

FÁBIO ALLON DOS SANTOS

ARQUITETURAS FÍLMICAS



ARQUITETURAS FÍLMICAS

FÁBIO ALLON DOS SANTOS

ARQUITETURAS FÍLMICAS

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Arquitetura, pelo Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura (PROPAR), da Faculdade de Arquitetura, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Orientadora: Prof.^a Cláudia Piantá Costa Cabral

PORTO ALEGRE

2005

Editora O Grito em Preto e Branco
Alameda Princesa Izabel, 2500, apto. 702
Bigorriho - Curitiba - Paraná
CEP 80730-080
Tel.: (41) 3339-1681
E-mail: fabioallon@yahoo.com

Copyright © Editora O Grito em Preto e Branco, 2005

Imagem da Capa

Fotograma do Filme Dogville

Capa, projeto gráfico e editoração eletrônica

Fábio Allon dos Santos

Revisão

Evelin Basegio

Cláudia Piantá Costa Cabral

FICHA CATALOGRÁFICA

S237a Santos, Fábio Allon dos

Arquiteturas fílmicas / Fábio Allon dos Santos ; orientação de Cláudia Piantá Costa Cabral. — Porto Alegre : UFRGS, Faculdade de Arquitetura, 2005.

276 p.: il.

Dissertação (mestrado) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Arquitetura. Programa de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura. Porto Alegre, RS, 2005.

CDU: 711.427:791.43
72.011:159.937.522
72:791.43

Descritores

Cidades imaginárias : Filmes de cinema

711.427 : 791.43

Espaço arquitetônico : Percepção visual e espacial

72.011 : 159.937.522

Arquitetura : Cinema

72 : 791.43

Bibliotecárias Responsáveis

Carmen Lúcia Rubin – CRB-10/857

Elenice Avila da Silva – CRB-10/880

Para ROVENI e ÁLVARO, meus pais

Para EVELIN, minha amada

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais,
pelo eterno amparo, incentivo e confiança.

À Evelin,
pelo amor, carinho e auxílio durante este estudo.

A minha família,
pelos exemplos de respeito e honestidade.

A minha orientadora, Dra. Cláudia Piantá Costa Cabral,
pelos ensinamentos, compreensão e flexibilidade na orientação.

A todos os meus ex-professores, em especial ao Irmão Balestro,
por despertar em mim o gosto pela leitura e pela escrita.

Aos amigos Eival, Eduardo, Camila,
Caroline, Rodrigo, Edison, Helder, Yussif e Daniele,
pelo convívio de anos e por me emprestarem traços de suas
personalidades.

Aos amigos de infância Pedro, Cícero e Daniel,
pelo companheirismo de toda uma vida.

Às amigas Flávia e Paola,
pela relação custo-benefício proveitosa.

A todos que,
de alguma forma, sempre estiveram presentes.

*“É claro que a arquitetura pode ter começos, meios e fins.
Mas não necessariamente nesta ordem.”*

Jean-Luc Godard

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS

10

RESUMO

12

ABSTRACT

13

INTRODUÇÃO

15

1 A ARQUITETURA COMO AGENTE FÍLMICO

33

Aspectos Técnicos: Os Condicionantes do Espaço Fílmico

35

A Ficção Arquitetônica: Tempo, Espaço e Narrativa

41

O Imaginário Fílmico: O Espaço Representado e a Ilusão da Realidade

46

2 DANDO ASAS À REALIDADE

51

O Presente Refletido sob o Céu de *Berlim*

53

3 MÃOS DE TESOURA

77

Idealização e Crítica em <i>Tatville</i>	83
O Recorte da Realidade em <i>Seahaven</i>	113

4 CIDADES DO AMANHÃ

129	
O <i>Déjà Vu</i> do Futuro em <i>San Angeles</i>	131

5 CÃO BRAVO

159	
Despindo o Espaço em <i>Dogville</i>	161

CONSIDERAÇÕES FINAIS

181	
Interfaces entre Arquitetura e Cinema	182

ÍNDICE REMISSIVO

191

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

197

ANEXOS

221

LISTA DE FIGURAS

DANDO ASAS À REALIDADE

Figuras 1 a 3	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	60
Figuras 4 a 6	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	61
Figuras 7 a 12	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	63
Figuras 13 a 18	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	64
Figuras 19 a 24	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	67
Figuras 25 a 27	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	68
Figuras 28 a 33	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	72
Figuras 34 a 39	(fotogramas do filme <i>Asas do Desejo</i>)	73

MÃOS DE TESOURA

Figuras 40 a 45	(fotogramas do filme <i>Meu Tio</i>)	85
Figuras 46 a 51	(fotogramas do filme <i>Meu Tio</i>)	86
Figuras 52 a 57	(fotogramas do filme <i>Meu Tio</i>)	87
Figuras 58 a 61	(fotogramas do filme <i>Meu Tio</i>)	90
Figura 62	(planta térrea da casa dos <i>Arpel</i>) fonte: www.architettura.supereva.it/movies/19990601/index.htm	90
Figura 63	(fotoograma do filme <i>Meu Tio</i>)	90
Figuras 64 a 69	(fotogramas do filme <i>Meu Tio</i>)	91
Figuras 70 a 75	(fotogramas do filme <i>Meu Tio</i>)	93
Figuras 76 a 81	(fotoogramas do filme <i>Meu Tio</i>)	95
Figuras 82 a 85	(fotogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	98
Figuras 86 a 89	(fotos da construção dos cenários de <i>Playtime</i>) fonte: www.tatville.com	99
Figuras 90 a 93	(fotoogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	100
Figuras 94 a 97	(fotogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	102
Figuras 98 a 101	(fotogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	103
Figuras 102 e 103	(fotoogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	104
Figura 104	(foto da construção dos cenários de <i>Playtime</i>) fonte: www.tatville.com	104
Figura 105	(fotoograma do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	104
Figuras 106 a 109	(fotoogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	106
Figuras 110 a 113	(fotogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	107
Figuras 114 a 117	(fotogramas do filme <i>Playtime – Tempo de Diversão</i>)	110
Figura 118	(fotoograma do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	115
Figura 119	(foto da cidade de Seaside, Flórida, EUA) fonte: www.greatbuildings.com/buildings/Seaside.html	115
Figura 120	(foto da cidade de Seaside, Flórida, EUA) fonte: www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp056.asp	115
Figura 121	(fotoograma do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	115
Figuras 122 e 123	(fotogramas do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	116
Figuras 124 e 125	(fotos da cidade de Seaside, Flórida, EUA) fonte: www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp056.asp	116
Figura 126	(fotoograma do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	116
Figuras 127 a 130	(fotogramas do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	119

Figuras 131 a 134	(fotogramas do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	120
Figuras 135 a 138	(fotogramas do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	121
Figuras 139 e 140	(fotogramas do filme <i>O Show de Truman – O Show da Vida</i>)	125
Figuras 141 a 144	(fotos e propagandas da cidade de Celebration, Flórida, EUA) fonte: www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq024/arq024_03.asp	125
Figura 145	(fotograma do filme <i>Edward – Mãos de Tesoura</i>)	125

CIDADES DO AMANHÃ

Figuras 146 a 149	(fotogramas do filme <i>Metrópolis</i>)	134
Figuras 150 e 151	(fotogramas do filme <i>Metrópolis</i>)	135
Figura 152	(esboço para os cenários do filme <i>Metrópolis</i>) fonte: NEUMANN, Dietrich (ed.). <i>Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner</i> . Munich: Prestel, 1999, p.94-103	135
Figuras 153 a 156	(fotogramas do filme <i>Metrópolis</i>)	138
Figura 157	(fotograma do filme <i>O Quinto Elemento</i>) fonte: www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq033/arq033_02.asp	138
Figuras 158 a 161	(fotogramas do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	142
Figuras 162 a 165	(fotogramas do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	143
Figuras 166 a 169	(fotogramas do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	146
Figuras 170 e 171	(fotos do <i>Bradbury Building</i> , Los Angeles, EUA) fonte: www.bladezone.com/contents/fan/articles/la_tour	147
Figura 172	(foto do <i>Million Dollar Theater</i> , Los Angeles, EUA) fonte: www.bladezone.com/contents/fan/articles/la_tour	147
Figura 173	(fotograma do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	147
Figura 174	(fotograma do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	148
Figura 175	(foto da <i>Ennis-Brown House</i> , Los Angeles, EUA) fonte: www.bladezone.com/contents/fan/articles/la_tour	148
Figura 176	(foto da cadeira de Charles Rennie Mackintosh) fonte: www.bladezone.com/contents/film/production/props/Chairs/Mackintosh.htm	148
Figura 177	(fotograma do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	148
Figura 178	(foto do <i>Wiltern Theater</i> , Los Angeles, EUA) fonte: www.thewiltern.com/history.aspx	148
Figuras 179 a 181	(fotogramas do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	151
Figuras 182 a 184	(fotogramas do filme <i>Blade Runner – O Caçador de Andróides</i>)	152

CÃO BRAVO

Figuras 185 a 187	(fotogramas do filme <i>Dogville</i>)	165
Figuras 188 a 190	(fotogramas do filme <i>Dogville</i>)	167
Figuras 191 a 193	(fotogramas do filme <i>Dogville</i>)	169
Figuras 194 a 196	(fotogramas do filme <i>Dogville</i>)	170
Figuras 197 a 199	(fotogramas do filme <i>Dogville</i>)	171
Figuras 200 a 202	(fotogramas do filme <i>Dogville</i>)	173
Figuras 203 a 205	(fotogramas do filme <i>Dogville</i>)	178

OBS:	Todas as figuras, exceto quando indicado, foram extraídas das cópias em DVD de seus respectivos filmes.
-------------	---

RESUMO

SANTOS, Fábio Allon dos. **Arquiteturas Fílmicas**. 2005. 276 p. (Dissertação – Mestrado em Arquitetura). Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS – Porto Alegre – RS.*

Assim como a arquitetura, o cinema é uma das artes onde o sentido espacial é mais forte. Ao incorporar o tempo como uma de suas dimensões, o espaço fílmico permite que falemos de uma ficção arquitetônica, de uma narratividade que nos faz construir uma via subjetiva de análise que extrapola o mero papel técnico, englobando os papéis crítico e experimental. Acentuando a impressão de realidade pela apresentação de formas em movimento, a arquitetura fílmica desempenha papel orquestral e atua como agente ativo de referência e legitimação espaço-temporal, tornando a experiência cinematográfica única. Mesmo não havendo como não sacrificar a continuidade dentro deste esquema e admitindo que o espaço fílmico seja diferente do real, pois sofre extrema influência de seus condicionantes técnicos, que agem como recortes da realidade e determinam, desta maneira, as relações entre tempo e espaço, o que interessa é que a representação deste espaço possa contribuir para a revelação de outras formas de se enxergar o fenômeno arquitetônico. É justamente a filmabilidade da arquitetura que, numa sociedade onde a comunicação é eminentemente visual, vai de encontro ao seu papel de discurso, de paradigma visual para a própria realidade. Ao pensar o espaço real representando e recriando suas formas, a arquitetura fílmica pode inclusive se configurar como uma espécie de arquitetura marginal, servindo de importante base para questionamentos e proposições sobre si mesma, indicando os gostos, medos e anseios de cada período e lançando novas idéias. A arquitetura, banhada por fatores de ordem cultural, econômica, política e social tem, portanto, o poder de sintetizar a experiência espacial fílmica, fazendo da simulação gerada por sua representação peça chave na análise dos espaços imaginários do cinema, já que a sobreposição entre realidade e ficção produz imagens e situações emblemáticas que se refletem na própria percepção espacial e se incorporam definitivamente à vivência urbana individual e coletiva de seus habitantes/espectadores. Pelo alcance atual do cinema é pertinente, portanto, que se investiguem as interfaces entre ambos. Dentro do estudo proposto estão sete filmes com os quais se espera mostrar porção relevante do que se pensou e representou sobre a arquitetura fílmica ao longo dos anos, mostrando que ela é muito mais que mera “cenografia”, pois permite a ligação entre tempo, espaço e homem. Não interessa saber, portanto, se estas arquiteturas são um modelo objetivo de espaço, mas sobretudo se são um laboratório de reflexão sobre uma certa idéia de sociedade.

Palavras-chave : Arquitetura; Cinema; Filme; Arquitetura Fílmica; Espaço Fílmico.

* Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cláudia Piantá Costa Cabral - UFRGS.

ABSTRACT

SANTOS, Fábio Allon dos. **Filmic Architectures**. 2005. 276 p. (Dissertation – Master in Architecture). Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS – Porto Alegre – RS.*

Like architecture, cinema is one of the arts where the spacial sense is stronger. Incorporating time as one of its dimensions, the filmic space allows us to talk about an architectonic fiction, a narrative that makes us build a subjective way of analysis that oversteps the mere technical role, embodying the critical and experimental roles. Stressing the impression of reality by presenting shapes in movement, filmic architecture plays an orchestral role and acts as an active agent of temporal-spacial reference and legitimization, making the cinematographic experience unique. Despite the inevitability of sacrificing continuity in this scheme and admitting that the filmic space is different from the real one, as it suffers extreme influence from its technical conditioners, which act like detachments from reality and determine, therefore, the relations between time and space, what matters is that the representation of this space could contribute to reveal other ways of seeing the architectonic phenomenon. It's precisely architecture's filmability that, in a society where communication is eminently visual, comes across its role as a discourse, as a visual paradigm to reality itself. By thinking of real space representing and recreating its forms, filmic architecture can even be configured as a sort of marginal architecture, providing an important basis for inquires and propositions about itself, indicating the tastes, fears and wishes of each period and launching new ideas. Architecture, soaked by factors of cultural, economical, political and social order has, thus, the power to synthesize the filmic spacial experience, making the simulation generated by its representation a key-piece in the analysis of the imaginary spaces of the cinema, since the overlap between reality and fiction produces images and emblematic situations that reflect themselves in the own spacial perception and definitely incorporate themselves to the inhabitants/spectators' individual and collective urban life. Because of the actual range of the cinema it is pertinent, therefore, to investigate the interfaces between both. In the proposed study there are seven movies with which it is expected to demonstrate a relevant part of what has been thought and represented about filmic architecture throughout the years, showing that it is much more than a mere "scenography", for it allows the connection between time, space and man. Hence it doesn't matter knowing if these architectures are an objective model of space, but moreover if they are a laboratory of reflection concerning a certain idea of society.

Key-words : Architecture; Cinema; Film; Filmic Architecture; Filmic Space.

* Adviser: Prof.^a Dr.^a Cláudia Piantá Costa Cabral – UFRGS.

INTRODUÇÃO

“O lugar desempenha sua função habitual e integra dramaticamente essa função na ação, ou seja, levando-se em conta o lugar e sua função, não podemos de forma alguma caracterizar este como um “pano de fundo”, que coloco aqui de forma irônica, como um cenário passivo e, cabe dizer, apenas decorativo. A partir daí se firma, em alguns filmes é claro, a arquitetura como função e lugar de um filme e não apenas como pano de fundo.”¹

O cinema pode ser considerado, junto com a arquitetura, uma das artes onde o sentido espacial é mais forte, já que ambos são artes espaciais e temporais, que se desvendam via trajetórias e ângulos de visão. A arquitetura enquanto agente ativo da legitimação espacial interna do cinema nos permite várias leituras, funcionando como uma espécie de arquitetura marginal, diferente daquela a que estamos mais habituados.

Diversas tentativas têm sido feitas no sentido de se criar uma rede de ligações entre cinema e arquitetura. De forma geral este esforço tem-se concretizado por uma série de artigos publicados em seminários, via *internet* e em algumas edições especiais de revistas de arquitetura. Ainda assim, nota-se uma tendência à análise e identificação de uma arquitetura enquanto agente apenas “cênico”,² ou seja, enquanto representação interna e “pano de fundo” para o cinema. Embora admitindo-se estas abordagens como extremamente úteis para um entendimento mais claro do hibridismo atual nas artes e até do próprio trabalho a ser desenvolvido,

¹ VINHA, Daniel Mangabeira da. **Arquitetura e Cinema: a participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte.** 2002. Monografia (Disciplina Ensaio Teórico) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: www.unb.br. Acesso em: outubro de 2002.

² Os termos “cênico” e “cenário”, sempre que entre aspas, são utilizados nesta dissertação em seu sentido pejorativo, ou seja, de mero “*pano de fundo*” que cumpre não mais que suas funções técnicas dentro de um filme. Esta definição segue o sentido adquirido pelo termo mais recentemente e adotado pela maioria dos autores, aproximando-se da idéia de artificialidade. Quando citados sem aspas referem-se ao ambiente construído especificamente para o desenrolar da ação nos filmes. Utiliza-se ainda o termo *locação* para designar os espaços filmados já existentes (fora dos estúdios cinematográficos), diferentes daqueles construídos especificamente para o filme (cenários).

a presente pesquisa não se restringe a desenvolvimento semelhante; pretende, a partir da análise dos filmes selecionados, discutir conceitos que extrapolem o mero papel técnico desempenhado por suas arquiteturas fílmicas.³

O discurso arquitetônico tem estado aberto a constantes interpretações. A presente dissertação insere-se, portanto, nesta abertura para tentar demonstrar a importância de se pensar a arquitetura fílmica como parte possível e importante deste discurso.

Diversas análises têm sido feitas por vários autores: Lineu Castello, em *Meu tio era um Blade Runner*,⁴ pende para análises centradas na transmissão da idéia de modernidade arquitetônica pelo cinema; Leonardo Name, em *Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade*⁵ e em *O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência*,⁶ tende a análises que extrapolam o edifício e voltam-se muito mais para a idéia de urbanidade inerente aos filmes analisados, ou seja, para a identificação dos fenômenos interferentes em ambas as artes, cinema e arquitetura, na construção da percepção e do imaginário urbano; Carlos M. Teixeira, em *Alphaville e Alphaville*,⁷ analisa também o urbano, mas com ênfase nos aspectos de realidade entre a proposta urbana do filme e os empreendimentos imobiliários homônimos – usa, portanto, o cinema

³ Os termos *arquitetura fílmica* e *espaço fílmico* referem-se, aqui, ao material filmado, ao produto final (filme), estando sujeitos aos condicionantes e às questões técnicas do meio cinematográfico (câmera e lente utilizadas, ângulo de visão, enquadramento, corte, montagem, etc.). Diferem-se, portanto, de *cenário* e *locação*, que se referem ao ambiente concreto que serviu de base para originar os dois primeiros. Nesta dissertação foram os filmes o material de estudo, mesmo porque a maioria dos cenários têm existência efêmera ou, como a maioria das locações, são de acesso restrito ao grande público.

⁴ CASTELLO, Lineu. **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg024/arg024.03.asp>. Acesso em: maio de 2002.

⁵ NAME, Leonardo. **Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg037/arg037.02.asp>. Acesso em: junho de 2003.

⁶ NAME, Leonardo. **O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg033/arg033.02.asp>. Acesso em: fevereiro de 2003.

⁷ TEIXEIRA, Carlos M. **Alphaville e Alphaville**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg021/arg021.02.asp>. Acesso em: fevereiro de 2002.

como crítica ferrenha ao modo como temos vivido; outros, como Daniel Mangabeira da Vinha, analisam os aspectos desempenhados pela arquitetura como pensamento sobre o futuro, em artigos como *Arquitetura e Cinema – A participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte*.⁸

Arquitetos como Jean Nouvel e cineastas como Wim Wenders, em entrevistas a revistas especializadas, não deixam de citar a forte relação entre as duas artes e as possibilidades abertas pelo trabalho e pensamento conjuntos entre ambas. Para eles, a interferência se dá nos dois sentidos, devendo cada uma se valer das questões tanto físicas quanto conceituais levantadas pela outra.

Bernard Tschumi é, possivelmente, o arquiteto mais incisivo em tais aspectos, já que suas obras e projetos se inspiram frequentemente em processos fílmicos, além de se ampararem no registro escrito de suas idéias. Tais registros são contribuições inegáveis, tanto pela profundidade quanto pelo pioneirismo com que fala do assunto, abrindo as portas para incursões posteriores. Outros arquitetos, como Rem Koolhaas, por exemplo, também estão constantemente abertos em seus trabalhos aos possíveis relacionamentos com outras artes, embora não tenham registros escritos sobre o tema na mesma proporção e sistematização que Tschumi. Em *Questions of Space: Lectures on Architecture*⁹ e *Architecture and Disjunction*,¹⁰ de Tschumi, somos apresentados a tais questões, podendo conferi-las ainda em seus projetos compilados no livro *Event-cities: (praxis)*,¹¹ que nos mostra de maneira sucinta suas teorias

⁸ VINHA, Daniel Mangabeira da. **Arquitetura e Cinema: a participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte**. 2002. Monografia (Disciplina Ensaio Teórico) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: www.unb.br. Acesso em: outubro de 2002.

⁹ TSCHUMI, Bernard. **Questions of Space: Lectures on Architecture**. London: Architectural Association, 1990.

¹⁰ TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. 4th ed. Cambridge: The MIT Press, 1998.

¹¹ TSCHUMI, Bernard. **Event-cities: (praxis)**. Cambridge: The MIT Press, 1999.

baseadas no vocabulário fílmico e avança do plano teórico para o prático, mostrando seus reflexos em sua própria produção arquitetônica.

Diversos outros textos também apresentam maneiras mais abertas de se ver a arquitetura: Diana I. Agrest e o livro *Architecture from Without: theoretical framings for a critical practice*,¹² organizado de forma a unir fragmentos e compor uma visão menos auto-centrada sobre arquitetura; *La Buena Vida – Visita Guiada a las Casas de la Modernidad*,¹³ de Iñaki Ábalos, elege obras e as relaciona a conceitos extraídos de diversas áreas (sociologia, filosofia e cinema, entre outras), apresentando formas possíveis de abordagens de assuntos afins; *Mapping of cinematic places: icons, ideology and the power of (mis)representation*,¹⁴ ensaio de Jeff Hopkins, analisa os lugares cinematográficos, os ícones e ideologias por trás da representação cinematográfica.

No campo das artes em geral, merecem destaque obras como *Arquitectura de la Indeterminación*,¹⁵ livro do arquiteto Yago Conde, dissolvendo as fronteiras entre arquitetura e artes plásticas; *Scenes of the world to come: european architecture and the american challenge 1863-1960*,¹⁶ de Jean-Louis Cohen, evidenciando a noção de futuro embutida nas arquiteturas ditas “visionárias”; *A modernidade superada: arquitetura, arte e pensamento do século XX*,¹⁷ de Josep Maria Montaner, dedica um capítulo ao cinema; *Conceitos da arte moderna*,¹⁸ de Stangos Nikos, e

¹² AGREST, Diana I. *Architecture from without: theoretical framings for a critical practice*. Cambridge: The MIT Press, 1993.

¹³ ÁBALOS, Iñaki. *La Buena Vida: Visita Guiada a las Casas de la Modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

¹⁴ HOPKINS, Jeff. *Mapping of cinematic places: icons, ideology and the power of (mis)representation*. In: AITKEN, Stuart C.; ZONN, Leo E (eds.). *Place, power, situation and spectacle: a geography of film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994.

¹⁵ CONDE, Yago. *Arquitectura de la Indeterminación*. Barcelona: Actar, 2000.

¹⁶ COHEN, Jean-Louis. *Scenes of the world to come : european architecture and the american challenge 1893-1960*. Paris: Flammarion, Canadian Centre for Architecture, 1995.

¹⁷ MONTANER, Josep Maria. *A modernidade superada: arquitetura arte e pensamento do século XX*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

¹⁸ NIKOS, Stangos. *Conceitos da arte moderna*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

The story of modern art,¹⁹ de Norbert Lynton, nos dão um amplo contexto da situação artística paralela aos primórdios do cinema.

Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner,²⁰ editado por Dietrich Neumann e com ensaios também de Anthony Vidler, Michael Webb, Anton Kaes e Donald Albrecht, é talvez um dos mais aprofundados estudos já compilados sobre cenários fílmicos, transpassando conceitos de todo um século de cenografia.²¹ Revistas como a *Architectural Design* lançam periodicamente volumes dedicados a assuntos específicos, como *Architecture & Cinema* e *Architecture + Cinema II*, por exemplo, onde uma série de artigos relacionados ao tema são veiculados por estudiosos como Maggie Toy, Michael Dear, Nikos Georgiadis, Edwin Heathcote, Iain Borden e Murray Grigor, entre outros. *O cinema e a invenção da vida moderna*,²² organizado por Leo Charney e Vanessa R. Schwartz, encarrega-se da análise do papel desempenhado pelo cinema nos processos de mudança da sociedade.

“Recentemente, um interesse renovado na cenografia, e especialmente na arquitetura fílmica, tem se tornado evidente. De fato, o número crescente de publicações, exposições e conferências sobre o assunto filme e arquitetura é grande o suficiente para indicar o aparecimento de todo um novo campo de estudo, cruzando as fronteiras entre duas proeminentes formas de arte do século XX. Os fantásticos ou visionários esboços de projetos não realizados por arquitetos têm sido a muito tempo reconhecidos como contribuições importantes para a história da arquitetura. Os

¹⁹ LYNTON, Norbert. **The story of modern art**. London: Phaidon Press, 1999.

²⁰ NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999.

²¹ O termo *cenografia* é utilizado para designar a arte e a técnica de criar, desenhar e supervisionar a construção dos cenários e a caracterização das locações internas e externas de um filme.

²² CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

projetos cenográficos arquitetônicos merecem ocupar posição semelhante.”²³

A imagem arquitetônica ganha corpo e ajuda a delinear a *natureza* dos filmes, a *função* das ações e a *atmosfera* das locações. Da conjunção destes fatores se define a importância do papel da arquitetura no cinema. A arquitetura deve saber transitar no imaginário fílmico para construir estruturas capazes de resgatar o espírito de uma época ou lançar o de outras. Se em seus primórdios os cenários dos filmes de estúdio estavam mais para “panos de fundo”, agora o cinema permite à arquitetura o desempenho de um papel mais ativo.

“Apesar das qualidades cinemáticas imediatamente perceptíveis que as cidades frequentemente parecem possuir, e a despeito do não creditado papel desempenhado pela cidade em tantos filmes, relativamente pouca atenção teórica tem sido dirigida para o entendimento da relação entre o espaço urbano e o cinemático. Na verdade, enquanto as histórias do cinema e da cidade estão imbricadas a tal ponto que é impensável que o cinema tenha se desenvolvido sem a cidade, e enquanto a cidade tenha sido inequivocamente moldada pela forma cinemática, nem o cinema nem o estudo urbano dedicaram a merecida atenção à suas conexões.”²⁴

O cinema, pelo acréscimo da dimensão temporal, torna a experiência espacial única, diferente de qualquer outra representação, permitindo uma apropriação mental mais interativa e “realística”. É certamente a combinação do tempo e do espaço que garante a impressão de realidade e se destaca como elemento essencial à linguagem cinematográfica.

²³ NEUMANN, Dietrich. **Introduction**. In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 9. *Obs: todas as citações extraídas de textos em outro idioma que não o português foram livremente traduzidas para esta dissertação.

²⁴ CLARKE, David. **Introduction: “Previewing the Cinematic City”**. In: _____. **The Cinematic City**. London: Routledge, 1997, p. 1-14.

“Nenhuma outra arte captura e envolve tão fortemente o espectador como o cinema, que dá a sensação de se estar diante de um acontecimento real, provocando um processo de participação emocional e sensorial da platéia.”²⁵

O aspecto físico da arquitetura junta-se ao poder da imagem do cinema numa complementação tal que o primeiro confere solidez ao segundo, e o segundo realça o primeiro. No cinema muito já se pensou em termos de arquitetura e muito já foi proposto que se somou às próprias formas da arquitetura “convencional”, assim como muitos projetos não executados já serviram de base para discussões sobre o próprio espaço construído. Por quê, então, não considerar o cinema como veículo possível para o discurso arquitetônico?

“O cinema tem tradicionalmente oferecido um alentado campo para a representação. O moderno, em particular, ocupa lugar de destaque nesse campo e, para representá-lo, é freqüente o cinema agenciar a arquitetura, oferecendo-lhe um papel estelar, alçando-a de seu papel mais corrente de mera coadjuvante cênica.”²⁶

Concordando com o pensamento de Christian Metz, Name nos diz que “a paisagem cinematográfica não é, então, um lugar neutro para o entretenimento ou para uma documentação objetiva, muito menos mero espelho do ‘real’, mas sim uma forte criação cultural e ideológica onde significados sobre lugares e sociedades são produzidos, legitimados, contestados e obscurecidos.”²⁷

Se a arquitetura não tem conseguido fazer parte da vida das pessoas enquanto reflexão e debate, o cinema certamente tem servido de

²⁵ METZ, Christian. **A respeito da impressão de realidade no cinema.** In: _____. **A significação no cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 15-28.

²⁶ CASTELLO, Lineu. **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema.** Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/araq024/araq024.03.asp>. Acesso em: maio de 2002.

²⁷ NAME, Leonardo. **O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência.** Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/araq033/araq033.02.asp>. Acesso em: fevereiro de 2003.

trampolim para sua visibilidade. Seja em filmes históricos, futuristas ou até em documentários, a arquitetura salta aos olhos do espectador como elemento ativo, sensibilizando-o e até criando padrões de conforto estético ou desgosto visual, educando-o arquitetonicamente de forma fictícia, já que na concretude de seu dia-a-dia ela não tem conseguido se destacar.

“Existe muito o que ler sobre cinema. Existe muito – muitíssimo – o que ler sobre arquitetura. Existe muito pouco o que ler sobre arquitetura no cinema. Inaceitavelmente pouco. É uma área praticamente inexplorada pelos pesquisadores, principalmente pelos que deveriam ser os principais interessados, os da área de arquitetura e urbanismo. É mais do que tempo de se dedicar uma atenção cuidadosa sobre o tema, principalmente com alguns dos rumos que vem tomando a ação projetual hoje em dia.”²⁸

Este estudo insere-se, portanto, numa lacuna de especial relevância para a arquitetura atual: a da arquitetura como “protagonista” da arte atualmente mais disseminada e de maior alcance: o cinema. Apesar dos estudos mencionados, pouco se tem dito sobre esta que talvez seja a forma de manifestação arquitetônica mais presente no imaginário das pessoas de hoje em dia, tamanha a penetração do cinema na sociedade atual. Não há mais como se conceber a arquitetura contemporânea sem as influências das mais diversas formas artísticas, mediadoras entre ela e seu próprio público, desacostumado a discuti-la diretamente.

O cinema aparece, a esta altura, como campo para incursões teóricas acerca da própria arquitetura, talvez até facilitando seu acesso a um público maior, incapaz de percebê-la sem mediação. De que maneira os processos artísticos do cinema interferem no ambiente construído real e até que ponto a recíproca é verdadeira? O interesse generalizado pelo

²⁸ CASTELLO, Lineu. **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg024/arg024.03.asp>. Acesso em: maio de 2002.

cinema, somado ao fato de esta ser talvez a mídia que melhor a apresente, reforça a importância de estudos como este, que buscam apoio em outras áreas para uma maior assimilação da arquitetura.

É justamente no fato da arquitetura legitimar o espaço representado nos filmes que floresce sua relevância como tal, e não apenas como enfeite ou adereço. Além disto, o cinema serve de veículo para reflexões acerca das questões mais intrínsecas da própria arquitetura ao discutir e lançar formas e conceitos ainda embrionários para aplicação prática na realidade, servindo muitas vezes como laboratório de idéias para incursões mais ousadas ou até revolucionárias, como outrora fizeram os grandes escritores de ficção científica a respeito do futuro das sociedades e até de novos rumos para o *design*. Por intermédio do cinema discutem-se idéias, analisam-se consequências e mostram-se caminhos a seguir ou evitar.

“É pertinente se questionar, portanto, o quanto este espaço fílmico, dada a imensa popularidade no cinema, pode influenciar a leitura da cidade e da vida urbana “reais”. Através de sua linguagem acessível ao público “leigo”, o cinema oferece uma das mais sedutoras mediações entre a cidade como conceito e a cidade como experiência.”²⁹

A demanda de arte parece claramente capaz de consumir todo o espaço de discussão oferecido, qualquer que seja a forma ou o estilo em questão. Quais são, então, os elementos básicos do cinema que podem ser incorporados ao discurso e à poética arquitetônica? A arquitetura, não diferentemente de outras manifestações artísticas, faz do objeto grande, pequeno, complexo, visível. Ela se dirige simultaneamente tanto aos nossos corpos no espaço como aos nossos olhos, como órgão mais independente. A revolução industrial material já foi mais do que ultrapassada pela revolução imaterial das mult mídias.

²⁹ NAME, Leonardo. **O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência.** <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/aro033/aro033.02.asp>. Acesso em: fevereiro de 2003.

É nesta busca que se insere o desafio de pesquisar alternativas que, além de se afirmarem arquitetonicamente, proporcionem o desencadeamento de uma estrutura intelectual abrangente baseada na visibilidade de outra arte, neste caso o cinema.

Entre perspectivas tão distintas reside um dos dilemas atuais da arquitetura, segundo Fernando Lara: *“concentrar-se na sua própria lógica voltando-se para dentro, correndo o risco do isolamento perpétuo, ou esforçar-se no desenvolvimento de relações externas, correndo o risco da perda da coerência.”*³⁰ Parece realmente cabível e necessário correr este último risco.

É interessante notar-se que na produção teórica recente cada vez mais se tem atentado para discursos com abordagens na inter-relação entre “cultura” e “meio urbano”. Os critérios de recorte e organização eleitos para o estudo das intersecções entre “cinema” e “arquitetura” nesta dissertação, sob a mesma ótica, dão lugar a problemáticas que visam antes analisar e conceituar que simplesmente identificar. Arriscam-se incursões pela transversalidade e pluralidade de abordagens, não pretendendo generalizar, mas cruzar referências para extrair as lógicas do campo analisado.

Com relação ao campo aberto por estas discussões, a presente pesquisa pretende identificar os elementos básicos da arquitetura responsáveis pela construção dos espaços no cinema; é uma busca por estes espaços, sentidos pelo movimento e pelo tempo, pelos passeios da câmara pelo edifício e pela cidade, por espaços cinematográficos, por visualizações e percursos. Conceitos como montagem, plano, corte, profundidade de campo, enquadramento, movimento e iluminação permearão as discussões propostas, já que têm papéis que consideramos fundamentais

³⁰ LARA, Fernando. **Einsenman e Koolhaas: less is more, more is more.** Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp022.asp>. Acesso em: março de 2004.

também na arquitetura.³¹ Para isto, é importante que se estabeleçam e se definam alguns termos recorrentes ao longo do trabalho.

A arquitetura fílmica,³² como proposta neste estudo, é todo e qualquer tipo de construção utilizada para conferir legitimidade ao espaço fílmico, seja ela física ou virtualmente construída apenas para tal fim, ou já existente e capturada pelas lentes nos processos de filmagem. É ela uma das principais responsáveis, juntamente com a atuação dos atores, pelo convencimento do público da veracidade da situação representada. Diferindo do que ocorre em outras formas de representação, aqui a arquitetura está inserida num formato que se vale da ilusão do movimento para sublinhar a dimensão do tempo. Ao lugar em que figura este sistema de representação damos o nome de espaço fílmico, onde diversos recursos podem ser utilizados para se sublinhar a “realidade” apresentada, dentre os quais a própria arquitetura, os atores, os jogos de luz e sombra, a cor e o som, entre outros.

³¹ Seguem definições sucintas de alguns destes termos: *plano* é um segmento de imagem gravada ou filmada; *corte* é a passagem de um plano a outro dentro do filme; *enquadramento* é a imagem que aparece dentro dos limites laterais, superior e inferior da cena filmada; *montagem* é a técnica de organização dos planos de um filme; *profundidade de campo* é a ilusão de perspectiva que gera a sensação, na tela, de profundidade ou achatamento do que é visualizado. Estas definições são uma compilação das informações disponíveis em: <http://video.barnesandnoble.com/search/glossary.asp> e MACHADO, Jorge (org.). **Vocabulário do Roteirista: Dicionário e Glossário sobre Roteiro e Cinema**. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>. Acesso em: janeiro de 2005.

³² O termo *arquitetura fílmica* já é utilizado por alguns autores, mas com sentido um pouco diverso do aqui adotado. Dietrich Neumann, por exemplo, usa *film architecture* para referir-se principalmente aos casos em que a arquitetura é criada para um filme em particular e só existe para e através dele; nesta dissertação consideramos em igualdade de condições as arquiteturas criadas e as já existentes que figuram nos filmes. Outros termos afins também recorrentes são *cinetecture*, de Helmut Wehsmann; *cinoplastics*, proposto por Elie Faure e utilizado por mais de um autor, entre eles Anthony Vidler; *scenic architecture*, às vezes com sentido pejorativo; e *cinemarchitecture*, este um pouco mais difundido e utilizado, entre outros, por Richard Ingersoll e Natasha Higham, esta última com enfoque mais voltado ao imaginário urbano e à semiótica. Durante os estudos para esta dissertação pensou-se em utilizar o termo *cine-arquiteturas* ao invés de *arquiteturas fílmicas*, mas finalmente optou-se pelo segundo, já que o primeiro parece-nos trazer mais evidente a idéia de arquiteturas que se utilizam em seus processos de conceitos do cinema, como as de Bernard Tschumi, por exemplo, distanciando-se do objeto de estudo aqui proposto.

“A paisagem situa o espectador em um lugar cinematográfico onde espaço e tempo estão comprimidos e expandidos e onde papéis sociais e valores morais são sustentados ou subvertidos.”³³

No papel de referência espaço-temporal no cinema, a arquitetura fílmica entra, deste modo, como elemento do espaço fílmico, representando desde cidades reais a utópicas. Suas formas dão objetividade ao movimento na medida em que se tornam ponto focal e o movimento, por consequência, dá consistência às formas, legitimando-as.

A luz, em sua imaterialidade, nos revela as coisas, e o movimento, em sua temporalidade, nos permite a reconstituição mental das partes reveladas pela luz. É no movimento do observador que a arquitetura revela sua materialidade e a expressão corporal de suas partes, enquanto no cinema é a arquitetura enquanto imagem que desfila aos olhos do observador estático. São, portanto, manifestações antagônicas em seu formato, mas que nos impressionam de forma semelhante; o aspecto dinâmico se contrapõe ao estático multiplicando as decodificações visuais.

