónica, sujeita à violência, ao anonimato e à frieza.

Assim como *Godard* e *Truffaut* já tinham considerado anteriormente, *Kubrick* assumiu igualmente a cidade moderna como um espaço menos romântico, ao contrário de muitos dos seus contemporâneos, preferindo antes focar e representar o lado mais "sensacional" da questão. Nessas representações, a desintegração simbólica da cidade, na América e noutros países, degenerou em representações da cidade em ruínas, ou num estado de decadência. O meio ambiente e o excesso demográfico, como é ilustrado na publicação do livro *Limits to Growth*, extremamente influente, em 1972, com a sua crítica à ideologia do progresso, na medida em que a ideologia se baseia na tese do crescimento infinito e acumulação ilimitada, tornaram-se temas de grande importância para os sociólogos e também para os realizadores.

Fig 25 – Fotograma de Soylent Green (1973), de Richard Fleicher.

Filmes como *Doomwatch* (1972), de *Peter Sasdy*, *Silent Running* (1973), de *Douglas Trumbull* e *Soylent Green* (1973), de *Richard Fleicher* tiveram essa preocupação ambiental e tentaram fazer declarações a sério acerca desses problemas prementes.

Em *Soylent Green*, Nova Iorque apresenta-se em 2022 muitíssimo poluída, superpovoada e extremamente violenta. As elites vivem em prédios cercados em condomínio privado que parecem existir fora do padrão da topografia da cidade de

Nova Iorque. Na verdade, o vazio que separa os edifícios deteriorados onde vive a massa ignara, das residências limpas e dos modernos hotéis frequentados pelas elites sociais, remete o nosso imaginário mais para a cidade de *Los Angeles* do que Nova Iorque. Essa mistura de elementos topográficos e geográficos pode ser justificada como uma preocupação pós-moderna, algo que *Blade Runner* (1982), de *Ridley Scott* viria a explorar com sucesso. Mais uma vez, a população é levada a acreditar em algo que não é, numa realidade falsa que esconde apenas uma verdade mais assustadora. O problema do excesso demográfico e da super-ocupação das cidades é tratada de forma a tornar o processo da morte mais fácil de aceitar.

Foto 26 – Cúpula geodésica de B. Fuller, 1957

Um sistema semelhante é retratado em *Logan's Run* (1976), onde o número de habitantes é controlado através de um ritual de morte, semelhante a uma experiência religiosa. O desenho da cidade, em *Logan's Run* depende, entre outros conceitos, da ideia da cúpula geodésica, inventada por *Buckminster Fuller*, em 1957, (ver capítulo anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 185). A cúpula tinha tornado refém a imaginação dos arquitectos, desde a sua invenção, com *Fuller* a propor, em 1968, um projecto para uma cúpula que cobria grande parte da cidade de Nova Iorque.

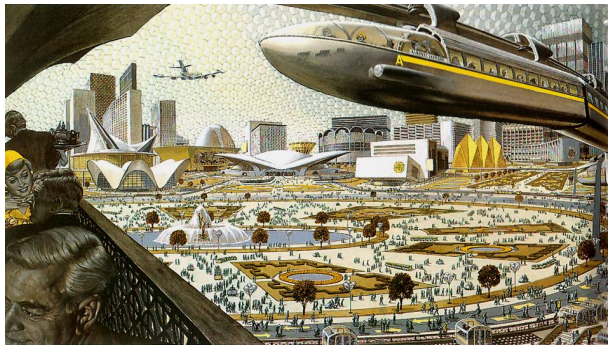
Foto 27 – Cidade sob cúpula geodésica de Fred freeman, 1959

A ideia também chamou a atenção da NASA, pela forma como conduziu a uma extensa pesquisa sobre a cidade do futuro e a possibilidade de desenvolvimento em grande escala de habitação no espaço para os humanos. Para os escritores de ficção científica e realizadores, a cúpula foi a metáfora ideal para um mundo cego às realidades do exterior (bem como, em alguns casos, uma solução viável para a vida futura). Dentro da cúpula, a cidade torna-se um gigante centro comercial multi-nivelado ao estilo americano, inundado de luz artificial constante, com vastos jardins e uma rede mono carril suspenso, para os transportes públicos. Se essa representação, tem as suas reminiscências nos anos 20 e 30, nos ideais do projecto apresentado em *Things to Come*, e na associação do espaço, à natureza, à limpeza e à ordem evocada, foi um poderoso tema e conceito,

antes dos anos 50 e até meados de 60, pelo que a partir de 1970, já se tinha começado a tornar o método preferido da representação distópica, que resumia a mentalidade estreita e a ideologia do tipo "lavagem-cerebral" que os centros comerciais suburbanos constituíam (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 190-194). Mesmo as propostas de *Gerard K. O'Neill* na NASA para a cidade no espaço na década de 70 constituíam, na realidade uma "utopia burguesa", uma extensão dos subúrbios americanos no espaço, uma visão do tipo do planeamento urbanístico da Epcot[7] que dependia de uma ideologia, à luz das actuais noções, claramente ingénua e inquietante.

Foto 28 – Fotograma de THX 1138 (2004), de G. Lucas

Numa perspectiva semelhante, *THX 1138* (1971) o primeiro filme dirigido por *George Lucas*, retrata um mundo intimista, e distópico. Com excepção do vislumbre ocasional de uma cidade "lá fora" (a maioria das fotos da cidade são CGI e *shots* adicionados na versão "re-masterizada" de 2004), a vida, pelo menos para o comum dos mortais, tem lugar num mundo subterrâneo e cego, de túneis e salas brancas. A arquitectura estéril e sem rosto, com a ajuda das drogas consumidas obrigatoriamente, ajuda a livrar a nossa sociedade de todos os vestígios individualistas e do livre arbítrio. Embora o design seja claramente diferente, a ideia foi semelhante à utilizada pelos nazis na década de 30. A arquitectura acética e a ausência de qualquer espírito individualista, corresponde à afirmação feita de que o grupo é mais importante do que o individual. Sob tais circunstâncias, a noção de individualidade torna-se questionável.

As mudanças desenvolvidas ao longo dos anos 60 e 70, entraram em vigor na década de 80. O pós-modernismo, tal como definido por *Jameson*, (ver capítulo em anexo sobre O Discurso do Modernismo e do Pós-Modernismo, p. 166-168) no livro *A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio* (1991), culminou nos anos 80, num *"populismo estético"*, e numa fragmentação visual que ajudaram a transformar o filme de ficção científica num modo de aceitação geral e popular de entretenimento. É ingénuo culparmos o nascimento deste tipo de espectáculo em *Lucas* ou *Spielberg*, apesar dos filmes *Jaws* (1975), e *Star Wars* (1977), não marcarem o nascimento oficial do *blockbuster*. Ao contrário, é mais sensato afirmarmos que, à data da produção, realização e exibição desses filmes, o mundo estava pronto para os receber de braços abertos, pelos estímulos visuais que proporcionaram e pelas novas possibilidades que propunham. A população pós-moderna da América de *Reagan*, da Inglaterra de

Thatcher e da maioria do resto do mundo industrial tornou-se uma sociedade da imagem e do simulacro, fortemente influenciado pela crescente presença da tecnologia e pelo triunfo do capitalismo como o modo global de produção.

Fig 29 - Proposta para o Museu Guggenheim, (2008) em Vilnius, Lituania – Daniel Libeskind.

A nova experiência do simulacro invocou a abolição da continuação do tempo, focando-se na sua fragmentação, exploração, na dissecação e montagem para se chegar a um produto que não era nem novo nem velho, um produto que, por vezes, carecia de alguma profundidade mas que estimulou os sentidos num nível (e mais superficial, possivelmente) diferente do que era possível (ou aceite). Se seguirmos, *Fukuyama*, *Baudrillard*, ou *Michel Foucault* e principalmente *Jameson*, como sugere Teresa Mendes Flores no livro *Cinema e Experiência Moderna* (2007), compreendemos que a década de 80 foi a década em que a história chegou ao fim, correspondendo ao momento em que o funcionamento tradicional do espaço e do tempo chegou a um impasse. O impacto do "enfraquecimento da historicidade"[8] foi sentido em diversas áreas e disciplinas e, talvez, sobretudo, nas artes. Os arquitectos falaram sobre o pós-modernismo com a mesma intensidade com que falaram sobre o modernismo. Para alguns, o pós-modernismo marcou o fim da ambição, da beleza, da estabilidade, de coerência, de unidade. Para outros, libertou a profissão dos seus grilhões, de um excesso de confiança nos métodos tradicionais e conceitos, e de uma forma ultrapassada de pensamento.

Jameson acreditou nas mudanças das representações arquitectónicas que serviram de gatilho para o seu pensamento sobre o pós-modernismo. O Pós-Modernismo correspondeu à reacção de negação e rejeição dos ideais do alto modernismo (modernismo tardio) como o elitismo e o autoritarismo, e da sua destruição do tecido da cidade tradicional. O pós-modernismo marcou a supressão da fronteira entre a alta cultura e a designada cultura comercial das massas. Mas acima de tudo, o hiper-realismo trouxe à arquitectura uma originalidade e uma flexibilidade que lhe permitiu (e continua a fazê-lo) reinventar-se. O ecletismo da nova criação, bem como as ferramentas tecnológicas surgidas na década de 80, ou seja, o computador e a linguagem *auto-lisp* dos programas de CAD, as tecnologias BIM e as aplicações 3D, habilitaram os arquitectos com “super poderes” para explorar novas ideias e novos conceitos, e imaginar as estruturas que teriam sido muito mais difíceis de realizar

(apesar de haver bons exemplos anteriores na história da arquitectura como a fase orgânica do expressionista estrutural *Eero Saarinen*. Ex: O Terminal da *TWA*, no aeroporto Internacional *John F, Kennedy*, em Nova Iorque, ou o Aeroporto Internacional de *Dulles*, em *Chatilly* na *Virginia*).

Fig 30 – Novo estádio do Portsmouth FC, Inglaterra (2007) , de Herzog e de Meuron.

Edifícios como *Loyola* de *Frank Gehry* e *Vitra Design Museum* (e, claro, mais tarde, o *Guggenheim* de Bilbao), o Museu Judaico, de *Daniel Libeskind*, em Berlim, e o *Lloyds Building*, de *Richard Rogers*, em Londres e o *HSBC main Building*, em Hong Kong, e o *Shanghai Bank*, ou mesmo *Peter Cook* e a proposta de design para a Cidade Solar, todos dependeram do poder do computador e dos programas aeroespaciais na contribuição decisiva que tiveram na desconstrução e reconstrução das novas estruturas e formas. Foi também durante esta década que o cinema de ficção científica começou a influenciar fortemente o pensamento e a visão dos arquitectos, que começaram a contar com esses filmes, nas suas previsões, como fonte de fornecimento de ideias para as suas criações.

Foto 31 - Exposição na Northern Gallery for Contemporary Art. World Trade Centre, New York, 2002. Foreign Office Architects.

Como indicado na exposição *Fantasy Architecture*, *1500-2036,* o filme por si só pode simular a experiência de caminhar pelo espaço arquitectónico e a arquitectura real ou virtual, pode aumentar, engrandecer, abrilhantar, qualquer narrativa. O termo *Fantasy Architecture*, surgido na década de 60, começou na década de 80 a ser usado em intercâmbio com a arquitectura de ficção científica. A linha entre a arquitectura, e o cinema do simulacro tornou-se confusa e difícil de distinguir, com o cinema e a arquitectura a alimentarem-se um ao outro mais do que nunca.

Se o hardware e o software ajudaram os arquitectos a inventarem novas estruturas e a possibilitar-lhes novas visões, certamente, também impulsionaram o cinema de ficção científica a um novo nível de visualização e entretenimento. Os efeitos especiais passaram a dominar o processo de filmagem, pelo menos em *Hollywood*, na maior parte dos filmes, e não apenas em filmes de ficção científica, são

invocados de forma incisiva ou simplesmente como “arte final” das cenas, cujas mudanças seriam demasiado caras de produzir através das técnicas tradicionais e mecânicas. Mas os efeitos visuais também permitiram à indústria cinematográfica adicionar um novo nível de "realismo" de algumas das representações da ficção científica e, em alguns casos, para resolver determinados problemas que não poderiam ter sido tratados de forma adequada, sem essas ferramentas. No centro do cinema de ficção científica sempre existiu o dilema que a crítica de cinema norte americana *Vivian Sobchack*[9] refere no artigo *Cities on the Edge of Time, The Urban Science Fiction Film,* como *"uma tensão entre as imagens que se esforçam para eliminar totalmente os elos de ligação com o mundo conhecido e compreensível, transportando-nos para a poesia romântica das imagens que se esforçam, por sua vez por nos trazer de volta ao contexto familiar e prosaico."* Os efeitos especiais em mãos erradas, podem levar a imagens exageradamente artificiais, destituídas de significado e substância, mas se forem usados adequadamente, podem ajudar a resolver esta tensão, fornecendo visualizações menos familiares do que, supostamente era esperado, da mesma forma que os novos programas podem ajudar os arquitectos a sonharem, com novos e frescos conceitos urbanos.

Curiosamente, a série *Star Wars* oferece-nos um exemplo capcioso em termos argumentativos, sucedendo representações verosímeis, nos primeiros filmes, de novos mundos e, mais recentemente, um excesso abusivo de computação gráfica que resulta num nível exagerado de artificialidade produzindo uma distância muito grande entre o público e os mundos representados. No entanto, a concepção do espaço fílmico não é simplesmente uma cópia da realidade, significando sempre a criação de um mundo artificial. O aumento de recursos de design tem sido sinónimo de um aumento na representação desses mundos artificiais.

Fig 32 – Fotograma de Fifth Element (1997), de Luc Besson.

A evolução do conceito de distopia, “evoluiu em sentido negativo degenerando numa «nova» distopia ou simplesmente, no que *Michel Foucault* baptizou de heterotopia (Ver capítulo em anexo sobre Heterotopias, Vazios Urbanos e os Não-Lugares, p. 210-212) também designado no mundo do cinema de *neo-flaneur*, e que nos anos 80 se caracterizou pelo ecletismo formal de representação, sem que verdadeiramente se dominassem os textos teóricos da época.

As Cidades da mentira ainda têm um lugar como *Alex Proyas* demonstrou em *Dark City* (1985), que, como género, é uma reminiscência da década de 50 que começa a ressurgir na forma de cidades como um campo de batalha, como por exemplo acontece em *Terminator / O Exterminador* (1984), de *James Cameron* e *Robocop* (1987), de *Paul Verhoeven*. A comédia começa também a ser um misto de ficção científica com acontece em *Back to the Future* (1985), de *Robert Zemeckis*, *Ghostbuster* (1984), de *Ivan Reitman*, *Electric Dreams* (1984), de *Steve Barron*, *UFOria* (1980) de *John Binder*, *Heartbeeps* (1981), e *Repo Man* (1984 – 2010), de *Allan Arkush*, indicando uma mudança na vontade das audiências e na capacidade de enfrentar questões como a raça e o medo do Outro.

Fig 33 – Liquid Sky (1982), de Slava Tsukerman.

No final, com poucos temas novos e efeitos visuais da cidade, esta reacção ao passado leva a uma curiosidade recente e a um sentido de aceitação para velhos temas. *Liquid Sky* (1982) de *Slava Tsukerman* mostra uma Nova Iorque onde as drogas e a promiscuidade sexual são a norma. Mas este ponto é levado mais pelo lado *glamour* do acto e do esbater das diferenças entre sexos. A cidade torna-se o palco, a fonte de possibilidades e de prazer para todos os géneros e raças. O medo do Outro transformou-se num marco da sua diferença, onde a cidade desempenha um papel fundamental ao permitir esta mudança de atitude. A humanidade não se define mais pela estrita observância das normas e valores, mas antes, por um espírito de abertura e de tolerância para com a máquina, o alienígena, o negro, da mulher e do homossexual. E enquanto o cinema de ficção científica abraça este novo futuro, embora por vezes se continue a explorar a nostalgia que carrega consigo, plenamente consciente de que esta nostalgia anseia por um passado que foi em muitos aspectos melhor do que o presente visível, como continuou a acontecer no século XXI, no caso de *Goodbye Lenin* (2003), do alemão *Wolfgang Becker.*

Globalmente, o que podemos aferir dos argumentos apresentados é que a década de 80 talvez tenha transmitido o sentimento de confusão e da falta de uma direcção coerente e unificada, sintomas, aliás, verdadeiramente pós-modernos.

Outra característica das representações da cidade na década de 80 é a proliferação dos resíduos. Se a decadência estava presente já em alguns argumentos da década de 70, os resíduos, são, efectivamente a consequência directa duma

sociedade de consumo e é sintomático de um sistema capitalista errado, que permeia as representações das ruas das várias cidades na década de 80, como *Los Angeles*, em *Exterminador* (1984), *Detroit* de *Robocop* (1987), *Nova Iorque*, em *Liquid Sky* e Fuga de *New York* (1981), a híbrida *Los Angeles* de *Blade Runner* (1982), ou a metrópole "gótica retro-futurista" de *Brazil* (1985). Em todos os casos, o desperdício é retratado como um facto inevitável da vida moderna, uma consequência da evolução, uma prova de que a ideologia modernista de um futuro estéril e higiénico é obsoleto. No entanto, se previamente a presença de resíduos carregou consigo o medo e a repugnância, na década de 80, torna-se associado a um novo tipo de beleza, mais uma vez, uma aceitação pós-moderna de uma nova condição de heterogeneidade.

Fig 34 – Blade Runner (1982) de Ridley Scott.

A metrópole de *Blade Runner* (1982), de *Ridley Scott*, um filme que tem sido frequentemente descrito como uma celebração do pós-moderno, é de facto na representação realista de um futuro próximo com base na heterogeneidade, no ecletismo, e de uma reconsideração do significado do que é ser-se humano. (ver capítulo IV sobre as Visões utópicas e Distópicas de Cidades Fantásticas e virtuais, p. 119-122). No entanto, o seu pastiche arquitectónico, embora seja claramente, a total perda da historicidade, é na maior parte das vezes mais uma reminiscência dos ideais modernistas na descrição do edificado para chegar ao céu onde vive a elite, enquanto o povo vive na "cloaca" da cidade. Além disso, um sentido de beleza, de compreensão resignada, permeia o filme e a sua descrição da cidade. Enquanto testemunhamos e tentamos compreender os lados mais negativos e escuros da cidade, a representação das suas estruturas monumentais modernistas de luzes e telas de LCD num fundo perpétuo de noite e de chuva consegue ser visualmente bastante atraente, apelando à sensação de esplendor modernista reminiscente dos ideais e crenças de *Étienne-Louis Boullée* (ver segundo parágrafo da p. 53 deste capítulo ou capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas, p. 180) na monstruosidade como forma de aceitação (até mesmo desejável) dos efeitos colaterais resultantes da monumentalidade. A dimensão da imagem tem tal poder sobre os nossos sentidos, até mesmo relativamente à ideia do terrível, desperta ainda um sentimento de admiração em nós. Assim, permanece uma certa coerência num tipo de romance nostálgico que vai no sentido da descrição da estrutura urbana da

cidade. A cidade de *Brazil* (1985), por outro lado, tomou as ideias modernistas e pós-modernistas a extremos tais que a sobrecarga de estilos e declarações visuais gerados eliminam qualquer sentimento de identificação com a cidade, sem dúvida, um efeito pretendido pelo realizador. *Brazil* não é um filme pós-moderno, no sentido que não tenta gerar uma ligação entre a cidade e o espectador, ou melhor, que não oferece qualquer fuga da sua paródia do mundo moderno. A cidade de *Brazil* não é real, nem é hiper-real. Ela existe apenas como uma caricatura de um futuro retrógrado.

Por outro lado, a década de 90, está claramente marcada pela predominância das cidades do simulacro. Tendência que começou na década de 80 em filmes como *Tron* (1982), de *Steven Lisberger*, *Videodrome* (1983), de *David Cronenberg*, *Electric Dreams* (1984), *Brainstorm* (1983), de *Douglas Trumbull*, *Dreamscape* (1984), de *Joseph Ruben*, e *Wargames* (1983), de *John Badham*, que realizaram todo o seu potencial a partir de 1990, tendo os padrões pós-modernos dando um passo em frente tirando proveito da aceitação do *cyberpunk* e da realidade virtual. A influência do neo-romance de *William Gibson*, publicado em 1984, marcou o nascimento do *cyberpunk* e ofereceu uma visão sombria e escura de um futuro urbano iluminado com néon, dominado pela tecnologia e pela simulação. Sabíamos que as relações humanas e suas ligações desapareceram entre a maior parte dos seres humanos, que passaram a preferir a interacção através de redes "cibernéticas" e do uso de avatares.

A realidade já não existe, ou melhor, tem caminhado na direcção de um novo tipo de realidade ou realidades. Nesse sentido, a obra magistral de *Gibson* foi presciente, na medida em que não condenou necessariamente o futuro retratado. A obra *Neuromancer* mostrou um grau de aceitação sobre um futuro inevitável, com o qual seria inútil lutar. Na ausência de meios ou motivos para combater, o melhor curso de acção é abraçá-lo e aprender a viver com ele. A experiência de ruptura do espaço e de uma realidade, flexível e adaptável como a diferença entre o verdadeiro e falso, entre real e o imaginário é ameaçada, e ilustrada, entre outras, nas cidades de *The Matrix* (1999), *Dark City* (1998), e *The 13th Floor* (1999), de *Josef Rusnak*. Nestes casos, a cidade torna-se uma simulação, uma construção, uma réplica de si mesmo, uma realidade falsa que finge ser real. Nesse sentido, a cidade simulada é uma extensão e baseia-se na cidade da mentira.

Mas o que diferencia essas cidades das retratadas nos anos 60 e 70, como *Alphaville* e *Logan's Run*, é a realidade ser ainda mais sinistra do que a simulada, questionando e pondo em dúvida assim o nosso senso de normalidade e oferecendo a aceitação de realidades diferentes, como meio de evolução. Aprender a viver com a

cidade, como faz a personagem na cidade futurista retro-gótica de *Piranesi* e do "jardim zoológico" da cidade de *Dark City*, não é a única saída possível, embora seja uma alternativa. A constante reorganização da estrutura da cidade, com os seus relógios que param todas as noites à meia-noite, é uma metáfora apropriada para a fragmentação pós-moderna do espaço e do tempo. *Truman Show* / *Show de Truman* (1998), de *Peter Weir* é uma excepção na medida em que mostra a personagem interpretada por *Jim Carrey* determinada a escapar do seu mundo controlado e simulado, à semelhança do dispositivo de Bentham – O Panóptico. Ficamos sem quaisquer referências ou informação sobre o que é a realidade fora da cúpula e que aparência poderá ter. Enquanto nos sentimos felizes pela personagem conseguir escapar do pesadelo americano suburbano dos anos 50, suspeitamos que a realidade exterior não será muito melhor.

O novo milénio, até agora, ofereceu-nos poucas ideias novas no que diz respeito ao cinema de ficção científica e muito menos em termos de representações de interesse sobre a cidade. A maioria da energia da indústria do cinema parece estar direccionada, cada vez mais para as adaptações de histórias de banda desenhada ("*Sin City*" (2005), *Spider Man* (2002), *X-Men* (2000), *Captain Sky* (2004), *Hellboy* (2004)), ou *remakes* de "clássicos (*Solaris* (2002), *Planeta dos Macacos* (2001), A *Máquina do Tempo* (2002), *Guerra dos Mundos* (2005), *King Kong* (2005)). Além disso, a sobrecarga de efeitos visuais continua, como resultado de uma infinitude dos designados *driven-efects* ou efeitos dirigidos, em filmes focados apenas na destruição com pouca substância e falta de argumento (*O Dia Depois de Amanhã* (2004), *O Dia 6* (2000), *Exterminador do Futuro 3* (2003)). Poucos filmes conseguem escapar dessa massa uniforme e de falta de originalidade.

Foto 36 – fotograma de Equilibrium (2002), de Kurt Wimmer

Equilibrium (2002) de *Kurt Wimmer*, por exemplo, pode renascer apenas temas já explorados em filmes como *1984*, *Fahrenheit 451* e *THX 1138*. O filme retrata um futuro onde o conhecimento e o pensamento individual são proibidos e são controlados através da lavagem cerebral pela propaganda e consumo de drogas. O que é interessante neste filme é a representação da cidade autoritária e totalitarista.

Filmado em vários locais, como Berlim (*Olympic Stadium, Postdamer Platz*), e Roma, o design produzido no filme é claramente influenciado pela arquitectura nazi e

fascista. O sentido de ordem domina a cidade de *Equilibrium* que se expressa através da simetria e monumentalidade dos edifícios (visto ao longo dos tempos como uma indicação de harmonia), austeridade e sentido funcional do estilo *Rohbau* que foi tão favorecido por *Hitler* e o seu arquitecto *Albert Speer*. As superfícies suaves, lisas e sem carácter destes edifícios dependem do tijolo e do granito para o efeito, resultando como principal objectivo reduzir o sentimento de individualidade do homem. Além disso, os cidadãos tendem a reunir-se nas praças da cidade para o culto e a meditação. Assim, a arquitectura, em conjunto com o planeamento urbano e a propaganda política estiveram no cerne do projecto da cidade de Berlim, nos anos 30.

No *Código 46* (2003), *Michael Winterbottom* envia mensagens mistas sobre a cidade dum futuro muito próximo. Por um lado, a cinematografia captura belas imagens de Xangai, Londres e Dubai para criar uma visão pós-moderna e exótica da cidade que combina a preocupação com o excesso de população e o impacto da tecnologia sobre a liberdade individual com um sentimento de aceitação e beleza para a alienação criada pela cidade moderna.

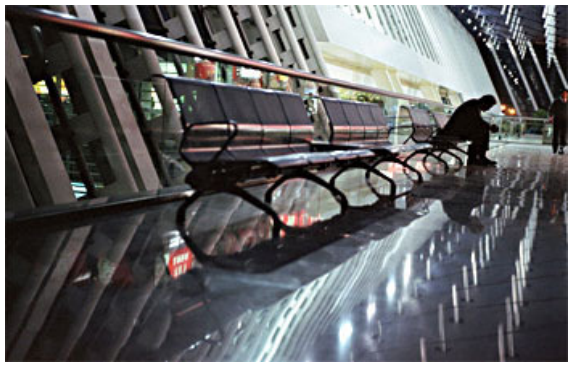

Fig 37 – Fotograma de Código 46 (2003) de Michael Winterbottom.

Por outro lado, os principais protagonistas fogem de um estilo de vida "rural" e primitivo, enchendo a narrativa com a nostalgia do passado indisponível, mas onde havia mais liberdade. Durante a narrativa, o filme distorce completamente o espaço através de *shots* que misturam várias cidades dando a impressão de uma Outra (Hong Kong é Seattle) e pela inserção de espaço s no deserto onde não deveria haver nada se não areia, que retrata Xangai como uma cidade superlotada, numa ilha constituída por terrenos baldios. O sentimento final funciona como um vídeo musical, que vê a cidade fragmentada e efémera, mas com o suficiente respeito para com os problemas discutidos no filme e que de alguma forma se afastam da cidade. A cidade já não é responsável pelos acontecimentos sociais, funcionando simplesmente como o lugar onde as experiências do homem e da viagem do progresso ocorrem de forma

Fig 38 – Fotograma de Código 46 (2003) de Michael Winterbottom.

inevitável. (ver capítulo em anexo sobre Heterotopias, Vazios Urbanos e os Não-Lugares, p. 204-205) Após 150 anos de urbanismo, parece que temos feito poucos progressos quando se trata de melhorar as condições de vida para os habitantes das nossas cidades e seus arrabaldes. O aumento rápido da taxa de planeamento urbano a que assistimos no virar do século XX foi fruto da maioria das ideias e conceitos que ainda dependem muito do nosso pensamento. Assistimos todos os dias aos medos e ansiedades das nossas cidades que foram já apresentados anteriormente. A esperança e o optimismo modernista desapareceram de forma relativamente rápida mas, apesar de continuarem ainda a existir em alguns sectores, não podem ser acusados de radicalismo e ingenuidade ou até mesmo de fanatismo, ideia a que o movimento ficou associado ao longo das décadas. Com o modernismo desapareceu a ideia de um futuro utópico. A falta de entusiasmo e o medo avassalador do futuro ultrapassou a nossa sociedade, de forma progressiva, a partir dos anos 60 garantidamente. Desde essa época, o sonho grandioso das novas visões para o nosso planeta e para as nossas cidades tornou-se uma tarefa difícil e perigosa. Mais recentemente, o pluralismo e a pós-modernidade têm-se tornado difíceis de articular.

Quer-nos parecer que alternativas estão comprometidas. A perda da ingenuidade de que nos orgulhamos muito, e que permite a maioria das pessoas olhar hoje para os ideais modernos de *Wells* sobre o futuro com desprezo, em resultado de uma suspeita da arquitectura e design de sistemas que nos são oferecidos para melhorarmos as nossas vidas. O planeamento urbanístico da cidade contínua claramente a ter lugar, mas geralmente tem sido combinado com "desculpas melhores", como o virar do século, os Jogos Olímpicos, os Campeonatos Mundiais de Futebol, as Feiras Internacionais e as oportunidades financeiras que trazem na revitalização de áreas empobrecidas e dos vazios urbanos (ver capítulo em anexo sobre Heterotopias, Vazios Urbanos e os Não-Lugares, p. 203-204) das cidades em que os eventos vão acontecer. Apesar da contribuição de *Frank Gehry*, com o Museu *Guggenheim* em Bilbao, essa excelência da pós-modernidade que serve de tendência para muitas cidades que também contam adquirir edifícios icónicos, olhemos o caso da cidade do Porto e a Casa da Música de *Rem Koolhaas*, projectada como parte do evento Porto Capital da Cultura 2001 (apesar da construção só ter ficado concluída em 2005), ou a Exposição Internacional de Sevilha, em 1992, e a de Lisboa em 1998, encorajam o renascimento urbanístico do mundo pós-moderno, e do equilíbrio entre o sonho e as novas visões de forma rentável, de forma ainda não excessivamente individualista e estéril, ou sem rosto. Tarefa realmente difícil de alcançar.

O arquitecto, no final do século XX enfrentou o problema de conciliar os objectivos opostos da complexidade e da contradição do pós-modernismo e da unidade e reconstrução enquanto meta do Modernismo (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades “Sonhadas”, no que se refere a *Rem Koolhaas*, p. 194).

O cinema de ficção científica também tem sido atormentado ao longo dos anos pela incapacidade de sonhar novos sonhos. As retiradas para a produção independente ou ocasional de orçamento reduzido, durante os últimos trinta anos ou mais, fez o cinema de ficção científica propriedade de Hollywood, resultando no género a ser utilizado como “vaca leiteira”, da pesquisa de estúdio, indicando que a distopia vende melhor do que a utopia e que a destruição e as explosões são mais rentáveis do que o drama ou a reflexão. Mas enquanto o público continuar a sofrer de "amnésia histórica" e de uma falta de sonhos e de optimismo relativamente ao futuro, será difícil o cinema de ficção científica quebrar a sua reputação de fornecedor de entretenimento barato. Pois é precisamente uma sociedade sem utopias que atingiu o *“The End”* da História.

A cidade do sonho e da esperança já não existe no cinema contemporâneo de ficção científica. Em vez disso, o género de ficção usa a cidade contra os seus habitantes, oferecendo-lhes a opressão, a destruição e o simulacro, como uma variedade de realidades “*on demand”* (ver capítulo em anexo sobre Simbioses das Arquitecturas do Corpo e da Cidade e as Heterotopias Urbanas).

Fig 39 – UCLA e Walt Disney Imagineering parceiros no desenvolvimento do Parque Temático (2009), de Greg Lynn.

Mas há razões para pensarmos que arquitectos, público e indústria do cinema possam em breve voltar a reconquistar o seu interesse em representações positivas da cidade futura. Este positivismo não precisa ser da forma como foi durante o Movimento Moderno. Com os avanços no campo das ciências da nano-tecnologia e da biotecnologia, por exemplo, os arquitectos mantêm a esperança nas novas formas e métodos de criação estruturas inovadoras e sua aplicabilidade nas cidades futuras. Para os arquitectos, como *Greg Lynn*, e para muitos escritores de ficção científica, como *Kim Stanley Robinson*, a saída do pós-modernismo não se fará através do revisitar do modernismo, nem ignorando o que aprendemos. O caminho para sair do fim da história não é fazer desaparecer o passado, mas antes usar o passado na criação de algo novo, que tem pouca ou nenhuma semelhança com o passado e que contribua para "uma aceleração

da história". Através deste novo abraçar do futuro, novas representações da cidade virão, seja no cinema como na "realidade".

Quadro Síntese:

<table>
<tr><th colspan="7">Tipo de visões sobre a Cidade nos Filmes do Género de ficção Científica</th></tr>
<tr><th>Arte</th><th>A. 10/20</th><th>A. 20/30</th><th>A. 40/50</th><th>A. 60/70</th><th>A. 80/90</th><th>S. XXI – A. 10</th></tr>
<tr><td>Cinema</td><td>Cidade abstracta

Realismo Optimista</td><td>Cidade Utópica

Proposta optimista para a Cidade do Futuro</td><td>Realismo pessimista</td><td>Cidade Distópica ou anti-utópica

Reacção contra a ideologia e valores modernistas

Cidade da mentira</td><td>Cidade Distópica e Heterotópica

Simulacro

Futuro Nostálgico

Cidade da destruição</td><td>Cidade Heterotópica

Hiper-realismo

Realidade falsa que não existe mas antes construída</td></tr>
<tr><td>Arquitectura</td><td colspan="4">Modernismo</td><td colspan="2">Pós-Modernismo</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="4">Características

Existência de um Projecto para a Cidade

Visão Utópica da Cidade

Atitude optimista, e positiva sobre a ciência e tecnologia

Crença no futuro – Garantia da salvação da Humanidade

Pontos Fortes

Existência do “Sonho Social”

Visão reformista da sociedade

Visão mecanicista do aparelho de produção

Pontos Fracos

Visão obsoleta e desfocada das verdadeiras necessidades da sociedade moderna.</td><td colspan="2">Características Gerais

Corresponde ao Fim do paradigma do Modernismo

Influenciado pela Tecnologia e triunfo do capitalismo como modo Global de Produção

Forte influência do cinema no pensamento e visão dos arquitectos

Arquitectura original e flexível permite reinventar-se

Cidade das metáforas – Fragmentação do espaço e do tempo

Pontos Fortes

Acto de Libertação do excesso de confiança nos métodos tradicionais e conceitos de uma forma ultrapassada de pensamento

Espírito de abertura e tolerância para com a diferença

Sociedade Visual e sensorialmente estimulante

Pontos Fracos</td></tr>
</table>

	Simboliza uma forma totalitária e desumana de pensamento sobre o urbanismo Destruição do tecido da cidade tradicional **Palavras Chave** • Idealismo Ingénuo • Visão Totalitarista • Ideologia dogmática • Verdade absoluta • Radicalismo • Unicidade • Coerência • Estabilidade • Padronização • Revolucionário	Difícil articulação entre a pluralidade defendida na teórica e a praticada Enfraquecimento da Historicidade Inexistência da "Cidade do Sonho e da esperança" Sociedade exclusivamente materialista destituída de quaisquer valores espirituais A "Era do Vazio" **Palavras Chave** • Descontinuidade • Superficialidade • Fragmentação • Relatividade • Ecletismo • Diversidade • Heterogeneidade • Instabilidade • Incoerência • Paradoxal • Contraditório • Reaccionário • Confusão
		A diferença da cidade hiper-realista da cidade da mentira - é ainda mais sinistra do que a simulada, questiona o senso de normalidade e propõe a aceitação de outras realidades, diferentes como forma de evolução. Aprender com a cidade. O pós-modernismo marcou a supressão da fronteira entre a alta cultura e a designada comercial de massas

Notas:

1 - Léon Barsacq é considerado um dos principais directores de arte da sua época, principalmente em relação às ideias que defende sobre cenografia enquanto arte expressa em livros que tem publicado sobre a história do design no cinema. *Barsacq* nasceu na Rússia e formou-se em arquitectura e artes decorativas em Paris, antes de se afirmar como designer assistente nos filmes de *Andrei Andrejew* entre outros.

2 – Sontag, Susan – "The Imagination of Disaster", Against Interpretation. New York: Farrar Straus & Giroux, 1966. p. 7.

3 – FERRISS, Hugh – Metropolis of Tomorrow. New York: Dover Publications, 2005.

4 – Herbert George Wells, mais conhecido por H. G. Wells (Bromley, 21 de Setembro de 1866 — Londres, 13 de Agosto de 1946), foi um escritor britânico. Nos seus primeiros romances, descritos, ao tempo, como "romances científicos", inventou uma série de temas que foram mais tarde aprofundados por outros escritores de ficção científica, e que entraram na cultura popular em trabalhos como A Máquina do Tempo, *O Homem Invisível* e *A Guerra dos Mundos*. *Wells* foi um visionário que chegou a discutir em obras do início do século XX questões ainda actuais. *Wells* sentiu que devia haver uma maneira melhor de organizar a sociedade, e escreveu alguns romances utópicos. Começavam, em geral, com o mundo a caminhar inexoravelmente em direcção a uma catástrofe, até que as pessoas se apercebiam da existência de uma maneira melhor para viver: em *The Shape of Things to Come* (1933), livro que o próprio *Wells* adaptou mais tarde para o filme de *Alexander Korda Daqui a Cem Anos* (1936), onde descreveu, com muita exactidão, a guerra que se aproximava, com cidades a serem completamente destruídas. *Wells* designava de "socialistas" as suas ideias políticas e, com o seu gosto por utopias, olhou inicialmente com bastante simpatia para as tentativas de *Lenin* de reconstruir a destroçada economia russa, como mostra o seu relato de uma visita ao país em *Russia in the Shadows* de 1920. No entanto, desiludiu-se com a crescente rigidez doutrinária dos Bolcheviques e, após um encontro com *Estalin*, convenceu-se de que a revolução correra terrivelmente mal. Nisto foi provavelmente mais clarividente do que muitos dos intelectuais do seu tempo.

5 - Wernher von Braun**,** cientista alemão, nacionalizou-se americano. Enquanto engenheiro, foi o grande precursor dos actuais foguetões. Foi aluno e colaborador de Oberth no estudo, construção e lançamento de foguetões. A partir de 1937 trabalhou em *Peenemünde*, no centro militar dedicado ao estudo dos projécteis auto-propulsados. Nesta base, culminou a sua carreira na Alemanha com o lançamento das bombas V-1 e V-2 contra Londres. Após a derrota total da Alemanha, em 1945 foi para os Estados Unidos, onde prosseguiu os seus estudos sobre foguetões. Foi o principal engenheiro do programa espacial norte-americano (NASA). Projectou o foguetão *Júpiter C,* que lançou em 1959 o primeiro satélite artificial Alfa norte-americano. Foi também um dos principais responsáveis do projecto Apolo, e nos anos 60 trabalhou nos foguetões *Saturno,* de grande potência, que permitiram viagens à Lua, In http://pt.wikipedia.org/wiki/Wernher_von_Braun

6 - Eric Arthur Blair (1903 -1950) foi jornalista, ensaísta e romancista britânico, que escreveu sob o pseudónimo George Orwell. A escrita de Orwell ficou marcada pelas suas descrições concisas sobre as condições sociais e o desprezo por todos os tipos de autoridade.

7 – EPCOT, acrónimo para *Experimental Prototype Community of Tomorrow* (Protótipo de Comunidade Experimental do Amanhã), foi um conceito desenvolvido por Walt *Disney*. Consistiu numa "comunidade do futuro" projectado para estimular as corporações americanas a terem novas ideias sobre a vida urbana. O conceito evoluiu finalmente tornando-se actualmente num parque temático, inaugurado, em 1982, no parque do *Walt Disney World*.

8 – FLORES, Teresa Mendes – **Cinema e Experiência Moderna.** Coimbra: Minerva, 1ª. Edição Julho de 2007. p. 27-30.

9 – SOBCHACK, Vivian - Cities on the Edge of Time, The Urban Science Fiction Film. East-West Film Journal, 3, no. 1 1988: p.4-19.

Fotografias:

Foto 01 - O Gabinete do Doutor Caligari (1919) de Murnau – Fonte: DVD.

Foto 02 - Fotograma de Metropolis (1929), de F. Lang - Fonte: DVD.

Foto 03 – Fotograma de Dark City (1998), de Alex Proyas - Fonte: DVD.

Foto 04 – Pintura "Cena Noturna" de Dick Tracy, 1990, The Walt Disney Company – Film Architecture, From metropolis to blade Runner, Dietrich Neumann.

Foto 05 – Metropolis, Quadro de Paul Citroen – Film Architecture, from Metropolis to Blade Runner, Dietrich Neumann.

Foto 06 – Fotograma de Berlim, The Simphony of a Great City, 1927 – Walter Ruttmann – Fonte: DVD.

Foto 07 - Projecto dum cenotáfio para Isaac Newton – Fonte: Internet.

Foto 08 – Fotograma de High Treason (1928), de Maurice Helvey – Fonte: DVD.

Foto 09 – Regional Center, 1973 – Proposta de remodelação da zona este de Manhatan. Ulrich Franzen – The Future of the City, Peter Wolf

Foto 10 – Fotograma de Just Imagine, 1930 de David Butler – Fonte: DVD.

Foto 11 – La Città Nuova, 1914. Antonio Sant'Elia - Film Architecture, From metropolis to blade Runner, Dietrich Neumann

Foto 12 – Fotograma de Things To Come, 1936 de William Cameron Menzies – Fonte: DVD.

Foto 13 – Fotograma de L'inhumaine, 1926 de Marcel L'erbier – Fonte: DVD.

Foto 14 - Cidade radiosa, 1935 de Le Corbusier – Teoria da Arquitectura, Tachen

Foto 15 – Cidade de 1960 na Feira Internacional de1939_em Nova Iorque. Bell Geddes_- The Future of the City, Peter Wolf

Foto 16 - Fotograma de Metropolis à noite, 1929 de F. Lang – Fonte: DVD.

Foto 17 - Masterplan de Brasilia (), de Lúcio Costa - Fonte: Internet.

Foto 18 – Casa Ideal, 1956 - Fonte: Internet.

Foto 19 – Fotograma de Mon Oncle, 1958 de J. Tati - Fonte: DVD.

Foto 20 – 2001 Odisseia no Espaço, 1968 S. Kubrick – Fonte: DVD.

Foto 21 – Alphaville, 1965 deJ. L. Godard – Fonte: DVD.

Foto 22 – Alphaville, 1965 deJ. L. Godard – Fonte: DVD.

Foto 23 – Edifício Ronan Point em Londres, 1968 - Fonte: Internet.

Foto 24 – Fotograma de A Clockwork Orange, 1971 de S. Kubrick – Fonte: DVD.

Foto 25 – Fotograma de Soylent Green, 1973 de Richard Fleicher – Fonte: DVD.

Foto 26 – Cúpula geodésica de B. Fuller, 1957 – The Future of the City, Peter Wolf

Foto 27 – Cidade sob cúpula geodésica de Fred freeman, 1959 - The Future of the City, Peter Wolf

Foto 28 – Fotograma de THX 1138 (2004), de G. Lucas – Fonte: DVD.

Foto 29 - Proposta para o Museu Guggenheim, (2008) em Vilnius, Lituania – Daniel Libeskind - Fonte: Internet.

Foto 30 – Novo estádio do Portsmouth FC, Inglaterra (2007) , de Herzog e de Meuron - Fonte: Internet.

