

# O MUNDO NOVO

ADRIANA AFONSO 31117 HUGO MENESES LEANDRO  
MARTINHO MARIANA FERREIRA RITA PORTELA

VOLUME 02 INDIVIDUAL

**ORIENTADOR VERTENTE PROJETUAL**

**PAULO TORMENTA PINTO**

Prof. auxiliar do ISCTE-IUL

**COORIENTADOR VERTENTE TEÓRICA**

**SARA ELOY**

Prof. auxiliar do ISCTE-IUL

ISCTE-IUL  
Mestrado Integrado em Arquitetura  
Projeto Final em Arquitetura

2012/2013

Ao Luis,  
aos pais, Inês, Tiago e avós,  
aos amigos e família presentes.  
à Marta, Paulo, Lena, Marisa, Joana, Daniela,  
Carmen, Jéssica, Francisca, Gonçalo, Filipa  
e Catarina  
à Carmo, Artur e Pedro  
ao realizador Bruno Santana e à produtora  
Inês Duarte  
aos orientadores Professora Sara Eloy,  
Professor José Luís Saldanha e Professor  
Paulo Tormenta Pinto,  
ao Professor Pedro Viana Botelho,  
ao Professor Pedro Faria Lopes,  
aos entrevistados: o realizador Marco  
Martins e arquiteto Manuel Graça Dias  
ao arquiteto Luís Urbano e arquiteta Marta  
Alves  
à Beny, Salvador, Lara, Tobias e Ros. 🐾

**INTRODUÇÃO | 9**

**TRABALHO TEÓRICO AS VISÕES FUTURISTAS  
NO CINEMA | 16**

INTERCEPÇÕES ENTRE CINEMA E  
ARQUITETURA  
PERSPECTIVAS DA CIDADE MODERNA NO  
CINEMA DE FICÇÃO

**TEMA I 4 CASAS NA COLINA DAS AMOREIRAS  
| 163**

MEMÓRIA DESCRITIVA

O LOCAL

INTERVENÇÃO

AMBIENTES

**TEMA IV EXPERIÊNCIAS NA CÂMARA ESCURA |  
217**

MEMÓRIA DESCRITIVA

A CÂMARA ESCURA

REGISTOS

**Anexos 235**

**INTRODUÇÃO**

O presente trabalho resulta da conclusão de cinco anos de aprendizagem, uma viagem que agora chega ao fim.

Ao longo desta viagem, especificamente no ano letivo 2012/2013, foram expostas algumas propostas de trabalho de avaliação onde um tema geral foi servindo de guia do imaginário: O MUNDO NOVO.

O tema geral engloba os trabalhos do ano letivo da disciplina de Projeto Final de Arquitetura, integrando uma vertente teórica e uma prática.

Tendo em conta o estado do país, o tema do MUNDO NOVO veio trazer a possibilidade de sonhar. Sonhar o imaginário mais profundo de casa um, trazendo ao de cima algumas convicções. Desta forma o tema veio abrir asas para uma panóplia de oportunidades que são importantes para um aluno que finaliza o seu curso. Pois consegue devolver a inocência do estudante de arquitetura dos primeiros anos, a um consciente e mais informado pré-arquiteto.

Por outro lado, uma última oportunidade de poder exceder alguns limites desse imaginário é possibilitada neste último ano de curso, retomando a ideia de abstração da realidade substituída por uma abstração consciente e de experimentação.

A componente prática foi marcada essencialmente pelo trabalho em grupo, onde foram sendo desenvolvidas algumas competências sobre o que é projetar em conjunto e principalmente permitindo a complementaridade ao nível do detalhe, representação e apresentação o que foi dando resultados nos vários pequenos ateliers da turma.

O exercício de arranque do ano letivo veio tomar a base inicial para a fantasia, onde a abstração da realidade serviu para olhar sumariamente para o percurso tomado até ali.

O exercício consistiu em selecionar (em grupo) objetos do quotidiano para ser embebidos em tinta da chinas e carimbados numa folha de papel cavalinho A2.

Depois de várias experiências com caixas de ovos, disco rígido, cassete, telemóveis, teclado de computador, a marca de carimbo escolhida foi a de uma disquete.

A partir da marca era proposta a recolha de um excerto literário ilustrador de uma interpretação feita à mancha selecionada. Desta forma, foram discutidas algumas ideias e interpretações do objeto e a marca carimbada, que conduziram para o conceito de MEMÓRIA. A disquete é um objeto que já não é utilizado, mas que foi utilizado ainda na nossa geração. Porém, um aluno do atual primeiro ano de faculdade provavelmente

não conhece o objeto, sendo ele parte da nossa memória, uma tecnologia superada por meios de maior capacidade. A esta capacidade pode ser dado novamente o conceito de memória. Capacidade de memória. E o objeto disquete servia exatamente para isso, para guardas, memorizar formatos digitais que metaforicamente falando poderiam ser fotografias, memórias de momentos.

O excerto literário escolhido remete para esse conceito chave da memória. Orhan Pamuk, em Istambul, Memórias de uma Cidade, descreve o apartamento onde viveu na sua infância. A descrição é feita à escala do detalhe, detalhe de pequenos objetos temporais, cobertos de pó pela permanência intacta e inútil porém profícuo à memória no seu reconhecimento e do sentimento que traduz.

No cruzamento entre a mancha e o excerto, a proposta foi expor o imaginário sobre a forma de espaço. Vários conceitos serviram para a caracterização espacial, como a ideia de centralidade traduzida pela mancha do carimbo da disquete, a ideia de memória do reflexo, que se traduz no conhecimento da realidade refletida para o seu reconhecimento, e a ideia de escuridão e desconhecido que intensificam a ideia da memória do refletido pela ausência de contacto com a realidade. A alegoria da Caverna de Platão fez parte desse imaginário, onde o mundo do desconhecido, o mundo exterior é apenas conhecido através do reflexo, não representando no todo a realidade. O espaço surge num subterrâneo camuflado, acedido por uma enorme rampa em espiral que culmina num espaço circular, com o seu centro marcado por um espelho de água e uma abertura zenital circulares. O raio do espelho de água é superior ao raio da abertura, o que faz com que o céu seja apenas visível no reflexo da água. Também o homem consegue ver o seu próprio reflexo, o involucro das suas próprias memórias.

O segundo projeto realizado em grupo consistiu na criação de uma memória de lugar, na comemoração dos 90 anos do nascimento de Amílcar Cabral na cidade de Bafatá. Para isso a proposta passou pela edificação de uma estrutura que servia para albergar um centro de estudos que pretendia homenagear a obra e pensamento do fundador do Partido Africano para Independência da Guiné e Cabo Verde.

Para o edifício com base em uma estrutura efémera foi escolhida uma zona da cidade que perdeu o carácter de centralidade para a periferia, afastando-se do rio Geba e do carácter de margem para novos aglomerados.

Um espaço com alguns vestígios, marcas, a ligação com o rio, e a presença de

marcos, como o mercado, a praça, a estátua do antigo governador da Guiné, entre 1906 e 1909, Oliveira Muzanti, transforma-se no espaço provisório da nossa instalação.

O edifício foi projetado a fim de poder ser adaptável àquele ou qualquer território, podendo ser replantado, conferindo-se desde logo um carácter efémero.

Para essa adaptação ser possível e fácil, todo o edifício funciona através de módulos de parede e pavimento, de dimensões iguais, e de diferentes materiais escolhidos pela sua existência na região.

O clima tropical e o simbolismo de construir em Africa, procurou ser marcado com a incorporação de sombras feitas de lonas representativas dos tecidos africanos, de cores vivas e padrões fortes.

Este trabalho alimentou-me o sentido de detalhe, o sentido de mostrar o nosso imaginário no seu todo, tornando-o funcional, perceptível e diferente. De um projeto diferente, efémero, montável, adaptável, surgiu um rigor que levou o edifício à beira da possibilidade de vir a ser real. Porém não perdeu a ingenuidade e a abstração no qual o ano se iniciou.

Os próprios conceitos do primeiro exercício, aqui foram discutidos, desde logo pelo objetivo do projeto ser uma comemoração.

Retomando de uma forma mais direta para o tema geral de ano O MUNDO NOVO, o exercício seguinte (Tema II) consistiu num pensamento crítico acerca da subjetividade do FUTURO onde de uma forma crítica se pretende criar uma ideia de como funcionará a sociedade num futuro próximo a 20 anos (2033), e conseqüentemente as transformações que esta sociedade vem a fazer na evolução da cidade.

Foi dado um território de estudo limitado entre o largo do Rato e a zona Norte da Artilharia 1, zona denominada por COLINA DAS AMOREIRAS. Os conceitos de sociedade foram perspectivados em grupo, o que levou a criação de uma história de um personagem que engloba alguns desses conceitos, como um cidadão que vive a cidade em 2033 e que se confronta com as transformações que ocorreram na cidade com a naturalidade de uma evolução natural e especulada.

Para a vertente teórica, o prolongamento de algumas linhas de pensamento de todo este início de ano abstrato, de trabalho dos imaginários e fantasias, e sobretudo da ideia de especular sobre o futuro, e futuro espacial, surgiu a ideia de pegar na ficção científica para observar mundos alternativos, de tempos também eles alternativos, e por

vezes de perspetivações perante o mundo real atual.

O cinema torna-se um simulador, de histórias que por vezes tocam no que acontece posteriormente, e a ficção científica de filmes que tratam tempos futuros, por vezes relata avanços aproximados aos que veem a ser realizados, como a televisão, telefone, realidade virtual, entre outros.

Também a configuração espacial e a cidade são alvo dessas perspetivas e é esse confronto entre sociedade e cidade justifica primeiramente a escolha do tema.

De uma maneira geral, procuro observar as visões da cidade do futuro utilizando as imagens em movimento como um recurso coerente de ser escolhido, por representar uma arte muito complementada e muito forte ao nível imagético e simulador.

Também a própria relação entre a arte cinematográfica e a arte do espaço, arquitetura, se tornou relevante a ser explorada pela importância que ganhou ao longo da investigação, desde algumas referências influências entre arquitetura e cinema na realização dos seus projetos, como o próprio trabalho da arquitetura dos filmes onde os cenários são totalmente imaginados para o filme.

O envolvimento no mundo das imagens em movimento levou ao despertar de novas formas de imaginar o espaço arquitetónico, onde me confrontei ao longo do visionamento de filmes, com a influência de acontecimentos e narrativas que transpuseram e imaginei ao projetar quatro habitações na Colina das Amoreiras (tema I) projeto individual de integração nos conceitos tomados em grupo no tema II.

Na origem esteve uma procura do espaço onde intervir, e no encontro do espaço com umas características muito especiais, que diria mesmo cinematográfica. Um edifício parcialmente desocupado, bastante degradado, mas com uma configuração peculiar na cidade. Desde logo a sua localização num quarteirão de forma quadrangular junto ao Jardim das Amoreiras e Mãe-de-Água lhe transmite alguma poesia. E quando confrontado com o universo ruralizado de interior de quarteirão, uma configuração em L com direções que “abraçam” a infra-estrutura da Água e um pátio verde resultante dessa configuração, o edifício torna-se o escolhido.

O projeto passa pela sua acentuação na cidade, onde lhe confiro um carácter periscópico, e por outro lado trabalho a ideia de viver em concentrado, um conceito que domina na urbe e que ganha aceitabilidade por esse concentrado em altura permitir a libertação de espaços do solo, espaços comuns, praças, lojas, pátios, largos...

O desafio seguinte passou por uma intervenção urbana tendo em conta o modelo de sociedade desenvolvido no tema II e os projetos de habitação do tema I dos cinco elementos do grupo, criando uma leitura urbana definida perante alguns conceitos determinados na perspetivação a 20 anos.

Desde logo, questões relacionadas com mobilidade se foram colocando como cruciais para o desenvolvimento do projeto urbano.

Em análise territorial, a configuração do território de projeto, e as suas características de ligação à cidade envolvente, se mostraram o desafio e condicionante a ser trabalhado. Desta forma, foram retomados temas do passado da cidade, e colocados em questionamento, perante a sua desativação, chegando a uma importante conclusão: as imponentes relações entre a cidade, feitas através do metro, funcionam em anel, sendo também as linhas futuras propostas, integradas nessa condição. Porém, as ligações verticalizadas da cidade, na maioria dos casos encontra-se fragilizada. Desta forma, e tendo em conta a presença de partes de uma linha de elétrico que funcionava na verticalidade Santos-Amoreiras, um dos conceitos chave seria a sua reativação e o trabalho adjacente, como marcação de percurso, diferenciação de pavimento principalmente para circulação viária lenta, e dando uma grande importância não só ao transporte do peão, como também ao transporte dificultado, na cidade das colinas, da bicicleta. Para isso desenvolveu-se um suporte para inserir na estrutura do elétrico atual, para esse fim.

Outra das grandes carências também derivadas da configuração territorial, é a ligação da cidade, ao grande verde de Monsanto.

A infraestrutura do Aqueduto das Águas Livres fortemente representante da imagem da cidade, é uma infraestrutura de carácter distribuidor, porém desativado.

As suas características físicas, desde logo nos confrontaram com a ideia de uma ponte lateral ao aqueduto, que fazendo exatamente o mesmo percurso, seria o acesso ideal da cidade ao mundo natural. Porém o mundo novo carece de uma mentalidade renovadora.

A infraestrutura de carácter distribuidor de água desativada, permanecerá intacta e ganhará utilidade ao invés de continuar inacessível. Desta forma, a proposta passa por uma renovação do interior dos túneis de água, para a ativação de uma linha de funicular, uma nova infraestrutura, um novo link para a cidade do futuro se expandir.

O tema IV, último trabalho da disciplina de PFA, procura ser um trabalho diferente, onde se coloca em prática algum conhecimento adquirido ou se procura mostrar algum tipo de representação sem ser propriamente feito um projeto de arquitetura.

O mundo do cinema estudado na vertente teórica, parte de algumas experiências que serviram de pontos de partida para a evolução técnica do funcionamento do registo de imagens em movimento. A imagem, o movimento e o som são os três conceitos chave que definem o cinema, que dentro das várias artes se apresenta o mais complementado. Desta forma em arquitetura mais do que apenas imagens existe uma narrativa por trás do projeto, de como serão vivenciados os espaços e existe o som que o espaço terá na sua ambiência, um som que já existe, e pode ser ou não manipulado, seja de uma cidade movimentada ou do som rural do vento e passarinhos a cantar.

Na origem do cinema experiências como a câmara escura e a lanterna mágica, foram cruciais na descoberta da arte cinematográfica. Deste modo, procurei neste tema IV reproduzir a experiência da câmara escura, como forma curiosa de observar a cidade de pernas-para-o-ar, e em simultâneo registar o som que complementa essa experiência visual, o som da cidade.

Foi assim construída uma câmara escura, com uma caixa de cartão de grandes dimensões que permitisse a minha permanência no seu interior. E foi levada para a zona das amoreiras, em espaços de forte incidência solar e com alguma movimentação. Dentro da caixa filmei e gravei o som da cidade, uma diferente maneira de ver o mundo, uma memória, um reflexo do exterior invertido.

O som, as imagens, as histórias, de uma viagem de 5 anos que agora chega ao fim traduz-se numa memória. Uma memória que fica registada sobre a forma de imagens em movimento, imagens mentais que contribuíram para uma evolução do pensamento, e uma estruturação de guias para a criação de imaginários. Porque afinal de contas, projetos de arquitetura trata de imaginários, pois trata do ainda desconhecido, de uma ainda abstração e de uma perspetivação do que será.

No culminar de 5 anos relembro na minha memória que desde o primeiro ano o cinema me serve de influência para o meu trabalho. O primeiro filme que me marcou e me inspirou para um projeto na Mata do Jamor, foi *Lé Mepris* e a casa Malaparte e onde este ano se intensificou a influência por se tornar mais e mais abrangente.

**VERTENTE TEÓRICA AS VISÕES FUTURISTAS NO CINEMA  
A MORFOLOGIA DA CIDADE FUTURA E A CRIAÇÃO DE CENÁRIOS**



## RESUMO

No presente trabalho propõe-se identificar relações existentes entre arquitetura e cinema através da análise de duas diferentes vertentes das duas artes: a vertente criativa e a vertente tecnológica.

O fato de cenários imaginários serem fisicamente inexistentes, faz com que exista um processo construtivo e representativo espacial, um projeto de arquitetura da fantasia.

Propõe-se dissecar algumas visões perante o futuro através da viagem por alguns filmes de ficção científica onde a arquitetura moderna se encontra protagonizada. Com foque na evolução tecnológica, propõe-se realizar uma outra viagem, procurando a identificação de técnicas de efeitos especiais que permitiram a exibição de imaginários.

Como casos de estudo apresentam-se três contactos com os futuros através três filmes representativos de diferentes fases da arquitetura moderna: a busca pela arquitetura moderna – Things to Come (1936) de William Cameron Menzies; a crítica à arquitetura moderna – os filmes de Jacques Tati; o pós-moderno – Blade Runner (1982) de Ridley Scott.

De diferentes formas o cinema representa a arquitetura perante uma narrativa, criando cenários de autênticas cidades para que as histórias se tornem reais. No processo de projeto de arquitetura, essa narrativa existe quando os espaços são criados para serem vividos e são desenhados de acordo com a perspectiva da sua utilização.

No culminar do presente trabalho procura-se potenciar o modo de representação arquitetónico com pequenas simulações narrativas do projeto de arquitetura.

**Palavras-Chave:** Cinema; Ficção-ciêntifica; Efeitos-especiais; Futuro; Cidade

## ABSTRACT

This paper work proposes to identify the relationship between architecture and cinema through the analyses of two different sides of these arts: the creative side and the technological side.

The fact of imaginary scenarios being physically absent, creates a constructive process and a representative space, which can be called fantasy architecture. Dissecting some visions about the future through the journey transmitted by science fiction movies, where the modern architecture is represented.

Focusing the technological evolution, the paper also proposes to realize another journey, looking for the identification of special effects techniques, which allow the exhibition of imaginary scenarios.

Three contacts with the future through movies are presented as cases of study, each of one representing a different phase of modern architecture: The search for modern architecture – Things to Come (1936) by William Cameron Menzies; The criticism of modern architecture – movies by Jacques Tati; The postmodern – Blade Runner (1982) by Ridley Scott.

The architecture is represented has a narrative by the cinema in many ways, creating scenarios of authentic cities so that the stories become real. In the process of architectural design, this narrative exists when the spaces are created to be lived and are drawn according the perspective of their use.

The end of this paper work, tries to enhance the mode of architectonic representation giving use to small simulating narratives of the architecture project.

**Keywords:** Cinema; Science-fiction; Special-effects; Future; City

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO</b>   | <b>25</b> |
| OBJECTIVOS  |           |
| METODOLOGIA   |           |
| <b>PARTE 1   INTERSEÇÕES ENTRE CINEMA E ARQUITETURA</b>         | <b>33</b> |
| INFLUÊNCIA DO CINEMA DA ARQUITETURA E DA ARQUITETURA NO CINEMA  | 35        |
| A NARRATIVA EM ARQUITETURA                                      | 48        |
| ORIGEM DO CINEMA E O APARECIMENTO DA FICÇÃO CIENTÍFICA          | 53        |
| EVOLUÇÃO DOS MÉTODOS DE PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA                | 60        |
| <b>PARTE 2   PERSPETIVAS DA CIDADE MODERNA NO CINEMA</b>        | <b>69</b> |
| ARQUITETURA PROTAGONISTA - VIAGEM PELA CIDADE MODERNA DO FUTURO | 81        |

|  |            |
|--|------------|
| EM BUSCA DA CIDADE MODERNA - WILLIAM CAMERON MENZIES - THINGS TO COME (1936) | 91         |
| Everytown 2036   |            |
| Habitação em Everytown   |            |
| <b>CRITICA À CIDADE MODERNA - OS FILMES DE JACQUES TATI</b>                  | <b>101</b> |
| Mon oncle (1958)   |            |
| Playtime (1967)  |            |
| A casa e a cidade maquete  |            |
| <b>AS CAMADAS DO PÓS-MODERNO - RIDLEY SCOTT - BLADE RUNNER (1982)</b>        | <b>122</b> |
| Argumentista Philip Kindred Dick   |            |
| A cidade pós-moderna de Blade Runner   |            |
| A habitação em Los Angeles de 2019   |            |
| Los Angeles em miniatura   |            |
| <b>CONCLUSÕES</b>  | <b>141</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>  | <b>151</b> |
| <b>ÍNDICE DE IMAGENS</b>   | <b>154</b> |

## INTRODUÇÃO

“Curiosamente, de entre as artes às quais o cinema pede emprestados os modos de formalização, é a arquitetura aquela que apresenta princípios representacionais mais semelhantes. A arquitetura cria lugares significativos que propõe à fruição dos seus utentes, proporcionando a estas vivências específicas e, em grande medida, programando o uso do espaço mediante certas lógicas de apropriação. Por outro lado, a arquitetura cria um quadro simbólico que funciona como cenário da nossa vida quotidiana.” (Jorge, 1999, p. 46)

A relação entre o cinema e a arquitetura é um tema que tem vindo a ser investigado a vários níveis, seja tanto pela complementaridade existente entre as duas disciplinas como pelas semelhanças ao nível da sua competência.

Sendo este um trabalho teórico sobre arquitetura, a escolha do cinema como tema vem tomá-lo como veículo condutor da reflexão sobre arquitetura através das suas múltiplas dimensões.

A evolução tecnológica é outro fator que tem vindo a tornar uniforme os modos de modelações computacionais das duas artes, na criação de cenários e de projetos. “O mundo pode ser agora fruto de uma imaginação digitalizada e controlada pelo computador” (Costa, 2005).

Quando se tratam de cenários inexistentes, sejam eles projeções de mundos alternativos, ou prospetivas de mundos futuros, ou até mesmo cenários que se pretendem como caricaturados da realidade, existem meios na sua conceção, que à semelhança com a arquitetura, derivam de um processo projetual e de um processo posterior, de montagem.

A proposta de estudo apresentada assenta na exploração de alguns pontos dessa relação entre a terceira e a sétima arte, não só através do ponto de vista de arquitetos e cineastas que tenham algum contacto com as duas artes, mas também através do estudo de filmografia de cenários fictícios inseridos em três contextos distintos: a busca

pela cidade moderna; a crítica à cidade moderna; e a cidade do futuro que regressa ao passado – o pós-modernismo.

Para este estudo, foram determinadas as filmologias para a análise de cada tema: *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies; Os filmes críticos à cidade moderna da obra de Jacques Tati; *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.

“Podemos considerar que o cinema é visionário. Ele anuncia novos mundos que são novos modos de ver, sentir e compreender a realidade.” (Jorge, 1999, p. 46) Os filmes analisados apresentam-se todos como uma previsão do futuro, seja ele mais ou menos próximo.

A morfologia urbana das cidades é alvo em constante mutação, proveniente das transformações sempre a ocorrer na sociedade que a habita. Numa perspetiva de uma transformação social, novos conceitos, novos ideais e novos comportamentos humanos, perante a forma como se vive a cidade, levam a transformações da sua morfologia que, a longo prazo, serão necessárias para adaptação a novos costumes.

Desta forma, pretende-se introduzir um paralelismo complementar com o exercício de Projeto Final de Arquitetura, onde é proposto o pensamento crítico acerca do futuro a 20 anos e perante isso a criação de um modelo descritivo da sociedade que o coabitará. Deste estudo pretende-se ainda que sejam projetadas tipologias de habitação baseadas nesse modelo e a requalificação do espaço público, eixos viários, redes de transportes, link's da cidade são temas que também devem ser determinados e devem ser “palco desta movimentação de diversíssimas vontades e desejos que é a cidade” (Dias, 2001, p. 14).

Numa outra perspetiva, pretende-se também ir buscar ao mundo do cinema as ferramentas que ele introduz para a possibilidade de simulação espacial. Tal como os cenários dos filmes, sejam eles virtuais, miniaturas ou maquetes, existe uma determinada vivência, em arquitetura, essa simulação nunca é determinada, pois só após a construção se verifica a forma como o edifício é habitado. O cinema permite essa simulação, apesar de manipulada pela ausência da imprevisibilidade do ser humano. Porém tanto no cinema como na arquitectura, a cidade “é o cenário físico, real, denso, construído, arquitetado, onde nos movemos, trabalhamos, amamos, choramos, descansamos; onde

procuramos, às vezes desesperadamente, e sempre insistentemente, ser felizes.” (Dias, 2001, p. 12)

O presente trabalho organiza-se da seguinte forma: em primeiro lugar a identificação generalizada de pontos de ligação entre cinema e arquitetura, cineastas e arquitetura, arquitetos e cinema, as semelhanças entre o processo de projeto de arquitetura e do cinema e o impacto da evolução tecnológica nesses processos; em segundo lugar um foco na Modernidade remetendo para uma viagem generalizada por cidades futuristas dos filmes de ficção científica, e salientando três casos de estudo com três diferentes posições perante o Modernismo.

Através do cinema e da tecnologia, o arquiteto e o cineasta ganharam asas para mostrar o seu universo criativo perpassando o seu desejo sobre a forma de uma cidade, cidade essa habitada como se fosse uma cidade real. O cinema e a cidade envolvem-se quando o espectador tem um olhar sobre a arquitetura através da procura de identificação do espaço do cenário, que é “uma projeção da cidade do futuro e, por tal, não fogem do campo da utopia. No fundo, tal como os arquitectos com os seus desenhos, os cineastas propõem mundos futuros habitáveis” (Lousa, 2010) que fazem parte dos seus desejos e tomam forma através do cinema e arquitetura.

Desta forma cinema representa instantes de uma realidade ficcionada, que decorrem no visionamento de um filme, onde o espectador entra na história, no local e tempo da história e durante esse tempo é essa a realidade que lhe transmite emoções, uma realidade incutida porém faz parte de uma viagem que o ser humano tende em querer fazer ao ver um filme. “No cinema, há uma coisa que ainda não foi resolvida: a forma como os espectadores se afastam do ecrã. A forma como tocam o passeio, o passeio das suas vidas quotidianas. Eles saem... e não há mais nada. Nada acontece”(Urbano, 1998. p.178).

## OBLETIVOS

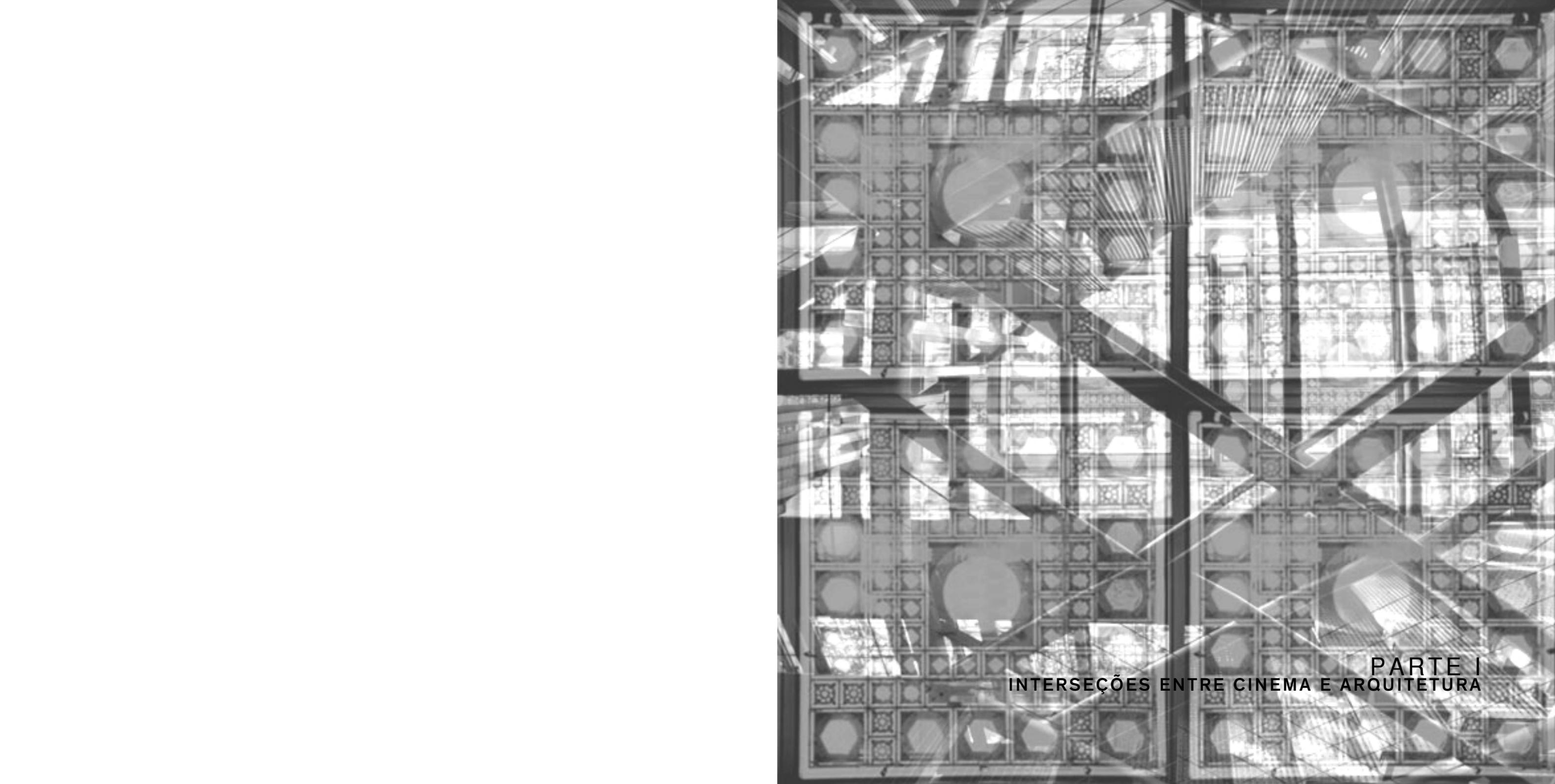
Os objetivos da dissertação proposta são direcionados para vários ramos da interseção entre arquitetura e cinema:

- I. Identificação de pontos de contacto entre Arquitetura e o Cinema: desde influências artísticas, como também em termos processuais;
- II. Identificação da origem do cinema e de contextos da sua história de relevância para o estudo de filmes em termos arquitetónicos, desde a origem da ficção científica;
- III. Identificação da evolução de técnicas de produção cinematográfica;
- IV. Foco na modernidade para análise de obras cinematográficas com influências nas obras de arquitetura da época;
- V. Experimentações práticas de apoio à representação de Projecto Final de Arquitetura.