O cinema dá vida nova à arquitetura em representação e a arquitetura dá sentido ao cinema, conformando o espaço e indicando contextos. O movimento nos dá uma impressão indireta da realidade na medida em que nos apresenta objetos em transfiguração, ou seja, imagens sucessivas que complementam as anteriores dando significação suficiente para compormos uma impressão, agora direta, do que nos é apresentado.

O espaço fílmico, graças a sua dimensão temporal, torna a experiência cinematográfica única. Neste ponto fala-se de narrativa³⁴ e de ficção

³³ HOPKINS, Jeff. **Mapping of cinematic places: icons, ideology and the power of (mis)representation.** In: AITKEN, Stuart C.; ZONN, Leo E (eds.). **Place, power, situation and spectacle: a geography of film.** Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994.

³⁴ O termo *narrativa* se refere à ação de narrar, de descrever, à narração ou exposição de fatos ou de uma história.

cinematográfica,³⁵ esta advinda da combinação de tempo e de espaço. Como os elementos do espaço fílmico, em seu desvelamento, devem muito ao modo como a arquitetura fílmica é apresentada para que se sublinhe a impressão de realidade, podemos falar de uma ficção arquitetônica, de uma narratividade embutida no discurso espacial. As maneiras de representação, isto é, os condicionantes da narratividade arquitetônica propriamente dita, dão vazão aos conceitos de clichê e de verossímil cinematográfico, termo que Metz ³⁶ emprega para as características que permitem a melhor apresentação de assuntos e representação do espaço fílmico.

O discurso espacial proporcionado pelos *sets* ³⁷ de filmagem nos leva também a outras questões, como a da simulação do espaço urbano, que produz reflexos na vida dos habitantes e na própria configuração das cidades e espaços por eles vivenciados. Estas cidades imaginárias afastam-se da fisicidade com que estamos acostumados a pensá-las. Neste estudo serão abordadas situações emblemáticas em filmes onde o espaço arquitetônico é muito mais que mero “cenário”, permitindo a ligação entre tempo, espaço e homem, onde a narratividade arquitetônica contribui decisivamente para a legitimação do espaço fílmico.

O interesse desta dissertação nas arquiteturas fílmicas desencadeia, portanto, o estudo do campo da cinematografia e de suas interfaces com o processo de construção e de pensamento arquitetônicos. Serão os ambientes construídos e representados cinematograficamente a principal fonte de análise para o resgate dos processos comuns de criação espacial desta arte e da arquitetura. Pela identificação dos fatores comuns interferentes nestes processos é que serão relacionados os elementos similares da construção de seus espaços.

³⁵ O termo *ficção* se refere à invenção, composição, imaginação ou recriação do real.

³⁶ METZ, Christian. **A respeito da impressão de realidade no cinema**. In: _____. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 15-28.

³⁷ O termo *set*, aqui, se refere a toda estrutura física ou local onde se desenvolvem as filmagens, englobando desde os *spots* de iluminação e os cenários ou locações propriamente ditas até a cadeira do diretor.

Para isto opta-se, como procedimento, pela análise de alguns filmes sob o prisma de suas arquiteturas, a partir dos quais será possível perceber a importância deste tipo de argumentação para as discussões da própria arquitetura.

Dentre os inúmeros recortes possíveis para se falar das arquiteturas fílmicas, o estudo proposto apresenta sete filmes. Produzidos em épocas diferentes, mostram bem o que se pensou e representou sobre a arquitetura e o urbano ao longo dos anos, quer seja pela busca de uma representação mais real da arquitetura (*Asas do Desejo*³⁸), quer seja pela seleção direcionada e exacerbada do que nos é mostrado, realçando certos aspectos em detrimento de outros (*Meu Tio*,³⁹ *Playtime – Tempo de Diversão*⁴⁰ e *O Show de Truman – O Show da Vida*⁴¹), ou ainda pela proposição de novas idéias sobre arquitetura (*Metrópolis*⁴² e *Blade Runner – O Caçador de Andróides*⁴³) e questionamentos sobre as maneiras de se pensar o espaço (*Dogville*⁴⁴).

Espera-se mostrar, com estes filmes, que o espaço arquitetônico desempenha muito mais que um papel apenas técnico. Todos foram pioneiros de seus tempos no que tange às reflexões e à contundência com que expuseram a contemporaneidade de suas idéias. Suas “especulações” se valiam empírica e objetivamente do presente e se projetavam subjetivamente na tela, cada um a sua maneira e de forma original.

³⁸ **ASAS DO DESEJO.** Direção: Wim Wenders. Alemanha Ocidental / França: Road Movies / Argos Films / Atlas Entertainment, 1987.

³⁹ **MEU TIO.** Direção: Jacques Tati. Itália / França: Spectra / Gray / Alter Films, 1958.

⁴⁰ **PLAYTIME – TEMPO DE VIVER.** Direção: Jacques Tati. França / Itália: Spectra Films, 1967.

⁴¹ **O SHOW DE TRUMAN – O SHOW DA VIDA.** Direção: Peter Weir. EUA: Paramount Pictures, 1998.

⁴² **METRÓPOLIS.** Direção: Fritz Lang. Alemanha: UFA, 1927.

⁴³ **BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES.** Direção: Ridley Scott. EUA: Warner Bros., 1982.

⁴⁴ **DOGVILLE.** Direção: Lars von Trier. Dinamarca: Memphis Films / Zentropa Entertainments,

Recomenda-se, para uma melhor apreciação do trabalho, que se assista aos filmes comentados, já que a estrutura apenas escrita limita a apreensão do todo, pois não privilegia a dimensão movimento e os aspectos visuais dos espaços representados, fundamentais para a análise das arquiteturas fílmicas aqui discutidas. Para que se torne menor esta lacuna, embora ainda significativa, apresentam-se alguns fotogramas dos filmes analisados (*ver Anexos*), extraídos na maioria dos casos diretamente de suas cópias em DVD, juntamente com suas fichas técnicas e sinopses, para que os leitores não familiarizados com os filmes discutidos possam ter uma idéia mais visual do que é exposto, e para que os leitores que já os tenham assistido relembrem mais facilmente.

Além desta *Introdução*, em que se apresenta brevemente o trabalho, mostra-se o atual estado das discussões acerca do tema, discutem-se seus principais operadores e são apresentados os objetivos, as justificativas e a relevância de se estudar o assunto em tela, a pesquisa tem seu corpo estruturado em cinco capítulos:

A Arquitetura como Agente Fílmico, onde se destaca o papel técnico desempenhado pela arquitetura na legitimação do espaço fílmico, introduzindo-se as questões de tempo e de espaço que irão gerar a noção de movimento e influenciar na narratividade do veículo como um todo, atentando-se ainda para as técnicas que condicionam a representação destes conceitos e para como isto se reflete de maneira muito mais subjetiva que objetivamente na imaginação destes espaços .

Dando Asas à Realidade, onde se fala das implicações do cinema como busca pelo real e como discussão sobre um presente, destacando o fato de que, por mais que se aproxime do real, será sempre uma seleção condicionada de uma dada realidade.

Mãos de Tesoura, em que se discute como, através de recortes direcionados da realidade, pode-se ampliar e criticar características do espaço urbano e da arquitetura, evidenciando-se como o contexto tempo-

espacial pode ser comprimido e exacerbado pela escolha do que nos é mostrado.

Cidades do Amanhã, capítulo que se concentra em mostrar como o desconhecido é sempre extrapolado do conhecido, pois sempre reflete certa idéia de sociedade.

Cão Bravo, por fim, lida com a questão de que a realidade que percebemos é apenas uma de muitas combinações possíveis de tempo e de espaço, e que alguns filmes rompem o sentido tradicional deste espaço, costumeiramente voltado para um sentido mimético, repensando-o para que emergjam novas relações; explora, portanto, visões alternativas que se desviem do usual e desmontem nossos *pré-conceitos* quanto à representação espacial.

Estes capítulos,⁴⁵ deste modo, têm a função de abordar casos mais específicos, tomando os filmes selecionados como exemplos representativos do que já se realizou no campo da arquitetura fílmica, analisando, para além do papel técnico, os demais papéis por ela desempenhados. Nas *Considerações Finais: Interfaces entre Arquitetura e Cinema*, retoma-se o tema a partir de suas propostas iniciais para que se vislumbrem novamente os pontos discutidos e apontem-se os rumos para futuras discussões.

Nesta análise conjuntural, o discurso soma-se ao desvelamento do terreno particular da cinematografia e da arquitetura, levando à emersão das estruturas que irão sedimentar suas interfaces. Eventuais transbordamentos conceituais entre os campos são recorrentes. O trabalho se apresenta, então, por análises integradas de forma orgânica em seu corpo, nunca radicalmente compartimentadas. Espera-se que seja possível perceber que tais arquiteturas fílmicas têm tantas condições de se afirmarem como discurso quanto os exemplares reais. Suas execuções

⁴⁵ Precedendo cada um destes capítulos está a ficha técnica resumida e a sinopse do filme principal que serve de base para suas discussões.

envolvem muitas vezes todas as etapas de projeto tradicionais, sendo espaços frequentemente tão planejados quanto os demais, já que precisam ser passíveis de identificação por parte dos espectadores. Dentro das limitações de tempo e de espaço desta dissertação, acredita-se que a seleção proposta abranja parte relevante do que se tem feito em termos da utilização da arquitetura como agente fílmico.

1. A ARQUITETURA COMO AGENTE FÍLMICO

“O cenário, para que funcione bem, precisa atuar. Quer seja realista, expressionista, moderno ou histórico, precisa desempenhar o seu papel [...] O cenário deve apresentar o personagem antes que ele apareça, deve indicar sua posição social, seus gostos, seus hábitos, seu estilo de vida, sua personalidade.”⁴⁶

Existem três principais papéis da arquitetura fílmica: servir como espaço da ação do filme (papel técnico, de representação), comentar e refletir sobre o existente (papel crítico, de discussão), ser campo para testes e colocar em pauta novas visões (papel crítico-criativo, de experimentação, proporcionando novas aproximações com outras artes).

Para que atinja satisfatoriamente e desempenhe bem o segundo e terceiro papéis, é necessário que o trabalho de construção da imagem da arquitetura enquanto agente fílmico atenda aos aspectos técnicos que ressaltem a natureza, a função e a atmosfera do lugar.⁴⁷ Este precisa passar de mera decoração do espaço fílmico a agente ativo de sua legitimação dramática.

Tendo sido o cinema sempre alentado campo para críticas e ensaios sobre arquitetura e urbanismo, estes tornaram-se condicionantes de seu espaço e de seu tempo, sendo indispensáveis para a ambientação e para a ação nos filmes. Estando sempre imersa numa dimensão temporal, seja presente, passado ou futuro, a arquitetura fílmica sempre forja novas relações entre tempo e espaço.

⁴⁶ MALLETT-STEVENS, Robert citado por NEUMANN, Dietrich. **Introduction.** In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner.** Munich: Prestel, 1999, p. 8.
⁴⁷ VINHA, Daniel Mangabeira da. **Arquitetura e Cinema: a participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte.** 2002. Monografia (Disciplina Ensaio Teórico) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: www.unb.br. Acesso em: outubro de 2002.

“Seja real ou imaginário há uma inextricável ligação entre a criação de filmes e o desenvolvimento do nosso ambiente construído, pelo menos na exploração do espaço volumétrico no tempo.”⁴⁸

Sabe-se que a arquitetura que nos é mostrada nos filmes difere da realidade percebida. A subjetividade com que vemos o espaço fílmico é fruto de um sistema de representação cujo recorte da realidade o condiciona. Este recorte é determinado pelas técnicas intrínsecas ao veículo (enquadramento, plano, corte, montagem, etc.). É impossível que se fale disto tudo sem que se comente sobre a narratividade emanada da relação entre tempo e espaço, geradora do movimento e característica fundamental do meio. Antes de realizar quaisquer das investigações propostas por esta dissertação é necessário, desta maneira, tecer alguns comentários sobre tais condicionantes.

ASPECTOS TÉCNICOS: OS CONDICIONANTES DO ESPAÇO FÍLMICO

Enquadramento

“As bordas mais externas da tela não são, como o jargão técnico pareceria implicar, o quadro da imagem fílmica. Elas são as bordas de uma pedaço de máscara que mostra apenas uma porção da realidade. O imagem do quadro polariza o espaço para dentro. Ao contrário, o que a tela nos mostra parece fazer parte de algo prolongado indefinidamente no universo. Um quadro é centrípeto, a tela centrífuga.”⁴⁹

⁴⁸ TOY, Maggie. **Editorial**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 7.

⁴⁹ BAZIN, André citado por GRIGOR, Murray. **Space in Time: Filming Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 17.

Existe uma espécie de dialética do enquadramento, surgida do choque entre a lógica do diretor, pelo posicionamento da câmera, por exemplo, e a própria lógica do objeto. Daí advém o constante conflito entre a moldura do plano e os objetos ou espaços representados. Os planos enquadrados são encarados, então, como unidades de composição – *“desbastar pedaço da realidade com o machado da lente.”*⁵⁰

Alguns teóricos, como Jean Mitry, detêm-se na função do enquadramento da tela, indispensável para o filme mas não para a vida, analisando sua função como mediador da realidade (como André Bazin também acreditava) e organizador dos objetos nele contidos (como queria Rudolf Arnheim). Segundo Mitry, mesmo sabendo-se que a realidade “vaza” por suas bordas, ainda assim somos atraídos para dentro do enquadramento. Na verdade estamos acostumados com isto já há muito tempo, conforme Hugo Munsterberg, pois diversas outras manifestações artísticas costumeiramente retratam o mundo por uma fronteira espacial (moldura, arco de proscênio) ou temporal (duração de uma música, por exemplo).

*“A audiência certamente pode ouvir o que está fora da tela, mas visualmente o espaço fílmico é um amontoado de fragmentos bidimensionais descontínuos, enquanto o espaço real é uma continuidade tridimensional.”*⁵¹

O enquadramento, responsável pelos recortes do espaço fílmico, tem relação direta com a composição espacial arquitetônica; enquanto enquadramento e montagem são códigos compositivos bidimensionais no cinema, na arquitetura são tridimensionais (isto se levarmos em conta apenas o espaço real construído, já que no plano do projeto os códigos são também bidimensionais). Nesta capacidade de imaginação do movimento real, articulada não só por movimentos de câmera, mas por

⁵⁰ EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 45.

⁵¹ KEILLER, Patrick. **Patrick Keiller interview by Joe Kerr**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000. p. 83.

enquadramentos, planos e montagem, a arquitetura é considerada por Sergei Eisenstein predecessora do cinema.

Diversos tipos de conflitos podem surgir, então, dentro do quadro, como o conflito de direções gráficas, o conflito de escalas, o de volumes, o de massas e o de profundidades. A desintegração entre os diversos trechos de um filme, advinda de seus cortes, faz do enquadramento, e por extensão dos planos, as menores partículas de composição do espaço fílmico.

Plano

Os próprios planos e os cortes, segundo vários teóricos,⁵² caracterizam o filme como espacial. Assim como os filmes, a arquitetura é também fragmentada, mediada, e os tipos de plano (próximo, médio e geral) utilizados para retratá-la conferem importância à noção de escala no espaço fílmico.

“O primeiro plano pode mostrar-nos uma qualidade de um gesto da mão que nunca antes notamos [...] O primeiro plano mostra nossa sombra na parede com a qual vivemos toda a nossa vida e a que mal conhecemos.”⁵³

Como matéria para a composição, e devido a sua recorrente curta extensão, o plano é ultra-resistente, tendendo inclusive ao congelamento inerente a sua própria natureza. É justamente isto que dá vazão às mais variadas formas e estilos de montagem, que se tornam o meio fundamental de transformação criativa dos trechos de um filme. Simplificando, diz-se que *“o plano é o menor fragmento ‘distorcível’ da natureza, e a montagem é a engenhosidade em suas combinações.”⁵⁴*

⁵² DEAR, Michael. **Between Architecture and Film**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 13.

⁵³ BALÁZS, Béla. **Theory of the Film**. New York: Dover Books, 1970, p. 55.

37 ⁵⁴ EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002, p. 17.

Numa idéia abstrata, os conflitos que surgem das relações que se formam dentro de cada plano isolado podem se transformar em conflitos da montagem como um todo. Seus componentes principais, a saber a duração, o ângulo de filmagem, a escala, o enquadramento, a profundidade de campo, sua situação no conjunto do filme, a definição da imagem e se é fixo ou em movimento, geram alguns de seus conflitos na forma compositiva, entre os quais: conflitos gráficos, de volumes, de iluminação, de assuntos, de pontos de vista (obtidos pela distorção espacial por meio dos ângulos de filmagem), de natureza espacial (obtidos pela distorção ótica das lentes), de natureza temporal ou rítmica (conseguidos pela câmera lenta, acelerada ou parada) e entre a esfera visual e a acústica (trabalhadas como contrapontos audiovisuais). Se estes conflitos manifestam-se já dentro do plano isolado, temos uma montagem em potencial, que fragmenta por sua intensidade o quadrilátero do plano (enquadramento) e expande-se para uma ordem conflitiva entre os diversos trechos da montagem.

Alguns planos constituem um conjunto ou unidade narrativa definida de acordo com a unidade de lugar ou de ação, configurando uma sequência, que caso ocorra num só plano denomina-se plano-sequência. Alguns tipos de sequências, segundo Christian Metz,⁵⁵ muito importantes para a narratividade do meio são: a sequência em tempo real (duração da projeção igual à duração fictícia), a sequência comum (sucessão cronológica), a sequência alternada (mostra alternadamente duas ou mais ações simultâneas), a sequência em paralelo (mostra alternadamente duas ou mais ordens de ações, objetos, paisagens, etc., sem elo cronológico marcado, para estabelecer, por exemplo, uma comparação), a sequência por episódios (uma evolução que cobre períodos separados por elipses temporais) e a sequência em colchetes (montagem de muitos planos que mostram uma mesma ordem de acontecimento - a guerra, por exemplo). Estes perfis sequenciais dependem de variáveis como o

⁵⁵ METZ, Christian. **Essais sur la signification au cinéma**. Paris: Klincksieck, Tomo 1, 1968 citado por VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica**. 2ª ed. Campinas: Papyrus Editora, 1994, p.38.

número e a duração das sequências, os tipos de encadeamento e o ritmo inter e intra-sequencial.

O papel dos planos e das sequências no retrato da arquitetura fílmica, portanto, é fundamental no estabelecimento dos aspectos mais imediatos de apreensão das suas características. Se com eles são estabelecidos os elementos e parâmetros básicos de sua representação, é com a montagem que tempo e espaço se unificam e fortalecem a sensação de narratividade, conferindo mais legitimidade à maneira como percebemos o espaço fílmico representado.

Montagem

Ao verem como as relações nos planos e entre eles podiam ser governadas por elementos compositivos, por ritmos e movimentos, alguns teóricos, principalmente da antiga União Soviética, passaram a empregar na montagem um modelo análogo ao arquitetônico, que utilizava trechos de filmes separados, aparentemente sem relação, como tijolos de uma construção, através dos quais buscavam um efeito dinâmico que impactasse o espectador.

No campo da cinematografia mesmo, apesar de concordarem com a importância da montagem, alguns teóricos discordavam frontalmente sobre seus efeitos. Ao montar o filme editando-o de maneira bem planejada, dando continuidade e ligando os planos entre si, para Vsevolod Pudovkin o tema geral ganharia novas relações e se revelaria. É uma idéia diametralmente oposta à de Eisenstein, que ao contrário acreditava na confrontação e colisão entre planos, através das quais se revelariam idéias abstratas e intelectualmente diretas.

“Considerar a questão da montagem é assumir que a unidade básica do registro cinematográfico é o ‘evento’ [...] Um evento implica uma relação entre termos num período definido de tempo.

Decisões de montagem são apenas decisões relativas ao status do evento filmado e sua significação.”⁵⁶

A razão conflitiva das idéias de Eisenstein pode ser comparada a uma ótica benjaminiana ⁵⁷ de análise, a partir da qual se revelam os significados do choque entre fragmentos aparentemente isolados. Os conceitos, então, surgem da manipulação destas peças e de sua composição num todo idealizado, de onde se extraem as possibilidades de conteúdo. Apesar de suas opiniões acerca dos processos de montagem poderem parecer radicais, Eisenstein nunca descartou comparações com o passado cultural e sempre se amparou em outras manifestações artísticas mais antigas para validar suas proposições.

Para ele, a própria arquitetura trazia desde sempre todas as noções de montagem embutidas, podendo o espaço fílmico apropriar-se de seus ensinamentos para representá-la de forma fragmentada, decompondo-a e recompondo-a pelas técnicas de montagem. Segundo Vidler, já no ensaio *“Montagem e Arquitetura”*, dos anos 30, Eisenstein definia dois caminhos para o olho espacial, um dos quais diretamente relacionado à arquitetura: o cinemático, em que o espectador apenas segue uma linha imaginária por uma série de objetos – *“diversas posições passando em frente a um espectador imóvel”*⁵⁸ – e o arquitetônico, em que o espectador move-se por uma série de fenômenos cuidadosamente dispostos que ele observa em ordem com o seu senso visual.

⁵⁶ ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 128.

⁵⁷ Segundo Walter Benjamin, ao iluminarmos o passado e o contrapormos ao presente, o trazemos novamente à vida, dando-se o “salto do tigre” para a sua compreensão – ele utiliza o termo “dialética da paralisia” para tal operação (GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Walter Benjamin: os cacos da história**. [S.l.]: Brasiliense, 1982, p. 61-82) – tal pensamento é muito semelhante à idéia de conflito entre os planos proposta por Eisenstein.

⁵⁸ EISENSTEIN, Sergei. **Montage and Architecture**. In: GLENNY, Michael; TAYLOR, Richard (eds.). **Towards a Theory of Montage vol.2: Selected Works**. London: BFI Publishing, 1991, p.59 citado por VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 22.

Os conflitos surgidos nos planos aplicam-se também à montagem, e de suas colisões Eisenstein enumera seus diversos tipos, que vão desde a montagem métrica até a intelectual. A montagem configura-se, portanto, como princípio vital que dá significado aos planos puros. Seja num corte fílmico ou num “corte” numa sequência arquitetônica, a montagem nos leva de um evento compositivo a outro, dispondo e orquestrando os espaços que nos são apresentados. As interfaces entre cinema e arquitetura merecem, portanto, um ato de auto-reflexão que se estenda, pelos seus aspectos e condicionantes técnicos aqui expostos, às questões mais específicas de como seus espaços, ao incorporarem a noção de movimento através do tempo, são representados e percebidos.

A FICÇÃO ARQUITETÔNICA: TEMPO, ESPAÇO E NARRATIVA

“A quarta dimensão do tempo estendeu o espaço em sua profundidade.”⁵⁹

A não limitação física ao espaço real nos filmes era potencial reconhecidamente aceito por cineastas e teóricos com formação arquitetônica como Eisenstein e Siegfried Kracauer para o desenvolvimento de novas relações tempo-espaciais em suas arquiteturas fílmicas. Sendo a arquitetura a fonte real do imaginário fílmico, o cinema tornou-se, segundo Vidler,⁶⁰ a arte modernista do espaço por excelência, desenvolvendo várias teorias sobre a fusão de espaço e tempo. Numa metáfora arquitetônica, o diretor Eric Rohmer, já em meados do século passado, apontou o cinema como a “arte espacial”. Esta espacialidade a

⁵⁹ VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 15.

⁶⁰ VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade**

que se referia não era a realidade material, mas seu apelo na construção imaginária deste espaço.

“O espaço – até agora considerado e tratado como algo morto e estático, um mero fotograma inerte, frequentemente sem mais significância que um pano de fundo pintado – tem impressionado na vida, no movimento e na expressão consciente. Uma quarta dimensão começou a se expandir para fora do universo fotográfico.”⁶¹

O espaço fílmico incorpora, deste modo, o tempo como uma de suas dimensões. Apesar da arquitetura fílmica ser percebida como fragmentada, de maneira mediada, e do espaço real e do fílmico não necessariamente se corresponderem na totalidade, pois o que é contínuo no filme pode ser descontínuo enquanto cenário e vice-versa, a experiência real de um observador no espaço arquitetônico tem muito a ver com a percepção visual de uma sequência fílmica.

“Não apenas os corpos se movem no espaço, como também o espaço em si o faz, aproximando, recuando, virando, dissolvendo e recristalizando-se ao aparecer através da locomoção e focalização controlados pela câmera e através do corte e edição dos vários planos.”⁶²

De que maneira, então, o modo narrativo do cinema converge com o modo narrativo-espacial arquitetônico? É a ilusão do movimento de um corpo pelo espaço fílmico que nos leva à idéia de narração ou ficção arquitetônica. O movimento no cinema permitiu um salto às representações da arquitetura, pois o livre deslocamento em torno do

⁶¹ SCHEFFAUER, Herman G. **The Vivifying of Space**. 1920. In: JACOBS, Lewis (ed.). **Introduction to the Art of the Movies**. New York: Nooday Press, 1960, p.76-85.

⁶² PANOFSKI, Erwin. **Style and Medium in the Motion Pictures**. 1934. In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall (eds.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 1985, (note 27), p.218.

espaço representado nos proporciona uma aproximação mental mais próxima daquela experimentada no espaço real.

*“Desde que o nosso conhecimento das construções vem da visão de fachadas isoladas (a construção como pintura) ou de formas isoladas (a construção como escultura), só uma filmagem pode nos trazer as dimensões espaciais essenciais do espaço e do volume [...] Depois de tudo, é assim que nós todos experimentamos as construções, dentro e fora: nós andamos, olhamos, passamos através do espaço. Perspectivas são reveladas. Esquinas viradas. Escalas mudam. A dimensão da profundidade é revelada. Detalhes podem ser explorados. Uma combinação de percursos predeterminados de câmera e planos de iluminação pré-arranjados oferecem uma chance de revelar o desdobramento do espaço e da vista e mostram o movimento da luz e da textura.”*⁶³

Mais do que apenas acumulação de objetos, a arquitetura fílmica é espaço pelo qual se circula, é imersão em algo mais amplo que ela mesma, é o ambiente todo que extrapola o enquadramento. Munsterberg mesmo nos diz que os eventos representados pelo cinema se utilizam de toda a profundidade do espaço real, embora apresentados num plano que apenas nossas mentes moldam em coisas plásticas – são, portanto, formas do mundo exterior reconstruídas na imaginação dos espectadores; cenários e locações seriam, portanto, *“uma espécie de magma amorfo”*⁶⁴ Eisenstein afina-se aos pensamentos de Munsterberg ao afirmar que *“só a câmera tem resolvido o problema de fazer isto (representação do movimento) numa superfície plana [...] mas seu indiscutível ancestral nesta capacidade é a arquitetura.”*⁶⁵

⁶³ GRIGOR, Murray. **Space in Time: Filming Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 19.

⁶⁴ VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2ª ed. Campinas: Papirus Editora, 1994, p.41.

⁶⁵ EISENSTEIN, Sergei citado por CONNAH, Roger. **How Architecture Got its Hump**.

O termo “cineplástica”, proposto em 1922 por Elie Faure, sob influência de Fernand Léger, sintetiza bem os aspectos cinemáticos da ficção arquitetônica aqui discutidos, pois funde tempo e espaço num só conceito. Para ele o cinema, antes de tudo, trataria diretamente de aspectos plásticos e, como a noção de duração é aspecto constitutivo da noção de espaço, a arquitetura representada em movimento deveria estar em equilíbrio dinâmico com o espaço na qual está inserida. Corroborando as idéias de Faure, para Erwin Panofski a dinamização do espaço e a espacialização do tempo seriam a real especificidade do veículo cinematográfico.⁶⁶

“A narrativa em arquitetura fez muito para permitir a idéia do indivíduo de volta à teoria da arquitetura. O cinema, muito mais atraente, tão mais aparentemente virtual, aprofundou, em sua estudada relação com a arquitetura, o entendimento cultural da onipresente potência arquitetônica.”⁶⁷

São vários os arquitetos que defendem uma aproximação entre as duas artes. Jean Nouvel compara o arquiteto a um cineasta. Para ele, “o arquiteto, à semelhança de um diretor de cinema, deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma coreografia de ritmos, gestos, imagens, tomadas (planos) e fantasia. Saber realizar, enfim, a síntese entre o universo real e o virtual [...]”⁶⁸ Diz ainda, acerca de seus projetos, que “a arquitetura existe, como o cinema, na dimensão do tempo e do movimento. Um prédio é concebido e lido em termos de sequências. Erguer uma construção é prever e procurar efeitos de contraste e ligação pelos quais se passe [...] No contínuo plano/sequência que uma construção é, o arquiteto trabalha com cortes e edições,

⁶⁶ VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 14-18.

⁶⁷ RATTENBURY, Kester. **Echo and Narcissus**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 36.

⁶⁸ NOUVEL, Jean. **Entrevista**. In: **AU – Arquitetura e Urbanismo**. São Paulo: Editora Pini, ano 12, out/nov 1997.

*enquadramentos e aberturas [...] Eu gosto de trabalhar com uma profundidade de campo, lendo o espaço em termos de sua espessura. Por isso a sobreposição de telas diferentes, planos legíveis de pontos obrigatórios de passagem que devem ser descobertos em todos os meus prédios [...]*⁶⁹

Rem Koolhaas também afirma que *“há surpreendentemente pouca diferença entre uma atividade e outra [...] Eu acho que a arte do roteirista é conceber sequências de episódios que construam suspense numa cadeia de eventos [...] a maior parte do meu trabalho é montagem [...] montagem espacial.”*⁷⁰

Le Corbusier mesmo já incorporava a seus projetos a noção de movimento do observador para a apreciação de seus prédios (*promenade architecturale*); é uma noção que se aproxima da idéia de um roteiro cinematográfico. Eisenstein aproxima-se do pensamento de Le Corbusier ao identificar a importância do caminho percorrido na apreciação do espaço arquitetônico da Acrópole, já que reconhece o efeito de montagem que surge a cada novo ponto de vista, como uma sucessão de planos de uma sequência fílmica: *“é difícil imaginar uma sequência de montagem para um conjunto arquitetônico mais sutilmente composta, plano por plano, que a que nossas pernas criam ao andar entre os prédios da Acrópole [...] o exemplo perfeito de um dos mais antigos filmes.”*⁷¹

A narratividade do meio cinematográfico, emanada da relação entre tempo e espaço, fez com que a arquitetura encontrasse pela primeira vez em sua história uma forma de representação mais próxima do real.

⁶⁹ NOUVEL, Jean citado por RATTENBURY, Kester. **Echo and Narcissus**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 32.

⁷⁰ KOOLHAAS, Rem citado por TOY, Maggie. **Editorial**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 7.

⁷¹ EISENSTEIN, Sergei. **Montage and Architecture**. In: GLENNY, Michael; TAYLOR, Richard (eds.). **Towards a Theory of Montage vol.2: Selected Works**. London: BFI Publishing, 1991,

Contudo, mesmo que vinculado ao real, o espaço fílmico está sujeito, por ser representação, à maneira subjetiva com que cada espectador o percebe, e a própria ilusão de movimento gera uma construção mental distante do espaço real que vivenciamos fora das telas.

O IMAGINÁRIO FÍLMICO: O ESPAÇO REPRESENTADO E A ILUSÃO DA REALIDADE

“Quanto ao espaço representado na imagem (‘conteúdo’ da imagem), é inseparável do espaço ‘representante’ (ou ‘significante’), matéria da expressão fílmica, resultante de escolhas estéticas e formais. A fusão do ‘representado’ e do ‘representante’ dá origem ao espaço narrativo. Esse espaço narrativo alia, assim, o conteúdo à expressão: é descritível em termos de elementos de cenário, de arquitetura, mas simultaneamente em termos de movimento do aparelho, de profundidade de campo, de iluminações, de enquadramento, de montagem [...]”⁷²

A capacidade de se combinar tempo e espaço fílmicos, seja por simultaneidade, alternância, fragmentação ou continuidade, entre outros, nos mostra a potencialidade arquitetônica de seus métodos. A forma de representação não é, portanto, um fim em si mesma; devemos observar as especificidades do campo da cinematografia, seus métodos e técnicas aqui brevemente expostos, fundamentais na delimitação do espaço e do tempo representados.

Em se tratando de representação, o papel do desenho na produção dos sets costuma ser subestimado dentro do processo todo da análise fílmica. É pertinente lembrar que sua utilização mantém relação direta com o projeto de arquitetura; é projeto também, é projeção (lançamento ao

⁷² VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2ª ed. Campinas: Papirus Editora, 1994, p. 131.

futuro, ato de projetar; a própria imagem é literalmente projetada sobre a tela para que possamos vê-la).

Com os recursos para a análise de um filme - pausa, retrocesso, avanço e câmera lenta - podemos rever cenas e perceber a importância de esboços, desenhos e modelos no resultado final do espaço fílmico: quando temos acesso a eles, podemos perceber que *“muitas vezes eles são a chave para a compreensão da existência efêmera das arquiteturas fílmicas.”*⁷³

Uma das contradições internas mais marcantes do processo fílmico é a própria câmera, que enquanto nos aproxima, distancia, e enquanto nos afasta do filmado, nos situa. Muito inclusive do que o cinema nos apresentou não era até então percebido, tendo sido somente revelado graças aos instrumentos e técnicas de captura da imagem;⁷⁴ com eles a cidade representada tomou feição de desconhecido, de intimidação, de surpresa, cheia de pessoas e aspectos misteriosos.

A atração incontestável exercida pelo urbano sobre o cinema faz com que a arquitetura seja apresentada por diversas vezes de maneira até mais atrativa do que é no real. Esta “filmabilidade da arquitetura” vai de encontro ao seu papel de discurso, de paradigma visual para a realidade e sua representação. Nikos Georgiadis nos lança importante questionamento: *“como quebrar a cenariocêntrica estrutura bipolar da câmera-imagem, buscando uma via subjetiva transversal ao filme?”*⁷⁵

Enquanto para alguns teóricos, como Bazin e seus companheiros realistas, é na busca do real que reside a especificidade do cinema, para

⁷³ NEUMANN, Dietrich. Introduction. In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, p. 9.

⁷⁴ LYSSIOS, Peter; MCQUIRE, Scott. **Liquid Architecture: Eisenstein and Film Noir**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 6-8.

⁷⁵ GEORGIADIS, Nikos. **Architectural Experience as Discourse of the (un)filmed**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol.

outros, como Eisenstein e os formalistas, a cada limitação da percepção natural temos um ganho de percepção estética potencial. Para estes últimos, o cinema teria a seu favor ainda alguns recursos dissociáveis da percepção real: câmera lenta ou acelerada, fusões, sobreposições, movimento reverso, fotografia parada, etc.

“O principal problema estético do cinema, que foi inventado para reproduzir, é, paradoxalmente, ultrapassar a reprodução.”⁷⁶

Eisenstein defendia a idéia de que para representar a realidade era preciso destruir o realismo, desconstruir sua aparência para depois reconstruí-la; natureza e história deveriam obedecer a uma forma dialética. Para Arnheim, teórico também formalista, deveríamos suprimir o processo fílmico da representação em prol do processo artístico da expressão: *“nenhuma representação de um objeto será jamais válida visual e artisticamente, a não ser que os olhos possam entendê-la diretamente como um desvio da concepção visual básica do objeto.”⁷⁷*

Só podendo ser arte então na medida em que se distanciasse do real, Arnheim levanta ainda outros aspectos que tornariam a representação cinematográfica irreal, entre os quais: a projeção de sólidos numa superfície bidimensional, a redução de um sentido de profundidade e o problema do tamanho absoluto da imagem, a iluminação e a ausência de cor (era época ainda do cinema em preto e branco), o enquadramento da imagem, a ausência da continuidade espaço-temporal graças à montagem e a ausência de entradas de outros sentidos (tato, olfato e paladar).

Kracauer, teórico realista, rebate dizendo que assim como a ciência fracassou por se amparar exageradamente em abstrações, fazendo com

⁷⁶ RICHTER, Hans. **The film as an Original Artform**. In: JACOBS, Lewis. **Introduction to the Art of the Movies: an anthology of ideas on the nature of movie art**. New York: Noonday, 1960.

⁷⁷ ARNHEIM, Rudolf. **Art and Visual Perception**. Berkeley: University of California Press, 1969, p.92.

que a intimidade com os objetos analisados fosse perdida ao se buscar compreender mais fenômenos a partir de cada vez mais perspectivas, a abstração do real pretendida pelos formalistas acabaria por conduzir também o cinema para uma perda do senso de “coisa” das coisas, onde os aspectos físicos seriam perdidos pela segmentação promovida pela manipulação exagerada dos instrumentos e recursos de registro cinematográficos.

De uma forma ou de outra, seja optando por métodos que se aproximem mais dos realistas ou dos formalistas, os cineastas, como os arquitetos, estão sempre sujeitos aos condicionantes oriundos de seus veículos de representação e dos materiais utilizados na construção de seus espaços.

A linguagem cinematográfica (enquadramento, montagem, movimento, corte, iluminação, etc.) tem portanto, segundo Lorcan O’Herlihy, uma relação dialética com a tectônica das construções. O enquadramento da imagem em cinema pode ser relacionado às vistas obtidas por recursos de projeto; os planos e as sequências fílmicas têm afinidades com a disposição dos objetos do universo arquitetônico real; a própria montagem pode funcionar como metáfora urbana nos seus cortes visuais e na disposição de seus fragmentos.

“Como o cinema, a construção possui uma ordem e lógica inerentes que têm impacto direto na forma, em termos de dimensão, densidade, estrutura e materialidade. A relação entre a natureza dos materiais e o método de arranjo constitui a tectônica da construção, que está vinculada ao conceito do espaço.”⁷⁸

Arquitetos e cineastas trabalham, portanto, de maneira afim: roteiro, plano, corte, montagem e composição estão ligados e são pensados de maneira similar em ambos os campos. O ofício de ambos muitas vezes se sobrepõe: Fritz Lang, por exemplo, começou a trabalhar como arquiteto

⁷⁸ O’HERLIHY, Lorcan. **Architecture and Cinema**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 95.

antes de ser cineasta, enquanto Carl Dreyer foi documentarista de arquitetura, fatos verificados ainda outras vezes na história do cinema. Vários diretores têm também a visão de urbanista muito saliente em seus filmes, como Luchino Visconti, Vittorio de Sica, Krzysztof Kieslowski e Wim Wenders, com o qual abrimos a série de ensaios pela qual discorreremos sobre possíveis intersecções entre os dois campos.