Foto 31 - Exposição na Northern Gallery for Contemporary Art. World Trade Centre, New York, 2002. Foreign Office Architects - Fonte: Internet.

Foto 32 – Fotograma de Fifth Element (1997), de Luc Besson – Fonte: DVD.

Foto 33 – Liquid Sky (1982), de Slava Tsukerman – Fonte: DVD.

Foto 34 – Blade Runner (1982) de Ridley Scott – Film Architecture, from Metropolis to Blade Runner, Dietrich Neumann

Foto 35 – logan's Run (1976), de Michael Anderson – Fonte: DVD.

Foto 36 – fotograma de Equilibrium (2002), de Kurt Wimmer – Fonte: DVD.

Foto 37 – Fotograma de Código 46 (2003) de Michael Winterbottom – Fonte: DVD.

Foto 38 – Fotograma de Código 46 (2003) de Michael Winterbottom – Fonte: DVD.

Foto 39 – UCLA e Walt Disney Imagineering parceiros no desenvolvimento do Parque Temático (1009), de Greg Lynn - Fonte: Internet.

Parte II

Panorama

"Não há outro lugar onde as pessoas possam discutir as realidades que lhes dizem respeito, porque nunca poderão libertar-se da presença esmagadora dos media, do seu discurso e das diferentes forças organizadas para retransmiti-la."[1]

Guy Debord

Durante o século XX, o cinema, enquanto local do espectador e dos meios de comunicação e entretenimento, tornou-se o principal veículo de expressão cultural de representação das realidades urbanas. Nas suas primeiras formas, o cinema apropriou-se da cidade, enquanto metáfora e pano de fundo. Tanto em "The Simphony of the Great City" (I927) / A Sinfonia da Grande Cidade, de *Ruttmann*, como em "*Strike"* (1925) / A Greve, de *Eisenstein*, o cinema, como objecto artístico ou local de conflito ideológico, fornece ao público ideias e imagens distintas. Neste contexto, o cinema, durante toda a sua evolução, influenciou a realidade política, económica e cultural, alterando a percepção e a leitura do ambiente urbano. Os processos do cinema especificam as representações da cidade, avivam a memória e dão forma às perspectivas da história que proporcionam a formulação e leitura do espaço social, regeneram os processos do espectador e, assim, mudam o vocabulário cultural de uma sociedade. Através da delimitação do espaço social, o cinema torna-se um elemento significativo na dinâmica social como sugere *Henri Lefebvre* "contribuir para a materialização de um *ser social*."[2]

A produção, distribuição e visualização dos processos do cinema formam um paradigma que influência a interpretação e a representação do espaço social. Nos Estados Unidos, até aos anos logo após a Segunda Guerra Mundial, o paradigma construiu-se essencialmente sobre três factores principais, como a produção e distribuição de filmes como mercadoria; a implementação da mediação artística por realizadores integrados no sistema de *Hollywood* e as experiências da audiência – o vocabulário interpretativo e a perspectiva cultural do espectador. Em determinados momentos históricos, estes elementos têm sido mais ou menos visíveis e controláveis.

Como afirma o realizador britânico *Allain Siegel*, os anos 60 constituíram o momento em que a integridade estrutural do paradigma que dominou o cinema do pós-guerra se tornou evidente, enquanto marcador ideológico e discutível, na sua relação com a *"realidade do quotidiano"*.[3] A década de 60 foi, também, o período em que o paradigma sofreu uma ruptura momentânea. Foi um tempo de actividade espasmódica e frenética. A energia política e cultural agita a imaginação popular. As críticas apontadas levaram à verificação dos pressupostos ideológicos que estão por de trás das práticas da democracia liberal e ao empenhamento em descobrir, explicar e corrigir uma lista imensa das desigualdades sociais.

Siegel refere o teórico colombiano *Jesus Martín-Barber,* investigador em Comunicação e Cultura e um dos expoentes nos Estudos Culturais contemporâneos, na sua afirmação relativamente ao facto da década de 60 ter sido particularmente significativa na consolidação do papel da cultura como arena de conflito. Na tentativa de compreender o jogo de forças em que se baseiam os ensaios de *Edgar Morin* em *L'Esprit du Temps II* (1975), e a sua descrição de uma crise sócio-política.

"A crise marca uma redescoberta do evento, isto é, a dimensão histórica e da acção entre diferentes protagonistas que criam cultura, através da rejeição dum conceito de cultura limitado ao código da estrutura. (A crise) mostrou a erupção" cultural nas franjas sociais" – negros, mulheres, tarados, gays, Terceiro Mundo, trouxeram ao cimo as suas convicções, colocaram em crise uma concepção de cultura incapaz de compreender a diferença e as transformações de sentido social… A crise minou uma arte separada da vida e uma cultura abstraída da existência quotidiana, uma cultura que tentou rebaptizar o materialismo burguês como uma espécie de espiritualidade."[4]

Morin sugere a crise da década de 60 como um momento assíncrono, onde as várias instituições sociais e políticas ganharam forma no desenvolvimento capitalista do pós-guerra, embora de modo desalinhado. Durante essa década, o carácter e a concepção das estruturas civis e políticas foram-se revelando, tornando-se indesmentíveis. Segundo *Morin*, o efeito da crise sociopolítica, saída das profundas assimetrias sociais, tem sido persistente. Do ponto de vista material, a crise alterou profundamente a realidade urbana, causada pelas enormes movimentações demográficas (o crescimento de forma alastrada das comunidades suburbanas), deslocação das economias (declínio de uma comunidade baseada no sector industrial urbano) e reconfiguração - nalguns casos destruindo as esferas públicas

(comunidades locais baseadas nos meios de comunicação) - locais que tiveram importância no mundo urbano. Esse momento especial torna-se assim um ponto fundamental para a análise de dois mundos: as abstracções da representação cultural e as actualidades da vida.[5]

Os meios de comunicação durante a década de 60, revelaram uma série de contradições que moldaram a cidade. O momento reafirmou, também, determinadas noções utópicas e de que o espaço social da cidade era um espaço contestado, um espaço de vida, não necessariamente imutável mas sujeito à inovação e ao design. As cidades foram reconfiguradas para expor as condições sociais e apresentar novas ideias, anteriormente, marginalizadas.

Os Limites da Teoria Crítica

A viabilidade desta nossa perspectiva baseia-se na análise crítica de determinados filmes que nos mostram a libertação do espaço social que sustenta a realidade fílmica. Espaço e realidade fílmica são inseparáveis e dependem da sua capacidade em administrarem os vocabulários moldados pelas línguas, local onde nasce a teoria crítica dos media, estudos culturais, ou crítica do cinema, etc. Como poderemos impedir sufocarmos dentro de um vocabulário elíptico que ameace anular as possibilidades de discurso? Timidamente, como uma rota alternativa para outras possibilidades discursivas, seguiremos uma trajectória, formada a partir de representações do espaço social urbano, reflectido em alguns filmes da década de 60, que retrataram a cidade a partir de certos estados mentais das personagens, como forma de crítica social e do espaço urbano, dando início a uma abordagem subjectiva ou visão distópica (anómala) da mesma, até aos actuais filmes de ficção científica que sendo igualmente distópicos (sobreposição de diferentes realidades. Ex: Modernismo + Pós-Modernismo) (ver capítulo em anexo sobre o Discurso do Modernismo versus Pós-Modernismo), dão um passo em frente, abordando a cidade e o espaço urbano futuro, de acordo com a visão heterotópica proposta por *Foucault*[6] (ver capítulo em anexo sobre Heterotopias, Vazios urbanos e os Não Lugares, p. 210-213), propondo-se, deste modo, novas utopias. Como diria *Arthur C. Clark "The future is not more than once."*

Desde os anos 60, uma considerável parte da literatura concentrou-se no cinema como uma forma de arte e como um componente da cultura popular. Infelizmente, os discursos que circunscreveram esta atomização do cinema tendem

mais para a análise da realidade fílmica como um "espaço *fetichizado* e abstracto,"[7] em oposição ao cinema como um espaço social, como acompanhamento estratégico e de implicações ideológicas. Para *LeFebrve*, o espaço estratégico é um espaço que tenta impor-se como realidade, independentemente do facto de ser uma abstracção**.** Não é a intensidade ou profundidade destas categorias teóricas que está aqui em causa, nem mesmo a precisão de uma perspectiva particular, mas apenas a sua análise. O resultado desses discursos revelou-se inadequado para o trabalho num ambiente que é multi-dimensional, onde os códigos e sinais de comunicação constantemente se sobrepõem, se cruzam e se transformam à medida que passam através de uma actividade cultural e comercial urbanizada globalmente.

É vulgar assistirmos à derrapagem acelerada entre o mundo real, que alimenta a cultura popular e alguns meios académicos, que prosperam na crítica dos elementos que o compõem. Parece haver um abismo a separar estas duas áreas de actividade. As implicações são graves, considerando que, desde os primeiros anos do cinema, as características económicas, de representação e arquitectónicas eram tecidas para a realidade urbana do século XX. Os primórdios do cinema estão repletos de inúmeros exemplos de filmes que representam a cidade e de filmes que retratam o espaço urbano desenvolvendo as práticas de espacialização num determinado momento histórico. Mas a separação sintomática do discurso, o isolamento académico, promove fronteiras e áreas de estudo que nos levam muito longe das arenas onde há uma interacção vital entre a cidade e o cinema.

Parece-nos que o caminho a seguir não passa por colocar de lado a teoria e os seus modos de análise, ao invés, visualizá-los numa outra perspectiva - não enquanto ferramentas conceptuais, mas como marcos históricos num mapa mais geral. O objectivo, portanto, não é chegar a um ponto específico de compreensão, mas antes executar "uma tarefa completamente diferente", como *Michel Foucault* sugeriu: *"…uma tarefa que consiste em tratar os discursos, não como conjuntos de signos (elementos significantes referentes a conteúdos ou representações), mas como práticas que formam sistematicamente os objectos com que falam."*[8] Em síntese, o exercício académico deve articular-se entre um discurso de carácter mais teórico, como o da semiologia e um discurso mais prático, como o do estruturalismo.

A Representação Espacial da Cidade

Não seria correcto considerar a cidade uma realidade social, singular e unificada, experimentada e participada por todos, da qual todos temos a mesma compreensão. Uma cidade com estas características não existe. A cidade real é multi-facetada e constitui *per si* a representação de conceitos formais sobre forças económicas e espaços sociais que reflectem a diversidade dos marcadores culturais, históricos e geográficos.

Ao longo do século XX, as forças do capitalismo moderno, as revoluções sociais (Timor), a agitação imperial (a ex-União Soviética e a reunificação da Alemanha de Leste – RDA e a Alemanha Ocidental - Federal), as revoltas coloniais (a guerra civil em Angola pós-descolonização), e a própria Natureza (o tsunami na Tailândia, o tornado em Nova Orleães, o sismo no Haiti e em Itália, as chuvas no Brasil, ou as erupções vulcânicas na Islândia), construíram, destruíram e reconstruíram a paisagem urbana. Qualquer uma das causas impulsionadoras dessas transformações, constituem importantes pontos de análise, sendo a cidade o local de produção da investigação. No entanto, a nossa preocupação prende-se com o diário de experiências urbanas e com o imaginário cinematográfico e, consequentemente, com a dissonância que surge quando as paisagens da ilusão se enredam nas banalidades do quotidiano; a cisão que inicia um fluxo de significados, o movimento subtil entre as esferas de actividade social e sua representação. Estes intercâmbios indicam uma topografia e põem em foco o que *Henri Lefebvre* designa de "*problemática do espaço*"[9] que assume os problemas da esfera urbana (a cidade e suas extensões) e da vida diária (consumo programado), que deslocou a problemática da industrialização.*"*

Esta topografia fornece o índice das qualidades a que *Lefebvre* chama de *"vida quotidiana"*. Essas qualidades designam uma geografia social marcada com pistas que esclarecem os paradigmas cinematográficos ligados à reprodução do espaço social. Neste contexto, o espaço social caracteriza-se pela representação cinematográfica da realidade urbana e do local (ou arena), em que o espectáculo cinematográfico tem lugar.

A Paisagem Urbana do Pós-Guerra

O período a seguir à Segunda Guerra Mundial ficou marcado por três grandes realidades urbanas que influenciaram, de forma indelével, a paisagem cinematográfica. Em primeiro lugar, temos a imagem da cidade norte-americana, economicamente instável, que tende para a repercussão da fuga dos brancos e os conflitos simultâneos que emanam do movimento pelos direitos civis. Em segundo lugar, o reaparecimento dos centros históricos das cidades europeias. Em terceiro lugar, os países emergentes com a metrópole da África, Ásia e América Latina: os centros urbanos do período colonial e do mundo pós-colonial.

Essas são as realidades urbanas que nutriram uma geografia cinematográfica a partir da qual podemos identificar as características das cidades em transição e em estado de ebulição. Após estas visões, são gravados os espaços sociais de uma cidade que tanto atravessa, como define, as fronteiras nacionais. Uma cidade enraizada na especificidade da sua própria localidade, ainda iluminada pela dinâmica ideológica, de uma realidade económica e política global.

Os filmes dos anos 60 materializaram e designaram o terreno contestado pelo espaço público e privado, iluminaram as lutas políticas e deram destaque às novas forças do consumismo e mercantilização. Tematicamente, esses filmes desafiaram as tradicionais relações sociais e económicas e narraram uma geografia visual de carácter psicológico, específico de determinadas localidades, mas também sintoma de uma maior complexidade global.

Estamos convictos de que os filmes abordados neste ensaio, nos oferecem uma série de representações urbanas compactadas que estrategicamente desestabilizaram as relações sociais e a natureza ambivalente do espaço social, a que *Rob Shields* chamou de *"esfera discursiva (que) oferece uma complexa recodificação e versões descodificadas de espaços vividos, velada à crítica e à ordem social dominante e às categorias do pensamento social, muitas vezes expressos em termos estéticos como símbolos da resistência.*[10]

A Cidade Irreal e a Influência do Filme *"Noir"*

O espaço social no filme surge através das suas várias representações. Essas representações são hipotéticas realidades fílmicas e fazem sentido por causa da

relação com o mundo real do espectador. Mas, como Indica *Margaret Morse*, as duas realidades são confundidas:

"O século XX testemunhou o crescente domínio de um tipo diferente de formação espacial, o não-espaço da experiência e representação, um outro lugar que habita o quotidiano… Esta base, sem lugar, um domínio parcialmente não-realizado que nasce dum novo quotidiano."[11]

Entretanto, já *Foucault* tinha afirmado que a cultura ocidental passa por uma fase de mudança na forma como espaço e tempo se estruturam e se relacionam entre si; *"(…) a época actual será talvez acima de tudo, a época do espaço. Estamos na época da simultaneidade, na época da justaposição, do perto e do longe, do lado a lado, da dispersão."*[12]

Assim, o espaço social do cinema não é definido pelas particularidades do texto do filme, a partir da descodificação de determinados momentos, mas, antes, emerge da sua própria experiência. Os fluxos do espaço social são provocados pelo desencadeamento das contingências discursivas do momento. A espacialização ocorre no momento em que as representações se estendem, além de alcançar todas as qualidades físicas da sua construção. O que se torna visível na intersecção fílmica com o quotidiano, no local onde estas duas realidades estão interligadas, parece nutrir um outro, um espaço que, como disse *Lefebvre*, *«tem efeitos estranhos como um espaço que desencadeia o desejo. Este desejo apresenta-se com uma "transparência" que incentiva a reivindicação de um campo aparentemente claro. Procurando, em vão, a plenitude, o desejo deve contentar-se com palavras, com a retórica do desejo.»*[13]

Dentro deste contexto o *film noir* (filme negro)[14] forma a narrativa fílmica do espaço social urbano - não quer dizer que aconteça com todos os filmes do género que se realizam na cidade, mas os códigos da narrativa do filme negro formam uma persistente topografia urbana cultural. O *noir* tem marcos facilmente identificáveis (flutuação livre, significantes) que funcionam como pontos de referência que medeiam, montam e descodificam em geral, um fluxo de significados. Estes códigos narrativos são índices que estabilizam os significados de acordo com uma estrutura ideológica consistente. O filme negro postula um paradoxo que parece ser, por um lado auto-sustentável, por outro, parece estar à beira da desintegração.

Resumindo, o *noir* insurge-se contra os valores ascendentes da sub-urbanização e do consumismo, mesmo nas suas configurações mais extremas,

mantém os motivos da representação do espaço urbano dentro de um sistema de signos que se esforçam por manter a aparência e a coerência. Sobre a configuração hiper-realista ou nostálgica, pode sugerir uma lógica neutralizante das deslocações do espectador (como podemos observar nas páginas 119 a 122 do capítulo Visões Utópicas e Distópicas de Cidades Fantásticas e Virtuais, sobre o filme *Blade Runner* (1982) de *Ridley Scott* que é também uma reinterpretação da narrativa e do argumento típicos do noir). O *noir*, apresenta uma cronologia urbana distinta - um ponto em que os espaços sociais da cidade cristalizam para formar representações que estendem a especificidade do momento.[15] Este é um lugar onde, segundo *Julian's Murphet Bakhtinian*, o espaço *"fica carregado e responde aos movimentos do tempo, enredo e história."* O que a cronologia do *noir* alega é a privatização da vida pública. A oposição ao risco, a alusão ao sedutor e seguro espaço comercial e ao espaço doméstico estático.[16]

O que acontece com a cronologia na década de 60 é a inversão da mesma: O *noir*, com os seus arquétipos[17] facilmente reconhecíveis e narrativas urbanas, reaparece dentro de uma perspectiva social muito mais ampla. A cidade, e os seus limites são mais diversificados e complexos, do que apenas a alusão feita nos clássicos filmes negros.

Notas:

1. Debord, Guy – **Comments on the Society of the Spectacle**. London and NY: Verso, 1998, p. 53.
2. Smith, Donald Nicholson - **Henry Lefebvre – The production of Space.** Oxford: Blackwell Publishers, 1999. p.102.
3. O realizador britânico Allan Siegel, não quer dizer que não existissem muitos desses paradigmas mesmo antes da II Guerra Mundial; o seu ponto de vista prende-se com a reformulação e evolução do contexto de uma nova realidade doméstica e global depois da Guerra: A Guerra Fria, Os movimentos civis a favor dos direitos humanos, as lutas anti-coloniais dos anos 50 e 60 – estas perturbações provocaram as rupturas com os modelos pré-existentes. In Fitzmaurice, Tony and Shiel, Mark – **Screening the City.** London and NY: Verso, 2003. p. 138.
4. IDEM-IBIDEM., 2003, p. 138.
5. De acordo com Lefebvre, "O espaço social e especialmente o espaço urbano, emergem em toda a sua diversidade – como uma estrutura em camadas ao invés dos clássicos espaço matemático, homogéneo e isotrópico, Euclidiano e Cartesiano. Os Espaços Sociais interpenetram-se uns nos outros. Esses espaços não se limitam a fronteiras, nem colidem em resultado da inércia gerada." In **Henry Lefebvre – The production of Space.** Oxford: Blackwell Publishers, 1990, p 86-87.
6. Michel, Foucault - Of other Spaces: Utopias and Heterotopias, In Leach, Neil – **Rethinking Architecture**. London: Routledge , 1997, p. 315.
7. Este "espaço abstracto fetichizado" implica o seu uso por utilizadores que não se conseguem reconhecer nele. In Smith, Donald Nicholson - **Henry Lefebvre – The production of Space.** Oxford: Blackwell Publishers, 1990, p.93.
8. Smth, A. M. Sheridan – **Michel Foucault, The Archeology of Knowledge.** New York: Pantheon Books, 1981, p. 49.
9. Smith, Donald Nicholson - **Henry Lefebvre – The production of Space.** Oxford: Blackwell Publishers, 1991, p.89.
10. Shields, Rob – **Places on the Margin: Alternative Geographies of modernity.** London: Routledge, 1991, p. 54.
11. Morse, Margaret – Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture, In Indian University Press, 1998, p. 196.
12. Foucault, Michel – **The Archaeology of Knowledge.** s/l: Pantheon Books, 1981, p. 49.
13. Lefebvre, Henry **– The production of Space.** Oxford: Blackwell Publishers, 1990, p.97.
14. Silver, Alain – **Film Noir**. Koln:Tachen, , 2004, p. 9-21.
15. Murphet, Julian – **Film Noir and the Racial Unconscious.** s/l: Spring, 1998, vol.39, nº I, p.33.
16. Silver, Alain – **Film Noir**. First Edition. Koln: Tachen, , 2004, p. 9-21.
17. IDEM, IBIDEM., 2004, p. 9-21.

Capítulo III

As Cidades Cinematográficas dos anos 60 e a Paisagem Urbana Fragmentada

A Cidade

Durante os anos 30, a obstinação pela cidade ficou fortemente registada. Isto é evidente nos exemplos europeus, nomeadamente em 1926 com *Metropolis* de *Lang*, mas é também evidente no cinema americano, principalmente nos filmes policiais, nos exemplos dos primeiros anos da Depressão, tais como *Little Caesar* (que inicia o género, em 1930), de *Mervyn LeRoy*, *Public Enemy* (1931), de *William A. Wellman* e *Scarface* (1932), de *Howard Hughes*.

A comunicação faz-se por telefone, a iluminação é eléctrica, o transporte é simbolizado pelo automóvel, e constitui a figura-chave da cidade moderna. Filmes como os citados mostram a cidade em questão, como um romance. O mesmo acontece no outro lado do mundo, por exemplo, no filme experimental do soviético *Vertov*, *O Homem da Câmara de Filmar* (1929), realizado à volta de uma narrativa de *"um dia na vida da cidade"*.

Na maioria dos filmes dos anos 60 a cidade é simplesmente filmada, funcionando apenas como cenário, normal, invisível, como tal, presume a condição da modernidade (ver capítulo anexo I sobre o discurso do Modernismo versus o Pós-Modernismo). Entretanto, nesta década, quando a cidade é registada como "A Cidade", apresenta-se do ponto de vista utópico ou distópico. Refira-se que ambos os modos são dominados por um sentimento temporal e historicista, resultante do pressuposto de que estamos a caminhar para um mundo que se quer muito melhor ou muito pior.

A Cidade Actor

No cinema, o "topos"- o local - é o receptáculo do jogo da narrativa. Para o filme *noir*, o receptáculo da narrativa é a cidade. Nos anos 60, a cidade funcionou como "recipiente" da narrativa, realizando-se com uma nova dimensão física e geográfica. A cidade deixou de ser simples cenário de fundo onde a acção decorria, passando também a ser experimentada ao nível psicológico. Os locais começaram a

significar mais do que simplesmente mostravam. A cidade deixou de funcionar como mero cenário, passando a actor. O ambiente quotidiano urbano, tornou-se por si só, um objecto de representação, por conter uma conotação psicológica.

A *Nouvelle Vague*[1] partilhava com a Internacional Situacionista (anexo III sobre Utopias Urbanas e as Cidades "Sonhadas", p. 190-193), o "olhar" através das qualidades psicológicas do ambiente e a forma como estas afectam o estado de espírito. A cidade tornou-se então, também subjectiva.

O cinema revela-nos os motivos de expulsão do homem da cidade; o ambiente urbano como pesadelo, uma realidade insuportável. O cinema retratou uma cidade abandonada, fragmentada, desconectada.

O espaço urbano perdeu as suas relações métricas, e a conexão entre as partes. O "topos" do filme deixou de ser um local específico e determinado. Os fragmentos criaram um lugar especial e subjectivo, dando atenção aos detalhes. *Deleuze* afirma que o fragmento mostrou o *"poder puro ou qualidade"* de um espaço que reúne um conjunto de singularidades para construir o que designa de *"espaço qualquer – seja lá qual for"* (o que nos remetem para a ideia e conceito de distopia), independente de locais específicos, horários ou coordenadas (Ver anexo IV sobre heterotopias, vazios urbanos e os Não – Lugares, p. 210-213).

"It a perfectly singular space, that has lost the principle of its metric relations or the connection of its own parts, so that the linkages can be made in an infinite number of ways".[2]

Na representação de um *"espaço qualquer – seja lá qual for"*, os planos tornam complexos, criando uma atmosfera psicológica através dos *close-ups*, planos médios e longos. A localização não está enquadrada, mas o caminho *"aparece"* como uma expressão de qualidades psicológicas. Portanto, o cenário urbano entra *no "sistema das emoções"*, sendo capaz de induzir afectos no *espectador*.[3] *Deleuze* refere-se à forma como este *"espaço qualquer – seja lá qual for"* se torna um *"caso afectivo"*. Como resultado esse espaço urbano amorfo pode ser levado ao extremo do vazio. O indivíduo pode deixar o espaço, por este transmitir um vazio de afectos. Outros locais são enevoados, enfatizando *"afectos, o medo do desapego, mas também a frescura, a velocidade extrema e interminável espera."*[4]

Em 1967, *Jean Luc Godard* no filme *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle/Duas ou Três Coisas que eu Sei Dela*, e *Jacques Tati com Playtime*, filmaram Paris como tema

e actor principal. Ambos criticam a evolução urbana realizada pelo governo de *De Gaulle e* o planeamento da cidade funcional dos novos regimes; os grandes esquemas de *ensemblage* habitacional; o aumento dos novos centros de escritório criando um tecido urbano anónimo e indiferenciado. Estes filmes falam dos espaços urbanos anestesiados que tendem a aumentar desorganizadamente, prisioneiros de uma sensação de espera interminável.

Em *Playtime*, *Jacques Tati*, além de realizador, foi também arquitecto por construir uma decoração artificial completa, simulando a estética asséptica do urbanismo moderno do CIAM. A sua "*Tati-ville"*, construída num terreno nos arredores de Paris, foi uma simulação dos recentes projectos urbanos na cidade, como o grande conjunto de *Sarcelles*, também criticada pela *International Situationniste.*[5]

Fig 01 – Vista aérea do conjunto de Sarcelles (1950-1960)

Tati não regista a realidade desses locais, baseadas nas técnicas do *Cinéma Vérité*.[6] Ao invés, construiu e simulou a cidade que consistia na apresentação das fachadas dos edifícios à escala real e de uma colecção de miniaturas de arranha-céus modernistas. A construção da réplica, de um moderno centro de escritórios parisiense, num terreno baldio perto de *Vincennes*, fora de Paris, pode ser interpretada como um corte com o urbanismo.

"If détournement were extended to urbanism realizations, not many people would remain unaffected by an exact reconstruction in one city of an entire neighbourhood of another. Life can never be too disorienting: détournements on this level would really make it beautiful."[7]

A ultra-moderna Paris é descrita como uma cidade que, simultaneamente à construção fragmentada, existiu em total anonimato. A simultaneidade da construção fragmentada (por blocos com base numa grelha quadrangular) e a justaposição visual de diferentes pontos de vista, permite alcançar um *"espaço qualquer – seja lá qual for"* que poderia definir qualquer cidade do mundo de acordo com as normas de urbanização modernista.

Playtime (1967), tem em comum com o cinema situacionista, a independência da banda sonora da trajectória visual (à excepção das cenas finais na rotunda que "funciona" como um carrocel), e da justaposição de detalhes insignificantes, com elementos significativos. A narrativa acústica é tão importante quanto a visual e, para reforçar essa independência, estes não são sincronizados. Portanto, torna-se uma colagem justaposta de fontes de informações independentes. Ao mesmo tempo, o filme narra a experiência comum e do quotidiano da cidade, cheia de histórias insignificantes de moradores anónimos.

Fig 02 – Fotograma de Playtime (1967), de Jacques Tati – Cena final na rotunda.

A arquitectura moderna é anónima, repetitiva, neutra, fria e não expressa questões funcionais. Os edifícios são abertos para as ruas através das grandes

transparências, com corredores muito compridos, espaços livres e abertos, mobiliário minimalista e superfícies reflectoras. Edifícios e espaço criam um labirinto e uma confusão criada pela ténue fronteira entre espaço interior e espaço exterior, sendo a arquitectura sempre a mesma, atingindo o absurdo, ausente de poesia e originalidade. O filme retrata a metáfora duma arquitectura enganadora, Estilo Internacional, semelhante em todo o planeta.

Outra ironia é o tipo de mobiliário impessoal e repetitivo adoptado nos edifícios. O mesmo tipo de cadeira aparece no prédio de escritórios, no salão de exposições, e nos apartamentos privados. Esta abordagem da cidade moderna de Paris não é pessimista, mas antes repleta de sarcasmo e ironia.

Fig 03 – Fotograma de Playtime (1967), de Jacques tati. Quando o Sr. Hulot se confronta com o labirinto da cubiclopia.

O filme *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle/ 2 ou 3 Coisas que Eu Sei Dela* (1967) de *Godard*, mostra o efémero quotidiano urbano de Paris e suas insignificâncias, como sejam os interiores de um apartamento de um bloco habitacional suburbano, uma loja, um cabeleireiro, um café, ou uma simples garagem. No entanto, mostra também um problema urbano em particular. A câmara permanece fixa, mostrando a nova infra-estrutura de *Boulevard* com carros em movimento indefinido, um grande conjunto de habitação social com os respectivos serviços municipais, bombas de gasolina e locais em construção, em frenética azáfama.

O filme está intimamente ligado às mesmas práticas intelectuais e crítica radical da Internacional Situacionista. O filme mostra as mesmas preocupações com o

urbanismo moderno de Paris. *Godard* trata o tema da habitação como uma evolução suburbana recente, como forma de marginalização e afastamento da sociedade, produzindo alienação. O filme também utiliza a prática de afastamento situacionista no cinema, já desenvolvido por *Debord*. Este reúne um conjunto de imagens provenientes de diferentes fontes: histórias em banda desenhada, jornais, livros, fotografias que constituem um afastamento plástico em si (ou seja, programas de rádio a simularem a guerra na cidade ou uma cidade, em miniatura construída com objectos de limpeza). Elementos insignificantes (desenhos) justapostos com outros elementos significativos

Fig 04 - *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle* (1967), de Godard. Cena dos subúrbios de Paris

(fotografias de feridos na Guerra do Vietname). Simultaneamente, dá-se a mesma importância ao acústico e ao visual.

O filme é radical, tal como o cinema Situacionista, um documentário fragmentado da incoerente realidade capitalista diária. O tipo de montagem algo confusa mostra o espaço dos subúrbios, construído sobre os fragmentos de experiências anónimas. Esses fragmentos resumem o tédio urbano que não pode ser reduzido simplesmente ao resultado de uma experiência única. Os fragmentos combinam a *"descrição subjectiva"* com a descrição *"objectiva"*, a fim de dar a sensação do todo.[8]

Godard foi criticado pelos situacionistas pelo facto de não o considerarem suficiente radical e revolucionário. No entanto, *Godard* segue claramente os métodos do *détournement* (desvio, deriva) situacionista. *Debord* menciona a criação de *"uma fase barroca experimental"*, em relação à arquitectura enquanto *détournement,* onde o ambiente dinâmico pode configurar diferentes tipos de comportamento.

"(...) we conceive as the construction of a dynamic environment related to styes of behaviour - will probably detourn existing architectural forms, and in any case will make plastic and emotional use of all sorts of detourned objects: calculatedly arranged cranes or metal scafforlding replacing a defunct sculptural tradition".[9]

Godard retrata uma paisagem suburbana onde, para além da habitação social sombria, existem modernos e efémeros objectos escultóricos como guindastes, andaimes e *outdoors* publicitários. A estética e o charme do ambiente suburbano, estabelece-se em todos estes elementos temporais, incluindo o reflexo da publicidade nas fachadas de vidro.

Tanto em *Playtime* como em *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle*, a cidade é o objecto da observação e a câmara é uma entidade desvinculada da realidade, tornando-se um observador objectivo. Em ambos os casos, a cidade é a personagem principal do filme. Os seus habitantes são figuras que observam e reflectem a forma como a cidade afecta o seu comportamento. Portanto, não existe diferença entre as personagens. Em ambos os casos, a narrativa retrata o dia-a-dia no contexto urbano, com actividades e interacção social. O filme torna-se um ensaio sobre a cidade, entendida como um espaço de interferências de qualidades múltiplas e simultâneas.

Fig 05 – Fotograma de Playtime (1967), de Jacques Tati. Cena do jantar, quando tudo começa a correr mal, mas também quando os convidados se começam a "libertar" e então, a divertir.

A Cidade e a deriva

Na década de 60, o urbano "topos" significou também um espaço de movimento, onde o sujeito interage vagueando e experimentando a cidade. Os filmes da *Nouvelle Vague* envolviam-se da mesma forma com o tema da peregrinação citadina e na descoberta de um espaço psíquico interior urbano, como os situacionistas com conceitos como *dérive* (deriva) e psico-geografia (ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades "Sonhadas", p. 190-193). Os filmes da *Nouvelle Vague* estabeleceram uma estreita relação entre a natureza do ambiente urbano e o humor dos personagens que se deslocam no mesmo. O espaço interior psíquico, o espaço arquitectónico e o espaço de enquadramento do filme tornam-se apenas um. Na *Nouvelle Vague*, a cidade é o "topos" da viagem onde vagueiam os personagens. O nomadismo funciona como a alegoria da desorientação, característica do habitante da cidade moderna. A viagem sem rumo e o passeio é em si uma expressão de uma nova sociedade que se rebela contra a modernidade e o capitalismo. O cidadão é um andarilho sem rumo, ambulante no espaço que habita.

Podemos constatar, então, que para a *Nouvelle Vague*, o cidadão em vez de habitar o espaço urbano, cruza-o com rotas inesperadas, gerando impressões fugazes.

Fig 06 - *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle* (1967), de Godard.

Em *Playtime* e *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle*, as personagens não residem no espaço urbano, deslocam-se constantemente nele. Os filmes descrevem os sentimentos de alguém que se sente perdido. A experiência da viagem é visual, dando a sensação de uma viagem, onde as personagens se encontram num estado de transição. Uma transição evidente em intervalos de espaço - tempo, carregado de

silêncio para reflexão. No livro *Cinema II*, *The Movement-Image*, *Deleuze* refere-se à forma como o passeio *"realiza-se através da necessidade interna ou externa, através da necessidade de voo"*.[9] *Deleuze* afirma como esta viagem urbana adquire sentidos vagos, porque lhe falta um objectivo claro, afectivo que o apoie e oriente. O viajante urbano move-se ao longo do que *Deleuze* designa de *"*um *espaço qualquer – seja lá qual for"*, que inclui todos os espaços, indiferenciadamente, do tecido urbano, sem coordenadas geográficas ou temporais. A viagem é livre, faz-se sem quaisquer coordenadas de espaço e tempo.[10] A liberdade de escolha Sr. *Hulot*, simboliza a libertação do consumidor passivo. Em *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle*, a personagem *Juliette Janson* move-se inconscientemente na cidade e sempre nos habituais locais de consumo.

Para os situacionistas, a deriva era como uma actividade lúdica, uma ocupação consciente e livre jamais efectuada como habitualmente acontece com o turismo ou o consumo. Em vez disso, foi motivada por uma vontade livre para "brincar", em busca de subversão e de um comportamento radical. O objectivo foi o abandono sem reservas da experimentação das qualidades psico-geográficas da cidade. No filme de *Rohmer*, *Le Signe du Lion/O Signo do Leão* (1959), a *dérive* de *Pierre Wesselrin*, um músico norte-americano em Paris, não é um movimento consciente e livre, motivado pelo "brincar". Longe da alegre deriva experimental dos situacionistas, o meliante Pierre, desesperado, vê-se forçado pelas circunstâncias a viver nas ruas, por mais de um mês. O seu passeio urbano começa com um prezado objectivo, a procura de amigos e dinheiro. Esta viagem fílmica mostra uma pessoa presa contra a sua vontade dentro de uma experiência nómada da cidade. A câmara caminha ao lado dele por ruas e parques públicos, sendo o testemunho do seu esforço pessoal. A sua integração num sistema social de consumo, tornou-o um mendigo fora do sistema social. Num certo ponto, o passeio torna-se doentio e obsessivo, porque Pierre não tem alternativa. Torna-se refém da sua condição nómada. A persistente e trágica banda sonora da música de violino, acompanha o seu passeio. O insuportável reflexo do brilho da água do rio Sena, nos seus olhos, simboliza o vazio e o desespero, que se transforma em loucura.

O filme, *À Bout de Souffle/ Acossado* (1960) de *Godard* fala-nos também de uma viagem pela cidade de Paris. No filme, um acontecimento trágico é transformado em algo lúdico, impulsivo e selvagem. A personagem, *Michel Poiccard*, foge da polícia. Chega a Paris para obter dinheiro ilicitamente e seduzir uma jovem americana, *Patricia Franchini*, convencendo-a a fugir com ele. O objecto da viagem é a alteração

labiríntica e enigmática de locais, desde um quarto de hotel até um café e de um cinema para uma discoteca. Ruas e avenidas são atravessadas a pé ou através dos meios de transporte como o metro, o táxi, o autocarro e até mesmo com carros roubados, a fim de confundir a polícia. A maior parte do tempo, a cidade é vivida a partir do automóvel, ou seja, vista através de impressões efémeras.

Fig 07 – Fotograma de *À Bout de Souffle* (1960), de Godard.

Tanto *Michel* como *Patrícia* estão desintegrados do sistema social, forçando-os a um movimento nómada. Revoltam-se contra uma cidade que controla os seus passos (jornais e publicidade nocturna anunciam a sua captura iminente). Eles apresentam um comportamento radical, mantendo-se em constante movimento. A obsessiva movimentação é acompanhada pela frenética e dinâmica música jazz. Presos na cidade, eles estão em fuga permanente, não sendo capazes de escapar da mesma.

Notas:

1 – Nouvelle Vague - Movimento cinematográfico inaugurado em 1958 por C. *Chabrol* com o filme *Le beau Serge*/*Um Vinho Difícil*, consolidado com a primeira longa metragem de *Truffaut, Les 400 coups/Os Quatrocentos Golpes* 1958-1959.

2 – DELEUZE, Gilles - **Cinema I**, The Movement-Image. First Edition. London: Continuum, 1986, p.114-126.

3 – IDEM-IBIDEM., p.111.

4 – IDEM-IBIDEM., p.114-126.

5 – Sadler, Simon - **International Situationist**. First Edition. s/l: The MIT Press, 1999. p.52.

6 – *Cinéma Vérité* - O termo tem origem em *Dziga Vertov* ("cinema da verdade"), aquando da tradução feita pelo Jornal Pravda de uma série documental referente aos anos 20. A intenção de *Vertov* em criar a expressão era usar a película como meio descoberta da "verdade escondida", através da justaposição de imagens. Contudo, o termo francês refere-se mais a uma técnica influenciada por *Vertov* do que propriamente às suas intenções específicas.

Edgar Morin escreveu na introdução de um evento relacionado com o Cinéma-vérité em Pompidou: *"Il y a um cinéma du réel de façons de concevoir le do deux: donner à voir le réel de première est de prétendre do la; réel de le problème du do poser de seconde est de perito em software do la. De même, cinéma-vérité de deux façons de concevoir le do avait do il y. Vérité do la do apporter de première était de prétendre do La. Vérité do la de le problème de do poser de seconde était de perito em software do La. "*

7 – DEBORD, Guy and Wolman, Gil J, "Methods of Détournement" In Les Lèvres Nues, n.8 (May, 1956) In Knabb, Ken - **Situationist International Anthology**. Revised & Expanded edition. Publisher: Bureau of Public Secrets, Berkeley CA, 2006. p.14.

8 - VANEIGEM, Raoul "Commentaries contre L'Urbanisme" In *International Situationist,* n.6 (August, 1961) In Sadler, Simon - **The Situationist City**. First Edition. s/l: The MIT Press, 1999. p.16.

9 – DEBORD, Guy - *"Preliminary Problems in Construtions a Situation"* In International Situationist n.1 (June, 1958) In **Situationist International Anthology**. Revised & Expanded edition. Publisher: Bureau of Public Secrets, Berkeley CA, 2006. p.49.

10 – DEBORD, Guy – **Theory of the Dérive and Other Situationist Writings on the City**. Barcelona: Actar / Museum of Contemporary Art, 1997. p. 20.

11 – IDEM-IBIDEM., 1997. p. 23.

Figuras:

Fig 01 – Vista aérea do conjunto de Sarcelles (1950-1960). Fonte: internet.

Fig 02 – Fotograma de Playtime (1964), de Jacques tati – Cena final na rotunda. Fonte: DVD.

Fig 03 – Fotograma de Playtime (1967), de Jacques tati. Quando o Sr. Hulot se confronta com o labirinto da cubiclopia. Fonte: DVD.

Fig 04 - *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle* (1967), de Godard. Cena dos subúrbios de Paris. Fonte: DVD.

Fig 05 – Fotograma de Playtime (1967), de Jacques tati. Cena do jantar, quando tudo começa a correr mal, mas também quando os convidados começam a libertar-se e a divertire-se. Fonte: DVD.

Fig 06 - *2 ou 3 Choses que Je Sais d'Elle* (1967), de Godard. Fonte: DVD.

Fig 07 – Fotograma de *À Bout de Souffle* (1960), de Godard. Fonte: DVD.

Capítulo IV

Visões Utópicas e Distópicas de Cidades fantásticas e virtuais

"À medida que caminharmos cada vez mais longe no futuro, a probabilidade de construção de novos edifícios, salvo raras excepções, será cada vez mais reduzida, e assistir-se-á à constante recuperação e modernização da "velha" arquitectura que começará a assumir um aspecto cada vez mais remodelado."[1]

Ridley Scott

O objectivo deste capítulo é revelarmos as visões utópicas e distópicas do urbanismo, na construção cinematográfica das cidades fantásticas e virtuais, com enfoque nas funções de mudança da cidade e no aspecto futurista que esta adquire na ficção científica, o género mais directamente ligado à visão de futuro.

No início do filme de ficção científica, como por exemplo na metrópole modernista, de *Fritz Lang* (1927), a cidade representava o futuro e, assim, um local privilegiado para a discussão de visões utópicas e distópicas. No entanto, o século XX assistiu a duas mudanças importantes que alteraram essa função da cidade no debate da utopia e da distopia.

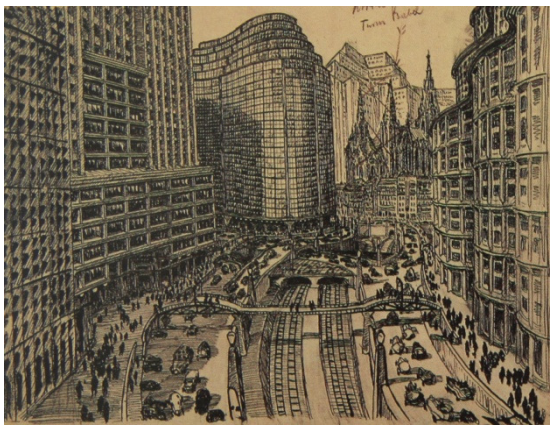

Fig 01 – 1ª versão de Metropolis, de Erich Kettelhut.

Fig 02 – 2º versão de Metropolis, de Erich Kettelhut.

A cidade industrializada, como local privilegiado de invenção e inovação, considerava o trabalho como uma atitude moderna, no sistema capitalista, em oposição ao trabalho de subsistência, rural, tradicional e pré-moderno. No final do século XX, através do aumento da tecnologia informática, o trabalho tornou-se cada vez mais independente, autónomo e "isolado" da cidade, transformando-se numa actividade invisível, desterritorializada[2] e solitária, enquanto a indústria do cinema

começou a incorporar tecnologia informática avançada, gerada por computador e animação tecnológica do jogo de computador.