## METODOLOGIA

A metodologia que é seguida na investigação é composta pelas seguintes fases:

- I. Levantamento bibliográfico;
- II. Entrevistas a cineasta e arquitetos ligados ao tema;
- III. Visualização de filmologias determinadas;
- IV. Análise de filmologias de carácter futuristas com simultâneo acompanhamento e reconhecimento através de bibliografia relacionada;
- V. Análise da evolução da produção fílmica desde a origem do cinema até à era do digital.



PARTE I  
INTERSEÇÕES ENTRE CINEMA E ARQUITETURA

“Primeiro a luz e as sombras e as imagens em movimento. Começa a sedução, intensa, mútua. Cinema e arquitetura envolveram-se num abraço que não se desfez até hoje. Muito aproxima e muito distingue estas artes que se interferem constantemente. O tempo, o movimento e o olhar são, para ambas, substâncias preciosas. Arquitetura e cinema dirigem-se a um observador” (Jordão, 2002).

O cinema e a arquitetura como artes resultam de processos criativos e muitas vezes formas de expressão e vivem da influência de outras artes, cultural ou esteticamente. Tanto o arquiteto é influenciado pela imagética do cinema, como o cineasta vai buscar à arquitetura universos espaciais que ajudam à narrativa dos seus filmes.

Desde sempre se intersejam questões relacionadas com arquitetura e cinema. A relação que existe entre ambas pode ser refletida através de dois pontos de vista: o modo como a arquitetura é representada na tela e as formas práticas como o cinema constrói os seus espaços ficcionais.

A representação da arquitetura na tela foi sempre uma questão muito explorada no cinema, por se tratar de uma arte que aborda o espaço no tempo através de imagens em movimento que contam uma história. A importância do espaço no cinema torna-se ainda mais evidente quando o tempo do filme é diferente do tempo real, sendo essencial o trabalho sobre o espaço para haver uma identificação plausível arquitetonicamente do cenário para o tempo passado ou futuro que se pretende que o espetador viaje. Assim, quando os filmes retratam um tempo futuro, o fato de se lidar com o inexistente e o imaginado faz com que a arquitetura do espaço-cenário ainda seja mais importante, pois tem de ser inventada e construída exclusivamente para o filme, processo que vem aproximar ao processo de um projeto de arquitetura.

Com isto, pretende-se evidenciar que o aparecimento da ficção científica veio trazer ao cinema um processo de criação que o aproxima à arquitetura, e que a torna um elemento de preponderância e destaque nos filmes.

Para a arquitetura, o cinema pode muito subjetivamente criar um diferente paralelismo, que tem a ver com a história de um filme, a narrativa. Um cenário em

cinema é construído para a vivência das personagens constituintes da narrativa. Existe uma história e o espaço é criado em função e harmonia com essa história. Em analogia, o espaço arquitetónico é projetado e construído para determinadas vivências do quotidiano que pode ser considerada a narrativa da arquitetura, que define a história para o qual o espaço é feito. Assim existe um processo narrativo da arquitetura e do cinema, um ligado ao mundo da fantasia e outro à realidade.

Quanto às formas práticas como o cinema constrói os seus cenários, o paralelismo processual, é ainda mais forte no cinema de ficção, pois os cenários são inventados, projetados e construídos e todo esse processo é fortemente ligado à arquitetura. Desde mundos criados em maquetes miniaturas, cenários, maquetes à escala real construídos efemeramente e com a evolução tecnológica que possibilitou a construção do espaço virtualmente todos os processos são os mesmos ou idênticos aos que são utilizados na representação tridimensional de projetos arquitetónicos.

Com isto, levanta-se uma questão académica que é a possibilidade de fusão entre as duas artes, como meio representativo no estudo da arquitetura. O cinema como método representacional da arquitetura possibilita a simulação projetual através da sua representação aproximada à realidade, com vivência, som e movimento.

## INFLUÊNCIA DO CINEMA NA ARQUITETURA E DA ARQUITETURA NO CINEMA

As disciplinas da arquitetura e do cinema são muitas vezes influência uma para a outra. Ambas são artes imagéticas, que tratam o espaço. Tanto o espaço real como o espaço ficcional são criados para ser vividos. Como já referido, no caso do cinema a vivência espacial é dada por uma história de ficção e no caso da arquitetura a vivência espacial dá-se pela realidade.

A influência dá-se sobretudo na arquitetura cinematográfica de filmes de ficção. O cinema documental contribui para o conhecimento do edifício, da sua funcionalidade e estrutura, mas em ficção a arquitetura ganha sentido, é simulada, habitada como seria na realidade, ou de determinada forma que poderia ser real.

Vários arquitetos e cineastas afirmam ser influenciados pela outra arte no exercer da sua função. No caso do arquiteto essa influência dá-se sobretudo através de focos imagéticos captados no visionamento de um filme. Alguns dos cenários dos filmes são criados por arquitetos o que leva a refletir que nesse caso o arquiteto é influenciado pelo trabalho de outro arquiteto, no entanto, através de um meio representacional diferente, que é o cinema.

Não só existem vários arquitetos interessados e influenciados fortemente pelo mundo do cinema: Luís Urbano, Manuel Graça Dias, Manuel Vicente, Nuno Portas, Rem Koolhaas; como também exemplos de vários cineastas que veem na arquitetura uma disciplina de enorme relevância no seu trabalho: Marco Martins, Nicolas Ray, Manoel de Oliveira, Jacques Tati; e ainda alguns arquitetos cineastas como o caso do português Cottinelli Telmo (1897-1948), Fritz Lang, entre muitos outros, que apresentam esta relação tão intrínseca das duas artes.

No caso do cineasta a influência aponta muito mais para a parte do processo do trabalho do arquiteto em paralelo com o processo executado para a representação espacial de cenas de filmes. Neste caso o cenário pode ser existente ou imaginário. Pode passar por um processo de seleção de espaços reais na cidade ou edifício, ou pela construção do espaço-cenário através de técnicas cinematográficas de ficção. Caso o cenário seja criado, pode ser novamente o papel do arquiteto projetar o espaço ficcional para a narrativa retomando o que antes foi dito acerca do arquiteto influenciado pelo

arquiteto, no entanto, através de uma possível concretização da simulação da arquitetura vivenciada no cinema que na fonte da sua influência não existia. Porém muitos dos cenários criados exclusivamente para filmes, são projetados pelos próprios cineastas, ou por cenógrafos.

Luís Urbano referencia as relações de proximidade entre arquitetos e cineastas como os exemplos de Nuno Portas, Alexandre Alves Costa, ou Manuel Vicente e alguns cineastas do cinema novo como Fernando Lopes, Paulo Rocha e Seixas Santos. Refere que “faziam parte da mesma tertúlia, a famosa tertúlia do Vá Vá, que era uma tertúlia basicamente de cineastas mas onde gravitavam também músicos, arquitetos...” (Urbano, 2013).

No exemplo do arquiteto Nuno Portas essa relação com cinema era mais profunda pois antes de ser arquiteto já era crítico de cinema no Diário de Lisboa nos anos 50. “Foi ele que inventou a expressão, ou pelo menos foi ele o primeiro a utilizar a expressão Cinema Novo no diário de Lisboa quando era crítico de cinema.” (Urbano, 2013)

O cineasta Manoel de Oliveira foi considerado “o arquiteto” por Paulo Rocha, num Documentário onde é retratada a sua vida e obra: “Manoel de Oliveira, o Arquiteto” de 1993. “Paulo Rocha diz que o que distingue os grandes cineastas é o fato de serem ou quererem ter sido arquitetos” (Urbano, 1998, p. 76).

Marcio Kogan, numa entrevista feita por um ex aluno do ISCTE em Janeiro de 2013 fala sobre cinema e arquitetura e aponta Rem Koolhaas como “um exemplo de alguém que se destacou na arquitetura pelo seu passado ligado ao cinema – concretamente pela escrita de guiões para o cinema.” Apresenta também a forte influência de Koolhaas em obras de Fellini, um cineasta italiano que na sua obra “absorveu muito do conhecimento do espaço arquitetónico e, talvez por isso, tenha feito uma obra com grande impacto para a arquitetura” (Oliveira, 2013). Para Marcio Kogan, a arquitetura vive sempre da influência de outras áreas de conhecimento seja em termos culturais ou em termos estético-funcionais.

Também no seu projeto para o bairro Euralille (1988), em Lille na França, Koolhaas revela essa influência do cinema na conceção arquitetónica. Citado em *Architecture and Film: Architectural Design Profile N°112* por Maggie Toy, Rem Koolhaas menciona que “há uma surpreendente pequena diferença entre” arquitetura e cinema.



1

“A arte do argumentista é conceber sequências de episódios que constroem um determinado ambiente e uma cadeia de eventos” (Urbano, 1998, p. 164).

Fig.1.: *Playtime* de Jacques Tati

Kogan aponta a referência da influência da arquitetura no cinema que é a obra de Jacques Tati. Refere sobre a obra de Tati que este “produz uma crítica muito profunda e contundente sobre o modernismo, sobre as contradições de habitar espaços modernos. O desenho de seus cenários, desde as casas e mobiliários até o espaço urbano, são verdadeiras obras-primas da arquitetura” (Oliveira, 2013). (fig.1)

Fritz Lang é o realizador alemão de um dos mais imponentes filmes onde o cenário da cidade do futuro criou um enorme impacto no mundo do cinema. O cineasta também chegou a estudar arquitetura e a sua sensibilidade a esse nível é demonstrada através dos cenários de *Metropolis* que surgiu



2 3  
4 5

“inspirada por uma visita a Nova-Iorque em 1924, quando ficou retido por algumas horas num porto nova-iorquino e ficou deslumbrado pelo skyline de Manhattan.” (Urbano, 1998, p. 77)

O cineasta Marco Martins refere que as mútuas influências das disciplinas da arquitetura e do cinema, para si são evidentes, pois não só “pensa o espaço de acordo com a história” do filme como por vezes “algumas histórias também nascem dos próprios espaços” (Martins, 2013). Em dois dos seus filmes: *Como Desenhar Um Circulo Perfeito* e *Alice*, o cineasta apresenta dois pontos de vista da mesma cidade totalmente distintos.

No primeiro apresenta uma Lisboa decadente e de abandono que remete muito para a imagem de Ruína e que reflete a procura dos espaços reais como um “universo dramaturgico daquela história” (Martins, 2013)(fig. 1 e 3).

Em *Alice* Lisboa que é apresentada é representada pela grande movimentação, por espaços da cidade com grandes aglomerados de pessoas e rotinas, em analogia à história do filme onde desaparece uma criança e o seu pai a procura dia após-dia (fig. 2 e 4). O espaço cinematográfico é simbólico ao mesmo tempo limitador de cena pois a sua escolha é feita de acordo com os conceitos-chave da narrativa do filme que no caso de *Como Desenhar Um Circulo Perfeito* tem a ver com o próprio abandono dos pais a umas crianças. O cineasta refere que o cenário que é escolhido é “não só um espaço só utilitário, mas também um espaço mental que ao vermos o filme nos projeta através dele aquilo que vem na cabeça dos personagens.” (Martins, 2013)

“Em 1929, Ferriss pública a súmula de seus trabalhos,

Fig.2.: Como Desenhar um Circulo Perfeito de Marco Martins – decadência.

Fig.3.: Alice de Marco Martins – a cidade das pessoas.

Fig.4.: Como Desenhar um Circulo Perfeito de Marco Martins – abandono.

Fig.5.: Alice de Marco Martins – enchente urbano.

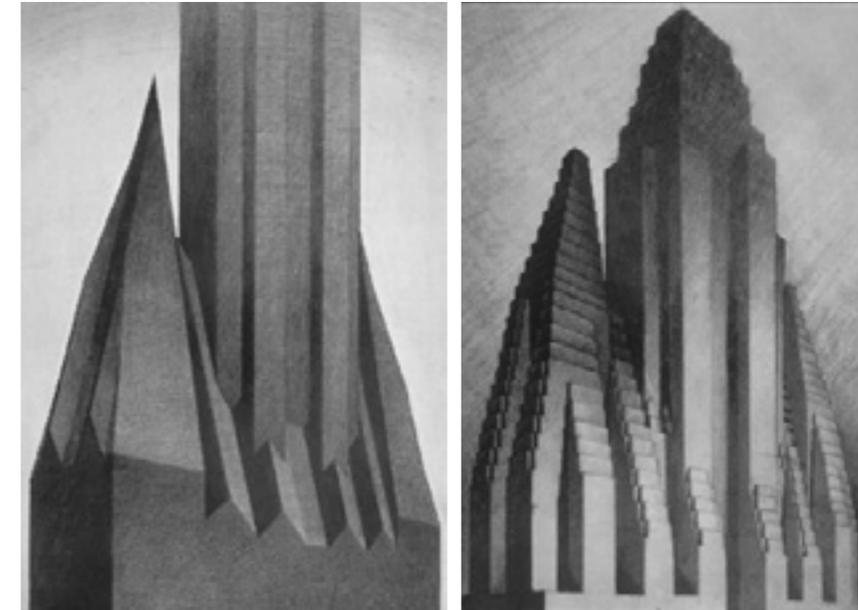
The Metropolis of Tomorrow [A metrópole do Amanhã] ” (Koolhaas, 1978, p. 137). Este que veio a ser uma grande influência para a realização de cenários de filmes futuristas da época, como é o caso de *Just Imagine* (1930), de David Butler. O livro está dividido em três partes: A Cidade de Hoje, onde exhibe alguns dos seus desenhos; Tendências Projectadas, interpretações em relação ao tema da lei de 1916; e Uma Metrópole Imaginária, onde Ferriss mostra o desenho urbano para a nova Atenas.

A Lei do zoneamento de 1916 retratada por Ferriss no capítulo das Tendências Projectadas era resoluta em quatro passos: “O primeiro passo dado pelo arquitecto é recortar a massa para admitir a luz do dia (...) [Ele] não se permite qualquer previsão de sua forma final (...) Simplesmente aceita uma massa que foi colocada em suas mãos; ele se propõe modifica-la passo a passo (...) Ele está preparado para encarar imparcialmente o progresso e admitir qualquer resultado por fim alcançado” (Koolhaas, 1978, p. 137 e 138)(fig. 6).

O livro de Ferriss também pelo estado de quebra vivido na altura, aponta para os seus projetos e desenhos futuristas como a possibilidade de sonhar já que não havia a possibilidade de construir. “Se os arquitectos, entrementes, não podiam construir nenhum edifício real, podiam ao menos ter várias ideias” (Koolhaas, 1978, p. 138). O mesmo aconteceu no mundo cinematográfico, onde se procurou sonhar e criar imaginários e fantasias que respondessem ao estado atual das coisas, e isso representava mundos futuros.

Em 1932, Frank Lloyd Wright publica o seu primeiro livro de urbanismo, *The Disappearing City*: “A cidade do futuro estará por toda a parte e em parte alguma e será de tal modo diferente da cidade do passado e de qualquer cidade atual que provavelmente não poderemos reconhecê-la como uma cidade” (Previ, 1999, p. 197). Nicolas Ray, um cineasta norte-americano apaixonado pela arquitetura, em jovem frequentou as aulas de Wright. A influência pela arquitetura e urbanismo de Ray é visível “no filme *Johnny Guitar* (1954) ” onde “ ele consegue transpor perfeitamente a teoria urbanística de Wright” (Previ, 1999, p. 197).

A cineasta Odite Fillion refere que Jean Nouvel (1945), o arquiteto francês com quem está casada foi inspirado para o teatro de Belfort e para uma forte influência dos filmes de Wim Wenders um clube noturno em Nogent sur Manne que foi inspirado



em *Der Stand der Dinger*. Também Wim Wenders revela a sua influência na obra de Nouvel ao utilizar o seu projeto da Torre sem Fim (*Tour sin fin*) que não chegou a ser construída, no skyline de Paris no filme *Until the End of the World* (1991).

Também no edifício do Instituto do Mundo Árabe de Paris, Jean Nouvel tratou a arquitetura como um jogo de planos e sequências visuais, criando um percorrer no seu interior muito literal e cinematográfico. Jean Nouvel refere “a forma como entendemos e vemos um edifício é feito em termos de sequência. Projectar é prever. (...) Nessa continua relação plano/sequência que um edifício é, o arquitecto trabalha com cortes e montagens, molduras e aberturas. (...) Assim, a imposição de diferentes écrans, planos lidos de pontos de passagem obrigatória são uma constante nos meus edifícios” (Urbano, 1998, p. 163).

6

Fig.6.: Evolução do edifício com recuo: variações de Ferris sobre a Lei do Zoneamento de 1916



7 8  
9 10

O arquiteto Toyo Ito (1941) em 1990-91 projetou um edifício inspirado em imagens do filme Blade Runner (1982) de Ridley Scott, Egg of Winds, numa estrutura no complexo residencial Okawabata Rivercity 21, em Tóquio.

Para o cineasta português Marco Martins a arquitetura e o modo como vivemos condicionam-se mutuamente, sendo para os realizadores com uma marca autoral mais forte, o espaço arquitetónico do filme escolhido e identificável, sendo muitas vezes associado a uma cidade. Marco Martins considera que “qualquer realizador está sempre a trabalhar com questões que são muito próximas da arquitetura porque mesmo trabalhando com locais existentes como um personagem que vive em Lisboa, ou Roma, ou Paris, temos toda uma cidade à disposição para filmar e vamos sectionar de acordo com o que é a personagem”. É como “construir uma própria geografia e a arquitetura da cidade que é a visão” do cineasta sobre a cidade, e também implica uma reflexão sobre a forma como aquelas personagens vivem a cidade”. (Martins, 2013)

Os realizadores de cinema trabalham nas mesmas cidades e apresentam diferentes visões sobre elas, como uma “cenografia sobre o espaço real, pré-existente”. Nesse sentido o cineasta tal como o arquiteto terá de tirar partido do espaço, e isso tem a ver sobretudo com a sua visão sobre ele, que é diferente de arquiteto para arquiteto e de cineasta para cineasta, mas que é comum às duas artes, cinema e arquitetura, pelo valor da imagem e ambiente.

Para o arquiteto Manuel Graça Dias a influência mais literal que o cinema transmite ao arquiteto, são imagens. Essas imagens por vezes reproduzem espaços. O arquiteto cria um

Fig.7.: Tour Sans Fins do arquiteto Jean Nouvel.

Fig.8.: Tour Sans Fins no skyline de Paris no filme Until the End of the World de Wim Wenders.

Fig.9.: Edifício Egg of Winds em Tóquio do arquiteto Toyo Ito.

Fig.10.: ‘Dirigível’ publicitário de Blade Runner de Ridley Scott.

paralelismo entre o filme, e o percorrer da cidade, apontando que em ambos existem determinados impactos visuais, que “no cinema são imagens fugazes” (Dias, 2013) e na cidade são momentos dos seus percurso que nos faz parar e observar de mais perto. No percorrer da cidade temos essa possibilidade de observar sem qualquer tipo de manipulação. Podemos andar mais depressa e mais devagar, parar, observar, fotografar e analisar. Tudo isso vai determinar um percurso que foi marcado pontualmente por momentos mais fortes ao nível imagético.

O percorrer a cidade manipulado semelhante ao que acontece no cinema, relatado pelo arquiteto Manuel Graça Dias: “Eu posso ir de elétrico e também tenho sobre a realidade uma vista corrida que não me permite aprofundar determinadas coisas”, ou “ver as coisas de avião, que é muito cinematográfico, porque vai em movimento e tem uma vista muito insólita de cima para baixo e que é relativamente abstrata. Estamos suficientemente longe para não ver o detalhe, mas vemos suficiente para, sobre aquilo que estamos a ver, inventarmos uma ficção, e aí há parecenças com o cinema”. (Dias, 2013)

O arquiteto aponta ainda outra questão relacionada com a influência visual transmitida pelo cinema e pela fotografia. A fotografia é um “quadro fixo de uma realidade”, o que está a volta não nos é fornecido, podemos apenas imaginá-lo. “O cinema também nos trás isso. Mas no cinema é um pouco mais complexo porque ele nos dá a ilusão que nos esta a mostrar o espaço todo, mas nunca está.” Porém o conteúdo que nos é fornecido faz nos criar uma interpretação pessoal perante o que é o resto do cenário, criando uma imagem no nosso imaginário. E quando finalmente nos deparamos com a realidade, com o sítio específico de onde a fotografia ou o filme foi tirado, confrontamos as ideias que criámos ao imaginar o que estava para a esquerda, direita, cima ou baixo daquilo que nos foi mostrado.

O arquiteto Manuel Vicente (1934 – 2013) viveu e trabalhou em Macau durante grande parte da sua vida na qual ao longo desse tempo foi responsável por inúmeros projetos de arquitetura que pontuam aquele território. Em 2011 numa encomenda feita pela RTP foi realizado um documentário sobre *A Macau de Manuel Vicente*, feito por Rosa Coutinho Cabral e João Carreiro. No documentário de arquitetura Manuel Vicente

fala em vários momentos sobre narrativa espacial e narrativa em arquitetura.

Segundo a realizadora Rosa Coutinho “O Manel está sempre a dizer que a sua arquitetura e o cinema têm muitos pontos de contacto. Há assim uma espécie de retórica, de precisão, de ponto de vista...” (A Macau de Manuel Vicente, 2011). Para Manuel Graça Dias essa influência do cinema na obra de Manuel Vicente é notável “ao nível do rigor, do acerto, da passagem, da mudança de plano, sendo que um plano é o pavimento e o outro plano é a parede e é preciso pensar bem como é que essas mudanças de planos se fazem” (A Macau de Manuel Vicente, 2011)(fig.11).

“Tudo tem de ser palco para a encenação da vida, tudo tem de ser enquadramento (...) para que as coisas aconteçam.” (A Macau de Manuel Vicente, 2011)

Tanto o arquiteto como o cineasta trabalham sobre processos de criação artística. As ideias são chave para o projeto e o projeto chave para a criação materializada. No cinema e na arquitetura os três passos são bastantes análogos, o que torna o processo cinematográfico e arquitetónico semelhantes.

Desde a invenção da ficção científica que, ao existir a possibilidade de criação de cenários nos filmes, os cineastas trabalham com imaginários, desenvolvem narrativas e criam vidas em espaços no tempo. De uma forma muito superficial, a arquitetura e o cinema separam-se por uma delas (a arquitetura) trabalhar com o mundo real e a outra (o cinema) trabalhar com mundos ficcionados, que mesmo com cenários existentes e reais, aparecem sobre a forma de uma narrativa inventada sobre o espaço que conta determinada história. Porém muitos arquitetos e cineastas não se limitam a observar estas semelhanças entre os trabalhos das duas artes, procurando mesmo confluir-se na arte distinta.



“Muito daquilo que eu me lembro, é tanto da vida real como do cinema, e misturam-se as duas. (...) Há um lado que sempre me desagradou nos meus colegas, mas alguns até que eu estimo e que são importantes para mim, é aquela linguagem cinematográfica de *freeze*, do congelar, do paralítico. E há muitos arquitetos que gostariam que a obra quando foi feita ficasse no paralítico. Eu sou muito inimigo da congelação, do paralítico. As coisas têm de viver, têm de ter vida, têm de vibrar, têm de vibrar com as estações, com as horas do dia, com os estados íntimos, (...) as pessoas não são para as coisas, as coisas e que são para as pessoas” (A Macau de Manuel Vicente, 2011).

## A NARRATIVA EM ARQUITETURA

No cinema existe uma manipulação espacial com uma prévia definição dos acontecimentos em determinado espaço. Em arquitetura existe uma incógnita da vivência espacial, pois o ser humano é imprevisível nos seus comportamentos. Porém, às vezes a arquitetura é pensada e desenhada como narrativa fechada em si trançando formas não mutáveis de ser habitada.

Tal como na realização de um filme, o cineasta e o ator podem adaptar ou alterar o guião tornando-o melhor, em arquitetura a narrativa que existe durante a imagética da execução, pode também ser ela apenas um pensamento concetual do arquiteto sem traçar um único caminho de habitabilidade espacial para que as pessoas não se sintam incutidas de o fazer.

O arquiteto Luís Urbano e o arquiteto Manuel Graça Dias são dois membros do grupo de investigação que se desenvolve na Faculdade de Arquitetura do Porto, Ruptura Silenciosa. Ao longo de toda a investigação o projeto retrata diversos pontos de contacto entre cinema e arquitetura. Além de se tratar de um grupo não só de arquitetos como também de cineastas, este grupo propõe-se à realização de curtas-metragens de arquitetura e desta forma o papel do arquiteto e do cineasta funde-se quando o arquiteto faz filmes onde a arquitetura é personagem e onde procuram que “seja o próprio edifício a sugerir a própria narrativa do filme” (Urbano, 2013). A representação da arquitetura como protagonistas de curtas-metragens é pouco convencionalmente feita pelas mãos do arquiteto.

De forma geral arquitetos apresentam obras de arquitetura sobre a forma de documentário, o documentário de arquitetura, onde os próprios arquitetos explicam o projeto, a sua conceção e ideias. “Optámos pela ficção porque permite-nos transmitir algumas sensações através da linguagem cinematográfica que aproxima o espetador da experiência óptica da arquitetura, uma experiência mais sensorial, que tem mais a ver com a textura e com o som e com a luz” (Urbano, 2013). Esta fusão entre o arquiteto e o cineasta é ainda evidenciada pela sensibilidade que o arquiteto tem ao nível imagético.

O arquiteto Luís Urbano, refere que os arquitetos ao longo do processo de projeto

vão traçando narrativas: “quando estamos a construir o projeto a ideia não é apenas a de construção mas também a ideia de vivência e ocupação do espaço”. Desta forma, o cinema ficcional de arquitetura proposto ser desenvolvido no projeto Ruptura Silenciosa pretende ser criado perante uma narrativa projetada pelos arquitetos envolvidos para mostrar determinada arquitetura através da sua filmagem contando “uma nova história” (Urbano, 2013).

O cinema traz à arquitetura a combinação entre projeto e narrativa e isso dá à arquitetura diferentes significados e acrescenta-lhe vivência. A influência do cinema para os arquitetos é feita de forma indireta e não literal, tem a ver essencialmente com essas vivências e com esses significados atribuídos ao espaço exposto a narrativas, a habitabilidades, pois o arquiteto interessa-se pela forma a que o espaço se sujeita ao ser vivido. “As pessoas não saem de um filme com vontade de ter réplicas daquilo que acabaram de ver. O fenómeno é mais subtil, já que as imagens em movimento condicionam a percepção” (Urbano, 1998, p. 160).

A arquitetura é sempre plano de fundo das histórias dos filmes, porém existem casos em que esta faz parte do enredo como uma das personagens principais. A arquitetura deixa de ser um plano e passa a representar uma personagem.

O cenário dos filmes torna-se muitas vezes protagonista e o cinema através dos mundos criados pelo cineasta que são objeto de fascínio por parte dos arquitetos tornam-se muitas vezes uma influência no seu trabalho. “O cinema tem um poder muito grande de influência. No nosso caso (arquitetos) o cinema tem uma influência muito grande em projeto. O cinema de ficção científica tenta ver mais além, através de um pensamento virtual. (...) E eu acho que é muito engraçado que o cinema pode trazer à arquitetura um campo de experimentação” (Pereira, 2013) de representação arquitetónica marcada pelo pensamento narrativo aquando da realização do projeto prevalecendo os ideais do arquiteto sobre a habitabilidade espacial.

Numa outra perspetiva, o arquiteto Luís Urbano refere que a base dos filmes de ficção está na ideia de contrariar o que acontece nas revistas de arquitetura, que “eram o único sítio onde tinha sido experimentada a bomba de neutrões, que faz explodir as pessoas mas os edifícios ficam intactos.” (Urbano, 2013) E para isso o objetivo é mostrar a arquitetura a ser usada, vivida através de uma narrativa, “uma ficção que se aproxima



Fig.12.: Vile Savoye, Le Corbusier.

à vivência espacial” (Urbano, 2013)

O arquiteto defente “que os estudantes de arquitetura, e os arquitetos em geral têm uma espécie de capacidade inata para trabalhar a linguagem cinematográfica.” O arquiteto considera que “tem a ver com a formação própria dos arquitetos (...) quando fazemos arquitetura antecipamos uma coisa que ainda não existe”(Urbano, 2013), criamos uma espécie de narrativa sobre o espaço, sobre a forma como será ou pretendemos que seja vivido.