2 DANDO ASAS À REALIDADE

SINOPSE

Filme **Asas do Desejo**

Direção **Wim Wenders**

Ano **1987**

Numa Berlim Ocidental do fim da década de oitenta, mas ainda antes da queda do muro, dois anjos, Damiel e Cassiel, observam o mundo físico e os mortais com fascínio e admiração. Sendo anjos, suas intervenções se dão no plano da transmissão da sensação de bem-estar aos humanos, incapazes de os visualizarem, apenas de os sentirem em alguns casos. Os dois, cansados desta situação que os impossibilita viver e sentir cada momento como se fosse o último, garantida pela mortalidade humana, refletem sobre a possibilidade de se absterem de suas imortalidades em troca das sensações mais simples, como ensopar-se sob a chuva, poder mentir, sentir o cheiro das coisas, ficar com os dedos sujos de jornal, usar o livre arbítrio ao invés de dizer sempre "amém", exitar ao ter que decidir sobre isto ou aquilo e toda uma série de pequenas ações que nós, mortais, em nossa ação cotidiana não damos a devida importância, sequer percebemos. Ao longo do filme Damiel se apaixona por Mariom, uma trapezista de circo, sendo a gota d'água para abandonar sua condição de imortal e sentir a plenitude do amor e dedicação não apenas ao outro, mas a si mesmo.

Desenho de Produção **Heidi Lüdi**

Cenografia **Esther Waltz**

O PRESENTE REFLETIDO SOB O CÉU DE *BERLIM*⁷⁹

⁷⁹ *Berlim* é a cidade do filme **ASAS DO DESEJO**. Direção: Wim Wenders. Alemanha Ocidental / França: Road Movies / Argos Films / Atlas Entertainment, 1987.

53 * **Obs:** Para informações adicionais sobre este filme ver ficha técnica e fotogramas no *Anexo 1*.

“As cidades cresceram e se tornaram complexas, a ponto de não ser mais viável vê-las como simples axiomas. Vê-las como utopias ou distopias não é mais satisfatório, na verdade nunca foi. Realidades empíricas se fundiram com mitologias urbanas, borrando as fronteiras entre a cidade e suas representações cinemáticas.”⁸⁰

Desde o seu surgimento o cinema tem mantido estreita relação com os centros urbanos, haja vista o número de espectadores que as grandes cidades abrigam. Desde os irmãos Auguste e Louis Lumière, em 1895, até os primeiros estúdios americanos, o papel das cidades já era de protagonista. Seu primeiro filme, *A chegada de um trem a Ciotat*,⁸¹ já se valia de uma estação de trem, grande ícone da modernidade, como locação. Por se tratar de entretenimento para as massas (pelo menos em sua vertente hollywoodiana dominante), o cinema logo se apropriou desta relação em larga escala com a cidade e a utilizou em sua reprodução, inserindo-se industrialmente num período em que a metrópole moderna florescia como representante máxima do “espírito da época”.

O cinema parecia reproduzir o real, tamanha a fidelidade com que representava o mundo perante qualquer outro sistema até então utilizado. A introdução da dimensão tempo, gerando a ilusão do movimento, era capaz de convencer o público da veracidade da situação representada. Atualmente, graças às incursões de diversos teóricos, tem-se que as imagens cinematográficas são representação, diferindo da “realidade concreta” na medida em que são manipuladas por seus realizadores. Figurando num sistema de representação, o cinema se vale de diversos

⁸⁰ PRICE, Martin. **LA: Articulating the Cinematic Urban Experience in the City of Make-Believe**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 47.

⁸¹ **L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA CIOTAT: A CHEGADA DE UM TREM A CIOTAT**. Direção: Auguste e Louis Lumière. França, 1895.

recursos técnicos para sublinhar a realidade representada: jogos de luz, sombra e penumbra, uso de cores ou do preto e branco, enquadramentos, ângulos de câmera e uma série de outros artifícios que foram sendo incorporados ao seu repertório no percurso de sua história.

Fatores de ordem cultural, econômica, política e social também estão intrinsecamente ligados à forma como as idéias e os espaços filmicos são representados. Moldam-se, desta maneira, símbolos banhados por tais valores e que influenciam de modo real a configuração espacial arquitetônica e urbana e o cotidiano de seus habitantes. Quer seja uma localização espacial fictícia ou real, o lugar sempre está presente como legitimador da transcorrência temporal. Nota-se, portanto, que desde os seus primórdios as paisagens naturais e as cidades representadas já se incorporavam ao movimento, à narrativa e aos trabalhos visuais aprofundados pelo cinema em busca de um “**realismo**”.

“O filme preenche uma função na sociedade que o produz: testemunha o real, tenta agir nas representações e mentalidades, regula as tensões ou faz com que sejam esquecidas.”⁸²

A beleza de muitos filmes que retratam ambientes construídos está justamente em seu poder de influenciar a percepção do espectador e de evocar um meio arquitetônico real, porém diferenciado. Neste sentido a própria **fotografia** já há muito tem sido o principal veículo de conhecimento da arquitetura, haja vista sua utilização em larga escala nas escolas e publicações mundo afora. Apesar de sua disseminação, este é um meio ainda muito distante da apreciação real do fenômeno construído; nisto o cinema, ao incorporar o movimento, deu um passo adiante.

Entre todas as técnicas do processo cinematográfico, é certamente a fotografia a que mais contribui para este objetivo, pois é, segundo Kracauer, o primeiro e mais básico passo do cinema, sem o qual não se

⁸² VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2ª ed. Campinas: 55 Papirus Editora, 1994, p. 58.

registra imagem alguma, vinculando-o para sempre ao mundo real. Partindo deste princípio, os filmes seriam seus herdeiros legítimos, tendo vínculo direto com a realidade visível. Os filmes que se voltam para uma aproximação e captura do “mundo como ele é” colocam a fotografia, portanto, em posição destacada. Pela captura da natureza física dos objetos, a fotografia pode ser considerada a primeira forma de representação diretamente ligada ao representado, embora mediada em suas etapas.

“A natureza da fotografia confere-lhe uma qualidade de credibilidade ausente de todos os outros tipos de retratação [...] Somos obrigados a aceitar como real a existência do objeto reproduzido, na realidade representado, colocado diante de nós, quer dizer, no tempo e no espaço. A fotografia goza de determinada vantagem em virtude dessa transferência da realidade da coisa para sua reprodução.”⁸³

As imagens no cinema têm, sob esta ótica, um forte vínculo com o real, existindo ao seu lado, sendo análogas aos objetos, seus duplos, e estando ligadas à realidade de onde foram obtidas, numa relação de moldes e modelos. A concepção baziniana de “assíntota da realidade” tenta abarcar estas relações; para ele, a imagem cinematográfica é próxima do real, depende dele, mas não substitui a realidade. É para especificar a natureza da fotografia que Bazin utiliza esta definição, vinda da geometria, para evidenciar o fato dela parecer-se com o real e dele depender. A noção trabalhada por ele é, assim, a de que a realidade não é igual ao visível, mas ao percebido: *“a fotografia tira uma ‘impressão’ do objeto, como o ‘molde de uma máscara mortuária’. Não é o objeto real, mas, em vez disso, seu ‘desenho’ real e verificável, sua ‘impressão digital’.”⁸⁴*

⁸³ ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 116.

⁸⁴ BAZIN, André citado por ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 117.

Enquanto Kracauer se debruça sobre a estética do conteúdo, Bazin nos apresenta a uma **estética do espaço**. Para ele, o cinema seria fundamentalmente *“a arte do real porque registra a espacialidade dos objetos e o espaço por eles ocupado [...]”* Segue ainda dizendo que *“[...] o realismo central do cinema não é certamente o realismo do assunto ou o realismo da expressão, mas o realismo do espaço, sem o qual os filmes não se transformam em cinema.”*⁸⁵

Mesmo buscando o real, Bazin reconhece que a realidade é ambígua e que qualquer registro que se proponha a tal fim tem seus significados distantes de qualquer neutralidade. A visão do artista deveria, portanto, ser determinada por sua **seleção da realidade**, não por sua transformação. Para ele não é a precisão da reprodução que conta, mas a identificação do espectador com suas origens. Por isto, a interferência por parte do cineasta deveria ser a mais discreta possível, atuando principalmente pelos recursos técnicos do enquadramento, da **profundidade de campo** e do **plano geral**, que garantiriam a unidade do ambiente filmado em sua ambiguidade própria, minimizando sua manipulação.

Na tentativa de representar o real, o Neo-Realismo estabeleceu-se como a principal corrente cinematográfica. Para isto, preferiram-se as **filmagens externas** em detrimento dos sets de estúdio. Optou-se por enquadramentos mais abrangentes e sem manipulações da imagem ou recursos exacerbados de montagem. Para a ação, buscaram-se atores não-profissionais ou que atuassem muito próximos dos cidadãos comuns, “desglamourizados”, com perfis simples em vez de heróicos. Os tipos mais comuns ganharam as telas: pobres, transeuntes, idosos, etc.

O tipo de cinema proposto por ele busca, então, mostrar a verdade do mundo de então: a perturbação financeira, política e ideológica, as

⁸⁵ BAZIN, André. **What is Cinema?**. Berkeley: University of California Press, 1967, p. 112 citado por ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 115.

injustiças sociais, a cidade, os estragos da guerra, etc. Descreve-se a sociedade em todas as suas formas: desemprego, injustiças, esquecimento dos idosos, desilusão das crianças, falta de dinheiro, destacando-se principalmente por sua proximidade ao real neste “retrato”. Embora tendo desaparecido como corrente, o Neo-Realismo embrenhou-se definitivamente na maneira como a arquitetura e o espaço filmicos foram a partir de então representados. Filmes como *Ladrões de Bicicleta*⁸⁶ e *Roma, Cidade Aberta*,⁸⁷ tornaram-se referenciais e podem ter alguns de seus traços identificados em filmes posteriores como *Não Matarás*,⁸⁸ *Encontros e Desencontros*⁸⁹ e *Asas do Desejo*, que serve de base para as discussões deste capítulo.

Os **recortes** realizados pelo cinema têm o poder de direcionar o discurso, enfatizando qualidades ou omitindo defeitos dos ambientes retratados. O cinema nos levou a um aprofundamento da percepção, tanto visual como auditiva, com seus cortes, ampliações e reduções de campo. O tipo de composição atingida afeta sobremaneira o comportamento emocional do espectador, podendo extasiá-lo de diversas maneiras na medida em que sua organicidade é mais claramente identificável com seu próprio ambiente. Neste aspecto específico, embora radicalmente contra o uso do cinema como veículo do real, Eisenstein é enfático ao mencionar o destacado papel da **paisagem como elemento unificador** e mediador das ações, capaz de controlar a fidedignidade dos elementos como um todo e facilitando, assim, a recepção por parte da platéia.

Ao ressaltar o papel orquestral desempenhado pela paisagem dentro do filme, muitas cidades inclusive já se incorporaram como locações cinematográficas na mente dos espectadores, tendo sido tão amplamente divulgadas que podemos considerar seus espaços habitados pelo imaginário de um sem número de pessoas: Los Angeles, Nova Iorque,

⁸⁶ **LADRÕES DE BICICLETA.** Direção: Vittorio de Sica. Itália: [s.n.], 1948.

⁸⁷ **ROMA, CIDADE ABERTA.** Direção: Roberto Rossellini. Itália: [s.n.], 1945.

⁸⁸ **NÃO MATARÁS.** Direção: Krzysztof Kieslowski. Polônia: Tor, 1988.

⁸⁹ **ENCONTROS E DESENCONTROS:** Direção: Sofia Coppola. EUA / Japão: American Zoetrope / Elemental Films / Focus Features / Tohokushinsha Film Corporation, 2003.

Paris, Rio de Janeiro e Berlim, cidade retratada pelo filme em pauta, são algumas delas. Virginia Woolf mesmo nos diz que *“a arte cinematográfica pode representar a vida mais efetiva e provocativamente que qualquer outra arte.”*⁹⁰

O título original do filme, em sua tradução literal *“O(s) Céu(s) Sobre Berlim”*, captura melhor a noção espaço-temporal embutida ao longo da história, tendo-se perdido com a tradução *“Asas do Desejo”*. O **sentido do lugar**, tão fortemente evocado no original, dá então lugar em sua tradução, graças à supressão do nome da cidade, a um sentido mais espiritual e emotivo. Mesmo em se tratando tão diretamente de Berlim, podemos apreender seu espaço como sendo qualquer espaço pelo mundo, já que as questões suscitadas pelo filme aplicam-se a quase todas as grandes cidades contemporâneas. O caráter internacional do espaço é ainda salientado pelos inúmeros idiomas falados ao longo do filme.

Berlim tem sua paisagem explorada extraordinariamente por uma série de imagens que privilegiam fragmentos de seus espaços (*Figuras 1 a 4*), como numa das sequências iniciais, em que nos vemos transitando de ambiente em ambiente entre as casas de personagens anônimos, unidos apenas pela enunciação de seus pensamentos.

Imagens aéreas são também muito utilizadas e nos mostram grandes planos de zonas da cidade e de miolos de quadra, com seus pátios internos (*Figuras 5 e 6*). Vê-se a divisão entre lotes, acentuando-se a noção já pré-anunciada da livre consciência exercida por cada um dos personagens dos quais ouvimos pensamentos.

⁹⁰ WOOLF, Virginia citada por NEUMANN, Dietrich. **Introduction**. In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 7.

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

A fragmentação e efemeridade das situações e até dos espaços são evidentes, mesmo que exibidos de pontos de vista geralmente bem abrangentes (*Figura 7*). A visão aérea da cidade sob a perspectiva do anjo (*Figuras 8 e 9*) contrapõe-se à visão de quando ele “cai à terra” e vira mortal, vendo-a de baixo (*Figuras 10 e 11*) – em ambos os casos o papel da cidade como protagonista é mantido.

Embora explore paisagens amplas e significantes da melancolia e solidão de seus personagens, o filme é na verdade a dissecação dos aspectos mais individuais do ser humano, de sua busca por complementação afetiva para a própria vida, de sua relação direta com o próximo e com o espaço circundante (*Figuras 12 a 14*). Busca-se o real como o percebemos, daí a elevada **carga subjetiva** que atravessa o filme do começo ao fim. O material filmado não se vale de grandes recursos de manipulação para nos mostrar o espaço; apenas o seleciona e nos apresenta com algum propósito para que possamos reconstruí-lo conforme nossa própria percepção do real.

Para isto Wenders, com destacável êxito, soube retratar e explorar todas as nuances de uma **cidade repartida** e cicatrizada pela **memória** de seu passado próximo (*Figura 15*), numa década em que culminavam por toda a parte os sentimentos de vontade pela reunificação das Alemanhas. Os lugares filmados funcionam como lembranças que vêm e vão, como **registro contemplativo** de um tempo que já se foi. Junto com Daniel exploramos as ruas de Berlim (*Figuras 16 a 18*), entramos em ambientes diversos e observamos seus habitantes.

Anjos e mortais, protagonistas do filme, vivem em escalas temporais distintas. Enquanto os primeiros se relacionam entre si espiritualmente e por toda a eternidade, os segundos guardam relações mais físicas e têm seus próprios **tempos sociais** limitados por uma experiência passageira. Enquanto as crianças do filme nos perguntam “*porque sou eu e não você?*” ou “*porque estou aqui e não ali?*”, os anjos, por sua onipresença,

Figura 8



Figura 11⁶



Figura 10



Figura 9



Figura 7

Figura 12



Figura 13



Figura 14

Figura 15



Figura 16



Figura 17

Figura 18



vivem tais questões na prática a todo instante. São questões de busca por uma **identidade** e uma localização, que deveriam partir também dos adultos, mas estes parecem já imersos num estado de letargia e aceitação das coisas como elas são.

Para os anjos o estado de indiferenciação da relação entre tempo e espaço é evidente, fato sublinhado ainda pela representação dos espaços em preto e branco. Sua incapacidade de interferir na matéria os faz espectadores de suas qualidades físicas, observadores alheios a suas restrições condicionantes.

Em geral o espaço fílmico não se parece exatamente com o real do qual é representação, já que sofre extrema influência do quadro que recorta a imagem e limita o campo de visão do espectador, não havendo como não sacrificar a continuidade dentro deste esquema. Tudo é uma reconstrução, estando longe de funcionar como substituto para a experiência direta da arquitetura. Mesmo admitindo que o espaço fílmico e o real sejam bem diferentes, o que interessa aqui é que a representação do espaço no cinema possa contribuir para a revelação de outros aspectos e formas de se enxergar o fenômeno arquitetônico. Para isto constrói-se uma representação mental ao longo do filme, indo-se além da percepção apenas visual.

“O que vemos é uma paisagem seletiva[...] Essa fantástica evocação de uma paisagem urbana, de pessoas alienadas em espaços fragmentados aprisionados numa efemeridade de incidentes sem padrão, tem um forte efeito estético. As imagens são brutais, frias, mas dotadas de toda a beleza de um instantâneo no velho estilo, embora posto em movimento pelas lentes da câmera.”⁹¹

⁹¹ HARVEY, David. **O tempo e o espaço no cinema pós-moderno**. In: _____. **Condição Pós-moderna: um pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. 14^a ed. São Paulo: Loyola, 2003, p. 277-289.

Estes fragmentos de espaços capturados remontam uma certa noção de identidade deste lugar chamado Berlim, já tão carregado por um forte e evidente passado histórico. É uma idéia de identidade visual moldada em espaços limitados, diversa daquela identidade coletiva evocada pelo Muro e compartilhada pela grande parte de sua população (*Figuras 19 e 20*). A memória da Segunda Guerra Mundial aparece pela inserção de alguns trechos de filmes da época, pelo *set* de um filme que está sendo rodado sobre ela e em algumas figuras de livros, atuando como enfrentamento a um passado e possível origem dos distúrbios de então.

O Muro, presente ao longo do filme e que separa duas realidades distintas, oriente e ocidente, comunismo e capitalismo, pode ser visto como metáfora entre um tipo de vida espiritual e um físico, entre o anjo e o homem. Embora o Muro acompanhe os personagens ao longo do filme, parece ter mais a função de perpassar todas estas áreas ligando-as como uma grande colagem, referenciando-as umas em relação às outras, do que ser ele próprio evocador deste passado (*Figura 21*). A própria queda do Muro nos anos seguintes é sinal de sua carga emotiva agregada, fato destacado também por sua representação apenas como mais um espaço comum ao longo do filme, que o constrói como memória a partir de sua situação anônima de **fronteira**.

Três espaços ganham destaque ao longo do filme: a *Staatsbibliothek* (projeto de Hans Sharoun), a *Potsdamer Platz* e o *Alekan Circus*. Na biblioteca, primeiro destes espaços, livros de fotografias trazem à tona a memória da Segunda Guerra Mundial, já evocada pelo Muro. É um espaço que permite um isolamento apaziguador tanto para os leitores quanto para os anjos, funcionando como refúgio (*Figuras 22 a 25*).

No segundo, a *Potsdamer Platz*, localizada no coração da parte antiga de Berlim, temos um grande terreno vazio, tomado pelo mato e pelo descaso – uma **terra-de-ninguém** (*Figuras 26 e 27*). Com o personagem do velho Homer somos apresentados a um estado nostálgico por uma Alemanha de tempos idos, por lugares que não mais existem.



Figura 19



Figura 20



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24

Figura 25



Figura 26



Figura 27



No terceiro caso, o circo (*Figura 28*), ocorrem as maiores interações sociais do filme, onde o sentido de individualidade se perde por alguns instantes e as relações humanas afloram. Talvez seja nas crianças de sua platéia que encontremos menos indícios deste isolamento que persegue cada personagem ao longo do filme. Lá se pertence ao lugar, nos entregamos às relações por ele estabelecidas, embora por muito pouco tempo, já que seu caráter efêmero seja talvez o mais forte, pois sua estrutura vai de um lugar a outro sem jamais realmente fixar-se em lugar algum. Quando o circo parte, fica o seu vazio. Afora aqui e na biblioteca, nenhum outro ambiente está cheio, apesar de que mesmo nestes espaços cada personagem esteja constantemente isolado em seus pensamentos individuais.

Mesmo o universo circense no qual vive Mariom, tão representativo da efemeridade dos lugares comuns e da falta de um lugar para se apegar, soma-se à série de espaços distanciados que nos é mostrada. Estes espaços quase sempre vazios, ou não plenamente ocupados, não deixam contudo de ser lugares da memória, duma memória em esquecimento. Assim a cidade nos é apresentada em suas **lacunas**, como uma sequência de edifícios e ruas ocupadas por anônimos que circulam por espaços a serem resgatados histórica e simbolicamente (*Figura 29*).

“Como você pertence a um lugar? Wenders pega um problema que outros alemães já trataram muitas e muitas vezes, o de a qual lugar pertencemos, do que é a identidade alemã, de qual é a identidade histórica alemã. Em Asas do Desejo, pode-se notar, nenhum dos protagonistas é alemão!”⁹²

O **sentimento de pertença**, segundo Piere Nora, oriundo da ligação e fixação de alguém a algum lugar, é explorado pela utilização de “meios da memória”, que “são os pontos onde espaço e tempo encontram a

⁹² KOLSTRUP, Soren. **Wings of Desire: Space, Memory and Identity**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 8, December 1999. Disponível em: http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_08/section_2/artc5B.html. Acesso em: dezembro de

memória”⁹³ o ambiente real da memória, ao contrário dos “lugares da memória”, que apenas nos lembram um passado em seus fragmentos, sem contudo serem situados em seu próprio tempo.

Devido a suas imagens pré-concebidas, os símbolos urbanos têm o poder de sintetizar a experiência espacial fílmica e, de acordo com os objetivos esperados, adicionar carga dramática, já que entre eles e o espectador já existe certa apropriação emotiva (*Figura 30*).

O sentimento de pertença e o reconhecimento das locações cinematográficas podem facilmente ser explorados pela utilização destes elementos iconográficos. Capazes de chamar a atenção do público e de recriar toda uma atmosfera, permitem o desencadeamento de associações mentais que reconstroem a paisagem, tal como já observado por Kevin Lynch em seu livro *A Imagem da Cidade*. O clichê⁹⁴ aparece, a esta altura, como o caminho mais curto para a apresentação (ou representação das cidades) parecer real. A repetição de signos e símbolos facilita a decodificação dos filmes e de seus espaços por parte do público. A maioria dos **clichês urbanos** advêm da metrópole do fim do século XIX: monumentos, meios de transporte, arranha-céus e população numerosa. Prédios históricos, igrejas, praças e acidentes naturais são também elementos emblemáticos dos quais se vale o cinema, impregnando-os com seu discurso e suas técnicas para determinadas intenções.

A utilização de estereótipos urbanos que resistiram fisicamente fora de seus contextos temporais, não passando portanto de “lugares da memória”, é saída fácil para a evocação imediata de um passado

⁹³ NORA, Pièrre citado por KOLSTRUP, Soren. **Wings of Desire: Space, Memory and Identity**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 8, December 1999. Disponível em: http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_08/section_2/artc5B.html Acesso em: dezembro de 2004.

⁹⁴ CLICHÊ - Cacoetes verbais. Uso repetitivo e enfadonho de diálogos e soluções cênicas em qualquer tipo de produção artística. Definição disponível em: MACHADO, Jorge (org.). **Vocabulário do Roteirista: Dicionário e Glossário sobre Roteiro e Cinema**. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>. Acesso em: janeiro de 2005.

carregado de emblemas. Em *Asas do Desejo*, Wenders foge deste lugar-comum e investiga uma memória mais profunda, recriando-a principalmente por intermédio de **lugares banais**, distantes do posto de historicamente representativos ou do sentimento nacional alemão mais difundido; banais, mas carregados pela ação do tempo na história particular das pessoas que os usaram ao longo de suas vidas (*Figuras 31 a 33*).

O resgate desses lugares nos faz refletir sobre uma **cidade de anônimos**, pessoas comuns em suas atividades diárias. Uma vida normal, sem *glamour*, uma cidade real, sem monumentos tradicionais. Estes lugares são os verdadeiros “meios da memória” que se estabelecem visualmente ao longo do filme; passa-se longe da intermediação fácil dos espaços estereotipados.

O movimento das massas nos espaços públicos também consolidou-se na história do cinema como fator representativo da veracidade de qualquer construção de cena urbana. A sensação de pertença a grandes grupos contrapõe-se ao medo de aglomerações, à distância do lar, e o inconsciente coletivo é alçado à condição de figura chave no universo fílmico. Fugindo novamente do usual, nas séries de espaços que se sucedem somos incapazes de distinguir grandes grupos; ao contrário, tudo nos leva a uma busca pelo anonimato e o filme acena para uma **individualização da experiência**, onde o individualismo tem conexão direta com a fragmentação espacial proposta.

Ao tornar-se mortal, o anjo Damiel atravessa a cidade, visita seus fragmentos por dentro, vive-os e sente a força de sua presença material (*Figuras 34 a 39*). O fluxo do tempo modifica a experiência espacial, que agora é gradativa, menos totalizante. O espaço e o tempo sociais tornam-se mais atuantes e condicionadores de suas ações. Ele está agora pleno do lugar, não mais desligado dele. O espaço e o tempo são, deste modo, distintos em relação ao início do filme. Esta passagem pode ser vista, conforme David Harvey, como “*uma tentativa de ressuscitar algo do*

Figura 28



Figura 29

Figura 30



Figura 31



Figura 32



Figura 33

Figura 34



Figura 35



Figura 36

Figura 37



Figura 38

Figura 39



*espírito modernista de comunicação humana, de união e de vir a ser das cinzas de uma paisagem pós-moderna monocromática e amorfa de sentimento, mas [...] será possível pôr em prática o projeto de vir a ser a-historicamente?”*⁹⁵ O filme parece-nos sugerir que é preciso mais que imagens para construirmos uma identidade – é preciso nos situarmos numa cadeia histórica mais abrangente. A crise de representação do espaço nos leva finalmente, ainda segundo Harvey, a uma última questão: *“Como tratar as qualidades estéticas do espaço e do tempo num mundo pós-moderno de fragmentação e efemeridade?”*⁹⁶

A simulação gerada pela representação do espaço urbano nos filmes é sem dúvida peça chave na análise das **idades imaginárias** geradas pelo cinema, pois produz símbolos e imagens ou situações emblemáticas que se refletem na vida dos habitantes e na própria configuração espacial das mesmas. Muitos até consideram os filmes como a “arte urbana” por excelência, tendo em conta a larga utilização das metrópoles em suas histórias. O fato é que se vive o espaço representado de acordo com uma narrativa, conformando o espaço fílmico (simulado) diferentemente da **realidade representada**. Tal representação já acumula mais de cem anos desde as primeiras experiências de apropriação deste espaço e, graças à mediação e ao alcance do meio cinematográfico na sociedade atual, nossa leitura da arquitetura e da cidade podem estar sensivelmente alteradas.

*“Este é um filme sobre recordar, mas não há lembrança sem esquecimento. Esquecer-se das coisas é tão necessário quanto lembrá-las. Sem memória, não há humanidade. Humanidade é infância, identidade.”*⁹⁷

⁹⁵ HARVEY, David. **O tempo e o espaço no cinema pós-moderno**. In: _____. **Condição Pós-moderna: um pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. 14ª ed. São Paulo: Loyola, 2003, p. 277-289.

⁹⁶ HARVEY, David. **O tempo e o espaço no cinema pós-moderno**. In: _____. **Condição Pós-moderna: um pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. 14ª ed. São Paulo: Loyola, 2003, p. 277-289.

⁹⁷ KOLSTRUP, Soren. **Wings of Desire: Space, Memory and Identity**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 8, December 1999. Disponível em: 74

O próprio Wenders afirma que *"os filmes são um produto e uma parte do meio urbano, quase como a música, e os arquitetos que se interessam por urbanismo deveriam estar informados sobre o tipo de música que se escuta, da arte que se faz e dos filmes que se rodam."*⁹⁸ O conceito de cidade torna-se, então, acessível de maneira digerida pelo cinema, proporcionando experiências diversas quanto ao urbano. Assim como a Berlim de *Asas do Desejo* as cidades do cinema, ao retratarem e repensarem o espaço urbano, podem também contribuir para novos olhares sobre os mais diversos aspectos de nossas cidades.

http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_08/section_2/artc5B.html. Acesso em: dezembro de 2004.

⁹⁸ WENDERS, Wim. **Entrevista com Wim Wenders**. Entrevistador: Hans Kollhoff. In:

3 MÃOS DE TESOURA

Alguns dos casos mais interessantes de arquiteturas fílmicas são possivelmente aqueles em que há uma criação particular para o filme, em que o cenário existe apenas com este fim, ou aqueles em que há um forte direcionamento rumo a um **recorte estereotipado do real**. Assim, o cinema é capaz de repensar e de oferecer algumas das mais claras **críticas** sobre arquitetura.

Adquirindo feições claramente definidas, a arquitetura desempenha papéis determinantes em vários filmes. Desde os filmes mudos ela tem servido de meio condicionante das ações dos personagens; escondendo-os, camuflando-os, entregando-os, atrapalhando-os. A aparência da arquitetura nestes tipos de filme era semiticiocizada, segundo Gilles Deleuze, pois era o meio mais preciso de externar os pensamentos, medos e desejos dos personagens, já que a introdução das cartelas de texto muitas vezes rompiam com a sequência narrativa: *“onde ninguém fala, tudo fala.”*⁹⁹

As pistas visuais dadas pelo espaço fílmico revelam muitas vezes a interioridade dos personagens. Ao usar a arquitetura e o urbano para tecer comentários sobre aspectos psicológicos e sociais o cinema torna-se, segundo Katherine Shonfield, um veículo único de intimidade visual.¹⁰⁰

No cinema expressionista alemão, por exemplo, todos os elementos construtores do espaço fílmico – móveis, cômodos, casas, ruas – eram exageradamente distorcidos e psicologizados justamente para refletir o interior de seus personagens. Diversos recursos formais de iluminação, enquadramento, composição e escala eram utilizados na obtenção destes efeitos: linhas oblíquas, diagonais, figuras angulosas e símbolos compunham um estilo exagerado e não-realista. Sombras, penumbras e

⁹⁹ KAES, Anton. **Sites of Desire: The Weimar Street Film**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 29.

¹⁰⁰ SHONFIELD, Katherine. **Walls Have Feelings: Cult Films about Sex in 1960s London**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January

espaços amplos contrapostos a ambientes claustrofóbicos também contribuía para a externalização dos sentimentos.

Com o período mudo do cinema, o externo tornou-se “visível” e extraordinárias experimentações no *design* de sets foram possíveis, fazendo com que a aparência das superfícies ganhasse destaque e passasse a capturar a atenção do espectador. A arquitetura fílmica posterior deve muito de seu desenvolvimento às contribuições em estilo visual dos filmes daquela época.

Pudovkin mesmo acreditava em **construções meticulosamente planejadas** para determinados resultados, ou seja, no planejamento e **manipulação dos efeitos**. Achava que o diretor, por intermédio de idéias externamente expressivas e **imagens plasticamente carregadas** deveria conduzir a emoção e a percepção do espectador.¹⁰¹ Baseava-se na afirmação de Lev Kuleshov ¹⁰² de que para cada emoção humana havia um correspondente movimento externo.

Extrapolando-se o pensamento de Pudovkin, tem-se que o contexto tempo-espacial está diretamente ligado ao tipo de convenção cinematográfica adotada, podendo ser comprimido, expandido, contínuo, fragmentado, etc.

Os recortes da vida real no cinema realçam a arquitetura ao deslocarem-na de um contexto mais amplo, colocando-a em primeiro plano para que se critique um modo de vida. Arnheim tem uma visão que coincide com a dos demais formalistas russos, baseando-se na noção de desvio: “*torne o objeto estranho*”, diziam. É do arranque do objeto de seu fluxo vital que emerge o conceito de “**desfamiliarização**”, processo em que a técnica

¹⁰¹ PUDOVKIN, Vsevolod. **Film Technique and Film Acting**. [S.l.]: Richard West, 1975, p. 135 citado por PUTTOCK, Heather. **Vsevolod Pudovkin and the Theory of Montage**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 11.

¹⁰² Lev Kuleshov, assim como Vsevolod Pudovkin, foi um dos mais importantes cineastas e teóricos formalistas dos primeiros anos do cinema soviético, tendo sido pioneiro em diversas experimentações ligadas principalmente à montagem.

atenta para o objeto. Com o desenvolvimento do primeiro plano, capaz de por aos olhos do espectador fragmentos pinçados de seus contextos, o conceito de desfamiliarização sofisticou-se.¹⁰³

Nos filmes deste capítulo, a composição fílmica opera como significante literal para o programa arquitetônico, “desfamiliarizado” de um contexto mais abrangente e trazido para o primeiro plano das discussões. A maneira explícita com que alguns filmes tratam a arquitetura faz com que ela assuma muitas vezes até o papel de anti-arquitetura, de uma arquitetura de maquiagem, pasteurizada, ameaçadora ou apenas de **reflexão sobre o contemporâneo**.

¹⁰³ BALÁZS, Bela citado por ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma**

SINOPSE

Filme Playtime

Direção Jacques Tati

Ano 1967

Um grupo de jovens turistas americanas desembarca em Paris e é conduzido a um hotel localizado num imóvel comercial todo envidraçado, mesmo lugar em que Monsieur Hulot está para uma entrevista. Perdendo-se por seus espaços, Hulot acaba por tomar contato com diversas das proposições modernistas, tais como plantas livres, espaços articulados, grandes corredores de circulação, peles de vidro e com toda uma sorte de dispositivos elétricos, como elevadores, escadas rolantes e painéis de controle. O grupo de turistas cria ainda mais confusão para Hulot, que continua ao longo das cenas com dificuldades para se locomover de um local a outro. Depois de vários desencontros com seu entrevistador, Monsieur Giffard, Hulot reencontra por acaso um velho amigo seu dos tempos de exército, que o convida para conhecer seu luxuoso apartamento, uma espécie de grande aquário, com todo o seu interior à mostra e visível de fora. Ao fim do filme Hulot chega a um restaurante dançante, onde culmina toda a ação confusa que presenciamos até então.

Desenho de Produção Eugène Roman

Fotografia Jean Badal, Andréas Winding

IDEALIZAÇÃO E CRÍTICA EM *TATVILLE* ¹⁰⁴

¹⁰⁴ *Tatville* é o apelido recebido pela cidade do filme **PLAYTIME – TEMPO DE VIVER**. Direção: Jacques Tati. França / Itália: Spectra Films, 1967.

83 * **Obs:** Para informações adicionais sobre este filme ver ficha técnica e fotogramas no *Anexo 3*.

Permeando seus filmes com um tom satírico sempre afinado à época em que foram realizados, Jacques Tati já em *Meu Tio*¹⁰⁵ debruça-se sobre o contexto real e atual da “ameaça” da cidade moderna, que se estenderia também a seus filmes posteriores. Nele o diretor nos conduz por um verdadeiro passeio pela “**máquina de morar**” e pelo sistema produtivo industrial (*Figuras 40 a 45*), contrapondo-os ao tradicional bairro francês.

Monsieur Hulot, personagem central do filme, habita *Saint-Maur-des-Fossés*, um caótico subúrbio da Paris tradicional (*Figuras 46 a 51*), vivendo num prédio de um conjunto habitacional, construído na *Rue du Four*, e que parece sempre inacabado ou em constante modificação (*Figuras 52 e 53*). De visual retalhado, com escadas, passagens estreitas e mistura de materiais, parece gerir-se nos moldes de uma auto-construção, sem projeto algum, onde apenas seus moradores são capazes de construir um mapa mental eficiente e representativo da topologia local.

Seu apartamento fica no alto do edifício, numa espécie de mansarda com um frontão triangular sobre a porta (*Figura 54*). Para subir, tem que percorrer uma escada com vários lances, vislumbreados a partir da rua por diversas janelas e vãos da fachada (*Figura 55*). Embora anti-funcional, permite encontros frequentes com os demais moradores. Seus vizinhos agem espontaneamente, interagindo em espaços de uso comum, acenando para uma coletivização da experiência. É, no fundo, a representação de uma sociedade tradicional, ainda avessa aos avanços da modernidade, com ritmo próprio, crianças e idosos nas ruas, bicicletas e carroças como transportes principais, praças tomadas por feiras e muito contato físico, numa noção menos ortodoxa de privacidade (*Figuras 56 e 57*).

¹⁰⁵ **MEU TIO.** Direção: Jacques Tati. Itália / França: Spectra / Gray / Alter Films, 1958.

* **Obs:** Para informações adicionais sobre este filme ver ficha técnica e fotografamas no *Anexo 2*. 84



Figura 40



Figura 41



Figura 42



Figura 43



Figura 44



Figura 45

Figura 46



Figura 47



Figura 49



Figura 51



Figura 48



Figura 50



Figura 53



Figura 55



Figura 52



Figura 54



Figura 56



Figura 57



No extremo oposto ao bairro de Hulot está a vila onde moram sua irmã, seu cunhado e seu sobrinho. A casa dos Arpel, apresentada como num bairro de classe alta nos arredores de Paris (*Figura 58*), cujo urbanismo é legítima representação do traçado modernista, foi na verdade totalmente construída para o filme em Nice, nos estúdios Victorine, tendo sido concebida pelo próprio diretor e pelo cenógrafo Jacques Lagrange. É, na verdade, um protótipo da casa moderna: utensílios domésticos elétricos (*Figura 59*) e de materiais resistentes, espelho d'água (*Figura 60*), pele de vidro (*Figura 61*), **traçado racional** e geométrico (*Figura 62*), ambientes salubres e, acima de tudo, “funcionais”, onde “*tudo se comunica*” e onde “*os cômodos estão bem orientados, dando todos ao jardim*”, conforme informa Madame Arpel ao apresentar a casa a suas visitas. Está, portanto, num plano diametralmente oposto à casa de Hulot, exacerbando a **ruptura entre a cidade tradicional e a moderna**, transição esta que se dá por filmagens realizadas em Cretéil, nos arredores de Paris (*Figura 63*), sendo evidenciada ainda mais pela utilização da imagem de um muro em ruínas, símbolo de um tempo irremediavelmente perdido. (*Figura 64*).