Os recentes desenvolvimentos no cinema - do analógico para o digital, do *movie-going* para o *home vídeo*, do filme de jogos de computador de consumo de massas, da celulóide para o DVD - em conjunto com as mudanças na natureza do trabalho, resultaram no distanciamento das noções de progresso e modernidade, seja utópica ou distópica, da cidade. Hoje, mesmo quando a sua configuração é urbana, os filmes, utópicos e distópicos focam-se no conflito entre a subjectividade humana e a realidade virtual. A cidade em si não significa mais o futuro porque, a "futuridade" não pode ser localizada no desenvolvimento tecnológico, ou no ambiente construído. Ao invés desta contemporaneidade, a ficção científica pós-moderna narra a dificuldade de distinguir a realidade da representação de um outro. Ou seja, quanto mais caminhamos nos filmes em direcção ao futuro, estes revelam-nos cidades do passado ou, em decadência.

Neste capítulo propomos uma descrição histórica, começando pela análise de filmes da década de 20, que criaram visões modernistas, futuristas da cidade, passando por filmes contemporâneos, que mostram a deterioração de cidades ultrapassadas, fora de moda, desactualizadas no futuro, muitas vezes virtuais. Este esboço histórico implica o momento em que os filmes sobre as cidades do futuro mostram as cidades do presente, realizados entre a década de 60 e 70 do século XX, com a desilusão da modernidade, especialmente com a arquitectura, urbanismo, planeamento e projecto, e com o início da informática.

Pretendemos, com este capítulo, dar ênfase à análise dos filmes que representam momentos decisivos no desenvolvimento desde o moderno ao pós-moderno das representações cinematográficas da cidade.

Fig 03 – "City of the Sons", desenho de Erich Kettelhut.

Fig 04 – Fotograma de Blade Runner (1982), de Ridley Scott.

Cidades do Futuro: *Metropolis* e *Things to Come*

"Quando o sol se põe por trás de Metropolis, as casas transforma-se em montanhas e os vales em ruas. A luz fria e penetrante que antes parecia fazer estalar o vidro das janelas e rachar ao meio as paredes das casas e os seus telhados, agora desvanece-se, dando lugar a um brilho que se faz reflectir na nova Torre de Babel, que cintila como um arco-íris. Os autocarros transformam-se em raios de luz, os carros assemelham-se a "pequenos peixes que se apressam na água," num brilho mágico, eterno e constante. A Catedral, por sua vez, que era o único elemento que outrora brilhava, é agora ausente de luz, e que parece ser, neste turbilhão de luz, a única coisa tranquila, a única coisa dominante." (*Von Harbou* - 1926).[3]

Metropolis, de *Fritz Lang*, mostra-nos um futuro no qual as possibilidades utópicas e distópicas são analisadas através da cidade. Este género da ficção científica foi citado no filme *BladeRunner* (1982) de *Ridley Scott* e na série de *Tim Burton*, *Batman* (1989, 1992).[4]

Fig 05 – Sketch da "Avenida principal de Gotham City" (1989), de Anton furst.

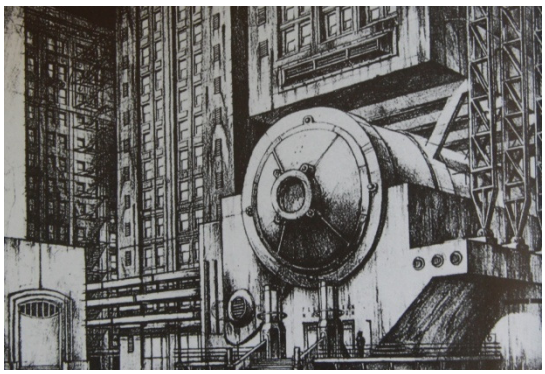

Fig 06 – "Nas ruas de Gotham City" (1998), de Anton Furst.

Apesar de muitas acusações justificadas relativamente às deficiências narrativas do filme, é inquestionável que *Metropolis* constitui um dos testemunhos mais expressivos da sua época, pelo exemplo dado em relação aos conflitos políticos, esperanças, medos e entusiasmo pela tecnologia e formas arquitectónicas inspiradas em *Manhatan*.

Acima de tudo, *Metropolis* é um filme de poderosas e expressivas metáforas arquitectónicas, uma galeria de visões contemporâneas, e um importante ponto de viragem no desenvolvimento da arquitectura do filme.

Lang que teve formação em arquitectura, fez parte activa no processo de design do filme, o que proporcionou o desenvolvimento de esboços únicos sobre a

cidade *Metropolis*, e lançou as primeiras bases de colaboração entre realizador, argumentistas e cenógrafos.

A visão arquitectónica de *Metropolis* constituiu uma tarefa completamente nova. Jamais haviam sido concebidos "edifícios" para o efeito.

Alguns dos primeiros desenhos sobre *Metropolis* mostram-nos uma cidade em ascensão, como se de um conjunto de serras contínuas se tratasse. O desenho de detalhe revela-nos ter havido uma preocupação com o planeamento, através da posição exacta de alguns elementos do filme: A cúpula de vidro da casa do Jardim do Éden, e as estátuas que alinham o estádio. Os esforços em exibir-se as ruas da cidade por baixo da "Nova torre de Babel." As primeiras versões do centro de *Metropolis* são surpreendentemente idílicas: o tráfego flui sem problemas a vários níveis, vários espaços de estacionamento são fornecidos. Os cidadãos passeiam entre os arranha-céus, enquanto olham as montras das lojas. A catedral gótica permanece em segundo plano como o ponto central da cidade, rodeado pelas casas estreitas e antigas da classe média abastada.

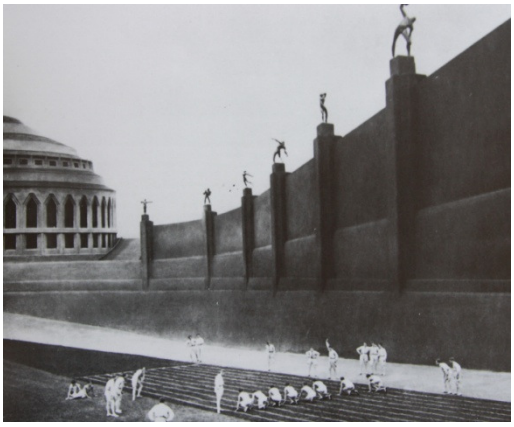

Fig 07 – O estádio em Metropolis (1928), de Lang.

Fig 08 – A cidade Metropolis a baixo da Torre (1928), de Lang.

Provavelmente o mais impressionante é o edifício de vidro curvo, que poderia ser facilmente confundido com o design frequentemente proposto nos arranha-céus de vidro de *Mies van der Rohe*.

O papel central da catedral gótica alemã, reflecte a visão romântica do filme, como símbolo da resistência à evolução tecnológica, ao assalto da modernidade e à decadência cultural dos "novos tempos" – o *"Zeit Geist."*

Esta concepção foi ganhando terreno pelo que se observarmos a partir dos desenhos preliminares, em que *Lang* foi anulando as versões que colocavam em primeiro plano a catedral: *"Fora com a Igreja, Torre de Babel em primeiro lugar."*[5] Com

este comentário lapidar, *Lang* não só deixou para trás provas eloquentes de seu estilo de direcção, mas também determinou as novas prioridades para os filmes do género que viriam a surgir posteriormente, tornando-se referência para a discussão contemporânea.

Muitos arquitectos da época já se questionavam acerca de qual deveria ser a imagem e silhueta da cidade do futuro, que consideravam que não deveria ser dominada por torres de igrejas e templos, mas antes por "modernos" arranha-céus, símbolo do capitalismo e da economia de mercado. Numa outra versão, a catedral desapareceu, sendo substituída por um impressionante cone de betão com um heliporto no topo. O centro da cidade tornar-se-ia assim mais calmo e convidativo. O centro da cidade continua a ser cercado por edifícios com várias formas, num estilo destituído de ornamentação, projectando uma ideia de vanguarda. Podemos apenas imaginar, já que não há provas documentais, que *Lang* terá posto os pés no chão pela segunda vez no momento em que teve que decidir sobre a imagem final da cidade *Metropolis*. Torna-se evidente que a ideia da existência de um governante desumano, o conflito entre pai e filho, e, finalmente, a destruição catastrófica do alojamento subterrâneo e máquina de quartos, não podia ser construído aparentando um ar tão amigável. Deste modo, o "Hall das Máquinas" inicial que nos mostrava um salão cheio de luz e com grandes janelas, foi substituído por máquinas no subsolo onde o principal gerador se localiza junto a um ameaçador altar de sacrifícios humanos.

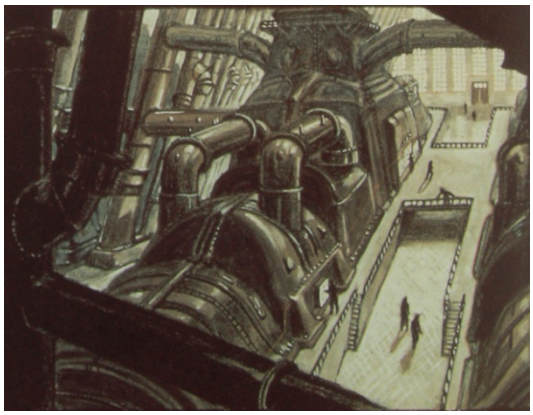

Fig 09 – Sketch da vista de cima do "Hall of machines", de Herich Kattelhut.

Fig 10 – A Torre de Babel, que serviu de inspiração para a Torre de Metropolis.

Mas como deveria ser, então, a futura cidade da opressão e da exploração? No filme, a memória da bíblica Torre de Babel é revivida numa sequência de sonho, obviamente, com base na famosa pintura de *Pieter Bruegel*, de 1563. Fotografias de ruas de Nova Iorque, onde, os empregados de escritório nunca viram a luz do dia, tinham sido muito populares em revistas de arquitectura, principalmente a Primeira

Guerra Mundial. Foram introduzidas ruas a uma escala que superou tudo o que existia na época, nos Estados Unidos. Dedicaram grande atenção à torre ao fundo, conferindo-lhe, finalmente uma forma maciça, esmagadora, e com um ar intimidatório. Parece-nos que esta transformação terá sido uma reposição do debate contemporâneo na Alemanha. As formas maciças das estruturas monumentais, citadas neste contexto despertaram as memórias do imperialismo alemão e, curiosamente, Metropolis foi comemorado como uma demonstração de força nacional.

No entanto, a cena final de reconciliação entre o governante e os oprimidos tem, no filme, lugar na escadaria da catedral. O seu papel como o coração da metrópole, que tinha sido tão bruscamente negado nos primeiros desenhos, foi novamente recuperado.

Os trabalhos preparatórios demonstram-nos ainda que a cenografia criou mais do que um mero fundo. A propósito desse facto, o jovem director e crítico de cinema *Luis Buñuel* foi o primeiro a reconhecer que as referências históricas e arquitectónicas do conjunto urbano apresentado em *Metropolis*, conseguiu suscitar o debate arquitectónico contemporâneo. Depois da estreia espanhola em 1927, *Buñuel* escreveu: "Agora e para sempre o arquitecto irá substituir o cenógrafo. O filme será o tradutor fiel dos mais arrojados sonhos do arquitecto" (Buñuel 1927-1928).

A narrativa do filme decorre no ano 2000.[6] A metrópole que dá ao filme o título, está organizada verticalmente; Acima do solo, temos o Jardim do Éden para os filhos e filhas do proprietário da *Metropolis*, *Frederson*, e abaixo do solo, nas catacumbas vivem os trabalhadores e estão as máquinas com que trabalham. Alguns locais não existem segundo esta hierarquia vertical como a casa de *Rotwang*, o cientista louco, a Catedral, e o bar *Yoshiwara*.

Fig 11 – Fotograma dos operários de metropolis (1928), de Lang.

Fig 12 – Fotograma dos operários de metropolis (1928), de Lang.

IN

a fantástica e futurista cidade *Metropolis*, os operários trabalham abaixo do solo, sem ver o sol.

O filme integra o discurso da religião, representada pelo triângulo formado pelos três homens em frente à catedral, pelo trabalho e pela revolução. *Metropolis* "adora" a cidade e a tecnologia num espectáculo cinematográfico, enfatizado na cena de abertura, através da apresentação de planos apertados das máquinas industriais que trabalham em abstracto. As imagens revelam-nos uma visão futurista da cidade *Metropolis*, sem seres humanos, mas com aeroplanos e automóveis. Por um lado, a arquitectura da *Bauhaus*, representa a modernidade através da racionalidade do design, mas, por outro, é-nos dada a conhecer uma visão utópica do progresso, quer através da narrativa enquanto distopia do controle panóptico,[7] como através dos ingénuos trabalhadores marginalizados, pela forma cruel como são explorados, ou através da inovação tecnológica sem sentido, e pela auto-destruição imposta.

Things to Come (1936), de *William Cameron Menzies*, baseia-se, de igual modo, no conjunto de projectos que criam uma cidade moderna que, de acordo com *Janet Staiger,*[8] é influenciada por *Le Corbusier*, através do conceito de *"Cidade Contemporânea"*.

Fig 13 e 14 - Fotogramas de Things to Come (1936), de Cameron Menziés. À esq. o interior da cidade Everytown, e à dir. o exterior.

Staiger descreve *Things to Come's* como *"A Cidade"* de 2036, com *"edifícios de vários andares, e protegida do clima por uma cúpula de vidro, que funciona como um gigantesco escudo solar, demarcando os seus limites e separando o interior do exterior, onde o brilho da luz é sempre igual, não havendo quaisquer cambiantes"*[9] (*Staiger* estabelece uma correlação entre de Things to Come, a cúpula que protege *Alphaville* de *Godard* e a *Dome* de *B. Fuller* sobre *Manhattan* - Ver capítulo em anexo sobre Utopias Urbanas e as Cidades "Sonhadas," p. 196. Podemos estabelecer, igualmente, a mesma relação entre o modelo dos anos 70 da Cidade do Futuro *Arcosanti*, de *Paolo Soleri* e a cidade de Marte, no ano 2084, no filme *Total Recall* (1990), de *Paul Verhoeven*, baseado na obra literária *We Can Remember It for You*

Wholesale, de *Philip K. Dick*). *Staiger* sugere que tanto *Metropolis* como *Things to Come* oferecem visões utópicas, *"brilhantes e optimistas exibições de possibilidades para o futuro"*. *Donald Albrecht* [10] descreve o projecto da cidade de *Things to Come*, e o seu objectivo em contrastar com a visão de futuro urbano em *Metropolis*. O cenógrafo *Vincent Korda*[11] afirmou que *"as estruturas em geral serão grandes, sim, mas não serão gigantes."*

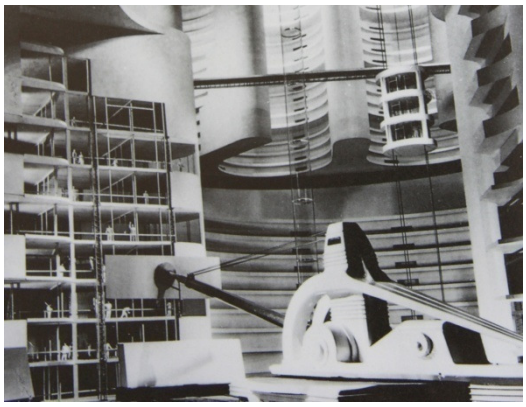

Fig 15 – Fotograma sobre a construção de Eveytown.

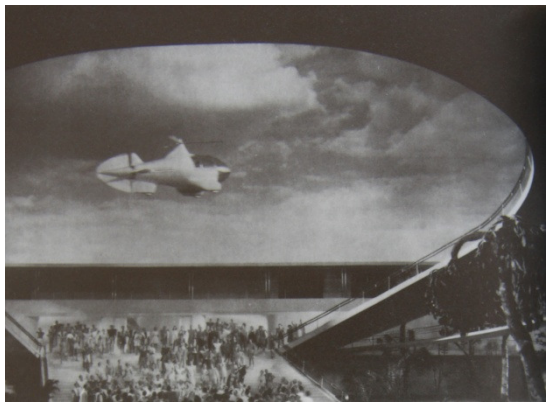

Fig 16 – Fotograma sobre a partida da cidade Eveytown.

Albrecht descreve a cidade futurista como *"o centro da cidade de Korda que está abaixo da terra e, com a sua graça, de contornos simples, executada completamente em branco, é uma rejeição consciente do ritmo frenético associado às inspiradas cidades futuristas e de filmes anteriores como Metropolis e Just Imagine."* [12] Assim, *Things to Come*, não só altera o conjunto, mas também questiona a hierarquia implícita da organização vertical em Metropolis. Enquanto os modelos das duas cidades diferem, ambas estão situadas numa *"compreensão dialéctica da relação entre as dimensões temporais e espaciais da narrativa utópica, uma dialéctica, que está, igualmente, no centro da experiência da modernidade."* [13]

Porque *Metropolis* e *Things to Come* projectam a modernidade na cidade futurista, também enfatizam a sua destruição material. Em *Metropolis*, a parte mais espectacular do filme acontece quando a cidade corre o perigo de ser destruída. Da mesma forma, em *Things to Come* grande parte da narrativa prende-se às questões ligadas com a guerra e com a destruição da cidade em vez do ambiente futurista e urbano utópico, que rapidamente nos mostra como uma ditadura pode levar à rebelião. O filme *Things to Come,* realizado em 1936, é moldado pela expectativa de guerra que acaba por gerar, começando com as discussões sob a árvore de Natal, em 1940, sobre a relação entre a guerra e o progresso de uma cidade chamada "*Everytown*". A representação da guerra reflecte a compreensão que o povo da Grã-Bretanha tem sobre a guerra, numa época em que não há declaração de guerra. A representação

reflecte muito o sentimento de desconforto gerado pela ideia de uma guerra, neste caso em Inglaterra, e particularmente em Londres. A cidade não é, contudo, Londres, mas uma cidade semelhante.

A contrastar com Metropolis, *Things to Come* liga o progresso tecnológico à guerra e não à produção capitalista. A guerra organiza o filme e, portanto, não só leva um amplo tempo em cena, mas também um extenso tempo narrativo, passando de 1945 a 1960, quando o noticiário anuncia *"Victory is coming."* Em 1966, *Everytown* é destruída, e vemos as ruínas que serão reconstruídas como uma cidade utópica, em 2036. Cada filme oferece um espectáculo visual de uma cidade modernista que capta um futuro utópico, na sua configuração, enquanto a narrativa envolve, de forma crítica, as visões de um futuro modernista distópico.

Fig 17 – fotograma de Metropolis iluminada à noite.

fig 18 – Fotograma de Everytown destruída.

Alphaville e Alpha 60 (O computador totalitarista)

Com o avanço da informática a importância da paisagem urbana na ficção científica diminuiu, porque as visões de futuro associaram-se mais com os aspectos invisíveis da tecnologia e do design e menos com as estruturas urbanas visíveis. Em *Alphaville* (1965), de *Jean-Luc Godard,* o computador controla a cidade. *Alphaville* é um filme de transição, que representa uma mudança em termos de realidade virtual, estando em dívida com uma representação realista da cidade. Assim, por exemplo, o computador ocupa um espaço enorme no coração da cidade. *Alphaville* assinala outra transição relacionada com o paradoxal desenvolvimento da cidade pós-moderna, que se torna uma cidade do passado, ou seja, o género de uma mistura ostensivamente de ficção científica, filmado segundo o estilo *noir*,[14] com um personagem principal, um "olho privado" inspirado no *pulp fiction* americano dos anos 30 e 40.

Fig 19 e 20 – Fotograma das ruas de Alphaville (1965), de Godard . O ambiente nocturno da cidade é revelado como um estado de alma.

O filme mistura ficção científica e convenções do filme *noir* como crítica à desumana urbanização. Em *Alphaville*, muito do tempo da personagem principal *Lemmy Caution* é gasto num quarto de hotel, um espaço de transição típica do filme *noir*. *Kaja Silverman*, em diálogo com *Harun Farocki*, descreve o elemento distópico de *Alphaville* como uma *"visão tecnocrática,"* [15] mas a configuração da sala e os *"Red Star Hotel"*, de acordo com *Silverman*, *"é o retrocesso ao romance policial de 1930, ou um filme categoria B da década de 1940."* [16]

O agente do FBI *Lemmy Caution* chega à cidade futurista com uma missão e assume a identidade do jornalista *Ivan Johnson* trabalhando para o jornal *Figaro-Pravda*. *Alphaville* funciona através de autómatos e *Alpha 60* (um super-computador de dimensões gigantescas) que têm como função a lavagem cerebral dos cidadãos. A cidade – é mostrada como Paris, mas sem os seus significante[17] típicos de Paris (Torre *Eiffel*, a Catedral de *Notre Dame*, Arco do Triunfo, etc), *"no processo de modernização radical"*[18] *Lemmy Caution* luta contra *Alpha 60*, um sistema totalitário de racionalidade, e desperta em *Natasha*, um dos autómatos, determinados sentimentos, acabando por fugir de *Alphaville*. *Alphaville* foi construída por *Leonard Nosferatu* sob o nome de *Leonard von Braun*, um homem de ciência, que agora controla a cidade, controlando o computador que ele próprio criou. *Alpha 60* representa o perigo de destruição de *Alphaville*, e só *Lemmy Caution* pode superar a máquina.

A cidade que representa o futuro é reconhecível como a Paris dos anos 60. O efeito de alienação aqui não é a alienação da cidade através de um projecto que prevê algo radicalmente novo, mas em vez disso encontra-se na sugestão do filme quando

Fig 21 e 22 – Fotogramas de Alphaville a mostrarem o "ambiente urbano frio e pesado."

vemos uma cidade que nos é familiar, de maneira diferente, por meio de uma narrativa que se projecta na paisagem urbana.

Parecido com as mudanças na percepção do tempo e do espaço na modernidade, essas categorias sofreram rupturas no Pós-Modernismo. Os estágios em *Alphaville*, na opinião de *B. Mennel*, constituem um encontro entre a modernidade e a pós-modernidade. *Silverman* explica a relação entre os computadores e a temporalidade em *Alphaville*; *"Um computador é composto de memória e está simultaneamente fora da temporalidade. Não tem visão retrospectiva, mas não esquece."*[19] *Alphaville* introduz o conflito entre a afectividade humana e a memória tecnológica.

O filme segue algumas das convenções do género da ficção científica, mas afasta-as através das suas configurações na Paris de todos os dias, através do recurso a nomes reais (*von Braun*) e a nomes usados em filmes de referência da história literária (*Nosferatu*). A combinação dessas referências projecta uma colagem pós-moderna num cenário urbano tradicionalmente moderno, o que cria uma sensação de desconexão entre fixação e narrativa. As peças são peças de uma narrativa paradigmática dos géneros do detective particular e filmes de ficção científica. Assim, o filme define uma cidade coerente e inteira, tanto pelas opções ao nível das convenções narrativas, como pelas escolhas dos nomes, cria-se uma narrativa *pastiche* (ver capítulo sobre O Discurso do Modernismo e do Pós-Modernismo, sobre as definições de estética Pós-Moderna de *Hayword*).

Alphaville não se refere a outro planeta, de acordo com *Silverman* é *"um estado de espírito"*, um *"lugar" onde o indivíduo se encontra, quando a razão consegue expulsar os sentimentos."*[20]

Alphaville representa um estado de consciência onde a racionalidade conquistou a emoção. É importante notar que este estado de consciência é representado por uma cidade bem conhecida e reconhecível. O filme apresenta a cidade de Paris, de acordo com o movimento francês *Nouvelle Vague* como autêntica, e dá-lhe o nome de *Alphaville*. Assim, o filme não nos oferece uma meditação abstracta sobre a temporalidade da consciência, ao invés, agarra as duas questões numa reconhecível *"cidade - escape"*. Este movimento continua a tradição do género da ficção científica, que situa o conflito entre os pólos da extrema racionalidade e a emotividade espiritual num ambiente urbano. Os filmes discutidos neste capítulo não se limitam a sugerir as cidades como locais deste conflito, mas antes considera-as como as origens do conflito, os locais onde se desenvolvem as contradições e as tensões que emergem desse conflito.

Curiosamente, apesar do estatuto vanguardista de *Godard*, o final estrutura uma narrativa convencional, discutida por *Silverman*, que conclui sobre o espaço da cidade circunscrito em *Alphaville*, o seguinte; "*No final do filme, Lemmy e Natasha viajam durante a noite no Ford Galaxy. Nunca chegam à fronteira geográfica onde termina Alphaville, e o "nosso" mundo começa. Isto porque a fronteira é psicológica e não terrestre, porque a terra é um estado de espírito, e não um lugar."*

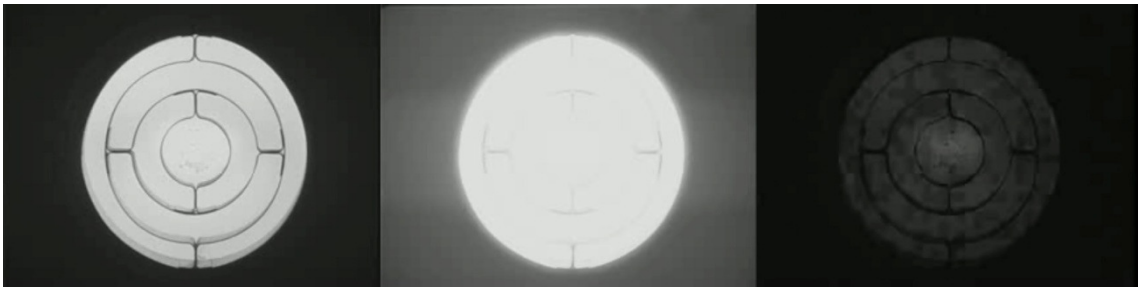

Fig 23 – Imagem a simbolizar possíveis estados de alma, mais do que a representação do objecto em si.

Alphaville reflecte o momento em que noções de temporalidade e espaço mudaram da modernidade para pós-modernidade, semelhantes às alterações entre espaço e tempo na modernidade, descritos inicialmente. Há filmes que deixam totalmente para trás a coerência espacial e a continuidade temporal, através do recurso a uma realidade virtual. Esses filmes designam-se, segundo *Joshua Clover* por *"edge of the construct film",* criando uma experiência de visualização onde os marcos da temporalidade são de desorientação espacial; *Alphaville*, contrariamente, sugere problemas de espaço e de uma raridade temporal na narrativa, mas, em oposição, apresenta imagens coerentes de toda uma cidade e uma narrativa linear definida, algures num período de tempo indefinido.

Blade Runner, de Ridley Scott (1982)

Com o avanço da tecnologia na sociedade, estamos cada vez mais em contacto com a ideia da existência de seres humanos artificiais, cidades e espaços da ficção científica urbana. Os filmes de ficção científica, vêem-se perante um curioso paradoxo: quanto mais o avanço da tecnologia se presta a alimentar narrativas anti-tecnológicas e de conspiração, mais a estratégia de representação confia no desenvolvimento da tecnologia. A cidade de *Los Angeles* de *Blade Runner* é um local de decadência onde impera a fantasia distópica na sua máxima expressão.

Blade Runner (1982) de *Ridley Scott*, é um filme de ficção científica pós-moderno que, de forma explícita faz referência à clássica metrópole modernista (a reconvertida *Los Angeles* de 2019) nas opções em termos de design e de narrativa.

Blade Runner continua e actualiza as questões introduzidas em *Metropolis*. O filme começa com um texto que corre pelo ecrã explicando que os replicantes trabalham fora do mundo do trabalho escravo. A *mise-en-scène* de *Blade Runner* integra o projecto da cidade futurista com veículos voadores, cartazes publicitários iluminados com néon. E, tal como o seu precursor, *Blade Runner* comemora o desenho da cidade, enquanto a narrativa retrata uma visão distópica da sociedade, semelhante a *Metropolis*, onde a tecnologia desenvolvida pelo homem acabou por fazer desaparecer a diferença entre a máquina e os humanos.

Fig 24 e 25– Fotogramas de Blade Runner (1982), de Ridley Scott, que mostram o ambiente arquitectónico e suas influências.

Blade Runner partilha ainda com *Metropolis* a mesma importância atribuída ao cenário. Trata-se de uma cidade pós-moderna, mas também em decomposição, ou seja, segundo palavras de *Ridley Scott*, «adaptada», apontando tanto para o futuro como reportando ao passado. Chove o tempo todo. *Scott* explicou numa entrevista; *"A chuva constante serviu para dar um ar mais «dramático» ao ambiente, e o facto da história se passar em Los Angeles, leva-nos a pensar que houve alterações climáticas significativas em 2019. Se em LA chove constantemente, então talvez em Nova Iorque*

o sol já brilhe" [21] *Blade Runner* integra um design futurista associado à ficção científica e ao estilo e estética do filme *noir*.[22] O design de interiores, por exemplo, na abertura, refere-se ao estilo *noir* dos anos 40 e uma das duas primeiras personagens que encontramos, o Sr. *Hunter*, está vestido de acordo com a década *noir* dos anos 40. Além disso, as máquinas com as quais *Voigkt-Kampff* faz os testes são tecnologicamente avançadas, aparentando, no entanto um aspecto desactualizado.

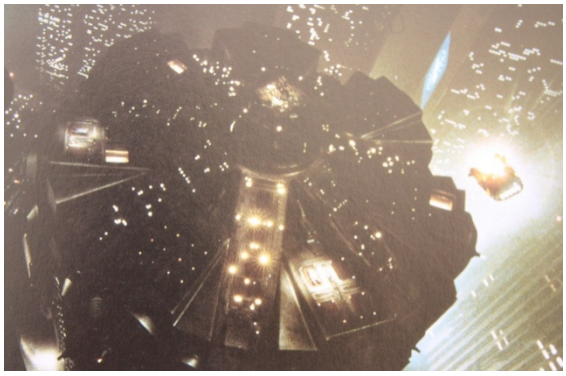

Fig 26 e 27 – Fotograma e desenho de Blade Runner (1982), de Ridley Scott, a mostrar o ecletismo estilístico da cidade de LA em 2019.

A cidade futurista é mostrada principalmente à noite (semelhante ao *noir*), enfatizando a luz do *néon* dos anúncios e a chuva permanente. Os edifícios remetem o nosso imaginário e as nossas referências arquitectónicas para o universo da *Art Deco*, do início do século XX. Os espaços interiores são cópias do passado e simultaneamente um futuro imaginado. A referência ao *noir* não só no design de interiores, mas também através de escolhas da iluminação cinematográfica, perceptível na cena em que *Deckard* atravessa uma porta com cortinas que criam a luz e o efeito de sombra típicos do *noir*. *Los Angeles* também serve para conectar-se à ficção científica *noir*. A separação entre o interior e o exterior desaparece quando nos apercebemos que também chove dentro de casa. A escuridão consistente, a névoa e a monotonia, dentro e fora, criam o clima geral do filme.

Blade Runner representa um momento importante no género da ficção científica. Acontece no futuro, mas a paisagem urbana é decadente. O filme remete o problema do reconhecimento para o espectador; estamos a ver e a experimentar a subjectividade humana ou não? Uma das características da humanidade é possuir memória afectiva. O uso de fotografias para chamar as memórias armazenadas, auto-referenciadas, aponta o cinema como um meio visual. *Scott Bukatman* afirma que *Blade Runner* é *"essencialmente sobre a visão."* [23] O problema do não reconhecimento dos seres humanos foi introduzido com o desempenho da dupla Maria em *Metropolis*, interpretada pela mesma actriz, *Brigitte Helm*. A importante reviravolta no filme dá-se

quando este conecta a paisagem urbana alienada, que já não representa uma visão futurista, utópica, fantasia urbana, à pergunta sobre a essência da subjectividade humana.

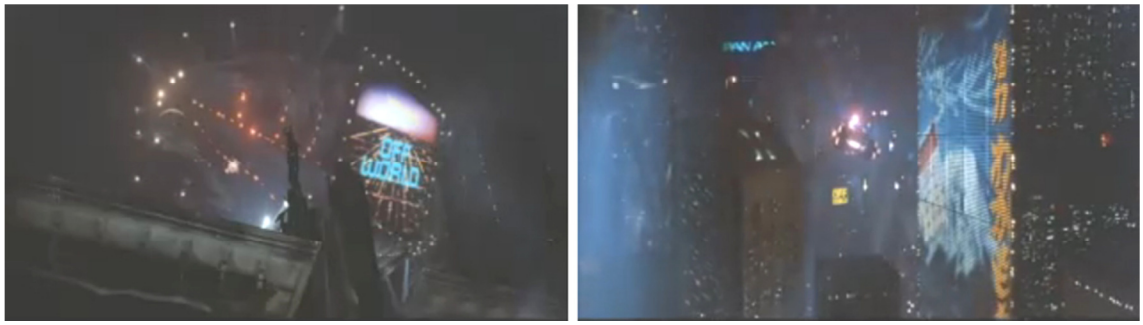

Fig 28 e 29 – Fotogramas de Blade Runner (1982), de Ridley Scott, que revelam o futurismo da cidade de Los Angeles em 2019.

O Pós-Moderno cinematográfico diz respeito essencialmente à concepção pastiche, não só de diferentes períodos, mas também de diferentes culturas.

As opções tomadas em termos estilísticos, são remanescentes da arquitectura egípcia, através das formas características das pirâmides. Os personagens principais são brancos, mas *Chinatown* introduz o contexto visual geral da história, e recorre-se a vários idiomas, como o alemão, que compõe o pano de fundo auditivo. *Janet Staiger* sugere que o pós-modernismo do filme encontra a sua expressão, não só no cenário do filme, mas também nos anúncios publicitários multi-língua; *"Blade Runner, descreve a cidade cosmopolita, com a combinação de cinco línguas, enquanto as montagens de publicidade construídas a partir de Japonês e do Inglês tornaram-se num estilo de ideogramas espalhados pelos outdoors ao longo da Times Square."*

As definições sobre o *punk* cibernético em *Blade Runner* reflectem outra das qualidades pós-modernas, *"o conjunto da mega-cidade do futuro próximo, escura e decadente, vazia, de ruas repletas de bandidos contra corporações omniscientes (e corruptas), e hiper-tecnologias emergentes com tanto de fascinante como de desconfiança."* [24]

Fig 30 e 31 – estudos sobre Blade Runner (1982), de Ridley Scott, reveladores dos revivalismos de Los Angeles em 2019.

Blade Runner segue um culto consistente, semelhante ao apelado em *Metropolis*. Ambos os filmes se envolvem com questões sobre utopia e distopia das narrativas, mas potencia o lado cinematográfico e espectacular da cidade, possibilitado pela sofisticação tecnológica. A estratégia de *Blade Runner*, da estética pastiche, incluindo as referências ao passado modernista, a adaptação da configuração e do design, a invocação do urbano, o indiferente do filme *noir*, e a integração da sub-cultura urbana *punk*, permitiram-lhe criar um choque estético que foi abraçado pelo público, gerado pelo poder da imagem, particularmente no que diz respeito à visão da cidade.

Notas:

1 – Ridley Scott, In MENNEL, Barbara - **Cities and Cinema**, Critical Introductions to Urbanism and the City. First Published, NY : Routledge, 2008. P. 130.

2 – CONSIGLIERI, Victor. **As Metáforas da Arquitectura Contemporânea.** 1ª Edição, Lisboa : Editorial Estampa, 2007. P. 393 - 396.

3 - Citação de Thea von Harbou, in NEUMANN, Dietrich - **Film Architecture**, From Metropolis to Blade Runner. First Edition, Munic : Prestel – Verlag, 1996. P. 32.

4 - BRODNAX, M. (2001). "Man a Machine: The Shift from Soul to Identity in Lang's Metropolis and Ruttmann's Berlin, in K.S Calhoon (ed.) Peripheral Visions: The Hidden Stages of Weimar Cinema, Detroit, MI: Wayne State University Press, 73-93, In MENNEL, Barbara - **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. First published, NY : Routledge, 2008. P. 131.

5 - ELSAESSER, T (2000b) Metropolis. London: British Film Institute, In MENNEL, Barbara - **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. First published, NY : Routledge, 2008. P. 131.

6 - Citação de Fritz Lang, in NEUMANN, Dietrich - **Film Architecture**, From Metropolis to Blade Runner. First Edition, Munic : Prestel – Verlag, 1996. P. 33.

7 - BENTHAM, Jeremy. **O Panóptico**. 2. Ed, Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2008. P. 89, 90.

8 – Janet Staiger historiadora da teoria do cinema e da televisão americana. Staiger estudou o modo de produção de Hollywood, a história económica e a dinâmica da indústria e sua tecnologia pós-estrutural.

9 - STAIGER, J. (1999) "Future Noir, Contemporary Noir: Contemporary Representations of Visionary Cities," in A. Kuhn (ed.), Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema, London: Verso, 72-122, In MENNEL, Barbara, **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. First published, NY : Routledge, 2008. P.145.

10 – Donald Albrecht, organizador da inovadora exposição do National Building Museum, The Green House: New Directions in Sustainable Architecture and Design. Albrecht é um tutor independente, que organizou grandes exposições internacionais sobre arquitectura e design, e é também o tutor de arquitectura e design, no Museu da Cidade de Nova York. Foi um dos fundadores do Museu Americano da Imagem em Movimento até 1992.

11 – Vicent Korda irmão de Alexander Korda, produtor de "The Third Man."

12 – IDEM, IBIDEM, P. 26.

13 - *Wegner,* P.E. (2002) Imaginary Communities: Utopia, the Nation, and the Spatial Histories of Modernitiy, Berkley: University of California Press, In MENNEL, Barbara - **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. First published, NY : Routledge, 2008. P. 133.

14 - SILVER, Alain & URSINI, James – **Film Noir**. Ed, s/l : Paul Duncan, 2004. P. 9 -23.

15 - Silverman. K and Farocki H. (1998) *Speaking about Godard*, New York : New York University Press, In Mennel, Barbara, **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. First published, NY : Routledge, 2008. P. 134.

16 - IDEM, IBIDEM, P. 134.

17 - MORRIS, Charles. **Signos e Valores**, signification and significance a study of the relations of signs and values. 1ª Ed, s/l : Via Editora, 1964.

18 - Forbes, J. (1992) The Cinema in France: After the New Wave, London: British Film Institute, In MENNEL, Barbara, **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. Routledge, First published 2008. P. 134.

19 - Silverman. K and Farocki H. (1998) *Speaking about Godard*, New York : New York University Press, In MENNEL, Barbara, **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. Routledge, First published 2008. P. 135.

20 - IDEM, IBIDEM, p. 135.

21 - SCOTT, Ridley (2005) Ridley Scott: Interviews, ed. L.F. Knapp and A.F. Kulas, Jackson: University Press of Mississippi, In MENNEL, Barbara, **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. Routledge, First published 2008. P. 145).

22 - SILVER, Alain & URSINI, James – **Film Noir**: Ed. Paul Duncan, 2004. P. 16, 19.

23 - Bukatman, S. (1997) Blade Runner, London: British Film Institute, In MENNEL, Barbara, **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. Routledge, First published 2008. P. 146.

24 - Sammon, P. (1996) Future Noir: The Making of Blade Runner, New York: HarperCollins, In MENNEL, Barbara, **Cities and Cinema**. Critical Introductions to Urbanism and the City. Routledge, First published 2008. P. 147.

Figuras:

Fig 01 – 1ª versão de Metropolis, de Erich Kettelhut. Fonte: in NEUMANN, Dietrich - Film Architecture, From Metropolis to Blade Runner. First Edition, Munic : Prestel – Verlag, 1996. P. 32.

Fig 02 – 2º versão de Metropolis, de Erich Kettelhut. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 03 – "City of the Sons." Desenho de Erich Kettelhut. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 05 – Sketch da "Avenida principal de Gotham City" (1989), de Anton furst. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 06 – "Nas ruas de Gotham City" (1998), de Anton Furst. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 07 – O estádio em Metropolis (1928), de Lang. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 08 – A cidade Metropolis a baixo da Torre (1928), de Lang. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 09 – Sketch da vista de cima do "Hall of machines," de Herich Kattelhut. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 10 – A Torre de Babel, que serviu de inspiração para a Torre de Metropolis. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 11 – Fotograma dos operários de metropolis (1928), de Lang. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 12 – Fotograma dos operários de metropolis (1928), de Lang. Fonte: IDEM, IBIDEM. P.

Fig 13 e 14 - Fotogramas de Things to Come (1936), de Cameron Menziés. À esq. o interior da cidade Everytown, e à dir. o exterior. Fonte: DVD.

Fig 15 – Fotograma sobre a construção de Eveytown. Fonte: DVD.

Fig 16 – Fotograma sobre a partida da cidade Eveytown. Fonte: DVD

Fig 17 – fotograma de Metropolis iluminada à noite. Fonte: in NEUMANN, Dietrich - Film Architecture, From Metropolis to Blade Runner. First Edition, Munic : Prestel – Verlag, 1996. P. 32.

fig 18 – Fotograma de Everytown destruída. Fonte: DVD.

Fig 19 e 20 – Fotograma das ruas de Alphaville (1965), de Godard . O ambiente nocturno da cidade é revelado como um estado de alma. Fonte: DVD.

Fig 21 e 22 – Fotogramas de Alphaville a mostrarem o "ambiente urbano frio e pesado." Fonte: DVD.

Fig 23 – Imagem a simbolizar possíveis estados de alma, mais do que a representação do objecto em si. Fonte: Internet.

Fig 24 e 25– Fotogramas de Blade Runner (1982), de Ridley Scott, que mostram o ambiente arquitectónico e suas influências. Fonte: in NEUMANN, Dietrich - Film Architecture, From Metropolis to Blade Runner. First Edition, Munic : Prestel – Verlag, 1996. P. 32.

Fig 26 e 27 – Fotograma e desenho de Blade Runner (1982), de Ridley Scott, a mostrar o ecletismo estilístico da cidade de LA em 2019. Fonte: IDEM, IBIDE. P

Fig 28 e 29 – Fotogramas de Blade Runner (1982), de Ridley Scott, que revelam o futurismo da cidade de Los Angeles em 2019. Fonte: IDEM, IBIDE. P

Fig 30 e 31 – estudos sobre Blade Runner (1982), de Ridley Scott, reveladores dos revivalismos de Los Angeles em 2019. Fonte: IDEM, IBIDE. P

Capítulo V

O Último Caso de Estudo

Simbioses entre Arquitecturas do Corpo e da Cidade e as Heterotopias Urbanas

"The simulacrum is never that which conceals the truth - it is the truth which conceals that there is none. The simulacrum is true."

Jean Baudrillard

Em 1999, produziram-se três filmes, que parodiaram a presente condição do simulacro do mundo tecnológico, alertando o público para os perigos da hiper-realidade e funcionando como uma tomada de consciência da morte do real simulado.