Numa diferente sentido da narrativa em arquitetura surge a caracterização feita por Rem Koolhaas ao Hotel Waldorf que se apresenta como um exemplo de uma narrativa cinematográfica perante um edifício real. Koolhaas relata, “Ele oferece um fecundo corte transversal da população, um rico tecido de inter-relações entre as castas sociais, um campo para a comédia de costumes conflituantes e um fundo neutro de operações rotineiras que confere relevo dramático a cada episódio.” (Koolhaas, 1978, p. 176) O hotel torna-se um filme, as pessoas que o habitam os artistas e os empregados os figurantes, e assim sucessivamente, com as mudanças de plano se vai formando o filme com vários episódios. O hotel Waldorf torna-se um filme, apresentando os hóspedes como artistas e o corpo de funcionários como figurantes. “O filme começa na porta giratória – símbolo das ilimitadas surpresas da coincidência; então avivam-se os enredos secundários nos recessos mais sombrios dos andares inferiores, que se consumarão – com um episódio no elevador – nas regiões mais altas do edifício”. (Koolhaas, 1978, p. 176)

A arquitetura moderna como o cinema cresceram juntos ao longo do século XX e as duas artes celebraram o

movimento. Num edifício o movimento cria por si só uma narrativa do lugar. Uma rampa indica um percurso, e um percurso feito através dessa rampa, propõe vistas, aproximações a espaços, uma direção que é feita através do movimento. Os espaços de circulação dos edifícios definem esse movimento que é contínuo e se transcreve numa narrativa. Por outro lado, as janelas em banda de um dos cinco pontos da arquitetura definidos por Le Corbusier, definem uma continuidade que pode ser considerada cinematográfica tal como o percorrer da rampa da Ville Savoye (1929-1931) de Le Corbusier (fig.12)

## A ORIGEM DO CINEMA E O APARECIMENTO DA FICÇÃO CIENTÍFICA

A origem do cinema é antecipada pela fase não menos importante do desejo de cinema. Historiadores e arqueólogos comprovam a vontade do homem em registar o movimento sendo o desenho e a pintura dos períodos do paleolítico – as pinturas rupestres – exemplos das primeiras formas de representação dos aspetos dinâmicos da vida humana e da natureza.

Com a intensão de compreender a forma como os animais e os humanos se moviam, no final do século XIX começou-se a decompor sequências de fotogramas e frames simulando o movimento. Inimaginável ainda a importância que esta invenção viria a ter.

O Jogo de sombras do teatro de marionetes oriental representa um percussor do cinema, sendo esta uma experiência que acrescentou o conceito de movimento. Outras experiências posteriores como a lanterna mágica e a câmara obscura vieram construir os fundamentos da ciência ótica que veio a originar o cinema.

O princípio da Lanterna mágica, criada pelo alemão Athanasius Kirchner no século XVII é composta por uma caixa iluminada no seu interior com um orifício com uma lâmina de vidro. Os desenhos do vidro são projetados no plano frontal ao orifício pela libertação e projeção da luz do interior da caixa. Um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através do foco de luz gerado pela chama de querosene, com acompanhamento de vozes, música e efeitos sonoros.” (Mascarello, 2006, p. 18) (fig.13).

Num processo oposto, a câmara obscura ou câmara escura, trata-se de uma caixa ou espaço totalmente escuro, com um, e só um foco de luz. Um pequeno orifício que quando um exterior ou objeto iluminado, cria uma projeção no seu interior que coincide com a imagem de “pernas-para-o-ar” do que está em frente ao orifício no seu exterior. O orifício representa o ponto de convergência onde penetram os raios de luz e se cruzam invertendo a imagem que aparece no interior da caixa. O princípio da câmara escura é enunciado por Leonardo da Vinci, no século XVI – “Quando as imagens dos objectos iluminados penetram num compartimento escuro, através de um pequeno

orifício e se recebem sobre um papel branco situado a uma certa distância desse orifício, vêem-se, no papel, os objectos invertidos com as suas formas e cores próprias” (Pessoa, 2010, p. 27)(fig.15).

O cinema surge também de influências de algumas formas de representação de imagens pictóricas do século XIX, como o Taumatrópio (1825), o Fenaquistiscópio (1832) e o Zootrópio (1833)(fig.14).

O primeiro cinema, segundo Flávia Cesariano Costa (2006) no livro *Historia do Cinema Mundial*, tem início em 1895. Porém esta data indica apenas o surgimento de ensaios e de espetáculos através de técnicas que foram sendo aproximadas ao que veio a ser o cinema. Os primeiros 20 anos do cinema são descritos, segundo a mesma autora, como em “transformação constante”. Entre 1895 e 1915 o cinema, conceito definidor de projeção de imagens em movimento, surge e a sua forma de produção sofre sucessivas transformações e a propagação da sua exibição foi sendo aceleradamente feita.

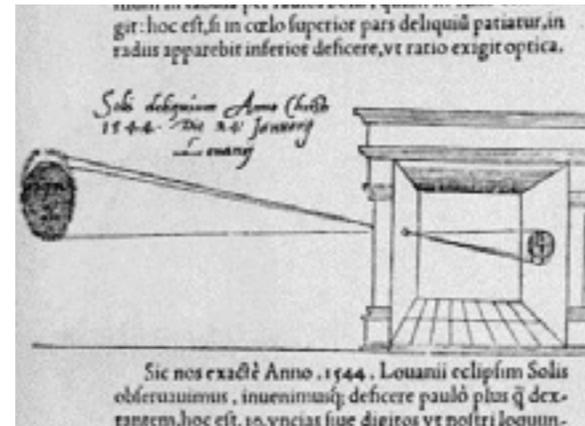
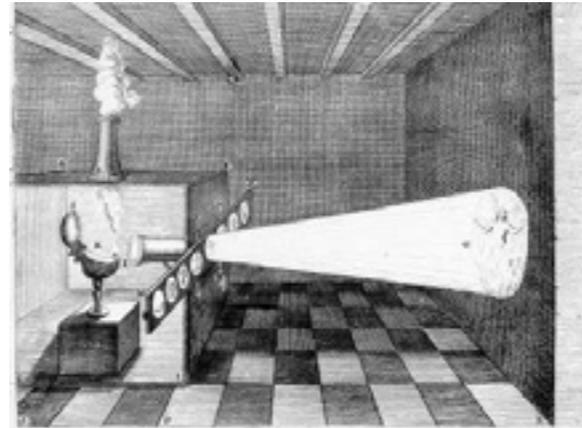
A evolução do cinema foi sendo marcada por acontecimentos sociais que se foram também repercutindo nas outras formas artísticas.

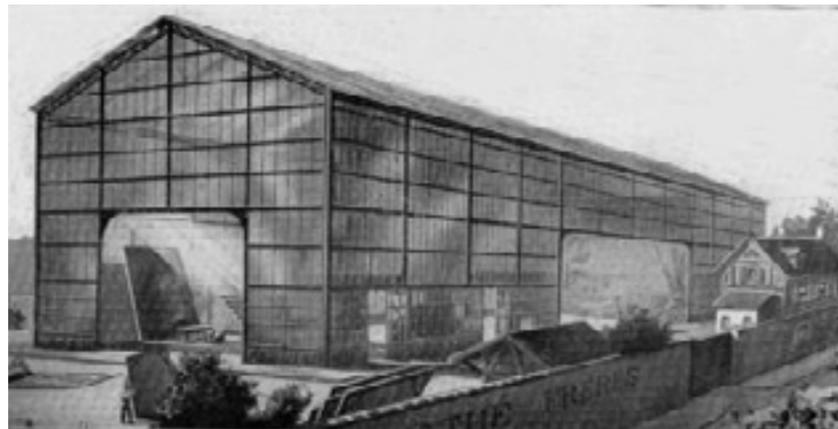
Como todas as artes, o cinema passa por algumas respostas a esses acontecimentos sociais sobre a forma de um manifesto artístico ou uma mensagem a divulgar. No cinema a influência de acontecimentos sociais como fonte de expressão foi sempre mais tardiamente verificada que nas outras artes. Muitos dos filmes são baseados em argumentos de livros, o que faz com que as obras literárias antecipem a história que mais tarde surge no cinema. E é no cinema que a história ganha uma representação mais completa por conciliar

Fig.13.:Lanterna Mágica 1643, Athanasius Kirsher

Fig.14.:Zootrópio 1833.

Fig.15.:Registo de câmara escura, 1544, Gemma Frisiud





a imagem, o movimento e o som, matérias fundamentais para a possibilidade de uma representação realística, transmitindo verdade à narrativa ficcionada.

A própria origem do cinema é por si de grande relevância por determinar um acontecimento inovador não só no domínio da demonstração artística como também por apresentar características inovadoras ao nível tecnológico. O avanço tecnológico criou novas formas de criação de cenários, captação de imagens em movimento, som e efeitos especiais fazendo do cinema uma arte de capacidade de criação quase infinita.

Em 1895, os irmãos Auguste (1862 – 1954) e Louis (1864 – 1954) Lumière projetam *La Sortie de l'usine Lumière* (fig.16) marcando o início da sétima arte que já antes tinha sido inventada por Edison. Desde imagens da vida quotidiana, até imagens da cidade em movimento, os Lumière foram aumentando o seu reportório, captando diferentes culturas e dinâmicas das cidades.

Thomas A. Edison (1847 – 1931), o responsável pela invenção da lâmpada, já antes tinha experimentações de captação de movimentos, porém nunca chegou a conseguir projetá-las em tela. Foi com a criação do primeiro cinetoscópio em 1888 que Edison idealizou o dispositivo capaz de gravar e reproduzir imagens em movimento, no entanto essa reprodução só era possível ser visualizada por uma pessoa de cada vez.

Apesar dos Irmãos Lumière defenderem a utilização do cinetoscópio para o registo dos filmes, a primeira exibição no Grand Café em Paris, em 1895, já funcionou sob a forma de projeção numa tela de imagens em movimento com um

Fig.16.: La Sortie des usines Lumière

Fig.17.: Sala dos Cinetoscópios de Edison 1894

Fig.18.: Estúdio de Pathé em Montreuil

documentário da época.

Pelas mãos de Charles Pathé (1863-1957) surge em 1900 a ideia de industrialização do cinema devido à aptidão comercial da produção cinematográfica. Pathé cria então uma produtora de filmes e encarrega-se também do fabrico de material para as filmagens. O sucesso foi tal que as cópias dos filmes eram escassas para os pedidos, levando Pathé a criar um novo método ainda hoje utilizado de aluguer de filmes. (figura 2)

Em 1905 Léon Gaumont (1864-1946) manda construir um estúdio nos Buttes-Chaumont e utiliza o método do aluguer para divulgar os seus filmes. Compra uma sala de espetáculos na praça Clichy transformando-a no Gaumont Palace e mais tarde constrói novos estúdios e multiplica o número de salas na região de Paris.

Se os irmãos Lumière foram considerados os grandes criadores do lado científico que está por trás da origem do cinema, outra personagem é responsável pelo lado artístico que veio a complementar em vários aspetos a criação cinematográfica. Com a sua presença na primeira exibição cinematográfica da autoria dos Irmãos Lumière, George Méliès viu-se incitado a criar o seu próprio aparelho de gravação, pois foi-lhe rejeitada a venda de um dos cinematógrafos. Com origens na arte do teatro, Méliès já possuía uma veia de ilusionista, de mágico e entertainer, e viu no cinema a possibilidade de criar novas formas de mostrar os sonhos e a imaginação. É entre 1896 e 1912 que Méliès surge com a novação da possibilidade de criação dos cenários para filmes, que antes não suplantavam as meras imagens da realidade através de truques e efeitos de câmara encantando os seus espectadores.

“Os irmãos Lumière gostavam de documentar cenas da realidade cotidiana (...) os filmes de Méliès, por serem realizados em estúdio e tratarem de assuntos fantásticos, utilizando cenários estilizados, baseados em rotinas teatrais, representariam a vertente ficcional do cinema.” (Mascarello, 2006, p. 31)

É com a realização de *Le voyage dans la lune* em 1902 que surge o primeiro filme de ficção científica da história, surgindo assim o início de investigações sobre a capacidade de criação de novas realidades através do cinema. Méliès explora também métodos de montagem dos filmes criando manipulações da gravação do filme que



levam ao aparecimento e desaparecimento, transformações, e outras técnicas visuais. Curiosamente foi também da autoria de Méliès a criação da primeira figura mecânica, uma boneca projetada para escrever uma mensagem (fig.19).

Segundo Flávia Cesariano Costa, a produção cinematográfica, “de 1907 a 1913”, começou a organizar-se de forma industrial, “estabelecendo uma especialização das várias etapas de produção e exibição dos filmes.” (Mascarello, 2006, p. 37)

19

Fig.19.: *Le voyage dans la Lune*, 1902, Méliès

## EVOLUÇÃO DE TÉCNICAS DE PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA

“O cinema sempre foi um meio para as pessoas poderem sonhar, visitar mundos e criaturas fantásticas, uma porta para o desconhecido” (Carvalho, 2008, p. 34)

Com a descoberta, de George Méliès, do stop trick que veio a permitir efetuar interrupções e saltos nas ações, o cinema passou a contar com a possibilidade de fazer desaparecer e aparecer pessoas e objetos. Méliès aproveitou essa técnica em 1902 no já referido filme que é considerado o primeiro da ficção científica: *Le voyage dans la lune*.

A partir da evolução natural do stop trick foram-se encontrando novas técnicas de ficção afastando cada vez mais o cenário de filmes, do mundo real e acrescentando ao mundo do cinema uma componente narrativa espacial direcionada apenas para a história a ser contada nos filmes.

Deste modo as próprias histórias do cinema ganharam um grande leque de novas possibilidades representativas, tornando qualquer desejo ou imaginário possível de mostrar na tela. A dimensão da arquitetura que desde sempre havia existido no cinema na certeza de que sempre existiu um espaço onde ocorre a cena e esse espaço era definido de acordo com alguns fundamentos, na ficção científica passou a existir como uma das matérias a ser projetadas para a realização do filme. O espaço passou a ser pensado e construído, por se constituir por um imaginário inalcançável no mundo real.

Em 1927 é realizado *Metropolis* - o mundo do cinema do imaginário ganha uma enorme dimensão quando Fritz Land cria toda uma enorme cidade futurista, totalmente construída para o filme. Para este filme foi utilizada a técnica da construção em miniatura. Também carros, comboios e aviões tiveram de ser construídos em tamanhos reduzidos e movimentados através de fios puxados por operadores do exterior do cenário. Desta forma foi recriado o ambiente congestionado da cidade do futuro. Alguns dos cenários de espaços interiores e de espaços de ação foram construídos em estúdio à escala real tendo sido, em alguns casos, utilizados espelhos a fim de multiplicar pisos e espaços que o permitissem de forma simétrica. “Tornava-se assim mais fácil e barato filmar



20

cenários fantasiosos e de grandes proporções” (Carvalho, 2008, p. 34).

Fig.20.: *Metropolis* de Fritz Lang, 1927 - Miniatura

Alguns outros efeitos foram utilizados para intensificar a imagem de cidade distópica e industrializada. Elementos como fumos, faíscas de eletricidade e fagulhas a sair das máquinas foram forçadas em algumas perspetivas com a preparação de aparelhos de alta frequência que reproduziam a ilusão das faíscas, e a instalação de eletricidade de tubos de Geissler produzindo efeitos de algumas iluminações especiais.

Também resultado de alguns efeitos especiais em *Metropolis* surge a ideia inovadora de uma televisão-telefone. Nesse efeito foi utilizado um ecrã que projeta uma pessoa a comunicar com outra pessoa real, sendo utilizado para isso



21 22  
23 24

um projetor de cinema por traz do ecrã do telefone-televisão construído.

Mais tarde, a partir da filmagem de fotogramas repetidos enumeras vezes de objetos inanimados – Stop Motion – criou-se a ilusão de movimento no decorrer do filme. Com isto o cinema ganhou ainda a possibilidade de integração de elementos estáticos construídos que depois ganhariam o efeito de movimento com a técnica.

Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack em 1933 realizaram o filme King Kong onde Willis H. O'Brien, responsável pelos efeitos especiais, utilizou a técnica do Stop Motion (fig.21).

O exemplo de King Kong remete para os estudos do final do século XIX feitos por Eadweard Muybridge em 1878 de cavalos em corrida (fig.22) e de Etienne Jules Marey em 1882 de pássaros a voar onde era utilizado para a ilusão de movimento a repetição de fotogramas com pequenas mudanças das posições.

Com essa técnica cinematográfica o realizador levou à cidade de Hong Kong um gigantesco gorila, o Kong. Para isso foi construído o enorme gorila e captado em fotogramas em muitas posições diferentes sequenciais, que montadas aparentam ser movimento. A captação foi muito vasta o que trouxe um grande realismo às cenas marcando a história do cinema pelo surpreendentemente feito para a época.

Desta forma, a técnica do Stop Motion e a realização de King Kong originou uma nova vertente cinematográfica que possibilitava a criação de enormes feras.

Em 1954, inspirado no gigante Kong, surge o gigante Godzilla, um filme do japonês Ishirô Honda. O responsável

Fig.21.: King Kong, de 1933 – Miniatura da fera.

Fig.22.: Cavalos em corrida, experiência de Eadweard Muybridge em 1878

Fig.23.: Godzilla, 1954 – Fera à escala humana

Fig.24.: Godzilla, 1954 – Fera e cidade em miniatura.

pelos efeitos especiais foi Eiji Tsuburuya que utilizou a escala humana para definir a escala do monstro (fig.23), reduzindo a envolvente em miniatura. Desta forma um disfarce do monstro vertido num homem permitiu toda a possibilidade de interação deste com a cidade em miniatura transmitindo a ilusão de um gigante monstruoso (fig.24). “He used a man in a monster costume to portray the monster instead. Surrounding him with miniature buildings to make it seem as though he was 400 feet tall” (Netzley, 2000, p. 92).

Murray Spivak e Max Steiner foram os responsáveis pelo som, onde inovaram, e pela primeira vez utilizaram três fachas: uma com efeitos sonoros, outra com falas e outra com música. Esse tratamento tornou mais harmoniosa a relação som-imagem. A música também foi composta por Max Steiner.

Numa outra vertente, em 1956 surge *Forbidden Planet* de Fred Wilcox, um filme de ficção científica passado no espaço. Para este filme foram construídas miniaturas de naves espaciais e pinturas cénicas e algumas pinturas foscas para recriar ambientes misteriosos.

*Forbidden Planet* representava o filme com o robô mais elaborado até à época, e foi realizado nos estúdios da MGM – *Metro Goldwyn Mayer*. O investimento feito no robô levou os estúdios a voltarem a utilizá-lo num outro filme, *The Invisible Boy* (1957) e em programas de televisão. “Robby the robot had many moving parts and flashing lights, all of which were powered via more than 26000 feet of electrical wiring” (Netzley, 2000, p. 86). Apesar de ter sido construído com alguns mecanismos, Robby ainda dependia do humano para a sua movimentação. “But despite his elaborate movements, Robby was still nothing more than a costume, with a man inside to walk and move his arms” (Netzley, 2000, p. 86). Mais tarde, Robby é de novo utilizado no filme *O menino Invisível* (fig. 25).

Alguns cenários foram construídos em minuciosos modelos e miniaturas. Se em arquitetura a representação de projetos é complementada pelo cruzamento de elementos desenhados, perspectivas no papel, desenhos e maquetes, no cinema o projeto da cidade seja qual for a forma como é construído, tem de chegar à minúcia da arquitetura já construída, pois só assim se aproximará do real.



25

Também ao nível do som o filme inovou, tendo sido criado o primeiro sintetizador de música para a realização dos sons do espaço. “The movie also included something revolutionary in the field of sound effects: the first electronic synthesizer music ever heard in a motion picture, which was used to represent the sound of musical instrument created by space aliens” (Netzley, 2000, p. 86).

De Alfred Hitchcock surge em 1963 *Os Pássaros*, um filme que conta com a simbiose intensa entre o real e a fantasia baseada no real. Ub Iwerks, o responsável pelos efeitos especiais do filme, trabalhou com a utilização de pássaros reais e pássaros mecânicos (pág.26). Inicialmente Hitchcock avançou com a ideia de criar pássaros animatrónicos, produzidos com asas motorizadas. Mas a falta de realismo

Fig.25.: Robby em *O menino invisível*



26 27  
28 29

levou-o a abandonar a ideia. “In one test of the mechanical birds, they released these strange looking creatures that looked like model airplanes with wings that moved up and down. There was also a glider type of bird that was just about as laughable” (Hoffman, s.d.)

Ainda assim alguns dos pássaros mecânicos foram utilizados em algumas cenas, como o caso dos pombinhos que se encontram no carro de Tippi Hendren e da gaivota que bica a menina no seu aniversário (fig.27).

A ilusão passou então por ser criada com pássaros reais atraídos por alimentos cruzados com pássaros mecânicos e efeitos óticos. “Artist Albert Whitlock created a painting of hundreds of birds sitting on telephone wires and trees; this painting had tiny holes punched in it to allow glittering light to pass through from behind, thereby giving the illusion of movement among the birds” (Netzley, 2000, p. 98).

A aglomeração dos pássaros reais foi tarefa complexa tendo Ray Berwick, um treinador de pássaros que já antes o tinha feito num outro filme, capturando grupos de pássaros e treinando-os em ambientes de estúdios iluminados (fig.28).

Para a gravação das cenas foi utilizado um estúdio de gravação de fundo amarelo através de um processo de vapor de sódio que possibilita a substituição do fundo por um novo plano criando um novo ambiente composto (fig.29). “Sodium vapor was found to be superior to the conventional blue screen process because it utilized a prism that split off the yellow sodium beams to create an original negative (or first generation matte) at the same time the positive image was exposed, which meant that troublesome fringing problems could be virtually eliminated” (Hoffman, s.d.).

Fig.26.: Pássaros reais e animatrónicos

Fig.27.: Ataque a menina no seu aniversário por um pássaro animatrónico.

Fig.28.: Hitchcock observando os pássaros do filme

Fig.29.: Detalhes de layer do fundo com sobreposição de filmagens em fundo amarelo



Fig.30.: Mise en scene de Os Pássaros de Hitchcock

Também resultado de técnica de extração do fundo amarelo com o processo de vapor de sódio, surge em 1964 *Mary Poppins* de Robert Stevenson. Neste filme o fundo com o qual são gravadas as cenas com personagens reais é substituído por um fundo animado. “Once this background was complete, the live-action footage and the background were rephotographed together, making it appear as though the actors has been dancing with animated penguins and other cartoon characters” (Netzley, 2000, p. 141).

A interação entre personagens reais e personagens animados dava-se pela sobreposição de layers de gravação sendo elas um ambiente representado no background, as live-actions de atores reais e os personagens animados em movimento através do stop-motion, sendo a sobreposição resultado de uma interação entre o real e a fantasia. Para alguns personagens animados também foram usadas figuras mecânicas que estavam a ser desenvolvidas na Disney.

Numa outra vertente cinematográfica, em 1968 Stanley Kubrick realizou *2001: Uma Odisseia no Espaço*. Com a colaboração de Douglas Trumbull este filme causou um grande impacto na evolução de técnicas de efeitos especiais no cinema. Foram utilizadas miniaturas muito detalhadas e grandes cenários com mecanismos rotativos para cenas em espaços interiores de ilusão dos aspetos com gravidade no espaço.

Em 1977, George Lucas em o filme *Star Wars: Ep. IV – Uma Nova Esperança* deu origem a uma nova revolução na indústria cinematográfica marcada pelo início da utilização de métodos computacionais na realização de efeitos especiais e de controlo de filmagem e movimento de camara. Assim Lucas



31 32  
33 34

reuniu um grupo de jovens que se tornaram responsáveis pelos trabalhos computacionais para a realização desses efeitos formando assim, em 1979, a Indústria Light and Magic. Esta industrial torna-se “a mais importante empresa de efeitos especiais desde então” (Carvalho, 2008, p. 38). Assim, a empresa de George Lucas implantou uma série de softwares de efeitos especiais nos filmes que desde então vieram cada vez mais a evoluir em direção ao maior realismo possível e a facilidade da sua realização.

Depois de George Lucas ter impressionado com os métodos computacionais e com o avanço da tecnologia, os efeitos especiais gerados por computador, CGI (Computer Generated Imagery), foram sendo cada vez mais explorados.

Em 1982, Steven Spielberg realizou ET, o Extraterrestre, nomeado para Óscar de melhor realização em efeitos especiais, tal como Blade Runner. ET foi vencedor do Óscar.

ET, o Extraterrestre foi o primeiro filme a utilizar uma técnica chamada “latent image matte painting” (Netzley, 2000, p. 79)(fig.32). Com esta técnica é feita uma combinação de duas layers, o matte painting, que consiste na pintura fosca de um ambiente que seria muito caro ou difícil de ser reproduzido tridimensionalmente, com gravações em estúdio em Live-action. Outra técnica utilizada foi o go-motion, uma técnica derivada do stop-motion (sequencia fotográfica de elementos imóveis em diferentes posições), diferenciada pela composição de imagens fotográficas repetidas tiradas em movimento o que trazia um maior realismo à cena.

“It was used for the scene in with children fly on bicycles across the night sky” (Netzley, 2000, p. 79). Foram desenvolvidos novos equipamentos de filmagens que

Fig.31 - Projeto para o ET.

Fig. 32 - ET- o Extraterrestre.

Fig. 33 - A maquete de Nova Iorque do futuro de *The Fifth Element*.

Fig. 34 - Chroma Key, *The Fifth Element*

permitted suspending objects in the camera when the live-action was being filmed without the use of motion control. With these equipments a scene of object movement in the air was filmed. “It was used to create the illusion that ET was moving objects in a bedroom in order to show his planet’s position in the universe” (Netzley, 2000, p. 79).

Construíram-se miniaturas elaboradas de florestas, um bairro habitacional e uma nave alienígena.

O ET foi projetado inspirado em algumas figuras como o olhar de Einstein ou Ernest Hemingway quando velhos (fig.31). A figura do ET foi construída por um grupo de artistas e técnicos especialistas em efeitos especiais. Foram criados três ET’s para o filme: um de corpo inteiro controlado durante as filmagens por doze pessoas que nas centrais de comando se encontravam ligadas ao corpo do ET por cabos e comandos; outro operado através de ondas de rádio para expressões faciais; e por fim um fato.

Dez anos mais tarde, Steven Spielberg realiza *Jurassic Park* (1993) também vencedor do Óscar de Melhor realização em efeitos especiais.

*Jurassic Park* entra na vertente cinematográfica das enormes criaturas monstruosas interagindo com pessoas reais. Porém, com o avançar da tecnologia, o filme apresenta grandes avanços em animatrônicos e computação gráfica (fig.33).

Desta forma, a animação por computador tornava possível a fácil multiplicação dos animais, no entanto, softwares tiveram de ser aperfeiçoados a fim de conseguirem dar mais realismo às captações aproximadas dos animais, conseguindo chegar a um realismo tal que Spielberg foi convencido a utilizar cerca de cinquenta shots gerados em computador.

Em 1997, *The Fifth Element* de Luc Besson surge como um arrebatador e excêntrico uso da tecnologia como forma de criar todo um imaginário de Nova Iorque do futuro, repletas de enormes prédios e carros voadores. Neste caso o uso da tecnologia cinematográfica assemelha-se à tecnologia representacional de arquitetura, onde na primeira metade do século XX se utilizava a maquete na construção desses cenários mais tarde completamente virtualizados.

Para o filme foi construído um detalhado cenário em miniatura, de Nova Iorque

futurista que foi mais tarde utilizado em *Godzilla* (1998). Os materiais utilizados para a construção da miniatura foram aço, madeira, plástico, acrílico e espuma de poliestireno. Alguns edifícios foram criados em computador particularmente para a gravação de algumas cenas. “But an entire city of computer-generated buildings would have been impossible to create, because such work is not only extremely time-consuming but requires massive computers proved valuable for planning miniature construction, particularly when developing the movie’s intricate flying car chase through the city” (Netzley, 2000, p. 83).

Alguns veículos foram construídos em miniatura às escalas 1/24 e 1/6 e outros criados em computador. As pessoas foram gravadas em tela verde através do processo *Chroma Key* e introduzidas na cena no cenário miniatura através da sua redução.

O avanço da tecnologia e dos softwares foram tornando o cinema cada vez mais resultado do digital e isso tornou a pós-produção cada vez mais importante na definição do carácter dos filmes. Em paralelo no universo da arquitetura a representação por vias computacionais tornou cada vez mais fácil a mostra da tridimensionalidade projetual. Neste sentido foram podendo ser compactadas em “espaço” digital grandes cidades, edifícios e espaços da arquitetura e do cinema.

Em 2005, *Sin City*, um filme dos diretores Frank Miller e Robert Rodriguez, surgiu como um dos primeiros filmes a ser totalmente digitais com personagens reais ao vivo. O filme foi inteiramente filmado num estúdio onde consoante a cena foi elaborada uma instalação de telas verdes que possibilitavam a sua substituição por ambientes criados para a cena, através de softwares. “Filmed entirely indoors on a sound stage, these movies used a technique called compositing that layers two or more video clips over each other and merges them into one image. Actors were filmed against a green background screen” (June Jamrich Parsons, 2012, p. 475).

As filmagens foram feitas a cores, com câmaras digitais de alta definição e em pós-produção foi convertido para preto e branco. “During post-production, video editing software removed the background and layered in scenery created with CGI or from real footage on location” (June Jamrich Parsons, 2012, p. 475).

Actualmente, existe um enorme domínio de meios virtuais. Os cenários quando

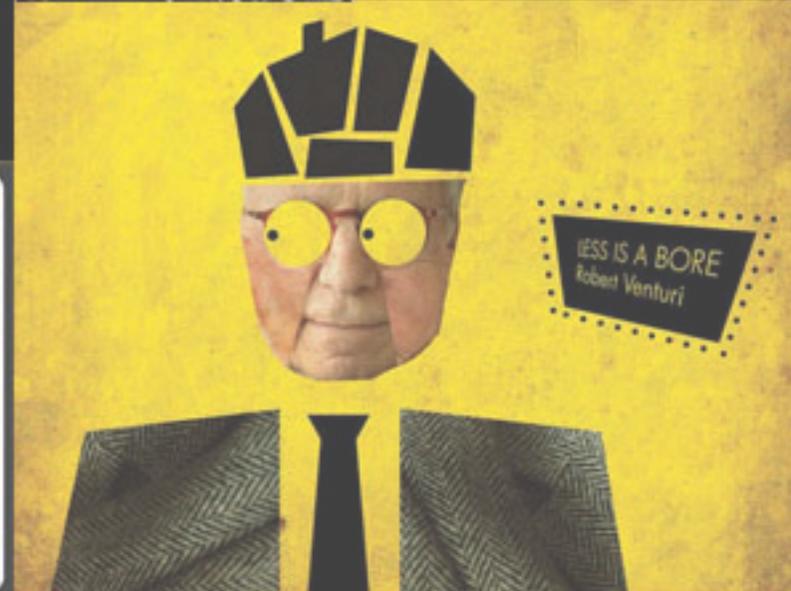
Fig.35 - Making Of the *Sin City* (2004).

inexistentes são construídos através de programas de modelação 3D semelhantes aos programas utilizados pelos arquitetos. É nesse modelo em três dimensões que são levadas ao mais ínfimo pormenor todas as cores, texturas do cenário ou layout da cena específica, tentando ao máximo aproximá-lo à realidade. Existe uma busca da perfeição na representação de realidades que não existem mas que tentam iludir o espectador da sua existência. Para o arquiteto essa aproximação ao real tende noutro sentido pela busca do entendimento, da integração, e sobretudo da previsão e simulação, em forma de imagens, do seu imaginário.