Iñaki Ábalos nos apresenta uma visão da residência dos Arpel sob a luz do positivismo de Comte, justo pela redução das variáveis de uso que nos propõe o modernismo, pois “*o caráter fundamental da filosofia positivista é considerar todos os fenômenos como submetidos a leis naturais invariáveis, cujo descobrimento preciso e sua redução ao menor número possível é o fim de nossos esforços [...]*”. Já Monsieur Hulot, o tio, contraporaria-se “[...] *a esta família orgânica imersa em uma sociedade unidirecional [...]*”, pois “[...] *habita um fantástico labirinto fenomenológico indiferente a toda a idéia de progresso e atua como um parasita, desvelando com sua presença a grotesca codificação social, desconstruindo-a em sentido direto*”.¹⁰⁶

¹⁰⁶ ÁBALOS, Iñaki. *La Buena Vida: Visita Guiada a las Casas de la Modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000, p. 70-72.

O filme na verdade é um confronto: de um lado, uma vida pacata de costumes até arcaicos, com encontros casuais e imagens confusas, porém de uma simplicidade que traduz ao espectador a **apropriação do espaço** como sendo a cidade, com todas as suas atividades, uma parte da casa e não apenas um corredor que serve de passagem de um local a outro; do outro lado, uma “*casa ultra-moderna, a ‘casa ideal’ do futuro, que se veste, geométrica, insólita, aparentemente pouco humana*” (Figura 65), com uma vida de trabalho incessante e relações formais, com mecanismos e costumes modernos, imagens limpas e onde o espaço privilegiado é o privado e não o público.¹⁰⁷

“O espaço se tornou quantificado, transformado em produto da dissecação do movimento, da geometria e da matemática [...] No espaço moderno o privado se expõe, o doméstico se anula, o íntimo se castiga.”¹⁰⁸

Seja na residência ou no urbano, verifica-se a falta de escala humana nas relações estabelecidas por um trabalho em planta que tenta estabelecer **leis e ordens**, mas se revela ineficiente. O espaço urbano é repetitivo e as cores principais - o verde das áreas externas (Figura 66) e o branco dos interiores e fachadas (Figuras 67 a 69) - funcionam como películas que recobrem e salientam o caráter geométrico dos volumes ao mesmo tempo em que os neutralizam pela repetição. Em pouquíssimos casos a utilização de um material esteve tão diretamente ligada ao pensamento de uma época e foi tão representativa de seus preceitos como o ocorrido com o uso do concreto pela Arquitetura Moderna.

¹⁰⁷ VINHA, Daniel Mangabeira da. **Arquitetura e Cinema: a participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte**. 2002. Monografia (Disciplina Ensaio Teórico) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: www.unb.br. Acesso em: outubro de 2002.

¹⁰⁸ ÁBALOS, Iñaki. **La Buena Vida: Visita Guiada a las Casas de la Modernidad**. Barcelona:

Figura 58



Figura 59



Figura 60

Figura 61



Figura 62

Figura 63





Figura 64



Figura 65



Figura 66



Figura 67



Figura 68



Figura 69

As janelas da casa, antropomorfizada, revelam-se olhos e caricaturam a noção de constante vigilância (*Figura 70*), numa metáfora à comunicação dos espaços e liberação das visuais propostas pelo modernismo. A casa é uma máquina de morar, mas o filme, segundo Ábalos, vai além: “a casa é uma máquina de vigiar.”¹⁰⁹ A intimidade perde-se e a própria casa funciona como extensão da fábrica, com **mecanização e automação** cada vez mais presentes e invadindo o espaço não só física, mas também por **ruídos** cada vez mais perturbantes.

*“A arquitetura no cinema pode submeter-se a uma operação de cenário estático a participante antropomórfico na vida dos personagens.”*¹¹⁰

O filme destaca a **arquitetura como indutora dos comportamentos**. A casa modernista, co-protagonista da ação, é vista quase como um ser vivo, capaz de forjar situações inesperadas e constrangedoras pela ainda não total assimilação de sua tecnologia. Noções de privacidade, **conforto** (*Figuras 71 a 74*) e **segurança** são discutidas pela revelação da radicalidade espacial como controladora da vida de seus habitantes, sendo isto claramente identificável em diversas cenas do filme (*Figura 75*).

*“Para expor e manipular relações familiares e comunitárias perturbadas, a casa suburbana, a casa de campo dos sonhos e o apartamento tornam-se vivos e com intenções diabólicas. As casas desenvolvem um caráter para representar nossas inseguranças pessoais e disfunções familiares, servindo de reflexão para nossos próprios comportamentos.”*¹¹¹

¹⁰⁹ ÁBALOS, Iñaki. **La Buena Vida: Visita Guiada a las Casas de la Modernidad**. Barcelona: Gustavo Gili, 2000, p. 75.

¹¹⁰ HEATHCOTE, Edwin. **Modernism as Enemy: Film and the Portrayal of Modern Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 20.

¹¹¹ FEAR, Bob. **Evil Residence: The House and the Horror Film**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 41.



Figura 70



Figura 71



Figura 72



Figura 73



Figura 74



Figura 75

A casa dos Arpel possui uma sala para dois ambientes com uma copa que não se usa, um estar íntimo com lareira, uma cozinha, um banheiro e o quarto do filho, todos no térreo, além do quarto do casal e de um banheiro no andar superior, acessados por uma escada a partir da sala. Sem dúvida é esta sala a peça principal e o grande espaço mediador de todos os outros, com pé direito generoso, onde se realizam com mais vigor os preceitos de **transparência**, comunicabilidade e visibilidade (Figura 76). O uso de vidros e da cor branca aumentam ainda mais estas sensações.

O correspondente externo da sala é o grande jardim, projetado de maneira afim e separado dela apenas por uma pele de vidro, sendo, portanto, uma extensão deste espaço. O jardim é na verdade um amplo terraço, plano, com arbustos geométricos e superfícies verdes e coloridas, além de trabalhos com pedra para condicionar a circulação, esta rigidamente demarcada (Figuras 77 e 78). As flores da casa, como informa Mme. Arpel a uma de suas visitas, “*são de plástico, nunca murcham*”. O exterior conta ainda com um espelho d’água e uma fonte em forma de peixe; não há áreas de sombra, afora um guarda-sol na varanda (Figura 79), reforçando-se a idéia de salubridade, iluminação e ventilação dos espaços (Figura 80). Ao ter o jardim utilizado para diversas funções, como para almoçar e até para assistir à televisão, a residência acaba por ter o exterior e o interior relacionados, portanto, não só física, mas também funcionalmente.

A natureza planejada deste jardim é o extremo oposto da liberdade encontrada nos campos abertos e terrenos baldios onde brincam as crianças do bairro de Hulot (Figura 81). “*Tati mostra assim as implicações de uma redução pseudo-científica da idéia de natureza na cidade moderna, os limites de uma visão utilitarista do espaço público.*”¹¹²

¹¹² ÁBALOS, Iñaki. *La Buena Vida: Visita Guiada a las Casas de la Modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000, p. 76.

Figura 76



Figura 77



Figura 78

Figura 79

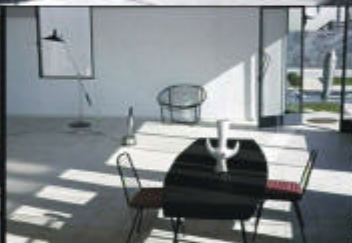


Figura 80



Figura 81

As ações são fruto direto das diretrizes traçadas pela Carta de Atenas para a **organização dos espaços** e otimização das funções. É do choque entre **público** e **privado** que Tati tira as maiores relações de seu filme, explorando os **códigos rígidos** de postura do modernismo em contraposição à “desordenada” vida tradicional. O modernismo retratado pelo filme revela-se mais preocupado com questões estéticas que utilitárias; prova disso é a incapacidade e inadequabilidade de seus personagens aos novos espaços e tecnologias propostas.

O sentimento da nova época na Europa era de que a habitação tradicional, aparentemente irracional, estava com seus dias contados em face da “adequabilidade” funcional e ergonômica da nova moradia, a exemplo da *Ville Savoye* de Le Corbusier.

Embora trabalhe muito com a idéia de **circulação**, o filme nos mostra a ação num espaço modernista desenrolando-se em grandes períodos desconexos: *“os planos dedicados à circulação eficiente dos automóveis, os planos dedicados ao trabalho sistemático na fábrica, os da vida familiar na casa, ou a larga sequência da festa no jardim, cada um com seus ruídos específicos, são unidades autônomas não apenas cinematograficamente como também na vida dos Arpel; só Hulot as atravessa sem solução de continuidade, mesclando-as e confundindo-as [...]”* Os moradores são, na verdade, escravizados por uma não assimilação dos novos avanços, sofrendo as consequências de projetos estanques e reguladores: *“[...] a individualização do espaço é substituída pela presença autoritária e fantasmagórica de outro que dirige invisivelmente suas pautas de conduta privada: o arquiteto moderno.”*¹¹³

Optando por uma vertente caricatural de representação, Tati nos apresenta a Arquitetura Moderna como possível ícone dos distúrbios sociais vigentes, embora a simpatia como ela às vezes é representada

¹¹³ ÁBALOS, Iñaki. *La Buena Vida: Visita Guiada a las Casas de la Modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000, p. 79-81.

atenue tais interpretações, podendo-se até identificar traços de admiração perante o objeto em tela, fato flagrante em seu filme posterior: *Playtime*.¹¹⁴

Neste filme, Tati muda de escala: a abordagem mais doméstica, da casa moderna *versus* casa tradicional de *Meu Tio* perde espaço para uma análise mais urbana (*Figuras 82 a 85*). A **sátira** novamente é o fio condutor, mas desta vez, ao invés de revelar o estranhamento perante o novo, nos revela a **individualização da sociedade**. Ao invés da casa, agora é a cidade a grande protagonista. Com a cidade de *Playtime* Jacques Tati sublinha os exageros da rígida setorização e **racionalização de usos** do movimento moderno.

Diversos cenários tiveram que ser construídos para mostrar uma Paris modernizada, razão pela qual alguns críticos se referem à cidade como *Tativille* (*Figuras 86 e 87*). Construída em Vincennes, próxima a Paris, numa área de 15.000m², tinha seus prédios sobre rodas para que pudessem ser rearranjados conforme as vontades do diretor e de seu cenógrafo, o arquiteto Eugène Roman (*Figuras 88 e 89*). Assim foi possível um certo afastamento da Paris histórica (lembada apenas por fugazes reflexos de seus grandes ícones pelas portas de vidro de seus prédios racionalistas: a *Sacre Couer*, o Arco do Triunfo e a Torre Eiffel, que aparece ainda vista de uma sacada no alto de um dos prédios) (*Figuras 90 e 91*). Com a construção desta cidade, Tati pôde se concentrar na confecção de um novo ambiente urbano inspirado nas tecnologias de produção em série, marcado por **modernos edifícios** de negócios (*Figuras 92 e 93*), comerciais e pelas novas habitações da burguesia.

¹¹⁴ **PLAYTIME – TEMPO DE VIVER**. Direção: Jacques Tati. França / Itália: Spectra Films, 1967.

Figura 82



Figura 83



Figura 84



Figura 85





Figura 86

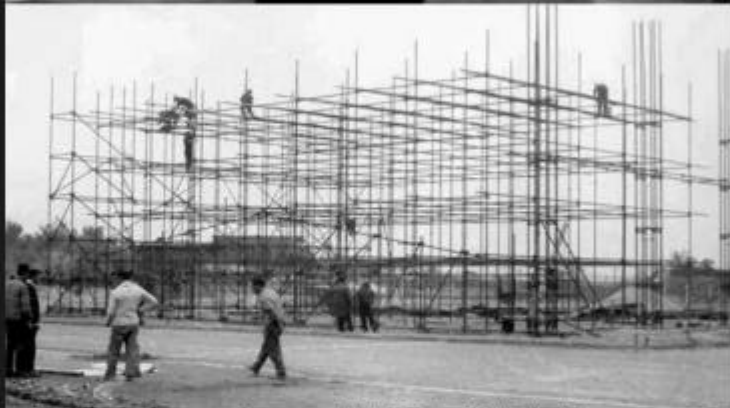


Figura 87

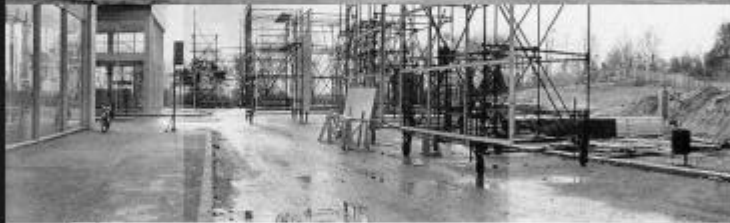


Figura 88



Figura 89

Figura 90



Figura 91



Figura 92



Figura 93



Boa parte da ação se dá num prédio modernista envidraçado, com corredores compridos (*Figura 94*) e cheios de portas, símbolo da **estandardização** das repartições públicas (*Figuras 95 e 96*), retratado em tons cinza-azulados para que, segundo o próprio Tati, tivesse seu lado impessoal sublinhado. *Tatville* é o retrato canônico do urbanismo moderno e de sua **cidade mecânica**. Os sons da sociedade moderna são incorporados de forma magistral, dando novo matiz à percepção espacial. Filmado parte em Paris, ela representa um mundo desumano, com espaços “vazios”, linhas retas (*Figura 97*), sons metálicos, sinais intermitentes, flechas de direção, altas torres e interiores iluminados (*Figuras 98 a 100*); é um urbanismo de “*silêncio, segurança lógica, prudência*”.¹¹⁵ É uma **cidade impessoal**, sem grandes pontos referenciais, diferente da Paris tradicional, com todo o seu acervo histórico e iconográfico.

Formadas predominantemente por grandes panos de vidro (*Figuras 101 e 102*), concreto e aço, as fachadas revelam a **estrutura reticulada e repetitiva** dos edifícios (*Figuras 103 a 105*). As funções internas comuns às habitações também refletem uma reprodução em larga escala dos novos usos e costumes propostos por este tipo de arquitetura. Se em *Meu Tio* ainda havia resquícios de uma sociedade tradicional, em *Playtime* eles já não existem: atingiu-se completamente a idéia de modernidade. O próprio Tati diz ter escolhido os melhores exemplares para serem filmados, usando os edifícios modernos em benefício próprio, em vez de mostrar seus lados menos agradáveis.

O personagem principal, Monsieur Hulot, agora parece ter sido incorporado ao “novo mundo”, embora transite sem opção por seus espaços. Usado como protótipo do cidadão comum, debate-se atrapalhadamente por escritórios, elevadores, corredores e ruas, desorientando-se pela falta de referências e sendo refém destes espaços.

¹¹⁵ BORDEN, Iain. **Material Sounds: Jacques Tati and Modern Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January

Figura 94



Figura 95



Figura 96



Figura 97





Figura 98



Figura 99



Figura 100



Figura 101

Figura 102



Figura 103



Figura 104



Figura 105



“Há um senso definido do filmico na natureza fragmentária dos espaços vislumbrados, um tipo de edição brusca que constantemente guia o olho para a próxima cena.”¹¹⁶

Todos os excessos dos prédios modernistas e do **urbanismo racionalista** são apresentados como condicionadores de seus usos e simplificadores da vida nas quatro funções da Carta de Atenas: trabalho, habitação, lazer e circulação. Nesta nova cidade, o principal já não é mais o homem, mas o próprio espaço, representado por arranha-céus e seus corredores imensos, escadas-rolantes (*Figuras 106 e 107*), elevadores (*Figura 108*), *halls* (*Figura 109*), divisórias (*Figura 110*), transparências (*Figuras 111 a 113*), etc. Estas transparências, utilizadas em abundância, ampliam as visuais e, ao *“refletirem partes e fragmentos incoerentes do próprio edifício, multiplicam, como um caleidoscópio, o jogo de aparências e a confusão.”*¹¹⁷

“Se Tativille lida com a imaterialidade do vidro e do espaço, isto envolve também o som, por Playtime não apenas ter uma paisagem visual mas também uma altamente sofisticada paisagem auricular, uma paisagem sonora.”¹¹⁸

O espaço pode, não apenas fisicamente, ser dividido pelo som ou sua ausência. Espaços diversos podem ter sua separação acentuada ou terem sublinhadas suas conexões. Público e privado, dentro e fora são destacados pelos efeitos sonoros criados. O som é, portanto, elemento

¹¹⁶ HEATHCOTE, Edwin. **Sideshow to Arthouse: The Development of the Modernist Cinema**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 73.

¹¹⁷ MAS, José Costa. **Visiones de la ciudad funcional europea y la ciudad blindada norteamericana en el imaginario del celuloide**. In: **Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales**. Barcelona: Universidad de Barcelona, vol. VII, núm. 146(037), agosto de 2003. Disponível em: [http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146\(037\).htm](http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146(037).htm). Acesso em: janeiro de 2005.

¹¹⁸ RODAWAY, Paul. **Sensuous Geographies: Body, Sense and Place**. London: Routledge, 1994, p. 82-113.

Figura 106



Figura 107



Figura 108



Figura 109





Figura 110



Figura 111



Figura 112



Figura 113

identificador que pode tanto unir como separar segmentos diversos. Esta noção espacializada do som pode mesmo ser verificada pela utilização do eco como medida de distância, pelo caminho percorrido pelo som da fonte emissora até um obstáculo e sua volta.

Disto se tem que o espaço físico ganha muito em sua representação quando aliado à **paisagem sonora** dele resultante ou criada para eventuais destaques em aspectos específicos. O som, nesta ênfase à arquitetura, precisa ser considerado ainda enquanto fenômeno percebido. Se a visão nos põe à margem do espaço, pois percebemos apenas o que está ao alcance dos olhos (ou enquadrado pelas bordas da tela), o som, em contrapartida, nos lança ao centro do espaço, pois percebemos mais participativamente o que está ao redor, fato defendido por vários críticos urbanos, como o geógrafo Paul Rodaway e o teórico Juhani Pallasmaa.¹¹⁹

“A visibilidade nos faz solitários, enquanto a audição cria um senso de conexão e solidariedade. Nós encaramos sozinhos o suspense do circo, mas o primeiro estouro de aplausos depois do relaxamento do suspense nos une à multidão.”¹²⁰

Esta capacidade de extrapolar os limites impostos visualmente pela arquitetura filmada torna o som essencial em *Playtime*, e *“Tati percebe não apenas que o som pode dizer algo em relação à natureza de um espaço (num espaço amplo, com superfícies duras, o som pode ressoar), mas também que, através do som, podia dizer-nos algo sobre os materiais e sua textura, de modo a completar as informações visuais.”¹²¹* Aqui, brinca-se com a linearidade do que nos é mostrado e do que é ouvido, enfatizando-se a fonte emissora e seu lugar no espaço. Em

¹¹⁹ BORDEN, Iain. **Material Sounds: Jacques Tati and Modern Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 29-30.

¹²⁰ PALLASMAA, Juhani. **Architecture + Urbanism: An Architecture of the Seven Seas**. [S.l. : s.n], July 1994, p. 31.

¹²¹ Trecho extraído das informações adicionais (extras) do DVD do filme **PLAYTIME – TEMPO DE VIVER**. Direção: Jacques Tati. França / Itália: Spectra Films, 1967.

Tatville as pessoas estão, para além do ambiente visual, imersas no ambiente sonoro da cidade (*Figuras 114 e 115*).

“Sendo espectadores da arquitetura podemos também redescobrir seus aspectos auditivos, tornando-se audiência (do latim, audire, escutar). Tatville nos indica como podemos fazê-lo, e então como aprender a participar da música concreta da cidade.”¹²²

Os filmes de Tati capturam com excelência as relações de seus personagens com os espaços em que vivem ou circulam. *Playtime*, por exemplo, foi originalmente rodado em 70 mm justamente para que pudéssemos percorrer o espaço em toda a sua amplitude e para que seus personagens pudessem vagar e explorá-lo como no real; assim ele explora a **ação do meio** na conduta de seus personagens, refletindo sobre como a cidade e seus edifícios condicionam o homem ao ditar suas ações.

Talvez o auge das tentativas de apropriação dos espaços no filme se dê nas caóticas sequências rodadas no interior do *Royal Garden* (*Figuras 116 e 117*), um restaurante inicialmente restrito ao alto escalão da sociedade, mas que, ao ter sua porta de vidro de entrada quebrada por Hulot, acaba sendo adentrado por toda a sorte de pessoas, fazendo com que os transtornos já gerados por uma reforma em curso se somem a uma catarse coletiva dos clientes durante um jantar dançante, revertendo-se o jogo estabelecido e impondo-se uma nova ordem a um espaço que, ao inflexibilizar-se, literalmente se “despedaça”. Este espaço, inicialmente excludente, encontra-se agora aberto e invadido, não conseguindo se

¹²² BORDEN, Iain. **Material Sounds: Jacques Tati and Modern Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January

Figura 114



Figura 115



Figura 116



Figura 117



impor e tendo sua ordem revertida em prol de interações sociais e condutas espontâneas, revelando-se socialmente mais coeso.

A comicidade e o contraste das cenas de Tati são tantos que por diversas vezes beiram a extremismos; é justamente deste exagero que certos aspectos da realidade são explorados por suas arquiteturas fílmicas. Ao mesmo tempo, em contrapartida, a sutileza com que outras ações são conduzidas revela uma invasão futurista até agradável. A crítica principal admitida pelo próprio Tati é, portanto, sobre a maneira como usamos o espaço, e não sobre as novas tecnologias em si. Vias retilíneas, muros altos, portões eletrônicos, espaços compartimentados, louças inquebráveis e o volume cada vez mais alto dos sons urbanos são apenas alguns dos aspectos constantes em *Meu Tio* e *Playtime* que realmente se estabeleceram nos anos seguintes.

Como sugerido em ambos os filmes, o que se viu foi a consolidação de uma sociedade onde o privado impõe-se ao público como norma, onde os prédios, embora transparentes, fecham-se dentro de si mesmos. Apesar disso, a vida confusa e caótica da periferia representada em *Meu Tio* não foi suplantada pelo modernismo da casa dos Arpel e de *Playtime*. Ao contrário, ambos se desenvolveram a ponto de se misturarem e desta dicotomia ter-se desdobrado em uma série de outros espaços mistos. A imagem limpa e mecânica do modernismo mesclou-se a novas formas de apropriação do espaço urbano, como a que vemos, por exemplo, em *O Show de Truman – O Show da Vida*.

SINOPSE

Filme O Show de Truman

Direção Peter Weir

Ano 1998

Truman Burbank, calmo e pacato cidadão de 30 anos, tem um bom emprego, família, casa e carro próprios. Só que ele é atração principal de uma espécie de *reality show* transmitido ao vivo, onde tudo é um grande ambiente simulado que faz parte de um programa de televisão, veiculado ininterruptamente, 24 horas por dia, com cinco mil câmeras espalhadas por todos os cantos. Sua vida nada mais é do que uma grande encenação, sendo ele o único a não saber da verdade. Mesmo sem o saber, tem tido sua vida filmada a mais de dez mil capítulos, inclusive de dentro da barriga de sua mãe, por meio de ultra-sonografias. *Seahaven*, a cidade onde se passa o *show*, é na verdade um grande estúdio, sendo "uma das duas edificações feitas pelo homem visíveis a olho nu do espaço (a outra é a muralha da China)", conforme nos informa um de seus personagens. Toda a população de *Seahaven*, incluindo seus amigos e familiares, são atores profissionais contratados que seguem à risca as instruções enviadas por Chrystof, criador do programa, com o auxílio de mensagens via rádio para os fones de ouvido que cada um carrega consigo. Chrystof, o grande diretor, possui sua sala de comando nas "nuvens" (mais precisamente no sol / lua do alto do grande estúdio) e age como um Deus, decidindo sobre os rumos da história e interferindo diretamente na "vida" de seus personagens. Desde pequeno Truman é desencorajado de tentar sair dos limites de *Seahaven*; para isto os produtores do *show* valem-se de uma série de mensagens subliminares, catástrofes induzidas e traumas embutidos para que ele se sinta pleno e satisfeito em sua cidade.

Desenho de Produção Dennis Gassner

Cenografia Nancy Hailgh

O RECORTE DA REALIDADE EM *SEAHAVEN*¹²³

¹²³ *Seahaven* é a cidade do filme **O SHOW DE TRUMAN – O SHOW DA VIDA**. Direção: Peter Weir. EUA: Paramount Pictures, 1998.

113 * **Obs:** Para informações adicionais sobre este filme ver ficha técnica e fotogramas no *Anexo 4*.

O ambiente artificialmente recriado pelo filme é sublinhado por todo um trabalho visual, meticulosamente projetado para simular a “vila ideal”, no caso um **subúrbio** em forma de condomínio fechado, com casas de cores suaves, ruas limpas e amplos jardins, transmitindo uma sensação de ordem e amenidade: o verdadeiro sonho americano (*Figura 118*). A comunicação eficiente da arquitetura e do planejamento urbano asseguram a legitimidade do que nos é apresentado.

Vê-se claramente uma **sátira** da vida suburbana norte-americana e do poder exercido pela mídia. Embora pareçam artificialmente criadas, o curioso é que as locações utilizadas pelo filme são na verdade uma cidade real, de nome Seaside, projetada na Flórida em 1981, com casas de madeira, sem muros entre vizinhos e vegetação impecavelmente cuidada (*Figuras 119 e 120*). Tem-se supostamente um **tecido urbano suave**, com curvas moderadas e ruas estreitas, onde o visual calmo é garantido pelos contidos tons pastéis das fachadas das casas (*Figuras 121 e 122*).

Esta *new town* norte-americana foi a pioneira deste tipo de cidade, difundida principalmente pela corrente do **New Urbanism** (Novo Urbanismo), através da qual tem-se estabelecido como modelo. Seaside surge como uma reabilitação de um trecho da costa marítima da Flórida pela construção de uma cidade de escala vicinal, criando-se um ambiente de características “tradicionais” num espaço original de 80 acres (aproximadamente 325.000 m²) (*Figuras 123 a 126*).

O casal de arquitetos de Miami, Andres Duany e Elizabeth Plater-Zyberk, responsáveis pela implantação do empreendimento, adotou regras que controlavam desde os materiais empregados na construção, a orientação e proporção das edificações até os estilos empregados e seus elementos,



Figura 118



Figura 119



Figura 120



Figura 121

Figura 122



Figura 123



Figura 124



Figura 125

Figura 126



tais como pórticos e tipos de janela (*Figuras 127 a 129*); uma cidade regulada em todos os aspectos. Natural e artificial se confundem e uma **arquitetura “cenográfica”**, massificada, originária dos filmes de nostalgia dos anos 50 vem à tona, saindo do imaginário fílmico para tomar conta do espaço urbano concreto.

Seus elementos principais, como a organização espacial, funcional e os aspectos de interação social vão sendo desvendados ao longo do filme. Os diversos planos panorâmicos e *close-ups* nos permitem desvendar este território “privilegiado”, ecologicamente planejado com generosas áreas verdes: jardins, gramados, árvores e cinturão verde em forma de bosque perimetral. Todas as casas têm amplos jardins e cercas brancas que em teoria favoreceriam a interações entre a vizinhança (*Figura 130*). A tudo isto soma-se ainda um tipo de arquitetura pitoresca, onde busca-se reviver modelos antigos (estilos vitoriano, georgiano e colonial americano, principalmente) nas formas do presente (*Figuras 131 e 132*).

Aqui se resgata escancaradamente em utopias passadas um modelo atual de vida. Através de uma tipologia característica, busca-se uma nova identidade. Numa tentativa nostálgica típica de fim de século, deposita-se esperança em soluções consagradas em tempos remotos, numa **atemporalidade contextual** preocupante.

“A tentação historicista [...] é a tentação de fazer derivar o sentido do texto, da obra arquitetônica ou do objeto artístico a partir do contexto histórico-cultural que o envolve e só depois disso abordar a obra propriamente dita [...] nela, a obra perde seu poder determinante e formativo daquele contexto.”¹²⁴

Seaside, após alcançar prestígio e sucesso comerciais, foi considerada o grande ícone e tornou-se um dos pilares do que se convencionou chamar *New Urbanism*. Suas características principais nos levam ao conceito de

¹²⁴ BRANDÃO, Carlos A. L. **A formação do homem moderno vista através da arquitetura.** 2

enclaves fortificados, cidades-fortaleza ou ainda cidades muradas / blindadas (*Gated Cities*). Trata-se da implementação de grandes condomínios fechados semelhantes aos subúrbios tradicionais, mas com maior densidade e diversificação de usos, além de maior afastamento em relação aos outros condomínios, garantindo a exclusividade a seus moradores por intermédio de uma imagem artificialmente criada (*Figuras 133 e 134*).

“O cinema, parece que com enorme habilidade, está representando um dos paradoxos mais criticados dessa nova corrente urbanística: o caráter enganador fornecido por uma percepção criada como evasão da realidade atual. Uma percepção intencionalmente estimulada através de recursos de projeto.”¹²⁵

Este tipo de desenho urbano opõe-se ao subúrbio tradicional ao propor uma **diminuição da escala** e ao aproximar funções pela densificação da ocupação. As calçadas são menos largas, mas há mais praças, espaços livres e ruas específicas para o pedestre e o ciclista (*Figuras 135 e 136*). As repartições públicas e os locais de serviço estão muito mais próximos e usualmente acessíveis a pé, havendo um certo controle quanto à circulação dos automóveis (*Figura 137*).

Embora com algumas características que à primeira vista e numa **análise descontextualizada** possam parecer interessantes, estes tipos de empreendimentos acabam por se revelar excessivamente restritos e excludentes, não só física (já que são espacialmente isolados de seus entornos por muros, grades e portões), mas também social e ideologicamente (já que intentam uma aproximação entre vizinhos imediatos, mas viram as costas para o seu entorno além-muros) (*Figura 138*). Há, conforme Clara Irazábal, *“uma fé quase cega nas*

¹²⁵ CASTELLO, Lineu. **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema**. Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg024/arg024_03.asp. Acesso em: outubro de 2003.



Figura 127



Figura 128



Figura 129



Figura 130

Figura 131



Figura 132



Figura 133



Figura 134





Figura 135



Figura 136

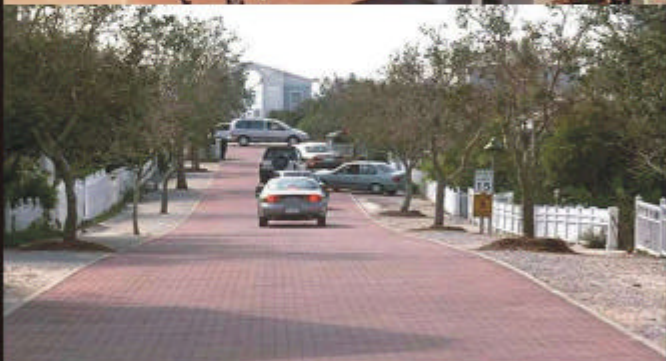


Figura 137



Figura 138

qualidades redentoras do desenho para resolver os problemas urbanos.”

126

A noção de **propriedade privada** torna-se saliente, já que o próprio sistema de autogestão e vigilância parte de corporações contratadas, sem que se exerça por decisão da maioria – tudo já faz parte do contrato, não sendo preciso “preocupar-se com nada”. A **video-vigilância** que persegue Truman é a mesma dos circuitos internos de segurança da cidade real (*Figura 139*). Configuram-se, portanto, como verdadeiras “ilhas urbanas”, guetos separados e protegidos do resto do mundo por cercas, portões, barreiras e guardas, quando não por imensas áreas verdes e até rios, tornando-os mais remotos ainda (*Figura 140*). Esta própria noção de isolamento, segundo José Costa Mas, é ainda acentuada sutilmente pelo título do jornal de *Seahaven* que aparece de relance numa cena: *The Island (A Ilha)*.

Esta pequena insinuação via jornal nos atenta para outra faceta importantíssima deste tipo de empreendimento, sem a qual poderia estar fadado ao insucesso: a propaganda, ou mais especificamente, o **marketing urbano**. A imagem criada acerca do empreendimento é vendida como cartão postal antes mesmo de sua construção, já que se trata de um “urbanismo modelizado e que tende ao mimetismo.”¹²⁷

Seguindo a mesma linha, em 1997 a *Disney Development Corporation* inaugurou Celebration, na Flórida, no emblemático dia de 4 de julho. Com capacidade prevista de vinte mil habitantes, logo alcançou sucesso comercial. Trata-se de todo um complexo, de origem obviamente cinematográfica e valendo-se de **métodos historicistas**, que reproduz o

¹²⁶ IRAZÁBAL, Clara. **Da carta de Atenas à carta do Novo urbanismo. Qual seu significado para América Latina?** Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg019/arg019_03.asp. Acesso em: fevereiro de 2005.

¹²⁷ MAS, José Costa. **Visiones de la ciudad funcional europea y la ciudad blindada norteamericana en el imaginario del celuloide.** In: *Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*. Barcelona: Universidad de Barcelona, vol. VII, núm. 146(037), agosto de 2003. Disponível em: [http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146\(037\).htm](http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146(037).htm). Acesso em: janeiro de 2005.

ideal do sonho americano (*Figuras 141 e 142*). Projetada para ser vivida como num filme, com final feliz, é claro, onde as amizades são estreitas, a paisagem é agradável, nostálgica, a calma e a ordem reinam e, acima de tudo, a sensação de segurança está garantida.

A exemplo de Seaside, tudo é meticulosamente planejado para funcionar como um roteiro cinematográfico, onde cada habitante é um ator e tem seu papel a desempenhar. Muitas das normas que regem estes grandes condomínios são estabelecidas pelas próprias companhias incorporadoras, ditando não só os estilos arquitetônicos e as cores das edificações, mas até os perfis e estilos de vida de seus habitantes. O sonho de felicidade e segurança é, contraditoriamente, garantido pelos empreendedores ao tomarem para si próprios o que, na vida normal, seria dos habitantes: a liberdade de intervir em seu entorno e tomar suas próprias decisões. É, na verdade, um sonho massificado que vem como única alternativa para que cada um viva pelo menos uma pequena parte de seu sonho “exclusivo”.

O que se apresenta como defesa a este tipo de empreendimento é que tal conformação promoveria mais interações entre vizinhos, pela diversificação de usos, já que o papel do automóvel fica sensivelmente reduzido. Outro ponto positivo seria o fato de que as áreas escolhidas para implantação seguiriam rigidamente as normas de proteção ambiental, protegendo reservas naturais e afins, sempre ameaçadas pelo tradicional modelo de subúrbios americanos. Se por um lado isto possa ser verdade, por outro este novo modelo urbano tem descambado para um exagero de propostas semelhantes, nem sempre tão meticulosamente projetadas, voltando-se cada vez mais para si e acentuando em larga escala a **exclusão social**. De que adianta fortalecerem-se os laços entre vizinhos e cortá-los com o resto da cidade? A reclusão optada por seus moradores não é de forma alguma apenas física, mas reflete-se também numa omissão nos quesitos políticos e de cidadania.

“Uma casa nova à antiga” era o *slogan* da *Disney Development Corporation* para *Celebration*, desenhada e vendida com o auxílio de ilustrações nostálgicas de uma América de tempos idos (*Figuras 143 e 144*). Vende-se o partilhamento de um sonho, mas pratica-se por outro lado a exclusão social. No fim das contas, o que se tem verificado é a conformação de verdadeiros guetos da classe média branca. Este ambiente social regulador vivido por seus habitantes é marcado pela intolerância e submissão a um estilo de vida que busca um “espírito de comunidade”, mas que como sugere David Harvey, *“constitui uma utopia retrógrada e um obstáculo à mudança social progressiva.”*¹²⁸

*“O passado passou, e só o presente é real, mas a atualidade do espaço tem isto de singular: ela é formada de momentos que foram, estando agora cristalizados como objetos geográficos atuais; essas formas-objetos, tempo passado, são igualmente tempo presente enquanto formas que abrigam uma essência, dada pelo fracionamento da sociedade total. Por isso, o momento passado está morto como ‘tempo’, não porém como ‘espaço’.”*¹²⁹

Esta tentativa de fuga para o passado é um retorno ao tema de sempre: a insatisfação com uma realidade frustrante, o desejo nostálgico por tempos que já se foram. O Novo Urbanismo revela-se uma corrente que pratica a exclusão social e se desvia dos problemas atuais, desconsiderando radicalmente o presente e buscando no passado uma ilusão, derrapando em seu próprio tempo.

¹²⁸ HARVEY, David citado por MAS, José Costa. **Visiones de la ciudad funcional europea y la ciudad blindada norteamericana en el imaginario del celuloide.** In: **Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales.** Barcelona: Universidad de Barcelona, vol. VII, núm. 146(037), agosto de 2003. Disponível em: [http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146\(037\).htm](http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146(037).htm). Acesso em: janeiro de 2005.

¹²⁹ SANTOS, Milton. **O presente como espaço.** [S.l. : s.n.], [19--].



Figura 139



Figura 140



Figura 142



Figura 144



Figura 145

Figura 141

Figura 143

“Fredric Jameson aponta que passamos de uma obsessão tempohistórica no modernismo para uma época espaço-geográfica no Pós-Modernismo.”¹³⁰

Numa licença poética, o título deste capítulo vem da *Suburbia* de Edward Mãos de Tesoura (Figura 145), representada por uma mescla de locações reais na Flórida e de maquetes construídas especificamente para o filme, e que sugere, como no modelo de cidade aqui discutido, uma vida repetitiva e falsificada (seria coincidência uma de suas personagens ser revendedora de cosméticos da Avon?). Chama-se assim a atenção para os aspectos de recorte e maquiagem da realidade protagonizados por este tipo de urbanismo “amistoso”. *Seahaven* e *Suburbia* mostram a faceta mais execrável do *New Urbanism*, as cidades blindadas, para onde apenas alguns poucos “privilegiados” podem fugir dos problemas da cidade real.

Como notou o crítico Luis Fernández-Galiano, “o próprio nome da personagem denuncia a mistura confusa entre realidade e ficção: o ‘homem de verdade’ – Truman ou ‘true man’ – tem o cínico sobrenome de Burbank, no Vale de São Fernando, onde estão os maiores estúdios de cinema e televisão de Los Angeles: The Burbank Studios, da Warner Bros. e Columbia Pictures, o Universal Studios e os Studios Disney”.¹³¹

Seaside, a exemplo dos novos empreendimentos de Celebration, Suisun City, The Crossings e dos Alphavilles disseminados Brasil afora, é o reflexo da busca por um ideal, inalcançável na aspreza cotidiana da vida real, que se transpõe, a sua maneira, das telas do cinema para o mundo concreto dos ricos, que se não podem ter uma existência segura naturalmente, podem pelo menos pagar para tê-la de forma artificial e simulada. A **ilusão da realidade** representada cenograficamente no

¹³⁰ DEAR, Michael. **Between Architecture and Film**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 11.