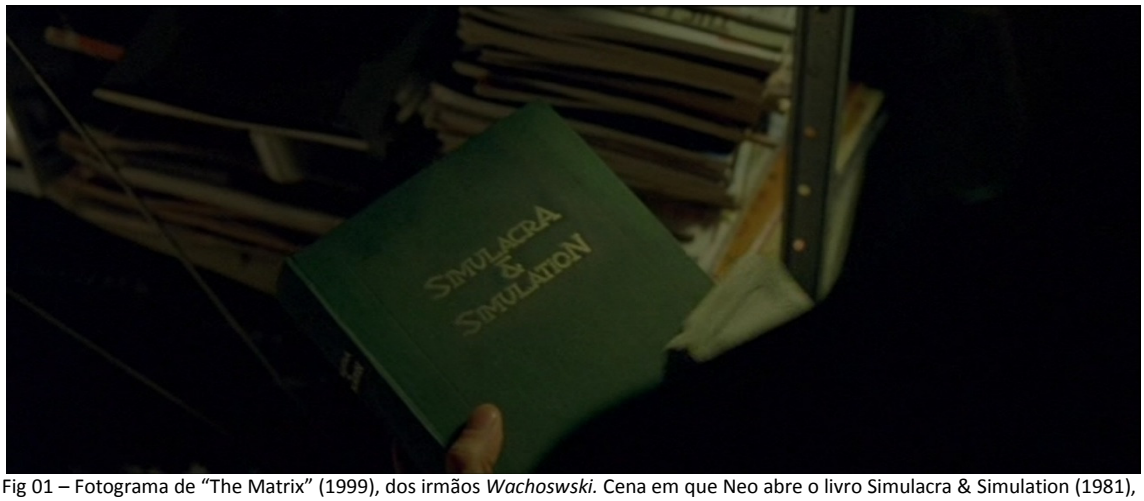

Fig 01 – Fotograma de "The Matrix" (1999), dos irmãos *Wachoswski.* Cena em que Neo abre o livro Simulacra & Simulation (1981), de J. Baudrillard, para retirar o chip escondido no interior. O capítulo que aparece quando o livro é aberto é sobre o niilismo.

O primeiro filme da trilogia que marcou o começo de uma nova era fílmica na mente do espectador, foi *The Matrix,* realizado pelos irmãos *Wachoswski*, em 1999, no

Fig 02 – Fotograma de "The Matrix" (1999), dos irmãos *Wachoswski.* Falsa realidade ou verdadeira simulação?

final do milénio. A transição para o século XXI (considerado período do apogeu da humanidade) ficou marcado pela ansiedade milenar, com foco na tecnologia e nos media digital. A sociedade começou a entrar em pânico com a possibilidade da existência de um bug informático: a previsão era de que, no ano 2000, os computadores não fossem capazes de gerir a mudança de datas, resultando numa queda global dos sistemas de informação. Esses medos provaram-se infundados, mas o pânico ilustrou o facto de que uma grande parte da nossa civilização depender dos *media* digitais.

O público foi confrontado com uma nova consciência: A morte do real. O filme é a resposta contra o desaparecimento da realidade e consequente imersão na simulação.

O sucesso de *Matrix* gerou os dois seguintes filmes: *The Matrix Revisited* (2001), que nos mostra como o conflito inicial entre humanos e máquinas surgiu e como e por que o *Matrix* foi desenvolvido, e *The Matrix Reloaded* (2003), que nos

Fig 03 – Fotograma de "The Matrix" (1999). Cena sobre quando Neo foi preso por Smith.

conta a história em pormenor. O argumento dos filmes mostra-nos como a mente do ser humano é completamente controlada pela tecnologia. O homem aprisionado, sonha que vive na cidade, que têm família, que trabalha, e que interage com o mundo. Contudo, a realidade sonhada é uma completa e absoluta mentira. O homem está convencido que vive uma vida real, numa cidade e mundo reais. No entanto, a realidade é uma simulação criada por um super computador, à semelhança de Alpha 60 de *Godard* que controla a mente dos cidadãos de *Alphaville* (ideia inspirada no panóptico de *Bentham* de 1785).

Se analisarmos as frases chave do filme, podemos compreender o grande impacto que o filme tem na mente do espectador:

"Believe the unbelievable", *"Reality is a thing of the past"*, *"The Matrix has you, welcome to the real world"*, *"Reality: that world is a hoax, an elaborate deception spun by all- powerful machines of artificial intelligence that control us".*

No mesmo ano em que *"The Matrix"* for exibido, dois outros filmes foram lançados no mercado: *The eXistenZ* realizado por *David Cronenberg* e *The Thirteenth Floor* de *Josef Rusnak*. Ambos lidam igualmente com o mundo virtual simulado por computador (como foi possível verificar na parte I, capítulo I, p. 26, em relação ao primeiro caso e relativamente ao segundo, no terceiro parágrafo da p. 75, do capítulo II). Em *eXistenZ,* as duas personagens principais jogam um jogo de simulação virtual da realidade. Os seus corpos são introduzidos dentro do jogo, através de detectores sensoriais (ligação do corpo ao jogo através de *"biopods"* na coluna vertebral) como em *The Matrix* (ligação do corpo ao programa informático através de uma ligação *Plug and Play* no pescoço). O que anteriormente era apenas um jogo de ficção, passa então a ser uma realidade, imprevisível e da qual é impossível escapar. Em *The Thirteen Foor*, um computador gera um mundo paralelo. Trata-se da reprodução do mundo 30 anos atrás, que nos apresenta uma cidade cheia de detalhe, uma autêntica heterotopia segundo *Foulcaut* (ver capítulo anexo sobre Heterotopias, Vazios Urbanos e os Não-Lugares, p. 202-203), com cidadãos simulados que vivem vidas virtuais e que têm emoções fictícias. No final, o filme encobre-nos a verdadeira realidade. O mundo que julgamos ser real é também uma simulação informática, programada num outro computador no futuro. O filme ilustra-nos até que ponto nós vivemos uma ficção, e que no limite, nós somos também uma simulação de nós mesmos. Será o ser humano no futuro simples informação armazenada em computador?

Fig 04 – Fotograma de "The Matrix" (1999). Morpheus e neo dentro do programa de carregamento Construct.

Quanto maiores são os avanços tecnológicos, mais a cidade cinematográfica está impregnada de nostalgia, mesmo quando a nostalgia é criada pela mais avançada tecnologia. A questão do real e da simulação é, essencialmente, uma questão filosófica relacionada com o pós-modernismo.

O ambiente construído da cidade em *Matrix* corresponde a um local cujas visões não são nem utópicas nem distópicas. As cenas urbanas do filme são filmadas

Fig 05 – Fotograma de "The Matrix Revolutions" (1999). Imagem da cidade genérica simulada.

em *Sydney*, uma cidade neutra, uma megacidade anónima, indiferente no imaginário colectivo, uma vez que não carrega nenhuma conotação de desenvolvimento urbano utópico (Como Nova Iorque e *Metropolis*, *Los Angeles* e *Blade Runner*, ou *Paris* e *Alphaville*) ou de planeamento urbanístico de referência no sentido positivo ou negativo da questão. Com o desenvolvimento dos meios digitais, do hiper-ambiente, e da realidade virtual, a cidade não representa mais a personificação do futurismo como observámos em filmes como *Metropolis* (1929) de *Lang* ou *Things To Come* de Menzies.

Neo, descobre que o mundo real é um terreno baldio, abandonado (ver capítulo

Fig 06 – Fotograma de Matrix Reloaded (2003). Neo a olhar para a cidade real.

em anexo sobre "Vazios Urbanos" de *Sola Morales*, p. 213-214), criado por máquinas agrícolas biomecânicas que "produzem" seres humanos como fonte de energia.

A cidade "simulada" que encontramos em *Matrix*, mostra-nos as marcas de um presente envelhecido e devoluto. O apartamento da personagem principal, *Neo* (anagrama de *one,* que significa o primeiro, o escolhido, o salvador - A figura do Redentor Gnóstico ou *Boddhisattwa*, que altruisticamente desce ao mundo com a missão de compartilhar o conhecimento libertador - gnose), é sujo e poderia ser numa casa algures em Nova Iorque ou noutro sítio qualquer (ver capítulo em anexo sobre "Os Não-Lugares" de *Marc Augé,* p. 214-215).

Fig 07 – Fotograma de The Matrix (1999). Cena em casa de Neo, que remete para o conceito de não-lugar, dado o carácter impessoal do espaço.

Da mesma forma, a nave *Nebuchadnezzar* (Nabucodonosor - Rei da Babilónia que teve um sonho mas não se recordava e vivia à procura de uma resposta) é antiga e tecnologicamente desactualizada; opondo-se curiosamente à narrativa sobre o controle total do computador. *Morpheus* (Deus dos sonhos, na mitologia Grega) explica a *Neo* o programa *Matrix*, num velho e sujo apartamento. *Morpheus* está sentado num velho cadeirão de cabedal envelhecido pelo tempo.

A explicação de *Morpheus* sobre *Matrix* encerra a visão distópica da tecnologia:

The matrix is everywhere . . . it is all around us . . . you can feel it . . . when you go to work . . . when you go to church . . . it is the wool that is pulled over your eyes . . . you were a slave . . . born into a prison that you cannot smell or touch . . . a prison for your mind . . . unfortunately no one can be told what the matrix is . . . you have to see it for yourself. . .

Fig 08 – fototgrama de The Matrix (1999). Cena em que Morpheus apresenta as pílulas azul e vermelha a Neo.

O conceito de escravatura evoluiu desde a cidade *Metropolis* de 1929 até ao *Matrix* de 1999. No primeiro, a escravidão faz-se através do trabalho no metro da cidade. Agora estamos na presença de uma prisão virtual, onde o homem é refém da sua própria mente.

Neo segue *Morpheus* até à nave, depois de lhe ter sido dada a possibilidade de escolher entre a pílula azul ou a pílula vermelha. Uma delas devolve-o ao seu anterior inocente sentido da realidade e a outra dá-lhe a sabedoria. Depois de preso a uma cadeira avança para um outro estado, *Morpheus* explica que eles estão agora dentro de um programa de computador e que o que vemos é uma projecção mental do eu. *"O que é real? Como defines o real?"* pergunta *Morpheus*. Então mostra a *Neo*, um monitor de computador e diz-lhe: *"Este é o mundo tal como ele existe hoje, o deserto do real." Morpheus* mostra a *Neo*, e assim à audiência, a visão distópica da ficção científica: o espaço urbano das ruínas através do ecrã hertziano de uma antiga televisão a preto e branco.

Fig 09 – Fotograma de The Matrix (1999). Neo e Morpheus dentro do programa Construct. O logo da TV invertido é um símbolo *Illuminati.*

Em *Matrix* a verdadeira realidade resume-se a uma cidade subterrânea, *Zion*, muitas vezes usado como uma sinédoque para a cidade de Jerusalém, como *pars pro totó,* ou a terra de Israel de Abraão (personagem bíblico citado no Livro do Génesis a partir do qual se desenvolveram três das maiores vertentes religiosas da humanidade: o judaísmo, o cristianismo e o islamismo), no qual os textos religiosos, referem-se à "terra prometida", ou utopia. Também nos faz lembrar, segundo a mitologia grega, o mundo subterrâneo onde encontrava-se *Hades*, o deus do submundo e das riquezas dos mortos. Julgamos possível haver também, inspiração na obra de *Júlio Verne "Viagem ao Centro da Terra"* ou nas teorias da Terra oca.

Por outro lado, *Zion* (Sião na mitologia cristã), aparece no filme como a última cidade do Planeta Terra, seria a última cidade possível habitar depois do Armagedão.

Fig 10 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001). A cúpula de Zion

Matrix corresponde a um sonho de proporções mundiais gerado por computador para manter os seres humanos sob controlo. Quando *Neo* está dentro do programa, pode aprender artes marciais. *Neo* ao visitar a oráculo encontra-a num complexo habitacional urbano degradado. *Matrix* é uma combinação pós-moderna de géneros (ficção científica e artes marciais). A acção ocorre num ambiente urbano, mas a configuração da cidade, no futuro parece-se com a cidade do presente embora num processo de decadência. No filme, enquanto a modernidade é representada através do design contemporâneo, da arquitectura e do urbanismo, a pós-modernidade é expressa através do pastiche de géneros e definições. O conflito diz respeito, não apenas à questão da representação das personagens, mas também ao entendimento que o público tem do mesmo.

O filme está cheio de referências literárias, como é o caso de *Alice's Adventures in Wonderland* / *Alice no País das Maravilhas* (1865), de *Lewis Carroll* (pseudónimo do professor de matemática inglês *Charles Lutwidge Dodgson*).

Neo segue o "coelho branco" tatuado no ombro da rapariga (influência do ciberpunk de obras literárias como *Neuroromancer* de *William Gibson*, como referimos no capítulo sobre "A (Des)evolução da Utopia Urbana Representada no Género de Ficção Científica, p. 75), como faz Alice na novela. A discussão sobre o coelho e a sua toca, pílulas azuis e os comprimidos vermelhos, juntamente com o uso de um espelho como um portal para outro mundo, explorada em *"Through the Looking Glass"* do mesmo autor, são o espelho de todas as referências usadas no filme em questão.

Segundo *Jean Baudrillard*, o homem deixou de ser espectador, e passou a ser actor na simulação do mundo. Realidade e representação deixaram de ser consideradas como espectáculo.[1] Uma das principais razões prende-se com o facto da distância entre sujeito e objecto ter-se desvanecido. Deixou de haver diferença entre actividade e passividade. A única coisa que nos resta é o *reallity show* (ou cinema *verité* de que falámos no capítulo sobre "As Cidades Cinematográficas dos anos 60 e a Paisagem Fragmentada", p.97) da vida para compreendermos o "mundo" tal como o assistimos.

A tela devolve-nos uma verdade diferente da observação objectiva Renascentista, do olhar omnipotente da era do absolutismo, ou do olhar divertido da era do espectáculo. O observador altera o seu posicionamento; não está defronte à imagem mas num outro lugar; o virtual. Como *Baudrillard* afirma, não somos nós que olhamos para a tela, mas antes o contrário. O mecanismo de controlo panóptico foi substituído por um sistema de detenção. Este sistema de intimidação está a atingir todas as esferas da vida pública e privada. Basta verificarmos o *voyerismo* existente à

Fig 09 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001).

volta de programas baseados no conceito *"Big Brother is watching you."* A vida de qualquer um de nós pode ser apresentada na tela, pois a fronteira entre realidade e ficção desapareceu.

É uma interessante perspectiva, pois na verdade somos escravos do sistema em que vivemos, das regras da sociedade, dos impostos, e de todo o género de limitações, etc, e acrescentamos; os meios de comunicação que influenciam a nossa mente, construindo falsas realidades, ou por exemplo ao absorvermos excesso de informações negativas, telejornais, jornais, tragédias, políticos falando em desemprego, crime, impostos, dificuldades, crise económica, todas essas informações incutem na nossa mente uma sensação de descrença quanto ao futuro... (principalmente quando não temos capacidade de filtrar a informação disponibilizada), uma sensação de impotência, de angústia...

A trilogia revela-nos um mundo absolutamente destruído e completamente manipulado pela inteligência artificial adquirida pelas máquinas. O homem, tornou-se refém da tecnologia, preso num enclave, como que num golpe de ironia. O último reduto da civilização reside em *Zion* (como já podemos observar). A imagem do subterrâneo, remete-nos para as origens, para a génese e para a essência, fazendo-nos recordar o mito ou alegoria da caverna de Platão e o seu diálogo com Glauco, os primórdios do gnosticismo cristão, e os sermões de Jesus Cristo, ou mesmo as rituais (*raves*) tribais como acto libertador e como forma de exorcismo dos piores medos e receios do homem.

Matrix Reloded apresenta-nos uma imagem de Zion, que muito se assemelha à

Fig 10 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001), que nos mostra as celas dos quartos onde dormem os humanos.

proposta de Fourier para o Falanstério, lembrando-nos o "palácio do povo", e as ruas-galeria (ver capítulo sobre Utopias Urbanas e As Cidades Sonhadas, p. 181-184).

Em *"Matrix reloaded"* podemos ver um velho de branco, o criador da Matrix, que reporta o nosso imaginário para o plano da Maçonaria, que fala de GADU (Grande Arquitecto do Universo), e repare-se: No gnosticismo do arquitecto que assemelha-se ao Demiurgo, um deus falso. Buda ao alcançar a liberdade espiritual (Nirvana - estado de iluminação) exclamou *"Apanhei-te arquitecto, nunca mais tornarás a construir-me"*, ele referia-se ao alter-ego, criador da falsa realidade em que vivemos. Representaria esta cena, uma introspecção de *Neo* sobre o seu próprio ego? Aquele velhote seria uma alusão ao nosso ego, que temos que enfrentar, para sair da realidade ilusória em que vivemos?

Fig – 11. Fotograma de Matrix Reloaded (2003), quando Neo encontra o "arquitecto" do programa matrix.

Verdade ou não, o certo é que do ponto de vista da representação do espaço arquitectónico, assistimos ao longo da trilogia a um conjunto de diferentes ambientes, plenos de simbolismo (budismo, espiritualismo, ocultismo, filosofia, 1984 de *George Orwell*, messianismo, mitologia grega e celta entre outras), desconexos, antagónicos, sem ligação no tempo, numa completa desterritorialização do espaço (*Deleuze*).

Fig 12 – Fotograma de Matrix Reloaded (2003). Analogia com as "portas" dos computadores, que permitem determinados acessos.

Os diversos ambientes são montados através duma sucessão abrupta caracterizada pela ruptura (corte), ao invés da continuidade (dissolução, *fade-out*, *fade-in*). Os espaços apresentados, confundem-nos, não só pelo modo fragmentado como nos são apresentados, mas também pela mistura de estilos arquitectónicos e influências estilísticas de outros filmes como *2002 Space Odyssey /2002 Odisseia no Espaço* (1968), de *Kubrick¸* ou *The Belly of na Architect* / *A Barriga do Arquitecto* (1987), do Pós-moderno *Peter Greenway*.

Fig 13 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001). Neo, Morpheus, e Trinity em casa de "Merovingio".

Como já referimos anteriormente, o filme foi realizado em *Sidney*, mas definido em Nova Iorque, daí que a arquitectura apresentada no filme remeta-nos para os arranha-céus de *Manhattan*, mas não é real. A paisagem australiana funciona como

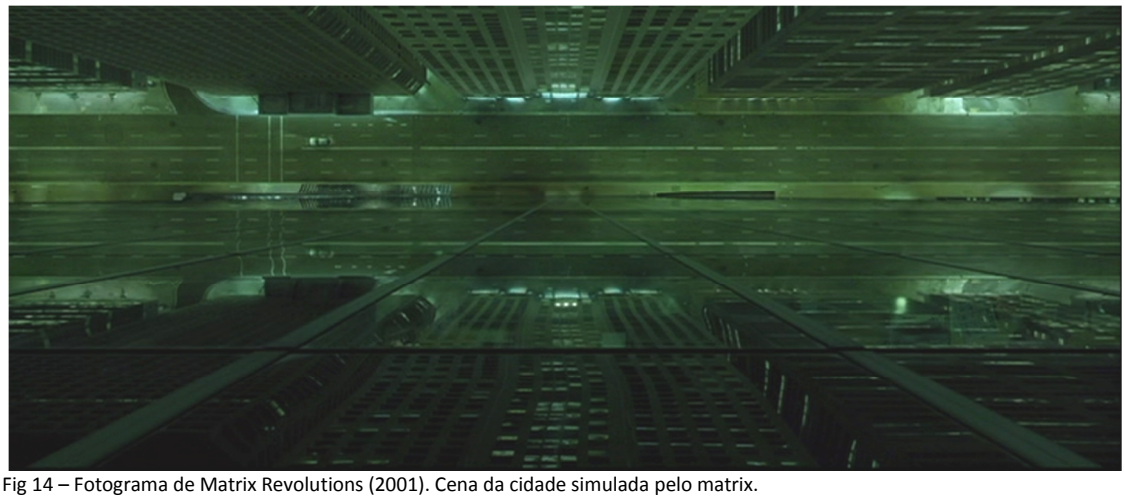

Fig 14 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001). Cena da cidade simulada pelo matrix.

uma "cópia" de Nova Iorque, dando-nos a sensação de que algo não está certo: o mundo é uma simulação. O "ciberespaço" de *Jean Baudrillard* é geralmente representado como uma grade de 3-D. A *mise-en-scène* de *The Matrix* é permeada com os padrões da rede em edifícios e espaços de escritório. O que sugere que

estamos a assistir a um mundo artificial construído a partir da arquitectura básica do ciberespaço.

A arquitectura do ciberespaço tem a capacidade ubíqua, tal como a internet, de refazer-se "instantaneamente", e produzir-se em dois locais simultaneamente. Vejamos o caso em *Matrix Reloaded,* quando *Neo* abre uma porta, que um segundo antes dá acesso a uma garagem, e um segundo depois passa a dar para os Himalaias? como que num passe de magia.

Fig 15 – Fotograma de Matrix Reloaded (2003).

A nossa civilização está saturada pelos media digital e até mesmo o ambiente construído está a ser remodelado por esta tecnologia. A vertente recente da arquitectura e do design responde à era digital. O advento da concepção assistida por computador tem produzido novas formas da prática de design contemporâneo.

O exemplo mais célebre é *Frank Gehry*, com o Museu *Guggenheim* em *Bilbao*, na Espanha (Ver capítulo sobre "A (des)evolução da Utopia Urbana representada no Género de Ficção científica", p.71). As brilhantes superfícies metálicas tratadas e deformadas como se fossem plástico, com uma interpenetração de vazios e volumes. Este edifício engloba as distorções espaciais da era digital. É, é também um produto da tecnologia digital. O sistema avançado de modelação por computador foi usado para gerar o desenho: Não teria sido possível sem o recurso aos computadores. Podemos afirmar, que, em certo sentido, o espaço digital é real, aproximando o limite entre o real e o virtual.

Mais recentemente, a arquitecta anglo-iraquiana *Zaha Hadid* projectou alguns edifícios que evocam a fluidez espacial da era digital. *Hadid* criou o que a própria designa de, *"um novo tipo, fluido da espacialidade,"* de múltiplos pontos de vista e geometria fragmentada. Tal nunca seria possível sem a utilização dos SAMC. Durante

muito tempo, *Hadid* foi considerada como uma arquitecta do "inexequível", mas mais recentemente começou a realizar grandes projectos que se materializaram em grandes obras arquitectónicas.

Existe actualmente entre nós alguns exemplos de arquitectura puramente digital. Por exemplo, o *New York Stock Exchange* (1998) é um ambiente de realidade virtual. O *New York Stock Exchange* pretendia um sistema de computador que permitisse uma interacção de todos os operadores mundiais. No início contrataram programadores de computador, mas rapidamente perceberam que a melhor maneira de apresentar a informação seria através da criação de um ambiente virtual, porque nós, somos utilizadores físicos do espaço que habitamos. Para isso, foi contratada uma empresa para projectar um espaço totalmente navegável em tempo real. Assim, a arquitectura foi escolhida como o modelo de organização da informação. O Virtual Stock Exchange permite aos *dealers* interagirem num espaço simulado.

Outro hipotético projecto designa-se de *Personal Billboard*, de Didier Faustino[2]. Trata-se de uma casa privada, equipada com enormes telas externas que projectam imagens de vídeo dos ocupantes ao vivo. Segundo o arquitecto que tenta quebrar as fronteiras entre o público e o privado, e entre o exibicionismo e o voyeurismo. A experiência pode ser vista como uma tentativa de personalizar o ambiente construído, permitindo que os ocupantes se projectassem para o espaço urbano e tornando-se parte dela. Faustino sugere que, na era Pós-moderna, a única maneira que o cidadão comum tem de competir com o bombardeio constante de informações, é transformar-se, ele próprio em anúncios, juntando-se, deste modo ao fluxo de informações.

Assim, uma grande parte de nossa existência tende a ser, cada vez mais, puramente digital. Isso está a modificar a nossa identidade, profundamente e de forma indelével. É como se a realidade se dissolvesse no digital. Muitos *opinion-makers* vêem isso como algo negativo - que resulta em confusão, em desagregação da identidade e das estruturas estáveis, enquanto outros vêem como um acto de libertação.

A trilogia *Matrix* propõe-nos a usurpação do mundo real pelo virtual. A ideia pode parecer exagerada, mas se pensarmos melhor sobre o assunto, verificamos que uma grande parte de nossa existência é já puramente digital. Assim, podemos questionar; de que forma o reino digital está introduzido nas nossas vidas?

Fig 16 – Fotograma de matrix reloaded.

- Bancos *on-line* e dinheiro virtual.
- Transacções electrónicas.
- Downloads de músicas, filmes, jogos, programas, documentos, etc…
- *Ipods* e música em formato MP3.
- Jogos de Vídeo (simuladores de voo, de Guerra, Fórmula 1 e Rally em tempo real)
- Nintendo Wii - Corresponde a uma nova fase dos jogos de vídeo, ao traduzir o movimento do corpo em simulações digitais. É como se nós quiséssemos transformar a experiência física real numa simulação: Os nossos corpos tornam-se apenas dispositivos de entrada (biopods?).
- Imagens geradas por computador no cinema e na TV, destorcem as nossas definições do real.
- *Computer-aided design* e modelação digital.
- Sistemas de navegação por satélite - esta é aparentemente uma ferramenta para encontrarmos o caminho, mas também pode ser vista no sentido em que transforma o mundo real numa simulação. Os utilizadores podem navegar na simulação melhor do que no mundo real.
- A WEB permite a "reconstrução" da identidade.
- Os sítios de redes sociais que permitem novas formas de interacção.
- Uma segunda vida - isto permite-nos construir uma identidade alternativa no reino digital.

A tecnologia digital vai continuar a desenvolver-se e a abrir novas possibilidades. Uma das propostas mais surpreendentes é o conceito de uma existência totalmente digital. Por exemplo, *Hans Moravec*[3] é um cientista da pesquisa no Instituto de Robótica da *Carnegie Mellon University*. *Moravec* tem tentado encontrar

maneiras da consciência humana poder ser carregada em computadores de forma que os elementos essenciais de informações que constroem de nós possa ser autorizada a operar eternamente. Isto levanta a possibilidade de uma vida digital ou virtual após a morte física: Iremos nós alcançar a imortalidade?

Fig 17 – Fotograma de The Matrix (1999). Morpheus e Neo "dentro" do programa informártico "Construct" a praticar Kungfu.

Moravec escreveu um artigo científico chamado *"Souls in Silicon".* Trata-se de um ensaio especulativo que se lê como uma peça de ficção científica. *Moravec* teoriza a possibilidade de carregar a consciência humana através dos media digital. *Moravec* acredita que é possível encontrarmos a plena compreensão da condição humana quando o Homem libertar-se dos seus preconceitos culturais, religiosos, e filosóficos e escapar-se no seu "Paraíso Mecânico" - um paraíso na terra, só possível através da electrónica.

Em jeito de conclusão, o tema principal da *sci-fi* contemporânea tem a ver com o surgimento da tecnologia digital. A matriz apresenta, por um lado uma visão distópica do futuro em que a humanidade é escravizada por máquinas, e, por outro, uma visão heterotópica do mundo, em que este funciona como uma projecção de uma simulação de computador para esconder a verdade. O digital tem infiltrado muitos aspectos das nossas vidas. O ambiente construído está a ser reformado espelhando projectando, e devolvendo-nos os contornos do ciberespaço onde os designers têm produzido os espaços que existem apenas no reino digital. O pesadelo proposto em *The Matrix* estará, afinal assim tão longe de nós?

Notas:

1. O surgimento da tecnologia digital é o cumprimento final das teorias pós-modernas. Os irmãos *Wachowski* basearam-se nas ideias da filosofia pós-moderna. No início do filme, *Neo* vende um chip de computador numa cena que claramente pretende ser uma reminiscência de uma transacção de drogas. Ele esconde o chip dentro de um livro: Simulacros e Simulation de *Jean Baudrillard*, um dos grandes teóricos do pós-modernismo, que sobre o assunto escreveu:

"A matriz continua a ser binária. Esta nunca mais será uma questão de luta ou duelo aberto e concorrencial, mas antes de aproximação e oposição simultânea.
A partir da menor unidade disjuntiva (pergunta / resposta prática) até os grandes sistemas alternados que controlam o mundo da economia e da política, co-existem. A matriz não muda: é sempre a escansão 0 / 1 binário que se afirma como a forma homeostática do sistema actual. Este é o núcleo de todos os processos de simulação que nos dominam."

Baudrillard escreveu o supramencionado em 1981, antecipando muitas das ideias apresentadas na trilogia. *Baudrillard* argumenta que a realidade está deslocar-se por meio de simulações. Por exemplo, *Baudrillard* afirmou que a Guerra do Golfo, de 1990, nunca aconteceu. *Baudrillard* estava a ser, naturalmente provocativo, claro que a Guerra aconteceu e que destruiu muitas vidas, mas em termos globais, a guerra foi experienciada através da televisão. A cobertura dos media consistiu na comunicação *in loco*, imagens de visão nocturna militar, imagens de satélite e imagens de bombas inteligentes. Portanto, a guerra foi atirada para fora da arena, através da televisão, como uma simulação hiper-real. *Baudrillard* afirmou ainda que a guerra foi uma ficção que usurpou a realidade.

O simulacro tem constituído alvo de análise e estudo para os filósofos. No texto *Sofista*, Platão refere dois tipos de imagens de decisões. A primeira é a reprodução fiel, a cópia exacta do original. A segunda é a distorção intencional a fim de fazer a cópia parecer correcta, para o observador. Platão dá o exemplo da escultura grega, que foi trabalhada de forma a diferente no topo (maiores proporções) do que na base para que o observador, através da distorção intencional, a visse com as proporções correctas devido à distorção da visão (perspectiva). Se o observador pudesse ver a obra em escala, perceberia que estava incorrecta. Este exemplo de artes visuais serve como uma metáfora para a arte filosófica e a tendência para alguns filósofos falsearem a verdade de tal maneira que a obra parecia correcta de todos os ângulos menos menos do correcto. Nietzsche abordou o conceito do simulacro (mas não usa o termo), em *O Crepúsculo dos Ídolos,* sugerindo que a maioria dos filósofos, ignoram a confiança dos sentidos, e assim recorrem às construções de linguagem e da razão, para alcançarem uma cópia distorcida da realidade. *Jean Baudrillard* defende que o simulacro não é uma cópia do real, mas que torna-se verdade por direito próprio: o hiper-real. Enquanto Platão definiu dois passos de reprodução - fiel e intencionalmente distorcido (simulacro) - *Baudrillard* define quatro: (1) reflexão básica da realidade, (2) a perversão da realidade; (3) a pretensão de realidade (onde não existe um modelo), e (4) simulacro, que "não tem relação com qualquer realidade." *Baudrillard* utiliza o conceito de Deus como um exemplo de simulacro. O conceito de simulacro de *Baudrillard*, e *Nietzsche* são vistos como negativos, ao passo que o conceito de *Gilles Deleuze*, apresenta uma visão diferente, definindo o simulacro como a avenida pela qual aceitam-se os ideais ou "posições privilegiadas" que poderiam ser "desafiadas e assim despistarem-se." *Deleuze* refere-se ao simulacro como "sistemas de *meios* diferentes *da* própria diferença." O essencial nesses sistemas *de identidade*, é a sua *semelhança interna.*"

2. A dimensão central da linha de Didier Fiuza Faustino de pensar é o corpo. Não é o corpo como uma máquina de referência, mas antes como um componente espacial. Enquanto espaço, como a usar o corpo? Isso envolve, as interacções entre si e o meio envolvente, bem como o potencial de acção de cada um, antes de qualquer projecto... Seus projectos arquitectónicos e artísticos são, acima de tudo, voltados para a questão do espaço como uma experiência política, social e corporal. Fiuza concebe a arquitectura como

uma "ferramenta para agravar os nossos sentidos, aguçando a nossa percepção da realidade". In http://the-artists.org/artist/Didier-Fiuza-Faustino

3. Hans Moravec (nascido em 30 de novembro de 1948, na Áustria) é membro do corpo docente e adjunto do Instituto de Robótica da Carnegie Mellon University. Moarvec é conhecido por seu trabalho na robótica, inteligência artificial, e pelos documentos que escreveu sobre o impacto da tecnologia.

Figuras:

Fig 01 – Fotograma de "The Matrix" (1999), dos irmãos *Wachoswski.* Cena em que Neo abre o livro Simulacra £ Simulation, de J. Baudrillard (), para retirar o chip escondido no interior. O capítulo que aparece quando o livro é aberto é sobre o niilismo. Fonte: DVD.

Fig 02 – Fotograma de "The Matrix" (1999), dos irmãos *Wachoswski.* Fonte: DVD.

Fig 03 – Fotograma de "The Matrix" (1999). Cena sobre quando Neo foi preso por Smith. Fonte: DVD.

Fig 04 – Fotograma de "The Matrix" (1999). Morpheus e neo dentro do programa de carregamento Construct. Fonte: DVD.

Fig 05 – Fotograma de "The Matrix Revolutions" (1999). Imagem da cidade genérica simulada. Fonte: DVD.

Fig 06 – Fotograma de Matrix Reloaded (2003). Neo a olhar para a cidade real. Fonte: DVD.

Fig 07 – Fotograma de The Matrix (1999). Cena em casa de Neo. Fonte: DVD.

Fig 08 – fototgrama de The Matrix (1999). Cena em que Morpheus apresenta as pílulas azul e vermelha a Neo. Fonte: DVD.

Fig 09 – Fotograma de The Matrix (1999). Neo e Morpheus dentro do programa Construct. O logo da TV invertido é um símbolo *Illuminati.* Fonte: DVD.

Fig 10 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001). A cúpula de Zion. Fonte: DVD.

Fig 11 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001). Fonte: DVD.

Fig 12 – Fotograma de Matrix Revolutions. Fonte: DVD.

Fig 13 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001). Neo, Morpheus, e Trinity em casa de "Merovingio". Fonte: DVD.

Fig 14 – Fotograma de Matrix Revolutions (2001). Cena da cidade simulada pelo matrix. Fonte: DVD.

Fig 15 – Fotograma de Matrix Reloaded (2003). Fonte: DVD.

Fig 16 – Fotograma de matrix reloaded. Fonte: DVD.

Fig 17 – Fotograma de The Matrix (1999). Morpheus e Neo "dentro" do programa informártico "Construct" a praticar Kungfu. Fonte: DVD.

Conclusões

Após a observação da filmografia seleccionada enquanto encadeamento lógico no tempo e no espaço, somos invadidos pela sensação de uma certa extensão.

Tratando-se de um ensaio, era imperativo limitar o tema a um estilo, escola ou corrente cinematográfica, período histórico ou, mesmo, a determinados realizadores. Porém, e como já foi dito na introdução, correndo o risco de cairmos na superficialidade ou na possibilidade de nos tornarmos excessivamente confusos, qualquer outro código objectivo, preferimos "perdermo-nos" e desbravar "territórios", de superfície nem sempre reconhecida, havendo apenas, em alguns casos percepções vagas do visível.

Considerámos na análise da trilogia – Utopias, Distopias e Heterotopias – a visão holística do todo enquanto conjunto, mais lógica e adequada e sempre num espírito *sprezzatura.*[1] O contrário parecia-nos redutor para a compreensão de um tema desta natureza, dada a sua abrangência.

Temos consciência de que haverá sempre a possibilidade de melhorar os textos e as imagens de um documento, no que respeita à forma de apresentação e ao valor do conteúdo. Mas, porque a tese faz parte integrante do final de um Curso de Arquitectura, inserido no novo regime de ensino, iniciado com o Processo de Bolonha, somos, deste modo, obrigados ao cumprimento do regulamento em vigor. O regime impõe determinadas regras específicas e prazos limitados para a apresentação e defesa da tese, o que pressupõe um tempo de reflexão menor sobre o trabalho em geral (forma e conteúdo), quando comparado com o clássico sistema dos mestrados. Temos também a dizer, que dado o bom acompanhamento dos trabalhos (aqui apresentados), por parte dos docentes competentes para o efeito, estamos igualmente convictos, de que respeitámos e cumprimos, as normas básicas e elementares definidas pelo regulamento estipulado pela instituição a que pertencemos. Sabemos haver formas diferentes de apresentação mais ortodoxas, é certo, mas se o regulamento sobre o qual nos baseámos é omisso relativamente às mesmas, consideramos que uma avaliação do trabalho com base em regras que não estão definidas, resumem-se ao plano da interpretação individual e por isso subjectiva. E a avaliação quer-se objectiva e imparcial. Dito isto, temos por isso, como tudo na vida, que colocar um ponto final. Este é um dos casos.

Enquanto obra aberta, o trabalho deixa, no final, é certo, mais dúvidas que certezas e, a existirem conclusões, alinharão certamente num estado de permanente mutabilidade, derivado da velocidade com que os acontecimentos se processam actualmente, fruto da constante evolução tecnológica. Uma constatação que nos parece óbvia, é o facto da dissertação, enquanto ensaio, lançar pistas e abrir novas possibilidades, podendo levar a debate muitos temas que poderão conduzir a muitas outras teses.

Uma das constatações a que chegámos foi a da cidade cinematográfica apresentar-nos histórias possíveis sobre a cidade moderna e pós-moderna, partindo do pressuposto de que estas são melhor compreendidas quando integradas no espaço fílmico.

Assim, tivemos como objectivo principal contribuir para o entendimento dos seguintes pontos:

1. Distinguir de que modo arquitectura e cinema se aproximam, sendo que arquitectura no cinema é a relação mais relevante e que esta se estabelece, principalmente através do conceito - espaço.
2. A partir das noções anteriores, analisar e perceber as diferenças entre espaço cinematográfico e espaço arquitectónico.
3. Perceber as alterações da paisagem da cidade, em filmes no género de ficção científica, que imaginaram o futuro urbano ao longo do século XX, baseando as suas visões nas utopias urbanas projectadas pelos arquitectos ao longo da história da arquitectura.
4. Abordar a visão modernista precoce do desenho da cidade, nos filmes de ficção científica.
5. Discutir a condição pós-moderna em relação à cidade, na ficção científica contemporânea.
6. Relacionar as diferentes narrativas da ficção científica à medida do desenvolvimento das tecnologias.
7. Por fim, foi-nos possível analisar, o último caso de estudo, expressando as últimas heterotopias arquitectónicas no campo do cinema.

No primeiro capítulo, foi-nos possível verificar a existência de uma reciprocidade clara e evidente entre cinema e arquitectura que no entanto não é a mesma, quando invertidos os papeis. O binómio cinema e arquitectura, distingue-se do binómio arquitectura e cinema. Através dos exemplos cinematográficos e

arquitectónicos apresentados, pressupomos que a arquitectura propõe, nos projectos, valores cinematográficos, enquanto o cinema usa a arquitectura como ferramenta de trabalho. A arquitectura tem retirado do cinema o sentido do movimento, da montagem, do enquadramento, enquanto o cinema aproveita a arquitectura como meio de expressão de significados, para reforçar intenções, ou um sentido de lugar. A verdadeira representação no cinema não está ligada ao objecto, mas à ideia do mesmo, não através do lugar, mas de todos os lugares que possam reflectir a mesma ideia. Assim, podemos concluir que a arquitectura tem a capacidade, inexistente no cinema, de concretizar um espaço real, enquanto o cinema tem, por sua vez, a capacidade, inexistente na arquitectura, de controlar o tempo e a causalidade. E ainda que, na arquitectura, ao contrário do cinema, a duração e a direcção da experiência espacial é determinada pelo utilizador do espaço, muito mais do que pelo seu autor.

Aproximação entre Arquitectura Cinema		**Afastamento entre Arquitectura Cinema**	
Propõe valores cinematográficos	Utiliza a arquitectura como ferramenta de trabalho	A arquitectura prende-se ao objecto.	O cinema prende-se à ideia.
Aproveita do cinema: Movimento Montagem Enquadramento	Aproveita a arquitectura para: Expressar significados Sentido de lugar Para reforçar intenções	Na arquitectura o lugar é espaço real e tectónico. Na arquitectura tempo e espaço são controlados pelo utilizador	O cinema constrói a ideia do lugar (ficção) através da representação de vários lugares (reais ou irreais) No cinema é o realizador que controla o tempo e o espaço

No segundo capítulo, podemos observar, através de diversos exemplos de filmes do género de ficção científica, algumas utopias arquitectónicas sobre a cidade do futuro e a transferência, por parte das vanguardas históricas, dos códigos da arte de bem construir, resultantes do conceito de beleza clássico, como ritmo, simetria, coerência entre forma e conteúdo, para os métodos de produção industrial baseados em metáforas e alegorias, atributos da pós-modernidade, como tempo, fragmentação, descentralização e o digital, para citarmos apenas alguns dos mais importantes. O segundo capítulo suportou-se igualmente no anexo sobre as “Utopias Urbanas e as Cidades Sonhadas”.

Nos capítulos III e IV do ensaio, tentámos dissolver a fronteira entre o real e o filme através do tempo e do espaço, a partir da análise dos filmes seleccionados como casos de estudo, que são, a nosso ver, elucidativos das diferentes visões existentes sobre a modernidade, desde o princípio do século XX até à primeira década do século XXI.

Foi-nos possível contrastar a filmografia onde a cidade aparece em dois grandes períodos; antes e depois da II Guerra Mundial. Os primeiros apresentaram a cidade racional do início do século XX, ou seja, a modernidade industrial retratada por Berlim no filme *The Symphony of a big City* (1927), de *Walter Ruttmann*, ou a fusão do tempo da cidade com o tempo mecânico do olho da câmara em "O Homem da Câmara de Filmar" (1929), de *Vertov*. Através dos primeiros filmes de ficção científica como *Metropolis* (1927), de *Lang,* ou *Things To Come"A Vida Futura"* (1936), de *Cameron Menziés*, ensaiámos um caminho diferente, mostrando como os ideais utópicos podem assentar na cidade as suas realidades distópicas. Apesar de ambos indagarem, do ponto de vista da estrutura narrativa as tensões subjacentes à cidade metropolitana, construíram uma ideia de cidade menos conceptualizada (o segundo com uma visão mais positiva), materializando-a com base em visões referenciadas, quer em realidades conhecidas, como o caso de Nova Iorque, ou Londres, assim como nas utopias arquitectónicas definidas pelas vanguardas da época. Nasce então a ideia de uma nova cidade, fruto da relação simbiótica entre realidade e utopia – O espaço cinematográfico sustenta uma realidade construída que dá vida às visões estáticas da utopia.

A ideologia modernista do progresso fica decididamente comprometida após a II Guerra Mundial. A destruição provocada pela guerra e a memória do genocídio desvaneceram as propostas mais radicais das vanguardas. O espaço urbano do pós-guerra deixou de ser entendido como uma colagem industrial de transição, para passar a ser interpretada como conjunto de fragmentos e objectos independentes.

Fig 01 - Berlim Express (1947), de J. Tourneur.

Fig 02 - Berlim Express (1947), de J. Tourneur.

Assim, a arquitectura pós-moderna, apesar de actuar em várias direcções, partilha a mesma plataforma quanto ao uso dos modos compositivos das vanguardas históricas, como sejam a colagem e a montagem; atribuindo-lhes, no entanto, um

sentido diferente, como o da paródia, ou da alegoria, de acordo com as regras da retórica *pastiche*.

A condição pós-moderna tem sido frequentemente definida como causadora de fragmentação. Se a modernidade é considerada uma narrativa unificada, uma única verdade, a pós-modernidade é uma condição de narrativas diversas e muitas verdades simultaneamente válidas. Se a cidade modernista funcionava como um centro único que tinha mais ou menos o mesmo significado para todos os seus habitantes, a cidade pós-moderna oferece variadas experiências culturais e espaciais em detrimento de uma única visão unificada.

Para podermos discutir a cidade pós-moderna, segundo um enquadramento cinematográfico, é necessária a compreensão e o entendimento das ideias por trás de conceitos como utopia, distopia e heterotopia, como nos foi possível constatar nos capítulos IV e V.

A ideia de uma distopia pós-moderna pode parecer contraditória. A visão utópica é necessariamente singular e ideal, enquanto a utopia pós-moderna admite o ideal como não sendo o mesmo para todos. Assim, enquanto uma utopia pós-moderna parece ser impossível, há toda a possibilidade para a utopia modernista. Na verdade, o modernismo – e especialmente a experiência urbana modernista – frequentemente regride em utopianismo (doutrina ou ditadura da utopia). A condição pós-moderna, em seguida, aparece exclusivamente distópica quando contrastada com a experiência moderna idealizada. Em filmes mais recentes essa condição revela-se já heterotópica.