Quando executada a modelação de um cenário é exportado para softwares de cenografia virtual para a sobreposição em tempo-real das personagens que foram captadas pela câmara num estúdio real. Normalmente, nos estúdios de cenografia virtual as câmaras do estúdio real estão ligadas a computadores para que exista um reconhecimento de pontos dos dois cenários que permita a adaptação entre o que está a ser filmado e o cenário virtual, e quaisquer alterações feitas num são automaticamente adaptadas ao outro, sendo que é a câmara virtual que se move em função da câmara real.

As filmagens reais são feitas sobre um fundo azul ou verde: Chroma Key, que é um sistema que permite a captação rigorosa do background e que efetua a sua substituição pelo cenário modelado virtualmente.

Programas como o 3DS Max, o Blender, o Cinema 4D e até o Sketchup, os softwares mais utilizados para os modelos são exemplos dos que também são utilizados em arquitetura.



PARTE II  
PERSPETIVAS DA CIDADE MODERNA NO CINEMA

Para Robert Mallet-Stevens “é inquestionável que o cinema influenciou a arquitectura moderna, por outro lado a arquitetura não só serve os cenários, como deixa a sua marca na mise-en-scene; a arquitectura também representa” (Urbano, 1998, p. 60). Foram influências como as obras de Le Corbusier, Mies Van der Rohe, Frank Lloyd Wright, Bauhaus que foram servindo de inspiração na criação dos cenários dos grandes estúdios cinematográficos que nesse sentido foram sendo formados com ênfase na experimentação da arquitetura moderna. Esta busca experimental foi relevante para alguns filmes de ficção nos quais o cenário se mostrou como parte integrante na narrativa, a arquitetura virou protagonista e os temas que surgiram perante o movimento moderno e o pós-moderno, foram alvo de ficção.

Foram escolhidos em função do impacto artístico e da sua linguagem arquitetónica, três exemplos a ser analisados, sendo eles: o filme *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies; os filmes de Jacques Tati, com enfoque em *Mon Oncle* (1958) e *Playtime* (1967); e o filme resultante do argumento de Philip K. Dick, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. A escolha apesar de se espalhar ao longo do século deve-se sobretudo pelas influências que estas apresentam pela arquitetura da época figurativa do Modernismo e Pós-Modernismo. Em termos metodológicos cinematográficos a produção dos três casos apresenta características aproximadas a métodos de representação arquitetónica convencionais antes da introdução de meios tecnológicos que remeteram para a tridimensionalidade computacional

A arquitetura e urbanismo modernos como seleção estilista da imagem dos filmes de análise, torna-se evidente perante a diferença entre cenários reais e cenários construídos, não só pelo extremo de contubernios entre as disciplinas como pela força da imagética espacial cinematográfica. Esta ideia reforça-se ainda com a constatação de que o moderno ocupou a maior parte do século XX, século da origem e crescimento da arte sétima, o cinema.

Uma das principais características dos modernos era a rejeição dos estilos históricos do passado, representada pela repulsa ao ornamento e exemplificada pela obra de Adolf Loos, *Ornamento é Crime* (1908).

Outros aspetos de referenciar do movimento moderno são o conceito Menos é

mais – *Less is More*, frase aplicada pelo arquiteto Mies Van der Rohe; e a ideia de que “a forma segue a função” – *form follows function*, do arquiteto proto moderno Louis Sullivan.

Já o movimento pós-moderno surge no final dos anos cinquenta. Na década de 70 o pós-modernismo começa a dominar como forma de crítica do modo de vida da sociedade moderna industrial que surgiram no pós-guerra.

“E pelo facto de o cinema ser uma manifestação que tem apenas um século de vida na humanidade – basicamente o século 20 – parece justo que seja a arquitetura moderna a personagem principal.” (Castello, 2002)

## ARQUITETURA PROTAGONISTA - VIAGEM PELA CIDADE DO FUTURO

“Cinema remains the best place to experience the architectural imagination at full fight (...)” (Glancey, 2003)

A torna-se protagonista perante a excentricidade de alguns cenários realizados para os filmes, impressionantes cidades de arranha-céus, carros voadores e tecnologias altamente avançadas. “A arquitetura começou a ser uma atriz de cinema, os arranha-céus eram elevados à categoria de stars” (Neuman, 1999, p. 114)

Desde muito cedo, que na história do cinema passou a haver uma representação de especulações do futuro das cidades. A conquista de técnicas cinematográficas que levaram a uma hipótese de criação muito vasta, logo a partir da primeira década do século XX, tornou o cinema uma arte de representação de imaginários, desejos e visões perante o futuro ou cenários irrealis. “A realidade habitacional urbana e o mundo paralelo que gravita em torno do cinema são expressões artísticas fortemente relacionadas com o nosso modo de estar no mundo.” (Previ, 1999, p. 193)

Segundo Leonardo Previ (1999) a indústria cinematográfica só começou gradualmente a ser desenvolvida na Alemanha a partir da Primeira Grande Guerra. Berlim que antes nunca tinha sido considerada uma das grandes cidades europeias torna-se na segunda metade do século XIX um dos grandes territórios urbanos com a industrialização e com a implantação de uma rede ferroviária que veio a ser um dos principais eixos de circulação no país. Com a instauração da República, em 1919 esse desenvolvimento intensificou-se e Berlim torna-se uma das mais importantes capitais europeias.

O mesmo autor refere o início do século XX também marcado pelas grandes Exposições Universais foram sendo apresentadas projeções cinematográficas. Exemplo disso é a Exposição parisiense em 1900 onde os irmãos Lumière apresentaram a sua arte cinematográfica projetada em grandes telas revelando as “excentricidades berlinenses” ao público europeu em geral.

Em 1925 surge uma nova vertente cinematográfica inspirada pelo dadaísmo e



38 39  
40 41

surrealismo. O começo da época expressionista alemão no cinema é marcado pelo filme *Das Cabinet des Dr Caligari* (1919) (fig. 39), de Robert Weine (1873-1938), onde nos é apresentado um cenário de um mundo desfigurado e hostil fruto de uma “exteriorização do estado espiritual das personagens, há todo um ambiente criado pela relação entre o lado físico e o lado mental.” (Fernandes, 2004/2005, p. 19)

Um dos primeiros filmes notáveis onde a cidade é criada à imagem de uma visão futurista que marca o início do expressionismo alemão no cinema é *Metropolis* (1927) (fig.37) de Fritz Lang (1890 - 1976). Neste filme, que se constitui como uma das primeiras obras que refletiu sobre o medo da cidade do futuro, a cidade e a arquitetura surgem como protagonistas.

Em 1924, já era aclamado o cinema ilusório de “prédios de trintas andares no centro da cidade” (Neuman, 1999, p. 109) em *Der Letzte Mann* (Fig.38) de Friederich Wilhelm Murnau. O facto de arranha-céus terem sido escolhidos para representar o brilhante melodrama de Murnau – e o facto de terem sido usados no próprio filme – revela o fascínio dos contemporâneos por um tipo de edifício que estava no centro de vastos debates sobre o futuro das cidades alemãs” (Neuman, 1999, p. 109).

Na origem da cidade de *Metropolis* foi marcada a viagem feita pelo cineasta à cidade de Nova Iorque que o influenciou na representação da cidade do filme. Na cidade de *Metropolis* existe um sobredimensionamento excessivo do edificado, dos eixos viários que se desenvolveram em vários níveis, e o excessivo domínio do automóvel sobre a imagem da cidade transmitindo-lhe muita movimentação rasgando a

Página anterior: Fig. 37 - *Metropolis* de Lang (1927)

Fig. 38 – *Der Letzte Mann* de Friederich Wilhelm Murnau

Fig. 39 - *Das Cabinet des Dr Caligari* de Robert Weine.

Fig. 40 - Perspectivas para *Metropolis* (1927)

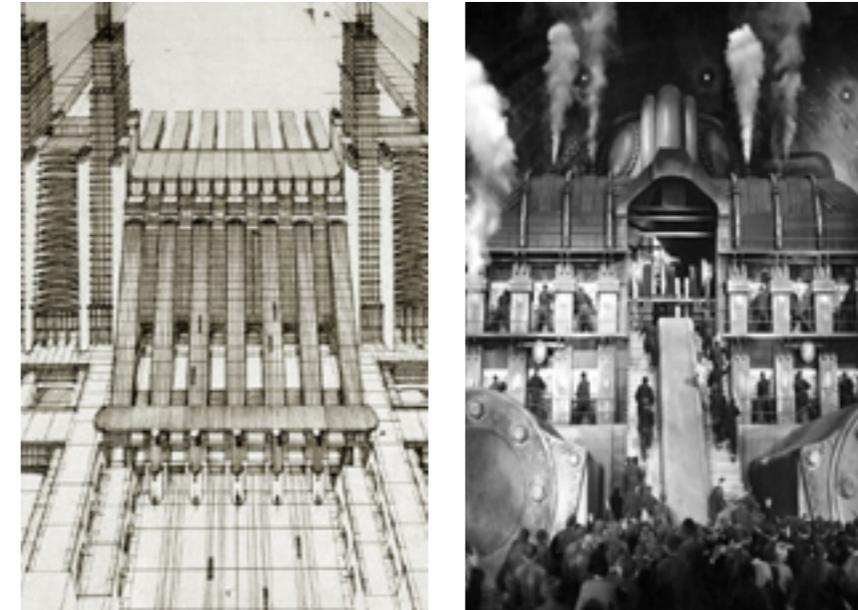
Fig. 41 - Cidade densificada ao nível do construído e do movimento viário.

grande massa construída (fig. 41).

A cidade de Lang é também fruto do corrente âmagô da industrialização. Nesta, a crescente importância da máquina é tema que confina no retrato da vida precária dos trabalhadores e das condições espaciais do local onde trabalham que se apresenta como um espaço subterrâneo, escondido das pessoas que usufruem do que ali se produz. É dada uma grande diferenciação de classes entre os operários e os empregadores na própria configuração espacial que é determinada para essa divisão havendo poucos espaços comuns. Desta forma a cidade é dividida em duas: a cidade dos pensadores e a cidade dos trabalhadores (que se encontra na cota subterrânea). É rejeitada qualquer imagem da monumentalidade da cidade atual, pois a escala da cidade projetada é tal que tudo pareceria mínimo e de pequena relevância. Uma catedral gótica que era proposta para aparecer no filme, foi substituída por uma aterradora torre de Babel, símbolo do poder. O filme *Metropolis* teve um grande impacto na forma como se começou a imaginar a cidade em outros filmes.

Como resposta à visão de *Metropolis*, uma representação negativista, reflexo do medo da cidade do futuro, surge em *High Treason* (1929), de Maurice Elvey (1887-1967) que se passa em Londres do futuro onde apesar de ainda haver alguma rejeição no uso de arranha-céus, a rede de transportes aéreos é uma dominante na caracterização da cidade. No filme existe uma antecipação ao túnel da Mancha onde há uma ligação subterrânea entre Londres e o continente.

*Metropolis* apresenta uma estética arquitetónica aproximada a desenhos perspectivados de Hugh Ferriss (1889-1962) e projetos utópicos futuristas de Antonio Sant'Elia (1888-1916) (fig. 42 e 43) que surgem também fortemente marcados na estética do filme *Just Imagine* (1930), de David Butler (1894-1979). Neste filme a imagem de cidade do futuro surge sobre a cidade de Nova Iorque. A previsão da cidade foi pensada para um futuro daí a 50 anos, ou seja, para os anos 80. Os cenários foram inspirados pelas metrópoles do futuro que Hugh Ferriss (1889-1962) retrata no seu livro *The Metropolis of Tomorrow* (1929). Em *Just Imagine*, Butler retrata uma visão otimista do futuro, ao contrário da maioria das outras visões da cidade do futuro, porém a imagem da cidade mantém a mesma linguagem de grande fluxo onde existe uma



42 43

divisão em níveis sendo o primeiro (térreo) para os peões, o segundo para os automóveis e o terceiro para os aviões. Esta divisão nivelada dos fluxos remete de alguma forma para o retrato da cidade ideal de Leonardo da Vinci (1452-1519) onde este defendia as independências dos vários tipos de fluxos divididos por classes sociais reservando a zona mais alta para as classes mais altas e a sucessivas descida gradual das classes para zonas mais profundas da cidade.

*Things to Come* (1936), de William Cameron Menzies, é um filme que retrata uma visão futurista de 2035, num cenário pós-apocalíptico, representando outra das respostas a *Metropolis*, dez anos após o seu lançamento. László Moholy-Nagy (1895 – 1946) desenhóu os cenários do filme, tarefa recusada por Le Corbusier e por Fernand Léger. O filme

Fig. 42 - Desenhos de Sant'Elia

Fig. 43 - Edifício industrial de *Metropolis*



44 45  
46 47

apresenta uma arquitetura que não foge a traços seus reconhecidos bem como a traços da arquitetura de Mies Van der Rohe o que revela a influência destes arquitetos no movimento Construtivista Russo. É notável a forte inspiração no livro *Vers une Architecture* de Corbusier onde os cenários surgem como uma tentativa de transformar os traços da sua arquitetura comuns na imagem da cidade.

*Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, revela-se um dos filmes que apresenta uma das visões mais negras da cidade do futuro. Trata-se de uma visão da cidade de Los Angeles de 2019 (fig.44) onde a cidade se apresenta numa “poluição sufocante”, onde a poluição domina o espaço térreo da cidade e onde os ambientes exteriores se apresentam escuros e chuvosos. “A imagem do filme apesar de futurista mistura arquitetura moderna com alguns edifícios antigos como o Bradbury Building ou a Ennis House, de Frank Lloyd Wright.” (Urbano, s.d.)

*Until the End of the World* (1991) de Wim Wenders (1945) apresenta um futuro próximo (1999) onde são apresentadas visões urbanas da evolução de cidades capitais europeias como Paris, Berlim, Lisboa, Roma, Veneza, entre outras (fig. 45). A transformação da cidade é feita sobre a cidade existente. a evolução dá-se sobretudo em elementos do mobiliário urbano como telefones com videoconferencia, “quiosques” electronicos, automóvesi inteligentes. A cidade histórica permanece criando uma sobreposição entre o passado e o futuro. Como já referido, Wim Wenders acrescentou ao skyline de Paris, o edifício ainda não construído do arquiteto Jean Nouvel - *Tour Sans Fins*.

Mais tarde, em 1997, surge *The Fifth Element* de Luc

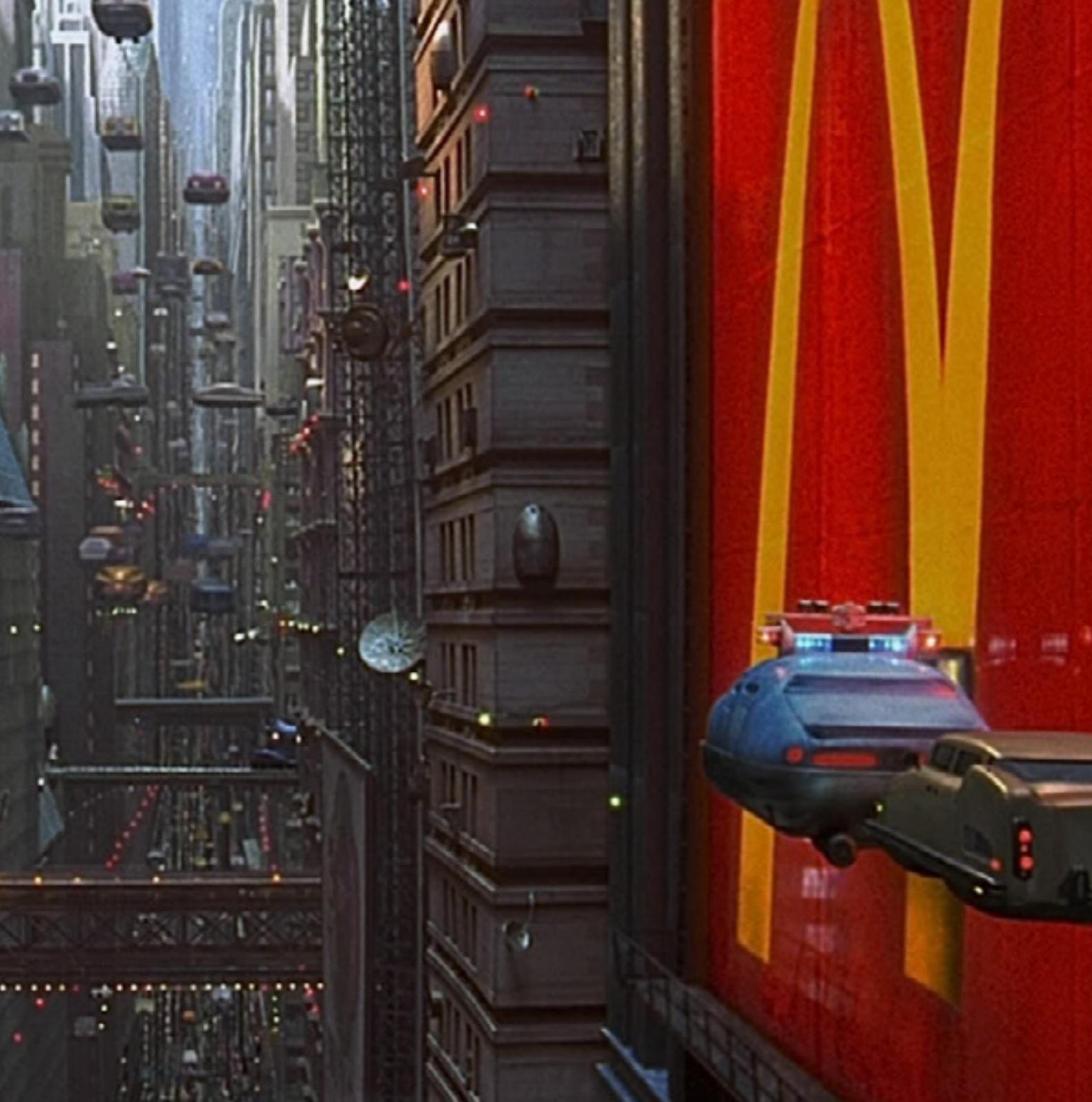
Fig. 44 - *Blade Runner*, Los Angeles 2019

Fig. 45 - *Until the End of the World*. Cidades Europeias em 1999, Wim Wenders

Fig. 46 - *Minority Report*, Washington 2054

Fig. 47 - *Cloud Atlas*, A viagem

Página seguinte: Fig.48 - *The Fifth Element*, Manhattan 2259, “McDrive Voador”



Besson (1959) onde o cineasta pega na ideia da cidade excessivamente movimentada criando uma visão de Manhattan de 2259, um futuro bastante afastado. O nível da água do mar desceu de forma acentuada permitindo a construção de uma nova cidade. O trânsito surge dividido por níveis de forma desorganizada. A cidade apresenta-se como a forma de crítica do que seria viver em grandes cidades do futuro de escalas enormes que entram em confronto com os espaços reduzidos que são as habitações. Neste imaginário, existe na cidade uma enorme névem de fumo causada pela poluição, o que levou a que deixásse de existir vida ao nível do solo.

A cidade apresenta-se com enormes edifícios com quilómetros de altura, numa perspetiva da evolução de Manhattan. Os carros flutuam e os passeios públicos são pontes entre construções. Os comboios passam em enormes viadutos em tubos que passam entre os prédios. A circulação surge horizontal e vertical junto aos edifícios. Neste imaginário voar também se vulgariza. Como curiosidade, no longínquo futuro da cidade do filme, ainda se prevê a existência do Mc Donald, com o avançado sistema de serviço “Mc Drive Voador”(fig.48).

*Minority Report* (2002) de Steven Spielberg (1946) apresenta uma cidade dominada por fluxos de pessoas e de automóveis. As próprias fachadas dos edifícios são eixos viários (fig.46). Neste filme a cidade apresenta uma imagem futurista e uma série de formas antecipadas de tecnologia, que hoje em dia se têm vindo a tornar comuns, como Ipad's e a realidade virtual. A imagem da cidade apresenta-se enraizada, sem registos de camadas da cidade do passado. No entanto, ao longo do filme também é apresentada a cidade antiga, o qual confronta a diferenciação territorial entre ambas.

*Cloud Atlas* (2012) de Lana Wachowski, Andy Wachowski e Tom Tykwer é uma adaptação do romance de David Mitchell onde são apresentados vários períodos temporais dentro dos quais dois deles são perspetivas do futuro: 2144 e 2321. Aqui se mostra a relevância do passado e do presente para o futuro terminando na perspetiva da observação da terra vista de outro planeta(fig.47).

“(…) such films offer thrilling guides as to how our world might look” (Glancey, 2003).



## EM BUSCA DA CIDADE MODERNA - WILLIAM CAMERON MENZIES - THINGS TO COME (1936)

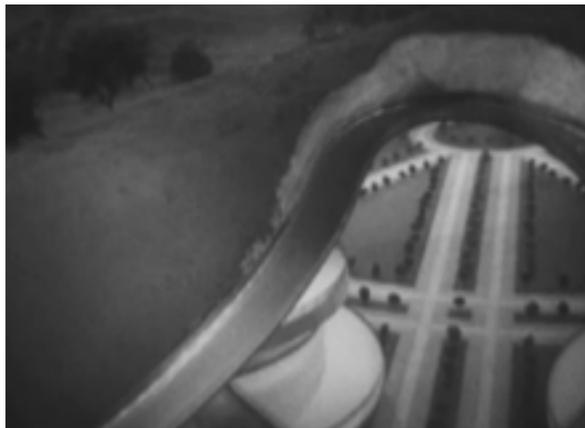
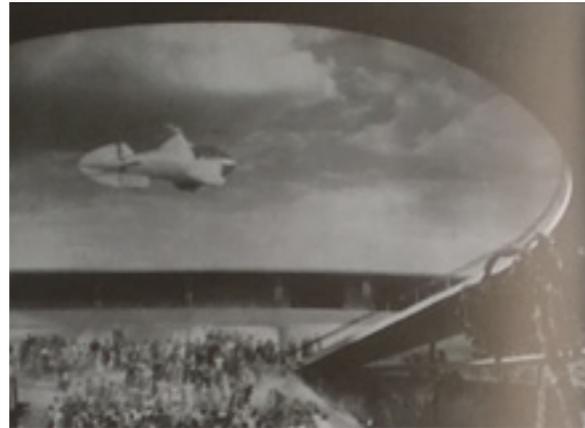
Things to Come (1936) de William Cameron Menzies é um filme resultante de uma adaptação do livro *The Shape of Things to Come* de H. G. Wells, o mesmo autor do argumento do filme.

Things to Come foi realizado numa altura em que a indústria cinematográfica britânica ainda se encontrava pouco instituída e a novidade do cinema falado era ainda muito superficialmente dominada.

O filme retrata uma visão futurista para 2036, num cenário pós-apocalíptico, representando outra das respostas a *Metropolis* dez anos após o seu lançamento.

“H. C. Wells, o autor do argumento, escreveu uma nota aos membros da equipa de filmagens em que dizia: “Como regra geral, podem ter como garantido que o que quer que Lang tenha feito em *Metropolis*, nós queremos fazer exactamente o contrário.” (Urbano, s.d.) Se *Metropolis* de Lang se apresenta como uma das cidades cinematográficas mais significativas na história do cinema e na relação entre o cinema e a arquitetura pela representação da visão dos processos de modernidade, em *Things to Come*, Menzies apresenta uma das mais relevantes tentativas de representação da visão positiva da cidade moderna do futuro. “*Metropolis* which was inspired by the heavy skyscrapers of the New York City skyline Instead Wells was interested in a modern and rational aesthetic resonating.” (Fortin, 2011, p. 34)

Everytown, uma cidade idêntica a Londres nos anos trinta é bombardeada em 1940 ficando totalmente arrasada (fig.50). A visão otimista e utópica perante um futuro apresentado no filme, surge contextualizada numa época de grande depressão mundial onde tábuas-rasa da cidade a leva a ser reconstruída, porém essa reconstrução é feita ao nível do subsolo (fig.50e 52) . “Su morfologia está muy influenciada por lo que se llamó el estilo streamline, un estilo con influencias de la aerodinámica que imita las formas de algunos buques modernos, aviones o incluso locomotoras y que puede considerarse más una derivación del art-deco que del racionalismo.” (Gorostiza, 2001, p. 172) A cidade é composta por espaços diáfanos e pavimentos brilhantes. Todo o mobiliário aproxima-



50 51  
52 53

se aos desenhados na Bauhaus nos anos vinte, em vidro transparente.

O filme apresenta a inovadora previsão do televisor e de viagens à Lua.

“Pensando com razonable critério que quienes mejor podrían crear la ciudad del año 2036 serían los artistas y arquitectos de vanguardia se pretendio contar com las inovadoras ideas de Fernand Léger, Le Corbusier” (Gorostiza, 2001, p. 171). Os cenários do filme surgem como uma tentativa de transformar os traços da sua arquitetura comuns na imagem da cidade. Com a imagética do filme o cineasta pretende tomar como comum e acessível a “arquitetura de elite que têm obras de Corbusier e Mies” (Lousa, 2010).

Làzló Moholy-Nagy (1895-1946), professor da Bauhaus, desenhou os cenários do filme e Fernand Léger também participou na realização dos cenários. Porém esta tarefa já teria sido recusada por Le Corbusier justificando com o facto de não se comover com a ideia de cidade subterrânea. No entanto o filme apresenta uma arquitetura que não foge a traços seus reconhecidos bem como a traços da arquitetura de Mies Van der Rohe o que revela a influência destes arquitetos no movimento Construtivista Russo.

Projetos como a Ville Contemporaine de Corbusier ou a Grosstand de Hilberseimer eram concebidos, à semelhança de Everytown, a partir de territórios ideais sem condicionantes geográficas, porém a cidade do filme com a característica distinta de ser construída no mundo subterrâneo (fig.51).

Página anterior: Fig. 49  
- Things to Come (1936)  
William Cameron Menzies

Fig. 50 - Antiga Everytown, arrasada

Fig. 51 - Everytown, cidade subterrânea

Fig. 52 - Vistas para Everytown

Fig. 53 - Construção de Everytown no Subsolo



## EVERYTOWN 2036

A tábua rasa dada à cidade de Everytown (fig.50) pela guerra contribuiu tecnológica e socialmente para a construção da cidade do moderno.

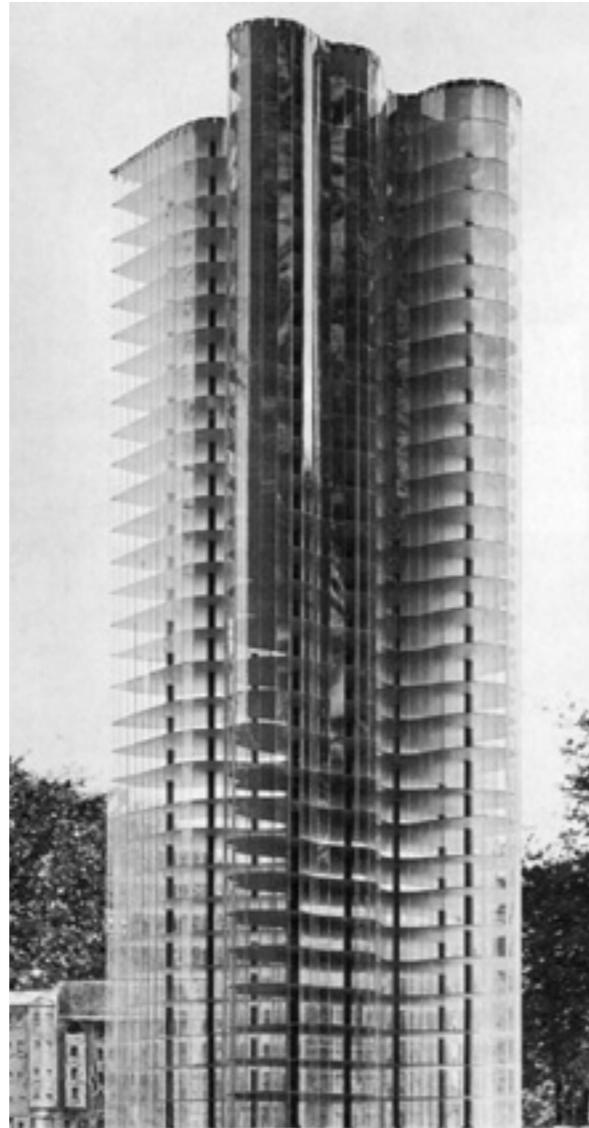
Ao contrário da cidade de Metrópolis onde o subterrâneo se apresenta caracterizado pela opressão da classe operária, Everytown apresenta-se como representação do “domínio do homem sobre a natureza” (Lezo, 2010, p. 180).

A cidade de Everytown (qualquer cidade) do futuro revela através do seu próprio nome o carácter da cidade imaginária universal e racional. Ao contrário da maioria das cidades do futuro apresentadas na época, Everytown apresenta-se como uma utopia ao invés de distopia. Este conceito de utopia retoma um outro significado ao nome da cidade de Wells, ‘nenhuma cidade’.