¹³¹ FERNÁNDEZ-GALIANO, Luis. **La década digital: una crónica de los noventa**. In: ____ (ed.). **Arquitectura Viva**. Madrid: Arquitectura Viva S.L., nº 69, novembro-dezembro 1999, p. 108-109.

cinema por *Seahaven* encontra, em Seaside, seu pólo oposto: uma “cenografia” alçada à categoria de realidade ilusória. Enquanto o *New Urbanism* caminha rumo a uma cidade como parque temático, simulando aspectos selecionados da realidade, Truman, paradoxalmente, tenta fugir para o real, já que, sozinho, se vê impossibilitado de mudar sua realidade.

No confronto de realidades, certamente *Beleza Americana*,¹³² *Bully*,¹³³ *Ken Park*,¹³⁴ *Aos Treze*,¹³⁵ *Suburbia*¹³⁶ e tantos outros filmes que retratam o subúrbio norte-americano são mais permeáveis e representam um pós-modernismo menos radical e mais realista. *Seahaven* e *Suburbia* são ambas enclaves fortificados sob constante vigilância. Se na ficção de Truman não se pode sair, no real não se pode entrar. A liberdade murada e contida é a resposta arquitetônica do desejo e da frustração – é preciso se isolar para conviver, seguir um roteiro para se encaixar. Tudo é contido e controlado, exatamente como nos empreendimentos reais de Seaside, Celebration - ou nos nossos Alphavilles.

¹³² **BELEZA AMERICANA.** Direção: Sam Mendes. EUA: Dreamworks Pictures / The Cohen Company, 1999.

¹³³ **BULLY.** Direção: Larry Clark. EUA / França: Black List Films / Le Studio Canal, 2001.

¹³⁴ **KEN PARK.** Direção: Larry Clark e Edward Lachman. EUA / Holanda / França: Cinea, 2002.

¹³⁵ **AOS TREZE.** Direção: Catherine Hardwicke. EUA / Reino Unido: Antidote Films / Code Red / Michael London Productions / Working Title Films, 2003.

¹³⁶ **SUBURBIA** Direção: Richard Linklater. EUA: Castle Rock Entertainment, 1996.

4 CIDADES DO AMANHÃ

SINOPSE

Filme *Blade Runner*

Direção Ridley Scott

Ano 1982

O personagem principal de *Blade Runner* é o caçador de andróides Deckard, que tem a tarefa de localizar e exterminar, ou "retirar de circulação", como o próprio filme nos diz, os "replicantes" que retornarem à terra, já que sua presença no planeta é vetada. Os replicantes são seres artificiais desenvolvidos por uma empresa (a *Tyrell Corporation*) para realizarem tarefas em outros planetas e nas fronteiras da exploração espacial, possuindo mais força que os próprios seres humanos. Mesmo sem permissão, alguns replicantes retornam à terra na tentativa de terem suas vidas prolongadas, já que são limitados a viverem não mais do que quatro anos. O próprio Deckard, ao longo do filme, vai tendo sua humanidade posta em cheque, ao passo em que elimina os replicantes e se apaixona por Rachael, a replicante mais perfeita e sob os cuidados diretos de seu criador, o doutor Tyrell. É o próprio Roy Batty, chefe dos replicantes e último a morrer, que em seus instantes finais define, num rompante poético e de muita humanidade, a tragicidade do momento: *"Eu vi coisas que vocês, humanos, não acreditariam. Naves de ataque em chamas nas fronteiras de Orion. Eu vi feixes de luz brilharem no mar da escuridão [...] Todos estes momentos se perderão no tempo como lágrimas na chuva. Hora de morrer."*

Desenho de Produção Lawrence G. Paull

Cenografia L. DeScenna, L. M. Frankenheimer,
T. L. Roysden, P. Cummings

O DÉJÀ VU DO FUTURO EM SAN ANGELES ¹³⁷

¹³⁷ *San Angeles* é a cidade do filme **BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES**.
Direção: Ridley Scott. EUA: Warner Bros., 1982.

131 * **Obs:** Para informações adicionais sobre este filme ver ficha técnica e fotogramas no *Anexo 6*.

*“O desconhecido é sempre extrapolado do conhecido.”*¹³⁸

*“Agora e para sempre o arquiteto estará substituindo o cenógrafo. Os filmes serão os mais fiéis tradutores dos sonhos mais audaciosos dos arquitetos.”*¹³⁹

Na **projeção do futuro** pelo presente, a arquitetura tem servido de importante base no cinema. Como espaço de imaginação, o cinema tem permitido que a arquitetura reflita sobre si mesma, questione rumos e até antecipe formas .

*“O cinema – e por consequência sua arquitetura – chegou à essência de sua própria efetividade: um espaço de devaneio tornado imagem [...]”*¹⁴⁰

Em *Metrópolis*,¹⁴¹ por exemplo, a grande máquina do sistema é eficazmente representada por uma cidade opressora e onipresente, que reduz seus habitantes a meros ventríloquos manipulados pela engrenagem, numa clara manifestação dos medos suscitados por uma nova cidade industrial. Já a conjuntura apresentada na *San Angeles* (nome dado à fictícia **megalópole** formada pela junção entre San Francisco e Los Angeles) de *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, filme principal desta análise, é a manifestação de um futuro garantido pela supremacia capitalista da era pós-industrial. É uma nova sociedade,

¹³⁸ GOMBRICH, Ernest H. **Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation**. London: Phaidon Press, 1960, p.72.

¹³⁹ BUÑUEL, Luis citado por NEUMANN, Dietrich. **Introduction**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 7.

¹⁴⁰ SCHAAL, Hans Dieter. **Spaces of the Psyche in German Expressionist Film**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 15.

¹⁴¹ **METRÓPOLIS**. Direção: Fritz Lang. Alemanha: UFA, 1927.

* **Obs:** Para informações adicionais sobre este filme ver ficha técnica e fotografias no *Anexo 5*. 132

cibernética, que aglomera etnias e estilos arquitetônicos diversos, evidenciando os resultados de anos de um **uso híbrido dos espaços**, muitas vezes não compatíveis e geradores de resíduos.

Metrópolis é considerado o primeiro grande filme de ficção-científica da história, tendo influenciado inúmeros filmes posteriores. O filme utiliza-se de grandes estruturas verticais contrapondo-se à reduzida escala do indivíduo, mostrando-se eficaz na construção de um cenário opressor e amedrontador (*Figuras 146 e 147*). Paisagens tecnologicamente marcantes e minuciosamente projetadas somaram-se e viraram linguagem característica não só das ficções-científicas, mas também de diversos outros gêneros de filmes. O olhar lançado sobre os avanços da **tecnologia** encontrava pela primeira vez uma representação digna de sua eloquência (*Figura 148*).

Sua arquitetura fílmica possibilitou a concretização das **visões vanguardistas** de Lang sobre o futuro que nos aguardava. A ênfase e o cuidado dedicados a sua construção até hoje impressionam e por muito tempo tiveram poucos paralelos (*Figuras 149 e 150*). A grande cidade protagonista do filme ergue-se sob a égide do progresso: um progresso temeroso. Sua escala super-dimensionada excede os parâmetros humanos normais, reduzindo seus habitantes a meros coadjuvantes.

Segundo Dietrich Neumann, o próprio Lang reconheceu mais tarde que estava mais interessado no aspecto visual de seus filmes que no conteúdo social. A arquitetura começou desta forma a atuar nos filmes; os arranha-céus atingiram o *status* de estrelas (*Figuras 151 e 152*). Sua visão era uma concepção quase piranesiana de espaço em sua fascinação despertada.¹⁴² A cidade de *Metrópolis*, inspirada em Nova Iorque, era dinâmica, construída futuristicamente numa era de desafios da

¹⁴² NEUMANN, Dietrich. **Before and after Metropolis: Film and Architecture in Search of the Modern City**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 34.

Figura 146

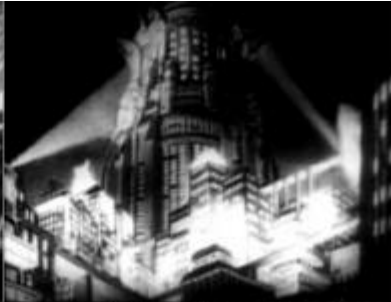


Figura 147

Figura 148



Figura 149





Figura 150



Figura 151



Figura 152

arquitetura e do *design*, diferindo muito da Nova Iorque que encontramos em outros filmes, como a de *Batman*,¹⁴³ por exemplo, em que vemos um pastiche visual dos *designs* da virada do século (Otto Wagner, Louis Sullivan e Gaudí, entre outros).

Certamente o tipo de cidade que encontramos em *Metrópolis* é o que mais se repete em se tratando do futuro representado nos filmes, onde temos a organização estruturada em torno de um **tecido urbano diferenciado** e dividido em áreas bem identificáveis: zonas ricas e pobres, setores de lazer, de trabalho, etc. A diferença entre classes sociais costuma ser marcante, estando o poder nas mãos de poucos. Esta centralização do poder é característica e tem seus reflexos nas acirradas lutas de classes e na organização social como um todo. As decisões emanam do alto e as ações que garantem o funcionamento da engrenagem vêm de baixo. Isto se reflete também numa **verticalização do espaço**, em que os mais importantes vivem na parte alta da cidade e a grande massa operária ou escrava vive abaixo, quando não nos subterrâneos.

Afora a verticalidade, estas cidades costumam ter também sua horizontalidade povoada por uma série de **edifícios-símbolo** (*Figura 153*). As formas arquitetônicas recorrentes são as das grandes torres, arranha-céus, peles de vidro, pirâmides e estruturas imponentes de transporte, como rodovias, pontes, túneis, viadutos e veículos aéreos, todos incorporados ao espaço fílmico como símbolos dos mais modernos avanços tecnológicos. Poder e opressão, submissão e liberdade misturam-se ora como receio, ora como contemplação. A fronteira entre crítica e admiração é tênue, mas sempre assertiva acerca da inevitável força do progresso.

¹⁴³ **BATMAN**. Direção: Tim Burton. EUA / Reino Unido: Guber-Peters Company / Polygram Filmed Entertainment / Warner Bros. Pictures, 1989.

“Dentro de ambientes tão despossuídos de vida sobrevive o pensamento, idéia e memória, e uma circunstância para criar novas compreensões do nosso contexto contemporâneo.”¹⁴⁴

O papel exercido pelo urbano em *Metrópolis* é inconteste e ganha força ao percebermos o esmero com que cada edifício isoladamente é tratado, compondo um conjunto que extrapola o espaço fílmico tradicional e tece uma intrincada malha urbana nunca antes concebida pelo cinema. A arquitetura e o urbanismo entram na concepção de futuro como alavancadores do contexto geral no qual a sociedade “fictícia” representada está imersa.

A máquina como grande vilã apóia-se certamente nesta arquitetura que a suporta, que permite seu encaixe e funcionamento. A divisão da sociedade em apenas duas classes torna ainda mais gritante a percepção de novo e velho, moderno e obsoleto (*Figuras 154 a 156*). É uma metáfora onde se lê que o progresso é inevitável: ou nos encaixamos na engrenagem ou, romanticamente, como os protagonistas do filme, tentamos nos opor a ela.

A estética destas cidades costuma indicar um futuro desolador e temeroso. Com o tempo esta visão tem sido cada vez mais pessimista, com a decadência e o **caos** reinando cada vez mais absolutos nas partes baixas, pobres e periferias destas cidades, que têm tido cada vez mais destaque. A **miscigenação de culturas** e de influências têm-se refletido nas formas arquitetônicas, que estão cada vez mais referenciadas. *Metrópolis* foi certamente o primeiro grande filme e maior influência para este tipo de conformação urbana. As cidades de *O Quinto Elemento*¹⁴⁵ (*Figura 157*) e *Guerra nas Estrelas*¹⁴⁶ são também bons exemplos deste

¹⁴⁴ FISHER, Maxe citado por AQUINO, Eduardo. **A Fotografia de Maxe Fisher**. Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg005/arg005_02.asp. Acesso em: março de 2004.

¹⁴⁵ **O QUINTO ELEMENTO**. Direção: Luc Besson. EUA / França: Gaumont / Columbia Pictures, 1997.

¹⁴⁶ **GUERRA NAS ESTRELAS**. Direção: George Lucas. EUA: Lucasfilm Ltd./ Twentieth

Figura 153



Figura 154



Figura 156



Figura 157



Figura 155

tipo de organização, mas *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, pelo vasto tempo em que sua arquitetura fílmica é mostrada na tela, além do seu alto grau de detalhamento, é um dos filmes onde se vê isto mais claramente manifestado.

Certamente o nível de **imponência** alcançado pelo filme foi possibilitado quase que totalmente pela cidade concebida. Se o modelo urbano adotado em *Metrópolis* foi de tenebrosa eficácia e tornou-se, até hoje, referência e símbolo da cruel modernidade, com *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, tivemos a consolidação deste tipo de representação. Este filme, de 1982, permite-nos observar mais de perto os resultados do eficiente trabalho com a arquitetura fílmica.

O interesse da obra, segundo o próprio autor da história, Philip K. Dick, era retratar “o problema de diferenciar o ser humano autêntico da máquina repetidora, a que eu chamo de andróide [...] uma metáfora para as pessoas que são fisiologicamente humanas, mas que se comportam de uma maneira inumana”.¹⁴⁷ Uma tentativa de mostrar a sobrevivência do indivíduo em meio às novas tecnologias e às sobras de um espaço cada vez mais alienante. O ser humano contraposto ao andróide, símbolo da racionalidade humana, num complicado “caos” urbano (*Figura 158*).

A conjuntura apresentada na *San Angeles* de *Blade Runner – O Caçador de Andróides* é a manifestação concreta de uma sociedade deteriorada e semi-destruída para o cidadão comum, mas segura e diferenciada para os detentores do poder (*Figuras 159 e 160*). Esta nova sociedade, baseada na informação, nos *softwares* e na cibernética, aglomera etnias e estilos arquitetônicos diversos no mesmo ritmo em que absorve tecnologias, denunciando a sociedade de consumo e de descarte.

Esta configuração urbana na qual os habitantes de *San Angeles* encontram-se revela as diversas facetas e distorções das grandes

¹⁴⁷ DICK, Philip K. *Do androids dream of electric sheep?* Reissue Edition. New York: Del

idades contemporâneas. É uma **visão labiríntica** de cidade, onde a metrópole condiciona agressivamente o deslocar (*Figura 161*). Este espaço ao qual seus habitantes são expostos limita suas experiências particulares, tamanha a complexidade a que se chegou, sendo o reconhecimento espacial restrito à capacidade que cada personagem tem de se deslocar à exaustão pela paisagem .

A recorrência ao uso de fotografias ao longo do filme para atestar e legitimar o passado de seus personagens nos alerta para a possibilidade de manipulação da imagem em prol da busca ou invenção de uma identidade. O tempo e o espaço são comprimidos na superficialidade destas imagens , estando o simulacro em toda parte.

Ao simularem suas vivências, apropriando-se de imagens alheias, os seres (humanos e andróides) tornam-se sujeitos *“àquela configuração de mundo em que a realidade torna-se imagem e toda sociedade vive de olhar para imagens de outros que vivem ao seu redor. Onde os indivíduos são obrigados a contemplar e assumir passivamente as imagens de tudo que lhes falta em sua existência real.”*¹⁴⁸

Instalações abandonadas de indústrias e armazéns estão por toda parte. O lixo é disputado pelos habitantes. A névoa e a chuva ácida tomam conta da cidade. Os espaços são escuros e labirínticos (*Figura 162*). Os feixes luminosos que atravessam as ruas e residências do universo criado retratam uma **atmosfera claustrofóbica** e agonizante (*Figura 163*). A luz desempenha um papel preponderante e seu efeito ambiente faz com que *Blade Runner* seja, na verdade, uma ficção científica ambientada num universo de filme *noir*, onde até mesmo a utilização de tecnologias antigas (*retrofitting*)¹⁴⁹ para reforçar a impressão de um futuro decadente é também uma assinatura do gênero. Esta ambientação visual minuciosa

¹⁴⁸ JAPPE, Anselm. **Guy Debord**. São Paulo: Vozes, 1999, p. 82.

¹⁴⁹ L'UNIVERS CINÉPHIL Disponível em: <http://www3.sympatico.ca/philippe.lemieux2/blader.htm>. Acesso em: novembro de 2004.

mais uma vez comprovou a força da representação arquitetônica na construção do ambiente fílmico.

“Eu cheguei a uma solução, baseada no senso de massa e plasticidade do arquiteto futurista Antonio Sant’Elia.”¹⁵⁰

Como em *Metrópolis*, aqui também a noção de escala do ambiente construído é muito bem explorada. Ao se inspirarem nas obras visionárias de Sant’Elia, cujo senso de proporção extrapolou os padrões de sua época e cuja plasticidade e audácia refletiram seu estágio de industrialização, os criadores de *San Angeles* valeram-se das estruturas tecnológicas que estavam ao seu alcance, expondo-as e exagerando-as para que tivessem um impacto mais forte e efetivo sobre o ambiente. Para isto o filme se utiliza da rudeza e agressividade de um futuro imaginado para retratar uma sociedade onde a tecnologia, até então só vislumbrada, esteja por todos os lados.

As fachadas dos prédios sustentam grandes letreiros luminosos que exibem imagens tranquilizantes de **propaganda** “oriental”, contrapondo-se ao torpor e ao ritmo da vida nas ruas (*Figuras 164 e 165*). Todos os tipos de pessoas circulam pelas ruas de *San Angeles*, com destaque para os asiáticos, que predominam. Temos em *Blade Runner* um futuro manifesto pela conjunção de representações arquitetônicas e etnográficas e por **colagens imagéticas** e iconográficas representativas de uma evolução urbana agressiva e desordenada.

A **escala urbana** das grandes metrópoles só pôde ser realmente percebida e apreendida pelo cidadão a partir do momento em que o cinema, por suas tomadas aéreas, destrinchou bairros e caracterizou regiões por seus tecidos urbanos. Estes incríveis planos aéreos da cidade

¹⁵⁰ STETSON, Mark, supervisor de efeitos visuais do filme *O Quinto Elemento* e construtor original da cidade de *Blade Runner*, citado por HANSON, Eric. **Digital Fiction: New Realism in Film Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 69.

Figura 158



Figura 159



Figura 160



Figura 161





Figura 162



Figura 163



Figura 164



Figura 165

dão credibilidade a seu universo, e a utilização de uma série de efeitos atmosféricos como a chuva e a névoa, além de outros efeitos como o fogo e a fumaça, complementam a paisagem em *Blade Runner* (Figura 166). Em algumas cenas este resultado é obtido pela utilização de painéis pintados, de uma cidade em miniatura e de computação gráfica, numa miscelânea de técnicas antigas e modernas. Grandiosidade, deterioração, destruição e devastação ganharam novos contornos e entraram definitivamente para a gramática do “urbanóide” em filmes como este.

A busca por novas maneiras de se apresentar o espaço construído tem sido beneficiada pelas modernas técnicas de filmagem e pelos efeitos especiais. Com os mais novos desenvolvimentos no campo da computação gráfica abriram-se várias possibilidades para a exploração da arquitetura, que antes via seu retrato condicionado por uma série de processos “analógicos” e à própria força gravitacional. Segundo Karin Damrau, a importância do computador neste processo foi ter feito desaparecerem as barreiras entre o espaço fotográfico (real) e o sintético (virtual).¹⁵¹

Sem as limitações do ambiente real tão presentes, o cinema é capaz de repensar e reinventar desde prédios isolados a cidades inteiras, proporcionando alentado campo para experimentações e testes de novas formas arquitetônicas. Muito do que temos hoje em termos de *design* já é proveniente dos filmes de ficção-científica de outrora.

Mesmo com o caos instaurado em construções abandonadas e ao nível da rua, a alta tecnologia pontua a paisagem juntamente com imagens de grandes ícones da sociedade de consumo de nosso próprio tempo: *Coca-Cola*, *Pan Am*, *Atari* e *Budweiser*, por exemplo (Figura 167). Apesar das grandes corporações, a noção de subcontratação e terceirização dos serviços está por todas as partes refletida, como por exemplo no pequeno

¹⁵¹ DAMRAU, Karin. **Fantastic Spatial Combinations in Film**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 60.

laboratório que produz os olhos dos replicantes para a grande *Tyrell Corporation*.

Este caos gera a sensação de descontinuidade e de incerteza pela **reciclagem de formas** e significados, desmanchando a noção do todo. Estes resultados são atingidos pelo filme graças à indeterminação de usos e à **fragmentação** a que a cidade representada está exposta. A justaposição de permanências históricas e novas inserções tecem uma intrincada paisagem, passível de apreensão apenas pela vivência e deslocamentos constantes por suas ruas e espaços residuais (*Figura 168*).

No papel de permanências históricas e referências, vários edifícios reais são utilizados para a legitimação da cidade de *Blade Runner*, dentre os quais o *Bradbury Building* (*Figuras 169 a 171*), de 1893 (como casa do personagem J.F. Sebastian, criador de brinquedos eletrônicos e funcionário de Tyrell), o *Million Dollar Theater* (*Figuras 172 e 173*) (no lado oposto da rua do *Bradbury Building*), a *Ennis-Brown House* (*Figuras 174 e 175*) (projeto de 1924 do arquiteto Frank Lloyd Wright, quase todo em blocos de concreto, utilizado como apartamento de Deckard e que conta ainda com uma cadeira de argila do fim do século XIV, projetada pelo arquiteto Charles Rennie Mackintosh) (*Figura 176*), a *Union Station*, de 1931-39 (como sede da polícia) (*Figura 177*), o *2nd Street Tunnel* (atravessado por Deckard numa das cenas), a *Warner Backlot - New York Street* (construída como cenário para os filmes de *gangster* de meados do século passado, aqui revisitada) e o *Wiltern Theater* (*Figura 178*) (considerado monumento histórico-cultural de Los Angeles, construção *art déco* inaugurada em 1931 e usada como o bar do personagem Taffy Lewis).

San Angeles é uma cidade nômade, marcada pela **efemeridade** de suas habitações, uma megalópole de incessantes descobertas, onde “*pode-se*

Figura 166



Figura 167



Figura 168



Figura 169



Figura 170



Figura 171



Figura 172



Figura 173

Figura 174



Figura 175



Figura 176

Figura 177



Figura 178



vagar durante um longo tempo pelo interior dos setores unidos entre si, entregar-se à aventura que nos oferece esse labirinto ilimitado.”¹⁵²

Ridley Scott quis que a cidade de 2019 de seu *Blade Runner* fosse:

*“Rica, colorida, barulhenta, granulada, cheia de texturas e abundante de vida [...] Estou tentando fazê-la o mais real possível. É um futuro tangível, não tão exótico que se torne inacreditável [...] como atualmente, mas além [...] um cenário de daqui a quarenta anos, feito no estilo de quarenta anos atrás.”*¹⁵³

Nisto Scott entendeu a importância da densidade da informação para o **carregamento perceptivo** (*Figuras 179 e 180*). Ao justapor edifícios de vários estilos e épocas num mesmo lugar, o espaço passa a figurar como um mosaico capaz de evocar não apenas seu tempo histórico particular, mas o de lugares e culturas distintas. Com este acúmulo de informações sobrepostas o filme acaba por ganhar em veracidade, tornando seu espaço específico mais abrangente e comparável a tantos outros pelo mundo.

*“Para mim, os filmes sempre foram uma realidade alternativa. Você apenas tem de ajustá-los ao que as pessoas pensam ser o real.”*¹⁵⁴

Embora com alguns ícones que se destacam, em geral os **marcos urbanos** amontoam-se em tentativas de se construírem espaços de diferença. Estas diversas tentativas moldam, então, um ambiente

¹⁵² CONSTANT, New Babylon. In: ANDREOTTI, L. e XAVIER COSTA (eds). **Teoria de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad**. Barcelona: MACBA, 1996, p. 154-170.

¹⁵³ SCOTT, Ridley. *Washington Post*. 27 July 1981 citado por WEBB, Michael. **“Like Today, Only More So”: The Credible Dystopia of Blade Runner**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 44.

¹⁵⁴ MEAD, Syd. *Los Angeles Times*. 19 July 1981 citado por WEBB, Michael. **“Like Today, Only More So”: The Credible Dystopia of Blade Runner**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film**

149 **Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 45.

heterogêneo de irreconciliáveis diferenças, saturando o espaço significativo e tornando-o sensorialmente agressivo.

A cidade representada é, portanto, o resultado de uma especulação ponderada sobre o futuro, pela referida mescla de inovações a permanências arquitetônicas e pelo trabalho com elementos claramente perceptíveis, como ícones que se destacam, a exemplo das duas pirâmides (*Figura 181*) e dos anúncios em *neon*. E foi justamente a pós-modernidade de Los Angeles que possibilitou a construção desta megalópole futurista.

As duas grandes pirâmides, sedes da *Tyrell Corporation*, destacam-se dentro da deteriorada *San Angeles* como uma cidade dentro de outra, com vida própria, com **segurança** e **acessibilidade** controladas. Exacerba-se a noção de condomínios fechados e edifícios voltados para si, remetendo-se à imponência das pirâmides egípcias, símbolo de poder e distinção social. O ícone fala por si e denuncia uma sociedade estratificada e díspar, de chances desiguais e onde o poderoso tem seus próprios meios de sobrevivência.

A parte mais alta da pirâmide é também a mais importante. É onde moram os detentores do poder (representado pelo controle genético) e onde, de forma simbólica, podem vigiar o cidadão comum. Esta verticalização dos centros urbanos (*Figuras 182 a 184*), em resposta à **proliferação das periferias**, vem presente desde os arranha-céus do início do século XX até projetos como o *Plano Voisin* de Le Corbusier se caracterizando como ícones da sociedade capitalista.

"A fascinação temporária por fachadas cria a impressão de uma existência que é só genuinamente conferida quando o interior do edifício se revela, como em semblantes humanos. A cara de uma pessoa significa realmente o que a pessoa é? Caminhar pelas ruas constitui uma maneira de descobrir o que está por detrás das fachadas, dentro dos edifícios, atrás dos semblantes. Vaguear,



Figura 179

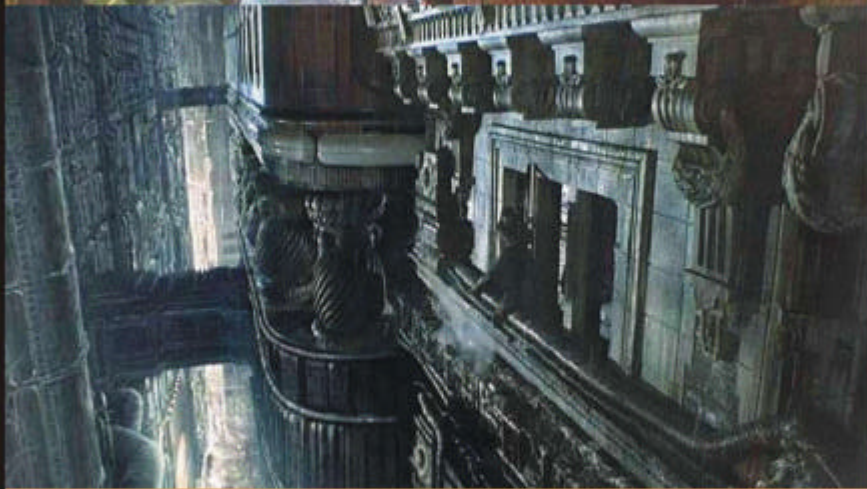


Figura 180



Figura 181

Figura 182



Figura 183

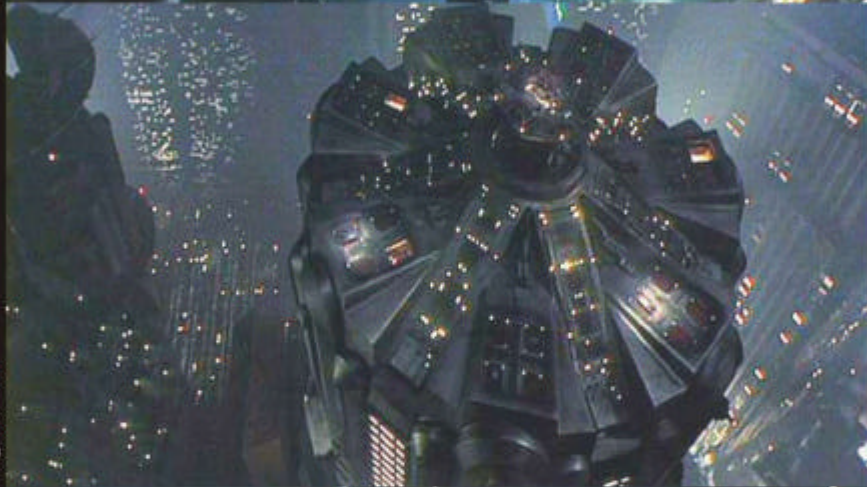


Figura 184



*viajar de metrô ou ônibus, dirigir, andar de bicicleta; a viagem do voyeur urbano escava arquiteturas e gente, ao mesmo tempo que ensaia encontrar a si mesmo na complexa teia da cidade.”*¹⁵⁵

Colunas retorcidas e construções orientais, *art déco* e contemporâneas, no melhor estilo *shopping centers*, são também recorrentes ao longo do filme. Esta apropriação de conceitos desenvolvidos na história recente da arquitetura os torna, para além de **utopia**, realizáveis em futuro próximo com facilidade cada vez mais presente. A cidade caótica já não é especulação, é realidade atingida por décadas de estilos e estratégias arquitetônicas pontuais, pela sobreposição de intervenções fachadistas e pela justaposição de tecidos urbanos. Com este filme, Scott reconhece claramente o papel fundamental da arquitetura fílmica na representação e comunicação de uma idéia: “Às vezes o design é determinante.”¹⁵⁶

Embora predominante, nem todas as cidades do cinema futurista têm seu espaço fundamentado no modelo de *Metrópolis* e *Blade Runner*, com edifícios-símbolo pontuando a paisagem e tecido urbano tão diferenciado. Ao se estudar a arquitetura e o urbano nos filmes futuristas, é ainda interessante mencionar, segundo Frédéric Kaplan,¹⁵⁷ alguns outros modelos de cidade que se repetem pelos anos, dentre os quais os mais evidentes seriam, além das já comentadas cidades estruturadas, as cidades sem centro e mais recentemente as cidades simuladas.

Em filmes como *1984*,¹⁵⁸ *Alphaville*,¹⁵⁹ *Brazil – O Filme*¹⁶⁰ e *THX 1138*,¹⁶¹ por exemplo, o tipo de sociedade é outro, refletindo-se na estrutura

¹⁵⁵ AQUINO, Eduardo. **A Fotografia de Maxe Fisher**. Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg005/arg005_02.asp. Acesso em: março de 2004.

¹⁵⁶ SCOTT, Ridley. “**Sometimes the design is the statement**”. Comentário do diretor acerca de seu filme *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, citado por CASTELLO, Lineu. **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema**. Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg024/arg024_03.asp. Acesso em: outubro de 2003.

¹⁵⁷ KAPLAN, Frédéric. **Cités de Demain**. 1999. Disponível em: <http://www.captage.com/kaplan/Ville/index.html>. Acesso em: dezembro de 2004.

¹⁵⁸ **1984**. Direção: Michael Radford. Reino Unido: Umbrella / Virgin, 1984.

¹⁵⁹ **ALPHAVILLE**. Direção: Jean-Luc Godard. França / Itália: Chaumaine / Filmstudio, 1965.

urbana. Aqui percebe-se uma burocratização do sistema, sendo o poder difícil de ser localizado, já que a vigilância se dá em todos os cantos, partindo de algum ponto desconhecido ou de acesso restrito, ou ainda de algum dispositivo eletrônico, sendo muitas vezes até ausente da estrutura física da cidade.

Em *THX 1138*, por exemplo, a cidade é uma prisão quase hospitalar, onde seus habitantes estão em constante estado de torpor. Nesta paisagem asséptica é difícil de se identificar algum símbolo arquitetônico referencial ou elemento topográfico marcante. O que marca este tipo de sociedade é a circulação de informações, como em *1984*, e não de pessoas. Nestas cidades predomina um tecido urbano uniforme e costuma-se ter um mundo fechado, uma cidade prisão.

*“O centro da cidade não é mais um lugar, mas uma função: um cérebro que comanda e regula as mensagens.”*¹⁶²

O conflito agora é indireto, em geral contra algum tipo de sistema ou regime obscuro, que foge à fácil detecção. Tudo funciona sob uma ordem pré-programada para que não haja falhas. Praticamente não há mais classes, mas toda uma população sujeita à submissão por uma cidade-autômata.

*“Em 45 anos de intervalo, passamos de uma cidade espacialmente estruturada (acima/abaixo) a uma cidade sem estrutura espacial, de uma bipartição de classes sociais a uma teoria geral da dominação, a um poder invisível e onipresente, de um tecido urbano pontuado de edifícios-símbolo a um tecido urbano indiferenciado.”*¹⁶³

¹⁶⁰ **BRAZIL – O FILME.** Direção: Terry Gilliam. Reino Unido: Universal Studios, 1985.

¹⁶¹ **THX 1138.** Direção: George Lucas. EUA: Zoetrope Studios, 1971.

¹⁶² KAPLAN, Frédéric. **Cités de Demain.** 1999. Disponível em: <http://www.captage.com/kaplan/Ville/index.html>. Acesso em: dezembro de 2004.

¹⁶³ KAPLAN, Frédéric. **Cités de Demain.** 1999. Disponível em: <http://www.captage.com/kaplan/Ville/index.html>. Acesso em: dezembro de 2004.

Cada modelo pode ser visto, ainda conforme Kaplan, como fruto direto das teorias urbanísticas de suas épocas e como reflexos de seus medos. A luta de classes de *Metrópolis* pode ser comparada aos questionamentos da Revolução Russa e sua modernidade ao fato dos Estados Unidos já estarem em franco crescimento e ao despontamento de Le Corbusier como expoente de todo um movimento quando o filme foi realizado. O filme antecipa, de certa forma, as visões de setorização das atividades propostas na Carta de Atenas, de 1943. *THX 1138*, em contrapartida, pode ser visto como filho do estabelecimento dos sistemas estatais burocráticos advindos da era dos computadores e da informação, reduzindo os homens a meros coadjuvantes da tecnologia e das mídias, impotentes em face da complexidade organizacional atingida.

No fim do século XX surge mais um modelo de cidade: a cidade simulada. Em *Cidade das Sombras*¹⁶⁴ temos a reconstituição de uma cidade dos anos 50, sombria e mutante, alterando-se a todo momento, onde os habitantes são prisioneiros e cobaias numa cidade eternamente escura. Em *Matrix*¹⁶⁵ o ambiente é contemporâneo e seus habitantes fazem parte de uma cidade virtual. Embora também cidades de filmes de ficção-científica, diferem das demais por não terem aspecto futurista. Não sendo tão remotamente localizadas no tempo, estão mais próximas da nossa realidade.

Ambas são simuladas e construídas, uma fisicamente, a outra virtualmente, com o mesmo propósito: iludir seus habitantes. O aspecto de prisão e de constante vigilância de *THX 1138* e de *1984* vem novamente à tona, mas seus habitantes sequer podem percebê-lo, pois estão sujeitos a um poder de força maior sem o saberem.

¹⁶⁴ **CIDADE DAS SOMBRAS**. Direção: Alex Proyas. EUA: New Line Cinema / Mystery Clock, 1998.

¹⁶⁵ **MATRIX**. Direção: Andy e Larry Wachowski. EUA: Silver / Village Roadshow / Warner Bros. Pictures, 1999.

O virtual em *Matrix* é fruto de uma sociedade altamente computadorizada, onde tudo é artificial. O urbano virtual reproduz um tecido estruturado, fazendo crer que se trata de um espaço normal. É, portanto, o espaço físico das cidades estruturadas com o sistema de poder das cidades com centro.

A sociedade dos *videogames*, da *internet*, da televisão e dos meios de propaganda é a grande responsável pelo surgimento deste modelo de cidade, onde consumo de imagem torna-se vicioso. Num mundo onde tudo é manipulado, alterado, falsificado, o cinema, ele mesmo importantíssimo veículo para as massas, mais uma vez questiona a sociedade e traduz para o espaço fílmico a sua própria organização.

“Nós vivemos numa sociedade rica de informações em que somos imersos em narrativas que tem precipitado uma cultura visual onde as ferramentas para criação e comunicação são predominantemente visuais. Na sociedade da informação, a língua dominante não é mais o Inglês, mas a imagem, e as mais influentes imagens estão no meio do cinema.”¹⁶⁶

A arquitetura fílmica é indicadora dos gostos, medos e anseios de cada período; lança idéias sobre o mundo representando formas. Estas visões, importantemente subjetivas, são capazes de capturar o espírito do tempo e do lugar sobre o qual falam, servindo de importantes especulações sobre a arquitetura e as sociedades.¹⁶⁷

As cidades de *Metrópolis*, *Blade Runner*, *THX 1138*, *1984*, *Brazil* – *O Filme*, *Alphaville*, *Cidade das Sombras* e *Matrix* são todas determinantes das ações de seus habitantes. Outros modelos intermediários podem ser identificados, mas o importante é que se perceba que ao longo de sua

¹⁶⁶ ARMSTRONG, Rachel. **Cyborg Architecture and Terry Gilliam's Brazil**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 56.

¹⁶⁷ KAPLAN, Frédéric. **Utopies Filmées: la ville dans le cinéma de science-fiction**. In: **La Ville du Futur: entre prospective et science-fiction - Séminaire du CERTU**. Saline Royale d'Arc et Senans, 2001.

história o cinema tem retratado a sociedade, a política, a economia e a cidade atendendo à estética e aos pensamentos de cada época e antecipando-se aos de outras.