Assim, considerando a distopia da cidade enquanto anomalia do sistema, os realizadores do género cinematográfico de ficção científica interpretaram-na a partir da representação da sobreposição / dissolução de duas realidades "à partida inconciliáveis," recorrendo a referências arquitectónicas (não só, mas também) do modernismo, "coladas" sobre ambientes pós-modernos, gerando, deste modo, ambientes estranhos e confusos que poderiam ser definidos a partir da citação de Fernando Pessoa em 1928 relativamente à Coca-Cola, aquando da sua passagem pelo mundo da publicidade: *"Primeiro estranha-se, depois entranha-se"*. Mais recentemente temos já a evolução do termo distopia para um conceito mais complexo – a heterotopia. A cidade heterotópica, a de um outro lugar inexistente mas que reflecte ao mesmo tempo, como um espelho todos os males da sociedade, através da sobreposição de ambientes característicos de uma sociedade pós-moderna, mas agora devolutos e degradados, revela-nos as últimas tendências do que mais avançado se produz em termos de narrativa sobre a cidade do futuro, na indústria cinematográfica de ficção

científica. Esta atitude funciona como um alerta para o fim dum paradigma incapaz de continuar a dar resposta aos problemas da sociedade ocidental. Será o fim do capitalismo tal como o conhecemos?

Os filmes das décadas de 60 e 70 revelaram-nos cidades contemporâneas, marcadas por narrativas distópicas (cidades onde facilmente as aspirações utópicas se transformaram num inferno distópico). Enquanto *Playtime* (1967), de *Tati*, nos mostrou uma modernidade cínica e a revolta contra o seu idealismo modernista, *Alphaville* (1965), de *Godard*, reflectiu, essencialmente o desmontar do espaço público, transformando-o em compartimentos fragmentados, premiando a paranóia.

Um filme que se insere neste contexto, foi sem dúvida o paradigmático filme fetiche *Blade Runner* (1982), de *Ridley Scott*, que recorre à colagem de espaços e ao uso de fragmentos da cidade do passado, ou aos sedimentos antigos que coexistirão com a cidade futura, que, num primeiro olhar, é tecnologicamente avançada mas, através de um olhar mais atento, observamos que uma cidade já corroída e em declínio sobrevive por de trás do fumo e das chuvas ácidas. À beira de uma pós-modernidade desesperada, *Blade Runner* recupera os estereótipos do filme negro, ao nível da estrutura narrativa (a existência da voz *off* obriga o espectador a um recuo involuntário, projectando o filme num hiato onde se instala um espaço/tempo claustrofóbico), assim como a projecção de uma cidade negra, o detective e a *femme fatale.*

Nos anos 90, assistimos à realização de um conjunto de filmes que nos apresentaram as cidades futuristas – reais ou simuladas – mas em decadência, ou fazendo já parte do passado. Podemos interpretar esses filmes e as suas cidades como o fim da modernidade e o princípio da pós-modernidade. O colapso das cidades virtuais e do passado ficou rotulado por *"the edge of the construct film".* Foi-nos possível identificar e caracterizar este tipo de cidades a partir de três filmes da década de 90 como "construções do passado futuro," embora sejam todas cidades virtuais: Em *The Matrix* (1999), dos irmãos *Wachowski*, mostra-nos o futuro relativamente reconhecível e a poluída mega metrópole de *Nova York*? que afinal é *Sidney*? Com *Matrix Revolutions* (2001), temos, novamente, a profundamente heterogénea e grande metrópole, desta vez mais actualizada. E, por fim, *Matrix Reloaded* (2003) que nos oferece a imagem da labiríntica cidade do futuro numa narrativa profundamente *noir* e numa estética tipicamente *Blade Runner.*

Fig 03 - Fotograma de Matrix Reloaded (2003).

É interessante perceber a evolução das visões da cidade no cinema, e quão fundamental foi na invenção do género de ficção científica e a contribuição que teve para o desenvolvimento das utópicas, distópicas e heterotópicas do futuro. Enquanto a iniciática *Metropolis* de 1929, de *Fritz Lang*, se apresentou num ambiente fantástico mas ainda assim reconhecível, os filmes mais recentes afastam-se cada vez mais dessa lógica, tanto quanto mais recorrem aos efeitos especiais e ao digital, ao ponto de nos oferecerem realidades perfeitamente incompreensíveis. Assim, os filmes actuais, que se inserem no contexto a que nos referimos, definem ambientes urbanos em decomposição ou correspondentes ao momento de desaparecimento de uma época.

A memória dos filmes sobre cidades significa a arquitectura enquanto horizonte de possibilidades. A arquitectura como modo de deixar marca, como modo de criação de um universo radical e original, como um meio de construir mundos. Esta é a ponte lógica entre ambas as artes, que adquire dimensão visual, espacial, e narrativa, projectando-se para além do próprio projecto artístico, seja pedra ou celulóide.

Tanto o cinema, como a arquitectura, permitem-nos afinal visualizar mundos que ainda não são ou que passarão a ser, ainda que apenas em ficção. Porque, na arquitectura, afinal também há ficção, e que se prende com a ideia do uso imaginado pelo arquitecto para os espaços que concebe, e que passa a ser, após o momento sensível em que da projecção, ou projecto, passa a uma realidade tangível.

Fig 04 - New Moskow (1938), de Alexander. Medvedkin.

Fig 05 - New Moskow (1938), de Alexander Medvedkin.

Existe um desfasamento evidente entre a arquitectura e o cinema, no que diz respeito às visões utópicas sobre a cidade do futuro e a sua realização. Não sendo intenção dos arquitectos e realizadores fazer futurologia sobre o destino das cidades, poucas foram as previsões que se concretizaram. Até aí nada de novo, embora estejamos convictos de que muitos de nós não tivéssemos pensado ainda sobre a relação entre as duas artes nessa perspectiva, que acaba, inevitavelmente, por se materializar no conceito - ESPAÇO. Se, com este ensaio conseguirmos adquirir uma consciência objectiva da questão, julgamos ter valido a pena o exercício.

Quanto às razões que podem levar ao desfasamento entre o que se imagina e projecta, pensamos que a resposta reside no facto da realidade concreta e material não evoluir na mesma proporção e velocidade com que se desenham, ou criam, cenários. Existirão obviamente outras razões, até bem mais plausíveis, que se prendem a factores de ordem económica e política. Actualmente, os problemas relacionados com a ecologia têm provado que o caminho a seguir não será, certamente, aquele que traçaram. Quanto às razões que muitos traçaram tempos atrás. Haverá sempre, e cada

Fig 06 – Frank Lloyd Wright, em frente ao edifício São Francisco

Fig 07 – Walter Gropius (1922) ,em frente à entrada do seu gabinete em Chicago

Fig 08 – Howard Roark (Gary Cooper), em The Fountainhead/Vontade Indómita (1949), de King Vidor

vez mais a necessidade de adaptar o que se projecta à realidade vivida. No entanto, da mesma forma que a indústria automóvel investe milhões em *I&D* na produção de protótipos que se adeqúem às novas necessidades do mercado (ontem as plataformas eram pensadas com base em motorizações alimentadas a gasolina e diesel, hoje estudam-se os híbridos, amanhã os eléctricos, a hidrogénio, a água e a seguir sabe-se lá o que há-de vir.) reflectindo-se no design (os filmes *I Robot/ Eu Robot (2004)*, de *Alex Proyas*, *Renaissance/Renascimento* (2006), de *Christian Volckman* e Minority report / Relatório Minoritário (2002), de *Steven Spilberg* aproveitam e apresentam as tendências da Audi, Citroen e Lexus), a arquitectura necessitará inevitavelmente de criar utopias urbanas como forma de projectar e dar vida aos seus ideais mais profundos.

Antes de terminarmos, convidamos o leitor a fazer connosco o seguinte exercício de reflexão, enquanto figura de estilo, como se formalizássemos o argumento e a narrativa de um filme. Da mesma maneira que *Fiodor Dostoiévski* disse um dia*: "Uma família feliz não tem história,"* da mesma forma um filme é tanto mais interessante, quanto maior o nível de conflito e tensão por ele transmitido (o fenómeno explica-se pela natural atracção do ser humano pela desgraça e horror. Vejamos a exploração que os meios de comunicação fazem da questão, no tipo de notícias apresentadas). Sem qualquer pretensiosismo do autor do ensaio, abordemos a questão da utopia pelo lado absurdo da questão (antítese), opondo-a à visão caótica do mundo a que os filmes de ficção científica nos vêm habituando (muitas vezes reféns da orientação para os resultados do mercado e sucesso de bilheteira). Libertemo-nos de todos os nossos preconceitos, ideologias e crenças, e imaginemos o seguinte: no decorrer do século XXI, a humanidade evoluiu, inesperadamente em sentidos completamente diferentes daqueles, alguma vez previstos ou concebidos pelo Homem. O Planeta Terra afinal não acabou, em consequência do apregoado Armagedão, Guerra Nuclear ou viral. A aceleração da nova era glaciar, iniciada, no final do século passado, foi ultrapassada, apesar da negativa contribuição do homem no processo. O homem sobreviveu às intempéries e adaptou-se "camaleonicamente" ao novo clima global tropical. As erupções vulcânicas não puseram fim à aviação civil, nem tornaram irrespirável, o ar da atmosfera que rodeia o planeta azul, obrigando-nos a viver enclausurados nas redomas outrora projectadas por *Fuller*. Os tsunamis acalmaram, na Ásia, assim como os tornados do Pacífico. Os chineses perceberam que, para coexistirmos em equilíbrio há que respeitar as leis globais de mercado e o respeito pelos direitos humanos. A África tornou-se um Continente evoluído e já não depende do *know-how* estrangeiro. No Continente Africano já não há fome nem assimetrias

sócio-económicas. Deixámos de depender dos combustíveis fósseis e as energias alternativas passaram a ser uma realidade, a par de outras mais antigas, como a nuclear. Estamos na presença da Nova Utopia ou "Nutopia."

Adquirimos uma verdadeira consciência ecológica (a ecologia não é verde, tem um custo financeiro e deixa marcas no ecossistema - A pegada humana na Terra), sem demagogias ou radicalismos propagandísticos ou modais.

Imaginemos um mundo que não é melhor nem pior do que o actual. Apenas diferente. Nesse "Admirável Mundo Novo", o ser humano evoluiu, libertando-se de todas as limitações (tanto quanto possível) de natureza social, cultural, política, económica, e religiosa. A Nova Era, integrou-nos num sistema económico que já não se baseia nos princípios da economia de mercado, nem tão pouco no plano central, mas antes num sistema mais globalizante (a verdadeira globalização que nunca chegou a existir no século XX), designado de terceira via (com todas as implicações que isso acarreta). Um sistema político e económico onde as leis são pensadas e aprovadas em Assembleia, em prol de um mundo, verdadeiramente mais verde e, por isso mais justo para com as gerações futuras (esse é o melhor legado que podemos deixar aos nosso filhos e netos, a par da cultura, educação e formação geral).

A tentativa de Espanha em invadir novamente o território nacional português através da OPA hostil à nossa PT foi mal sucedida (ainda não foi desta). Portugal não seguiu o caminho do Dubai e da Grécia e salvou-se da banca rota (sabe-se lá por quem e como. Talvez por sermos um país protegido por Nossa Senhora de Fátima), tal como em 1986. Enfim, Planeta Terra "desacelerou" e vive tempos de harmonia.

A evolução cultural e tecnológica (esta última ao serviço da humanidade e não contra ela, como o cinema têm anunciado) proporcionou ao Homem a sua libertação do plano material, ascendendo a um nível superior, mais iluminado. Mais espiritualizado, é certo, mas sem falsos moralismos, ou seja, entrámos no plano do sensível. Nesse novo estádio o que conta são, portanto, as emoções. Por analogia, podemos considerar que este "Neo-Pós-Modernismo" do século XXI, está para o Modernismo e Pós-Modernismo do século XX, assim como O Neoclassicismo (séculos XVIII e XIX) esteve para o Renascimento (séculos XIII e XVII) e o Barroco (séculos XVII e XVIII).

Trata-se de um período que assenta os seus princípios e valores num novo paradigma. Não renega o passado (no que teve de bom e menos bom), mas antes o assume para a formulação de uma nova identidade. A ciência aceita as verdades encontradas, por acaso, durante o processo de investigação, sem as subestimar, só

porque não faziam inicialmente parte do objecto em análise, como acontecia com a ciência tradicional. É o pensamento científico complexo de *Edgar Morin* a funcionar. A descrença no positivismo modernista não aconteceu de forma cega, como um acto de pura negação do passado. A verdade é agora conjuntural, adaptável, sem contudo ser menos séria. Antes pelo contrário. O todo não se fica pelo somatório das partes, mas antes o seu produto (o verdadeiro valor acrescentado do conhecimento e da sabedoria). A mais-valia das contribuições nas diferentes áreas de investigação e estudo constituem o resultado de uma progressão geométrica, mais do que aritmética. Mas o facto da nova visão ser diferente da anterior, não a nega, mas tem-na em consideração.

Nesta altura, o progresso faz-se de acordo com a noção de ciclóide, ao invés do velho ciclo da era camoniana.

Este hipotético novo "Renascimento" da Humanidade, relativiza em vez de extremar posições. É um momento de consensos e de maior unidade e aceitação. É algo que fica entre a racionalidade Modernista (a recta e o quadrado) e uma maior emotividade Pós-moderna (a curva).

Deixámos para trás a Era do Vazio, de *Gilles Lipovetski*, característico das últimas duas décadas do século XX e o princípio do século XXI, e passamos a coexistir num ambiente ausente de narcisismos, vaidades supérfluas, individualismos e *voyerismos "Baudrillardianos"*. Libertamo-nos definitivamente da tão apregoada "Sociedade do Espectáculo" de *Deleuze* e *Gattari*, que definiu os contornos sociais da civilização ocidental ao longo do último quartel do século transacto e o repugnante semi-analfabetismo, do qual esta se alimentou, como que parasita em casulo. A Sociedade do Espectáculo, anteriormente materializada nas novas catedrais do povo (se outrora a religião foi o ópio do povo, no final do século XX, derivado da crescente descrença religiosa e falta de valores sociais, a que assistimos de forma gradual, a Igreja acabou por a ser substituída pela "nova droga" - o vil metal - consequência do insustentável e esquizofrénico capitalismo liberal), sejam equipamentos como as grandes superfícies (Centros Comerciais), Estádios de Futebol, Exposições Universais e outros do mesmo género, simplesmente desapareceu. Mais do mesmo é menos.

Tais constatações foram sendo desmascaradas pelo reconhecimento da ignorância da massa ignara, refugiada atrás de uma imagem construída à força pela sociedade, como que numa necessidade inexplicavelmente absorta de pertencer a um grupo, por sua vez padronizado, na forma e no estilo, fingindo uma representação

social ou *status quo.* É a estética *main-stream* (*Hayward*) universal da falsa imagem, da simulação e do vazio de conteúdo de *Baudrillard*.

Vivemos agora no mundo da essência, da verdadeira informação e do esclarecimento, da materialidade sensorial, ao invés da pura e estrita realidade física. Um mundo que privilegia mais o ser do que o ter (ou do actual não ter como afirma Santiago), de tal forma que as minorias em geral, são aceites socialmente, convivendo livremente e sem constrangimentos.

No plano da arquitectura, enquanto expressão material da vontade de um povo (*Mies van der Rhoe*), esta desenvolveu-se, e, literalmente, transformou-se numa autêntica "caixa" de emoções e estados de alma. A materialidade da arquitectura e a componente tectónica resvalou para segundo plano e para uma certa indiferença, dando lugar à sua imaterialidade. O edifício é, então, no limite do absurdo, uma redução máxima da sua expressão. Um cubo constituído pelas seis faces, construídas com materiais inovadores, (já não tem que ser em alvenaria de tijolo e betões), ecológicos, capazes de responder às questões relacionadas com isolamento térmico, acústico e de impermeabilização. O importante da questão é o cumprimento da sua função básica enquanto abrigo. As superfícies (a pele) do cubo que encerram o espaço são compostos por elementos digitais (membranas), que projectam imagens 3D, cujo utilizador (aquele que habita) pode "carregar" (*loading*) o ambiente arquitectónico que mais lhe convir, exterior e interiormente, em tempo real, em tempo útil, dando resposta ao estado de alma do momento. Para além disso, a partir do recurso à Inteligência artificial, o programa de modelação em tempo real "lê" e reavalia o estado mental do seu utilizador, metamorfoseando-se conforme as necessidades.

Se toda a acção tem uma reacção, isso prova que nem tudo acontece por acontecer, mas antes, porque também fazemos as coisas acontecerem. Também construímos o destino das situações.

O arquitecto deixará de existir, tal como o conhecemos actualmente. Terá, naturalmente a mesma formação académica do ponto de vista da teoria, da filosofia e da história, mas será, também, mais tecnológico. O arquitecto (produto entre a arquitectura e a engenharia informática) trabalhará em equipas multidisciplinares, compostas por designers industriais, gráficos e de interiores, com decoradores e engenheiros das diferentes especialidades, onde, em equipa, aproveitam as sinergias, contribuindo, todos, com o seu saber nas suas respectivas áreas de especialização, alcançando-se, assim um projecto integrado, embora absolutamente virtual, que

corresponderá ao princípio da instalação, mas como uma verdadeira função de uso mais do que escultura.

Assim, a partir de uma arquitectura mutável, mimética, dinâmica, instantânea, e pessoal, os cidadãos poderão interagir com a arquitectura digital e esta, por sua vez, com o seu utilizador, que personaliza a realidade como mais lhe aprouver. Assim, no mesmo espaço podemos ter diferentes realidades, a de cada um, em simultâneo com diferentes espaços arquitectónicos, como universos e dimensões que se sobrepõem, de acordo com a idiossincrasia individual e de acordo com a capacidade e preparação mental e intelectual de cada um.

Tanto a arquitectura, como a cidade do futuro, tenderão a criarem-se de acordo com aquilo que se designa por efeito de túnel, dos sistemas urbanos de rede em *hubs* e *spokes,* ao invés da velha e tradicional rede em cristal, a que *François Acher* se refere acerca do futuro da cidade e a tendência do urbanismo, no livro *Metapolis* (1995). O mesmo é dizer, que, de acordo com a metáfora do efeito de túnel, a perecível arquitectura digital, reinventa-se. A experiência de viajar de metro assemelha-se muito com a repentina perda dos referenciais. O efeito *transpotting* de entramos num ponto e sairmos noutro cria um hiato temporal e espacial semelhante à capacidade do digital para gerar imagens, neste caso arquitectónicas e urbanas, sem relação aparente entre si.

No futuro, não haverá o confronto gratuito das imagens. A arquitectura virtual é um excelente meio de fazer passar a mensagem. Nesta nova realidade, a "inovadora" forma de fazer arquitectura, permite-nos viver, em pleno, verdadeiras heterotopias, cheias de detalhe, mediante a vontade própria. Os media tradicionais deixaram, deste modo, de influir negativamente a opinião da sociedade, porque, a partir da arquitectura, o Homem tem direito ao livre arbítrio, e dizer *"…Não sei por onde vou, Não sei para onde vou. Sei que não vou por aí!"* (Cântico negro – José Régio) Escolher sim, não por imposição mas por opção.

Vivemos um novo paradigma. Uma nova utopia. As estruturas narrativas da arquitectura digital/virtual, a par da tecnologia e da inteligência artificial, devolveram a Polis aos seus habitantes. O elevado sentido cívico adquirido e a nova consciência social sobre o espaço público – A Respública – permitiu à sociedade uma maior consciencialização sobre o mesmo e o respeito pelo seu semelhante. As ruas e praças voltaram a ser vividas, como na Polis Grega e na Civitas Romana. Os jardins passaram a ser experimentados. A relva é para ser usada, contudo não destruída.

Se a nossa escolha é a repetição das nossas escolhas, tal facto pressupõe que viveremos irreversivelmente as nossas opções. O funcionalismo simplista das cidades, foi, progressivamente substituído por uma nova atitude dos urbanistas, cuja preocupação é redescobrirem novas dimensões funcionais, estéticas, e simbólicas, muito mais voltadas para os valores do conforto e do prazer. Os espaços públicos conseguem, sobre esta matéria, assim, dar resposta, ao mesmo nível de exigências que os espaços interiores: funcionais, mas igualmente cómodos, ergonómicos e agradáveis, adaptados, eficazes e belos, modernos e familiares. O ambiente visual vivido, o valor estético e a paisagem urbana progrediram em qualidade a todos os níveis, seja do ponto de vista sonoro, graças ao uso dos veículos eléctricos, como do olfacto. A urbe do futuro é na sua essência um universo sensorial diversificado.

A fuga ao real, permitida pela arquitectura virtual (que não existe realmente), como se de um jogo de vídeo se tratasse, faz o corpo físico reagir aos estímulos provocados, tal como acontece com o cinema, que nos leva a acreditar em irrealidades.

Em certo sentido, o nosso corpo físico também reage aos estímulos do espírito quando viajamos no mundo dos sonhos. Se sentimos que vamos contra uma porta, parede ou vidro, o nosso corpo reage ao estímulo dando um solavanco, em acto de defesa. É a esse nível de estímulo do subconsciente, que o cinema e a arquitectura operam.

Após este *desideratum*, é possível inferir do exposto que a arquitectura vive refém, algures entre a imagem e a sua materialidade, algures entre a ilusão e a realidade. Entre a ideia e o desejo. Será nesse espaço heterotópico entre o sonho e a realidade que o cinema do género de ficção científica opera construindo num espaço verosímil e efémero, a cidade (im)possível?

Fig 09 – Fotograma de Things to Come (1936), de C. Menziés.

«... depois da V2 DDT PBX

Ketchup K7 kleenex kitchenette duplex

Twist again colourful wonderful

Chegou o T2-T4 c/garagem pró P2 turbo sound disco sound discussão?

Video-Club joy stick midi high-tech squash & sauna

Compact D (compre aqui?)...»

Ser mãe era a aspiração natural de todo o homem moderno

Ser o melhor é normal para os novos pobres deste colégio interno

Ter medo é a pulsão fundamental do criador & artista

Estar sóbrio é continuar permanecer positivista

«... E dantes as máquinas estavam sempre a avariar...»

Mas com uns pós modernos nada complicados

Sentimo-nos realizados

Ah! Os pós modernos agarram na angústia

E fazem dela uma outra indústria

Com os pós modernos nunca ganhamos

Mas também nada investimos[3]

Notas:

1 - O significado de *sprezzatura* na arte e vida da Alta Renascença é difícil de determinar. Parte do problema surge das contradições inerentes à própria palavra; é paradoxal, fortemente relacionada à "graça", mas com conotações levemente diferentes. O "Livro do Cortesão", de Castiglione, elaborou o significado da palavra em termos de interação social. Uma personagem do livro, o Conde Ludovico, explica o significado de graciosidade, e nele sprezzatura é mencionada. *"É uma arte que não parece ser uma arte. Uma pessoa precisa evitar afetação e praticar em todas as coisas uma certa* sprezzatura*, desdém ou despreocupação para conceber arte, e fazer o que quer que seja dito ou feito parecer ter sido sem esforço ou quase sem nenhum pensamento sobre isso… Esforço óbvio é a antítese da graciosidade."* O aspecto mais importante da sprezzatura é a sua dupla natureza: envolve um esforço consciente que é disfarçado por um acto dissimulado. Coisas que requerem esforço devem ser feitas de modo casual. O Conde Ludovico parece dizer que a graça surge da sprezzatura. *Anthony Blunt* interpreta desta forma: *"Vai desaparecer se um homem sofrer muito para conseguir, ou se demonstrar qualquer esforço para conseguir. Nada a não ser total relaxamento pode produzi-la. O único esforço que deve ser gasto para consegui-lo é um esforço para esconder a habilidade no qual ela (a graça) está baseada (a sprezzatura); e é da sprezzatura, ou imprudência, que a graça surge."* Na vida da Alta Renascença, os cortesãos queriam fazer as coisas de uma certa maneira, uma maneira subtil, sem deixar qualquer um perceber que era um comportamento consciente e deliberado.

3 - Música de Rui Reninho, vocalista do Grupo Novo de Rock - GNR

Figuras:

Fig 01 - Fotograma de Berlim Express (1947), de J. Tourneur. Fonte: Internet.

Fig 02 - IDEM., IBIDEM. Fonte: Internet.

Fig 03 - Fotograma de Matrix Reloaded (2003). Fonte: DVD.

Fig 04 - New Moskow (1938), de A. Medvedkin. Fonte: Internet.

Fig 05 - IDEM., IBIDEM. Fonte: Internet.

Fig 06 – Frank Lloyd Wright, em frente ao edifício São Francisco. In Neumann, Dietrich. Film Architecture. From metropolis To Blade Runner. Publisher: Prestel, New York, 1996, p. 130.

Fig 07 – Walter Gropius (1922),em frente à entrada do seu gabinete em Chicago. In Neumann, Dietrich. Film Architecture. From metropolis To Blade Runner, Publisher: Prestel, New York, 1996, p. 130.

Fig 08 – Howard Roark (Gary Cooper), em The Fountainhead / Vontade Indómita (1949), de King Vidor. Fonte: DVD.

Fig 09 – Fotograma de Things to Come (1936), de C. Menziés. Fonte: DVD.

Anexo I

O Discurso do Moderno e do Pós-Moderno

A produção deste texto tem como objectivo o esclarecimento dos leitores relativamente aos limites do nosso discurso, quando, ao longo da dissertação nos referimos a termos como "Modernismo" e "Pós-Modernismo" nas diferenças que os separam. Outro dos propósitos que nos levou a produzir o actual texto prende-se igualmente com a necessidade de distinguir outros dois termos como Modernidade e Pós-modernidade. Falar de Modernismo não é o mesmo que falar em modernidade, assim como Pós-modernismo não é o mesmo que pós-modernidade, como poderemos verificar mais adiante.

Modernismo e Pós-modernismo não são conceitos fáceis de definir devido às diferentes interpretações e usos dos termos em variadíssimos contextos e em direcções, por vezes, diametralmente apostas:

- Falamos de modernidade quando nos referimos ao nascimento da filosofia e à sua separação da mitologia grega;
- Os princípios geométricos da perspectiva no Renascimento são também descritos como um momento moderno na arte;
- Podemos falar de um processo de «modernização», inerente a quaisquer épocas, ou de uma época moderna.

Em relação a esta última, Teresa Mendes Flores, no Livro Cinema e Experiência Moderna (2007), questiona a dificuldade existente em determinar o início e o fim da referida época: "*desde o racionalismo seiscentista? Desde a instauração do projecto Iluminista no século XVIII, marcado pela data da Revolução Francesa? Ou, pelo contrário, o século XVIII é ainda «época clássica» e devemos colocar o início da «modernidade» na Revolução Industrial que ganhou terreno, verdadeiramente, só no século XIX?*"[1]

Segundo Flores na maior parte dos textos sobre cinema, os termos referem-se a correntes estilísticas. "Moderno" e "Pós-moderno" designam movimentos estéticos, referindo-se o primeiro, aos modernismos (e às vanguardas do início do século XX ou

às novas vanguardas dos anos 60, e o segundo, ao estilo "ecléctico" e "recitado" dos filmes contemporâneos.

Relativamente à arquitectura, podemos afirmar que o mesmo também acontece. Os sinónimos de "Moderno" e Pós-Moderno referem-se, na sua essência, a movimentos estéticos e a correntes estilísticas.

Outra preocupação pertinente de Flores prende-se com os contornos do fim do moderno, que são também matéria de discussão. Segundo a autora, o «pós-modernismo» tem sido descrito das seguintes formas:

- Como o período da queda das grandes narrativas que haviam conduzido aos totalitarismos modernos de *Hitler* e *Staline* (*Lyotar*d);
- Como a sociedade pós-industrial (*Daniel Bell*);
- A sociedade do espectáculo (*Guy Debord*);
- Como capitalismo multinacional e sociedade de consumo (*Jameson*),
- Como neocolonialismo (*Spivak*) e em termos estilísticos;
- Como «paródia» ou «pastiche» (*Hayward*);
- Como «nostalgia» ou «moda retro» (*Jameson*).

Flores considera o início do Pós-modernismo também controverso: *"desde a 2ª Guerra Mundial? Ou mais à frente, desde os anos 60? Ou será só desde a década de 70 e das críticas ao estruturalismo? Ou afinal, só no fim de 80?"*[2]

A modernidade corresponde a partir do século XVII, à "época" em que o processo de modernização se torna central e incontornável. Como anunciou *Nietzsche* no seu livro *O Anti-Cristo* (1895), a humanidade perdeu os fundamentos. O Homem já não tem horizonte. Para *Nietzsche* Deus morreu porque nós Homens o matámos e todos os discursos se tornaram nada mais que discursos, ou seja, ficções. Nenhuma palavra pode mais encerrar a totalidade da experiência. As palavras perderam a sua antiga substancialidade, o que fez explodir a quantidade de discursos, explodir os sentidos e arruinar o cariz simbólico e estabilizado das alegorias.

Sem fundamentos divinos ou outros fundamentos exteriores, toda a experiência ocidental passará a organizar-se e justificar-se em torno da Razão. A modernidade corresponde pois, a uma configuração da experiência ocidental. A acção faz-se a partir

de critérios intrínsecos, baseados na razoabilidade e na aceitação por parte da humanidade.

Podemos, a partir desta definição interpretar toda a história ocidental como um processo em constante modernização (*work in progress*). Um processo de constante racionalização da experiência. Permite-nos também classificar este "olhar moderno" como uma vasta sucessão de fenómenos que consubstanciam uma progressiva racionalização das imagens e dos modos de ver, que viria a culminar numa generalização.

Neste particular, a Revolução Industrial do século XX e os seus princípios racionais desempenharam um papel crucial pelas mutações provocadas em todos os domínios da vida. Podemos então, falar, de uma verdadeira *"figuração moderna da experiência;"*[8]

- Os novos padrões de produção que a Revolução industrial estabeleceu, baseados no princípio da eficiência e assentes na divisão social do trabalho.

- No processo produtivo que corporiza todas as relações sociais, os artefactos deixam de ser feitos por um único produtor. Ao invés, o processo de produção é rigidamente compartimentado em fases e tarefas distribuídas a diferentes indivíduos.

Nos finais do século XVIII, o valor da eficiência já influenciava o campo do saber e da cultura, nomeadamente o trabalho de *Kant* que tentava separar radicalmente as diferentes formas de saber e de experiência:

- Através do isolamento do pensamento metafísico do método científico; a experiência estética do juízo ético. Esta delimitação de domínios resultou da sua rigorosa crítica à razão, a fim de a tornar uma medida fiável, o fundamento seguro, para qualquer das arcas a que se pudesse aplicá-la. Kant delimitava, aparentemente todas as "gavetas" possíveis. Assim, através da compartimentação do saber, este poderia progredir mais facilmente.

Na arte podemos encontrar um impulso idêntico para a eficiência, nomeadamente no percurso que veio a culminar na autonomização da esfera da arte e numa certa tendência da arte do fim do século IX e início do século XX em torno dos valores

formais. Uma tendência que encontra o seu ponto alto na arte abstracta. No quadro da autonomia da esfera da arte, a produção e avaliação da arte passa a socorrer-se de critérios intrínsecos ao campo artístico em vez de determinar-se por motivações exteriores.

Paralelamente, desenvolveram-se os processos de mecanização das imagens e de reprodução das obras de arte, que seguem os mesmos critérios industriais de quantidade, uniformização e seriação que todos os outros produtos. Estes processos, onde actua a fotografia e o cinema, desenvolveram-se, em primeiro lugar, fora das preocupações específicas da arte e da sua esfera autónoma, que em breve também integrarão. Vindo a contribuir, alias, para o desenvolvimento da tendência formalista e abstracta na pintura e para a indissociável sobreposição entre arte e dinheiro, já que o campo artístico se tornou também um mercado.

Pelo contrário, as técnicas fotográficas e cinematográficas sempre se situaram no domínio do comércio. A fotografia e os filmes estão também no centro dos debates que opõem arte e cultura de massas, e que, de algum modo, tendem sempre a relacionar.

A autonomia moderna da esfera da arte não se fez sem um debate em torno da experiência estética e da definição ontológica da arte, nomeadamente, a preocupação com os critérios de julgamento da obra. As estéticas essencialistas, nomeadamente de *Kant*, definiram a arte como a materialização de princípios de equilíbrio, de harmonia e proporcionalidade das formas, que possibilitariam a “elevação” do homem do aprisionamento terreno com a sua aproximação aos valores de racionalidade e sensibilidade próprios da espécie humana. A arte seria pois, mais um dos meios de esclarecimento e emancipação por se aproximar quer da razão teórica quer da liberdade ética, fazendo apelo a uma experiência sensível e "desinteressada."[4]

Esta preocupação com os valores formais, com as qualidades e os juízos estéticos e com os desígnios de emancipação, acabou por introduzir na prática artística um desejo de progresso que conduziu a uma constante procura de originalidade como valor essencial. Isto resultou, por outro lado na transformação da arte numa prática auto-reflexiva que vira pôr em causa o seu próprio conceito e experimentar os seus limites. Ao ponto de parecer que apenas restaram as instituições da arte e os artistas que se dedicam a fazer circular todo um conjunto de discursos teóricos sobre os

objectos artísticos exibidos. Mas as vanguardas artísticas responsáveis por estas indagações tinham, em geral, uma atitude positiva e optimista face à arte e à possibilidade de progresso contínuo.

O impulso básico da Modernidade é, na sua essência optimista. Ao dividir o trabalho e os modos do saber e da experiência em segmentos distintos, o nosso controlo e compreensão do mundo cresceram exponencialmente e abriu-se a possibilidade ao progresso ilimitado. Contudo, os problemas começaram a pôr-se quando se tornou evidente que os ganhos técnicos e a organização racional vieram criar novos problemas, novas escravidões e não garantiram a paz perpétua. Os ideais modernos de progresso, razão e ciência começaram a ser objecto de críticas. O agir político e a liberdade prometida a todos os homens, afinal apenas se centralizou (e limitou na figura do Estado; o capitalismo tornou-se comercial e nem sempre auto-regulado; o consumo generalizou-se; a arte parece ter perdido as suas fronteiras, e, como notava a artista experimental *Laurie Anderson,*[5] cada vez se torna mais indistinta do entretenimento, para além do facto de ter desacreditado o valor da originalidade. O impulso modernista parece pois, ter perdido a sua autoridade.

Na esfera económica e social, os padrões da produção industrial foram radicalmente alterados com a modernização progressiva das tecnologias. As estruturas familiares e sociais (tais como a identidade das classes) e as formações políticas que sustentaram a ordem moderna fragmentaram-se e sofreram complexos realinhamentos. No campo do saber e da cultura, as categorias rígidas do modernismo (do positivismo ao estruturalismo) foram questionadas pelos pós-estruturalistas que consideraram cada vez mais insustentáveis as barreiras entre, por exemplo, o conhecimento histórico, a filosofia e a literatura. Qualquer tentativa de estabelecer fronteiras fixas e absolutas é vista como um procedimento redutor.

Este cepticismo alastrou ao campo da arte e, de repente, todas as tendências se misturaram. O Estilo do presente é ecléctico e permite as mais incongruentes combinações. Este eclectismo, de facto, abriu caminho às teorias do fim da arte (*Marcel Duchamp* já tinha proclamado o fim da arte por esta se ter deixado corromper tal como a sociedade capitalista) por se ter, alegadamente, esgotado o seu potencial de inovação e criatividade.

As velhas divisões da época moderna deram, então, lugar a formas mais fragmentárias e mutáveis de expressar o mundo. As velhas expectativas quanto ao progresso ilimitado e à emancipação social foram substituídas pela incerteza e pelo cepticismo na era pós-moderna. Flores levanta a questão de como devem tais mudanças ser avaliadas, da seguinte forma:

- *Lyotard*[6] considerou-as uma saída do autoritarismo em que desembocara a modernidade. Para ele a complexidade e o pluralismo da cultura pós-moderna só podem ser uma vantagem, exigirem o respeito pela diferença e pela diversidade.
- Ao contrário de *Lyotard*, os neo-conservadores como *Daniel Bell*[7] avaliam as mudanças na cultura contemporânea como um momento de desorientação e de perda generalizada de sentido. Pelo que propõem o retorno a valores mais tradicionais e "espirituais".
- Os neo-marxistas, como *Jürgen Habermas* e *Frederic Jameson*, partilham as mesmas preocupações mas apresentam uma solução mais complexa. Trata-se da continuação do projecto moderno iluminista e da emancipação do homem. *Habermas*[8] propõe um modelo regulativo baseado no consenso e na possibilidade de implementar uma *racionalidade comunicativa* regulada por uma utópica “comunidade ideal de fala,” no quadro de uma pragmática universal.
- *Jameson*[9] foi de todos o que mais directamente abordou a relação entre cinema e pós-modernismo, considerando os efeitos de fragmentação e esquizofrenia provocados pela visão continuada de filmes, já que os filmes proporcionam uma deslocalização no espaço e no tempo.[10]

  Jameson avança, pois, com uma distinção entre pós-modernismo e pós-modernidade. O primeiro termo designaria um estilo, e o segundo, o contexto socio-económico. Propõe, por isso, discutir as mudanças para a pós-modernidade e para o pós-modernismo em termos de dominante cultural, como um conjunto de relações num campo de forças. Segundo esta ideia, as mudanças não se operam por rupturas repentinas, mas por reconfigurações de elementos já dados e cujas relações de subordinação se alteram. Elementos antes dominantes passam a dominados; novos elementos são introduzidos e ganham dominância, outros perdem-na e desaparecem.

- *Hayward* (1997), define. por exemplo, uma estética pós moderna *mainstream* e uma estética de oposição (*oppositional*) Ambas utilizam a intertextualidade, a relação ao passado e a memória fílmica; são simulações (paródias ou *pastische*); bricolage e pré-fabricações. A diferença entre *mainstream* e *oppositional* está nos objectivos críticos do segundo caso e de mera continuação de fórmulas comerciais, no primeiro.

Mais do que estarmos preocupados com a fixação de datas, com a delimitação de períodos - sempre convencionais - o importante é compreender que estas mudanças acontecem na continuidade e no assumir das condições modernas. Nada se produz total e abrupta mente (mesmo quando as grandes Revoluções eram possíveis como algo que vem depois do moderno, esta categoria não é ainda definida de forma independente, mas como um momento prospectivo, por referência ao anterior (e sem verdadeiras tácticas. O que resulta numa relação recorrente ao passado, mas sem a dimensão temporal, como uma sucessão de constantes presentes.

O que também é significativo no termo "pós-moderno" é a sua consistência com o modo como a sociedade ocidental actual se define a si própria: na relação com o passado (pós-colonial); na relação com a prática social (modernização, consumo); e com a Etnologia (mediação). Um conjunto de temas que têm sido retomados pelo cinema e pelas teorias do cinema. A começar pela, questão da diferença, das minorias, do racismo e dos género feminino/masculino) ou dos autómatos e das novas tecnologias estilo *cybertech*).

Utilizando como sinónimo de moderno o processo de produção de uma consciência de si - o mesmo sentido que fez *Paul De Man*[11] dizer que todas as épocas têm a sua modernidade - *Deleuze* elabora uma reflexão sobre os conceitos que o cinema constituiu, e identifica um cinema moderno nas formas do cinema do pós-guerra que, justamente, desenvolveu uma *"consciência de si"* e um cinema de autor (uma categoria igualmente moderna). Por outro lado, *Deleuze* reposicionou o trabalho da teoria do cinema dando-lhe por objecto os conceitos que o cinema formula cinematograficamente.

Resta-nos alertar que a discussão de um cinema pré-moderno não consciente de si e de um cinema moderno consciente de si não contradiz a ideia de que aquilo que

está em acção nos modos de ver que o dispositivo do cinema implica, nas formas de subjectividade e de experiência que pôs em jogo, sejam características da modernidade, enquanto época. Trata-se fundamentalmente de perceber as várias formas desse tipo de olhar.

Notas:

1 - Teresa Mendes Flores é licenciada em Comunicação Social pela FCSH da UNL desde 1992. Possui o grau de mestre em Ciências da Comunicação desde 1998 e é actualmente doutoranda na mesma Faculdade. As suas actividades de investigação incidem sobre questões de história e teoria da imagem, principalmente nas áreas da fotografia, cinema e novos media. A sua carreira profissional tem-se pautado pela docência desde a UBI (1992-94), ULHT (1997-04) e IADE. Desde 2004 é docente da ESCS do IPL, In FLORES, Teresa Mendes – **Cinema e Experiência Moderna**. Coimbra: Minerva, 2008, p. 22.

2 – IDEM, IBIDEM., p. 22.

3 - IDEM, IBIDEM., p. 24.

4 - Kant,Immanuel – Crítica da Faculdade do Juízo, In FLORES, Teresa Mendes – **Cinema e Experiência Moderna**. Coimbra: Minerva, 2008, p. 25.

5 – Laurie Anderson é uma artista experimental, conhecida pelas suas performances multimedia e por numerosos álbuns musicais que realizou. Anderson é licenciada em história da arte e escultura e casada com Lou Reed.

6 - Jean-François Lyotard (Versalhes, 10 de Agosto de 1924 — Paris, 21 de Abril de 1998) foi um dos mais importantes pensadores na discussão sobre a pós-modernidade. Autor dos livros A Fenomenologia, A Condição Pós-Moderna e O Inumano, In http://pt.wikipedia.org/wiki/Jean-Fran%C3%A7ois_Lyotard

No seu livro A Condição Pós-Moderna (1979), utiliza o conceito de "jogos de linguagem," originalmente desenvolvido por Ludwig Wittgenstein. Lyotard faz referência a uma agonística entre esses jogos - característica da experiência da pós-modernidade, assim como a fragmentação e multiplicação de centros e a complexidade das relações sociais dos sujeitos. A primeira tradução para o português optou pelo título O pós-moderno, tendo recentemente retomado a tradução directa do original La Condition Postmoderne, a qual expressa devidamente uma condição de vivência e não um estado adquirido.

O Pós-Moderno seria *«o estado da cultura, depois de transformações súbitas nas regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes, a partir do século XIX. [...] Simplificando ao máximo, "pós-moderno" é a incredulidade em relação às meta-narrativas.»* Segundo Lyotard *"não podemos continuar a recorrer à grande narrativa - não nos podemos apoiar na dialéctica do espírito nem mesmo na emancipação da humanidade para validar o discurso científico pós-moderno".*

7 - Daniell Bell notabilizou-se pelas suas posições acerca do fim da ideologia, expostas na obra *The End of Ideology* (1960) onde postulou o declínio das ideologias de classe nas sociedades capitalistas. Segundo o autor, os velhos temas do debate ideológico entre "esquerda" e "direita" já não servem para responder aos problemas com que nos defrontamos no mundo e na nossa própria casa. Figura de proa da "teoria da convergência" que emergiu nos finais dos anos 50, *Bell* defendia que a estrutura social era mais fortemente modelada por imperativos técnicos e económicos do que pela ideologia política, In http://www.infopedia.pt/$daniel-bell

Criou o conceito de "sociedade pós-industrial", que pretende clarificar a nova fase de evolução em que as sociedades industriais estariam a entrar. Esta sociedade caracterizar-se-ia por uma relação mais próxima entre ciência e tecnologia, pelo primado da teoria sobre o empirismo, pelo domínio de uma nova elite de cientistas e tecnocratas e pela substituição de uma economia de produção de bens por uma economia de serviços, com o consequente alargamento do sector dos "colarinhos brancos" na força de trabalho. O termo "sociedade pós-industrial" também foi utilizado em França por Touraine e tem ligações com o termo "sociedade pós-moderna" de Etzioni e "sociedade pós-económica" de Kahn.