Em *Things to Come* é atribuída uma resposta à questão exposta por Corbusier acerca da possibilidade de não utilizar janelas nos edifícios e ao mesmo tempo os pisos serem iluminados. De forma literal, Everytown responde excluindo simplesmente as janelas e realizando um processo de iluminação natural também através de recursos mecânicos. O filme apresenta ainda uma cena onde um idoso mostra a uma criança imagens da “era das janelas”, solinhando a distancia futura a que a cidade se encontra perante o agora onde janelas são fulcrais em arquitetura (fig.55).

É notável a forte inspiração no livro *Vers une Architecture* de Corbusier. Desde a construção em série das habitações também aproximados aos processos de industrialização propostos pela Bauhaus (fig.56); os jardins das habitações em vários níveis elevados, reflexo dos terraços jardins do edifícios-casas descritos no livro de Corbusier; e a utilização do nível do solo, apesar de no caso de Everytown se tratar de um subsolo, é à imagem do descrito por Corbusier um espaço de carácter público central circundado de edifícios ligados por ruas elevadas. “Viver, agir em pisos iluminados, respirar em jardins que aspiram o ar (...) circular rápida e utilmente em ruas no ar significa realizar um formidável progresso em relação ao estado atual das coisas” (Corbusier, 2004, p. 107).

É também notável a inspiração que Lázló Moholy-Nagy teve no desenho da cidade,



das torres curvilíneas de vidro do seu colega da Bauhaus Mies Van der Rohe, “consciously anti-monumental response to the heavy towers of his conservative German colleagues was adopted by Moholy-Nagy as a response to the massive towers of Lang’s Metropolis”(Neuman, 1999, p.118)(fig.57).

Assim a cidade de Wells desenrola-se em torno de uma praça central rodeada por edifícios muito altos ligados entre si por viadutos suspensos para automóveis e transportes públicos, jardins em vários níveis ao longo da cidade vertical. O limite edificado da ágora do espaço público é dada por galerias e também delas saem passarelas pedonais (fig.54) aproximadas à “esteira-rolante” de Sant’ Elia (Sant’Elia, 1980, p. 158). Os edifícios que envolvem o espaço público são caracterizados pelas linhas curvas que surgem de forma fluída.

As ideias de Corbusier para a “casa hermética” são estendidas por Wells para Everytown, numa escala de cidade, cidade hermética.

Também é notável a presença de grandes elevadores de vidro. Os elevadores surgem como transporte vertical erguendo-se “como serpentes de ferro, de vidro, ao longo das fachadas” (Sant’Elia, 1980, p. 158).

Alguns dos edifícios da cidade de Everytown do futuro podem ter sido influência para edifícios da Feira Mundial de Nova Iorque de 1939 que fora feita para que os visitantes pudessem olhar para o mundo de amanhã.

Página anterior: Fig. 54 - Everytown 2036

Fig. 55 - A cidade das janelas

Fig. 56 - Bauhaus, industrialização

Fig. 57 - Glazen Wolkenkrabber 1922, Mies Van Der Rohe



58 59  
60 61

## HABITAÇÃO EM EVERYTOWN

A habitação na cidade de Everytown apresenta-se com traços de uma arquitetura ausente de ornamentação. O espaço é muito pouco compartimentado, e é muito reduzido o uso de mobiliário. É privilegiado o espaço amplo, open-space e as aberturas para o “exterior” dão-se através de vãos sem vidro. Também as entradas se encontram sem portas, havendo uma divisão de espaços sem o seu encerramento. Desta forma é pouco acentuada a passagem entre interior e exterior e sendo a cidade implantada no subsolo a luz não clarifica essa passagem, criando uma continuidade das habitações para o espaço público e vice-versa.

O pouco mobiliário é utilizado é de vidro, um objeto transparente. Também é ausente a presença de elementos decorativos. As paredes são todas brancas e as guardas tal como o mobiliário também são de vidro (fig.58 e 59).

Como na maioria das perspetivas da cidade do futuro, a habitação também de desenrola em edifícios coletivos (fig.60 e 61).

Todos os traços minimalistas apresentados não só na habitação como na configuração espacial da cidade em geral revertem para conceitos do modernismo e construtivismo russo bem como a Bauhaus, como a obra de Adolf Loos de 1908 Ornament und Verbrechen (Ornamento e Crime). Fortes influências na arquitetura do movimento minimalista surgem da obra de Corbusier e Mies Van der Rohe, um autor da célebre frase caracterizadora desse movimento: Less is More.

Fig. 58 - Habitação em Everytown, Mobiliário transparente

Fig. 59 - Habitação

Fig. 60 - Varandas.

Fig. 61 - Viadutos circulação



## CRÍTICA À ARQUITETURA MODERNA - OS FILMES DE JACQUES TATI

“Sin embargo, los razonamientos en favor de la simplificación todavía son normales, aunque son más sutiles que los primeros argumentos. Son extensiones de la magnífica paradoja de Mies Van der Rohe, ‘menos es más’. (...) La simplificación forzada se transforma en supersimplificación. (...) Donde la simplicidad flagrante indica arquitectura blanda. Menos, es el aburrimiento.” (Venturi, 1995, p. 28)

Quando a ciência começou captar os contrastes entre o moderno e o pós-moderno o mundo das imagens soube acompanhar, prever e criticar o andar dos acontecimentos. A arquitetura moderna representa-se pela excessiva organização e isso veio alterar a forma de viver do ser humano.

O modernismo foi assunto de várias críticas. Tom Wolf (1931) escreveu *From Bauhaus to Our House* (1981) onde fez um longo ensaio de descrições gráficas sobre como as formas sociais e intelectuais determinam a forma e estética da arquitetura. Charles Jencks (1939) também escreveu sobre a linguagem pós-moderna e criou uma quantidade de textos que retratavam a visão perante o fracasso do modernismo. Robert Venturi (1925), em 1966 publica *Complexity and Contradiction in Architecture* onde aponta os problemas da arquitetura e urbanismo modernos caracterizados por uma excessiva simplificação e suavidade da arquitetura.

O cineasta Jacques Tati (fig.63 e 64) através da sua obra cinematográfica trata o contraste entre a excessiva organização da cidade e habitação moderna e a normal vivência humana de forma excepcional, e é isso que torna relevante o seu trabalho. “A general disenchantment with the results of the modern movement that began in the 1950’s and ’60’s was reflected in, and even anticipated by, the French director Jacques Tati’s brilliant cinematic and architectural comedies *Mon Oncle* and *Playtime*.” (Neuman, 1999, p. 8)

Assim o cinema de Jacques Tati não se enquadra propriamente em nenhuma norma ou género cinematográfico, porém consegue desconcertar o espectador pela diferença e pelo inesperado. Torna-se cativante mesmo utilizando uma muito simplificada e reduzida lista de recursos.



O cineasta utiliza métodos de mostrar a vida quotidiana de personagens para identificar “artificialismos que impedem o homem de viver a sua humanidade” (Moreira, 2012). Desta forma “Tati shows how the modern age affects and dramatically changes the way that people live” (Postilla, 2012).

Com o cinema de Jacques Tati o cinema deixou de ser apenas uma forma de representação do movimento moderno passando também a ser uma forma de protesto perante questões desfavoráveis desse movimento. Da obra de Tati surgem duas astutas sátiras que de uma forma visual vieram fornecer um plano sobre a intensão social por trás do modernismo: *Mon Oncle* (1959) E *Playtime* (1967) – filmes de Jacques Tati que retratam modernidade de uma forma muito peculiar.

Entre 1949 e 1973, Jacques Tati realizou seis filmes nos quais, de filme para filme, foi acrescentando uma série de temas relativos à modernidade. Destacam-se *Jour de Fête* (1949), *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953) e os já referidos *Mon Oncle* (1958) e *Playtime* (1967). As características do cinema de Tati, também foram causa para os seus filmes se tornarem inconfundíveis. A intensificação visual expressa nos filmes de Tati, revela a capacidade do cineasta em contar as histórias sem palavras, próprio do cinema mudo.

Num período posterior à segunda Guerra Mundial, Jacques Tati, um mimo que se tornou cineasta, surge então como um crítico humorista do modernismo. Todo o seu trabalho reflete “pouca confiança na tecnologia moderna em geral e mais particularmente na arquitetura moderna” (Penz, 1999, p. 138) mostrando nos seus filmes o modo como essa arquitetura e tecnologia afeta a forma como as pessoas vivem.

Página anterior: Fig. 62 - Casa de Mr Hulot, Mon Oncle

Fig. 63 - Cineasta Jacques Tati.

Fig. 64 - Cineasta Jacques Tati

Página seguinte: Fig. 65 - Capas dos Filmes de Jacques Tati



*Jour de Fête* (1949) foi a primeira longa-metragem do cineasta. A sua obra ainda era pouco reconhecida, mas com a sua primeira longa-metragem começou a criar o cinema à sua imagem que veio a caracterizar a sua obra. Desde a sua participação enquanto personagem e o uso de uma combinação entre um plano geral e o plano longo, a obra de Tati veio surgindo com uma forte e ao mesmo tempo simplificada narrativa do cinema mudo. No seu primeiro filme, Tati já revela a sua pouca confiança na tecnologia moderna. Porém, neste filme é apresentada uma França Rural (fig.66), apresenta aproximadamente um documentário da época. O fato de se encontrarem no imediato pós-guerra e por terem sido projetados dois filmes americanos numa praça do mercado da aldeia, em França, o filme é visto como uma crítica à invasão de filmes americanos em França. Um desses filmes americanos apresentava o progresso tecnológico na distribuição de carnes nos Estados Unidos, porém surge a crítica no primeiro filme de Tati, onde o François (representado pelo próprio cineasta) tenta aplicar as técnicas na distribuição de cartas mas não corre como esperado, apresentando-se como crítica à modernização da função.

A segunda longa-metragem de Tati é *Les Vacances de M. Hulot* (1953). Neste filme Tati desenvolveu a personagem principal, o M. Hulot como um homem com caracterização aproximada ao Charlie Chaplin, um senhor de chapéu, cachimbo e guarda-chuva, com um aspeto desajeitado. Esta personagem é apresentada como causador de pequenos desastres. O seu jeito de ser e a sua expressão comunicativa visual surgiu como uma reminiscência do cinema mudo. Neste filme a crítica à modernidade começa a ser evidente, pelo personagem que se encontra fora da rotina organizada dos tempos modernos. Segundo Francis Penz (1999) “as excentricidades do Senhor Hulot são uma ilustração clássica da ideia bergsoniana de que um efeito cómico nasce quando algo de mecânico é sobreposto a algo de vivo”. A personagem criada por Tati, o Senhor Hulot, permitiu a representação do génio cómico face à modernidade.

Tati começou a ver a sua obra relevante, e começou a ver o seu trabalho levado a sério. O seu trabalho foi sendo caracterizado por quatro pontos, comuns em todos os seus filmes: o aspeto descomposto do personagem principal monseieur Hulot; o afastamento das narrativas tradicionais dos filmes da época, derivado de uma grande

temporalidade; a banda sonora fortemente inovadora; e o poder das imagens da representação do cenário perante a narrativa. Foi através do filme “Les Vacances de M. Hulot” que o cineasta consagrou a sua obra começando a haver um reconhecimento internacional.

#### MON ONCLE (1958)

*Meu Tio (Mon Oncle)* é um filme que resume muito bem a arquitetura e a cidade de meados do século XX, pelo menos em ambas extremidades mais reconhecíveis. O filme de Jacques Tati mostra o contraste entre dois mundos, duas formas de viver e compreender a cidade e a arquitetura que no final dos anos 50 iriam se sobrepor violentamente.

O mundo da modernidade exagerada por um otimismo futurista, como chegou (ou regressou) para a Europa nas mãos da reconstrução do pós-guerra e o mundo representado pela cidade tradicional.

Em 1958, Jacques Tati revelou a personagem do seu filme anterior, Monsieur Hulot, mostrando através do filme *Mon Oncle*, quem ele é, onde mora e trabalha, qual sua família e seus amigos. O filme também é crucial nas imagens contraditas que transmitem uma barreira entre um bairro em Paris onde Hulot vive, e uma parte nova da cidade, onde vivem sua irmã, cunhado e sobrinho.

A própria narrativa gira em volta destes dois mundos, o mundo moderno e o velho, os personagens Hulot (representante do bairro antigo de Paris) e o seu cunhado Arpel (representante do mundo moderno) e o seu filho funcionando como vínculo entre esses dois mundos. Segundo François Penz numa entrevista de 1958 aos Cahiers du Cinéma, “Tati lamenta a falta de identidade e a uniformidade das novas cidades, assim como a demolição de certos bairros antigos de Paris”. (Penz, 1999, p. 140)

Um desses bairros é Saint-Mour, na periferia de Paris, onde no filme vive Monsieur Hulot. Esse bairro acabou por resistir às transformações da modernidade, mantendo o característico aspecto tradicionalista, com mercados, praça central, pessoas a falar, crianças a brincar, café de rua cheio de barulho.



66

“Tati is able to now his idea of architecture on a human scale both in a literal and a metaphorical sence” (Penz & Thomas, 1997, p. 63). A casa de Monsieur Hulot “foi construída especialmente para o filme e foi feita sob a medida de Tati, um homem alto e corpulento, de modo a que o público pudesse acompanhar as suas subidas e descidas pelas escadas” (Penz, 1999, p. 141). Desta forma Tati mostra a arquitetura de uma escala fortemente humanizada num complexo labiríntico de casas entrelaçadas umas nas outras e de acessos de escadas e corredores por entre desvios e sentidos irregulares, mantendo contacto com a vizinhança no próprio percurso do edifício até à rua.

O bairro apresenta-se como um aglomerado sem organização em oposição a villa do casal Arpel, localiza-

Fig. 66 - Jour de Fdte (1949), a França Rural

67 68  
69 70

se num bairro de classe média, de malha organizada e simplificada, típica do movimento moderno. “Por contraste, as linhas agudas da Villa Arpel, parecem ter um efeito sobre os seus habitantes e visitantes, como que por osmose, pois os seus gestos têm a rigidez e a severidade do betão que os cerca.” (Penz, 1999, p. 141)

“A Villa Arpel simboliza este ‘admirável mundo novo’” (Neuman, 1999, p. 141). É uma casa cercada por um muro, um jardim organizado com formas geométricas, e um pequeno lago. No centro do lago encontra-se uma estátua de um peixe, que esguicha água cada vez que chega uma visita com determinada importância. “A casa, na realidade, é um espaço destinado a ser mostrado aos visitantes e não tem nenhuma intimidade ou poesia, algo que Tati, sem dúvida alguma, via no velho bairro”(Penz, 1999, p. 141)(fig.68). Uma cena na cozinha da Villa Arpel quando Monsieur Hulot se confronta com os mecanismos da cozinha moderna, foca a mensagem de Tati nos seus filmes, perante o moderno(fig.71).

“Sintomaticamente, sempre que Hulot vai visitar a irmã, atravessa as ruínas de um muro que representa a rutura da cidade tradicional com a cidade moderna, ou seja, onde se rompe a barreira que separa o ambiente primitivo onde ele vive, da modernidade na qual a França está finalmente ingressando”(Castello, 2002)(fig.69). Assim, Tati evidencia claramente as suas tendências de incertezas em relação ao modernismo contrariando com o facto de os anos 50 serem considerados “a era do triunfo do modernismo”. (Penz, 1999, p. 140)

Para Francisco Moura Pinheiro (2012) o cenário de um filme é a quarta dimensão, sendo os atores a terceira.

Fig. 67 - Largo na França Rural, casa de Mr Hulot

Fig. 68 - Villa Arpel

Fig. 69 - Muro em Ruínas, símbolo da rutura que o Moderno veio trazer perante a cidade antiga

Fig. 70 - Mobiliário Moderno e de Design Futurista

Nos filmes de Jacques Tati a quarta dimensão “transforma-se em ator, uma terceira dimensão capaz de exprimir sentimentos e dar sentido ao que nele se passa.” (Pinheiro, 2012)

#### PLAYTIME (1967)

Enquanto em *Mon Oncle* Jacques Tati apresenta o modernismo maioritariamente habitacional e do quotidiano doméstico, questões centrais nos anos do pós-guerra, em *Playtime* “concentra-se no mundo dos edifícios de escritórios, arranha-céus e coisas do género, que eram, evidentemente, questões muito importantes nos anos 60” (Penz, 1999, p. 141).

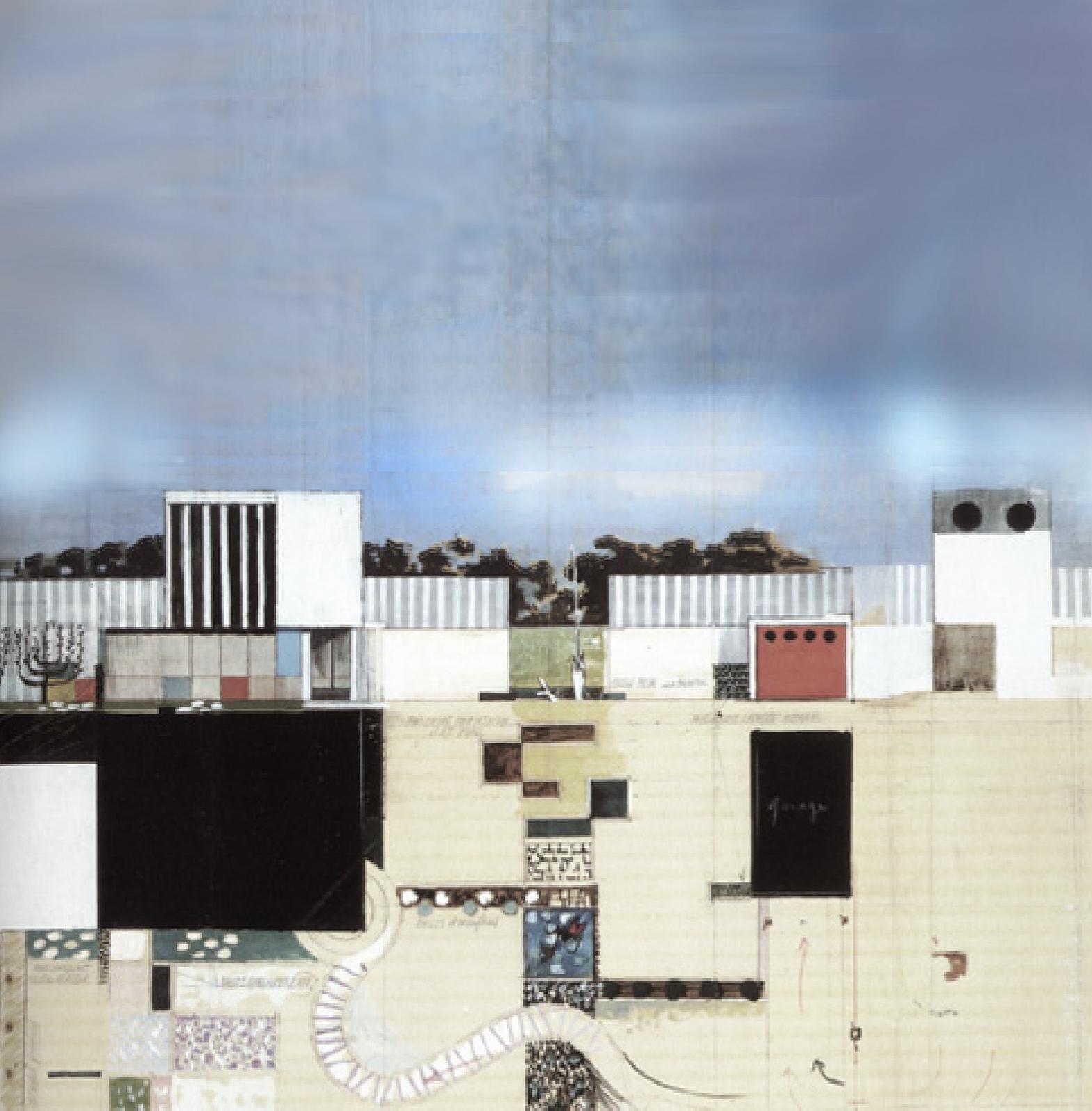
Em 1965 Tati construiu com a colaboração do arquiteto e cenógrafo Eugène Roman, um cenário que o próprio cineasta define como “a verdadeira vedeta do filme” (Penz, 1999, p. 142). A sua escala exagerada de um cenário gigantesco localizado nos arredores de Paris, em Vincennes, ficou conhecido como Tativille. No entanto, nenhuma outra cidade moderna poderia protagonizar o papel da cidade cenário construída por Tati para *Playtime*, pela falta de ângulos de filmagem e de flexibilidade.

Tativille apresenta características aproximadas a La Défense. O edifício de escritórios foi inspirado por um dos prédios do subúrbio de La Défense, o edifício da Esso de 1963 que por sua vez foi inspirado na Lever House de 1952.

Para Tati a uniformidade torna-se desagradável, e é em *Playtime* que o cineasta manifesta a sua opinião relativa a essa característica do mundo moderno. Para isso o cineasta leva mais adiante essa descaracterização de funções no espaço, criando uma série de situações onde o mesmo espaço é identificado para uma série de diferentes funções.

O realce da cor neste filme é feito para chamar a atenção de elementos e detalhes através do contraste com o espaço cenário, que é representado sempre em tons neutros, simbolizando a falta de cor e assim “sublinhando o lado impessoal da arquitectura” (Penz, 1999, p. 144).

“Tati uses glass as the ultimate symbol of the modernism which contributes further



71 72  
73 74

to spatial ambiguity” (Penz & Thomas, 1997, p. 67). A própria narrativa gira em torno dos efeitos do vidro na arquitectura, e por outro lado a narrativa também usa o tema do vidro para definir momentos de contacto visual para a cidade de Paris (fig.76 e 78). “He uses glass in many different situations and in many different ways” (Penz & Thomas, 1997, p. 67). O vidro também simbolizava um recente símbolo de edifícios de escritórios.

Tati em *Playtime* utiliza técnicas de gravação em planos gerais e planos longos o que revela o cenário de forma abrangente e cria um enquadramento arquitetónico geral. “Most architects would surely see this set as a pure sectional perspective with the characters providing a sense of scale” (Penz & Thomas, 1997, p. 67).

Tati revela a forma como indivíduos funcionam num mundo moderno e assume esse mundo como uniformizado, mecanizado e impessoal de forma extrema, onde o indivíduo se perde na descaracterização do lugar (fig.82). Lugar esse que se torna aborrecido, sem cor nem diferenciação. Em resposta a célebre frase uma vez dita por Mies Van der Rohe: *Less is More*, Venturi afirma que *Less is a Bored* e é no caso dos cenários modernos de Tati, que a sua própria mensagem narrativa os toma como aborrecidamente descaracterizadores das suas funções.

#### A CASA E A CIDADE MAQUETE

“Na era da Economic Airlines um grupo de mulheres norte-americanas organiza uma viagem turística. O programa inclui uma capital por dia. Chegando a Paris, elas notam que

Fig. 71 - Mr Hulot na cozinha moderna da Villa Arpel

Fig. 72 - Largo em frente à casa do Mr.Hulot

Fig. 73 - Design Moderno do Interior da Villa Arpel.

Fig. 74 - O tio Hulot

75 76  
77 78

o aeroporto é exatamente o mesmo que tinham acabado de deixar em Roma, as estradas são as mesmas de Hamburgo e a iluminação pública é estranhamente semelhante à de Nova York. O cenário não mudou de uma cidade para outra. Elas se movem nesse cenário internacional que é real, eu não o inventei. Aos poucos, encontram franceses. Um pouco de calor humano é criado, o que lhes permite, na falta de estar em um ambiente ‘parisiense’, passar 24 horas com nativos, entre eles, o sr. Hulot” (Tati, 2012, p. 51)

Em alguns casos do cinema a arquitetura é tratada como uma temática. Em *Playtime* (1964) de Jacques Tati, Paris é apresentada como uma cidade ultramoderna habitada por personagens comuns com comportamentos de estranheza e inadaptação aos traços da cidade, promovendo uma narrativa crítica sobre o modo como a cidade moderna afeta os hábitos dos seus usuários.

A Paris apresentada nada tem a ver com a Paris real histórica e icónica, mas sim uma cidade cenário, que foi construído extravagantemente apenas para a realização do filme. O cenário criava um local composto por uma diversidade de espaços de funções ideais para o funcionamento de um estúdio. Tati acreditava que o cenário de *Playtime*, após a concretização do filme poderia manter-se como um estúdio moderno onde manipulado tudo seria possível. No local havia vestiários, duchas, restaurantes elementos ideias para um platô de filmagens, tendas de produção e espaços para artistas, farmácia, prédios comerciais e um aeroporto. O cenário construía praticamente uma cidade. E por tudo isso a produção de *Playtime* foi considerada “a mais cara da época, segundo historiados do cinema” (Mostra Tati por Inteiro, 2012,

Fig. 75 - TatiVille, Paris.

Fig. 76 - Os reflexos de Paris, no vidro

Fig. 77 - Escritórios, repetição

Fig. 78 - Os reflexos de Paris, no vidro

79 80  
81 82

p. 53), levando Tati à falência(fig.75).

O cenário possuía pilares metálicos que constituíram uma das preocupações para Tati devido a reflexão da iluminação dos projetores. O cineasta resolveu a questão fotografando os pilares sem a iluminação e sobrepondo a imagem da fotografia ao cenário. A técnica da fotografia nos cenários foi utilizada ao extremo para a colocação de figurantes para assim não ter de pagar a figurantes reais para permanecerem durante alguns dias em estúdio. Esta técnica é verificável em algumas cenas onde os figurantes se encontram estáticos. “As fotos tem muito mais paciência que os homens (Baudrot, 2012, p. 54)”.

Para *Mon Oncle* foi construído o cenário da casa Arpel, uma casa excentricamente caracterizada, onde algumas características do moderno são levadas ao extremo e onde se pretendia evidenciar as alterações que o modernismo trouxe às normais vivências de uma personagem. A casa foi cuidadosamente construída à escala real nos estúdios da Victorine, em Nice, após ter sido “desenhada por Tati e o seu velho colaborador, o pintor Jacques Lagrange”(Penz, 1999, p. 141)

Fig. 79 - Vista sobre o skyline de Paris.

Fig. 80 - Descaracterização do moderno globalizado

Fig. 81 - Apartamentos

Fig. 82 - Reflexo, descaracterização e repetição da cidade

Página seguinte:

Fig. 83 - Cidade Cenário

Fig. 84 - Cidade Cenário, efeitos para reflexos nos vidros

Fig. 85 - Cidade Cenário

Fig. 86 - Villa Arpel, Maquete à escala real da casa moderna



83 84  
85 86



GAINES CLARI  
OMETRIST

PUREX

MILLION DOLLAR  
DISCOUNT  
RADIO TV STEREO  
CAMERA WATCHES

AVAILABLE  
FOR SALE  
453-0707

ATARI

MILLION DOLLAR  
MILLOCC  
MAZACC  
EYORQUE  
ST  
KIL  
ST  
KIL  
ST  
KIL  
ST  
KIL

ETUI PER CHELO  
GILBE  
VA

## AS CAMADAS DO PÓS-MODERNO - RIDLEY SCOTT - BLADE RUNNER (1982)

Para o arquiteto Manuel Graça Dias o filme de ficção científica que assenta em questões que possam ter a ver com a cidade do futuro de uma forma mais credível ou aproximada à tendência da realidade é o Blade Runner. “O futuro em termos de arquitetura não existe em corte, isto é, não existe o mundo como nós conhecemos hoje e depois o futuro, como uma coisa totalmente desconhecida que não sabemos o que é”. (Dias, 2013)

“O futuro é sempre desconhecido” como refere o arquiteto, porém, este futuro tendencialmente irá assentar sobre os fragmentos do passado e irá sendo feito de algumas adaptações, abandono, sobreposição mantendo sempre fragmentada a evolução da cidade e dos edifícios e transpondo-lhe uma riqueza que na previsão do futuro se apresenta como uma soma em vez de um imaginário de raiz. O arquiteto Manuel Graça Dias refere que o que é sempre muito interessante em previsões do futuro “é essa adaptação que coisas antigas têm, o obsoleto que algumas coisas vão ter, que já não têm reconversão, ou que tem uma reconversão tao cara que não se faz, com coisas ultra contemporâneas que ainda se vão fazer, e tudo isso num convívio muito dinâmico, porque o facto de as épocas estarem todas misturadas aumenta ainda mais o dinamismo da cidade”. (Dias, 2013)

“As grandes cidades, e as cidades que as pessoas gostam de viver são aquelas que têm camadas e camadas da história sobrepostas. Edifícios feitos hoje ao lado de edifícios feitos no século XVIII, ao lado de edifícios feitos no século XIX, ao lado de edifícios feitos no século XX...”. (Dias, 2013) Blade Runner apesar de apresentar uma prospetiva da cidade de Los Angeles do futuro (2019), apresenta-se com essa ideia realista das camadas temporais de que o arquiteto Manuel Graça Dias fala. “A imagem do filme apesar de futurista mistura arquitetura moderna com alguns edifícios antigos como o Bradbury Building ou a Ennis House, de Frank Lloyd Wright.” (Urbano, s.d.)



ARGUMENTISTA PHILIP KINDRED DICK

“All I can, say is that the world in Blade Runner is where I really live” (Dick, 1982, p. 8).

Philip K. Dick foi um dos autores de ficção científica com mais adaptações da sua obra para obras cinematográficas do século XX. Além de Blade Runner, foi argumentista de filmes como o Vingador do Futuro, Screamers, Minority Report, Impostor, O Pagamento e o Scanner Darkly.