Independentemente se representação do passado ou do futuro, a utilização da arquitetura no cinema sempre tece um comentário sobre o presente, pois nele está inserida e carrega consigo os problemas e pensamentos da sociedade vigente. As cidades do cinema evoluem, portanto, paralelamente ao urbanismo. Cada cidade encarna, sob forma arquitetural, o fantasma de uma sociedade onde um traço particular será amplificado ao extremo (as lutas sociais, a burocratização, a importância das mídias, etc.). Os autores de ficção-científica não descrevem então o futuro, mas nos falam sobretudo do presente. Suas visões fantasiosas das cidades são, deste modo, muito úteis para aqueles que constroem as cidades do presente. Não interessa, portanto, saber se estas cidades são um modelo objetivo da cidade do futuro, mas sobretudo se são um laboratório de reflexão sobre uma certa idéia de sociedade – e por extensão de **urbanidade**.

5 CÃO BRAVO

SINOPSE

Filme Dogville

Direção Lars von Trier

Ano 2003

Durante a época da depressão dos Estados Unidos, uma mulher chamada Grace é acolhida por uma vila nas Montanhas Rochosas do Colorado, onde se esconde de *gangsters* que estão em seu encalço. Como a princípio os moradores concordam em protegê-la do perigo e até em escondê-la da polícia, ela em troca se oferece para ajudá-los em seus afazeres, em qualquer coisa, mas todos se recusam dizendo que *"não precisam que nada seja feito"*. Com a ajuda de Thomas Edison Junior, acaba descobrindo coisas úteis a fazer pelos outros, garantindo sua permanência em *Dogville*. Com o passar do tempo ela acaba tendo que se comprometer cada vez mais com suas tarefas para satisfazer as "necessidades" de seus "protetores", cada vez mais exigentes. Como se não bastasse, passa também a ser vítima das vontades sexuais dos homens da cidade, tendo que aceitar calada para não ser entregue à polícia e *"para o seu próprio bem"*, segundo os próprios habitantes, que gradativamente vão se esquecendo de seu altruísmo e generosidade e dando lugar ao egoísmo e à malevolência.

Desenho de Produção Peter Grant

Cenografia Simone Grau

DESPINDO O ESPAÇO EM *DOGVILLE* ¹⁶⁸

¹⁶⁸ *Dogville* é a cidade do filme **DOGVILLE**. Direção: Lars von Trier. Dinamarca: Memphis Films / Zentropa Entertainments, 2003.

161 * **Obs:** Para informações adicionais sobre este filme ver ficha técnica e fotogramas no *Anexo 7*.

*“Então, de repente, palavras definidas, intelectualmente formuladas – tão ‘intelectuais’ e desapaixonadas como palavras pronunciadas. Através de uma tela preta, uma impetuosa visualidade sem imagem. Então, num discurso apaixonado e desconectado. Nada além de nomes. Ou nada além de verbos. Então, interjeições [...] ziguezagues de formas sem objetivo, deslizando junto em sincronia. Depois, uma precipitação de imagens visuais, sobre silêncio total [...] E aí, ambas ao mesmo tempo.”*¹⁶⁹

Dogville trata-se de um filme completamente atípico, uma espécie de teatro filmado, muitas vezes visto de cima, como numa perspectiva aérea, de onde percebemos as marcações a giz no chão que caracterizam as construções, ruas, arbustos e até um cão (*Figura 185*). Além das linhas no chão, apenas alguns elementos tridimensionais são utilizados na caracterização do espaço fílmico: algumas paredes, cercas e portas, a torre do sino da igreja, uma colina e os móveis de cada espaço são os principais. O espaço funciona, portanto, como uma planta em escala real de um projeto arquitetônico, onde inclusive cada espaço é identificado por inserções textuais que os definem: “*casa de Thomas Edison*” e “*Rua Elm*”, por exemplo.

Com uma história crua e seca, o filme revela as mazelas de uma sociedade corroída pelo desejo de obter poder em benefício próprio, que dispõe de sua situação privilegiada para justificar na chantagem a proteção dispensada a Grace; como se tudo tivesse seu preço. Cenário e história se unem de maneira única, revelando-nos as entranhas da sociedade americana, mas servindo como espelho para qualquer outra, pois o tom de fábula pelo qual a história é contada faz com que o filme adquira um “*aspecto de não-contemporaneidade, de estarmos além do*

¹⁶⁹ EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 104-105.

tempo e do espaço, algo como o ‘sempre’ e em ‘qualquer lugar’”.¹⁷⁰ Apesar de ser um ataque violento contra os Estados Unidos e sua cultura, é mais um retrato de um dado tipo de sociedade, uma análise das profundezas mais remotas do ser humano, de sua capacidade de julgar e infligir sofrimento ao outro.

A substância mítica do filme, segundo Bo Fibiger, vem da Bíblia. “Grace”, como o próprio nome representa, revela-se uma dádiva e benção que sucumbe aos abusos dos outros personagens. Ela traz consigo as noções do amor incondicional, absoluto, sendo referência possível ao próprio Jesus Cristo, sendo também sacrificada pelos outros. A Grace de todo o filme parece contrapor-se à última cena, onde todos os habitantes de *Dogville* são exterminados, como o Novo Testamento se opõe ao Velho (“oferecer a outra face” *versus* “dente por dente, olho por olho”). Sua preferência humanista pela graça e pelo entendimento se vê diminuída frente à justiça pelas próprias mãos que ela mesma aplica ao fim do filme, seguindo os pensamentos de seu próprio pai. A humanidade vira humilhação e o amor vira raiva. Não seria coincidência, portanto, o cachorro do vilarejo se chamar “Moses” (Moisés); sua transformação de riscos de giz em animal vivo pode ser vista como a confirmação do prevailecimento da Lei de Moisés. Remete-se ao mito primário do Cristianismo: a fraqueza e queda do homem.¹⁷¹

O filme é “*uma anomalia artística que esmaece qualquer outro filme*”.¹⁷² Com este palco aberto Lars von Trier testa os limites do próprio cinema. Apesar dos efeitos de som realistas, o formato mínimo da ambientação

¹⁷⁰ FIBIGER, Bo. **A Dog Not Yet Buried: Or Dogville as a Political Manifesto**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 16 (Film and Politics), December 2003. Disponível em: http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_16/section_1/artc7A.html Acesso em: dezembro de 2004.

¹⁷¹ FIBIGER, Bo. **A Dog Not Yet Buried: Or Dogville as a Political Manifesto**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 16 (Film and Politics), December 2003. Disponível em: http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_16/section_1/artc7A.html Acesso em: dezembro de 2004.

¹⁷² MENDONÇA FILHO, Kleber. **Dogville (Cannes 2003)**. Disponível em: www.cinemascopio.com.br. Acesso em: maio de 2004.

(casas, pomares, percursos, etc.) riscado no chão se destaca sobre qualquer outro elemento do espaço fílmico (*Figuras 186 e 187*).

“A superfície se tornando a profundidade interativa.”¹⁷³

O reducionismo adotado na caracterização do cenário nos permite ver a sociedade como um todo, **exterior** e **interior**, ruas, casas e pessoas, indo do coletivo ao privativo, à intimidade dos lares sem **obstáculos**, numa onipresença perturbadoramente marcante (*Figura 188*). Este desnudamento do cenário direciona a atenção para a atuação, permitindo ao mesmo tempo que a história e o espaço fílmico penetrem na mente do espectador diretamente, sem obstruções, despiando-o de suas próprias referências espaciais.

“Os atores caracterizados obedecem a linhas marcadas no chão que representam um esqueleto mínimo de ambientação (casas, ruas, etc.) [...] planos de cima que transformam o filme numa grande maquete viva e depois de um tempo, o espectador vê-se imerso na trama. Nunca a noção de “teatro filmado” foi tão cínica e audaciosamente provocada como em Dogville. A reação do espectador comum poderá ser problemática caso ele/ela não dispa-se totalmente de qualquer pré-concepção sobre como um filme ‘deve’ ser.”¹⁷⁴

Mesmo quando tempo e espaço são abstratos, deformados, fragmentados, os filmes costumam articulá-los ou nos estimular a imaginá-los. Nosso senso espacial é realçado pelo recurso dramático da arquitetura fílmica, que com sua capacidade de referenciar espaço e tempo sempre intensifica sensações e produz atmosferas, trazendo algo à tona, desde um fundo histórico a uma nova apreensão do espaço.

¹⁷³ VIRILIO, Paul citado por CONNAH, Roger. **How Architecture Got its Hump**. Cambridge: The MIT Press, 2001, p. 18.

¹⁷⁴ MENDONÇA FILHO, Kleber. **Dogville (Cannes 2003)**. Disponível em: www.cinemascopio.com.br. Acesso em: maio de 2004.



Figura 185



Figura 186



Figura 187

Seja qual for, é a nossa própria experiência de mundo que embasa e nos permite o entendimento das novas proposições espaço-temporais que nos são apresentadas pelo cinema.

“Temos de aceitar o fato de que o mundo que podemos experimentar com nossos sentidos é apenas uma vista parcial de uma realidade multifacetada, e que é somente com o auxílio de instrumentos que podemos acessar áreas mais além. A realidade que percebemos é, então, apenas uma de muitas combinações possíveis de espaço e tempo.”¹⁷⁵

Não são apenas as marcações em planta das casas que conferem a ambientação, mas também todo um trabalho com iluminação que faz com que percebamos as mudanças de dia e noite pelas colorações que as “paredes” ao fundo do *set* adquirem (*Figuras 189 e 190*). Elementos naturais, como a neve que cai sobre o vilarejo e o som das portas fictícias se abrindo conferem ainda mais dinamicidade à história e ao ambiente (*Figura 191*). A artificialidade da cidade é revelada pela ausência de obstáculos visuais, sugerindo que “só não se vê o que não se quer”.

“Em primeiro lugar vemos o retrato de um emaranhado infinito de relações e reações, permutas e combinações, no qual nada permanece o que era, onde estava e como estava, mas tudo se movimenta, muda, se transforma e desaparece. Vemos, assim, em primeiro lugar o retrato como um todo, com suas partes individuais ainda mais ou menos mantidas em segundo plano; observamos os movimentos, transições, conexões, em vez das coisas que se movem, se combinam e são conectadas.”¹⁷⁶

¹⁷⁵ DAMRAU, Karin. **Fantastic Spatial Combinations in Film**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 59.

¹⁷⁶ ENGELS, Friederich. **Do socialismo utópico ao socialismo científico**. Rio de Janeiro: Vitória, 1962 citado por EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 132.



Figura 188



Figura 189



Figura 190

Esta permissão para se ver cada detalhe nos permite capturar de maneira muito ampla a totalidade das relações apresentadas. A materialidade e a tatilidade emanadas desta arquitetura fílmica “ausente” são trabalhadas no sentido da evocação e da imaginação de um espaço materialmente desencorpado, não literal, não necessariamente sujeito às leis físicas e amparado na construção mental de suas partes (*Figura 192*). Esta privação do sentido tátil tão presente na arquitetura nos remete a sua importância enquanto **vazio** (*Figuras 193 e 194*).

Sua forma age como recipiente para o espectador, imerso nas indescritíveis nuances que se formam pelas variações de luz responsáveis pela reprodução de dias e noites, clima e estações (*Figura 195*). O espaço fílmico proposto permite uma mudança na experimentação da estrutura tempo-espacial. É uma rica fusão de imagens que aciona diversos sentidos. “O espaço nunca é vazio; ele sempre incorpora um significado.”¹⁷⁷

Por sua extensão aberta, a plataforma que serve de cenário nos coloca numa esfera de imersão corporal com o ambiente, destacando os poucos atores e objetos sobre o fundo preto (*Figura 196*). Restabelece-se o ente físico, o corpo do ator, em face de um “artificialismo da privação” do espaço construído - privação de todo e qualquer conteúdo diretamente associável ao que se presumiria indissociável a uma arquitetura fílmica: volume, textura e cor, por exemplo.

Em *Dogville* a arquitetura enquanto fato concreto é reproposta. A vinculação do objeto a sua realidade física imediatamente perceptível é retrabalhada de tal maneira que vemos os objetos em seus profundos vínculos com o espaço proposto (*Figura 197*). O seu situar no espaço, assim como o dos próprios atores, é relativamente autonomizado de seu recipiente (contingente) arquitetônico para que possamos precisar com exatidão onívida seus desempenhos enquanto formadores deste espaço (*Figuras 198 e 199*).

¹⁷⁷ LEFEBVRE, Henri. **The Production of Space**. Oxford: Blackwell, 1991, p.154.



Figura 191

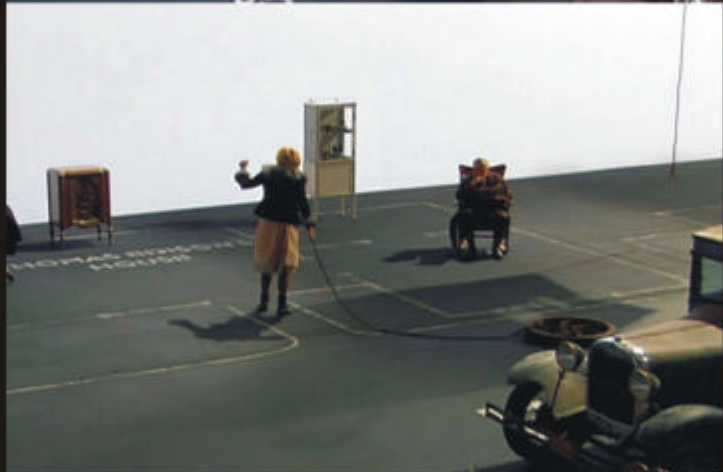


Figura 192



Figura 193

Figura 194



Figura 195



Figura 196





Figura 197



Figura 198



Figura 199

Atenta-se para o conteúdo físico pela negação do que subjaz escondido sobre a grande plataforma. O cenário funciona como uma tela cuja pintura extrapola o próprio suporte e migra para fora do quadro. Nossa relação subconsciente à paisagem é perturbada pelo silêncio, pela ausência de barreira física, confronto que aguça a percepção e nosso suporte visual, servindo para a projeção de nossas próprias idéias e *pré-conceitos* acerca do espaço arquitetônico.

Os **traços** no chão, somados aos fragmentos de fachadas representados, funcionam como uma película que delimita e divide o espaço em porções: frente e fundos, antes e depois, aquém e além, dentro e fora (*Figuras 200 e 201*). **Zonas** que, como numa planta de um projeto arquitetônico convencional, delimitam funções e hierarquizam os espaços. Se num projeto muitas vezes a planta basta para a projeção do “todo”, também muitas vezes nos torna reféns deste tipo de representação, que costuma ter papel preponderante em face de outros (elevações, cortes, perspectivas, etc.). Em *Dogville*, temos exacerbado este segundo caso, em que seus personagens são reféns dos protocolos estabelecidos pela planta, organizadora de suas funções.

Somos remetidos à imagem inversa de um cenário tradicional, caso em que toda a paisagem é comportada entre elementos que, erguidos, limitam e tornam os espaços adjacentes inacessíveis ao olhar. Aqui, esta “corporificação” fisicamente subtraída age como uma pele delimitadora, *“permitindo a presença das coisas neste instante e o habitar do homem em meio às coisas.”*¹⁷⁸ Esta pele, tão plástica quanto a forma física a que evoca, está mais próxima, porém, não da idéia de volume como regulador do espaço, mas da de planta como ordenadora de áreas (*Figura 202*).

¹⁷⁸ HEIDEGGER, Martin citado por ANZOLCH, Roni; SANTOS, Fábio Allon dos. **O espaço e a coisa no Genius Loci de Norberg-Schulz: Fenomenologia da arquitetura segundo as categorias do pensamento espacial-arquitetônico de Heidegger**. 2003. Monografia (Mestrado em Arquitetura) – PROPAR (Programa de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

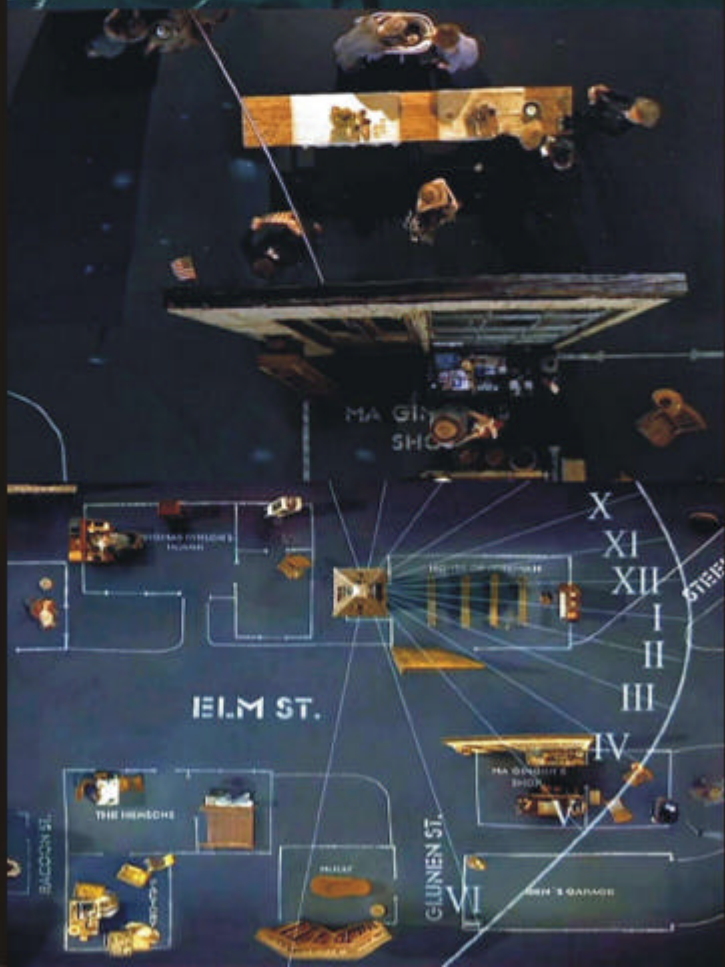


Figura 201

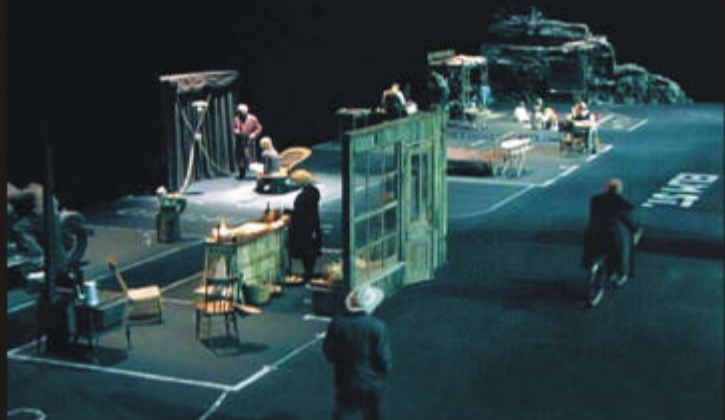


Figura 200

Figura 202

Ela mais soma que subtrai, mais exagera que atenua as delimitações visuais. Esta pele é um limite ou marco menos do fim de algo que do início de outra coisa, pois agrega os espaços ao invés de excluí-los, apesar de ditar as ações que dentro dela ocorrem.¹⁷⁹ Ela antecipa a anunciação e a proximidade dos “eventos”. Os eventos funcionam, então, como desdobramentos do próprio espaço.

Os atores, ao transporem as marcas do chão, nos fazem perceber o jogo dialético estabelecido: o dentro e o fora são faces de uma mesma moeda. A paisagem antes escondida (para eles, que atuam como se houvessem barreiras) desvela-se como a paisagem abandonada pela transposição – ao ultrapassarem a barreira, levam perante o espectador a própria paisagem do outro lado, e vêem-se aos nossos olhos presos à sua força especular. As linhas revelam-se espelho, são virtuais, não físicas; parecem dividir, mas refletem, e os vemos lançados no mesmo espaço de instantes atrás, carregando suas culpas, sofrimentos e o próprio espaço pelo tempo. “*O mais profundo é a pele, já dizia Paul Valéry. Portamos o espaço diretamente na carne.*”¹⁸⁰

Se a parede é essencialmente um elemento posto num lugar, então o dentro é inevitavelmente o mesmo que o fora – o outro lado da parede é, portanto, a mesma coisa que seu lado oposto. Nas paredes ausentes refletem-se as ações de cada habitante: suas posturas, seus **comportamentos**. As falhas de caráter de cada personagem esculpem *Dogville* e a transformam num ambiente indistinto, uno, ameaçador, para onde se foge, mas onde não há como se esconder. As paredes podem refletir, deste modo, questões de integridade, de proteção; e a integridade das **fronteiras** deste território se dissolvem não só arquitetônica, mas

¹⁷⁹ ANZOLCH, Roni; SANTOS, Fábio Allon dos. **O espaço e a coisa no Genius Loci de Norberg-Schulz: Fenomenologia da arquitetura segundo as categorias do pensamento espacial-arquitetônico de Heidegger**. 2003. Monografia (Mestrado em Arquitetura) – PROPAR (Programa de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

¹⁸⁰ FUÃO, Fernando Freitas. **O Sentido do Espaço. Em Que Sentido, Em Que Sentido?**. Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg049/arg049_02.asp. Acesso em: janeiro de 2004.

psicologicamente, como um organismo que invade seus personagens e os coloca em constante estado de alerta.

O espaço, em *Dogville*, comanda as ações e determina os eventos. É esta **intrusão** dos indivíduos na dominadora **ordem** da arquitetura que, segundo Tschumi, gera a noção de violência, perturbando-a com seus movimentos. A idéia do movimento de um corpo por sequências através de um espaço construído e sua participação num evento narrativo leva a uma união mais íntima entre percursos e barreiras, entre filme e arquitetura. O **percurso** estabelece-se, deste modo, como porção dinâmica do espaço, já que *“os corpos não apenas se deslocam mas geram espaços através de seus movimentos”*; ¹⁸¹ o posicionamento de **barreiras** e **passagens**, portanto, condiciona os percursos que nutrem estes espaços. Desta relação entre espaços e percursos se origina o conceito de “evento” como uma forma de espacialização do programa de funções, originada pelo deslocamento dos corpos, onde *“o espaço é simplesmente uma série possível de objetos materiais e o tempo uma série possível de eventos reais.”* ¹⁸² A incompatibilidade entre a arquitetura e os corpos em movimento é que gera esta violência. O domínio exercido pela fisicidade das barreiras espaciais nos direciona às possibilidades de acesso por elas permitidas - o espaço condiciona o comportamento, e em *Dogville* é isto que escancaradamente se vê (*Figura 203*).

“Compreende-se melhor desta forma que a materialidade da arquitetura a que Walter Benjamin se referia esteja menos ligada às paredes, aos tetos, à opacidade das superfícies, do que à primazia do “protocolo de acesso” da porta, da ponte, mas igualmente dos portos e de outros meios de transporte, que prolongava em muitos a natureza do limiar, a função prática da

¹⁸¹ AGUIAR, Douglas Viera de. **Alma Espacial**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp121.asp>. Acesso em: abril 2004.

¹⁸² BARNETT, Lincoln. **The Universe and Dr. Einstein**. New York: Mentor Books, 1958, citado por VOGEL, Aмос. **Film as a Subversive Art**. London: Weidenfeld and Nicholson Ltd, 1997,

entrada [...] a presença real das pessoas e das coisas [...] substitui a "substância" do espaço/tempo [...]" ¹⁸³

Ao tentarmos procurar a fronteira entre os objetos e seu entorno levantam-se questões relativas ao distanciamento. Assim como acontece com a própria câmera, a proximidade aproxima o distante, mas ainda assim o aproxima enquanto distante. A evidenciação dos objetos neste tipo de pertinência condicionante gerada pelo espaço proposto nos lança novamente às noções de **proximidade** e **afastamento**.

Pensa-se a arquitetura, então, como distâncias. Entre o dentro e o fora, o público e o privado, um evento e outro, e assim por diante. O filme corporifica a arquiteturalidade latente das relações entre a própria obra e o lugar. É um retorno ao espaço enquanto tabuleiro das ações, onde se joga um jogo de posturas éticas e códigos sociais muito bem sabido e evidente.

Este sentido de espaço é trabalhado aqui não só como liberação das visuais, mas principalmente como imposição de **limites** para as ações. É um espaço que não admite lugares privilegiados, sejam externos ou internos, e tem seu sentido na localização destas ações, de um evento em relação a outro, e não na relação dos espaços entre si.

Assim, liberada de seu papel de **referência**, a própria arquitetura fílmica volta a se articular com maior força e a desempenhar melhor sua função de agente ativa das relações entre si mesma e as pessoas, e entre si mesma e os próprios objetos. Quando nos deparamos com o desconhecido, vistas e aparências compõem então uma imagem, cuja natureza é "deixar" ser visto: a imagem "genuína" deixa o invisível ser visto e assim imagina o invisível em algo hostil a ele. O sentido do espaço de que trata o filme é então a aferição da dimensão humana.¹⁸⁴

¹⁸³ VIRILIO, Paul. **O Espaço Crítico e as Perspectivas do Real**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 78-79.

¹⁸⁴ Idéias discutidas em ANZOLCH, Roni; SANTOS, Fábio Allon dos. **O espaço e a coisa no Genius Loci de Norberg-Schulz: Fenomenologia da arquitetura segundo as categorias do** 176

A **escala** e a dimensão do lugar dependem das articulações destas relações de proximidade e distância que ele próprio estabelece. Embora amplo e aberto, o ambiente trabalha com uma espécie de “poética da ausência”, sufocando o espaço pela totalizante apreensão do tempo em todos os seus momentos, reduzindo o espaço a nada; e ao mesmo tempo a tudo, acentuando-se o aspecto de onipresença pré-anunciado (*Figura 204*).

O tipo de espaço proposto no filme é sintético e seu pensamento enquanto natureza e **abstração** repropõem uma nova ordem justo no limite desta natureza e da inteligibilidade desta figuração distinta. O espaço funciona como veículo de um entendimento possível, embora não escancarado, da fronteira indistinta entre continente e conteúdo.

Este espaço “despido”, sublinhado pela sensação da ausência física, expõe toda a sua vulnerabilidade, destacando o próprio corpo físico, desnudado pela perda de seu recobrimento (paredes), expondo eventos de uma sociedade que, com a exposição das entranhas, tem acentuados os aspectos de cristalização pré-anunciados. Trabalhando com esta ausência, sufoca-se o tempo da ação, congelando-o no exato momento de sua espacialização. Os objetos, inanimados pelo desenclausuramento, prostram-se e sucumbem ao **controle** exercido pela livre exploração visual (*Figura 205*).

Este espetáculo contemplativo pelo “rompimento” do espaço enclausurador contrapõe-se à noção de **acessibilidade** da própria arquitetura, de regulação e contenção dos espaços. Isto nos traz novamente às questões mais diretas do que é realmente necessário e supérfluo para a representação do espaço fílmico. A matéria imaginária se

Figura 203



Figura 204



Figura 205



debate e luta contra a desnaturalização promovida pelo “esvaziamento” espacial num grande espetáculo às avessas.

A referência ao cenário como maquete por parte de muitas pessoas que assistem ao filme, quando na verdade trata-se de uma planta baixa, é digna de nota. Apenas alguns elementos e os próprios atores são “volumétricos”, mas não se encaixam numa representação de maquete, pois não são abstrações, mas eles mesmos, reais. Isto mostra o distanciamento das representações do espaço arquitetônico do leigo, sendo pertinente se questionar a eficiência destas representações e as perdas e ganhos que podem ocorrer neste processo.

Estas combinações, que na maioria dos casos costumam se direcionar para um sentido mimético de representação, mantendo os padrões clássicos da continuidade espacial e linearidade narrativa, podem ser retrabalhadas. Alguns filmes, como este, rompem o sentido tradicional de espaço, despindo-o para que emergam novas relações; a arquitetura fílmica aqui fica reduzida a determinadas **notações** de espaço.

O realismo absoluto não é necessariamente a correta forma perceptiva – é muito mais uma estrutura socialmente moldada. O caminho da não vinculação da forma a uma percepção realística engendra ainda a possibilidade de um trabalho mais próximo das questões inerentes a um trabalho criativo desprendido das amarras da mera reprodução dos fenômenos naturais. Esta liberdade criativa é, de certa forma, a poesia potencialmente garantida por uma técnica não subjugada nem vinculada necessariamente à noção de realidade.

Segundo Arnheim, as possibilidades abertas pelo campo da cinematografia permitem que o tempo e o espaço sejam extrapolados na busca de novas opções de representação mais experimentais. Béla Balázs no diz que “[...] métodos inesperados e não-usuais produzidos por cenários surpreendentes podem fazer com que coisas velhas, familiares e

*nunca vistas atinjam nosso olho com novas impressões.”*¹⁸⁵ Representar um objeto sob o prisma de suas proporções reais seria ainda, sob a ótica de Eisenstein, curvar-se à lógica formal ortodoxa que prega a inviolabilidade das coisas, mas é claro que se o trabalho perder de vista sua essência *“a forma ossifica-se em simbolismo literário sem vida e maneirismo estilístico.”*¹⁸⁶

Pode-se dizer que, nesta linha de abordagem, o filme tenta *“transformar o conceito abstrato em forma visível na tela, apoderando-se do fluxo de conceitos e idéias sem intermediários”*,¹⁸⁷ sendo, ao contrário do que poderia parecer pelos poucos elementos utilizados, uma rica fusão de imagens que acionam diversos sentidos.

Natureza e estilização, presença e ausência, espaço e tempo fazem parte em *Dogville* de um jogo dialético que contribui para o deslocamento de nossas propriedades cognitivas, acentuando o conceito de abstração e confundindo a ilusão de materialidade pela adição, subtração, delimitação, sedimentação e reposição de elementos.

O **papel experimental** da arquitetura fílmica vem à tona em filmes como *Dogville*, que buscam a suplantação dos modelos mais estabelecidos de apresentação do espaço, rompendo com seu sentido tradicional e se configurando como verdadeiros desvios de rota e como indicadores desta vontade de tratar o espaço em toda a sua poética. Propostas como esta, que exploram visões alternativas, desmontam nossos *pré*-conceitos quanto à representação espacial, costumeiramente voltada para um sentido mimético, e nos aproximam cada vez mais de nossas próprias vivências do espaço ao questionar padrões e estabelecer novas conexões e possibilidades para a arquitetura fílmica.

¹⁸⁵ BALÁZS, Béla. **Theory of the Film**. New York: Dover Books, 1970, p. 93.

¹⁸⁶ EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 64.

¹⁸⁷ EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 122.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

INTERFACES ENTRE ARQUITETURA E CINEMA

A arquitetura fílmica expressa eloquentemente o tom da história e tece um comentário. O forte poder visual que domina cada plano permite à arquitetura desempenhar um papel dramático em vários níveis e muitas reflexões podem ser feitas, portanto, a partir das espaços propostos pelo cinema.

Mesmo o espaço fílmico sendo diferente do real e condicionado pelos mais diversos aspectos técnicos, a reconstrução mental ocorrida ao longo do filme faz com que a representação espacial revele outros aspectos do próprio fenômeno arquitetônico, que muitas vezes passam desapercibidos na vida real.

Esta reconstrução mental ocorrida ao longo do filme faz com que atentemos ao fato de que, assim como um diretor de cinema, o arquiteto pode também produzir um fluxo de ritmos, de imagens, de planos, realizando a conjunção do real e do fictício e fazendo do processo projetual arquitetônico uma experiência permeada pelos conceitos do cinema e do movimento; um passeio pelos seus espaços, a *promenade architecturale* de Le Corbusier; ver e viver como num filme, com panorâmicas, *travellings* e *zooms* num espaço real.

É evidente que o vocabulário fílmico tem-se mesclado ao próprio vocabulário arquitetônico nos últimos tempos, fazendo-nos repensar a maneira como vemos seus espaços; muitas vezes, inclusive, o cinema acaba por apresentar uma arquitetura até mais atrativa e mais fácil de ser percebida e apreciada que a original. A ilusória natureza do tempo e do espaço fílmicos nos levou a uma mudança na percepção do cinema como experimentação para a arquitetura.

Embora talvez não mais consigamos nos imaginar coletivamente exceto numa série de eventos interligados, como num cenário cinematográfico, é preciso não deixar a arquitetura fílmica configurar-se como fonte

predominante ou única de conhecimento e experiência da arquitetura real, para que ela não se torne refúgio ou fuga da realidade, como nos alertam alguns teóricos como Roger Connah: “o cinema é redundante para a arquitetura? Não seriam eles talvez não apenas estranhos e enigmas para si mesmos mas parasitas?”¹⁸⁸

É claro que há uma infinidade de possibilidades poéticas entre ambos, mas não há como determinarmos objetivamente que aspectos um pode oferecer ao outro, apenas podemos, subjetivamente, buscar interfaces aplicáveis tanto a um quanto ao outro e que possam inclusive desencadear reflexões diferenciadas das usuais.

*“O poder da imagem fílmica de (mal)representar o mundo material e social reside [...] em sua habilidade de manchar as fronteiras do espaço e tempo, reprodução e simulação, realidade e fantasia, e obscurecer os traços de sua própria produção ideologicamente baseada.”*¹⁸⁹

As interfaces entre ambos têm-se evidenciado desde o surgimento do cinema, já que este tem mantido sempre estreita relação com os centros urbanos. Na intersecção entre manifestações artísticas diversas, parecem ser realmente com o cinema que a arquitetura tem a relação mais privilegiada e instigante. O pensamento arquitetônico, por sua presença no cinema desde as primeiras experiências de estímulos visuais frutos da nova técnica até as primeiras histórias apresentadas na forma de narrativas, tem possibilitado que não só edifícios isolados, mas também postulados urbanos tenham estado sempre em foco, sejam por críticas duras e irônicas, sejam por admiração e estupefação perante as novidades. É inegável que, de uma forma ou de outra, os traços da arquitetura têm cada vez mais se destacado nas telas do cinema.

¹⁸⁸ CONNAH, Roger. **How Architecture Got its Hump**. Cambridge: The MIT Press, 2001, p. 6.

¹⁸⁹ HOPKINS, Jeff. **A Mapping of cinematic places: icons, ideology and the power of (mis)representation**. In: AITKEN, Stuart C.; ZONN, Leo E (eds.). **Place, power, situation and spectacle: A geography of film**. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994, p. 48.

*"Nossas cidades se dissolvem e se coagulam ao nosso redor, populações são dispersas, vidas redirecionadas, identidades trocadas, sujeitas a forças invisíveis que tornam a metrópole tão líquida quanto os filmes que outrora reivindicaram ser seus espelhos."*¹⁹⁰

A imagem criada pelo cinema acaba por atuar como base para criações sempre envoltas nos mais variados aspectos que moldam as sociedades de cada tempo, retratando não só sua estética, mas seus hábitos e pensamentos. É por isso que, quaisquer que sejam os espaços apresentados pelo cinema, sejam eles mais ou menos explorados, podemos ter a garantia de ter às vistas material para estudo altamente impregnado de potencial articulador das várias facetas do tempo em que foi produzido. Ao se tornarem cada vez mais complexas, as fronteiras entre o real e suas representações cinematográficas têm ficado cada vez mais sobrepostas - a partir disto é que se fala de um espaço imaginário, moldado por suas representações nas mais diversas mídias e manifestações artísticas.

*"Estamos experimentando uma extrema liquidação do mundo, da nossa linguagem, do gênero, do corpo: uma situação onde tudo se torna mediado, onde toda a matéria de espaço é fundida com a sua representação na mídia, onde toda a forma é fundida com a informação."*¹⁹¹

A arquitetura fílmica abrange, deste modo, as características não apenas espaciais, mas de todas as estruturas sócio-culturais em que está imersa, projetando-se na tela como uma figura multidimensional da vida. Seu planejamento e utilização, portanto, incorporam intenções que conferem

¹⁹⁰ LYSSIOTIS, Peter; MCQUIRE, Scott. **Liquid Architecture: Eisenstein and Film Noir**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 8.

¹⁹¹ SPUYBROEK, Lars. **Transarchitectures**. In: **Architectural Design Magazine**, vol. 68, 1998, p. 62 citado por MAIA, Marcelo. **Depois do Fim da Arquitetura: A arquitetura não mais como forma no espaço, mas como movimento do corpo no tempo**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp088.asp>. Acesso em: julho de 2004.

significados associáveis aos valores de então. Esta carga de valores que impregna o discurso e a representação dos espaços, por intermédio de seus símbolos e imagens ou situações emblemáticas reflete-se, portanto, na vida dos habitantes e na própria configuração espacial e no imaginário dos mesmos.

Devido ao fato de alguns símbolos arquitetônicos terem suas imagens já bem fixadas pela população, sua utilização na configuração do espaço fílmico sintetiza a experiência e facilita a decodificação deste espaço, visto que entre eles e o espectador já existe certa apropriação emotiva. Estes símbolos, funcionando como clichês visuais, fazem muitas vezes da repetição norma, já que são saída fácil para o desencadeamento de associações mentais imediatas no público.

Estas imagens acessadas, embaralhadas com nossas próprias memórias, alteram significativamente a compreensão da realidade, podendo inclusive dar à mesma contornos de ficção. A repetição indiscriminada dos clichês cinematográficos nos proporciona associações, muitas vezes equivocadas, entre filmes, entre paisagens e muitas vezes entre ambos, podendo tal carga imagética, inclusive, ser ferramenta de trabalho de arquitetos e urbanistas.

Todos os espaços experimentados, sejam reais ou não, sobrepõem-se e conformam novos arranjos na memória como reflexos de todos os espaços já visitados. Estes arranjos tornam-se nosso acervo pessoal de memórias, ao qual adicionamos constantemente novas vivências e imagens dos diversos meios de comunicação. Sendo “meios da memória”, são acionados no dia-a-dia da cidade real e na medida em que ela própria é alterada por nossa memória fílmica.

“Mesmo após a audiência ter-se ido, o filme continua sua própria vida. O código do celulóide foi traduzido para o sistema nervoso biológico, tornando-se memórias, fantasias e inspirações que irão

*eventualmente influenciar o mundo real através de nossas ações.*¹⁹²

Embora esta vivência espacial suportada pela linguagem cinematográfica seja descontextualizada, conceitualizada e ideologicamente construída, vê-se que sua apropriação está aberta à imaginação do espectador, a sua própria e exclusiva experiência real e que sua representação é realmente capaz de alterar a percepção da realidade. O espaço fílmico, por consequência, influencia o espaço real.