8 - Filósofo e sociólogo alemão, Jürgen Habermas nasceu a 18 de Junho de 1929, em Düsseldorf, na Alemanha, tendo leccionado na Universidade de Heidelberg (1961-64) e na Universidade de Frankfurt (1964-71 e 1982). Foi Presidente do Instituto Max Planck, em Starnberg (1971-82).

Retomou e renovou contributos dos que o precederam e contribuiu para novos desenvolvimentos teóricos, por vezes criticando os seus influenciadores.

Grande nome da Teoria Crítica originada na Escola de Frankfurt, Habermas abriu-a a um largo espectro teórico, que vai das questões epistemológicas e relacionadas com a dinâmica das sociedades capitalistas avançadas, à filosofia analítica, filosofia das ciências, linguística, ciência política, funcionalismo estrutural, teoria sistémica e desenvolvimento moral e cognitivo.

Na sua primeira grande obra, Strukturwandel der Öffentlichkeit (1962), abordou historicamente, no quadro da teoria crítica, a ascensão, a posterior decadência e a actual substituição daquilo a que chamou a "esfera pública da burguesia", pelos mass media, pela administração tecnocrata e pela despolitização da sociedade.

No brilhante estudo Erkenntnis und Interessen (1968), onde aborda a epistemologia e a crítica social desde Kant até à actualidade, criticou a "cientização da política", que permite que nas sociedades modernas a racionalidade técnica e científica funcione por vezes como ideologia. Habermas identificou três formas de conhecimento científico:

- "empírico-analítico", preocupado com o estabelecimento de relações de causa e efeito e procurando um controlo da natureza;

- "hermenêutico", derivado da necessidade humana de comunicação;

- "crítico", que ultrapassa os limites dos dois anteriores.

Na sua perspectiva, a verdadeira racionalidade só pode ser atingida em situações ideais de discurso, onde todas as partes têm igual oportunidade de se envolverem no diálogo, sem restrições nem distorções ideológicas. Um conhecimento válido só pode emergir de uma situação de diálogo livre, aberto e ininterrupto. Só este modelo, difícil de realizar, estabelece as condições para uma ciência social crítica e verdadeiramente emancipada.

Segundo Habermas, nós coordenamos as nossas acções através da comunicação. A base subjacente a todas as formas de comunidade humana é a "racionalidade comunicativa", que permitirá a compreensão intersubjectiva e a resolução consensual de conflitos.

Só a teoria crítica poderá expor as contradições económicas e de classe, bem como revelar a distorção da racionalidade inerente às sociedades capitalistas. A progressiva "legitimação da crise" ocorre num contexto em que as formas tradicionais de legitimação perderam força. Contudo, a crise do capitalismo não terá forçosamente que conduzir ao desaparecimento das sociedades capitalistas.

Habermas debateu profundamente a relação entre teoria e prática e os desenvolvimentos da teoria da "acção comunicativa".

9 - A tese central do texto de Frederic Jameson afirma que o pós-modernismo seria uma extensão cultural do capitalismo tardio. Dessa forma, só existiria onde houvesse o desenvolvimento do capitalismo. Não havendo, portanto, numa sociedade indígena. Deve-se levar em consideração a época na qual a obra foi escrita: anos 80. Nesse período, o mundo passava por transformações, o muro de Berlim caíra. Isso reflecte-se no texto de Jameson.

No pós-modernismo tudo é instável, inconstante, tem-se aversão a tudo que for de longa duração. Ao contrário do modernismo e suas ideias, originárias do final dos anos 50 e início da década de 60. Um exemplo dessa instabilidade são os ataques terroristas de 11 de Setembro (nos Estados Unidos) e 11 de Março (na Espanha). A população está totalmente vulnerável e o imprevisto pode acontecer a qualquer momento. Até o terrorismo é um espectáculo feito para ser televisionado.

Impera a sociedade do simulacro. As coisas são superficiais, não há tempo para nada, e muitas existem sem que se saiba as utilidades delas. A estética, o visual tem um papel relevante, já que como falta tempo para se aprofundar em algo, as primeiras impressões são fundamentais. Daí vem todo o apelo visual encontrado no mundo de hoje.

Nada é novo. A partir do instante que surge, passa a ser velho; graças à velocidade dos meios de comunicação. A humanidade é esquizofrénica - no sentido literal da palavra – haja vista que exerce múltiplos papéis. E essa multiplicidade é decorrente de uma característica do pós-modernismo: a heterogeneidade. Há coisa para todos os gostos, elas convivem paralelamente, como numa “bricolage”, sem se misturarem. O que importa é ser diferente. Enquanto no modernismo, “o diferente” estava longe de nós, no pós-modernismo ele está bastante próximo.

Há uma exacerbação da cultura, mas não porque seria um direito do cidadão ou algo do gênero. Essa revalorização ocorre porque a cultura consiste num mercado rentável. Tudo é feito para ser vendido. E, no centro dessa produção cultural estão os Estados Unidos, que fabricam a cultura deles para ser absolvida (leia-se imposta) pelo restante da população mundial. Esse fato não deixa de ser um reflexo da hegemonia económica e política americana perante os demais países.

Jameson recorre bastante à arquitectura para explicar as características do pós-modernismo. Através dela, prova que o indivíduo está mais propenso ao isolamento. Os grandes edifícios vão se transformando em verdadeiros feudos, onde não é preciso muito esforço para se encontrar o que quer.

O passado também não existe no pós-modernismo, caso igual ao da História, que contada pelos vencidos, estaria passível de erros. Até as produções cinematográficas que têm como enredo temas épicos, estão mais preocupadas em retratar a parte estética, como a arquitectura e a moda. A História fica apenas como uma “actriz coadjuvante”.

Outro aspecto que está em segundo plano no pós-modernismo é o afecto. Trata-se da era da falta de expressão e da ansiedade. “Nossa vida quotidiana, nossas experiências psíquicas, nossas linguagens culturais são hoje dominadas pelas categorias de espaço e não pelas de tempo, como o eram no período anterior do alto modernismo”, escreve Frederic Jameson.

Ao mesmo tempo em que há uma fragmentação na pós-modernidade, existe um sentimento de “colectivismo”, mas no sentido de que as pessoas não passam de números, são vistas como “mais uma”. O autor diz que “o desaparecimento do sujeito individual, ao lado de sua consequência formal, a crescente inviabilidade de um estilo pessoal, engendra a prática quase universal em nossos dias do que pode ser chamado de pastiche.” Isso seria “o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara linguística, é falar em uma linguagem morta”.

O pós-modernismo não é para ser compreendido, apenas vivido. Porque do mesmo modo que o passado esmaeceu, não há perspectiva de futuro, não se sabe o que virá depois dele...

10 – As condições de deslocalização estão relacionadas com a emergência da modernidade, *Jameson* tende a identificar nos filmes de «nostalgia» um sintoma desse “descentramento” extremado característico do pós-moderno, porque para ele o filme de «nostalgia» é sintomático da perda de sentido histórico (A Guerra das Estrelas de 1977, de *George Lucas*, Os Salteadores da Arca Perdida de 1981, de Steven Spielberg, Batman de 1989 de Tim Burton ou Blue Velvet de 1986 de David Linch). O passado foi reduzido a um conjunto de "clichés" decorativos, indicativos desse referente histórico

perdido: surgem narrativas situadas "nuns eternos anos 30, para além do tempo histórico". A dificuldade aqui é, precisamente, a de compreender essa característica como pós-moderna, já que podemos identificar casos análogos em todos os períodos cinematográficos (BARTHES, R. «Os romanos no cinema», Mitologias, 1957, Lisboa, Edições 70, p. 22-24.). Mas, o que Jameson tenta fazer é relacionar essas características estilísticas com as condições sociais e económicas do capitalismo de consumo e da sociedade pós-industrial, ou seja, com o contexto socio-económico em que são operantes. Identifica, então, um extremar de condições de "descentramento," fragmentação e perda de sentido histórico - um eterno presente - típicos das sociedades ocidentais do pós-guerra. Um fenómeno também associado à perda do sentido contestatário dos movimentos modernistas na arte. Uma atitude que, com a canonizarão (e institucionalização) de que os modernismos foram objecto, aparentemente, deixou de conseguir fazer sentido, In http://microsites.olhares.com/demo/page23.html

11 - Embora o trabalho de Paul de Man na década de 1960 seja normalmente distinguido do seu trabalho na década de 1970, há uma continuidade considerável. No seu ensaio de 1967 *"Crítica e crise",* argumenta que, as obras literárias devem ser entendidas como ficções, em vez de factos, por exemplificarem a ruptura entre um signo e o seu significado: a literatura "significa" nada, mas os críticos resistem a essa percepção, porque põe a nu *"a nulidade dos assuntos humanos"* (de Man citando Rousseau, um dos seus autores favoritos), In http://en.wikipedia.org/wiki/Paul_de_Man

Anexo II

O Cinema, A Arte e a Arte na Representação

O Facto Fílmico e o Facto Cinematográfico

Não pretendemos com este documento, desenvolver qualquer teoria específica sobre a representação, porque não é esse o objecto de discussão do ensaio, mas apenas realçar a sua importância para um melhor entendimento do assunto em debate.

Nem toda a representação é necessariamente uma obra de arte. As fotografias que tiramos durante as férias, nos aniversários ou durante as viagens, não podem ser encaradas como obras de arte, da mesma forma que uma obra de arte não tem que representar algo obrigatoriamente. O caso da pintura abstracta, por exemplo, não tem nada a ver com questões de representação. No entanto, a arte e a representação em conjunto com a estrutura de um filme de ficção podem constituir uma obra. O cinema é simultaneamente uma forma de arte e um modo de representação, como é a arquitectura. *Paula W. Maricondi* e *Mary A. Galway,* no livro intitulado de "*Peter Greenaway's Post Modern / post Structuralist Cinema"* (2008), citam o realizador:

"o cinema é uma arte... Se é uma arte, deve permitir tudo, seja um romance, uma sinfonia, e assim por diante. As obras de arte referem-se a grandes massas de cultura, eles são enciclopédicas por natureza. Quero fazer filmes que representem de forma racional todo o mundo num único lugar... Os meus filmes são secções da grande enciclopédia que é o mundo."[1]

De acordo com a opinião de João Mário Grilo no livro As Lições do Cinema, o filme enquanto objecto do cinema, pode ser lido de duas formas diferentes;

- *"Ver o filme, significa lê-lo como uma obra de arte, ou seja; além da história atemporal assim como um produto atemporal, o filme é completo em si mesmo, é um conjunto ordenado e construído."*
- *"Observar através do cinema significa ler o filme como uma representação, pertencente a uma história particular. Assim, como uma construção histórica, o filme é incompleto."*[2]

Entendemos então, por "ver" uma análise formal, ao passo que "observar através de" (a mesma relação pode ser estabelecida entre ver e olhar, em que a

primeira pressupõe maior atenção ao nível da observação) referimo-nos a uma análise contextual. Este *"Looking at"* implica ler as propriedades formais de um objecto que está do lado de fora, na superfície, enquanto *"looking through"* implica ler as propriedades internas contextuais.

Segundo Grilo, o cinema e o filme inscrevem-se numa idade específica da obra de arte que, de uma forma geral, se pode nomear *"de era da reprodutibilidade técnica da obra de arte."*[3] Esta afirmação pressupõe um momento difícil de definir na história, mas que culmina inevitavelmente no século XIX, com o aparecimento da litografia, da fotografia e, principalmente, do cinema. A obra de arte recorre a uma série de artefactos técnicos, visando a sua ilimitada reprodutibilidade, que acarreta uma série de consequências, quer no plano estético como no plano económico e social (o cinema é uma forma de arte que visa mais a sua reprodução do que a sua produção, ou seja, a dupla dimensão filmográfica do filme: a cópia e a imagem que nos é dada a ver).

Podemos então, dizer, que a arte é atemporal. Deste modo, relativamente à integralidade, o filme é qualquer coisa concluída à partida, um registo de algo auto-suficiente e pleno que antecede a projecção. *Munsterberg*[4] sobre a integralidade da obra afirma:

"Cada arte faz uso de determinados meios para superar o caos do mundo, de modo a que todos os elementos fiquem em sintonia uns com os outros. A arte transforma o material; isola-o, selecciona e combina formas, não para imitar, mas para construir uma obra ou um mundo completo, harmonioso e gratificante em si mesmo. A obra de arte mostra-nos as coisas e os acontecimentos perfeitamente completos em si mesmo, livre de todas as conexões que levam além de seus próprios limites, ou seja, no perfeito isolamento."

Podemos, por outro lado, analisar o carácter incompleto da representação e constatarmos que a realidade é sempre mais ampla e complexa do que qualquer representação.

Gul Kaçmaz Erk em *Architecture in Cinema* cita *Carroll* que enfatiza a incompletude das representações da seguinte forma:

Talvez se possa insistir na tónica de que as pinturas, esculturas, fotografias, cenários, fotografias e filmes são simplesmente ilusões de coisas reais, porque são de alguma forma incompletos. São sempre inferiores às coisas que pretendem

representar, pois não têm todas as propriedades das coisas representadas (na verdade, muitas das vezes, as representações apresentam propriedades que faltam nas próprias referências). Além disso, é esta característica de incompletude, em parte, que lhe permite desempenhar as várias tarefas dentro do quadro do mundo da arte e da ciência.[5]

"A realidade" diz respeito ao carácter representativo do cinema, e é frequente o debate do conceito no meio cinematográfico. Diferentes opiniões têm sido formuladas sobre o assunto através dos cem anos de existência do cinema. *Carroll* enumera e descreve as diferentes abordagens e aproximações a esta realidade da seguinte forma:

Os criacionistas científicos aceitam a possibilidade do filme poder reproduzir a realidade, mas apenas de forma mecânica, embora com resultados esteticamente repugnantes. Realistas como são, respondem através da procura da duplicação mecânica da realidade estética e moralmente aceitável. Os semiólogos entram no debate obliquamente, destacando, tal como os criacionistas, a natureza intencional da fotografia, pese embora ser uma característica disfarçada de tal forma que os espectadores na sua ingenuidade, erradamente transferem como a teoria da re-apresentação realista da fotografia. Os teóricos contemporâneos concordam com os realistas, na ideia de que o cinema dá uma impressão de realidade, mas que encontram nesta vergonha a vez da glória do filme, na medida em que é esta suposta impressão de realidade que facilita a ideologia.[6]

Pode-se assumir que o filme enquanto representação não partilha a realidade do que representa, nem é uma ilusão. O que representa e o que é representado são objectos diferentes e a realidade, por sua vez não dependente de nenhum dos dois. A representação é fruto da utilização e da combinação de algumas das propriedades dos representados, entre outras que o representado não possui. Assim, a representação, que tem a sua própria existência, cria uma realidade que é independente da realidade do representado.

Concluímos deste modo, que o cinema, como modo de representação, omite diversos aspectos das coisas, ao acrescentar-lhes novas qualidades da sua própria autoria. Esta redução deve-se às limitações técnicas ou a uma interpretação consciente de transformação do significado e do seu estado. Dentro dessa estrutura, o filme como representação é uma interpretação. Este carácter interpretativo dá a oportunidade de, através do filmes poder-se aprender sobre o que representam. É

exactamente esse ponto que os filmes do género de ficção científica têm focado relativamente à arquitectura e à paisagem urbana, ou seja; através do cinema os realizadores têm interpretado os "sinais do tempo" e projectado, deste modo, representações urbanas nem sempre reais ou tangíveis, mas que têm funcionado como possíveis verdades futuras. Como escreveu um dia *Marguerite Yourcenar*, só o *"O Tempo Esse grande Escultor"* poderá esclarecer quem tinha razão. Arquitectos ou Cineastas?

Notas:

1 - MARICONDI Paula W. & GALWAY, Mary A. - Peter Greenaway's Post Modern / post Structuralist Cinema." Maryland: Scarecrow Press, Inc, 2008, p. 142.

2 – GRILO, João Mário – **As Lições do Cinema**, Manual de Filmologia. Lisboa: Edições Colibri / Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 2007, p. 177-178.

3 – IDEM, IBIDEM., p. 179.

4 - Hugo Munsterberg (1863-1916) - Conhecido como filósofo na área do cinema, é considerado o pai espiritual de muitas das correntes sobre teoria do cinema. Deu ênfase ao papel do espectador activo, que preenchendo as lacunas do cinema por meio de investimentos intelectuais e emocionais, permitiu a antecipação das teorias da espectacularidade. Antecipou a "teoria da recepção" quando explorou o entendimento de que os filmes produzem eventos mentais, que não estão exclusivamente na celulóide mas também na mente daquele que a utiliza.

5 – CAROLL, Noel E. - **The Philosophy of Film and Motion Pictures**: An Anthology. First Publish, NY: Blackwell Philosophy Anthologies, 1988, p. 94-95.

6 – IDEM, IBIDEM. p. 114.

Anexo III

Utopias Urbanas e As Cidades "Sonhadas"

A Construção da ideia de Cidade. A Utopia e suas características

"As Cidades e os Olhos 1"

"Os antigos construíram Valdrada nas margens de um lago com casas todas varandas umas por cima das outras e ruas altas que fazem assomar à água os parapeitos em balaustrada. Assim o viajante ao chegar vê duas cidades: uma direita sobre o lago e uma reflectida de pernas para o ar. Não existe nem acontece coisa numa Valdrada que a outra Valdrada não repita, porque a cidade foi construída de modo que todos os seus pontos fossem reflectidos pelo seu espelho, e a Valdrada na água contém não só todas as estrias e os remates das fachadas que se elevam por cima do lago, mas também o interior das casas com os tectos e pavimentos, a perspectiva dos corredores, os espelhos dos armários.

Os habitantes de Valdrada sabem que todos os seus actos são ao mesmo tempo esse acto e a sua imagem especular, a que pertence a especial dignidade das imagens, e esta sua consciência proíbe-os de se abandonarem por um só instante ao acaso e ao esquecimento. Mesmo quando os amantes dão voltas aos corpos nus pele contra pele procurando a maneira de se colocarem para ter um do outro maior prazer, mesmo quando os assassinos empurram a faca para dentro das veias negras do pescoço e quanto mais sangue grumoso jorrar mais afundam a lamina que desliza entre os tendões, não é tanto o seu unir-se ou trucidar-se que importa, quanto o unir-se ou o trucidar-se das suas imagens límpidas e frias no espelho.

O espelho ora aumenta o valor as coisas, ora o nega. Nem tudo o que parece valer muito por cima do espelho consegue resistir quando espelhado. As duas cidades gémeas não são iguais, porque nada do que existe ou acontece em Vidrada é simétrico: a cada rosto e cada gesto respondem do espelho um rosto ou um gesto inverso ponto por ponto. As duas Valdradas vivem uma para a outra, olhando-se continuamente nos olhos, mas não se amam." [1]

Italo Calvino em "As Cidades Invisíveis"

Fig 01 - "EMMINENT UTOPIA" (2008) - escultura de Kris Kuksi.

A literatura designada de "utópica", segundo *Cioran*[2], a ideia de um futuro de vanguarda motivador da sociedade, à procura do "novo", constitui um dos géneros do pensamento filosófico que mais tem motivado o debate sobre o que se projecta para o futuro colectivo, em termos de sociedade. Naturalmente, o debate específico no campo disciplinar da Arquitectura e, mais concretamente, o debate sobre a ideia de cidade, têm reconhecido este campo estrito de discussão como válido e operativo, na medida em que, relativamente a cada período da história e evolução das cidades, podemos identificar ideias de cidade que ultrapassam, na parte ou no todo, a situação existente, afirmando-se como propostas com um potencial transformador e, nalguns casos revolucionário, independentemente de se constituírem como hipóteses efectivamente viáveis ou apenas enquanto idealizações de um futuro desejado.

Lewis Mumford,[3] no livro "A Cidade na História", defende algumas teses admiráveis com relação às origens da cidade. *Mumford*, afirma que a cidade dos mortos (necrópoles) antecedeu a cidade dos vivos (polis), e as verdadeiras fundadoras das cidades e civilizações teriam sido as mulheres, através do culto aos mortos, em lugares aos quais voltavam com regularidade, mesmo em períodos de nomadismo, erguendo santuários para aqueles que haviam morrido. As mulheres procuravam ainda lugares seguros e protegidos para dar à luz, simbolizados pelo círculo, remetendo para a cidade muralhada. A cruz, a grade, ou o tabuleiro representariam, de forma mais imediata, as ruas da cidade e metaforicamente, a ousadia, o expansionismo dos homens, a atitude

conquistadora e guerreira. Por isso, não é de admirar que os hieróglifos de mulher, casa e cidade se confundam.

Esse símbolo foi encontrado em *Nimrod*, na Mesopotâmia, sob a forma de baixo-relevo assírio, mostrando a existência de cidades no Oriente próximo antecedendo por milénios a existência das cidades ocidentais, incluindo as cidades da antiguidade clássica, como Atenas e Roma.

Em "*The Conscience of the Eye*", *Richard Sennett*[4] revê a ideia de representação da cidade, enquanto círculo que encerra uma cruz, lembrando a oposição entre o dentro e o fora, a tensão entre o expansionismo comercial e militar, o recolhimento e a oposição que se estabelece entre guerra e paz. Desde a fundação da cidade, esta caracteriza-se por duas tendências diametralmente opostas da civilização humana; a expansão para além de suas fronteiras (cruz/grade) e a defesa com muralhas fortificadas (círculo/muros). A cidade expressa, ao mesmo tempo, construção e expansão versus destruição e delimitação. *Sennett* estabelece ainda outras oposições hegemónicas de diferentes épocas da história das cidades, como cidade e natureza, cultura e civilização, "*urbs*" e "*civitas*", binómio introduzido no século XIX pelo espanhol *Cerdas* [5]. De acordo com os dois autores, a "*urb*" ligar-se-ía ao material, à urbanística da cidade, ao traçado urbano das ruas, casas e praças; enquanto "*civitas*" representaria o aspecto sócio-político da organização dos moradores da cidade enquanto cidadãos.

Ao discutir a forma e estrutura da cidade da Antiguidade clássica, *Mumford* recorda a ideia da cidade "ideal", da cidade sonhada, da utopia urbana, e o facto desta ter acompanhado sempre a concepção da cidade.

Vale a pena relacionar as características das cidades Utópicas, introduzidas por *Patrice de Moncan* no primeiro capítulo do livro "As cidades sonhadas".[6] O autor destaca, como primeira característica das cidades utópicas o seu isolamento, ao relembrar casos como *Nova Atlântida*, *Utopia*, as experiências do Falanstério, ou mesmo Brasília.

No sentido lato da palavra, utopia significa uma ideia, um projecto, uma visão social e política promissora, embora irrealizável. Trata-se de um modelo conceptual de significado extremamente amplo. Prova disso, têm sido as controversas definições ao longo da História. A sua origem deu-se desde logo sob o signo da ambiguidade: o

Libellus vere aureus publicado em 1516, pelo inglês Tomás Morus, que descreve a nova *insula Utopia*.

"Utopia,"[7] s.f (gr. ou-negação+topos-lugar), a partir do grego *ou* (privativo) e *topos* «o lugar»: «aquilo que não é de nenhum lugar», etimologicamente apresenta um duplo sentido: por um lado a inexistência real do lugar, por outro, o facto de constituir um lugar de qualidade.

O livro de *Morus* deu origem a um complexo paradigma de pensamento (distanciamento em relação ao presente de maneira a poder criticá-lo, ou projecto futuro a realizar) e a um género literário (o romance de viagem a uma região desconhecida), descrevendo "a melhor constituição de uma República". Contudo, pode encontrar-se em Platão, nomeadamente, em *A República*, uma primeira forma de pensamento utopista, cujas ideias (estética platónica) constituem, ainda, uma referência para a cultura Ocidental; principalmente, no que diz respeito à consciência da vida de grupo e à Polis (politica). Assim, a fundação da cidade Platónica nasce a partir da sua localização em relação aos recursos naturais, tendo como principal preocupação a saúde física e anímica da *Polis* e dos cidadãos e a consciência do "urbano". Em suma, Platão faz alusão à "primeira cidade informada" baseando-se na ordem social perfeita, através da definição dos pontos principais organizadores da polis, tais como a quantificação do número de habitantes, qualificação da envolvente da cidade, loteamento das terras, planeamento urbanístico e construção de cidade compacta (impenetrável), num terreno propício e com condições geográficas e climatéricas favoráveis.

A utopia, apesar de preceder a República de Platão, é decididamente moderna. O termo moderno é aqui usado no sentido histórico geral, e não no sentido da história da arte, significando o período do pensamento moderno desde o século XVI até o início do pós-modernismo, digamos, na década de 1970. O termo moderno está agora definido e contextualizado na história, mas pergunta-se como este difere do primeiro plano pós-moderno e suas características: o moderno trabalha com certezas, diz respeito ao novo. São ambos conceitos que inicialmente se sobrepõem, onde a confiança derivada das certezas oriundas do conhecimento, leva ao desejo de construir um mundo novo, o que por sua vez, por assentar sobre um espaço em branco, uma tábua rasa, onde poderia ser elaborado (ou no computador), oferece a oportunidade de projectar uma totalidade, de construir-se um universo no meio do caos (um bom

exemplo de caos é a alegoria da borda do mapa e seus limites, onde os navios caem do mar…, no vazio.)[8]

Em certa medida, esta ideia estende-se à cidadela como lugar seguro, um espaço onde as mudanças sazonais, ou as vicissitudes de um conflito e divisão e os perigos de contaminação, não existem. Daí, a cidade planeada incorporar os princípios da ordem espacial que se traduzem fisicamente em ruas regulares e limpas, fachadas e espaços definidos de acordo com um plano preconcebido que é, em si, um modelo de ordem geométrica. Mais tarde, os espaços são alinhados por árvores, numa reintrodução do natural no cultural, mas, inicialmente, é a proporção e a regularidade da cidade que se destaca.

Para Aristóteles, a utopia prende-se à ideia de ideal, enquanto força moralizadora e passível de uma experimentação científica; hipótese, variabilidade da hipótese e a sua correcção permitem uma conclusão acerca do que deve ser sociedade e cidade.

No Renascimento, a utopia é elevada ao nível poético. O intelecto adquire força simbólica, teorizando e corrigindo ética e moral, materializando conceptualmente o ideal enquanto arquétipo. Assim, "*Utopia"* (1516) de Tomás Morus, *"Nova Atlântida"* (1926), de Francis Bacon e *"Cidade do Sol"* (1623) de *Tomás Campanella* apresentam-nos um enquadramento ético-filosófico, mais do que um problema de estética, apesar da precursora influência niveladora do ponto de vista filosófico como conceptual da "*República*" de Platão, ligado à noção de justiça.

Bacon, apesar do carácter poético e mítico de *Atlântida*, estabelece uma ligação directa com uma teoria ancestral sobre as origens, catalisador da perfeição.

Os "arquitectos revolucionários" *Étienne-Louis Boullée* (1728-1799) e *Claude-Nicolas Ledoux* (1705-1774), distinguiram-se sobretudo pela originalidade e extensão das suas concepções. Tendo já havido anteriormente tratados que tentaram articular, de um modo, exclusivamente, arquitectónico, uma nova sociedade utópica, ou a conferir-lhe uma expressão arquitectónica, encontram-se, sem dúvida, entre os paradigmas mais exigentes e ambiciosos desta tradição que se manifestará com força no século XX.

Se o século XVIII merece ser chamado "o século da utopia", dada a enorme produção de literatura utópica, já o século XIX pode ser designado o século das sociedades utópicas, caracterizadas por *Saint-Simon* (1760-1825), Robert *Owern* (1771 - 1858), *Charles Fourier* (1772-1837), *Proudhon* (1772-1837), fundadores do "Socialismo Utópico" em contraposição ao "socialismo científico" de *Marx* e *Engels*.

Percebemos nos seus pensamentos uma forma distinta de construção da sociedade ideal, mas é possível reconhecer traços comuns entre ambos: "*o desejo de se construir uma ciência da natureza humana*"[9], sendo a esfera moral e ideológica a base do comportamento individual. Receberam críticas dos socialistas científicos, por afirmarem que o socialismo utópico idealizava uma sociedade sem antes avaliarem as condições mais arraigadas que constituíam o sistema capitalista.

Todas as tentativas não vão além de uma tendência fortemente filantrópica e paternalista: melhores condições higiénicas e de habitabilidade, construção de escolas, aumento de salários, redução de horas de trabalho.

Saint-Simon idealiza uma "sociedade industrial", dirigida por produtores (classe operária, empresários, sábios, artistas e banqueiros). A escola Saint-Simoniana teve uma abordagem simplista do ponto de vista urbanístico e destituído de rigor técnico.[10]
Fourier tenta organizar os Falanstérios[11] (pequena unidade social abrangendo entre 1.200 e 5.000 pessoas vivendo em comunidade). O trabalho de *Fourier*, mais do que aprofundar o lado cívico da questão, descreve uma utopia com precisão, com base num sistema político-filosófico.[12]

Os falanstérios podiam localizar-se em áreas rurais, em torno das quais se distribuem as casas dos camponeses, que também podiam alojar-se no prédio principal, o "palácio do povo".[13] Este era cercado pelas casas dos camponeses, manufacturas e fábricas ligadas por galerias e avenidas. Formavam-se, assim, três círculos concêntricos. No centro, o palácio abarcaria os alojamentos dos operários e trabalhadores, as salas colectivas para reuniões de todo tipo, conforme enumeradas por *Bebel* (biógrafo alemão de *Charles Fourier*), para a realização dos comícios políticos, cerimónias religiosas, actividades de trabalho, ensino e jogo para as crianças e jovens. No térreo ficariam os ateliês, ao lado, as creches e dormitórios das crianças, o refeitório e as cozinhas colectivas.

A circulação neste grande palácio fazia-se através de galerias fechadas com vidro, aquecidas durante o inverno e refrescadas durante o verão. Os transeuntes não sujariam os pés na chuva e não se molhariam, tendo o máximo de conforto. As galerias do *Palais Royal* eram o modelo. Essa concepção das *ruas-galerias*, viria influenciar a construção das chamadas "passagens", muito frequentes na Paris do século XIX e que tanto atraíram a atenção de *Walter Benjamim* que nelas se inspirou para escrever a sua obra mais famosa *As Passagens de Paris.* Foram seguidores de *Charles Fourier*: *Victor Considérant* (1808-1893) e *Jean Baptiste André Godin* (1817-1888).

O "familistério" de *Godin* (uma redução do modelo do Falanstério de *Fourier*) na região de *Guise*, foi o único projecto utópico realizado com sucesso. Trata-se de um "familistério", como *Godin* preferiu chamá-lo, inserido num terreno de 18 hectares, com terras agrícolas, manufacturas e prédios industriais. Nele foram realizados todos os princípios descritos para o Falanstério de *Fourier*, tanto de cunho arquitectónico, higiénico quanto de político e social. O Familistério de *Guise* foi construído e habitado pelo próprio *Godin*. A sua construção teve início em 1859 (primeiro bloco). Em 1862, ele já estava quase todo habitado. Em 1866, as obras foram concluídas. Em 1870 foram acrescidos os berçários, as escolas e o teatro, lavabos e salas de banho. O seu interior abrigava padarias, talhos, queijarias, etc. Nele também funcionava a cozinha e o refeitório colectivos. Havia água canalizada, esgotos e todo o conforto das ruas galerias, aquecimento e refrigeração, com os quais havia sonhado *Fourier*. De acordo com Benevolo[14], a "*Unité d'habitation*" de *Le Corbusier* baseia-se neste raciocínio pela primazia conferida à habitação individual em detrimento da colectiva, mantendo, no entanto, todas as vantagens de uma logística comum ao nível dos serviços.

Proudhon teve plena consciência do antagonismo entre as classes, afirmava que a propriedade privada significava uma espoliação do trabalho. Ele preconizava a igualdade e a liberdade, que para ele era sinónimo de solidariedade, pois o homem mais livre é aquele que encontra no outro uma relação de semelhantes.

Podemos afirmar que o socialismo deu-se paralelamente à revolução industrial como consequência intelectual, política e social das transformações da época. O ideal de perfeição caracterizou o pensamento utópico e o fascínio do seu modelo social, sem contudo indicar quais os elementos que poderiam ter levado a uma prática real. Sem

luta revolucionária, preferiram uma transformação social a partir das ideias, por acreditarem que a verdade acaba sempre por triunfar diante das injustiças.

Durante o século XIX, a concepção romântica opôs-se à concepção industrialial. Pioneiro da literatura científica, *Julio Verne* (1825-1905) apresenta uma visão futurista do final do século XIX, transformando a sua literatura num poema ao positivismo. *Verne* foi defensor do progresso e das maravilhas da máquina e crente nas capacidades civilizadoras do homem europeu. As descobertas, as inovações tecnológicas produzidas por esse optimismo um tanto ao quanto absurdo, já existiam na época, embora de forma embrionária.

Apesar das suas últimas obras de ficção já não demonstrarem o mesmo optimismo pelos avanços tecnológicos, tão claros outrora, *Verne* oferece-nos uma *"antevisão de metrópoles gigantes da Cidade Máquina"*[12], fazendo a apologia à cidade ortogonal, casa tipo e progresso tecnológico, através de uma perspectiva humanizadora e higiénica da sociedade.

A utopia moderna, como resultado do processo histórico, da fragmentação social, do *"individualismo contemporâneo,"*[16] contrapõe-se à visão antiga, idealista, fruto da imaginação, na prática irrealizável.

As interpretações de *François Furet* (1927-1997), em "*Le Passé d'une illusion, essai sur l'idée communiste au XX siècle*" (1995), revitalizam os estudos revolucionários, pelos seus esforços desconstrutivistas, afirmando que a Revolução Francesa não passou de um mito. Um mito muito concreto responderia *Michel Vovelle*, que se posiciona do outro lado da vertente interpretativa eleita por *Furet*. Citando Miguel Santiago *"o final da Utopia Comunista relançou novamente a utopia anterior, liberal."*[17]

Em *Learning from Las Vegas*, a segunda obra escrita por Robert *Venturi* (n. em 1925) (a primeira obra foi *Complexity and Contradiction in Architecture*)[18] em colaboração com *Denise Scott Brown* e *Steven Izenour*, dedica-se à análise da «*Main Street*», a grande rua da cidade. A ideia surge durante um colóquio organizado em *Yale*, em 1968, sobre o tema do «*Strip*» de *Las Vegas*. O ponto não era tanto a forma arquitectónica mas antes o idioma da comunicação arquitectónica e estabelecendo múltiplas correlações e relacionamentos históricos, chegam à conclusão de que não é a

arquitectura que domina o espaço, mas o signo, com a sua forma escultural, a sua silhueta e os seus efeitos de luz. De acordo com o arquitecto *Giovanni Bruno,* trata-se de uma *"cidade verdadeira"* construída com um objectivo, o jogo, apesar de ser, cada vez mais, zona residencial, de negócios e indústria. Apesar do caos e da fealdade, identificam os elementos criadores de uma cidade transbordante de vida, de significações e de contradições, de uma cidade que troça de todos os ideais modernos.
O movimento Pós-moderno surgido nos anos 70 teve grande sucesso pela investigação da variedade e da contradição, pela sua ironia e ludismo, pela sua aproximação, sem complexos, da história e da cultura quotidianas.

É impressionante a crítica de *Umberto Eco* em "Viagem na irrealidade quotidiana" (1984), à forma como a linguagem "*fake*" se instalou na cultura norte-americana. Apesar da mente norte-americana ter começado com a liberdade religiosa e o federalismo, o que dá, na verdade, a identidade visual e artística àquele povo são elementos inventados apenas no século XX: o *cowboy*, o astronauta, o ídolo de *rock*, o *beatnik*, a estrela de cinema... Tudo foi inventado para completar o vazio histórico, o "horror ao vácuo" daquela cultura. *Eco* critica declaradamente a cópia e o falso. Para e*le* a cópia existe "*não para o bem da arte, mas para o prestígio que esta proporciona*". Para além de criticar os museus norte americanos, fieis depositários de autênticas cópias das obras-primas existentes nos seus homólogos europeus, crítica também as cidades que imitam outras cidades como a *Disneylândia* e o *Disney World*. Por trás do conceito do *real thing* (a ideia do real mesmo não sendo verdade), ou seja uma cópia autenticada nos mínimos detalhes, subsiste a ideia de que se não é possível ter o original então que se tenha a cópia, mas se nem essa é possível pois o original já se perdeu no tempo, então que se tenha a cópia da cópia do original, sendo que esta primeira copia já atingiu o status de relíquia, uma vez perdido o original.

Manfredo Tafuri no livro "Projecto e Utopia" (1973),revê algumas das etapas principais da história da arquitectura e da urbanística moderna, questionando sobre quais as tarefas que o desenvolvimento do capitalismo impõe à arquitectura? Até que ponto a inserção da arquitectura neste processo de desenvolvimento a transforma em simples factor económico? Qual a possibilidade de uma ideologia estritamente disciplinar sobreviver ao confronto com o "universo sem qualidade", gerado pela sociedade capitalista? Tafuri analisa o "desaparecimento do sujeito"[19] através da abordagem da relação que se estabelece entre cidade e sujeito na planificação da

primeira, a partir da ideia de pós-moderno segundo *Lyotard*. Para este, os humanos são arrastados num desenvolvimento inumano a que já não ousamos chamar progresso, pelo desaparecimento de uma alternativa humana, política e filosófica, neste processo. Grande Prémio da Crítica de Arquitectura, *Françoise Choay*, em "A Regra e o Modelo" faz uma reflexão teórica sobre a história da Arquitectura e do Urbanismo, elucidando sobre o destino das teorias apresentadas nos dois livros que transformaram os paradigmas dos tratados de arquitectura e das utopias, *"De re aedificatoria,"* de 1452, de *Alberti* e "Utopia", de 1516, de Tomás Morus, que determinam ainda hoje, os trâmites das teorias do urbanismo. *Choay* estuda o espaço construído e a cidade, sem se concentrar necessariamente no mundo concreto do urbano. *Choay* deixa de lado os edifícios efectivamente construídos, abordando apenas o espaço e a cidade como coisa escrita. O seu objecto pertence, pois, à ordem da escritura e do texto. São os textos que, chamados de teoria, procuram, no quadro de um campo disciplinar próprio, determinar as modalidades para a concepção de edifícios ou futuras cidades. Trata-se, como se vê, do discurso instaurador daquilo que se designa de Urbanismo.

Patrick Bell Geddes (1854-1932),[20] imaginava um modelo de cidade abrangente e grandioso, baseado nas ideias da Cidade-Jardim de *Ebenezer Howard* (1850-1928). Refere *Jane Jacobs*, no seu famoso livro "Morte e Vida de Grandes Cidades"[21], que *"com o planeamento regional, as Cidades-Jardim poderiam ser distribuídas racionalmente por amplos territórios, imbricando-se com recursos naturais, em equilíbrio com a agricultura e os bosques, formando um todo lógico e esparso"*. As ideias de *Howard* e *Geddes* foram, activamente, propagadas por visionários como *Lewis Mumford* e *Clarence Stein*, que acrescentaram às ideias originais o necessário rigor do desenho urbano.

No início do século XX, os modelos orgânicos e a Cidade-Jardim começaram a ser questionados. Os Congressos Internacionais de Arquitectura Moderna e a Carta de Atenas, redigida em 1933 e tornada pública apenas em 1941, desenvolveram um modelo de cidade radicalmente diferente.

Le Corbusier (*Charles Edouard Jeanneret*) (1887-1965) que trabalhou em diversos planos de cidade definiu a linha e o ângulo recto como o princípio (ordem e classificação) mais racional e estético para a moderna arquitectura. As cidades deveriam ser construídas em terreno plano, sem relevo, para que pudessem expandir-

se. Tirando proveito dos avanços tecnológicos na área da construção civil, introduziu a verticalização passando as cidades a serem constituídas por conjuntos de edifícios altos, separados dos mesmos, por grandes espaços livres, como a nova forma de construção arquitectónica. A mobilidade seria assegurada por um conjunto de enormes avenidas. Emerge uma cidade funcional, segregando-se os diversos usos do solo através de zonamentos segundo quatro funções principais: habitar, trabalhar, recrear e circular. As habitações pretendiam-se com boa exposição solar e elegantes, pelo que a localização e orientação dos edifícios deveria ser de modo a maximizar a exposição solar e a evitar sombreamentos. Definiu os três tipos de ruas, separando-as em vias pedestres, ruas e avenidas. A ideia da eliminação dos cruzamentos, elevados e passagens por baixo das vias, é parte integrante dessa nova concepção urbana.

Le Corbusier ainda defendeu a prática da multiplicação, "*ad infinitum*", da habitação modelo, consideradas auto-suficientes, verdadeiras "máquinas de habitar". A aglomeração de módulos iguais, ou semelhantes, resultaria na cidade moderna. O material utilizado para a construção seria o cimento pré-fabricado. Tudo é compreendido segundo a estética da era mecanicista.

Os modelos de Cidade-Jardim e de Cidade Radiosa, embora com profundas diferenças ao nível morfológico, tinham em comum a libertação de amplos espaços para usufruto público. No início da década de sessenta, surgiram as primeiras críticas ao Movimento Moderno. De facto, pese embora as boas intenções dos seus criadores e da qualidade arquitectónica dos edifícios, a cidade moderna foi pensada em grande escala, uma espécie de produção em massa, expandindo-se por territórios cada vez mais vastos. Carecia de locais mais humanos, com os quais os cidadãos se identificassem, o que se traduziu na reduzida vivência dos amplos espaços públicos e interacção entre pessoas e, consequentemente, em problemas sociais. A própria concepção de rua e de quarteirão, tão caros ao urbanismo formal, desapareceu, fenómeno alimentado por um funcionalismo que criava zonas dormitório entediantes.

Jane Jacobs teceu fortes críticas ao que chamou "Cidade-Jardim Radieuse": *"Le Courbusier propôs ruas subterrâneas para veículos pesados e transportes de mercadorias, e claro, como os planeadores da Cidade-Jardim, manteve os peões fora das ruas e dentro dos parques. A cidade dele era como um brinquedo mecânico maravilhoso. (...) Mas, no tocante ao funcionamento da cidade, a Cidade-Jardim só diz*

mentiras." Reaparece assim o interesse e o estudo do pormenor e do desenho urbano, como são exemplo os trabalhos de *Gordon Cullen* e *Kevin Lynch*.

Peter Calthorpe e *William Fulton*, no livro intitulado de "*The Regional City*"/Novo Urbanismo (2001), baseando-se no trabalho de outros autores em torno da problemática dos subúrbios americanos (as chamadas "*edge cities*"), lançaram as bases da nova filosofia de planeamento regional e das necessárias interacções à escala local. Defendem que as conurbações devem transformar-se, progressivamente, em cidades-região onde cada um dos municípios colabora com os outros e partilham estratégias comuns. Para isso, é necessário revitalizar os subúrbios e os centros históricos, tantas vezes desertificados como consequência da expansão urbana descontrolada, e pensar a região como um conjunto de redes articuladas entre si.

O planeamento urbanístico da Cidade industrial de *Tony Garnier*, exposta em 1904, constituiu, na época, o que deveria ser uma cidade moderna. Segundo *Nikolaus Pevsner*, em *"Os pioneiros do desenho moderno"* (1936), *Garnier* ia contra o academismo, acreditava que os cálculos e a técnica construtiva com novos tipos de materiais levariam à arquitectura verdadeiramente bela. As novas construções deveriam ser projectadas para parecem actuais.