Na última entrevista feita a Philip K. Dick, para a Souvenir Magazine Official Collector’s Edition, o escritor argumentista aponta a cidade de Blade Runner como “world will now be a world that every member of the audience will inhabit” (Dick, 1982, p. 8).

“Once the film begins, you are taken from this world into that world and you really are in that world” (Dick, 1982, p. 8).

Philip K. Dick era um visionário viciado em comprimidos e drogas alucinogénias. O escritor faleceu, vítima de uma apoplexia, pouco após a estreia do filme *Blade Runner*, tendo ainda colaborado muito pontualmente com os produtores na realização do filme. A sua imaginação foi sempre bastante alternativa, e visionou mundos diferentes nos quais acabou por julgar viver.

O escritor narra histórias onde destaca a sua posição perante universos alternativos como as drogas, a religião e a sua perspetiva perante o futuro, representada por uma distopia.

As drogas são uma questão que Dick narra nos seus livros também como uma temática, apresentando possíveis tomadas de posição suas perante o mundo, que provavelmente, resultam de estados mentais derivados dos seus próprios consumos.

Num dos seus livros, *O Homem Duplo* (1977) Dick retrata as suas próprias experiências com o consumo de drogas conjuntamente com seus amigos. *O Homem Duplo* foi o segundo argumento de Dick a chegar às telas. O livro apresenta o assunto das drogas com ênfase, retratando de forma ficcional as experiências de Dick. O autor aproveita o argumento para homenagear os seus amigos, os amigos que com ele viajaram no mundo alucinogénio. Esse mundo alucinogénio que coincidia com a época de auge das drogas como um manifesto e contestações dos anos 70:

“In Memoriam. These were comrades whom I had; there are no better. They remain in my mind, and the enemy will never be forgiven. The “enemy” was their mistake in playing. Let them all play again, in some other way, and let them be happy” (Dick, 1977, p. 256).

## A CIDADE PÓS-MODERNA DE *BLADE RUNNER*

“This is a world where people live. And the cars use gas and are dirty and there is kind of a gritty rain falling and it’s smoggy” (Dick, 1982, p. 8).

*Blade Runner* surge do argumento do livro de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?* De 1968.

“É a cidade de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982): oceano de poeira de luzes que se reflete no olho nebulosa multimédica e polifónica de mensagens, de impulsos, de códigos que se cruzam e se sobrepõem, a cidade do cinema contemporâneo não pode ser comtemplada nem pensada, pode apenas ser agida”(Canova, 1999, p. 185)(fig.93).

Quando se fala na cidade pós-moderna um assunto que surge vinculado relativamente á cidade é a preservação arquitetónica. Seja ela referente a reabilitação ou a reutilização de edifícios antigos o que veio trazer á imagem da cidade uma valorização da memória do passado, e uma estrutura em camadas históricas que veio enriquecer a imagem da cidade do futuro com um regresso ao passado.

Quando se fala na cidade pós-moderna no cinema, surge *Blade Runner* como um exemplo crucial dessa cidade das camadas que é a cidade intemporal, dualista e desigual.

Os cenários do filme apresentam uma mistura de estilos, épocas e culturas, desde a cultura chinesa, à cultura estética dos anos 40 e 80. Porém com a presença de tecnologias avançadas.

Como no geral dos filmes que apresentam cidade do futuro, a cidade é caracterizada também pelas grandes torres e arranha-céus, edifícios imponentes rumo aos céus, de distribuição verticalizada como forma de fugir à aterradora imagem da cidade poluída do nível da rua.

De entre todas as edificações verticais destaca-se o edifício da Corporação Tyrell, um edifício com uma aproximação volumétrica e estética ao edifício Zigurate Mesopotâmico. O edifício é caracterizado pelos elevadores que correm ao longo das fachadas, e pelo seu interior rígido, com uma forte presença da pedra, pés-direitos muito altos, colunas com bases e capiteis e vãos muito grandes.

89 90  
91 92

A torre imponente de Tyrell (fig.89) ocupa-se de diversidade humana e é essa diversidade, união de ricos e pobres, de jovens e velhos “que contribui para o seu sucesso” (Leal, 2009, p. 59).

As fachadas lisas dos edifícios são utilizadas como painéis publicitários, bem como as superfícies de alguns veículos voadores.

Nas ruas a circulação viária dá-se com veículos voadores e terrestres (fig.95). No nível térreo a rua encontra-se suja coberta de lixo, e são muitos os edifícios abandonados e devolutos por toda a cidade de Los Angeles. A cidade apresenta-se sempre chuvosa e escura (fig.91), mesmo de dia. Deve-se também à construção em altura, que não permite a penetração solar no tecido urbano.

O filme apresenta uma mistura entre o género film-noir e a ficção científica, fixando todo o desenrolar da história no centro da cidade. É também neste filme que se dá a origem do subgénero da ficção científica e da estética film-noir, o cyberpunk, caracterizado pelo grande avanço tecnológico numa cidade onde cada vez menos existem relações sociais, e o próprio espaço público da cidade acaba sendo esquecido, tornando a sociedade tecnologicizada

“O futuro de Blade Runner regressa ao passado: ao pós-guerra, nos anos 50. O objetivo deste anacronismo é paradoxalmente, a criação de uma memória futura” (Leal, 2009, p. 57). Desta forma Ridley Scott para submeter a imagem de Los Angeles no futuro utiliza um vasto “leque de signos de entre os quais a arquitectura” (Leal, 2009, p. 57). A imagem da cidade criada aponta para “o tema da globalização ao extrair referências urbanas de todo o mundo” (Leal, 2009,

Fig. 89 - Corporação Tyrell

Fig. 90 - Dirigível Publicitário

Fig. 91 - Ruas Chuvosas e comércio Ambulante

Fig. 92 - Interior da Corporação Tyrell



93  
94 95

p. 57) que apontam para o passado e o futuro, os traços clássicos, revivalistas, modernos e pós-modernos. Contudo, é focado sobretudo um domínio asiático.

Em Blade Runner assume-se que a importância da arquitetura em relação a determinados lugares, culturas e épocas se perdeu, e esta cidade regressa ao passado para revelar o desejo historicista ostentado pelo pós-modernismo. Assim a cidade apresenta um carácter intemporal onde o passado, o presente e o futuro se misturam.

Ao nível da rua a cidade revela-se como “núcleo pedestre densamente populado e que fervilha com vendedores ambulantes, restaurantes e mercados étnicos”, imagem aproximada a superpopulação de algumas cidades asiáticas(fig.91).

A economia também está presente na futura Los Angeles, onde edifícios antigos são reabilitados e sobre eles são construídas estruturas para novos edifícios futuristas. Algumas dessas estruturas existentes podem hoje ser reconhecidas.

“O sonho e a construção de identidade estabelece um passado através da memória, mesmo que essa memória seja protética” (Leal, 2009, p. 59).

#### A HABITAÇÃO EM LOS ANGELES DE 2019

Em Blade Runner são revelados três tipos de habitação de épocas e estilos distintos.

A casa da personagem principal, Deckard (fig.97 e 98), apresenta um estilo arquitetónico idêntico à Ennis House de Frank Lloyd Wright(fig.99 e 100). As cenas da entrada na casa

Fig. 93 - Los Angeles 2019

Fig. 94 - Dirigível sobre a cobertura transparente do Bradbury Building

Fig. 95 - Carros Voadores e carros terrestres

Página seguinte: Fig. 96 - Bradbury Building



foram mesmo gravadas na Ennis House. A entrada dá-se de um espaço exterior de estacionamento do automóvel, através de uma porta de correr automática de acesso direto ao elevador que funciona com controlo de identificação de voz. A habitação apesar de ser um cenário é produto de uma grande influência estética da Ennis House, sendo todas as paredes interiores revestidas a pedra esculpida. O apartamento é tipologicamente distribuído com todas as divisões a convergir em um núcleo principal da sala. As “divisões” são de áreas pequenas porém estão todas abertas umas para as outras permitindo uma certa multiplicação do espaço em cada função, não havendo uma limitação espacial. A casa também conta com uma varanda que revela o exterior também, todo ele, revestido com a mesma pedra esculpida da Ennis House.

Outra habitação apresentada no filme é localizada no Bradbury Building (1893), edifício de George Wyman. Curiosamente o projeto deste edifício tinha sido também ele influenciado por uma descrição de um edifício comercial típico para o ano de 2000, feita numa obra de ficção científica, Looking Backward de Edward Bellamy de 1887. No filme o edifício apresenta-se abandonado e degradado com uma ocupação singular num dos apartamentos. Caracteriza-se no exterior da habitação pela estrutura da cobertura do espaço central de acesso às habitações, pelas escadas e elevadores, pelas guardas de aço apresentando o aspeto abandonado e decadente. A casa é caracterizada por uma multiplicidade de espaços todos eles ligados entre si, de grandes áreas, pés-direitos muito altos e vãos muito grandes.

A outra habitação apresentada no filme é uma casa no edifício Tyrell, a Penthouse. O acesso dá-se na subida de grandes elevadores que se encontram encostados na fachada do edifício. A habitação apresenta linhas clássicas, que quase remetem para um revivalismo barroco. Os espaços encontram-se intensamente decorados, os pés-direitos são altos e as divisões têm grandes áreas. As portas são duplas e altas.

Deste modo a identificação temporal imponente de filmes de ficção científica, é apontada por uma diversidade de apontamentos relativos a idade que, ao nível da habitação, se apresentam através de três estilos arquitetónicos diferentes apontado para três conceitos ligados ao tempo: o antigo, representado pela casa no Bradbury Building, caracterizada pela decadência e o abandono; o revivalismo representado na



Fig. 97 - Casa de Deckard Exterior



Fig. 98 - Casa de Deckard Interior

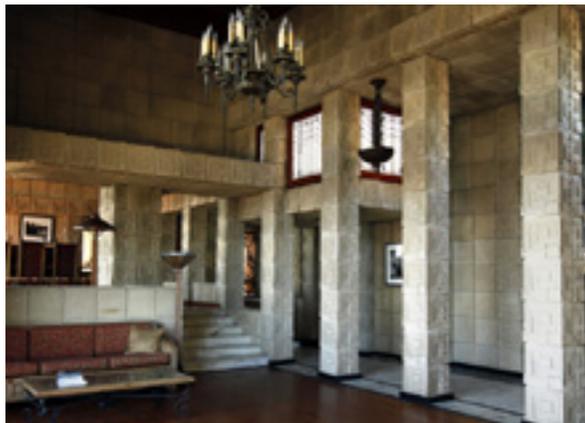


Fig. 99 - Ennis House Interior



Fig. 100 - Ennis House Exterior

97 98  
99 100

casa do edifício Tyrell, caracterizado pelo retorno ao adorno do estilo barroco num edifício recente; e o moderno, apresentado na Ennis House de Frank Lloyd Wright inspirada nos antigos templos maias.

## LOS ANGELES EM MINIATURA

A cidade apresentada em Blade Runner retrata uma visão do futuro de Los Angeles adotando uma postura decadente, de cidade escura e deprimente, com edifícios gigantescos de centenas de andares. Os céus são repletos de chaminés industriais, carros voadores e dirigíveis.

A megalópole de Ridley Scott é resultado de uma colagem de cidades como Los Angeles e São Francisco, sobreposição de camadas temporais das cidades e influências megalópole antecipada em 1913 pelo italiano António Sant'Elia. Constitui-se assim Los Angeles de 2019, uma cidade densa repleta de megaestruturas e grandes edifícios de materializações sólidas e compactas, torres e pirâmides, texturas, e elevadores de fachadas. No meio desta cidade a atmosfera húmida de chuvas ácidas e neblina constante cria uma imagem noturna permanente.

Blade Runner é um dos últimos grandes filmes analógicos de ficção-científica, realizado através de maquetas miniaturas, pinturas diretamente em película e trabalhos de densificação de cenários e realismo através de estudos de luz.

Douglas Trumbull, diretor de cinema Americano, foi o responsável por dirigir os efeitos especiais de Blade Runner. O seu fascínio pelo argumento e caracterização do filme

levaram-no a investigar o mundo do futuro do universo de Philip K. Dick.

Em entrevista para Blade Runner Souvenir Magazine Official Collector's Edition Doug Trumbull refere que em filmes como Star Trek ou Star Wars os veículos voadores estão no espaço e não interagem com nada. Em Blade Runner, pelo contrário, os veículos voadores interagem com outros ambientes criados em miniaturas o que leva a necessidade de sobreposição de diferentes cenas que não podem ser gravadas em simultâneo por alterarem as definições de luz umas das outras.

Elementos como o fumo e o vapor foram também adicionados nas maquetes-cenários. Porém, outros elementos naturais como a água e o fogo tornaram-se mais complexos em termos de adaptação de escala para as miniaturas. “If they're not done right, your eye tends to notice it.” (Trumbull, 1982, p. 16)

Los Angeles é a cidade base para a sobreposição da sua evolução. Essa cidade do futuro é logo apresentada em plano geral nas primeiras cenas apresentadas no filme onde o cenário filmado, na realidade é uma miniatura de milhares de edifícios e arranha-céus de bronze ácido-gravado e iluminadas com luzes de fibra ótica ambientadas com o nevoeiro de fumo. A cidade escura e misteriosa revela-se com explosões criadas e projetadas em telas cronometradas de pirotecnia colocadas na miniatura.

O plano foca a pirâmide de Tyrell Corporation. A forma da pirâmide era uma forma que Ridley queria utilizar. A pirâmide foi construída a três escalas diferentes também com o material metálico gravado e iluminado no seu interior. Segundo Trumbull a pirâmide resulta de uma composição das ideias dele e do Ridley. A maquete da pirâmide foi a primeira miniatura a ser construída para o filme e media cerca de oito por oito pés.

“We chose to use there the Burbank Studios backlot, the street there, for several reasons” (PAULL, 1982, p. 20). As ruas do centro da cidade foram resultado novamente de minuciosas maquetas repletas de detalhes de Los Angeles. A construção destas maquetas foi feita no Burbank Studios backlot contra o pano de fundo de San Bernardino. A ideia seria repletar as ruas de anúncios e Mídias. Pretendia-se dar a sensação de espaço enclausurado e muito denso.

Nos céus voam veículos e dirigíveis. Uma miniatura de dirigível foi criada com



cerca de seis metros de comprimento onde a sua superfície foi utilizada para publicidade. “The blimp is a wonderful image. It's the height of technology gone mad. It's part future and part past. The concept of this big dumb thing floating over the city – using that as away of advertising in the future is a wonderful idea” (Dryer, 1982, p. 17)

Os veículos voadores foram desenhados e detalhadamente construídos. David Snyder, diretor de arte, desenhou os modelos do veículo da polícia. Foram criados modelos muito detalhados da figura de Deckard e de Gaff e colocados no interior de um dos modelos mais pequenos do veículo da polícia que foi construídos a quatro diferentes escalas. Assim a caracterização de personagens em miniaturas serviu para filmagens a grandes distancias.

101

Fig.101 - Maquete da Corporação Tyrell

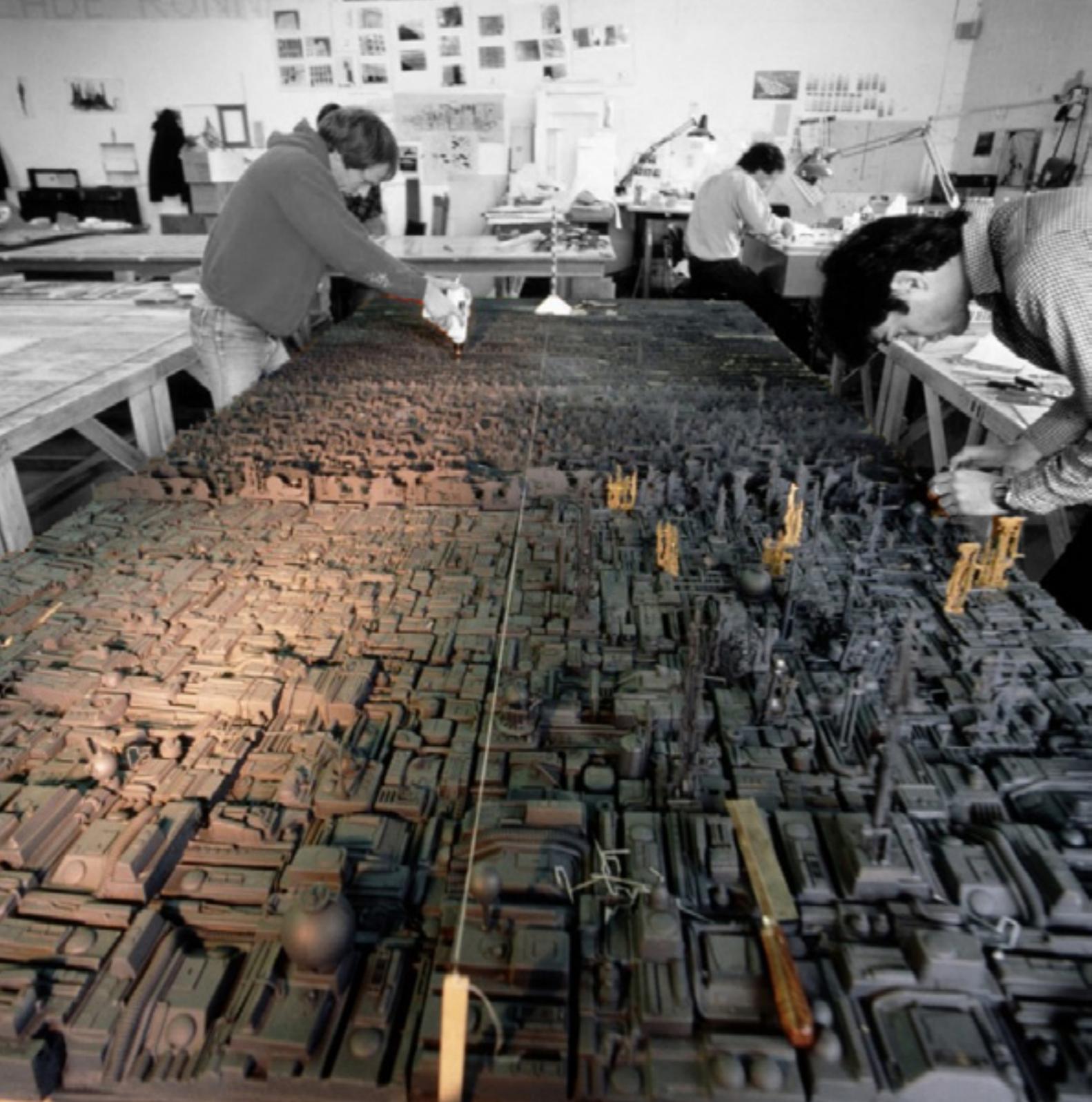
Página seguinte: Fig.102 - Maquete da Los Angeles 2019 de Blade Runner

Fig.103 - Carro da polícia

Fig.104 - Projecto para o carro voador

Fig.105 - Maquete detalhada de cenário

Fig.106 - Revista à venda no quiosque desenhadas dentro do conceito futurista



O edifício da sede da polícia também foi construído em miniatura com dimensões muito reduzidas contudo muito detalhado e complexo.

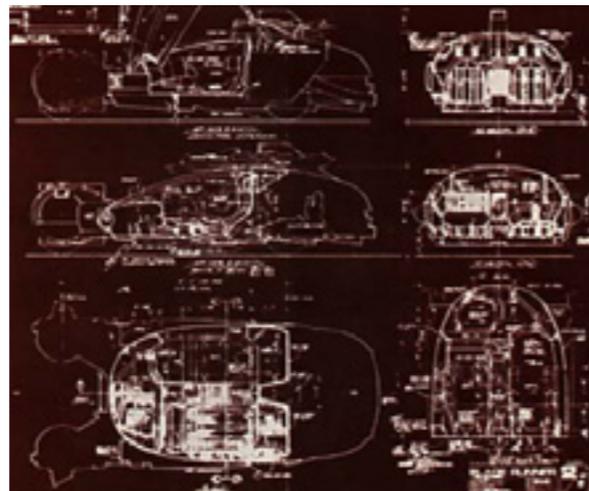
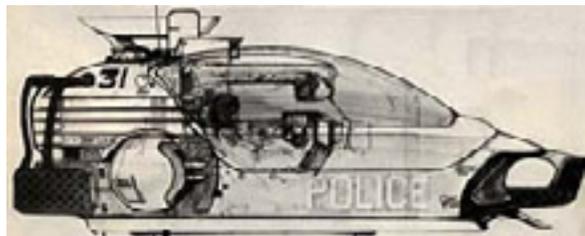
Apesar do cenário ter sido maioritariamente executado em miniaturas, algumas cenas especialmente interiores, foram gravadas em espaços existentes, escolhidos na cidade, com caracterizações aproximadas com as ideias de Ridley Scott. É o caso de gravações feitas no interior do Union Station, no centro de Los Angeles, que identificam o espaço interior da delegacia. “Ridley liked it because of the art its immensity” (Haber, 1982, p. 31). As cenas foram filmadas à noite a fim de evitar multidões.

O exterior do apartamento de Deckard, como já foi referido anteriormente, foi filmado na Ennis House de Frank Lloyd Wright, de Los Angeles. O interior do apartamento foi o primeiro grande interior a ser construído como cenário. Para isso foi detalhadamente projetado. Todas as suas paredes foram revestidas com blocos de betão texturizados tal como a Ennis House. Numa cena em que Deckard vai a varanda de sua casa, o cenário aparenta que se encontra num enormes prédios de centenas de andares.

Como também foi anteriormente referido, o edifício Broadbury, de estrutura caracterizada pelo uso de ferro e pelas escadas e elevadores, foi o espaço escolhido para o apartamento de Sebastian.

Em algumas cenas de rua elementos como revistas foram cuidadosamente desenhados de acordo com a atmosfera futurista que se pretendia criar. “Ridley is a such a stickler for detail that he didn’t want a 1982 VOGUE there” (Haber, 1982, p. 51).

O design de vestuário em geral foi resultando de uma mistura do passado com a posição visionária do futuro resultando de um requinte muito sofisticado. As roupas de Rachael são resultado disso mesmo, desenhadas por Charles Knode e Michael Kaplan. Também os uniformes da polícia foram cuidadosamente desenhados exclusivamente para o filme.



103 104  
105 106



## CONCLUSÕES

“Una de las más fascinantes posibilidades del cine es la que le permite proponer visiones de nuestro futuro. El análisis de esas propuestas sirve para comparar aspectos formales entre la realidad actual y lo planteado en su momento, y además estudiar aspectos de aquel pasado, observando cual era la visión que se tenía de la actualidad cuando se hicieron aquellas propuestas. No de debe olvidar que una obra de ciencia-ficción expresa más aspectos de su próprio presente que del futuro” (Gorostiza, 2001, p. 169).

Cinema e arquitetura, duas formas de arte que muito marcaram o século XX apesar de supostamente serem duas diferentes formas de expressão artística, quando refletidas, uma em função da outra, fazem todo o sentido ser analisadas em conjunto. O cinema dependeu, desde a sua origem, da arquitetura e de métodos construtivos. Desta forma, a história do cinema acentua também elementos relativos à arquitetura que poderiam acrescentar ao estudo da história da arquitetura a história da arquitetura cinematográfica.

Desde muito cedo que o cinema se revelou uma forma de representação de ideias imaginárias e visões do futuro, através da ficção científica. Desde os métodos manuais até aos métodos digitalizados de criação dos cenários projetados para os filmes, o cinema cada vez mais vincula a ideia de que tudo é possível nem que seja durante os instantes do decorrer de um filme. É esta infinita possibilidade criativa dos cenários dos filmes que cria um dos pontos de ligação entre o cinema e a arquitetura não só em termos processuais como conceptuais.

O cenário pensado exclusivamente para o filme por vezes ainda vem constituir uma imagem muito forte, transpondo-lhe um papel narrativo, que para o espectador arquiteto poderá representar uma experiência de simulação de arquitetura em projeto. As influências em imagens capturadas no cinema são criadas não só pelo lado físico do projeto e da imagem que apresenta, como também pelo significado que transmite na vivência que lhe foi atribuída no filme, o ambiente e o sentido.

“Para além da experiência real, só o cinema nos pode dar as dimensões espaciais de espaço e volume. Para compreender a arquitectura temos que nos mover através dos seus espaços, entrar e sair, dobrar esquinas, apreender diferentes escalas” (Urbano, 1998, p. 170). O cinema é uma forma muito completa de representação da arquitectura e do urbanismo podendo constituir uma nova maneira de olhar o espaço de projeto (inexistente).

Torna-se exequível que a arquitectura seja submetida a um meio de representação lidado a imagens em movimento ao longo do edifício, argumentando que é isso que precisamente acontece na arquitectura habitada. A arquitectura é feita para ser habitada, e isso distingue-a da escultura. É o cinema que trata a arquitectura segundo o seu fim devido, sem deixar transparecer a arquitectura limpa e impessoal como nas revistas. Assim, as imagens em movimento ostentam um bom veículo de comunicação que poderia ser implementado no estudo de arquitectura, acrescentando aos meios de representação usuais a ideia de percepção do espaço em movimento e da compreensão da arquitectura da descoberta, vagueando ao longo do edifício, o mais próximo possível a um vaguear no edifício real, sendo este ainda apenas espaços virtuais. Esta possibilidade para a representação da arquitectura, sendo feita recriando determinada vivência torna-se uma simulação.

“As imagens e até a própria natureza, são, cada vez mais, apreendidas em movimento” (Urbano, 1998, p. 163) A disseminação dos veículos automóveis e transportes públicos, vieram alterar a perspetiva da cidade, mostrando-a através do movimento. Assim “participamos involuntariamente num dispositivo cinematográfico que já não precisa nem de película, nem de projetor, nem de écran” (Urbano, 1998, p. 163). Esse movimento é revelador de novos pontos e perspetivas que tornam a experiência espacial uma experiência pessoal do observador. O cinema apresenta características que podem ser paralelas à experiência desse observador. Ao contrário de imagens, mesmo que muitas, de determinado espaço, o cinema ganha valor por representar de forma contínua, e não fragmentada.

Lisboa é constante palco e protagonista da sua própria história, dos seus próprios acontecimentos. É constantemente ficcionada pelos seus habitantes e visitantes, que



nela se movimentam, fixando-se nos pontos de destaque da imagem da cidade. “O cinema-mental funciona continuamente em nós e sempre funcionou, mesmo antes da invenção do cinema, e não cessa nunca de projetar imagens em nossa tela interior” (Calvino, 1990, p. 99).

Importante quando se pensa no futuro desconhecido é retomar a futuros imaginados no passado e observar o que deles foi de alguma forma realizado na realidade e o que deles ainda está longe de se alcançar.

O estudo de filmologia de ficção que retrata tempos futuros permitiu verificar algumas conquistas de ideias das perspectivas que acabaram por acontecer. Desde a invenção da televisão e telefone, a casa futurista com uma série de funções automatizadas, a tecnologia computacional e

Fig. 107 - Perspectiva do futuro do eixo Norte-Sul, Lisboa

efeitos da globalização. Todas essas ideias exprimem preocupações perante o futuro de tendências do presente. Assim, o fato de as perspectivas serem projetadas perante determinados fatos do mundo atual, anseios ou medos perante acontecimentos da época, as ideias para esse futuro são fundamentadas e podem servir de inspiração para a sua concretização real, sendo no cinema previamente simuladas.

Também a imagem da cidade conquistou diversas formas, desde a cidade totalmente Corbusiana (Everytown, Things to Come), onde os traços do arquiteto se tornam comum às massas, como a cidade moderna levada ao extremo da sua uniformidade (Playtime de Jacques Tati) e por fim a cidade que retoma ao passado e constrói um futuro em camadas temporais e construídas, enriquecendo a cidade, com idades e estilos de várias épocas, a dialogarem entre si (Blade Runner, de Ridley Scott). Também outras imagens da cidade fizeram parte de uma viagem, uma viagem pelo futuro onde a cidade tomou várias formas e onde o cinema mostrou o seu auge em representações da arquitetura na tela. Estas imagens da cidade marcam pela forte carácter cénico, em que a configuração espacial de cidades ou edifícios são representativos da imagética dos filmes que se revela com um papel tão ou mais narrativo que os personagens.

Não só no cinema como na realidade se verifica que existe a tendência da individualização da cidade, a globalização e a crescente e alternativa mobilidade. Este fato, torna totalmente viável morar num sítio e trabalhar noutro, pela facilidade na transição entre ambos. Também o fato das pessoas cada vez menos permanecerem por muito tempo nas mesmas habitações, caracterizando a sociedade em termos habitacionais como mutante, a própria construção dos edifícios tende em ser simplificada e de baixo custo consequentemente por questões de sustentabilidade, economizando os espaços e funções ao máximo nas habitações.

O fato de existir uma tendência da coletivização de edifícios torna a sua composição arquitetónica simplificada para a sua repetição. Para isso é fortemente caracterizada pelo minimalismo e pela ideia de célula com um espaço open-space, individualizado, e de pequenas dimensões. Aqui surge a ideia de que a sociedade tende em individualizar-se. Tanto a habitação de traços minimalistas como o conceito da célula habitacional surgiram no movimento moderno sendo a primeira como caracterizadora

do Less is More de Mies Van der Rohe, e a segunda a habitação tipo determinada por Le Corbusier.

A escolha da arquitetura moderna no cinema para análise ainda mais se justifica quando reveladora de tantos pontos de influências de obras arquitetónicas de relevância, de arquitetos marcantes. A cidade dos filmes é constituída por projetos arquitetónicos que em alguns casos são construídos exclusivamente para a película. A busca pela cidade moderna apresenta-se como uma visão do futuro, de ampliação de alguns estados do mundo atual, sejam eles a tecnologia que tende em ser rapidamente evolutiva, como os problemas da cidade como o excesso de automóveis que tende em ser representada pela cidade poluída, a tábua rasa representativa de perspectivas da destruição da antiga cidade e a sobreposição de estruturas dos tempo, onde se apresenta a cidade como uma evolução da cidade antiga, sem que o antes seja diluído.