Mesmo que a arquitetura seja muitas vezes apenas “pano de fundo”, é inegável que o cinema tem sido um dos principais filtros para a sua imaginação; pode-se até dizer que ela seja, atualmente, reinvenção do celulóide, já que, *“figurante em milhões de cenas, a cidade é invadida por rostos familiares, agitando-se a 24 quadros por segundo, conduzida por lentes que escolhem perverter, subverter ou destruir para prender nossa atenção.”*¹⁹³

É claro que podemos criticar este fenômeno por seus efeitos deletérios e distorcivos sobre a imagem arquitetônica, relegando-o a segundo plano, mas por ser um modelo óbvio para a experimentação espacial, parecemos mais instigante encarar o cinema como alavanca para a visibilidade da arquitetura e para incursões mais ousadas que as possibilitadas pelo espaço real, usando-o como ferramenta para enriquecer a própria teoria da arquitetura e para estabelecer um contraponto crítico à realidade.

Esta pesquisa pretendeu indicar alguns caminhos, não os únicos nem muitas vezes os mais claros ou diretos, para que se estabeleçam relações possíveis entre os dois campos, pois a participação mais ativa da arquitetura na construção dos sets tem tornado sua função no espaço fílmico cada vez mais determinante. Seja recortando a realidade,

¹⁹² ARMSTRONG, Rachel. **Cyborg Architecture and Terry Gilliam's Brazil**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 56-57.

¹⁹³ BELL, Jonathan. **LA and the Architecture of Disaster**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 51.

criticando-a e repropoando novas maneiras de percebê-la, seja pensando sobre o futuro, todos os filmes aqui analisados guardam entre si uma relação muito direta: a da legitimação de seus espaços pela presença marcante da arquitetura representada. O fio condutor entre eles, embora tênue, já que são bem diferentes ente si e foram produzidos em épocas distintas, evidencia-se pelo fato de que suas arquiteturas fílmicas, tanto quanto suas próprias histórias, têm função determinante, não apenas servindo de “pano de fundo” aos personagens e à narrativa, mas tendo papel tão central quanto estes.

O domínio da construção dos ambientes, desde o mobiliário e a casa até a rua e a cidade fez da arquitetura indispensável ao cinema. A intersecção entre ambos foi-se intensificando ao passo em que os trabalhos com a arquitetura fílmica foram se afinando com os recursos técnicos da cinematografia, como o manejo de luz, sombra, movimento, escala e enquadramento, entre outros, deixando de ter papel apenas técnico e ampliando seu leque de envolvimento em todo o processo.

Esta arquitetura intermediada tem hoje alcance dilatado e faz-se presente não só pelas salas de cinema, mas também pela televisão para grande parcela da população. O universo cinematográfico tem atuação exponencial no mundo de hoje, potencializado ainda mais pela popularização de videocassetes e DVD's. Esta onipresença dos meios de comunicação faz com que viver no mundo de hoje seja ter sempre em mente não só o que nos cerca de forma concreta, mas acima de tudo associá-lo a suas próprias imagens propagadas pelas mais diversas mídias, construindo pontes entre o real e o fictício. Estas imagens, tão abstratas e com características tão incertas, conformam uma visão de mundo que arquitetos e urbanistas, ao invés de descartarem, podem adaptar e converter a seu favor.

A mediação entre o espaço como vivência direta e o espaço como conceito faz do espaço fílmico, para além de um universo paralelo de representação, um espaço histórico-material organizado, um lugar do

imaginário refratado – uma estrutura progressiva de relações de apreensão, exposição e reposição deste imaginário; não é, portanto, apenas um campo perceptivo, nem geométrico, nem topológico, mas um campo de recriação e imaginação geralmente mais significativo que redutivo. O espaço fílmico funciona, deste modo, como veículo para explorações acerca das fronteiras entre o espaço real e o fictício.

*“Para se ter certeza, os eventos na cinematografia acontecem no espaço real com sua profundidade. Mas o espectador sente que eles não são apresentados nas três dimensões do mundo exterior, que eles são retratos planos que apenas a mente molda em coisas plásticas. Novamente os eventos são vistos em contínuo movimento; e ainda as cenas quebram o movimento numa rápida sucessão de impressões instantâneas [...] a cinematografia nos transmite o estudo humano conquistando as formas do mundo exterior, a saber espaço, tempo e causalidade, e ajustando os eventos às formas do mundo interno, a saber atenção, memória, imaginação e emoção.”*¹⁹⁴

Apesar de seu indiscutível alcance, a arquitetura fílmica continua a ser vista como efêmera, não digna de grande atenção. Espera-se ter mostrado com este estudo que as arquiteturas fílmicas vão muito além do que o sugerido por uma simples leitura superficial do cinema e que elas têm tantas condições de se afirmarem como estruturas representantes e como discurso quanto seus exemplares arquitetônicos do mundo real, pois nos seus níveis mais básicos a arquitetura e o cinema têm afinidades inatas. Plano, construção, roteiro, montagem – arquitetos e diretores de cinema procedem por rotas paralelas para criar seus trabalhos.

Mostrando o caos ou o paraíso, os cineastas podem alertar a sociedade para os caminhos perigosos aos quais ela se direciona ou simplesmente

¹⁹⁴ MÜNSTERBERG, Hugo citado por MAST, Gerald; COHEN Marshall (eds.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 3rd ed, 1985, p.332.

lembrá-la de ideais a serem resgatados, fazendo-a refletir sobre seus próprios valores - e a arquitetura, estando diretamente ligada à evolução da humanidade, serve como pilar para metáforas e antecipações futuristas ou resgates históricos, repensando a sua existência e questionando seus rumos. O conceito de arquitetura, diluído pelo cinema, consegue então alcançar um maior número de pessoas por se tornar mais acessível, criando assim novas compreensões sobre o contexto contemporâneo.

*“Os mundos da arquitetura e do cinema lidam com representação e ilusão [...] Os arquitetos podem certamente aprender com a habilidade dos cineastas em representar e se mover pelos espaços [...] o que pode ajudar a olhar para os seus próprios trabalhos de um modo menos estático.”*¹⁹⁵

Longe de qualquer análise pretensamente mais objetiva ou dogmática, a arquitetura torna-se muito mais complexa que de praxe, portanto, quando relacionada a outras formas de arte, tornando-se ela mesma parte delas, transpondo a mera questão formal e entrando no campo das teorizações conceituais, das tecnologias e, acima de tudo, da capacidade de emocionar, afinando-se ao pensamento de Tschumi, para quem a *“boa arquitetura deve ser concebida, erigida e queimada em vão. A maior de todas as arquiteturas é a dos fogos de artifício: ela mostra perfeitamente o consumo gratuito do prazer.”*¹⁹⁶

Ao buscar uma visão mais subjetiva este breve estudo espera ter possibilitado a identificação de conceitos que reforcem a idéia de que a arquitetura é arte espacial e temporal, que sublinhem que seu desvelamento pode acontecer por prismas diversos dos usuais e que

¹⁹⁵ PENZ, François. **Cinema and Architecture - Overlaps and Counterpoints: Studio-Made Features in the Film Industry and Studio-Based Experiments in Architectural Education.** In: **Architectural Design: Architecture and Film.** London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 41.

¹⁹⁶ TSCHUMI, Bernard citado por CONNAH, Roger. **How Architecture Got its Hump.**

ênfatem que o tempo, os momentos de degustação, os percursos, as vistas, o improvável e tantos outros aspectos nos impressionam muito mais profundamente ao extrapolarem seus meros condicionantes técnicos.

ÍNDICE REMISSIVO

A

ação(ões), 16, 21, 23, 27, 34, 38, 57, 58, 71, 79, 92, 96, 101, 109, 111, 136, 156, 174, 175, 176, 177, 186

acesso(s)
 acessibilidade, 150, 177

Arnheim, Rudolf, 36, 48, 80, 179

arquitetura(s), 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50, 55, 58, 65, 74, 79, 80, 81, 89, 92, 101, 108, 109, 111, 114, 117, 118, 132, 133, 136, 137, 139, 144, 153, 156, 157, 164, 168, 172, 174, 175, 176, 177, 179, 180, 182, 183, 184, 186, 187, 188, 189
arquitetônico(s), 12, 17, 21, 22, 28, 29, 39, 40, 42, 45, 49, 55, 65, 81, 123, 133, 139, 154, 162, 168, 172, 174, 177, 179, 182, 183, 185, 188
arquitetura(s) filmica(s), 12, 17, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 39, 41, 42, 43, 47, 79, 80, 111, 133, 139, 153, 156, 164, 168, 176, 179, 180, 182, 184, 187, 188

Asas do Desejo, 29, 53, 58, 59, 69, 71, 75

B

Balázs, Béla, 179

Bazin, André, 36, 47, 56, 57

C

cena, 26, 71, 105, 122, 163

cenário(s), 16, 17, 20, 21, 28, 34, 42, 43, 46, 79, 92, 97, 133, 145, 149, 164, 168, 172, 179, 182
cenografia, 12, 20, 127
cenográfica(o)(as)(os), 21, 117

cidade(s), 17, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 47, 53, 54, 55, 58, 59, 62, 69, 70, 71, 74,

75, 83, 84, 88, 89, 94, 97, 101, 105, 109, 113, 114, 117, 118, 122, 123, 126, 127, 131, 132, 133, 136, 137, 139, 140, 141, 144, 145, 149, 150, 153, 154, 155, 156, 157, 161, 166, 184, 185, 186, 187

cinema, 12, 13, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 34, 36, 40, 41, 42, 43, 44, 47, 48, 49, 50, 54, 55, 56, 57, 58, 65, 70, 71, 74, 75, 79, 80, 81, 92, 118, 126, 132, 137, 141, 144, 153, 156, 157, 163, 166, 182, 183, 184, 186, 187, 189

circulação(ões), 94, 96, 105, 118, 154

clichê(s), 28, 70, 185

comportamento, 58, 175

composição(ões), 28, 36, 37, 40, 49, 58, 79, 81

conceito(s), 17, 19, 20, 24, 26, 28, 30, 31, 40, 44, 49, 75, 80, 81, 117, 153, 172, 175, 180, 182, 187, 188, 189

construção(ões), 16, 17, 18, 20, 25, 26, 28, 34, 39, 42, 43, 44, 46, 49, 71, 80, 84, 89, 97, 114, 122, 133, 141, 144, 145, 150, 153, 162, 168, 186, 188, 217

Corbusier, Le, 45, 96, 150, 155, 182

corte(s), 17, 25, 26, 35, 37, 41, 42, 44, 49, 58, 172
 recorte(s), 12, 25, 29, 30, 35, 36, 58, 79, 80, 126

crítica(o)(as)(os), 12, 18, 34, 79, 97, 108, 111, 126, 136, 183, 186

D

dimensão(ões), 12, 21, 26, 27, 30, 34, 41, 42, 43, 44, 49, 54, 176, 177, 187

discurso(s), 12, 17, 22, 24, 25, 28, 31, 47, 58, 70, 162, 185, 188

Dogville, 29, 161, 162, 163, 164, 168, 172, 174, 175, 180

E

Eisenstein, Sergei, 37, 39, 40, 41, 43, 45, 47, 48, 58, 180, 184

enquadramento(s), 17, 25, 26, 35, 36, 37, 38, 43, 45, 46, 48, 49, 55, 57, 79, 187
quadro, 35, 37, 65, 172

escala(s), 37, 38, 54, 55, 62, 79, 89, 97, 101, 114, 118, 123, 133, 141, 162, 177, 187

espaço(s), 12, 16, 17, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 55, 56, 57, 58, 59, 62, 65, 66, 69, 70, 71, 74, 75, 79, 80, 84, 89, 92, 94, 96, 97, 101, 105, 108, 109, 111, 114, 117, 118, 124, 126, 132, 133, 136, 137, 139, 140, 144, 145, 149, 150, 153, 156, 162, 163, 164, 166, 168, 172, 174, 175, 176, 177, 179, 180, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189
espacial(ais), 16, 41, 43, 164, 175, 184

espacial(is), 12, 16, 21, 28, 31, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 45, 55, 70, 71, 74, 80, 92, 101, 117, 140, 154, 164, 168, 172, 174, 177, 179, 180, 182, 185, 186, 189

espaço(s) fílmico(s), 12, 17, 24, 26, 27, 28, 30, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 42, 46, 47, 55, 65, 74, 79, 136, 137, 156, 162, 164, 168, 177, 182, 185, 186, 188

evento(s), 39, 40, 41, 43, 45, 174, 175, 176, 177, 182, 187, 188

F

ficção, 12, 24, 27, 28, 42, 44, 126, 127, 133, 140, 144, 155, 157, 185
fictício, 182, 187

filme(s), 12, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 45, 47, 50, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 62, 65, 66, 69, 70, 71, 74, 75, 79, 80, 81, 83, 84, 88, 89, 92, 96, 97, 108, 109, 111, 113, 114, 117, 123, 126, 127, 131, 132, 133, 136, 137, 139, 140, 141, 144, 145, 149, 153, 155,

161, 162, 163, 164, 175, 176, 177, 179, 180, 182, 184, 185, 187

forma(s), 12, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 31, 37, 38, 40, 43, 45, 46, 48, 49, 55, 56, 58, 65, 94, 101, 111, 114, 117, 123, 124, 126, 132, 133, 136, 137, 144, 145, 150, 155, 156, 157, 162, 168, 172, 175, 179, 180, 183, 184, 187, 188, 189
formalista(s), 48, 49, 80

fotografia(s), 48, 55, 56, 66, 140, 208

I

ícone(s), 19, 54, 96, 97, 117, 144, 149, 150
iconográfico(s), 70, 101

ilusão, 26, 42, 46, 54, 124, 126, 180, 189

imagem(ns), 12, 21, 22, 26, 27, 34, 35, 38, 44, 46, 47, 48, 49, 54, 56, 57, 59, 65, 70, 74, 80, 88, 89, 111, 118, 122, 132, 140, 141, 144, 156, 162, 168, 172, 176, 180, 182, 183, 184, 185, 186, 187

imaginário, 17, 21, 23, 26, 35, 41, 58, 117, 184, 185, 187

interfaces, 12, 13, 28, 31, 41, 183
intersecção(ões), 25, 50, 183, 187

K

Koolhaas, Rem, 18, 25, 45

Kracauer, Siegfried, 41, 48, 55, 57

L

Lang, Fritz, 29, 49, 132, 133

locação(ões), 16, 17, 20, 21, 28, 43, 54, 58, 70, 114, 126

lugar(es), 16, 19, 22, 25, 26, 27, 34, 38, 55, 59, 62, 66, 69, 70, 71, 108, 149, 154, 156, 163, 166, 174, 176, 177, 187

luz, 26, 27, 43, 44, 55, 88, 140, 168, 187

iluminação, 25, 28, 38, 43, 48, 49, 79,
94, 166

M

maquete, 164, 179

metrópole(s), 54, 70, 74, 140, 141, 184

Metz, Christian, 22, 28, 38

Meu Tio, 10, 29, 84, 97, 101, 111

mídia, 24, 114, 184

Mitry, Jean, 36

montagem, 17, 25, 26, 35, 36, 37, 38, 39,
40, 41, 45, 46, 48, 49, 57, 80, 188

movimento(s), 12, 25, 26, 27, 30, 35, 36,
38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49,
54, 55, 65, 71, 80, 89, 97, 155, 166,
175, 182, 184, 187, 188

Munsterberg, Hugo, 36, 43

N

narrativa(o)(as)(os), 27, 38, 42, 44, 46,
55, 74, 79, 156, 175, 179, 183, 187
narratividade, 12, 28, 30, 35, 38, 39,
45

Nouvel, Jean, 18, 44

O

organização, 25, 26, 96, 117, 136, 139,
156

P

paisagem(ns), 22, 27, 38, 55, 58, 59, 62,
65, 70, 74, 105, 108, 123, 140, 144,
145, 153, 154, 172, 174, 185

pano de fundo, 16, 42, 186, 187

percurso(s), 25, 43, 55, 164, 175, 190

perspectiva, 26, 62, 162

plano(s), 19, 25, 26, 35, 36, 37, 38, 39,
40, 41, 42, 43, 44, 45, 49, 57, 59, 80,
81, 88, 94, 96, 117, 141, 164, 166,
182, 186, 188

planta, 10, 89, 162, 166, 172, 179

Playtime, 10, 29, 83, 97, 101, 105, 108,
109, 111

profundidade de campo, 25, 26, 38, 45,
46, 57

projeto(s), 4, 18, 20, 21, 22, 32, 36, 44,
45, 46, 49, 66, 74, 84, 96, 118, 145,
150, 162, 172

protagonista(s), 23, 54, 62, 69, 92, 97,
133, 137

R

real, 12, 13, 22, 23, 28, 29, 30, 35, 36, 38,
41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 54, 55,
56, 57, 58, 62, 65, 70, 71, 79, 80, 84,
109, 114, 122, 124, 126, 127, 140,
144, 149, 162, 176, 182, 183, 184,
185, 186, 187, 188

realidade, 12, 17, 21, 22, 24, 26, 27,
28, 30, 31, 35, 36, 42, 47, 48, 54,
55, 56, 57, 74, 111, 118, 124, 126,
127, 140, 149, 153, 155, 166, 168,
179, 183, 185, 186, 187

realismo, 48, 55, 57, 179

realista(s), 34, 47, 48, 49, 79, 127, 163

representação(ões), 12, 16, 19, 21, 22,
26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 39, 42,
43, 45, 46, 47, 48, 49, 54, 55, 56, 65,
66, 70, 74, 84, 88, 96, 108, 133, 139,
141, 153, 157, 172, 177, 179, 180,
182, 184, 185, 186, 187, 189

S

Sant'Elia, Antonio, 141

Scott, Ridley, 29, 47, 131, 149, 153, 184

seqüência(s), 38, 39, 41, 42, 44, 45, 49,
59, 69, 79, 96, 109, 175

set(s), 28, 46, 57, 66, 80, 166, 186

Show de Truman, O, 10, 11, 29, 111, 113

simulação, 12, 17, 22, 24, 28, 74, 183

sociedade(s), 12, 20, 22, 23, 24, 31, 55, 58, 74, 84, 88, 97, 101, 109, 111, 124, 132, 137, 139, 140, 141, 144, 150, 153, 154, 156, 157, 162, 163, 164, 177, 184, 188

som(ns), 26, 101, 105, 108, 111, 163, 166

T

Tati, Jacques, 29, 83, 84, 94, 96, 97, 101, 108, 109, 111

Tatville, 83, 97, 101, 105, 109

técnica(o)(as)(os), 12, 16, 17, 20, 26, 29, 30, 31, 34, 35, 40, 41, 46, 47, 53, 55, 57, 70, 80, 83, 84, 113, 131, 132, 144, 161, 179, 182, 183, 187, 190

tela, 26, 29, 30, 35, 36, 47, 97, 108, 139, 162, 172, 180, 184

Trier, Lars von, 29, 161, 163

Tschumi, Bernard, 18, 26, 175, 189

tempo(s), 20, 21, 23, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 41, 42, 44, 45, 46, 56, 62, 65, 66, 69, 71, 74, 88, 89, 117, 124, 133, 137, 139, 140, 149, 153, 156, 163, 175, 176, 177, 178, 180, 182, 184, 188

temporal(ais)(idade), 16, 21, 27, 34, 36, 38, 48, 55, 59, 117, 189

U

urbano, 17, 21, 25, 26, 28, 29, 30, 47, 74, 75, 79, 89, 97, 111, 114, 117, 118, 122, 123, 136, 137, 139, 153, 154, 156
urbanidade, 17, 157

urbanismo, 23, 34, 75, 88, 101, 105, 122, 126, 137, 157

V

volume(s), 20, 37, 38, 43, 89, 111, 168, 172

W

Weir, Peter, 29, 113

Wenders, Wim, 18, 29, 50, 53, 62, 69, 71, 75

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SOBRE AS INTERFACES ENTRE ARQUITETURA E CINEMA

ARMSTRONG, Rachel. **Cyborg Architecture and Terry Gilliam's Brazil**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 55-57.

BELL, Jonathan. **LA and the Architecture of Disaster**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 50-54.

BORDEN, Iain. **Material Sounds: Jacques Tati and Modern Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 26-31.

CLARKE, David. **Introduction: "Previewing the Cinematic City"**. In: _____. **The Cinematic City**. London: Routledge, 1997, p. 1-14.

CONNAH, Roger. **How Architecture Got its Hump**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

DAMRAU, Karin. **Fantastic Spatial Combinations in Film**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 58-61.

DEAR, Michael. **Between Architecture and Film**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 8-15.

EISENSTEIN, Sergei. **Montage and Architecture**. In: GLENNY, Michael; TAYLOR, Richard (eds.). **Towards a Theory of Montage vol.2: Selected Works**. London: BFI Publishing, 1991.

FAURE, Elie. **The Art of Cineplastics**. [S.l.]: The Four Seas Company, 1923.

FEAR, Bob. **Evil Residence: The House and the Horror Film**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 36-41.

FERNÁNDEZ-GALIANO, Luis. **La década digital: una crónica de los noventa**. In: ____ (ed.). **Arquitectura Viva**. Madrid: Arquitectura Viva S.L., nº 69, novembro-dezembro 1999, p. 108-109.

GEORGIADIS, Nikos. **Architectural Experience as Discourse of the (un)filmed**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 26-33.

GRIGOR, Murray. **Space in Time: Filming Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 16-21.

HANSON, Eric. **Digital Fiction: New Realism in Film Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 62-69.

HARVEY, David. **O tempo e o espaço no cinema pós-moderno**. In: _____. **Condição Pós-moderna: um pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. 14ª ed. São Paulo: Loyola, 2003, p. 277-289.

HEATHCOTE, Edwin. **Modernism as Enemy: Film and the Portrayal of Modern Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 20-25.

HEATHCOTE, Edwin. **Sideshow to Arthouse: The Development of the Modernist Cinema**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 70-73.

HOPKINS, Jeff. **Mapping of cinematic places: icons, ideology and the power of (mis)representation.** In: AITKEN, Stuart C.; ZONN, Leo E. **Place, power, situation and spectacle: a geography of film.** Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994.

INGERSOLL, Richard (ed.). **Design Book Review: Cinemarchitecture.** Berkeley: University of California Press, n° 24, spring 1992.

KAES, Anton. **Sites of Desire: The Weimar Street Film.** In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner.** Munich: Prestel, 1999, p. 26-35.

KAPLAN, Frédéric. **Utopies Filmées: la ville dans le cinéma de science-fiction.** In: **La Ville du Futur: entre prospective et science-fiction - Séminaire du CERTU.** Saline Royale d'Arc et Senans, 2001.

KEILLER, Patrick. **Patrick Keiller interview by Joe Kerr.** In: **Architectural Design: Architecture + Film II.** London: Wiley-Academy, vol. 70, n° 1, January 2000. p. 82-85.

LYSSIOTIS, Peter; MCQUIRE, Scott. **Liquid Architecture: Eisenstein and Film Noir.** In: **Architectural Design: Architecture + Film II.** London: Wiley-Academy, vol. 70, n° 1, January 2000, p. 6-8.

MEAD, Syd. **Interview.** In: **Los Angeles Times.** Los Angeles, 19 July 1981.

NEUMANN, Dietrich. **Before and after Metropolis: Film and Architecture in Search of the Modern City.** In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner.** Munich: Prestel, 1999, p. 33-38.

NEUMANN, Dietrich. **Introduction**. In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 7-9.

NOUVEL, Jean. **Entrevista**. In: **AU – Arquitetura e Urbanismo**. São Paulo: Editora Pini, ano 12, out/nov 97.

O'HERLIHY, Lorcan. **Architecture and Cinema**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 90.

PENZ, François. **Cinema and Architecture - Overlaps and Counterpoints: Studio-Made Features in the Film Industry and Studio-Based Experiments in Architectural Education**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 38-41.

PRICE, Martin. **LA: Articulating the Cinematic Urban Experience in the City of Make-Believe**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 46-49.

PUTTOCK, Heather. **Vsevolod Pudovkin and the Theory of Montage**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 9-11.

RATTENBURY, Kester. **Echo and Narcissus**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 34-37.

SAMMON, Paul M. **Future Noir: the making of Blade Runner**. New York: Harperprism, 1996.

SANTOS, Fábio Allon dos. **As Cidades Imaginárias do Cinema**. 2003. Monografia (Mestrado em Arquitetura) – PROPAP (Programa de Pesquisa

e Pós-graduação em Arquitetura), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SCHAAL, Hans Dieter. **Spaces of the Psyche in German Expressionist Film**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 12-15.

SCOTT, Ridley. **Interview**. In: **Washington Post**. Washington, 27 July 1981.

SHONFIELD, Katherine. **Walls Have Feelings: Cult Films about Sex in 1960s London**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 32-35.

TOY, Maggie. **Editorial**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 6-8.

VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 15-25.

WEBB, Michael. **“Like Today, Only More So”: The Credible Dystopia of Blade Runner**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 44-49.

WEIHSMANN, Helmut. **Cinetecture: Film, Architektur, Moderne**. Vienna: PVS Verleger, 1995.

WENDERS, Wim. **Entrevista com Wim Wenders**. Entrevistador: Hans Kollhoff. In: **Quaderns d'arquitectura i urbanisme**. Barcelona: Gustavo Gili, nº 177, abr/jun 1988.

SOBRE CINEMA

AGEL, Henri. **Poétique du cinéma**. [S.l.]: Edition du Signe, 1973.

ALBERA, François. **Eisenstein e o Construtivismo Russo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

ANDREW, J. Dudley. **As Principais Teorias do Cinema: Uma Introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ARNHEIM, Rudolf. **Film as Art**. Berkeley: University of California Press, 1957.

AUMONT, Jacques. **Analisis del Film**. 2ª ed. Barcelona: Paidós, 1993.

AYFRE, Amédée. **Le Cinéma et sa vérité**. Paris: Editions du Cerf, 1969.

BALÁZS, Béla. **Theory of the Film**. New York: Dover Books, 1970.

BAZIN, André. **La Strada**. In: **Crosscurrents**. Vol. VI, nº3, 1956.

BAZIN, André. **Qu'est-ce que le cinéma? Vol. I, II, III et IV**. Paris: Les Editions du Cerf, 1959, 1960, 1962.

BAZIN, André. **What is Cinema?** Berkeley: University of California Press, 1967.

BONASSA, Elvis César. **Não chore, é apenas um filme: Walter Benjamin e o potencial revolucionário do cinema como arte materialista desmistificadora**. In: **Revista Imagens**. Campinas: Editora da Unicamp, número 5, ago/dez 1995, p. 101-106.

BURCH, Noël. **Praxis du Cinéma**. Paris: Gallimard, 1969.

CAVALCANTE, Alberto. **Filme e Realidade**. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1976.

CAVELL, Stanley. **The World Viewed**. New York: Viking Press, 1971.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. São Paulo: Scritta, 1995.

DICK, Philip K. **Do androids dream of electric sheep?** Reissue Edition. New York: Del Rey-Ballantine Books, 1996.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EISNER, Lotte H. **A Tela Demoníaca**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

GIBSON, Patricia Church; HILL, John. **The Oxford Guide to Film Studies**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

KRACAUER, Siegfried. **Theory of Film: the redemption of physical reality**. New York: Oxford University Press, 1960.

KULESHOV, Lev. **The Principles of Film Direction**. Moscou: [s.n.], 1941.

LINDEN, George W. **Reflections on the Screen**. Belmont: Wadsworth, 1970.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: Edusp, 1996.

MAST, Gerald; COHEN, Marshall (eds.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 1985.

METZ, Christian. **A respeito da impressão de realidade no cinema**. In: _____. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 15-28.

METZ, Christian. **Essais sur la signification au cinéma**. Paris: Klincksieck, Tomo 1, 1968.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. 2^a ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

METZ, Christian. **O dizer e o dito no cinema: ocaso de um verossímil?** In: _____. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 225-243.

MITRY, Jean. **Esthétique et psychologie du cinéma**. Paris: Editions Universitaires, 1957.

MITRY, Jean. **Histoire du cinéma: Vol. I, II et III**. Paris: Editions Universitaires, 1967, 1969, 1971.

MUNIER, Roger. **Contre l'image**. Paris: Gallimard, 1963.

MUNSTERBERG, Hugo. **The Film: a psychological study**. New York: Dover, 1970.

PANOFSKI, Erwin. **Style and Medium in the Motion Pictures**. 1934. In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall (eds.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 1985.

PUDOVKIN, Vsevolod. **Film Technique and Film Acting**. [S.l.]: Richard West, 1975.

RAMOS, Fernão. **História do Cinema Brasileiro**. São Paulo: Art Editora, 1990.

RICHTER, Hans. **The film as an Original Artform**. In: JACOBS, Lewis. **Introduction to the Art of the Movies: an anthology of ideas on the nature of movie art**. New York: Noonday, 1960.

ROSEMBERG FILHO, Luiz. **Cem Anos sem Cinema: um ensaio sobre o cinema que rompeu com os padrões bem-comportados de representação**. In: **Imagens (Cinema 100 anos)**. Campinas: Editora da Unicamp, número 5, ago/dez 1995, p. 62-69.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.

SCHEFFAUER, Herman G. **The Vivifying of Space**. 1920. In: JACOBS, Lewis (ed.). **Introduction to the Art of the Movies: an anthology of ideas on the nature of movie art**. New York: Nooday Press, 1960, p.76-85.

SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2ª ed. Campinas: Papyrus Editora, 1994.

VERTOV, Dziga. In: MICHELSON, Annette (ed.). **Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov**. Berkeley: Univesity of California Press, 1995.

VOGEL, Amos. **Film as a Subversive Art**. London: Weidenfeld and Nicholson Ltd, 1997.

WELLES, Orson. **Entrevista**. In: BAZIN, André; COCTEAU, Jean. **Orson Welles**. Paris: Editions du Chavanne, 1950, p. 58-59.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

SOBRE ASSUNTOS DIVERSOS

ÁBALOS, Iñaki. **La Buena Vida: Visita Guiada a las Casas de la Modernidad**. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

ADORNO, Theodor W. **O Fetichismo na Música e a Regressão da Audição**. In: **Adorno**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Coleção Os Pensadores)

AGREST, Diana I. **Architecture from without: theoretical framings for a critical practice**. Cambridge: The MIT Press, 1993.

ANZOLCH, Roni; SANTOS, Fábio Allon dos. **O espaço e a coisa no Genius Loci de Norberg-Schulz: Fenomenologia da arquitetura segundo as categorias do pensamento espacial-arquitetônico de Heidegger**. 2003. Monografia (Mestrado em Arquitetura) – PROPAR (Programa de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

ARNHEIM, Rudolf. **Art and Visual Perception**. Berkeley: University of California Press, 1969.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.

BARNETT, Lincoln. **The Universe and Dr. Einstein**. New York: Mentor Books, 1958.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara: nota sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. In: Grunnewald, José Lino. **A Idéia do Cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969, p. 55-95.

BRANDÃO, Carlos A. L. **A formação do homem moderno vista através da arquitetura**. 2^a ed. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1999.

BRAUNE, Fernando. **O Surrealismo e a Estética Fotográfica**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2000.

CABRAL, Claudia Piantá Costa. **Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica**. 2001. Tese (Doutorado em Arquitetura) – Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona.

COHEN, Jean-Louis. **Scenes of the world to come: european architecture and the american challenge 1893-1960**. Paris: Flammarion / Canadian Centre for Architecture, 1995.

CONDE, Yago. **Arquitectura de la indeterminación**. Barcelona: Actar, 2000.

CONSTANT. **New Babylon**. In: ANDREOTTI, L. e XAVIER COSTA (eds). **Teoria de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad**. Barcelona: MACBA, 1996, p. 154-170.

CORRÊA, Elyane Lins. **A arquitetura e as palavras**. In: **Seminário Arquitetura e Conceito**, 2003, UFMG, Belo Horizonte.

DUBOIS, Philippe. **O Ato Fotográfico e outros Ensaios**. Campinas: Papirus, 1994.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1985.

ENGELS, Friederich. **Do socialismo utópico ao socialismo científico**. Rio de Janeiro: Vitória, 1962.

FRAMPTON, Kenneth. **História Crítica da Arquitetura Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GARNER, Philippe. **Sixties Design**. Itália: Benedikt Taschen, 1996.

GER, Francisco Ricardo Rüdi. **A Estética do Simulacro**. In: **INTERCOM: Revista Brasileira de Comunicação**. São Paulo: vol. XVI, nº 1, jan-jul 1993, p.60-75.

GIGER, H. R. **Hr Giger Arh+**. Alemanha: Benedikt Taschen, 1994.

GOMBRICH, Ernest H. **Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation**. London: Phaidon Press, 1960.

HEIDEGGER, Martin. **Construir, habitar, pensar**. In: CHOAY, Françoise. **O Urbanismo**. São Paulo: Perspectiva, 1979, p. 345-350.

HEIDEGGER, Martin. **El Arte y el Espacio**. In: **Eco 122**. Junio 1970.

HEIDEGGER, Martin. **La Cosa**. In: **Conferencias y artículos**. Barcelona: Serbal, 1994.

HEIDEGGER, Martin. **Poetically man dwells**. In: **Phenomenology**. [S.l. : s.n.], [19--], p. 109-119.

INSTITUTO FRANCÊS DE ARQUITETURA. **A arquitetura na história em quadrinhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

JAPPE, Anselm. **Guy Debord**. São Paulo: Vozes, 1999.

KEPES, Gyorgy. **The nature and art of motion**. New York: George Braziller, 1965.

LE CORBUSIER. **Por uma Arquitetura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.

LEFEBVRE, Henri. **The Production of Space**. Oxford: Blackwell, 1991.

LUCIE-SMITH, Edward. **Art in the seventies**. Ithaca [New York]: Phaidon Book, 1980.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

LYNTON, Norbert. **The story of modern art**. London: Phaidon Press, 1999.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **O Meio são as Massa-gens**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Record, 1969.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. 3ª ed. São Paulo: Cultrix, 1971.

MONTANER, Josep Maria. **A modernidade superada: arquitetura, arte e pensamento do século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

MONTANER, Josep Maria. **Arquitetura y Crítica**. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.

NIKOS, Stangos. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

PALLASMAA, Juhani. **Architecture + Urbanism: An Architecture of the Seven Seas**. [S.l. : s.n], July 1994.

PEDONE, Carlos Eduardo Mesquita. **O prazer da arquitetura: manifesto, dissidência e utopia**. 2002. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

POPPER, Frank. **L'art Cinétique**. Paris: Gauthier-Villars, 1970.

POPPER, Frank. **Le déclin de l'objet**. Paris: Editions du Chêne, 1975.

RODAWAY, Paul. **Sensuous Geographies: Body, Sense and Place**. London: Routledge, 1994.

RUHBERG, SCHNECKENBURGER, FRICKE, HONNEF. **Arte do século XX: vol.I**. Alemanha: Benedikt Taschen, 1999.

RUHBERG, SCHNECKENBURGER, FRICKE, HONNEF. **Arte do século XX: vol.II**. Alemanha: Benedikt Taschen, 1999.

SANTOS, Fábio Allon dos. **Imaginário Urbano: Leituras da Cidade**. In: **Cadernos de Arquitetura e Urbanismo**. Belo Horizonte: Editora PUCMINAS, v.11, nº 12, dezembro de 2004. p. 265-277.

SANTOS, Milton. **O presente como espaço**. [S.l. : s.n.], [19--].

SONTAG, Susan. **O Mundo das Imagens**. In: _____. **Ensaio sobre Fotografia**. Lisboa: Dom Quixote, 1986.

SPUYBROEK, Lars. **Transarchitectures**. In: **Architectural Design**. London: Wiley-Academy, vol. 68, 1998, p. 62.

TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. 4th ed. Cambridge: The MIT Press, 1998.

TSCHUMI, Bernard. **Event-cities: (praxis)**. Cambridge: The MIT Press, 1999.

TSCHUMI, Bernard. **Questions of Space: Lectures on Architecture**. London: Architectural Association, 1990.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. Biblioteca Central. **Normas para apresentação de trabalhos**. Curitiba: Editora da UFPR, 2000. pt. 2: Livros e folhetos.

VANEIGEM, Raoul. **Self-Realisation, Communication and Participation**. In: GRAY, Christopher (ed.). **Leaving the Twentieth Century**. London: Free Fall Publications, 1974.

VIRILIO, Paul. **O Espaço Crítico e as Perspectivas do Real**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

WILTON-ELY, John. **The Mind and Art of Giovanni Battista Piranesi**. Londres: Thames and Hudson, 1978.

ENDEREÇOS ELETRÔNICOS

AGUIAR, Douglas Viera de. **Alma Espacial**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp121.asp>. Acesso em: abril 2004.

ALEKAN, Henri. **If There is Such a Thing as Real as Angels: An Interview with Henri Alekan, Director of Photography**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 8, December

1999. Disponível em: http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_08/section_1/artc2A.html. Acesso em: dezembro de 2004.

AMAZON.COM. Disponível em: <http://www.amazon.com>. Acesso em: dezembro de 2004.

AQUINO, Eduardo. **A Fotografia de Maxe Fischer**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg005/arg005.02.asp>. Acesso em: outubro de 2000.

ARCH'IT. Disponível em: <http://architettura.supereva.it>. Acesso em: fevereiro de 2005.

CASTELLO, Lineu. **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg024/arg024.03.asp>. Acesso em: maio de 2002.

CINEMASCÓPIO. Disponível em: <http://cf.uol.com.br/cinemascopio>. Acesso em: maio de 2003.

CNU – CONGRESS FOR THE NEW URBANISM. Disponível em: <http://www.cnu.org/index.cfm>. Acesso em: março de 2005.

DOGVILLE. Disponível em: www.tvropa.com/Dogville. Acesso em: outubro em 2004.

FIBIGER, Bo. **A Dog Not Yet Buried: Or Dogville as a Political Manifesto**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 16 (Film and Politics), December 2003. Disponível em: http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_16/section_1/artc7A.html. Acesso em: dezembro de 2004.

FILM GLOSSARY. Disponível em: <http://video.barnesandnoble.com/search/glossary.asp>. Acesso em: janeiro de 2005.

FUÃO, Fernando Freitas. **O Sentido do Espaço. Em Que Sentido, Em Que Sentido?**. Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg049/arg049_02.asp. Acesso em: janeiro de 2004.

HIGHAM, Natasha. **Cinem(a)rchitecture: signifying the imaginary city in film**. Disponível em: <http://architettura.supereva.it/movies/19990901/index.htm>. Acesso em: janeiro de 2005.

IRAZÁBAL, Clara. **Da carta de Atenas à carta do Novo urbanismo. Qual seu significado para América Latina?** Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg019/arg019_03.asp. Acesso em: fevereiro de 2005

KAPLAN, Frédéric. **Cités de Demain**. Disponível em: <http://www.captage.com/kaplan/Ville/index.html>. Acesso em: dezembro de 2004.