O plano linear de *Garnier* estava dividido racionalmente por zonas: industrial, administrativa e residencial, incluindo os pátios internos e estreitos, criando uma quantidade suficiente de espaços verdes na cidade. Além da nova abordagem urbanística, havia também o uso do novo material, o betão armado, que era a potencialidade estética do início do século XX.

Choay em "*Urbanismo*" (1985), classifica *Garnier*, como parte integrante do urbanismo progressista. Tal como *Nikolaus Pevsner*, *Choay* especifica a cidade de *Garnier* através da análise e separação das funções urbanas, exaltação dos espaços verdes, que são isolantes, e utilização dos novos materiais do século XX, como o betão armado.

É na cidade de *Lyon*, durante os anos 20, que as suas ideias de arquitectura e urbanismo são postas em prática. A respeito das ruas da cidade F. Choay diz: *"A cidade compreende uma rede de ruas paralelas e perpendiculares. A rua mais importante parte da estação do caminho-de-ferro e vai de leste para oeste. As ruas norte-sul têm 20*

metros de largura e são arborizadas dos dois lados; as ruas oeste-leste têm 13 ou 19metros de largura, as de 19 metros são arborizadas somente do lado sul, as de 13 metros não são arborizadas."

"0 vidro colorido destrói o ÓDIO"[22] - um dos aforismos que se podem ler na fachada do Pavilhão do Vidro, na Exposição do *Werkbund*, em Colónia, em 1914, do escritor *Paul Scheebart* (1863-1915), autor de romances e poemas fantásticos, que *Taut* venerava como «o grande e único poeta da arquitectura». Os projectos de *Taut* oscilam entre o orgânico/inorgânico, o expressionista/ funcionalista – racionalista,[23] visíveis nos projectos "Vale Flor" e "Cidade de Cristal". *Scheebart* considerou que a substituição da arquitectura do tijolo, pela do vidro transformaria radicalmente a face do mundo, elevando a cultura humana a um nível mais alto[24], tendo *Taut*, inicialmente, uma percepção cósmica, uma construção estelar, evoluindo para formas cada vez mais transcendentes, utópicas e irrealizáveis, surgindo a "Arquitectura Alpina" com as suas estruturas cristalinas, atingindo a apoteose dos seus projectos mais fantásticos.

Membro fundador do "Conselho de Novembro", *Taut* cria uma associação efémera de espírito expressionista, revolucionário e utópico para unir artistas e arquitectos, convicto de que estes desempenham um papel vital na edificação de uma nova sociedade. Ao seu lado, encontravam-se *Walter Gropius*, *Erich Mendelsohn*, *Paul Klee* e *Lyonel Feininger*, entre outros idealistas inveterados, mas que, desapareceram rapidamente, quando confrontados com a realidade política da altura. A exuberância expressionista, as lucubrações dadaístas, a imaginação desabrida, não conseguiram resistir à ofensiva de um novo racionalismo.

O Futurismo e a vanguarda soviética, partilhavam o mesmo interesse que os expressionistas pelos projectos e construção megalómana.

O Futurismo, influenciado pela invenção do caleidoscópio,[24] encontra-se na via da decomposição mímica e espacial das formas ao pretender traduzir o movimento mediante a dissolução das massas, romper a opacidade cerrada dos blocos, multiplicar as fases sucessivas de deslocamento dos corpos, ou seja, o movimento, contudo ainda dentro de um ideal figurativo.

Sant'Elia (1888-1916) foi o fundador das bases ideológicas e de projecto da arquitectura futurista, desde a sua primeira exposição, em 1914, com os seus primeiros desenhos para a *Cittá Nuova* futurista, baseando-se nos estudos de *Otto Wagner* e *Garnier*. O *messagio* (mensagem do prefácio da exposição) especifica, sem usar a palavra "futurista" a forma rigorosa que a arquitectura deveria adoptar no futuro:

"O problema da arquitectura moderna não consiste em reajustar as suas linhas; não é uma questão de encontrar novas molduras, novas arquitraves para portas e janelas; tampouco se trata de substituir colunas, pilastras e modilhões por cariátides, vespões e rãs, etc. (…), mas sim de erguer a nova estrutura edificada num plano ideal, valendo-se de todos os benefícios da ciência e da tecnologia (…), estabelecer novas formas, novas linhas, novas razões para a existência, exclusivamente a partir das condições especiais da vida moderna e de sua projecção como valor estético na nossa sensibilidade."

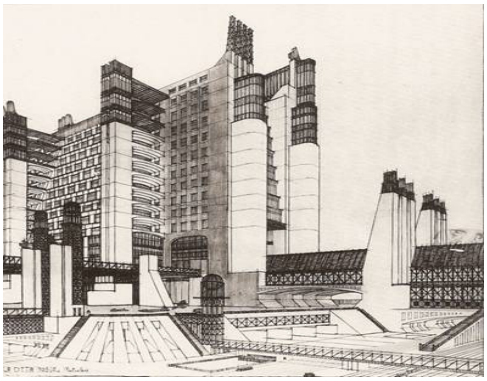
Fig 2 - Estação ferrovária e aeroporto da Cittá Nuova.

Sant'Elia previu altos edifícios e circulações tanto na vertical como na horizontal, realçando, pela primeira vez, a importância da circulação urbana no novo conceito tridimensional do centro urbano que considerou, segundo a interpretação futurista, como uma máquina imensa e tumultuosa. Defende a abolição do monumental, o decorativo e o plágio. Insiste na cultura científica e no abandono das regras "vitruvianas". Tudo deve ser revolucionado. É contra a arquitectura da moda, clássica, solene, hierárquica, teatral, decorativa, graciosa e agradável. Opõem-se à preservação, reconstrução e reprodução de monumentos antigos; às linhas perpendiculares e horizontais, formas cúbicas e piramidais, estáticas, graves e opressivas, absurdamente estranhas à sensibilidade mais recente do homem. É ainda contra o uso de materiais maciços, volumosos, perenes e caros, nos antípodas à complexidade da cultura e experiências modernas, e afirma:

"(…) que a nova arquitectura é arquitectura do calculo frio, da simplicidade e da temeridade arrojada; a arquitectura do betão armado, ferro, vidro, fibras têxteis e de

todos substitutos de madeira, pedra e tijolo, responsáveis pelo máximo de elasticidade e leveza."

Concluindo, afirma que, da mesma forma que os antigos se inspiravam nos elementos do mundo natural, do mesmo modo, os da sua geração – *"artificias material e espiritualmente"* – deveriam encontrar a inspiração no novo mundo mecânico, do qual *"(…) a arquitectura deve ser a mais justa expressão, a síntese mais total, a integração artística mais eficaz(…)."*

Apesar da palavra futurismo, nunca aparecer no *messagio*, os ideais estão contidos em espírito, forma e inspiração, manifestados na sua rejeição do passado, da monumentalidade e do classicismo, a sua insistência nas mudanças revolucionárias na vida cultural, forjadas pela ciência e pela técnica, e também na suas opiniões com preposições positivas e negativas no final.

Segundo *Frampton*; "Os esboços de *Sant'Elia* para a *Cittá Nuova* não são coerentes com os seus preceitos. O *messagio* tinha uma posição firme quanto à arquitectura comemorativa e, por conseguinte, contra todas as formas estáticas e piramidais, enquanto os desenhos de *Sant'Elia* estão repletos de tais imagens monumentais."

Hugh Ferris apresentou, em 1929, duas propostas bizarras. Primeiro, o aproveitamento dos beirais dos edifícios para a construção de ruas e viadutos, conectados por pontes, evitando o desenho de planos. Segundo, a utilização das estruturas das pontes para apartamentos e escritórios.

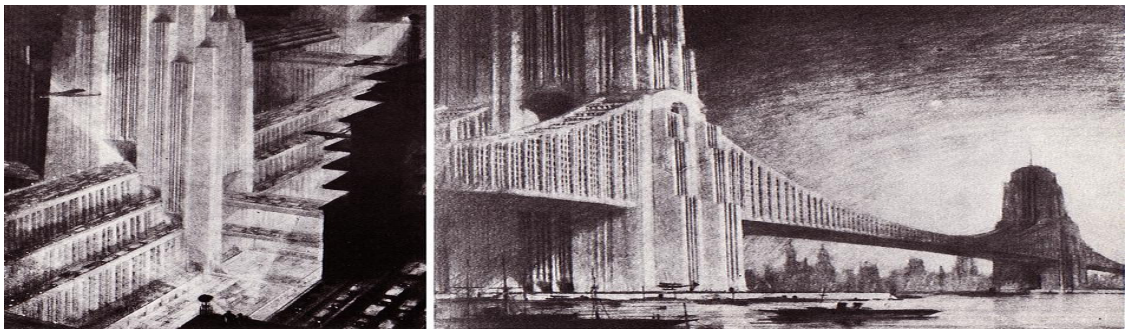

Fig 03, 04 - Conceitos de Hugh Ferriss. Estradas elevadas e pontes. Fonte: As Cidades do Futuro Passado.

Em Inglaterra, a *Pilkington Glass Co*., interessou-se pelo projecto Motopia, a "Veneza do século XX", desenvolvido, em 1959, por *Geoffrey A. Jellicoe*. A diferença, em relação a *Ferriss,* era a menor altura dos edifícios e o facto de estarem separados por canais e lagoas.

James Dartford projectou um heliporto (Skyport) com plataformas de 150 metros de altura, apoiadas em colunas de 40 metros de diâmetro.

A alta tecnologia e a cultura pop marcaram, o discurso arquitectural internacional dos anos 60. O grupo *Archigram*[25] (pseudónimo inventado pelos seus criadores) fundado, em 1960, por um grupo de jovens arquitectos britânicos (*Warren Chalk*, *Peter Cook*, *Dennis Crompton*, *David Green*, *Cedric Price*, *Ron Herron* e *Michael Webb*).

Numa atitude experimentalista, *Archigram* resultou de um processo de revisão formal contra o modernismo tardio e crítica à sociedade de consumo, através de projectos repletos de imaginação, futuristas, irónicos e subversivos, onde o sério se mistura com o divertido.

Vivia-se um período de prosperidade económica e de desenvolvimento dos países capitalistas, marcados pela mobilidade, internacionalização e confiança sem limites nas potencialidades tecnológicas em constante progresso, marcadas pela chegada do homem à lua, ou simbolizados nos submarinos amarelos dos *beatles*; gerando propostas fantasiosas de cidades espectaculares e utópicas sobre o mar ou cósmicas.

Em 1961, fundam uma revista com o mesmo nome, uma publicação *underground*, para divulgar as novas imagens tecnológicas, projectos radicais, mesmo irrealizáveis, tornando-se uma forte referência para a arquitectura contemporânea. A revista Archigram oferece uma nova visão utópica da cidade do futuro.

Conceptualmente, o grupo caracterizou-se pela *action architecture*, instância definidora dos factos, eventos, ocorrências e fluxos. Aquilo que age, acontece, diferente de "dentro do qual". Arquitectura = Acção, não como tradução de uma ideia, mas como facto.

A exposição *The Living City*, inaugurada em 1963, ligada ao teórico e crítico de arquitectura, *Reyner Banham* afirma o grupo *Archigram* como protagonista de uma nova filosofia da cidade que sintetiza a *pop art* com a estética da ficção científica.

Segundo *Warren Chalk* o tema recorrente do universo do "Space Comic" é o "cérebro" electrónico móvel e os tentáculos flexíveis.» Estas visões são associações simbólicas da casa *Dymaxion*, a "máquina de habitar" imaginada por *Buckminster Fuller* nos finais do século XX, ou da arquitectura concebida por *Frei Otto* nos anos 60, com imaginário de *James Bond*, ou as capas *flower power* das revistas da época e os desempenhos multimédia.

A procura de um novo idioma formal, algo que aproxime com cápsulas espaciais, computadores; arquitectura como um KIT, peças transportáveis. *David Greene* propõe diversas soluções para moradias em cápsulas. As células habitáveis poderiam ser transportadas e conectadas em diversas mega-estruturas. Propostas para um futuro baseado na constante mobilidade de pessoas. "A arquitectura como produto de consumo descartável, como qualquer objecto de consumo." Na segunda metade do séc. XX, a insatisfação com a moradia da época, levou à quebra de mitos, de antigos e irrelevantes dogmas sem qualquer validade.

O grupo critica o carácter imediatista dos produtos urbanos. A cidade era vista não como arquitectura, mas do ponto de vista das pessoas e suas situações quotidianas. São situações infinitamente variáveis e transitórias que constituem a verdadeira vida das cidades. Circulação como geradora de forma. Encaram a cidade como sendo perecível, móvel, locomotora, com os seus *kits* e componentes. *Siegfried Giedion* achava que era uma concepção inumana da cidade do futuro, que desprezava os habitantes, contrariamente aos pensamentos de *Le Corbusier*.

No que diz respeito aos projectos, as estruturas externas assemelhavam-se a uma pele em erupção: um sistema inclinado de painéis que deveriam moldar e reflectir a luz, compostos por estruturas espaciais e tubos. Ficou conhecido como *bird cage*. Eles acabariam com o fechamento, com a noção de monumentalidade. Imaginavam a utilização de toda a tecnologia moderna sendo aplicada nas casas.

A linguagem arquitectónica baseava-se na circulação e no movimento, na tentativa de libertar o homem das categorias do passado, de escapar da forma, gerar

uma não-arquitectura, mudando o estado social conservador mais através de um riso crítico do que de uma revolução.

As utopias surpreendentes, como a *Walking-City*, a "Cidade Andarilha", um projecto de *Ron Heron*, de 1964, correspondia a cidades móveis com pés telescópicos, que se moveriam sobre a água. As *moving-cities* tornaram-se realidade nas plataformas de petróleo. As *Momment Village* e *Instant City* podiam ser montadas em qualquer sítio da superfície terrestre e baseavam-se no conceito nómada. Segundo a filosofia do grupo inglês, o importante seria a realização de uma arquitectura activa, procurar afinar ao máximo o seu poder e capacidade de resposta ao máximo possível de potenciais situações. Essa filosofia move-se, coerentemente, entre ideias como fluxo, movimento, perecibilidade, metamorfose, mudança, promoção da possibilidade de escolha, liberdade e emancipação individual.

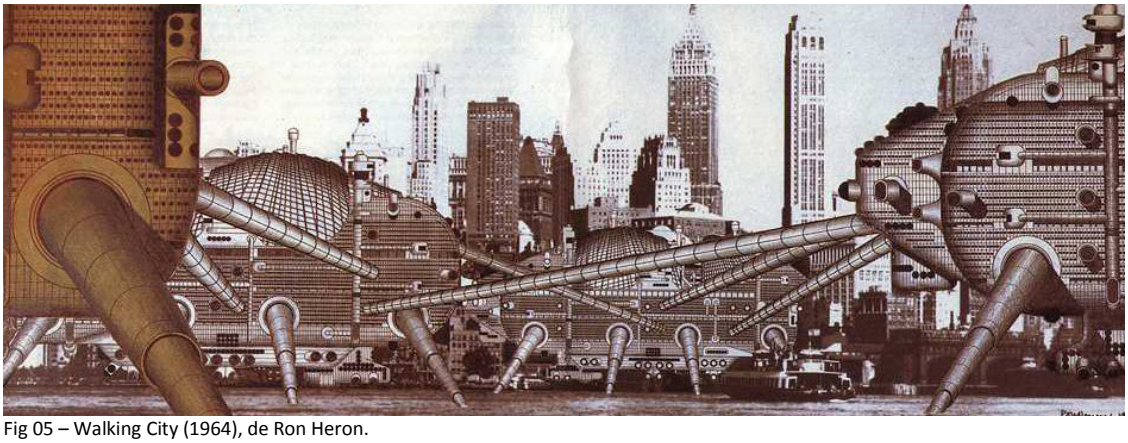
Fig 05 – Walking City (1964), de Ron Heron.

Plug-in-City, a «A Cidade Ligada» (1964), de *Peter Cook*, *Warren Chalk*, e *Dennis Crampton*, *Cushicle* de *Michael Webb* mistura de carro, tenda e carris, *Suitaloon* de *Michael Webb* casa vestido, influência da ciência, ficção e nomadismo.

O grupo realizou a Cápsula *Archigram* para a Exposição Universal de *Osaka*, em 1972, que se manteve ligado à cobertura suspensa (obra de *Kenzo Tange*) do pavilhão central durante toda a exibição, revelando, neste projecto, a mesma veia utópica que os metabolistas japoneses, que o Francês *Yona Friedman* ao inventar cidades suspensas ou o Austríaco *Hans Hollein*, com os seus megalitos que parecem contrariar a lei da gravidade.

As suas publicações, do género popular e da reflexão teórica, têm qualquer coisa de subversivo para a época, com prolongamentos *crossover*, a que *Rem Koolhaas* veio a dedicar-se nos anos 90.

Fig 06 - Dome de Manhattan de Buckminster Fuller.

Buckminster Fuller "cobriu" os arranha-céus de Manhattam, com uma cúpula transparente, através da qual seria possível ver o céu, nuvens e estrelas. A cúpula deveria reduzir as perdas de energia, tanto no Inverno como no Verão, mantendo uma agradável temeperatura ambiente em qualquer altura do ano.

Fig 07, 08, 09 - Três cidades "fantásticas": À esquerda a Visionary City de 1908, no canto superior direito a Towers de 1929 e no canto inferior direito o porto "Discopter" de São Francisco de 1947.

Paolo Soleri propõe "a implosão urbana, em vez da explosão." Em 1958 projecta a futurista *"Babelnoah"* (entre outras cidades como *Veladiga* ou *Babeldiga* incorporadas em barragens), para cinco milhões de habitantes. As torres de 1700 metros de altura e 800 de largura distam 600 metros do chão ficando suspensas sobre palafitas.

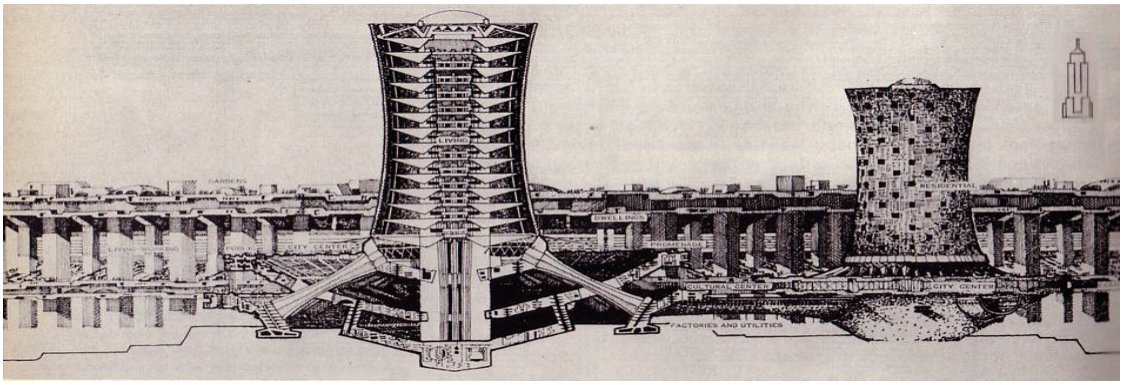

Fig 10 - Babelnoah de Paolo Soleri.

Buckminster Fuller e *Sadao Shoji*, em 1964, propuseram a reabilitação do gueto negro do *Harlem*, em Nova Iorque, por quinze edifícios com capacidade para 45.000 fogos.

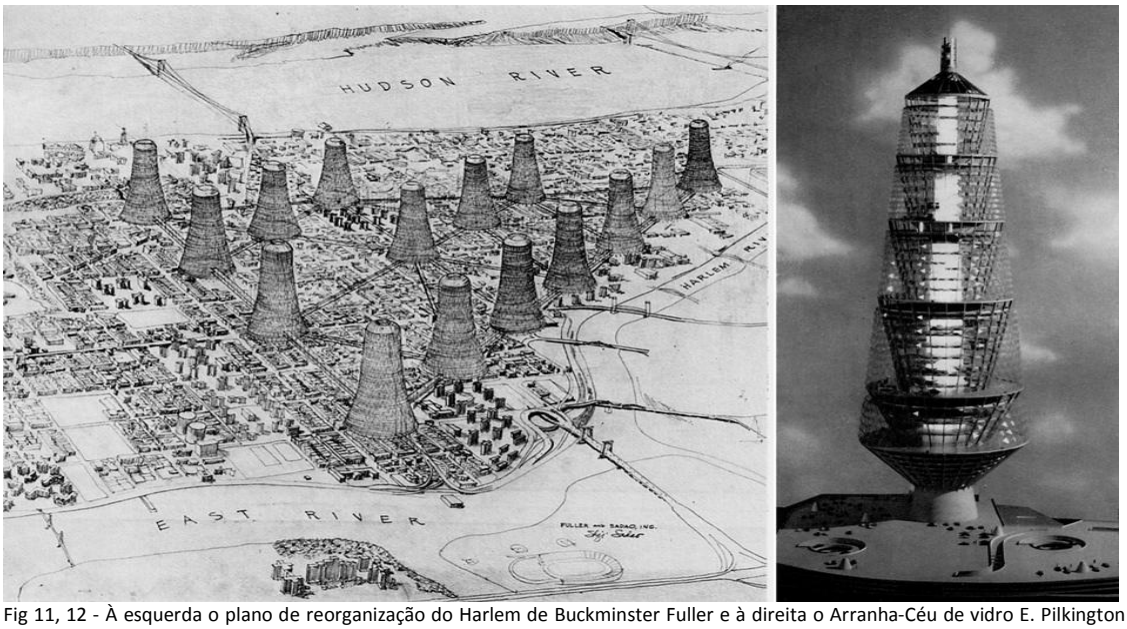

Fig 11, 12 - À esquerda o plano de reorganização do Harlem de Buckminster Fuller e à direita o Arranha-Céu de vidro E. Pilkington Glass Co., LTD, que ficava a 300 metros do bairro.

O conceito de Metabolismo de 1960, surgido com grande influência de *Kenzo Tange* e *Kisho Kurokawa*, teve como principais arquitectos *Kiyonori Kikutake*, *Masato Otaka*, *Fumihico Maki*, *Noburu Kawazoe* foi uma resposta peculiar japonesa para a crise universal das mega-cidades e olhava para o oceano como o local para uma nova civilização. Cada proposta era uma demonstração distante da capacidade dos grandes trabalhos da engenharia em aumentar o seu tamanho a partir da adição de componentes celulares pré-fabricados. Como se o edifício fosse sujeito às mesmas leis do crescimento natural como as das populações que ele servia.

A aproximação arquitectónica associa a atitude tecnicista, fortemente influenciada pelo *New Brutalism*, à ideia de uma arquitectura inspirada em processos biológicos do ADN, com grande vigor e expressionismo formal.

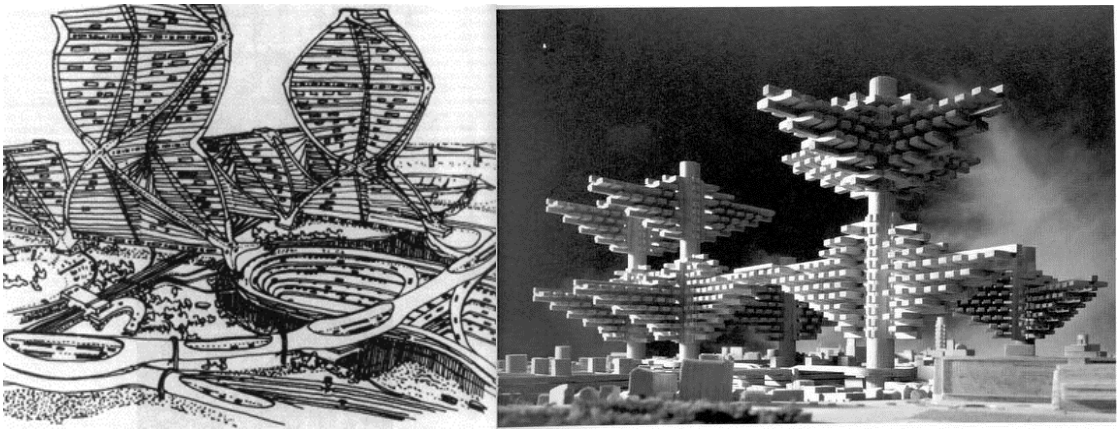

Fig 13, 14 - À esquerda a Helix Structure (1961), e à direita City in the Air de Arata Isozaki (1960-63).

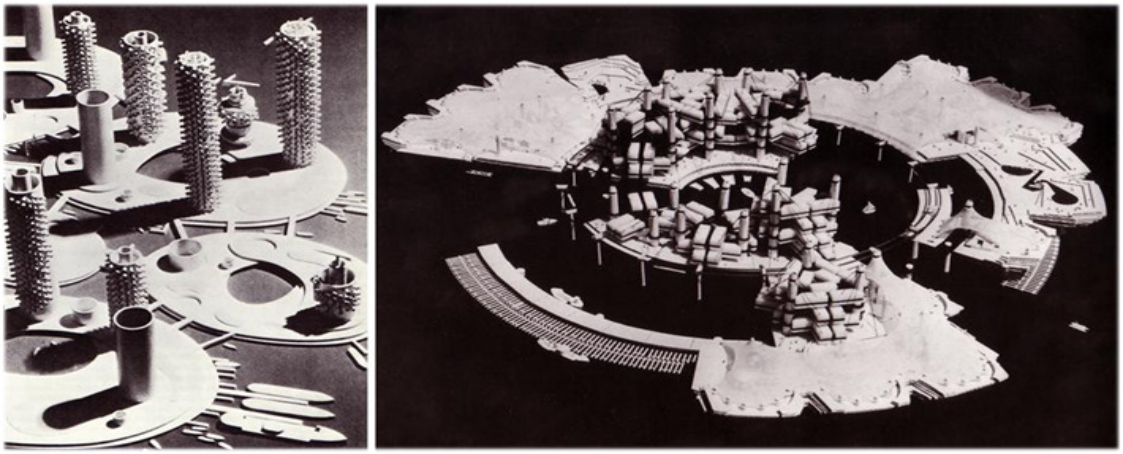

Fig 15, 16 - À esquerda a Marine City de Kyonan Kikutake (1960), e à direita Tokyo Bay de Kenzo Tange (1960).

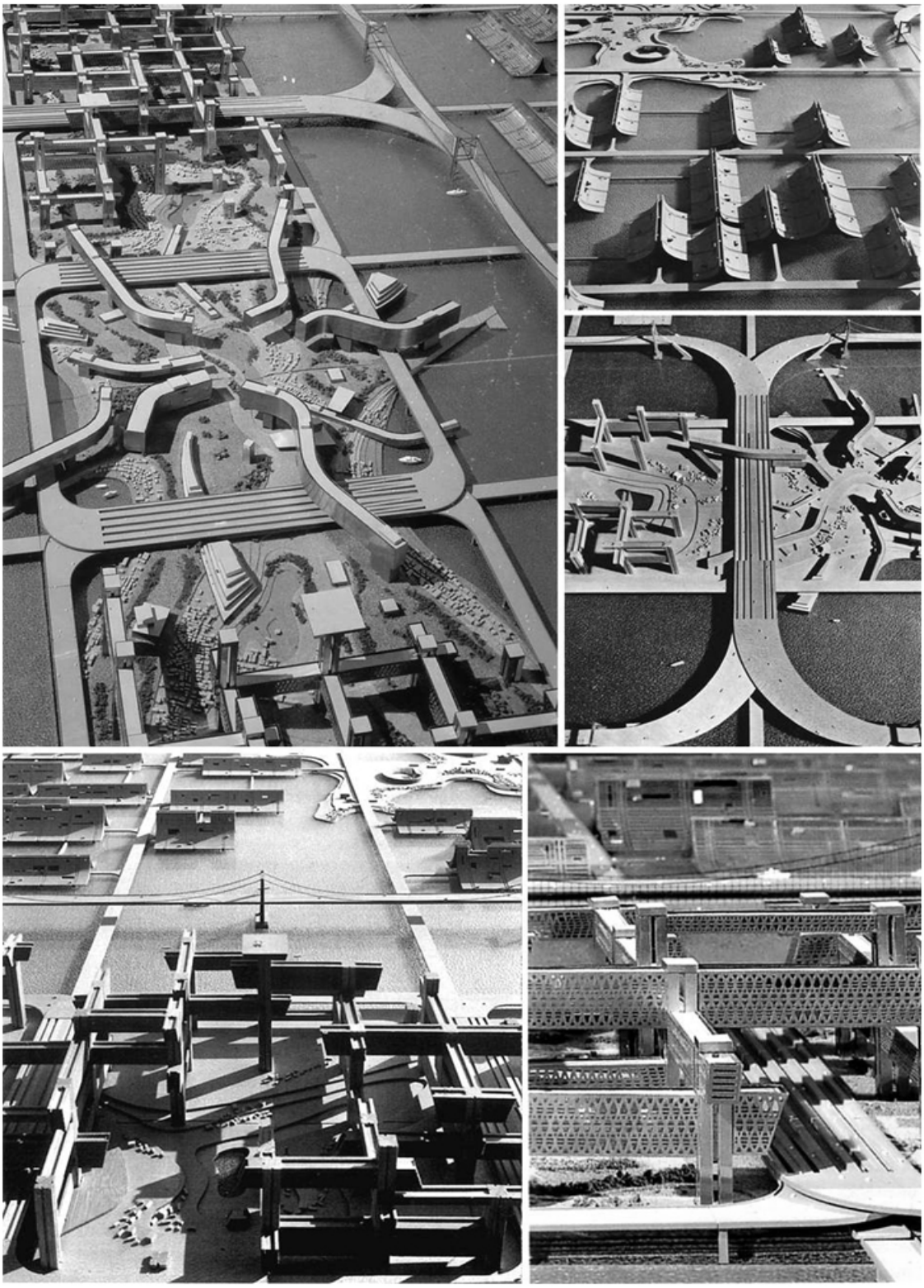

Fig 17 - Projecto para a cobertura da Baia de Tóquio (1960).

O arquitecto Francês *Paul Maymont* projectou, em 1960, um atol artificial em forma de anfiteatro, designado de "Talassa", ligado ao continente por uma ponte, construído em frente ao principado do Mónaco como forma de extensão. O atol tinha as suas próprias praias, marina, piscinas e jardins e estacionamento subaquático.

Maymont elaborou ainda um plano para uma cidade subterrânea, ao longo do rio Sena, com uma via de comunicação a 12 km de profundidade. Porém, o seu trabalho mais espectacular, foi a Cidade Cónica. Um conjunto de "cones" com as pontas voltadas para cima, podiam ser levantados do chão e pendurados a uma coluna com cerca de 20 metros de diâmetro, em terra ou no mar, através de cabos de aço que os esticavam como uma lona. Esta Paris cónica e vertical, a 50 metros do solo, dividia-se em 45 andares, com uma altura máxima de 125 metros. Os cones eram ligados entre si através de estradas que davam acesso a um primeiro piso de estacionamento. Por cima deste, desenvolviam-se as ruas com elevadores e passadeiras rolantes de acesso aos pisos superiores.

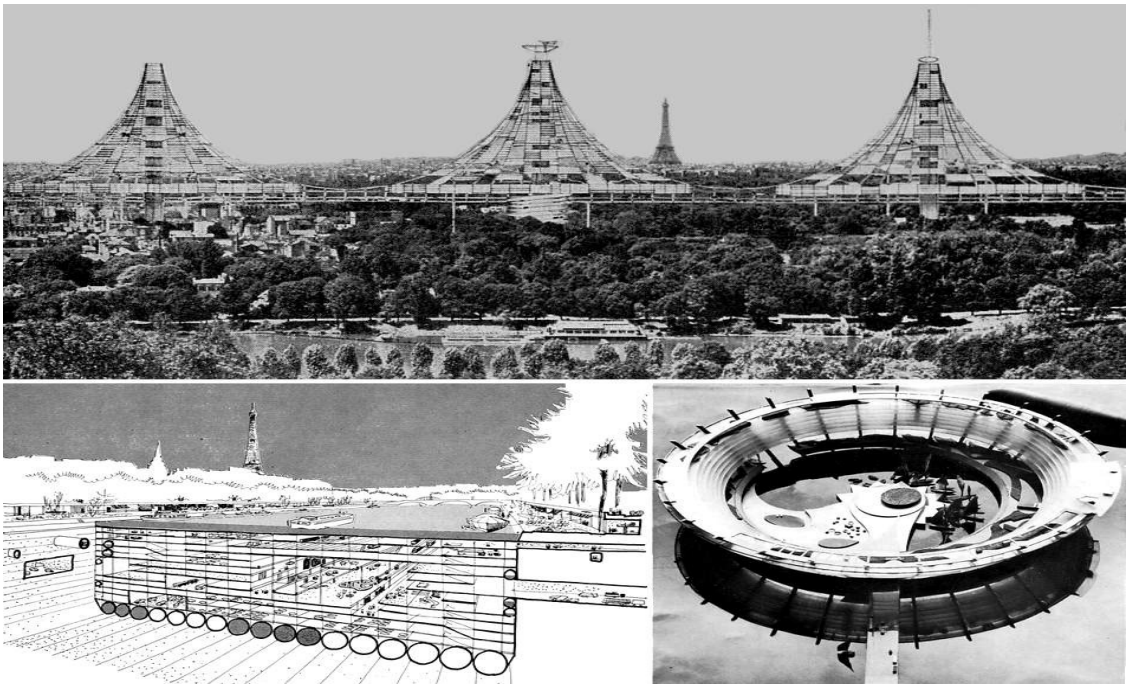

Fig 18, 19, 20 – Em cima superior. A Cidade Cónica Suspensa de *Maymont.* Canto inferior esquerdo, Cidade na parte inferior do *Senna.* Canto inferior direito, Atol artificial Thalassa.

Guy Debord (1931-94), líder ideológico do movimento Internacional Situacionista (1958-1972), assumiu uma postura "contra-cultura" numa época que ele mesmo denominou como a "sociedade do espectáculo"[26], recusando-se a entrar no

enquadramento sugerido pelos conceitos de "utilizadores-tipo", clássica do Estilo Internacional e do Movimento Moderno, apontando fortes críticas ao efeito retardador da estrutura económica opressora vigente, que excluía os usos de efeitos efectivos. Questionou, por isso, o papel da produção cultural na produção consumista do pós-guerra, defendendo a separação entre estética e política. Deste modo, teceu fortes críticas à "pasteurização" da vida quotidiana, na qual os utilizadores estavam "imbuídos" nas "fórmulas de uso".

"Aqueles dos nossos colegas que se mostram partidários de uma arquitectura nova, uma arquitectura livre, devem entender que a arquitectura deve abrir caminho, tomando como objectivo situações emotivas, mais do que formas emotivas."

"O urbanismo não existe, não é mais do que uma ideologia. A arquitectura, sim, existe, igual à Coca-Cola. Um produto revestido de ideologia, mas real, que satisfaz, de uma maneira falsa, uma necessidade falsa."

A Metrópole não era apenas um "momento do habitar", mas a sua condição e possibilidade. Assim, o urbanismo não é encarado como planeamento urbano, antes a sua condição de ser e das suas possibilidades.

Coloca em xeque o experimentar dos edifícios e lugares urbanos. A revolução do quotidiano da cidade, só seria possível através da consideração do lugar urbano para além da sua configuração formal, mas nas situações de uso que comporta.

Diante de um "funcionalismo míope", a Internacional Situacionista admitia a necessidade de um entorno funcional fascinante, através de situações, novos tipos de construções destinadas a promover novos modos de habitar; uma construção concreta de ambientes, momentaneamente, vividos e sua transformação em qualidade superior de percepções.

O espaço define-se conforme os "trajectos psico-geográficos", sensível aos sucessivos efeitos do meio sobre a afectividade e o comportamento.

"O lugar labiríntico reside em ser desenhado, só existe enquanto trajecto, travessia. Não se consegue saber se estamos a entrar ou a sair, nem reconhecer os seus limites e fronteiras".

A Internacional Situacionista propõe o abandono do modo euclidiano de figuração do espaço, abandonando os pontos fixos de orientação que segundo eles reduziam a distância psíquica entre o objecto e o sujeito.

O conceito de labirinto e de deriva era utilizado como referência ideológica pela concepção dinâmica do espaço, oposto à perspectiva estática das linhas ortogonais. Além disso, também associado a uma estrutura de organização mental e um possível método de criação baseado no vagar, vagabundear, nos trajectos e caminhos com saídas luminosas e reclusões trágicas, um tipo de mobilidade generalizada.

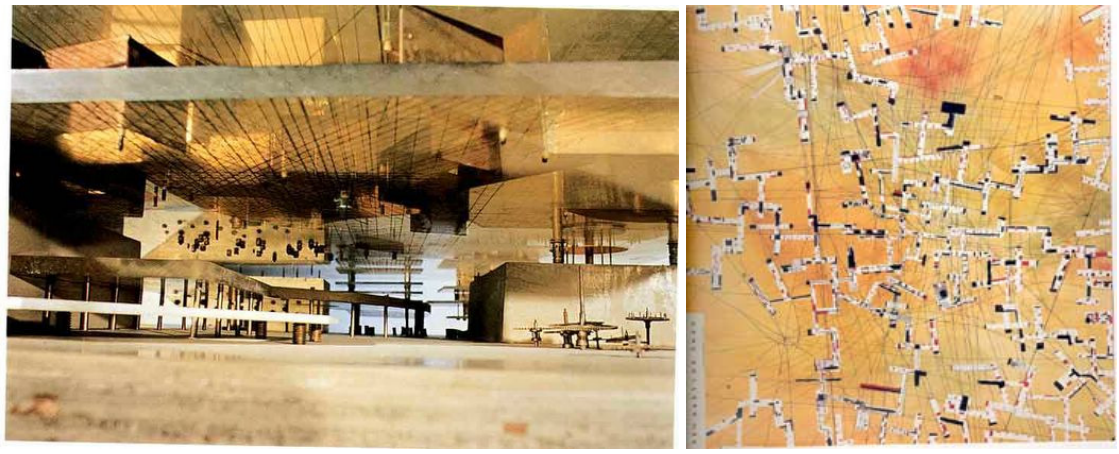

Fig 21, 22 - Projectos da Internacional Situacionista sobre "Nova Babilónia" e a deriva.

No conceito de "Psicogeografia", seriam realizados estudo das leis precisas e dos efeitos exactos do meio geográfico, construído ou não construído, em função de sua influência directa sobre o comportamento afectivo dos indivíduos. Para isso, seriam necessárias "novas cartografias", novos artefactos gráficos e textuais que reutilizariam mapas existentes, imagens topográficas, fotografia aérea e gráficos sociológicos como recurso para se traçar vectores com relação ao espaço construído; uma chamada "geografia social". A concepção situacionista de cidade era baseada num lugar de movimento nómada, lugar de desorientação. O espaço metropolitano poderia ser encarado e mapeado como um sistema de zonas unidas por "setas e vectores de desejo". O *detournement*, ou desvio, era necessário e consistia na apropriação e reorganização criativa de elementos preexistentes, muito utilizado nestas novas cartografias, um processo de descontextualização e re-contextualização das referências.

O espaço dinâmico tem um pensamento com relação a uma sociedade lúdica. Uma construção estática do espaço é incompatível com as contínuas mudanças de comportamento de uma sociedade. As actividades lúdicas conduzem inevitavelmente a uma dinamização do espaço.

Nova Babilónia foi um projecto concebido como uma construção contínua sobre pilares, com um sistema extenso de espaços para se dormir, divertir, assim como também lugares para a produção e distribuição de objectos e utensílios, enquanto o solo ficaria livre para o tráfego e para reuniões públicas.

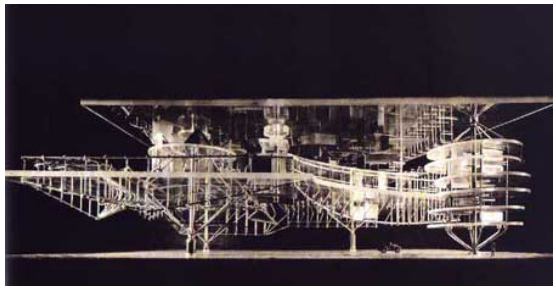

Fig - 23, 24 – Nova Babilónia, de Debord.

Nova Babilónia seria caracterizada por um espaço em constante transformação, um produto variável de uma actividade lúdica generalizada, um estado de espontaneidade. As suas mega-estruturas seriam conectadas acima da cidade, entrando e saindo da cidade antiga a qualquer momento.

Poderia ser constantemente remodelada pelo andar de seus habitantes, pelas suas descobertas. A sensação de estranheza seria inevitável. Uma cidade nómada, feita de habitações temporárias, permanentemente remodelada pelo andar de seus habitantes. Proposta de grandes redes que se sobrepõem de maneira ilimitada sobre as cidades existentes.

O principal habitante do espaço dinâmico seria o "*homo ludens*", o homem que actua sobre o seu entorno - interrompe, muda, intensifica. Mais do que uma ferramenta de trabalho, o espaço era um objecto de jogo, por isso era necessário que fosse móvel e variável. Assim como o labirinto, uma construção estática determinaria os comportamentos. Nela não se podem escolher os caminhos, pois existe apenas um caminho correcto que conduz à saída. Num labirinto dinâmico a liberação do comportamento exige um espaço social, labiríntico e ao mesmo tempo continuamente modificável. Não existe apenas uma saída, mas um número infinito de saídas em movimento. Mudança real do conceito de estar perdido para o conceito de procura por caminhos desconhecidos. O labirinto muda de estrutura segundo os extravios, um processo ininterrupto de criação e destruição, que é denominado pelo labirinto dinâmico. Todos esses conceitos estão relacionados com o desenvolvimento de uma sociedade lúdica e a evolução de um urbanismo dinâmico.

Rem Koolhas (n. em 1944) abre o campo teórico das práticas arquitectónicas contemporâneas, inter-relacionando estruturalmente a base programática da modernidade à realidade produtiva da modernização. *Koolhas* aposta numa modernidade em processo, um programa revolucionário e radical que se materializa em realidade vivida, envolvendo as estruturas produtivas, a população e os arquitectos. Uma "experimentação" em tempo real, sem objectivos claramente definidos nem modelos pré-estabelecidos. Uma aventura que interioriza os fundamentos instáveis, imprevisíveis e dinâmicos da generalizada condição metropolitana. Evidencia a dimensão "popular" dirigindo-se aos desejos e fantasias do indivíduo, envolvendo-se num carácter "hedonista". Desenvolve uma ligação estruturante e positiva entre arquitectura e capitalismo, enfrentando os desafios da emergente sociedade de consumo e comunicação generalizada. Inicia a destituição progressiva do conflito entre programa ideológico e realidade produtiva, entre a arquitectura e a lógica capitalista.