Imaginando o que será a cidade de Lisboa no futuro tendo em conta elementos atuais como os problemas da cidade e as suas potencialidades e marcas e tomando enfoque em algumas questões retiradas das análises cinematográficas, como a mobilidade, a morfologia em camadas e as previsões futuras, foi possível criar uma história, e enriquecer uma reflexão acerca da cidade do futuro, sendo ela a cidade de Lisboa.

Numa perspetiva de estudo diferente mas que também foi relevante para compreender as proximidade entre cinema e arquitetura em termos processuais, apesar do espaçamento temporal entre os filmes analisados, as técnicas cinematográficas utilizadas foram muito aproximadas tanto em Things to Come, como nos filmes de ficção de Tati e em Blade Runner. Essas técnicas apresentam-se como o paralelo das maquetes em arquitetura. Com a corrente e acelerada conquista tecnológica, a arquitetura tende em ser mais fácil e rapidamente representada por métodos computacionais de tridimensionalidade. E esses métodos é que fazem um paralelo, desta vez, com os novos métodos de criação de filmes com cenários puramente virtualizados, mesmo que com personagens reais sobrepostas. A estes dois paralelismos feitos à arquitetura e cinema, antes e agora, vincula-se a ideia de que as duas artes se articulam constantemente mesmo em função dos seus processos.

Considera-se que o estudo digital de imagens em movimento, através de métodos baseados nos métodos cinematográficos poderia ser uma disciplina bastante importante para o estudo da arquitetura, tornando-se uma mais-valia representativa. A isto pode-se acrescentar que em termos de metodologias, a arquitetura e o cinema até à passagem de século, já utilizavam técnicas aproximadas de construção tridimensional, que para o cinema era miniaturas dos cenários para os filmes e em arquitetura uma representação projetual em três dimensões, a de mais fácil compreensão e leitura, as maquetes de arquitetura.

Partindo na descoberta de uma relação intrínseca entre as duas artes, e pelos curiosos exemplos de influências entre si, e olhando a cidade dos filmes como uma perspetiva do futuro e como um projeto de arquitetura a ser habitada por uma sociedade que também é perspetivada, o estudo de arquitetura ganha novas linguagens enriquecedoras para um trabalho que também o exige um olhar sobre a evolução, o futuro e a sociedade. Assim, este trabalho veio acrescentar ao percorrer normal da cidade uma criação de layers mentais do atual, das memórias do que foi no passado e uma nova layer da sua perspetiva do futuro, onde os problemas e potencialidades do estado atual se ampliam na transformação da cidade e a tecnologia domina. E isso era o objetivo final desta viagem a que o cinema me levou.

“E finalmente, bem no último episódio, a Torre de Babel aparece de repente e alguns homens robustos conseguem termina-la ao som de uma canção de novas esperanças, e quando concluem o topo, o governante (de Olimpo, provavelmente) sai correndo feito louco, enquanto a Humanidade, de súbito, entendendo tudo, finalmente ocupa seu lugar de direito e logo inicia sua nova vida com novas percepções de tudo” (Koolhaas, 1978, p. 105)



WHICH IS EARTH?



THAT IN THERE. THAT BLUE SHIMMERIN.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A Macau de Manuel Vicente*. 2011. [Filme] Realizado por Rosa Coutinho. Macau: João Carreiro Associação Cultural.
- BAUDROT, S., 2012. Mostra Tati por Inteiro. Rio de Janeiro: CPRTV.
- CALVINO, I., 1990. *Seis Propostas para o Próximo Milénio*. 1ª edição ed. s.l.:Companhia das Letras.
- CANOVA, G., 1999. *O olhar sobre a cidade. Em: Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 185.
- CARVALHO, B., 2008. *A Evolução dos Efeitos Especiais. Red Carpet*, Issue Cinema, pp. 34-35.
- CASTELLO, L., 2002. *Vitruvius - Arquitectos - Meu tio era um Blade Runner: Ascensão e queda da arquitectura moderna no cinema*. [Online]  
Available at: [www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/02.024/781](http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/02.024/781)  
[Acedido em 13 Março 2013].
- CORBUSIER, L., 2004. *Precisões: sobre um estado presente da arquitectura e do urbanismo*. 2004 ed. São Paulo: Cosac Naify.
- COSTA, M. H., 2005. *O Cinema e a Imagem Urbana. Novas Tecnologias e Novas Especialidades*.
- DIAS, M. G., 2001. *Passado Lisboa Presente Lisboa Futuro*. 1ª ed. Lisboa: A. M. Pereira.
- DIAS, M. G., 2013. *Arquitectura e Cinema* [Entrevista] (14 Maio 2013).
- DICK, P. K., 1977. *A Scanner Darkly*. s.l.:s.n.
- DICK, P. K., 1982. *Blade Runner Souvenir Magazine*. Ira Friedman, Inc ed. Nova York: Official Collector's Edition.
- DRYER, D., 1982. *Blade Runner Souvenir Magazine*. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc..
- FERNANDES, C. M. M., 2004/2005. *A Cidade e o Cinema - Visões do Futuro*. Porto: Prova Final de Licenciatura em Arquitectura da Faculdade de Arquitectura do Porto.
- FORTIN, D. T., 2011. *Architecture and Science-fiction Film - Philip K. Dick and the Spectacle of Home*. USA: Ashgate Publishing Limited.
- GORJÃO, J. D., 1999. *Cinema e Arquitectura*. Em: *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 47.
- GOROSTIZA, J., 2001. *Vista de La Ciudad del Futuro desde el Pasado*. Nosferatu , 34-35(Arquitectura e Cinema; Cidades nos filmes), pp. 169-176.
- HABER, K., 1982. *Blade Runner Souvenir Magazine*. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc..
- HOFFMAN, B., s.d. *Cinematofantastique (1980) - The Making Of Alfred Hitchcock The Birds*. [Online]  
Available at: <http://www.hitchcockwiki.com/files/articles/TheMakingOfTheBirds/>  
[Acedido em 12 Agosto 2013].
- JORDÃO, P., 2002. *Celuloide*. [Online]

Available at: <http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/PedroJordao/celuloide.htm>  
[Acedido em 13 Abril 2013].

JORGE, J. D. G., 1999. *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.

June Jamrich Parsons, D. O., 2012. *New Perspectives on Computer Concepts*. s.l.:s.n.

KOLHAS, R., 1978. *Nova York Delirante*. 2008 ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

LEAL, R. M. N., 2009. *Extrapolações e Interpolações na Manufatura Urbana actual*. Entre o Blade Runner e o The Truman Show. Porto: Dissertação de Mestrado.

LEZO, D., 2010. *Arquitectura, Cidade e Cinema - Vanguarda e Imaginário*. USP ed. São Carlos: Dissertação de Mestrado.

LOUSA, A., 2010. *Arquitabalhos: Imagens em movimento: cinema e utopia*. [Online]  
Available at: <http://arquitabalhos.wordpress.com/2010/12/03/imagens-em-movimento-cinema-e-utopia/>  
[Acedido em 12 Abril 2013 ].

MARTINS, M., 2013. [Entrevista] (30 Maio 2013).

MASCARELLO, F., 2006. *História do Cinema Mundial*, Brasil: Papyrus.

MOREIRA, A., 2012. *O Meu Tio (Mon Oncle)*, de Jacques Tati (1958). [Online]  
Available at: <http://p3.publico.pt/cultura/filmes/2103/o-meu-tio-mon-oncle-de-jacques-tati-1958>  
[Acedido em 12 Abril 2013].

NETZLEY, P. D., 2000. *Encyclopedia of Movie Special Effects*. s.l.:Oryx Press.

NEUMAN, D., 1999. *Antes e Depois de Metropolis*. Em: *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 107.

NEUMAN, D., 1999. *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Germany: Prestel.

OLIVEIRA, H., 2013. Entrevista com Marcio Kogan. [Online]  
Available at: <http://hugopeepbox.wordpress.com/2013/03/21/entrevista-com-marcio-kogan/>  
[Acedido em 21 Janeiro 2013].

PAULL, L. G., 1982. *Blade Runner Souvenir Magazine*. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc.

PENZ, F., 1999. *A arquitectura nos filmes de Jacques Tati*. Em: *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 141.

PENZ, F. & Thomas, M., 1997. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet- Stevens, Multimedia*. 1997 ed. London: British Film Institute.

PEREIRA, R. A., 2013. *Arquitectura através de um lente* [Entrevista] (19 Abril 2013).

PESSOA, J., 2010. *Uma Gramática Visual para o Fotorjornalismo*. Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Paraíba ed. Paraíba: s.n.

PINHEIRO, F. M., 2012. *Exercício VIII | Bairro Arpel | Jacques Tati*. [Online]  
Available at: <http://franciscomourapinheiro.com/?p=484>  
[Acedido em 24 04 2013].

POSTILLA, D., 2012. *Film & Architecture: "My Uncle"*. [Online]

Available at: <http://www.archdaily.com/259325/films-architecture-my-uncle/mon-oncle-electric-eye/>  
[Acedido em 1 Junho 2013].

PREVI, L., 1999. *A Cidade Europeia e a Cidade Americana - Urbanizar o Imaginário*. Em: *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 193.

SANT'ELIA, 1980. *A arquitectura futurista*. Em: In: BERNARDINI A. F., *O futurismo italiano: manifestos*. São Paulo: São Paulo: Prespectiva, pp. 155-159.

TATI, J., 2012. *Mostra Tati por Inteiro*. Rio de Janeiro: CPRTV.

TRUMBULL, D., 1982. *Blade Runner Souvenir Magazine*. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc. .

URBANO, L., 1998. *Arquitectura e Cinema - Da Câmara Escura a Celebration 34747*. Coimbra: Prova Final de Licenciatura em Arquitectura, Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra.

URBANO, L., 2013. *Arquitectura Filmada* [Entrevista] (26 Abril 2013).

URBANO, L., s.d. 13. *Jerusalém ou Babilónia*. s.l.:s.n.

VENTURI, R., 1995. *Complejidad y Contradiccion en la Arquitectura*. s.l.:Bruchura.

## ÍNDICE DE IMAGENS

Fig.1 (pág. 37) – Playtime de Jacques Tati. Disponível em <http://hugopeekbox.wordpress.com/2013/03/21/entrevista-com-marcio-kogan/>

Fig.2 (pág. 38) – Como Desenhar um Circulo Perfeito de Marco Martins – decadência. Fotograma do filme

Fig.3 (pág. 38) – Alice de Marco Martins – a cidade das pessoas. Fotograma do filme

Fig.4 (pág. 38) – Como Desenhar um Circulo Perfeito de Marco Martins – abandono. Fotograma do filme

Fig.5 (pág. 38) – Alice de Marco Martins – enchente urbano. Fotograma do filme

Fig. 6 (pág. 41) – Evolução do edifício com recuo: variações de Ferris sobre a Lei do Zoneamento de 1916 (duas das 4 fases) in Koolhaas, R., 1978. Nova York Delirante. 2008, p. 138

Fig. 7 (pág. 42) – Tour Sans Fins do arquiteto Jean Nouvel. Disponível em [http://www.mrakodrapy.com/2011\\_11\\_01\\_archive.html](http://www.mrakodrapy.com/2011_11_01_archive.html)

Fig. 8 (pág. 42) – Tour Sans Fins no skyline de Paris no filme Until the End of the World de Wim Wenders. Fotograma do filme

Fig. 9 (pág. 42) – Edifício Egg of Winds em Tóquio do arquiteto Toyo Ito. Disponível em <http://elajosalvaje.wordpress.com/2007/10/03/toyo/>

Fig. 10 (pág. 42) – ‘Dirigível’ publicitário de Blade Runner de Ridley Scoot. Fotograma do filme

Fig.11 (pág. 47) - Arrivederci Macau - A Macau de Manuel Vicente. Fotograma do trailer disponível em <http://vimeo.com/61408997>

Fig. 12 (pág. 50) – Vile Savoye, Le Corbusier. Fotografia de Renato Saboya, 2011. Disponível em [http://urbanidades.arq.br/2011/11/villa-savoye/villa\\_savoye\\_2011-08-03\\_0060\\_2000px/](http://urbanidades.arq.br/2011/11/villa-savoye/villa_savoye_2011-08-03_0060_2000px/)

Fig. 13 (pág. 55) – Lanterna Mágica 1643, Athanasius Kirsher. Disponível em <http://abelhudos.wordpress.com/2008/06/09/no-alvorecer-da-imagem-em-movimento/>

Fig. 14 (pág. 55) – Zootrópio 1833. Disponível em <http://precinema.wordpress.com/2009/10/28/persistencia-retiniana/>

Fig. 15 (pág. 55) – Registo de câmara escura, 1544, Gemma Frisiud. Disponível em <http://aurelionespoli.com.br/page1001.aspx>

Fig. 16 (pág. 57) - La Sortie des usines Lumière. Frame do filme disponível em <http://www.toutlecine.com/images/film/0003/00034996-la-sortie-des-usines-lumiere.html>

Fig. 17 (pág. 57) – Sala dos Cinetoscópios de Edison 1894. Disponível em [http://sombras-eletricas.blogspot.pt/2008\\_03\\_01\\_archive.html](http://sombras-eletricas.blogspot.pt/2008_03_01_archive.html)

Fig. 18 (pág. 57) - Estúdio de Pathé em Montreuil. Disponível em <http://www.tourisme93.com/studios-pathe-montreuil.html>

Fig. 19 (pág. 59) – Le voyage dans la Lune, 1902, Méliès. Fotograma disponível em <http://classicosnaoantigos.blogspot.pt/2011/02/le-voyage-dans-la-lune-1902.html>

Fig. 20 (pág. 61) - Metropolis de Fritz Lang, 1927 – Miniatura. Disponível em <http://boiteaoutils.blogspot.pt/2010/09/film-architecture-from-metropolis-to.html>

Fig. 21 (pág. 62) – King Kong, de 1933 – Miniatura da fera. Disponível em <http://computacaograficaecinema.wordpress.com/2013/04/08/king-kong-80-anos-marco-dos-efeitos-especiais-no-cinema/>

Fig. 22 (pág. 62) - Cavalos em corrida, experiencia de Eadweard Muybridge em 1878. Disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge](http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge)

Fig. 23 (pág. 62) – Godzilla, 1954 – Fera à escala humana. Disponível em <http://jesusmanero.blog.br/como-foi-feito-o-godzilla-de-1954/>

Fig. 24 (pág. 62) Godzilla, 1954 – Fera e cidade em miniatura. Disponível em <http://jesusmanero.blog.br/como-foi-feito-o-godzilla-de-1954/>

Fig. 25 (pág. 65) – Robby em O menino invisível. Disponível em [http://www.vimana.com.br/vimana/vimana\\_verConteudo.aspx?tipo=artigo&id=n29r8877](http://www.vimana.com.br/vimana/vimana_verConteudo.aspx?tipo=artigo&id=n29r8877)

Fig. 26 (pág. 66) – Pássaros reais e animatrónicos. Fotograma do filme Os Pássaros de Hitchcock

Fig. 27 (pág. 66) – Ataque a menina no seu aniversário por um pássaro animatrónico. Fotograma do filme Os Pássaros de Hitchcock

Fig. 28 (pág. 66) – Hitchcock observando os pássaros do filme. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/livrariadafolha/2013/08/1325329-no-aniversario-de-hitchcock-conheca-o-mestre-do-suspense.shtml>

Fig. 29 (pág. 66) – Detalhes de layer do fundo com sobreposição de filmagens em fundo amarelo. Fotograma do filme Os Pássaros de Hitchcock

Fig. 30 (pág. 68) – Mise en scene de Os Pássaros de Hitchcock. Disponível em <http://thisdistractedglobe.com/2007/10/30/the-birds-1963/>

Fig. 31 (pág. 70) – Projeto para o ET. Disponível em <http://www.digitalspy.co.uk/movies/i413438-8/et-10-rare-behind-the-scenes-pictures-special-effects-maestro-carlo-rambaldi.html>

Fig. 32 (pág. 70) – ET- o Extraterrestre. Fotograma do filme.

Fig. 33 (pág. 70) – A maquete de Nova Iorque do futuro de The Fifth Element. Fotograma do Making of disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=8abeA-NPuT4>

Fig. 34 (pág. 70) - Chroma Key, The Fifth Element. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=8abeA-NPuT4>

Fig. 35 (pág. 74) Making Of the Sin City (2004). Montagem de Fotogramas do Making of disponível em <http://vimeo.com/36873453>

Fig. 36 (pág. 77) Arquitetura Moderna e Pós-moderna. Montagem com as imagens da introdução do livro Yes is More dos Big

Fig. 37 (pág. 80) Metropolis de Lang (1927) in NEUMAN, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.97

Fig. 38 (pág. 82) – Der Letzte Mann de Friederich Wilhelm Murnau. Disponível em <http://ucarochester-cgartsandanimation.blogspot.pt/2012/10/cgaa-cinema-der-letzte-mann-aka-last.html>

Fig. 39 (pág. 82) - Das Cabinet des DrCaligari de Ribert Weine. Disponível em <http://astralheadspace.blogspot.pt/2012/09/the-cabinet-of-dr-caligari-wiene-1920.html>

Fig. 40 (pág. 82) Prespectivas para Metropolis (1927) in NEUMAN, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.97

Fig. 41 (pág. 82) Cidade densificada ao nível do construído e do movimento viário in NEUMAN, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.98

Fig. 42 (pág. 85) Desenhos de Sant'Elia. Disponível em <http://teslapunk.deviantart.com/art/Sant-elia-hydroelectric-plant-187688782>

Fig. 43 (pág. 85) Edifício industrial de Metropolis. Disponível em <http://anartist.com/>

[weblog/2013/04/metropolis-screening-at-the-national-city-church/](http://weblog/2013/04/metropolis-screening-at-the-national-city-church/)

Fig. 44 (pág. 86) Blade Runner – Los Angeles 2019. Disponível em <http://www.archdaily.com/tag/blade-runner/>

Fig. 45 (pág. 86) Until the End of the World. Cidades Europeias em 1999, Wim Wenders. Disponível em <http://www.kinocinema.net/category/drama/page/63>

Fig. 46 (pág. 86) Minority Report, Washington 2054. Disponível em <http://www.leffatykki.com/elokuva/minority-report>

Fig. 47 (pág. 86) – Cloud Atlas – A viagem. Disponível em <http://theschleicherspin.com/2012/10/27/what-we-talk-about-when-we-talk-about-cloud-atlas/>

Fig. 48 (pág. 88) The Fifth Element, Manhattan 2259, “McDrive Voador”. Disponível em <http://onlyhdwallpapers.com/company/screenshots-mcdonalds-the-fifth-element-desktop-hd-wallpaper-269840/>

Fig. 49 (pág. 90) - Things to Come (1936) William Cameron Menzies. Disponível em <http://screever.org/2012/03/06/things-to-come-1936/>

Fig. 50 (pág. 92) Antiga Everytown, arrasada in Neuman, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.119

Fig. 51 (pág. 92) Everytown – cidade subterrânea in Neuman, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.119

Fig. 52 (pág. 92) Vistas para Everytown – Fotograma do filme

Fig. 53 (pág. 92) Construção de Everytown no Subsolo – Fotograma do filme

Fig. 54 (pág. 94) Everytown 2036 - cidade moderna in Neuman, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.119

Fig. 55 (pág. 96) A cidade das janelas in Neuman, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.119

Fig. 56 (pág. 96) Bauhaus – industrialização in Neuman, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.119

Fig. 57 (pág. 96) Glazen Wolkenkrabber 1922, Mies Van Der Rohe. Disponível em <http://archimaps.tumblr.com/post/9039607924/mies-van-der-rohes-model-for-a-glass-skyscraper>

Fig. 58 (pág. 98) Habitação em Everytown – Mobiliário transparente. Fotograma do filme

Fig. 59 (pág. 98) Habitação. Fotograma do filme

Fig. 60 (pág. 98) Varandas. Fotograma do filme

Fig. 61 (pág. 98) Viadutos circulação. Fotograma do filme

Fig. 62 (pág. 100) Casa de Mr Hulot, Mon Oncle. Disponível em <http://habitarelhabitat.blogspot.pt/>

Fig.63(pág.102)CineastaJacquesTati.Disponível em <http://ohomemquesabiademasiado.blogspot.pt/2013/01/tati-anti-crise.html>

Fig. 64 (pág. 102) Cineasta Jacques Tati. Disponível em <http://www.agoravox.fr/culture-loisirs/culture/article/jacques-tati-ou-le-burlesque-42968>

Fig. 65 (pág. 104) Capas dos Filmes de Jacques Tati

Fig. 66 (pág. 107) Jour de Fête (1949), a França Rural. Fotograma do filme

Fig. 67 (pág. 109) Largo na França Rural, casa de Mr Hulot. Fotograma do filme Mon Oncle

Fig. 68 (pág. 109) Villa Arpel. Fotograma do filme Mon Oncle

Fig. 69 (pág. 109) Muro em Ruínas, símbolo da rutura que o Moderno veio trazer perante a cidade antiga. Fotograma do filme Mon Oncle

Fig. 70 (pág. 109) Mobiliário Moderno e de Design Futurista. Fotograma do filme Mon Oncle

Fig. 71 (pág. 112) Mr Hulot na cozinha moderna da Villa Arpel. Fotograma do filme Mon Oncle

Fig. 72 (pág. 112) Largo em frente à casa do Mr.Hulot. Fotograma do filme Mon Oncle

Fig. 73 (pág. 112) Design Moderno do Interior da Villa Arpel. Fotograma do filme Mon Oncle

Fig. 74 (pág. 112) O tio Hulot. Disponível em <http://ecrinet.o2switch.net/projectibles/spip.php?article2321>

Fig. 75 (pág. 114) TatiVille, Paris. Fotograma do filme Playtime

Fig. 76 (pág. 114) Os reflexos de Paris, no vidro. Fotograma do filme Playtime

Fig. 77 (pág. 114) Escritórios, repetição. Fotograma do filme Playtime

Fig. 78 (pág. 114) Os reflexos de Paris, no vidro. Fotograma do filme Playtime

Fig. 79 (pág. 116) Vista sobre o skyline de Paris. Fotograma do filme Playtime

Fig. 80 (pág. 116) Descaracterização do moderno globalizado. Fotograma do filme Playtime

Fig. 81 (pág. 116) Apartamentos. Fotograma do filme Playtime

Fig. 82 (pág. 116) Reflexo, descaracterização e repetição da cidade. Fotograma do filme Playtime

Fig. 83(pág. 118) Cidade Cenário in Neuman, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.141

Fig. 84 (pág. 118) Cidade Cenário, efeitos para reflexos nos vidros. Disponível em <http://dip9.aaschool.ac.uk/rewriting-the-statement-%E2%80%A6/>

Fig. 85 (pág. 118) Cidade Cenário in Neuman, D., 1999. Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Germany, p.141

Fig. 86 (pág. 118) Villa Arpel, Maquete à escala real da casa moderna. Disponível em [http://www.rfi.fr/francefr/articles/112/article\\_80030.asp](http://www.rfi.fr/francefr/articles/112/article_80030.asp)

Fig. 87 (pág. 119) Blade Runner e as camadas da cidade. Disponível em <http://3oneseven.com/tag/blade-runner/>

Fig.88 (pág. 123) - Argumentista Philip Kindred Dick. Disponível em <http://elquimericolector.blogspot.pt/2013/03/aguardando-el-ano-pasado-philip-k-dick.html>

Fig. 89 (pág. 126) Corporação Tyrell. Fotograma do filme

Fig. 90 (pág. 126) Dirigível Publicitário. Fotograma do filme

Fig. 91 (pág. 126) Ruas Chuvosas e comércio Ambulante. Fotograma do filme

Fig. 92 (pág. 126) Interior da Corporação Tyrell. Fotograma do Filme. Fotograma do filme

Fig. 93 (pág. 128) Los Angeles 2019. Fotograma do filme

Fig. 94 (pág. 128) Dirigível sobre a cobertura transparente do Bradbury Building. Fotograma do filme

Fig. 95 (pág. 128) Carros Voadores e carros terrestres. Fotograma do filme

Fig.96 (pág. 130) Bradbury Building. Disponível em <http://shootingarchitecture.com/?tag=the-bradbury-building>

Fig. 97 (pág. 132) Casa de Deckard Exterior. Fotograma do filme.

Fig. 98 (pág. 132) Casa de Deckard Interior. Fotograma do filme.

Fig. 99 (pág. 132) Ennis House Interior. Disponível em <http://www.latimes.com/features/>

home/la-hm-landmark-houses-ennis-house,0,4452338.htmlstory

Fig. 100 (pág. 132) Ennis House Exterior. Disponível em <http://www.thehistoryblog.com/archives/12017>

Fig.101 (pág. 135) Maquete da Corporação Tyrell in Trumbull, D., 1982. Blade Runner Souvenir Magazine. Official Collector's Edition ed. Nova York

Fig.102 (pág. 136) Maquete da Los Angeles 2019 de Blade Runner. Disponível em <http://www.dvdclassik.com/critique/blade-runner-scott/galerie>

Fig.103 (pág. 138) Carro da policia in Trumbull, D., 1982. Blade Runner Souvenir Magazine. Official Collector's Edition ed. Nova York

Fig.104 (pág. 138) Projecto para o carro voador in Trumbull, D., 1982. Blade Runner Souvenir Magazine. Official Collector's Edition ed. Nova York

Fig.105 (pág. 138) Maquete detalhada de cenário in Trumbull, D., 1982. Blade Runner Souvenir Magazine. Official Collector's Edition ed. Nova York

Fig.106 (pág. 138) Revista à venda no quiosque desenhadas dentro do conceito futurista in Trumbull, D., 1982. Blade Runner Souvenir Magazine. Official Collector's Edition ed. Nova York

Fig.107 (pág.143) Perspectiva do futuro do eixo Norte-Sul, Lisboa in [2] Dias, M. G., Matos, M., Almeida, F., Ferreira, R. 2001, Passado Lisboa Presente Lisboa Futuro, 1ª edição, A. M. Pereira, Lisboa

**TEMA I 4 CASAS NA COLINA DAS AMOREIRAS**





A cidade do Futuro, viverá do presente e do passado, e será o local onde serão revividas as imagens nostálgicas que o ser humano produz na sua mente mesmo sem por elas ter passado. É como a sensação de ouvir um êxito dos anos 80 sendo que nasci 10 anos mais tarde. Existem frações de momentos, de histórias, de iconologia que vão marcando a cidade de época em época.

A cidade do Futuro será a cidade de hoje evoluída, será espelho de mudanças da tentativa de melhorar defeitos do agora, e será uma parte de um ciclo, um ciclo que corre na cidade e que quer dizer que hoje a cidade é alguma coisa que já foi em tempos, à um ciclo atrás, o revivalismo.

A evolução da cidade acentua-se rapidamente ao nível tecnológico e ao nível dos link's da cidade. As redes de transportes tendem sempre em evoluir, criando alternativas, facilidade e proximidade de ligação na cidade e periferia.

As características morfológicas da cidade, por sua vez, condicionantes de link's pedonais e ciclo viários, e em alguns casos também carentes de possibilidades de transportes públicos, são as ligações que poderão pegar no revivalismo já referido, com as devidas adaptações para funcionarem como eixos de ligação verticalizada da cidade. É o caso do elétrico da Carris.

A colina das Amoreiras, um ponto alto da cidade marcado por essa morfologia especial da cidade de Lisboa. O fato de ser uma zona alta da cidade confere-lhe a ideia periscópica da envolvente e o segredo é conseguir explorar os pontos de onde a escala humana se consegue elevar à escala do construído usufruindo desse dom da colina.

Junto ao Jardim das Amoreiras numa zona de quarteirões regulares com uma atmosfera muito especial. Surgem da passagem por estratégicas interrupções de edificado, os acessos a esses ambientes que fogem ao normal da cidade. Aqui se encontra o ambiente oposto ao que se encontra mais a norte, caracterizador do centro empresarial, torres de escritórios e habitação. Aqui a escala torna-se mais humanizada, relacionada com a vida doméstica, as relações humanas, espaços onde se está e se permanece e se gosta de estar.

“Cidade onde o encontro aconteça. Cidade onde os espaços de discussão, partilha, tertúlia voltem a ser centro, a fábrica de sociedade e cidadania” (texto de grupo).

A cidade do futuro não perderá ainda mais dos seus espaços de liberdade. Não perderá praças, para novas vias para automóveis, não perderá pátios, para logradouros desocupados, será mais humanizada, e menos automobilizada. As pessoas vão viver a cidade, em vez de a destruir. Uma utopia que visa reviver aquilo que a cidade já foi.

Junto ao Jardim das Amoreiras encontra-se a Mãe de Água das Amoreiras, e o primeiro troço do aqueduto das Águas Livres, uma presença que se revela na paisagem marcando ali um troço da evolução da cidade.

Escolhi intervir numa pré-existência, por sentir que estava esquecida e por sentir que tem muito para dar, tem uma história para contar e para viver. O edifício encontra-se parcialmente ocupado na qual essa ocupação é de cerca de 30% da sua área total. Beneficia de um pátio, resultado da sua atual configuração em “U”.

Para a rua dá uma fachada na qual só existe edifício a partir de um piso acima, à cota do pátio, e que para aceder se entra por uma porta de aspeto convencional que dá diretamente para umas escadas. Chegando ao pátio, encerrado em todo o seu redor resta olhar para a paisagem superior, o céu, que se torna relevante quando é único.

As intervenções que foram sendo feitas posteriormente à construção original revelaram-se, no meu ponto de vista como más opções, tendo sido destruída a ligação direta entre o edifício e o pátio através da adição de um volume de caixas de escadas que ocupa uma grande parte da possibilidade dessa ligação. Originalmente o edifício que funcionava em um só piso “térreo”, à cota do Alto de S. Francisco, superior à cota da rua, era acedido por uma escada que posteriormente foi prolongada criando esse volume e a extrusão do edifício.