KAPLAN, Frédéric. **Homepage**. Disponível em: <http://www.fkaplan.com/en>. Acesso em: dezembro de 2004.

KOLSTRUP, Soren. **Wings of Desire: Space, Memory and Identity**. In: **P.O.V. Film Tidsskrift: A Danish Journal of Film Studies**. Number 8, December 1999. Disponível em: http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_08/section_2/artc5B.html. Acesso em: dezembro de 2004.

LARA, Fernando. **Einsenman e Koolhaas: less is more, more is more**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp022.asp>. Acesso em: março de 2004.

L'UNIVERS CINÉPHIL. Disponível em: <http://www3.sympatico.ca/philippe.lemieux2/blader.htm>. Acesso em: novembro de 2004.

MACHADO, Jorge (org.). **Vocabulário do Roteirista: Dicionário e Glossário sobre Roteiro e Cinema.** Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>. Acesso em: janeiro de 2005.

MAIA, Marcelo. **Depois do Fim da Arquitetura: A arquitetura não mais como forma no espaço, mas como movimento do corpo no tempo.** Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp088.asp>. Acesso em: julho de 2004.

MAS, José Costa. **Visiones de la ciudad funcional europea y la ciudad blindada norteamericana en el imaginario del celuloide.** In: **Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales.** Barcelona: Universidad de Barcelona, vol. VII, núm. 146(037), agosto de 2003. Disponível em: [http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146\(037\).htm](http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146(037).htm). Acesso em: janeiro de 2005.

MENDONÇA FILHO, Kleber. **Dogville (Cannes 2003).** Disponível em: www.cinemascopeio.com.br. Acesso em: maio de 2004.

MENDONÇA FILHO, Kleber. **O Show da Vida.** Disponível em: www.cinemascopeio.com.br. Acesso em: maio de 2004.

NAME, Leonardo. **Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade.** Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg037/arg037.02.asp>. Acesso em: junho de 2003.

NAME, Leonardo. **O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência.** Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg033/arg033.02.asp>. Acesso em: fevereiro de 2003.

NEW URBANISM. Disponível em: <http://www.newurbanism.org/pages/416429/index.htm>. Acesso em: março de 2005.

REIS, Guilherme Dal-Prá. **Alphaville e Fahrenheit 451: a atualidade das distopias de Godard e Truffaut**. Disponível em: <http://www.cahs.org.br/publicacoes/fa118/center21.html>. Acesso em: janeiro de 2004.

ROTEIRO DE CINEMA: O PORTAL DO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br>. Acesso em: janeiro de 2005.

SHOWBIZZ DATA. Disponível em: <http://www.showbizdata.com/index.cfm>. Acesso em: março de 2005.

TATIVILLE. Disponível em: <http://www.tativille.com>. Acesso em: março de 2005.

TEIXEIRA, Carlos M. **Alphaville e Alphaville**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg021/arg021.02.asp>. Acesso em: fevereiro de 2002.

THE INTERNET MOVIE DATABASE. Disponível em: <http://www.imdb.com>. Acesso em: dezembro de 2004.

THE ONLINE BLADE RUNNER FAN CLUB & MUSEUM. Disponível em: www.bladezone.com. Acesso em: dezembro de 2004.

THE TIM BURTON COLLECTIVE. Disponível em: <http://www.timburtoncollective.com>. Acesso em: janeiro de 2005.

THE TRON PAGE. Disponível em: <http://www.3gcs.com/tron>. Acesso em: janeiro de 2005.

THX – 1138. Disponível em: <http://www.thx-1138.org/index.html>. Acesso em: janeiro de 2005.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA. **Film Studies Resources**. Disponível em: <http://www.lib.berkeley.edu/MRC/filmstudies/index.html>. Acesso em: novembro de 2004.

UNIVERSITY OF GLASGOW. **Imagined Futures**. Disponível em: http://www.cc.gla.ac.uk/layer2/history/imagined_futures.htm. Acesso em: agosto de 2003.

VINHA, Daniel Mangabeira da. **Arquitetura e Cinema: a participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte**. 2002. Monografia (Disciplina Ensaio Teórico) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: www.unb.br. Acesso em: outubro de 2002.

FILMOGRAFIA

1984. Direção: Michael Radford. Reino Unido: Umbrella / Virgin, 1984.

ALPHAVILLE. Direção: Jean-Luc Godard. França / Itália: Chaumaine / Filmstudio, 1965.

AOS TREZE Direção: Catherine Hardwicke. EUA / Reino Unido: Antidote Films / Code Red / Michael London Productions / Working Title Films, 2003.

ASAS DO DESEJO. Direção: Wim Wenders. Alemanha Ocidental / França: Road Movies / Argos Films / Atlas Entertainment, 1987.

BATMAN. Direção: Tim Burton. EUA / Reino Unido: Guber-Peters Company / Polygram Filmed Entertainment / Warner Bros. Pictures, 1989.

BELEZA AMERICANA. Direção: Sam Mendes. EUA: Dreamworks Pictures / The Cohen Company, 1999.

BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES. Direção: Ridley Scott. EUA: Warner Bros., 1982.

BRAZIL – O FILME Direção: Terry Gilliam. Reino Unido: Universal Studios, 1985.

BULLY. Direção: Larry Clark. EUA / França: Black List Films / Le Studio Canal, 2001.

CIDADE DAS SOMBRAS. Direção: Alex Proyas. EUA: New Line Cinema / Mystery Clock, 1998.

DOGVILLE. Direção: Lars von Trier. Dinamarca: Memfis Films / Zentropa Entertainments, 2003.

EDWARD MÃOS DE TESOURA. Direção: Tim Burton. EUA: Twentieth Century Fox, 1990.

ENCONTROS E DESENCONTROS: Direção: Sofia Coppola. EUA / Japão: American Zoetrope / Elemental Films / Focus Features / Tohokushinsha Film Corporation, 2003.

GUERRA NAS ESTRELAS. Direção: George Lucas. EUA: Lucasfilm Ltd./ Twentieth Century Fox, 1977.

KEN PARK. Direção: Larry Clark e Edward Lachman. EUA / Holanda / França: Cinea, 2002.

LADRÕES DE BICICLETA. Direção: Vittorio de Sica. Itália: [s.n.], 1948.

L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA CIOTAT: A CHEGADA DE UM TREM A CIOTAT. Direção: Auguste e Louis Lumière. França: [s.n.], 1895.

MATRIX. Direção: Andy e Larry Wachowski. EUA: Silver / Village Roadshow / Warner Bros. Pictures, 1999.

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang. Alemanha: UFA, 1927.

MEU TIO. Direção: Jacques Tati. Itália / França: Spectra / Gray / Alter Films, 1958.

NÃO MATARÁS. Direção: Krzysztof Kieslowski. Polónia: Tor, 1988.

O QUINTO ELEMENTO. Direção: Luc Besson. EUA / França: Gaumont / Columbia Pictures, 1997.

O SHOW DE TRUMAN – O SHOW DA VIDA. Direção: Peter Weir. EUA: Paramount Pictures, 1998.

PLAYTIME – TEMPO DE VIVER. Direção: Jacques Tati. França / Itália: Spectra Films, 1967.

ROMA, CIDADE ABERTA. Direção: Roberto Rossellini. Itália: [s.n.], 1945.

SUBURBIA. Direção: Richard Linklater. EUA: Castle Rock Entertainment, 1996.

THX 1138. Direção: George Lucas. EUA: Zoetrope Studios, 1971.

ANEXOS

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1

(ficha técnica e fotogramas do filme *Asas do Desejo*)

223

ANEXO 2

(ficha técnica e fotogramas do filme *Meu Tio*)

231

ANEXO 3

(ficha técnica e fotogramas do filme *Playtime*)

239

ANEXO 4

(ficha técnica e fotogramas do filme *O Show de Truman*)

247

ANEXO 5

(ficha técnica e fotogramas do filme *Metrópolis*)

255

ANEXO 6

(ficha técnica e fotogramas do filme *Blade Runner*)

261

ANEXO 7

(ficha técnica e fotogramas do filme *Dogville*)

269

ANEXO 1
(ficha técnica e fotogramas do filme *Asas do Desejo*)

SINOPSE

Filme **Asas do Desejo**

Direção **Wim Wenders**

Ano **1987**

Numa Berlim Ocidental do fim da década de oitenta, mas ainda antes da queda do muro, dois anjos, Damiel e Cassiel, observam o mundo físico e os mortais com fascínio e admiração. Sendo anjos, suas intervenções se dão no plano da transmissão da sensação de bem-estar aos humanos, incapazes de os visualizarem, apenas de os sentirem em alguns casos. Os dois, cansados desta situação que os impossibilita viver e sentir cada momento como se fosse o último, garantida pela mortalidade humana, refletem sobre a possibilidade de se absterem de suas imortalidades em troca das sensações mais simples, como ensopar-se sob a chuva, poder mentir, sentir o cheiro das coisas, ficar com os dedos sujos de jornal, usar o livre arbítrio ao invés de dizer sempre "amém", exitar ao ter que decidir sobre isto ou aquilo e toda uma série de pequenas ações que nós, mortais, em nossa ação cotidiana não damos a devida importância, sequer percebemos. Ao longo do filme Damiel se apaixona por Mariom, uma trapezista de circo, sendo a gota d'água para abandonar sua condição de imortal e sentir a plenitude do amor e dedicação não apenas ao outro, mas a si mesmo.

Desenho de Produção **Heidi Lüdi**

Cenografia **Esther Waltz**

FICHA TÉCNICA

Direção: Wim Wenders

Roteiro: Richard Reitinger

História: Peter Handke, Richard Reitinger, Wim Wenders

Produção: Anatole Dauman, Wim Wenders

Produção Executiva: Ingrid Windisch

Fotografia: Henri Alekan

Edição: Peter Przygodda

Música Original: Jürgen Knieper

Desenho de Produção: Heidi Lüdi

Cenografia: Esther Walz

Figurino: Monika Jacobs

Intérpretes: Bruno Ganz (Damiel),

Solveig Dommartin (Mariom), Otto Sander (Cassiel),

Curt Bois (Homer)

Local: Alemanha Ocidental, França

Produtora: Road Movies / Argos Films / Atlas Entertainment

Distribuidora no Brasil: Publifolha Video

Ano: 1987

Duração: 127 min

Idioma Original: Alemão, Inglês, Francês

Título Original: Der Himmel Über Berlin

Cor: Preto e Branco, Colorido

Som: Dolby

Als das Kind Kind war,
wusste es nicht,
dass es Kind war.

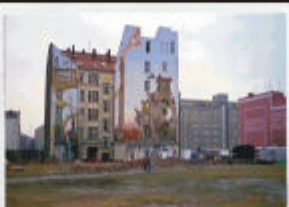
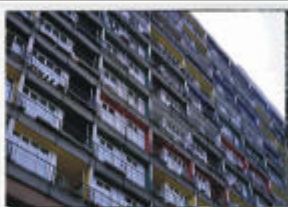
DER HIMMEL ÜBER
BERLIN











ANEXO 2
(ficha técnica e fotogramas do filme *Meu Tio*)

SINOPSE

Filme **Meu Tio**

Direção **Jacques Tati**

Ano **1958**

Monsieur Hulot mora num modesto apartamento num velho e tradicional bairro de Paris. Solteiro e sem trabalho, passa os dias esperando a hora de buscar seu sobrinho Gérard na escola e levá-lo para a casa de seus pais. Com isto visita frequentemente a casa de sua irmã e seu cunhado - os Arpel - na verdade uma casa-modelo, protótipo das novas tendências da época. Inconformados com seu estilo de vida e preocupados com seu futuro, sua irmã tenta lhe arranjar uma pretendente, enquanto seu cunhado lhe oferece um emprego na *Plastac*, usina onde é diretor. A casa de seus parentes e a usina em que começa a trabalhar, cheias de dispositivos eletrônicos, parecem incompatíveis com as ações de Hulot, que ao longo do filme se vê imerso em pequenas complicações e trapalhadas originadas de suas "interações" com as novas tecnologias, tendo em seu sobrinho uma espécie de cúmplice.

Desenho de Produção **Henri Schmitt**

Cenografia **Henri Schmitt**

FICHA TÉCNICA

Direção: Jacques Tati

Roteiro: Jean L'Hôte, Jacques Lagrange, Jacques Tati

Produção: Jacques Tati, Fred Orain, Louis Dolivet

Fotografia: Jean Bourgoin

Edição: Suzzane Baron

Música Original: Franck Barcellini, Alain Romans, Norbert Glanzberg

Desenho de Produção: Henri Schmitt

Cenografia: Henri Schmitt

Figurino: Jacques Cottin

Intérpretes: Jacques Tati (Monsieur Hulot), Jean-Pierre Zola (Monsieur Arpel), Adrienne Sevantie (Madame Arpel), Lucien Frégis (Monsieur Pichard), Betty Schneider (Betty), Jean-François Martial (Walter), Dominique Marie (Vizinha), Yvone Arnaud (Georgette), Adelaide Danieli (Madame Pichard), Alain Bécourt (Gerard Arpel)

Local: Itália, França

Produtora: Spectra / Gray / Alter Films / Film del Centauro

Ano: 1958

Duração: 116 min

Título Original: Mon Oncle

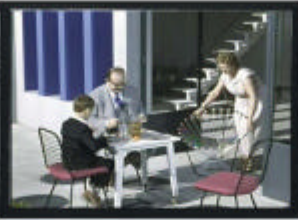
Idioma Original: Francês

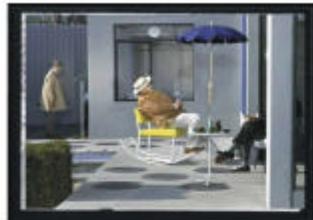
Cor: Colorido (Eastmancolor)

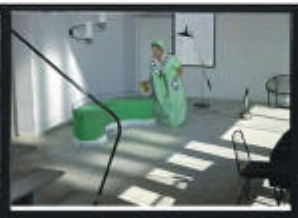
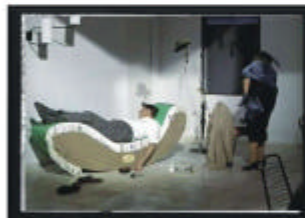
Som: Mono











ANEXO 3
(ficha técnica e fotogramas do filme *Playtime*)

SINOPSE

Filme Playtime

Direção Jacques Tati

Ano 1967

Um grupo de jovens turistas americanas desembarca em Paris e é conduzido a um hotel localizado num imóvel comercial todo envidraçado, mesmo lugar em que Monsieur Hulot está para uma entrevista. Perdendo-se por seus espaços, Hulot acaba por tomar contato com diversas das proposições modernistas, tais como plantas livres, espaços articulados, grandes corredores de circulação, peles de vidro e com toda uma sorte de dispositivos elétricos, como elevadores, escadas rolantes e painéis de controle. O grupo de turistas cria ainda mais confusão para Hulot, que continua ao longo das cenas com dificuldades para se locomover de um local a outro. Depois de vários desencontros com seu entrevistador, Monsieur Giffard, Hulot reencontra por acaso um velho amigo seu dos tempos de exército, que o convida para conhecer seu luxuoso apartamento, uma espécie de grande aquário, com todo o seu interior à mostra e visível de fora. Ao fim do filme Hulot chega a um restaurante dançante, onde culmina toda a ação confusa que presenciamos até então.

Desenho de Produção Eugène Roman

Fotografia Jean Badal, Andréas Winding

FICHA TÉCNICA

Direção: Jacques Tati

Roteiro: Art Buchwald, Jacques Lagrange, Jacques Tati

Produção: Bernard Maurice

Fotografia: Jean Badal, Andréas Winding

Edição: Gérard Pollicand

Música Original: James Campbell, Francis Lemarque

Desenho de Produção: Eugène Roman

Intérpretes: Jacques Tati (Monsieur Hulot),
Barbara Dennek (Turista Jovem), Rita Maiden (Acompanhante do Sr.
Schultz), France Rumilly (Vendedora de Óculos),
France Delahalle (Compradora na Loja de Departamentos),
Valérie Camille (Secretária do Sr. Lacs), Erika Dentzler (Mme. Giffard),
Nicole Ray (Cantora), Yvette Ducreux (Garota da Chapelaria)

Local: França, Itália

Produtora: Spectra / Gray / Alter Films

Ano: 1967

Duração: 126 min

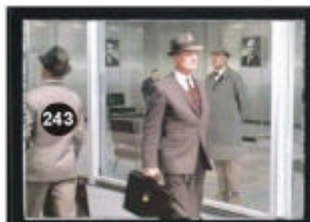
Título Original: Playtime

Idioma Original: Francês, Inglês, Alemão

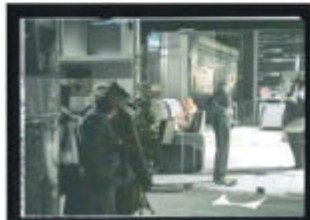
Cor: Colorido (Eastmancolor)

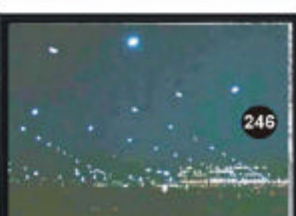
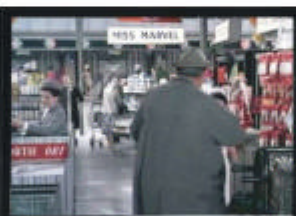
Som: Mono











ANEXO 4
(ficha técnica e fotogramas do filme *O Show de Truman*)

SINOPSE

Filme O Show de Truman

Direção Peter Weir

Ano 1998

Truman Burbank, calmo e pacato cidadão de 30 anos, tem um bom emprego, família, casa e carro próprios. Só que ele é atração principal de uma espécie de *reality show* transmitido ao vivo, onde tudo é um grande ambiente simulado que faz parte de um programa de televisão, veiculado ininterruptamente, 24 horas por dia, com cinco mil câmeras espalhadas por todos os cantos. Sua vida nada mais é do que uma grande encenação, sendo ele o único a não saber da verdade. Mesmo sem o saber, tem tido sua vida filmada a mais de dez mil capítulos, inclusive de dentro da barriga de sua mãe, por meio de ultra-sonografias. *Seahaven*, a cidade onde se passa o *show*, é na verdade um grande estúdio, sendo "uma das duas edificações feitas pelo homem visíveis a olho nu do espaço (a outra é a muralha da China)", conforme nos informa um de seus personagens. Toda a população de *Seahaven*, incluindo seus amigos e familiares, são atores profissionais contratados que seguem à risca as instruções enviadas por Chrystof, criador do programa, com o auxílio de mensagens via rádio para os fones de ouvido que cada um carrega consigo. Chrystof, o grande diretor, possui sua sala de comando nas "nuvens" (mais precisamente no sol / lua do alto do grande estúdio) e age como um Deus, decidindo sobre os rumos da história e interferindo diretamente na "vida" de seus personagens. Desde pequeno Truman é desencorajado de tentar sair dos limites de *Seahaven*; para isto os produtores do *show* valem-se de uma série de mensagens subliminares, catástrofes induzidas e traumas embutidos para que ele se sinta pleno e satisfeito em sua cidade.

Desenho de Produção Dennis Gassner

Cenografia Nancy Hailgh

FICHA TÉCNICA

Direção: Peter Weir

Roteiro: Andrew Niccol

Produção: Edward S. Feldman, Andrew Niccol,
Scott Rudin, Adam Schroeder

Produção Executiva: Lynn Pleshette

Fotografia: Peter Biziou

Edição: William M. Anderson, Lee Smith

Música Original: Philip Glass, Burkhard von Dallwitz

Desenho de Produção: Dennis Gassner

Cenografia: Nancy Haigh

Figurino: Marilyn Matthews

Elenco: Howard Feuer

Intérpretes: Jim Carrey (Truman Burbank),
Ed Harris (Christof), Paul Giamatti (Diretor da Sala de Controle),
Laura Linney (Meryl), Noah Emmerich (Marlon),
Natascha McElhone (Lauren / Sylvia)

Local: EUA

Produtora: Paramount Pictures

Distribuidora no Brasil: CIC Vídeo

Ano: 1998

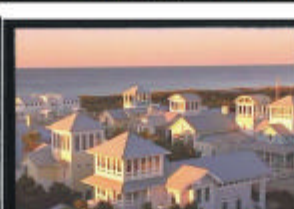
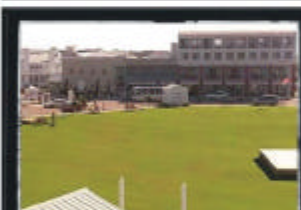
Duração: 102 min

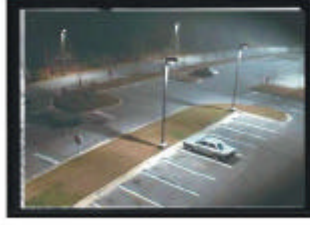
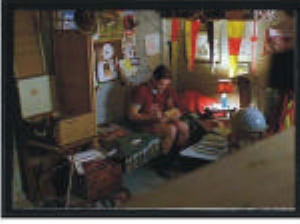
Título Original: The Truman Show

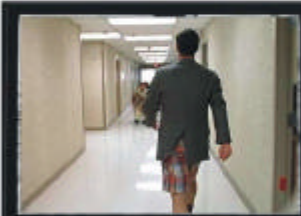
Idioma Original: Inglês

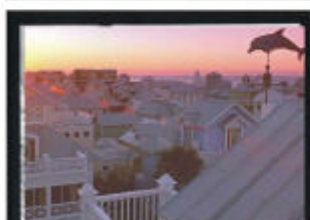
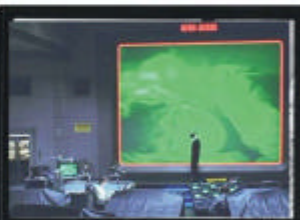
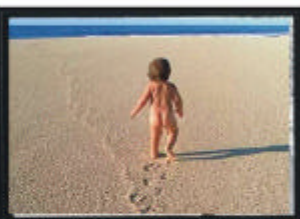
Cor: Colorido (DeLuxe)

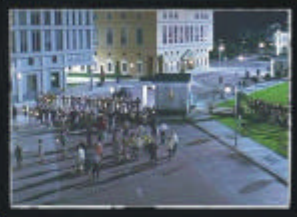
Som: DTS, Dolby Digital











ANEXO 5
(ficha técnica e fotogramas do filme *Metrópolis*)

SINOPSE

Filme *Metrópolis*

Direção Fritz Lang

Ano 1927

Metrópolis, adaptado do romance de Thea von Harbou, conta a história de Freder, filho do prefeito de *Metrópolis*, John Fredersen. Freder tem uma vida sossegada num local paradisíaco, até o dia em que conhece Maria, uma jovem vinda da cidade subterrânea. Encantado, Freder vai atrás da moça e descobre que seu pai impõe uma dura realidade a sua população: enquanto alguns eleitos vivem na riqueza absoluta, a grande massa é escrava das máquinas que dão vida à grande metrópole. Maria, uma espécie de líder religiosa, promete aos trabalhadores que um dia um salvador virá da superfície para livrá-los da escravidão. Fredersen sabe que uma revolta está prestes a explodir e encomenda a Rotwang (o inventor) um robô, que é na verdade um duplo de Maria, para semear a discórdia entre os operários. No decorrer do filme o robô sai de controle e as máquinas são destruídas, inundando *Metrópolis*. Freder e Maria conseguem reconquistar a confiança dos operários, perdida pelas ações do duplo de Maria, salvando suas crianças e destruindo o robô. Freder torna-se, então, o mediador entre seu pai e a massa operária, fazendo da cidade um lugar para todos.

Cenografia Edgar G. Ulmer

Direção de Arte Otto Hunte, Erich Kettelhut,
Karl Vollbrecht

FICHA TÉCNICA

Direção: Fritz Lang

Roteiro: Fritz Lang, Thea von Harbou

História: Thea von Harbou

Produção: Erich Pommer

Fotografia: Karl Freund, Günther Rittau

Direção de Arte: Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht

Cenografia: Edgar G. Ulmer

Figurino: Aenne Willkomm

Efeitos Especiais: Ernst Kunstmann

Intérpretes: Alfred Abel (John Fredersen),
Gustav Fröhlich (Freder Fredersen), Brigitte Helm (Maria / Robô),
Rudolf Klein-Rogge (C. A. Rotwang)

Local: Alemanha

Ano: 1927

Duração: 153 min

Título Original: Metropolis

Idioma Original: Alemão (legendas)

Cor: Preto e Branco

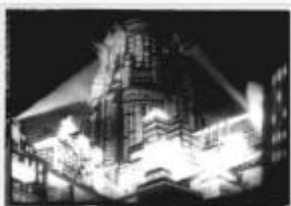
Som: Mudo



Fritz Lang's
"METROPOLIS"
(1926)







ANEXO 6
(ficha técnica e fotogramas do filme *Blade Runner*)

SINOPSE

Filme *Blade Runner*

Direção Ridley Scott

Ano 1982

O personagem principal de *Blade Runner* é o caçador de andróides Deckard, que tem a tarefa de localizar e exterminar, ou "retirar de circulação", como o próprio filme nos diz, os "replicantes" que retornarem à terra, já que sua presença no planeta é vetada. Os replicantes são seres artificiais desenvolvidos por uma empresa (a *Tyrell Corporation*) para realizarem tarefas em outros planetas e nas fronteiras da exploração espacial, possuindo mais força que os próprios seres humanos. Mesmo sem permissão, alguns replicantes retornam à terra na tentativa de terem suas vidas prolongadas, já que são limitados a viverem não mais do que quatro anos. O próprio Deckard, ao longo do filme, vai tendo sua humanidade posta em cheque, ao passo em que elimina os replicantes e se apaixona por Rachael, a replicante mais perfeita e sob os cuidados diretos de seu criador, o doutor Tyrell. É o próprio Roy Batty, chefe dos replicantes e último a morrer, que em seus instantes finais define, num rompante poético e de muita humanidade, a tragicidade do momento: "*Eu vi coisas que vocês, humanos, não acreditariam. Naves de ataque em chamas nas fronteiras de Orion. Eu vi feixes de luz brilharem no mar da escuridão [...] Todos estes momentos se perderão no tempo como lágrimas na chuva. Hora de morrer.*"

Desenho de Produção Lawrence G. Paull

Cenografia L. DeScenna, L. M. Frankenheimer,
T. L. Roysden, P. Cummings

FICHA TÉCNICA

Direção: Ridley Scott

Roteiro: Hampton Fancher, David Peoples

História: Philip K. Dick

Produção: Michael Deeley

Produção Executiva: Hampton Fancher, Brian Kelly

Fotografia: Jordan Cronenweth

Edição: Terry Rawlings

Música Original: Vangelis

Efeitos Visuais: Douglas Trumbull

Direção de Arte: David L. Snyder

Desenho de Produção: Lawrence G. Paull.

Cenografia: Linda DeScenna, Leslie McCarthy-Frankenheimer,
Thomas L. Roysden, Peg Cummings

Figurino: Michael Kaplan, Charles Knode, Jean Giraud

Elenco: Jane Feinberg, Mike Fenton, Marci Liroff

Intérpretes: Harrison Ford (Rick Deckard), Rutger Hauer (Roy Batty),
Sean Young (Rachael), Edward James Olmos (Gaff), M. Emmet Walsh
(Bryant), Daryl Hannah (Pris), William Sanderson (J. F. Sebastian),
Brion James (Leon), Joe Turkel (Tyrell), Joanna Cassidy (Zhora)

Local: EUA

Produtora: Warner Bros

Distribuidora no Brasil: Warner Home Video

Ano: 1982

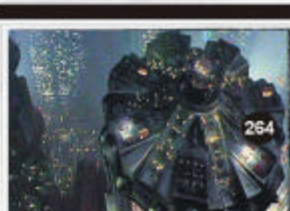
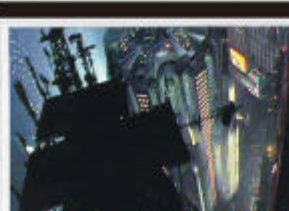
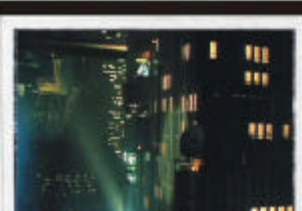
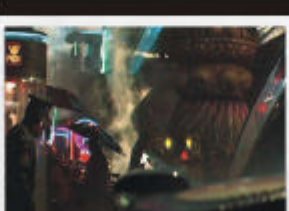
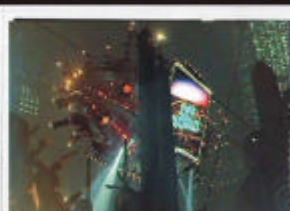
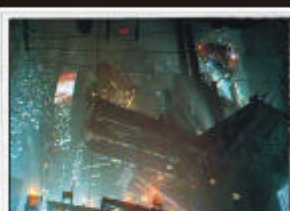
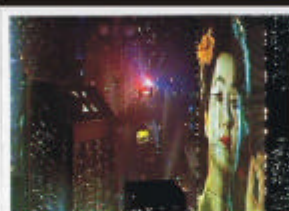
Duração: 117 min

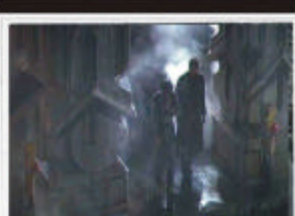
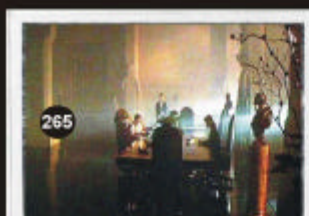
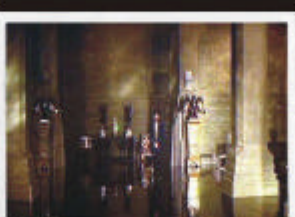
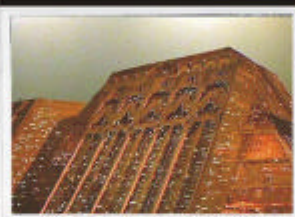
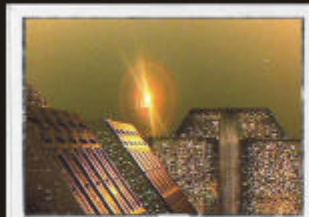
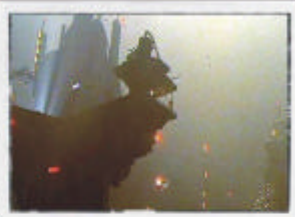
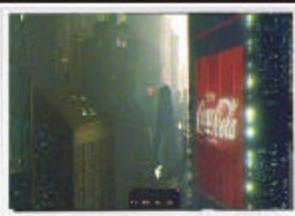
Título Original: Blade Runner

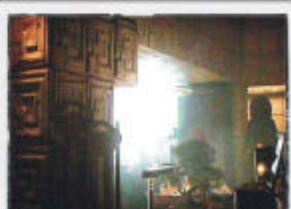
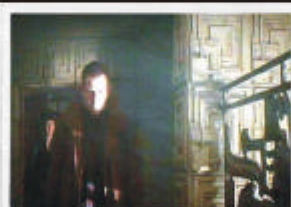
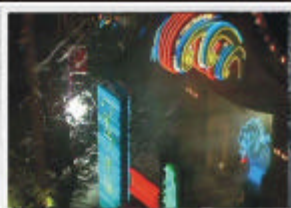
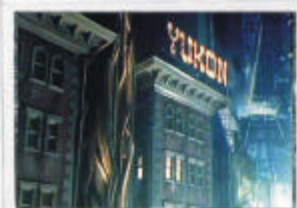
Idioma Original: Inglês

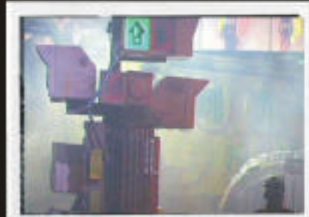
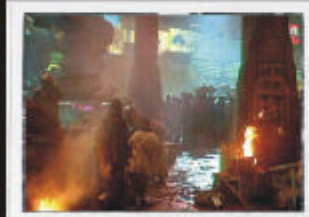
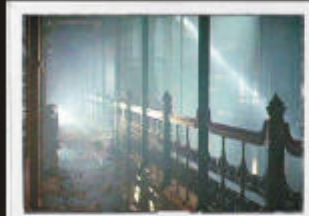
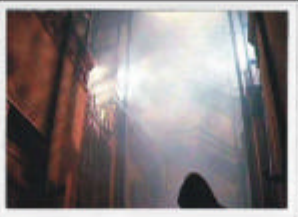
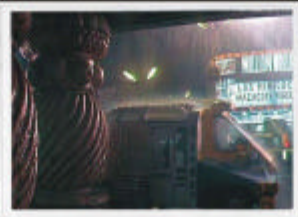
Cor: Colorido

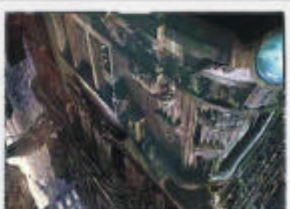
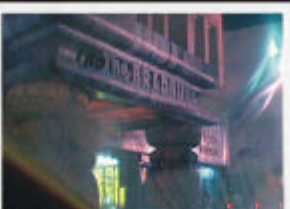
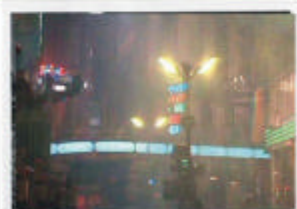
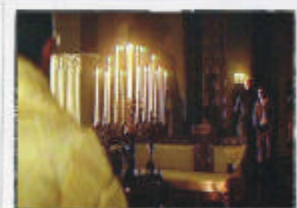
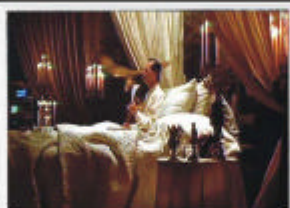
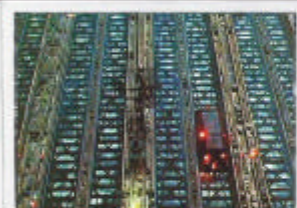
Som: Dolby











ANEXO 7
(ficha técnica e fotogramas do filme *Dogville*)

SINOPSE

Filme Dogville

Direção Lars von Trier

Ano 2003

Durante a época da depressão dos Estados Unidos, uma mulher chamada Grace é acolhida por uma vila nas Montanhas Rochosas do Colorado, onde se esconde de *gangsters* que estão em seu encalço. Como a princípio os moradores concordam em protegê-la do perigo e até em escondê-la da polícia, ela em troca se oferece para ajudá-los em seus afazeres, em qualquer coisa, mas todos se recusam dizendo que *"não precisam que nada seja feito"*. Com a ajuda de Thomas Edison Junior, acaba descobrindo coisas úteis a fazer pelos outros, garantindo sua permanência em *Dogville*. Com o passar do tempo ela acaba tendo que se comprometer cada vez mais com suas tarefas para satisfazer as "necessidades" de seus "protetores", cada vez mais exigentes. Como se não bastasse, passa também a ser vítima das vontades sexuais dos homens da cidade, tendo que aceitar calada para não ser entregue à polícia e *"para o seu próprio bem"*, segundo os próprios habitantes, que gradativamente vão se esquecendo de seu altruísmo e generosidade e dando lugar ao egoísmo e à malevolência.

Desenho de Produção Peter Grant

Cenografia Simone Grau

FICHA TÉCNICA

Direção e Roteiro: Lars von Trier

Produção: Vibeke Wíndelov

Produção Executiva: Peter Aalbaeck Jensen

Fotografia: Anthony Dod Mantle

Edição: Molly Marlene Stensgard

Música Não-Original: Antonio Vivaldi

Desenho de Produção: Peter Grant

Cenografia: Simone Grau

Figurino: Marjatta Nissinen, Manon Rasmussen

Elenco: Job Gosschalk, Avy Kaufman

Intérpretes: Nicole Kidman (Grace Margaret Mulligan), Harriet Anderson (Gloria), Lauren Bacall (Ma Ginger), Paul Bettany (Thomas Edison Junior), Blair Brown (Mrs. Henson), James Kaan (homem grande), Patricia Clarkson (Vera), Jeremy Davies (Bill Henson), Ben Gazzarra (Jack McKay), Philip Baker Hall (Thomas Edison Sr.), Udo Kier (homem de sobretudo), John Hurt (narrador)

Local: Dinamarca, Suécia, França, Noruega,

Holanda, Finlândia, Alemanha, EUA, Inglaterra

Produtora: Memphis Films / Zentropa Entertainments

Ano: 2003

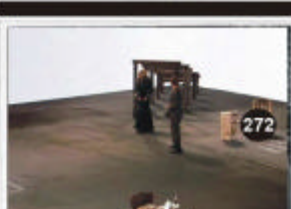
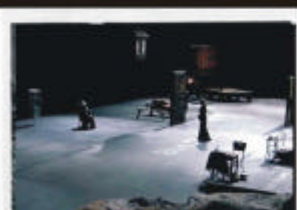
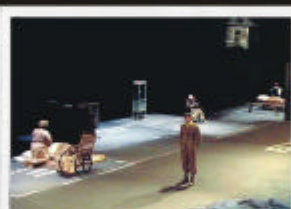
Duração: 177 min

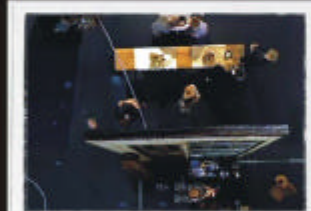
Título Original: Dogville

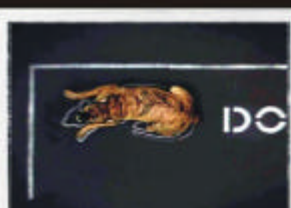
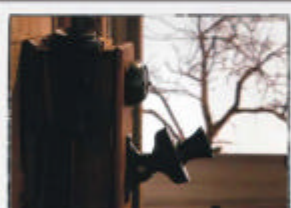
Idioma Original: Inglês

Cor: Colorido

Som: DTS, Dolby Digital







Esta obra foi composta em Arial e GlaserStAD,
impressa originalmente em papel Couché Branco
120g/m² (miolo) e 230 g/m² (capas) no formato
13,5 x 19 cm e fotocopiada em papel Sulfite 90 g/m²
pela Editora O Grito em Preto e Branco,
em maio de 2005.



9 6661109 1978666