No campo da filosofia, *Gilles Deleuze* e *Félix Guattari* estavam, na década de setenta, a investigar as práticas sociais e culturais sob o signo da relação estrutural entre *capitalismo e esquizofrenia*.[27] Defendiam, radicalmente, que as estratégias criativas não podiam ser pensadas em oposição à lógica capitalista, ou seja, a produção criativa contemporânea, dita "nomadológica" e "rizomática", era gerada pelo próprio funcionamento esquizofrénico da máquina capitalista, tornando as práticas artísticas constitutivas do próprio sistema. O projecto «delirante» de *Koolhaas*, delineado no

mesmo período, pode ser entendido como uma das suas primeiras manifestações arquitectónicas. Tanto a dupla de pensadores francesa como o arquitecto holandês perceberam profundamente e com antecedência não só a natureza dos modos produtivos das sociedades do capitalismo tardio, mas, igualmente o campo de possibilidades que eles abriam para as práticas criativas na contemporaneidade.
Se *Foucault*, no campo do pensamento, afirmou peremptoriamente que o próximo século seria "deleuziano", não será, no território da arquitectura, o século XXI já "koolhaasiano?"[28]

Ernst Bloch analisou as utopias arquitectónicas em chave utópica: os edifícios e as cidades que figuram um mundo melhor. A grande arquitectura visa antecipadamente a "edificação do reino da liberdade", através da "humanização da natureza": a morada, a terra natal, a casa, o lar, enfim a pátria, edificadas antecipadamente, que revelam, na sua execução na arquitectura, os sonhos de um mundo melhor. Para *Bloch*, a arquitectura é a "arte do espaço" e o espaço arquitectónico é visto como "a representação de um espaço imaginário no próprio seio do espaço empírico"[29]. Embora a arquitectura moderna estivesse inicialmente orientada para o exterior, para o sol e o espaço aberto, as suas concretizações funcionais e urbanísticas traíram a sua ambição utópica, bem como o espírito das utopias arquitectónicas do Egipto e do Gótico, tornando a sua síntese impossível (Era das massas = "máquina desumanizada" *vrs* casa privada = cidade sem vida).

Os arquitectos que visavam a reforma social, em especial *Le Corbusier*, *Walter Gropius* e, em menor grau, *Frank Lloyd Wright*, foram precipitados e muito pouco críticos: em vez de edificar a casa da comunidade dos homens, criaram uma arquitectura que reflecte o carácter glaciar do mundo da automação, da sociedade de consumo, da sua alienação, dos seus homens divididos pelo trabalho e pelos lazeres programados, e da sua técnica abstracta. A "sociedade" visada pela arquitectura moderna converteu-se actualmente numa megacidade, impedida de livre circulação: cidades de riqueza amuralhada emergem num tecido urbano decadente, pouco seguro e miserável. A democracia tornou-se cleptocracia, o urbanismo fala a linguagem do poder instituído e dos grandes interesses económicos e, na dialéctica do poder e da liberdade, a grande derrotada é a liberdade de movimento.

Bloch não defende uma arquitectura de segunda geração, antes uma terceira via, o renascimento da arquitectura, capaz de oferecer o espectáculo directo de uma "Arcádia construída": o edifício giratório e a noção de "casa dinâmica" lançada pelo arquitecto *David Fisher*. Um novo renascimento arquitectónico.

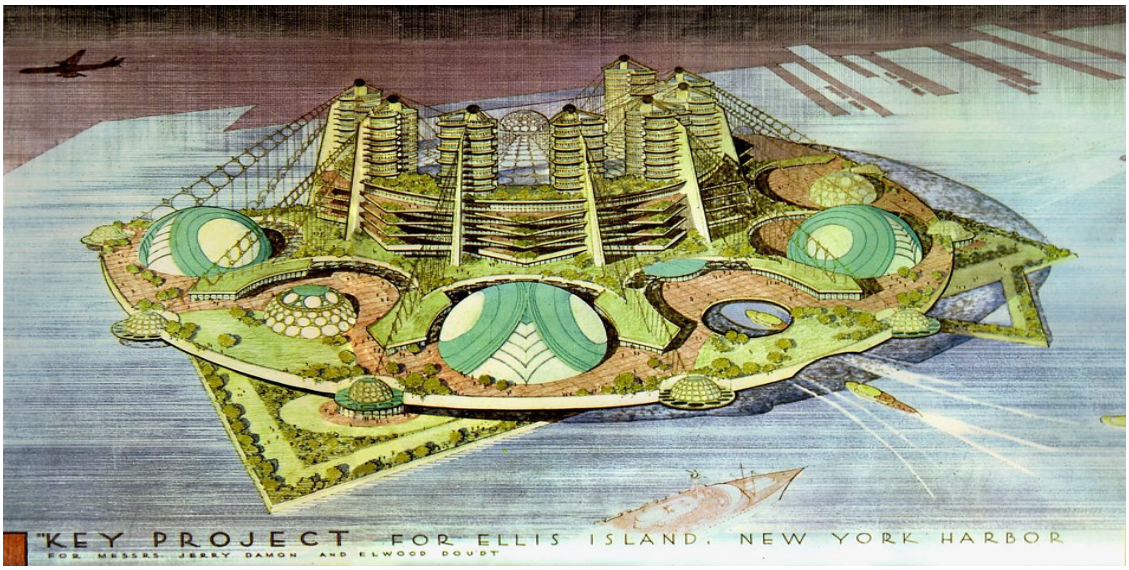

Fig **17** – Complexo Residencial Ellis Island de Frank Loyd Wright (1926).

Como afirma *M. Santiago "as utopias são viáveis ou inviáveis."*[80] Há dois tipos de utopia alternativa; a Conservadora e a reaccionária. A primeira projecta padrões já em uso para o futuro. A segunda propõe estados de maior alienação.

As utopias radicais constituem uma "alternativa não integrada" por desprezarem o processo da sua institucionalização, partindo da crítica descomprometida e cruel. As utopias ideológicas opõe-se às radicas e servem essencialmente aparelhos como partidos, sindicatos, igrejas, etc. As não ideológicas (não-utopias) procuram reformar o próprio sistema, a partir da análise do sistema e da formação de disciplinas do saber.

Não existe um sistema que dê resposta a todas as situações. Contudo, consideram-se três modelos tipo de utopia: O regressivo, o reformista e o libertário. O modelo reformista assinala a inadaptação ao tempo histórico em que decorre, antecipando-se ao tempo real, atingindo, por vezes, a sua concretização. O modelo repressivo fundamenta-se num ideal, sem qualquer exequibilidade prática real,

considerado a *contra-utopia*. O modelo libertário, baseia-se num projecto ideal, não representável, actua ao nível poético e teórico.

O marxismo e o próprio *Engels* no socialismo científico, sintetizaram a igualdade do sujeito, censurando severamente a par de *Maquiavel*, e *Hans Jonas*, as utopias "teóricas" dada a sua impossibilidade verdadeiramente transformadora, como foi o caso do socialismo utópico de *Saint Simon*, *Fourier* ou *Owen*. *Morus* anteriormente já tinha recorrido à utopia como crítica social e política da sociedade do século XIX, *Campanella* propôs a edificação da ordem numa relação produtiva na qual emerge a "edificação do reino da liberdade*"*.

Segundo *Kant*, a utopia é passível de construir um ideal do tipo regulador do progresso moral e político.

Embora a utopia arquitectónica seja o começo e o fim da utopia geográfica, a tendência não é a da "integração no cosmos", mas a da "humanização da natureza". A missão da grande arquitectura é dispor ou arranjar a natureza inorgânica de modo a torná-la "parente do espírito"(*Hegel*), sob a forma de um mundo exterior regido pela arte, isto é, de um mundo melhor, traduzido na proporção e no ornamento. Os grandes edifícios são, à sua maneira, a antecipação da utopia de um espaço feito para o homem, um espaço tal que é projectado na utopia. Aqui reside o núcleo da estética da arquitectura: o edifício é o espaço feito para o homem, absolutamente aberto ao futuro do homem novo. A utopia do espaço arquitectónico é, na sua própria qualidade, uma "utopia da terra": os corpos e as casas estão integrados na totalidade terrestre e infiltram-se com a sua própria utopia na utopia geográfica: "O *Eldorado-Éden* engloba, com diz *Bloch*, todas as outras utopias do fundamento de um mundo melhor."[31]

Notas:

1 – As cidades e os olhos.1. In CALVINO, *Italo* - **As Cidades Invisíveis**: Editorial Teorema, 2003. p. 55,56.

2 - CIORAN, E. M. - Histoire et Utopie, Lisboa: Bertrand, 1994, p. 147.

3 ˚ MUMFORD, Lewis - **A Cidade na História. Suas origens, transformações e perspectivas**. São Paulo: Martins Fontes, 1982, p. 9.

4 - SENNETT, Richard - **The Conscience of the Eye. The Design and Social Life of the Cities**, NY: Norton and Company, Inc., 1990, p. 41.

5 ˚ URBS X.CIVITAS. O arquitecto e urbanista espanhol *Cerdas* usou essa dupla pela primeira vez para analisar o fenómeno urbano. URBS caracteriza, nessa acepção, o projecto urbano construído com pedras e cimento, vidro e aço, constituindo assim a parte sedentária da moldura urbana. Os edifícios, as pontes, as casas, as fábricas, as lojas e igrejas, escolas e hospitais, mercados e estações de comboio, autocarros, portos, aeroportos, tudo isso pertence à urbs, que noutra polarização *Sennett*, o sociólogo americano chamou de "pedra". A CIVITAS, em contrapartida, representa a vida política e social da cidade, as suas estruturas imaginárias (as "representações" individuais e colectivas), como abordadas em romances urbanos e como vividas nas democracias dos gregos na "polis" aos centros do poder em nossos dias. Na polarização de Sennet a "civitas"corresponderia à oposição da "pedra", i.e. a carne. A "civitas"controla a vida dos moradores urbanos e legisla a vida urbana (na base de leis escritas).

6 - *Moncan, Patrice de*, *Chiambaretta*, *Phillipe* - ***Villes revées***. Paris: *Les Éditions du Mécène,* 1998.

7 - RODRIGUES, Maria João Madeira; SOUSA, Pedro Fialho; BONIFÁCIO, Horácio pereira (coord.) **Vocabulário Técnico de Arquitectura.** 1º ed. Coimbra: Quimera, 1990. P. 271, 272.

8 – MILES, Malcom; Hall, Tim - ***The City Cultures Reader***. NY: Routledge, 2004, p. 399.

9 – Precursores, História, Pensadores, e Visão Contemporânea de uma Visão de Esperança de Igualdade. In DA SILVA, Francisco Alexsandro - **Socialismo Utópico**. www.uern.br/pesquisa/encope_trabalhoresumo.asp?c=984.

10 – BENÉVOLO, Leonardo. **As Origens da Urbanística Moderna**. Lisboa: Editorial Presença, 1981, p. 63-65.

11 - Fourier inspirou-se com seu novo modelo de sociedade na "falange" de Felipe da Macedónia, que havia organizado os seus soldados em forma de falange, unidades de batalha de infiltração rápida nas colunas dos inimigos. Da mesma maneira, na utopia de Fourier, as falanges e os falanstérios avançariam no interior dos territórios e das sociedades europeias, reestruturando-as a partir de dentro.

12 – SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes - Metamorfoses Espaciais. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007. p. 32.

13 – Utopicher Socialismus. Charles Fourier sein Werk undsein Leben de August Bebel In Freitag, Barbara – **UTOPIAS URBANAS**. X Encontro da Soc. Brasileira de Sociologia. 2001 Fortaleza. p. 8-9 .

14 – BENÉVOLO, Leonardo. **As Origens da Urbanística Moderna.** Lisboa: Editorial Presença, 1981. p. 73.

15 – SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes - **Metamorfoses Espaciais**. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007. p. 33.

16 – Lipovetsky faz uma reflexão sobre as novas atitudes comportamentais surgidas no mundo ocidental; a indiferença em substituição da convicção, o narcisismo e as novas relações sociais. In Lipovetsky, Gilles - **A Era do Vazio, Ensaio sobre, o individualismo contemporâneo.** Lisboa: Relógio d'água, 1989.

17 – SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes - **Metamorfoses Espaciais**. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007. p. 33.

18– VENTURY, Robert – **Complexidade e Contradição em Arquitectura**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

19 – TAFURI, Manfredo - **Projecto e Utopia**. Lisboa: Presença, 1985.

20 - Biólogo e filósofo escocês, é considerado como o "pai" do planeamento regional.

21 – JACOBS, Jane - **Morte e Vida de Grandes Cidades**. São Paulo: Martins Fontes. 1º Edição 2000.

22 – Bruno Taut, In **Teoria da Arquitectura**. Do Renascimento aos Nossos Dias. Koln: Tachen 2003. p. 692.

23 – SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes - **Metamorfoses Espaciais**. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007. p. 39.

24– IBEM, IBIDEM., p. 39.

25 - O nome Archigram foi pensado como metáfora de um telegrama direccionado aos problemas da cultura da época. O grupo se considerava uma válvula de escape para o pensamento. O seu posicionamento era de oposição à perspectiva estática, defendendo a criação dialéctica, a liberdade pessoal, o ambiente flexível e os desejos individuais. Pressuposição de um cenário humano a ser modificado drasticamente, desde elementos do quotidiano, até estrutura dos edifícios.

26 – CONSIGLIERI, Victor – **As Metáforas da Arquitectura Contemporânea.** Lisboa: Editorial Estampa, 2007. p. 377, 378.

27 – IBEM, IBIDEM., 2007. p. 377, 378.

28 – "Delirious New York" Explicado às Crianças é um artigo publicado por Luís Santiago BAPTISTA, na ARTECAPITAL Magazine Online, onde estabelece uma comparação entre o século XX Deleuziano (Wim Wenders já tinha afirmado que "o mundo será cada vez mais Deleuziano") criando o neologismo "Koolhaaziano"para caracterizar a arquitectura e cidade do século XXI.

29 – IDEM, IBIDEM.

30 – SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes - **Metamorfoses Espaciais**. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007. p. 45.

31 – Erst Bloch In Freitag, Barbara – **UTOPIAS URBANAS**. X Encontro da Soc. Brasileira de Sociologia. Fortaleza: 2001. p. 16, 17.

Figuras:

Fig 01 - “EMMINENT UTOPIA”, Mixed Media Assemblage 132”x72”, 2008, escultura de Kris Kuksi. http://kuksi.com

Fig 02 - Estação ferrovária e aeroporto da Cittá Nuova. Projecto de Saint’Elia. Fonte: Internet.

Fig 03, 04 - Conceitos de Hugh Ferriss. Estradas elevadas e pontes. Fonte: As Cidades do Futuro Passado. Fonte: Internet.

Fig 05 – Walking City de Ron Heron (1964). Fonte:Intenet.

Fig 06 – Dome de Manhattan de Buckminster Fuller. Fonte: Internet.

Fig 07, 08, 09 - Três cidades “fantásticas”: À esquerda a Visionary City de 1908, no canto superior direito a Towers de 1929 e no canto inferior direito o porto “Discopter” de São Francisco de 1947. Fonte: Internet.

Fig 10 - BABELNOAH de Paolo Soleri. Fonte: Internet.

Fig 11, 12 - À esquerda o plano de reorganização do Harlem de Buckminster Fuller e à direita o Arranha-Céu de vidro E. Pilkington Glass Co., LTD, que ficava a 300 metros do bairro. Fonte: Internet.

Fig 13, 14 - À esquerda a Helix Structure (1961), e à direita City in the Air de Arata Isozaki (1960-63). Fonte: Internet.

Fig 15, 16 - À esquerda a Marine City de Kyonan Kikutake (1960), e à direita Tokyo Bay de Kenzo Tange (1960). Fonte: Internet

Fig 17 - Projecto para a cobertura da Baia de Tóquio (1960). Fonte: internet.

Fig 18, 19, 20 – Em cima superior. A Cidade Cónica Suspensa de *Maymont.* Canto inferior esquerdo, Cidade na parte inferior do *Senna.* Canto inferior direito, Atol artificial Thalassa. Fonte. Internet.

Fig 21, 22 - Projectos da Internacional Situacionista sobre “Nova Babilónia” e a deriva. Fonte: Internet.

Fig 23, 24 – nova Babilónia de Debord. Fonte: Internet.

Fig 25 - Complexo Residencial Ellis Island de *Frank Loyd Wright* (1926). Fonte: Internet.

Anexo IV

Heterotopias, Vazios Urbanos, e os Não-Lugares

Os esquemas arquitectónicos fechados criam um mundo interior dentro de um mundo exterior. Os mundos interiores podem contradizer, neutralizar, ou inverter o mundo exterior. *Michel Foucault*, em *Of Other Spaces* (1967), descreve-nos como "lugar oposto"[1] todos os outros sítios reais que podem ser localizados e representados simultaneamente. Os lugares que *Foucault* designa de heterotopias estão fora de todos os lugares, embora seja possível indicar a sua localização na realidade. Para *Foucault*, a heterotopia funciona como um espelho. O espelho é um espaço sem lugar, um espaço virtual utópico que revela o real como uma sombra por trás da superfície. O espelho é uma realidade que projecta o real, mas, em si mesmo, é uma superfície virtual que transforma o real em algo irreal. Estes lugares podem variar na forma e no conteúdo. Além das casas de repouso, hospitais psiquiátricos, prisões, ou cemitérios, o teatro constitui uma heterotopia por excelência assim como os cinemas e os jardins. Qualquer um dos exemplos dados é capaz de reunir vários locais, em si incompatíveis, num lugar único e real.

O pensamento pós-moderno está ligado à fragmentação e à aglomeração das heterotopias, sendo todas as culturas constituídos por estas, especialmente a China, que tem tradição milenar na construção física de complexos fechados, tais como as casas pátio, jardins, templos ou qualquer outro tipo de edifício público. Os espaços públicos abertos quase não existem. Lazer e entretenimento, rituais religiosos, mercados e assim por diante ocorrem dentro de complexos intra-muros. Estes criaram um mundo interior próprio, com uma realidade interior própria. *Foucault* afirma que a ruptura das heterotopias com o tempo faz-se em dois sentidos; por um lado, pelo acumular do tempo indefinidamente, como sejam museus e bibliotecas, ou transformando-se num tempo que flui, como as feiras ambulantes, ou estâncias balneares. Na China, os jardins fechados dentro de estruturas, condensam a essência da natureza, com as suas regras internas, dentro de um pequeno espaço. Este mundo isolado cria um imaginário que simula o desaparecimento da cidade. Nos jardins, o tempo parou e a realidade urbana foi "lá" fora. A natureza existe na cidade através dos complexos fechados. O jardim é a heterotopia por excelência e recriado em todas as escalas. As heterotopias definem-se através de filtros que tornam, ou mais fácil ou difícil a sua penetração. As mais abrangentes escondem curiosas exclusões, que fazem do simples observador, um convidado ou um *voyeur*. Na China, o "muro" é o

filtro, que pode ser ultrapassado de diferentes maneiras, a fim de permitir o acesso ao interior revelando e exibindo o seu conteúdo.

A principal consequência das heterotopias relativamente à cidade contemporânea é o facto de criarem espaços de ilusão, por vezes duplicando a realidade, transformando-a num espaço perfeito e cheio de detalhe. As heterotopias transformam o ambiente urbano num campo de processos especializados. A cidade divide-se nas áreas financeira, comercial e logística, lazer e entretenimento, tecnológica, núcleos turísticos, conjuntos residenciais de luxo, reservas naturais, para além dos espaços de consumo e especialização técnica. Curiosamente, os espaços marginalizados estão livres destas estruturas físicas, fechadas apesar de constituírem igualmente uma heterotopia.

Michel Foucault, na palestra proferida em 1967, antecipou um pouco do efeito previsto, em 1986, por *Linch*, com o filme *Blue Velvet*. *Lynch* estabelece no filme uma relação com o género *noir* através da oposição entre luz e escuridão, superfície e profundidade, entre as ruas suburbanas, brilhantes e alegres da *Lumberton* diurna e nocturna. No entanto, o filme estabelece a oposição apenas com o propósito de rompê-la. Os detalhes sinistros de outra *Lumberton* invadem constantemente os inocentes espaços suburbanos (como no caso de *Jeffrey,* que ao visitar o detective da polícia, enquanto caminha pelos passeios das ruas arborizados que, de repente escurecem tornando-se uma autêntica ameaça), enquanto a boa e correcta população de *Lumberton* é apresentada como alvo de desejo da face oculta (o lado negro) da cidade. Ao contrário dos clássicos filmes de *gangsters*, *Blue Velvet* não separa o espectador do aparente e do real, da superfície e da profundidade, da luz e da escuridão. Pelo contrário, encoraja-os a pensarem nas duas dimensões morais da cidade, presentes, simultaneamente, no mesmo espaço físico.

Os espaços marginalizados são residuais e inabitados, na sua maioria. *Ignasi Solá-Morales* chama a estes espaços da cidade, *vazios urbanos*. Estes espaços vazios são improdutivos, inactivos, indefinidos e indiferenciados.[3] Geralmente são áreas abandonadas pela indústria, ou antigas zonas portuárias. Normalmente são áreas residuais, junto à margem dos rios, lixeiras e pedreiras. Estes espaços são vistos pelo mercado imobiliário como uma potencial oportunidade de investimento privado para transformá-los em espaços de ilusão temporária, ou seja, em heterotopias, reintegrando-os na rede produtiva urbana da cidade "*eficiente, rítmica, ocupada e efectiva.*"[4] Há uma procura destes espaços, por parte do mercado, por

considerá-los um novo recurso à construção urbana, enquanto os grupos e associações ecológicas os reclama para a criação de novos espaços verdes, e os arquitectos e urbanistas reinterpretam a sua natureza híbrida, usando o projecto paisagístico como ferramenta de trabalho. *Solà-Morales* aconselha a manter estes espaços tal como estão, vazios, porque acumulam o sentimento de ausência. *Solà-Morales* afirma que os vazios urbanos são os únicos lugares na cidade pós-moderna que reúnem uma verdadeira identidade e dão forma a uma memória verdadeiramente colectiva. Para os artistas e habitantes mais sensíveis, os vazios urbanos são últimos e derradeiros locais da liberdade individual e de encontro entre presente e passado.

"Our Postindustrial culture claim spaces of freedom, undefined and unproductive, but this time not linked to the mythic notion of nature but the experience of memory, to the romantic fascination for the absence of the past as a critic weapon in front of the banal and productive present".[5]

Wim Wenders no filme *As Asas do Desejo* (1987) explora o vazio urbano da Berlim democrática, imediatamente após a queda do muro, funcionando como memória futura de um passado que deixou de existir.

Na cidade contemporânea, além das heterotopias e dos vazios urbanos, há lugares que não são, nem históricos nem relacionáveis entre si, ou detentores de identidade e memória específicas. Esses sítios designam-se de *não-lugares*.[6] Nos não-lugares, não há espaço para a história, a menos que sejam transformados em espectáculo. O importante para estes é a sua realidade. Marc Augé, no seu livro *Os Não-lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade* (1992), define, como uma das qualidades de um não-lugar, a natureza transitária, ligada à sua individualidade solitária, às situações fugazes e à sua temporalidade. É, por isso, um conceito ligado aos espaços de tráfego intenso. Qualquer movimento que se faça, o atravessar de um espaço, a criação de roteiros ou fluxos, é gerador de não-lugares. O não-lugar é um espaço de viagem, em que "o indivíduo se sente espectador sem prestar muita atenção ao espectáculo"[7]. Estes espaços estão relacionados com o transporte e o trânsito, com o comércio e o lazer. O utilizador do não-lugar estabelece uma relação com o sítio através dos bilhetes, cartões de crédito, ou passaportes. São exemplos os caminhos-de-ferro, as auto-estradas; os aeroportos, hotéis, espaços de lazer e supermercados. Os não-lugares são espaços de trânsito, em contraste com os espaços de permanência (residenciais). Eles são espaços de intercâmbio, onde dificilmente alguém encontra o outro, em oposição ao conceito de cruzamento, onde

as pessoas se encontram. O utilizador é um passageiro com destino fixo, em contraste com o viajante que valoriza o passeio. Entre o individual e o não-lugar, há uma mediação de palavras e textos. Auto-estradas, supermercados e aeroportos são organizados através normas e regulamentos.

Os lugares não criam uma identidade comum entre os passageiros, motoristas ou clientes, de uma similitude em completa solidão. Os não-lugares estão também conectados à lógica do consumo, através da publicidade a hotéis, ou companhias aéreas.

Notas:

1 – FOULCAUT, Michel, In Of Other Spaces (1967), **In Rethinking Architecture,** Published by Neil Leach, 1997. p. 349 a 356.

2 - É clássico nos filmes *noir* americanos iniciarem-se com uma voz *off* que nos adverte para os perigos da cidade, sobre os tiros na noite dos arranha-céus de janelas iluminadas prometendo mostrar-nos a escuridão.

3 – MORALES, Ignasi Solá – **Present and Future**, Architecture and Cities. Spain: Col.Legi D'Arquitectes de Catalunya, 1997. p. 54.

4 – IDEM-IBIDEM., p. 56.

5 – IDEM-IBIDEM., p. 58.

6 – MARC, Augé – Não–Lugares**,** introdução a uma antropologia da supermodernidade, In Sebentas d'arquitectura – **O Lugar**. Lisboa : Universidade Lusíada, 2001. p. 57-60.

7 – IDEM-IBIDEM., p. 57-60.

Bibliografia Aconselhada

AAVV - Cinema e arquitectura. Lisboa, Cinemateca Portuguesa, 1999.

ALSAYYAD, Nezar – Cinematic Urbanism, A History of the Modern From Reel to Real. UK: Routledge, 2006.

AUMONT, Jacques and MARIE, Michel – Dicionário Teórico e Crítico do Cinema. Lisboa: Texto&Grafia, 2009.

CHALUMEAU, Jean Luc. As Teorias da Arte. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

BAEZA, Alberto Campo – A Ideia Construída. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2004.

Bachelard, Gaston – A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BAKER, Geoffrey, H. – Le Corbusier. Analisis de la Forma. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

BARBARA, Mennel – Cities and Cinema. USA: Routledge, 2008.

BARBER, Stephen – Projected Cities: Cinema and Urban Space. s/l: Reaktion Books, 2003.

BAUDRILLARD, Jean - Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BAUMER, Francklin, L. – O Pensamento Europeu Moderno vol II, séculos XIX, XX. Lisboa: Edições 70, 2002.

BAZIN, André - O que é o cinema?. Lisboa: Livros Horizonte, 1992.

BENEVOLO, Leonardo – Introdução à Arquitectura. Lisboa: Edições 70, 2009.

BENEVOLO, Leonardo – A Cidade na História da Europa. Lisboa: Editorial Presença, 1995.

BERGER, Jonh – Modos de Ver. Lisboa: Edições 70, 1962.

BRAYER, Marie-Ange, ALISON, Jane, MIGAYROU, Frederic, SPILLER, Neil - Future City – Experiment and Utopia in Architecture. London: Thames & Hudson, 2006.

CALVINO, Italo – As cidades invisíveis. Lisboa: Editorial Teorema, 1993.

CAMPANELLA, Tomás – A cidade do sol. Lisboa: Guimarães Editores, 1996

CHOAY, Françoise – A regra e o modelo. Sobre a teoria da arquitectura e do urbanismo. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007

CHOAY, Françoise - O urbanismo – utopias e realidades: uma antologia. São Paulo: Perspectiva, 1979.

CLARKE, David B. – The Cinematic City. UK: Routledge, 1997.

CLÉMAN, Helisabeth, LOVE, Laurence Hausen-, DEMONCUE, Chantal, KAHN, Pierre – Dicionário Prático de Filosofia. Lisboa: TerraMar, 1989.

CONSIGLIERI, Victor – As metáforas da arquitectura contemporânea. Lisboa: Editorial Estampa, 2007.

CONSIGLIERI, Victor As Significações da Arquitectura (1920-1990). Lisboa: Editorial Estampa, 2000.

CORBUSIER, LE – Urbanismo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

CORBUSIER, LE – Maneira de Pensar o Urbanismo. Mem-Martins: Europa América, 2008.

CORN, Joseph J. - Yesterday's Tomorrows: Past Visions of the American Future. USA: The Johns Hopkins University Press, 1996.

CULLEN, Gordon – Paisagem Urbana. Lisboa: Edições 70, 2009.

DEBORD, Guy – Comments on the Society of the Spectacle. UK: Verso Classics, 1967.

DEBORD, Guy – Society of the Spectacle. Detroit, Michigan: Black & Red, 2010.

DELEUZE, Gilles. Cinéma: l'image-mouvement. Paris: Les Éditions de Minuit, 1983.

DELEUZE, Gilles. Cinéma: l'image-temps. Paris: Les Éditions de Minuit, 1985.

DORFLES, Gillo – A Arquitectura moderna. Lisboa: Edições 70, 2000.

ERK, Gul Kaçmaz – Architecture in Cinema: A Relation of Representation Based On Space. Koln: Lambert Academic Publishing AG & Co. KG, 2009.

FERRISS, Hugh – Metropolis of Tomorrow. USA: Dover Publications, 2005.

FERRISS, Hugh – The Power of Buildings, 1920-1950: A Master Draftsman's Record. USA: Dover Publications, 2005.

FERRO, Mário e TAVARES, Manuel – Conhecer os Filósofos de Kant a Kont. Lisboa: Editorial presença, 1994.

FISHMAN, Robert – Sprawl and Suburbia. Minnesota: Publisher William S. Sounders, 2005.

FLORES, Teresa Mendes – Cinema. A Experiência Moderna. Minerva Coimbra: 2007.

FRAITAG, Michel – Arquitectura e Sociedade. Lisboa: Dom Quixote, 2004.

FRAMPTON, Kenneth - História Crítica da Arquitectura Moderna. S. Paulo: Martins Fontes, 2000.

FRANCASTEL, Pierre – Arte e Técnica nos séculos XIX e XX. Lisboa: Edição Livros do Brasil, 2000.

FULLER, R. Buckminster – Ideas and Integrities. Baden: Lars Muller, 2010.

GEDION, S - Espaço, Tempo e Arquitectura – Martins Fontes, São Paulo 2004

GOITIA, Fernando Chueca – Breve História do Urbanismo. Lisboa: Editorial Presença, 1982.

GORJÃO, Jorge – Lugares em teoria. Casal de Cambra. Caleidoscópio, 2007.

GRAFE, Frieda - Patalas, Enno. Prinzler, Hans Helmut.”Fritz Lang”. Lisboa: Livros Horizonte, 1993.

GRILO, João Mário. A Ordem no cinema: vozes e palavras de ordem no estabelecimento do cinema em Hollywood. Lisboa: Relógio d’Água, 1997.

GADAMER, Hans – Georg – Elogio da Teoria. Lisboa: Edições 70. 1983.

HARVEY, David – The Condition of Postmodernity. USA: Blackwell Publishing, 1990.

HARVEY, David – The Urban Experience. USA: The Jonhs Hopkins University Press, 2010.

HAUSER, Harnold - “História Social da Arte e da Cultura”, A Era do Filme. Volume 6. Aveiro: Estante Editora, 1989.

HEIDEGGER, Martin – A origem da obra de arte. Lisboa: Edições 70, 2007.

HUISSMAN, Denis – A Estética. Lisboa: Edições 70, 1999.

JACOBS, Steven – The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.

JACOBS, Jacobs – Morte e Vida das Grandes Cidades. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

JENCKS, Charles - The language of post-modern architecture. Londres: Academy Editions, 1977.

LEACH, Neil – A Anestética da Arquitectura. Lisboa: Antígona 2005.

LEÃO, Francisco Cunha – Nietzche O Anticristo. Lisboa: Guimarães Editores, 2005.

LEFBVRE, Henri – A Critical Introdution. London: Routledge, 2006.

LEFBVRE, Henri – Writings on Cities. UK: Blackwell Publishing, 2008.

LEFBVRE, Henri – The urban Revolution. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003.

LEFBVRE, Henri – The Production of Space. USA: Blackwell Publishing, 2009.

LOBO, Huertas – História Contemporânea das Artes Visuais. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

MONTANER, Josep Maria – Arquitectura e Crítica. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003.

MÓRUS, Tomás – A utopia. Lisboa: Guimarães Editores, 2005.

MUMFORD, Lewis – História das utopias. Lisboa: Antígona, 2007.

MUKAROVSKY, Jan – Escritos Sobre Estética e Semiótica da Arte. Lisboa: Editorial Estampa, 1997.

LIPOVETSKY, Gilles – A Era do Vazio. Lisboa: Relógio d'água, 1979.

MARTIN, Marcel – A Linguagem Cinematográfica. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MONTANER, Josep Maria – Arquitectura e Crítica. Barcelona: Gustavo Gilli, 2007.

MILES, Malcom and HALL, Tim, with BORDEN Iain – The City Cultures Reader. UK: Routledge, 2000.

MONTANER, Josep Maria – As Formas do Século XX. Barcelona: Gustavo Gilli, 2002.

MONTANER, Josep Maria – Modernidade Superada. Barcelona: Gustavo Gilli, 2001.

MORIN, Edgar – Lésprit du Temps II, Necroses. Paris: Grasset, 1975.

MORIN, Edgar – Introdução ao Pensamento Complexo. Lisboa: Instituto Piaget, 2008.

MORRIS, Charles – Signos e Valores. Lisboa: Via Editora, 1978.

MUGA, Henrique - Psicologia da Arquitectura. Colecção Ensaios. s/l: Gailivro, 2005.

MUMFORD, Lewis - A Cidade na História - São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MUNARI, Bruno – Das Coisas Nascem Coisas. Lisboa: Edições 70, 1981.

MUKAROVSKY, Jan - ”Escritos sobre estética e semiótica da arte”. Lisboa: Editorial Estampa, 1988.

NEUMANN, Dietrich - Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner. New York, Prestel, 1996.

PALLASMA, Juhani – The Architecture of the Image. Existential Space in Cinema. s/l: Rakennustieto Publishing, 2007.

PALLASMA, Juhani – The eyes of the Skin, Architecture and the Senses. Chichester, England: Wiley-Academy, 2008.

PALLASMA, Juhani – The Thinking Hand. Existential and Embodied Wisdom in Architecture Chichester, England: John Wiley and Sons Ltd, 2009.

PARTHIA, Gianni e D’ANGELO, Paolo – Dicionário de Estética. Lisboa: Edições 70, 2003.

PELLITERO, Anna Montoya - The image of the Urban Landscape. The re-discovery of the city through different spaces of perception. s/l: Bouwstenen Publicatieburo, 2001.

PHILLIPS, James – Cinematic Thinking. Philosophical Approaches to the New Cinema. Stanford, California: Stanford University Press, 2008.

PINTO, Jorge Cruz - ”O Espaço Limite”. Produção e Recepção em Arquitectura. Vol. II. s/l: Faculdade de Arquitectura, 2007.

PINTO, Jorge Cruz – A Caixa. Metáfora e Arquitectura. s/l: Faculdade de Arquitectura, 2007.

PORTAS, Nuno – A Cidade como Arquitectura. Livros Horizonte, 2007.

PORTAS, Nuno – A Arquitectura para hoje. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

KEVIN, Linch – A Imagem da Cidade. Lisboa: Edições 70, 2009

KEVIN, Linch - A Boa Forma da Cidade. Lisboa: Edições 70, 2010.

KNABB, Ken – Situationist International Anthology. Berkeley: Publisher Ken Knabb, 1995.

KOOLHAAS, Rem - Delirius New York. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

KRIER, Leon – Arquitectura ou Fatalidade. Lisboa: Editora Estar, 1999.

RASMUSSEN, Steen Eiler – Arquitectura Vivenciada. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

RASMUSSEN, Steen Eiler – Viver a Arquitectura. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007.

RODRIGUES, Maria João Madeira – O que é Arquitectura. s/l: Quimera 2002.

RODRIGUES, Maria João Madeira, SOUSA, Pedro Fialho de, BONIFÁCIO, Horácio Manuel pereira – Vocabulário Teórico e Crítico de Arquitectura. Lisboa: Quimera, 2005.

RODRIGUES, Jacinto – Pedagogia para uma Sustentabilidade. Portimão: ISMAT, 2007.

ROSSI, Aldo - A Arquitectura da Cidade. Lisboa: Edições Cosmos 2001.

SANTIAGO, Miguel – Pancho Guedes – Metamorfoses Espaciais. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007.

SENNETT, Richard – The Conscience of the Eye. The Design and Social Life of Cities. NY: Norton, 1992.

SCRUTON, Roger – Estética da Arquitectura. Lisboa: Ed. Presença, 1979.

SHIEL, Mark and Fitzmaurice – Screening the City. Oxford: Blackwell Publisher, 2001.

SILVA, Agostinho da – Sete cartas a um Jovem filósofo. Lisboa: Ulmeiro, 1997.

SOLSTHEID, Dominique – As Grandes Filosofias. Mem-Martins: Europa América, 1971.

SONTAG, Susan - “On photography”. s/l: Picador. 1990.

TEIXEIRA, Manuel – Dicionário Ilustrado de Belas Artes. Lisboa: Editorial Presença, 1985.

URBANO, Luís - Arquitectura e cinema: da câmara escura a Celebration 34747. Prova final da Licenciatura em Arquitectura. Departamento de Arquitectura da Universidade de Coimbra, 1998.

WOLF, Peter – The Future of the City. New Directions in Urban Planning. USA: Whitney Library of design, 1974.

VENTURI, Robert – Complexidade e Contradição. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

ZEVI, Bruno – Architectura in Nuce. Lisboa: Edições 70, 1996.

ZEVI, Bruno – Saber ver a arquitectura. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

Filmografia Aconselhada

À Bout de Souffle / O Acossado (1960) - Jean-Luc Godard.

A Clockwork Orange / Laranja Mecânica (1971) – Stanley Kubrick.

A Life in Suitcases (2005) - Peter Greenaway.

Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution (1965) – Jean Luc Godard.

A Minha Viagem a Itália (1999) - Martin Scorsese.

Asphalt Jungle / Quando a Cidade Dorme (1950) - John Huston.

The Village / A Vila (2004) - M.Night Shayamalan.

A Zed & Two Nought / Um Z e Dois Zeros (1985) - Peter Greenaway.

Berlin, die Sinfonie der Großstadt / Berlim, Sinfonia de uma Capital (1927) - Walter Ruttmann.

Blade Runner / Perigo Iminente (1982) - Ridley Scott.

Brazil (1985) – Terry Gilliam.

Children of Man / Os Filhos do Homem (2006) – Alfonso Cuoron.

Chung hing sam lam / Chunking Express (1994) - Wong Kar Wai.

Das Kabinet des Doktor Caligari / O Gabinete do Dr. Caligari (1919) - Robert Wiene.

Demolition Man / O Homem Demolidor (1996) – Marco Brambilla.

Do The Right Thing / Não Dês Bronca (1989) - Spike Lee.

Double Indemnity / Pagos a Dobrar (1944) - Billy Wilder.

Drowning by Numbers / Maridos à água (1988) - Peter Greenaway.

11’09’’01 (2002) - Sean Penn et al.

Equilibrium (2002) – Kurt Wimmer.

Escape from LA (1996) - John Carpenter.

Fahrenheit 451 (1966) - François Truffaut.

Fight Club / Clube da Combate (1999) – David Fincher.

FAQ: Frequently Asked Questions (2004) – Carlos Antanes.

Fa yeung nin wa / Disponível Para Amar ((2000) - Wong Kar Wai.

8½ Women / 8 Mulheres e ½ (1999) - Peter Greenaway.

Gattaca (1997) - Andrew Niccol.

Germania, Anno Zero / Alemanha, Ano Zero (1947) - Roberto Rosselini.

História(s) do Cinema (1998), Jean-Luc Godard.

Hiroshima, Mon Amour, Hiroshima, Meu Amor (1959) - Alain Resnais.

I am Legend / Eu sou a Lenda (2007) – Francis Lawrence.

Idiocracy (2006) – Mike Judge.

L’arrivée d`un train à la Ciotat / A chegada do Combóio á Cidade (1895) - Auguste Lumière e Louis Lumière.

L’Avventura / A Aventura (1960) - Michelangelo Antonioni.

La Haine / O Ódio (1995) - Matthieu Kassowitz.

Les Quatre Cents Coups / Os Quatrocentos Golpes (1959) - François Truffaut.

Lost in Translation / Amor num Lugar Estranho (2003) - Sofia Coppola.

Manhatan (1979) - Woody Allen.

Matou (1931) - Fritz Lang.

Metropolis / Metrópolis (1929) - Fritz Lang.

Minority Report / Relatório Minoritário (2002) – Steven Spielberg.

Morte a Venezia / Morte em Veneza (1971) - Luchino Visconti.

Mutant Chronicles (2008) – Simon Hunter.

Nightwatching / A ronda da noite (2007) - Peter Greenaway.

Nineteen Eighty-Four / 1984 (1984) – Michael Radford.

Nosferatu, O Vampiro (1922) - F. W. Murnau.

O Arquitecto e a Cidade Velha (2003) - Catarina Alves Costa.

O Couraçado Potemkin (1925) - Serguei Eisenstein.

O Homem da Câmara de Filmar (1929) - Dziga Vertov.

On the Waterfront / Há Lodo no Cais (1954) - Elia Kazan.

O Pianista (2002) - Roman Polanski.

Peopling the Palaces at Venaria Reale (2007) - Peter Greenaway.

Planet of the Apes / O Planeta dos Macacos (2001) – Tim Burton.

Playtime (1967) - Jacques Tati.

Prospero's Books / Os livros de Próspero (1991) - Peter Greenaway.

Rembrandt's J'accuse (2008) - Peter Greenaway.

Robocop / Robocop, o polícia do future (1987) - Paul Verhoeven.

Roma (1972) - Federico Fellini.

Sentimento / Senso (1954) - Luchino Visconti.

Seven / Sete Pecados Capitais (1995) - David Fincher.

Screamers / Assassinos Cibernéticos (1995) - Christian Duguay.

Sin City (2005) – Robert Rodrigues, Quentin Tarantino, frank Miller.

Sleeper / O Homem do ano 2000 (1973) – Woody Allen.

Soldier / Soldado Implacável (1998) - Paul W.S. Anderson.

Soylent green / À beira do fim (1973) – Richard Fleischer.

Stairs 1 Geneva (1995) - Peter Greenaway.

Sunrise / Aurora (1927) - F.W. Murnau.

Sunset Boulevard / O Crepúsculo dos Deuses (1950) - Billy Wilder.

Suzhou he / O Rio do Amor (2000) - Lou Ye.

Taxi Driver (1976) - Martin Scorsese.

The Baby of Mâcon / O bebé de Mâcon (1993) - Peter Greenaway.

The Belly of an Architect / O Ventre de um Arquitecto (1987) - Peter Greenaway.

The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover / O cozinheiro, o ladrão, a sua mulher e o amante dela (1989) - Peter Greenaway.

The Crowd / A Multidão (1928) - King Vidor.

The Draughtsman's Contract / O contrato (1982) - Peter Greenaway.

The Falls (1980) - Peter Greenaway.

The Fountainhead / Vontade Indómita (1949) - King Vidor.

The Island / A Ilha (2005) – Michael Bay.

The Matrix (1999) - Andy e Larry Wachowski.

The Matrix Reloaded (2003) - Andy e Larry Wachowski.

The Matrix Revolutions (2004) - Andy e Larry Wachowski.

The Pillow book / O livro de cabeceira (1996) - Peter Greenaway.

The tulse Luper Suitecases, The Moab Story (2003) - Peter Greenaway.

The tulse Luper Suitecases, Antwerp (2003) - Peter Greenaway.

The tulse Luper Suitecases, Sark to the Finish (2003) - Peter Greenaway.

The tulse Luper Suitecases, Vaux to the Sea (2004) - Peter Greenaway.

The Truman show / A Vida em Directo (1998) – Peter Weir.

Touch of Evil / A Sede do Mal (1958) - Orson Welles.

The Worriers / Os selvagens da noite (1979) – Walter Hill.

THX 1138 (1967) – George Lucas.

28 Days Later / 28 Dias Depois (2002) – Danny Boyle.

Uma Viagem com Martin Scorsese pelo Cinema Americano (1995) - Martin Scorsese.

V for Vendetta / V de Vingança (2006) - Andy e Larry Wachowski.

Watchmen (2009) - Zack Snyder.