Os ângulos do pátio criam um “abraço” ao ambiente do jardim das Amoreiras, à Mãe-de-Água e troço do aqueduto. A extrusão do edifício intensifica esse abraço, cria um periscópio, um direcionamento cinematográfico.

O pátio é o elemento importante do projeto, é o motivo da escolha, o encontro com momentos especiais da cidade. Tudo se torna mais fácil num projeto de arquitetura com um espaço assim. O desafio está lançado, é trabalhar sobre este vazio, e confrontar dois mundos complementares: a simplicidade do céu limitado por muros e paredes, e a descoberta do mundo visto de cima, as copas das árvores, o “plano geral” da cidade.

De alguma forma no primeiro mundo foi criada uma analogia com a interpretação que em grupo fizemos de um carimbo de uma disquete, na qual o céu foi também o elemento crucial, sendo aí multiplicado através do seu espelho.

No segundo mundo a ideia de futuro e de periscópio desafiou-me a trabalhar o concentrado: “Viver em concentrado, em densidade, não é necessariamente mau! Pelo contrário: só teremos restaurantes, cervejarias, cafés, escolas, teatros, cinemas, lojas exóticas e banais, mercearias, farmácias, sex-shops, livrarias, lojas de discos, design, (...) A esta proximidade chama-se cidade ou civilização.” (Presente, Futuro, Graça Dias, 52)

Desta forma, o piso térreo serve de zona comercial pública onde funciona uma cantina social. Neste espaço e relação interior exterior e de ambientes funciona no inverso dos pisos superiores: em vez de procurar trazer as habitações para o pátio, procuro trazer o pátio para a zona comercial através da continuação de elementos verdes para uma zona de entrada exterior coberta.

As quatro habitações surgem verticalmente seguidas em quatro pisos, onde a configuração de uma circulação vertical continua junto ao corpo do L construído, diferencia automaticamente o espaço interior das habitações tornando o desafio de projeto a busca pela possibilidade de rompimento do “volume” de acessos, através de volumes que o intersejam, e criam a ligação visual direta da casa com o pátio.

O espaço de acesso, as escadas, apesar de representar uma barreira, surge como um filtro de luz, e separação física entre o pátio exterior e as escadas também exteriores. Esse filtro ritma a circulação e permite contacto visual e é furado pelos volumes das habitações.

O cruzamento entre a circulação e as varandas criam uma relação viva com o pátio, algo que antes não acontecia

Os acessos Às quatro habitações dão-se nos quatro patamares que acedem a um portão que por sua vez acede a um espaço intermedio exterior coberto. No interior das casas, a configuração contínua do pré-existente limita bastante a distribuição o que leva a criar uma distribuição contínua, onde para se ir a um espaço tem de se passar por outro por estar nessa continuidade.

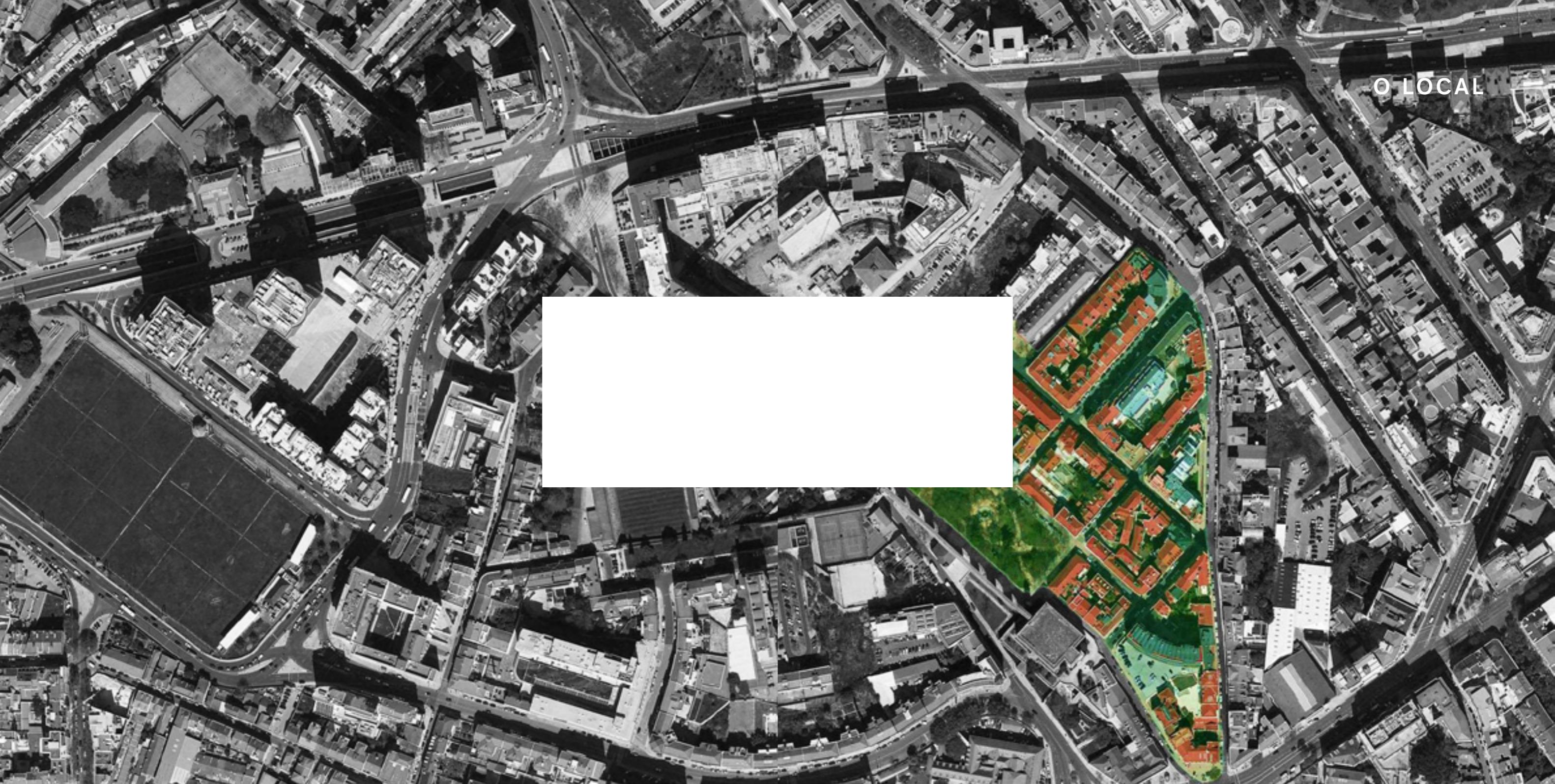
Esse carácter de imposição configuracional do funcionamento da casa, levou ao trabalho sobre o espaço de distribuição continuo como um espaço importante e de relevância conferindo-se algumas características como a continuidade visual, o ritmo, e os espaços exteriores (varandas) relacionando o interior da casa com a natureza do espaço do pátio. Essa ideia confina-se numa sobrevalorização da circulação contínua de espaço em espaço criando nele uma ambiência de conforto.

É dada uma maior importância aos espaços comuns, e os espaços privados tornam-se apenas núcleos de dormir. A sua importância está no carácter provisório que em alguns casos apresentam possibilidades de configurações.

Nos casos dos “quartos beliche” de um espaço é criada uma pequena estrutura que possibilita a concentração de uma só espaço em dois núcleos.

A própria configuração dos WC’s de divisão física dos espaços da sanita, do duche e do lavatório permite a sua utilização simultânea.

O cinema serviu para alimentar algumas das ideias de projeto. Narrativas que foram sendo causadoras de algumas ações e que me fizeram tomar alguns caminhos. Pois no cinema mais do que imagens, apreendemos momentos, com tudo o que englobam, com o som ambiente, com a luz, o espaço, o tempo, as árvores a mexer e o vendo a soprar... aquilo que o arquiteto imagina, porém, não chega nunca a representar.





Vista do Terraço da Mãe-de-Água



Interstícios das Amoreiras Alto de S. Francisco



Vista do Terraço da Mãe-de-Água



Rua João Penha





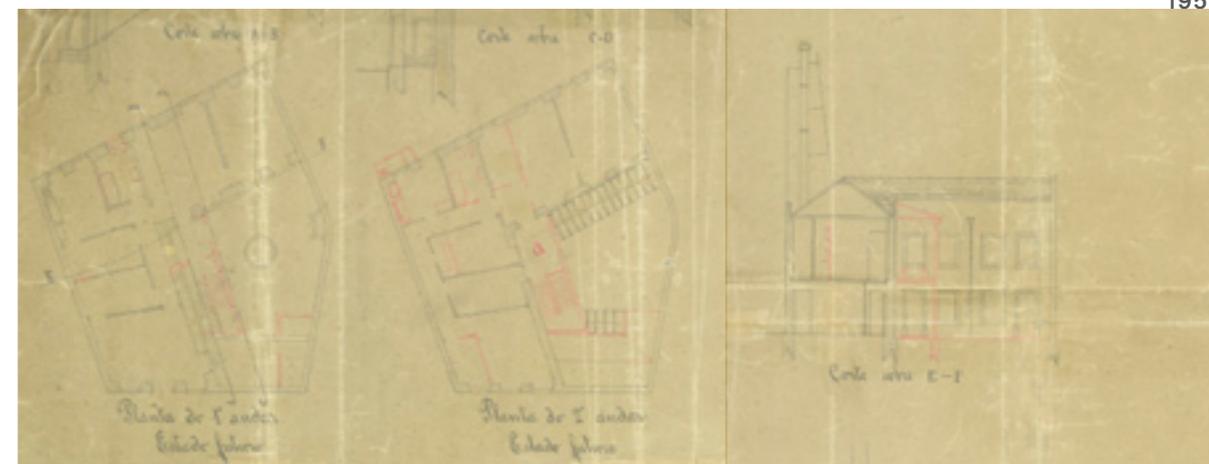
Silva Pinto 1911



1950



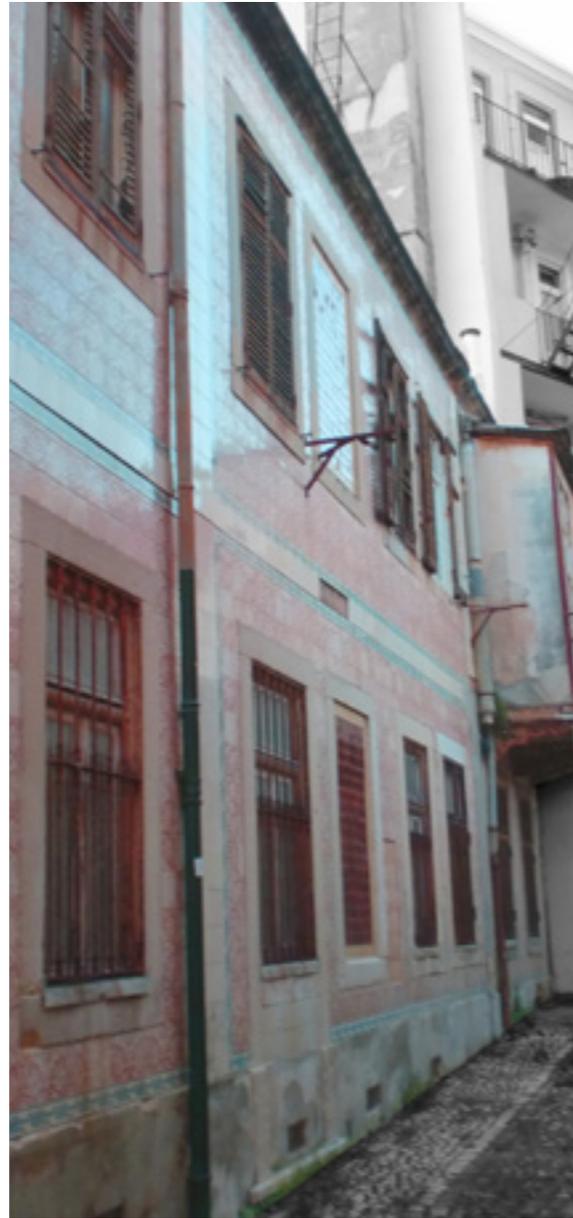
Construção em 1879 piso único à cota superior



Intervenção de 1929 construção de "caixa de escadas" ao longo de uma das faces viradas para o pátio

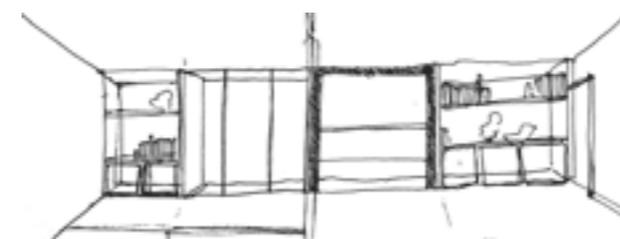


Alçados actuais



Pátio

INTERVENÇÃO



Esquços  
Fotograma Pátio das Cantigas



Figura 4: Robert Venturi fotografado no cidade de Las Vegas. Lameira, arcosobretudo e letreiro no fundo.  
Fonte: JACOB, Sam. See Jacob on Venturi Scott Brown's Las Vegas photography collection Las Vegas Studio Images from the Archive of Robert Venturi and Denise Scott Brown. Chicago: Chicago University Press, 2009

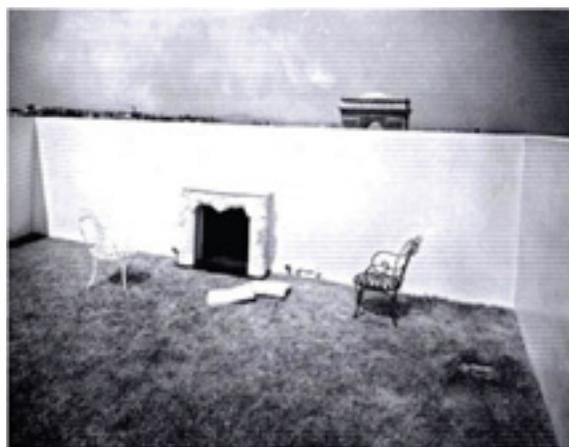
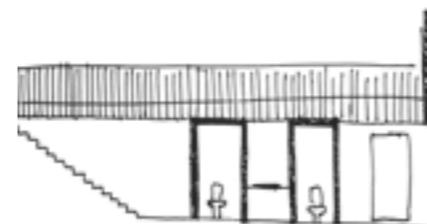
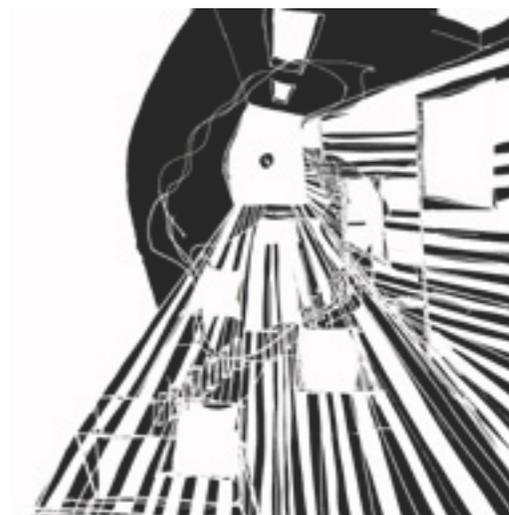
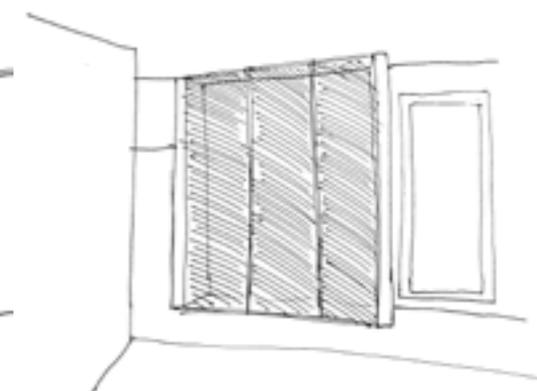
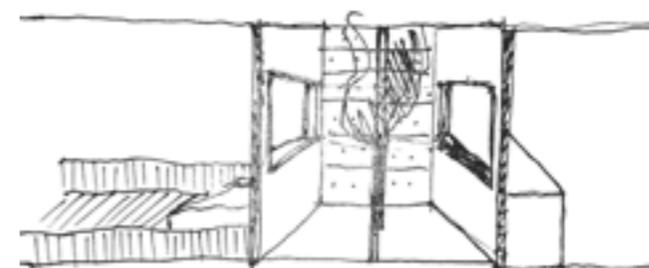
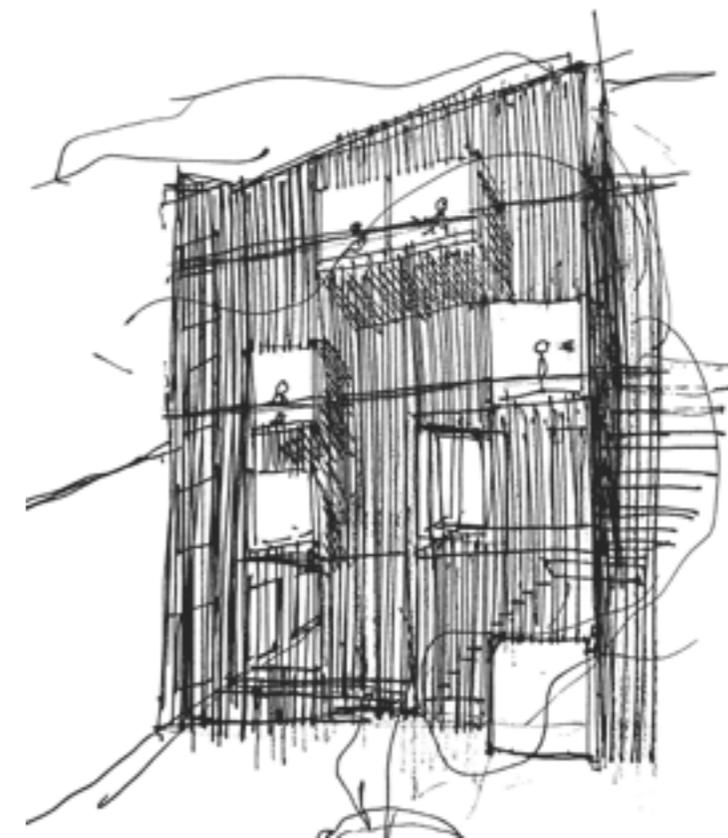


Figura 2: Le Corbusier, citemaria de Brno, 1939  
Fonte: BÉGIN, Luc. Le Corbusier et Brno. Toronto: Océano, 1994

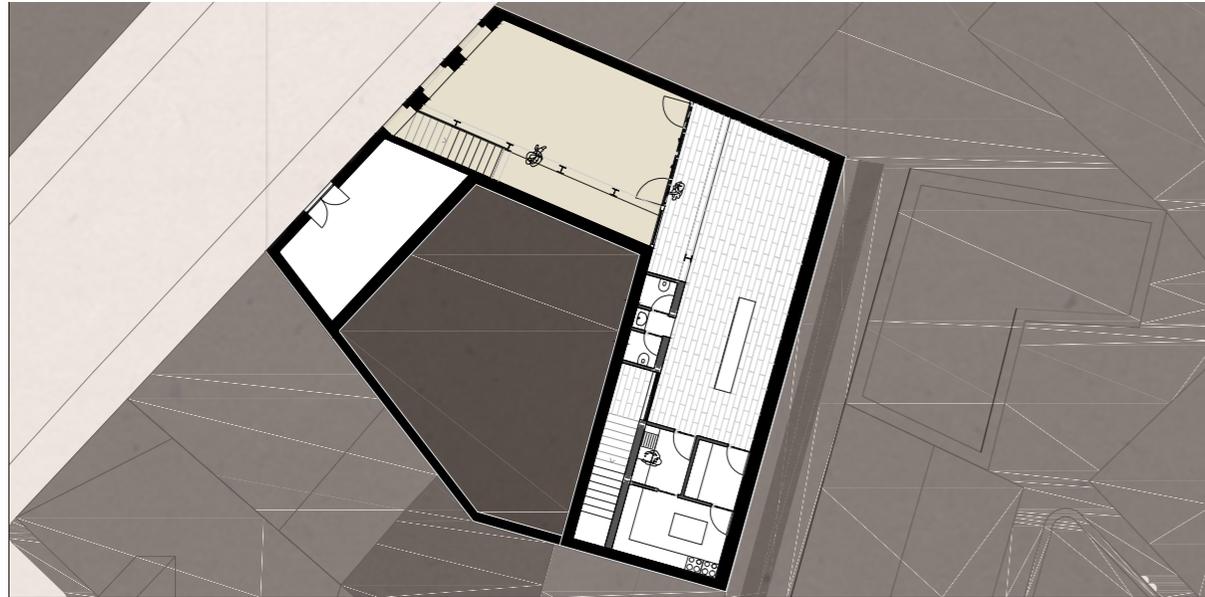




Esquços  
Casa de Caminha, Sérgio Fernadez



Esquiço  
Fotograma *Um Eléctrico Chamado Desejo*



Planta à cota 1



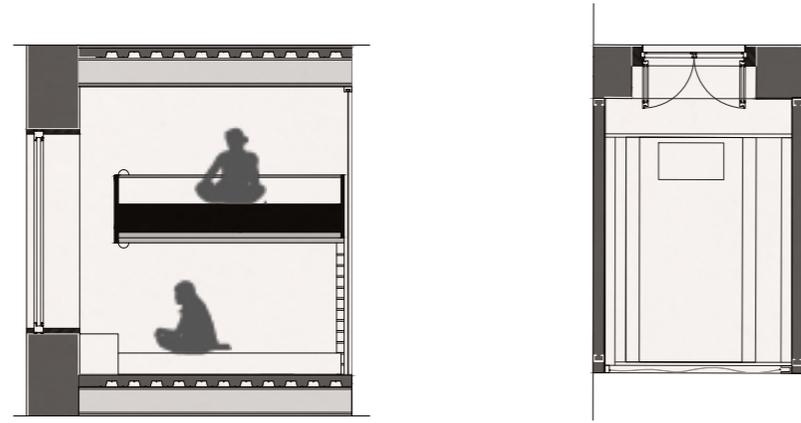
Planta à cota 7.9



Planta à cota 4.9

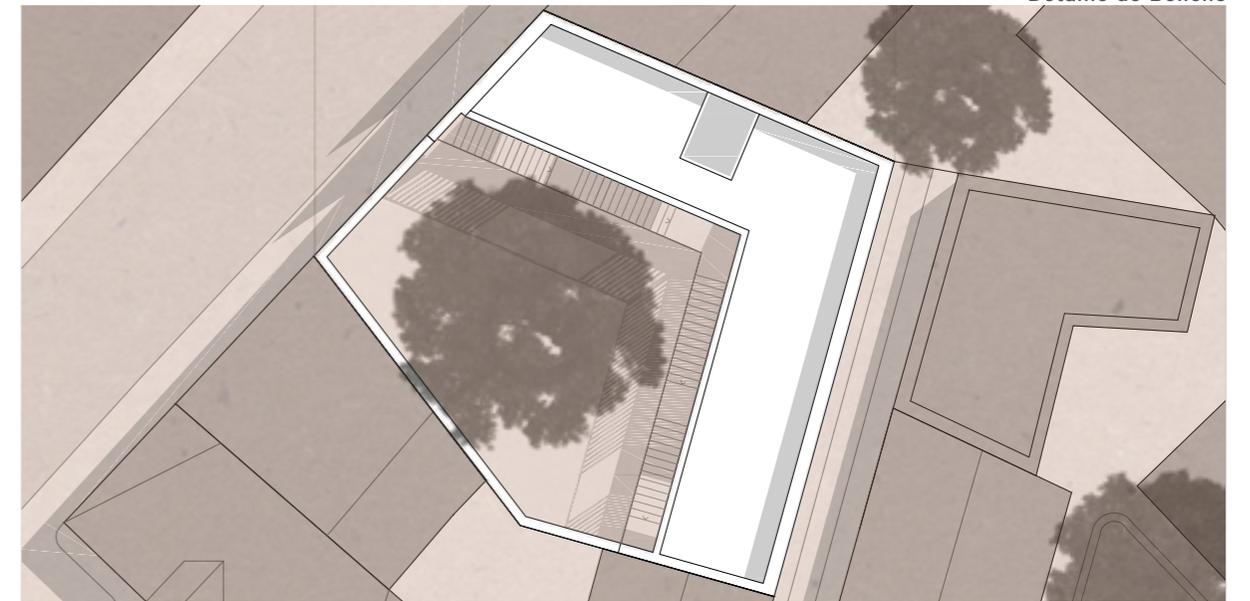


Planta à cota 10.9



Planta à cota 13.9

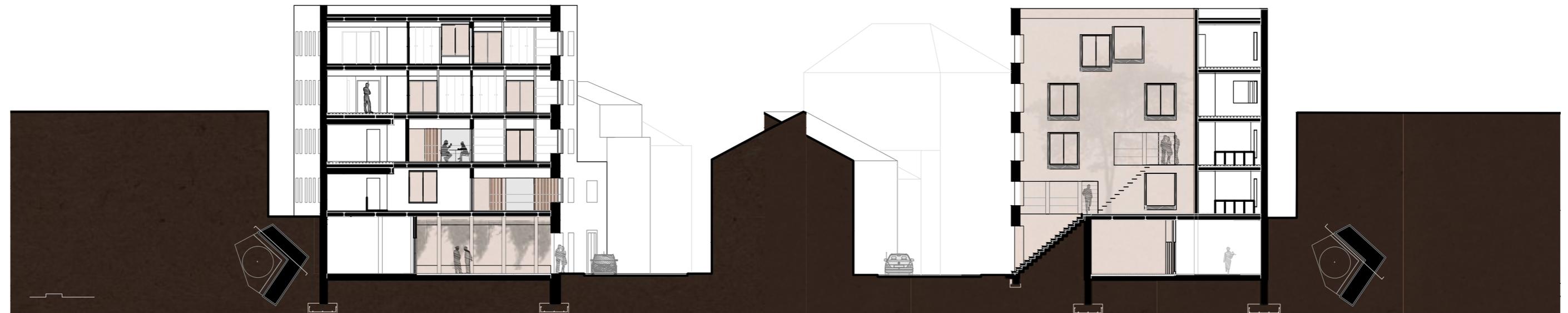
Detalhe do Beliche



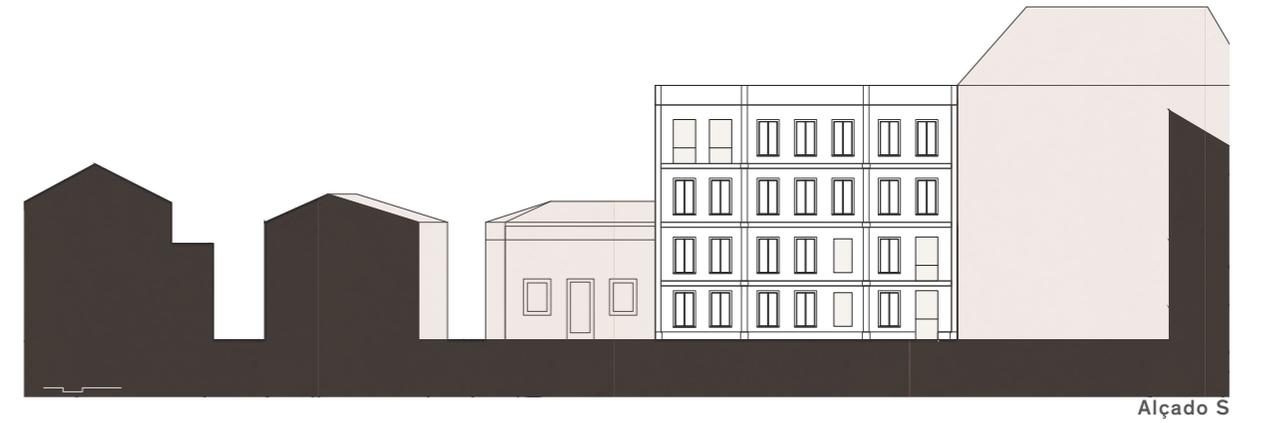
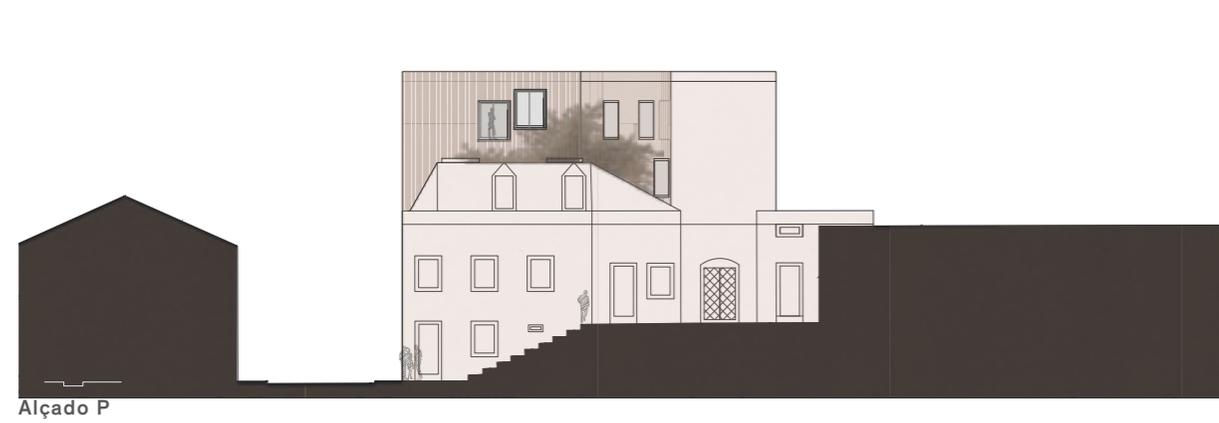
Planta Cobertura

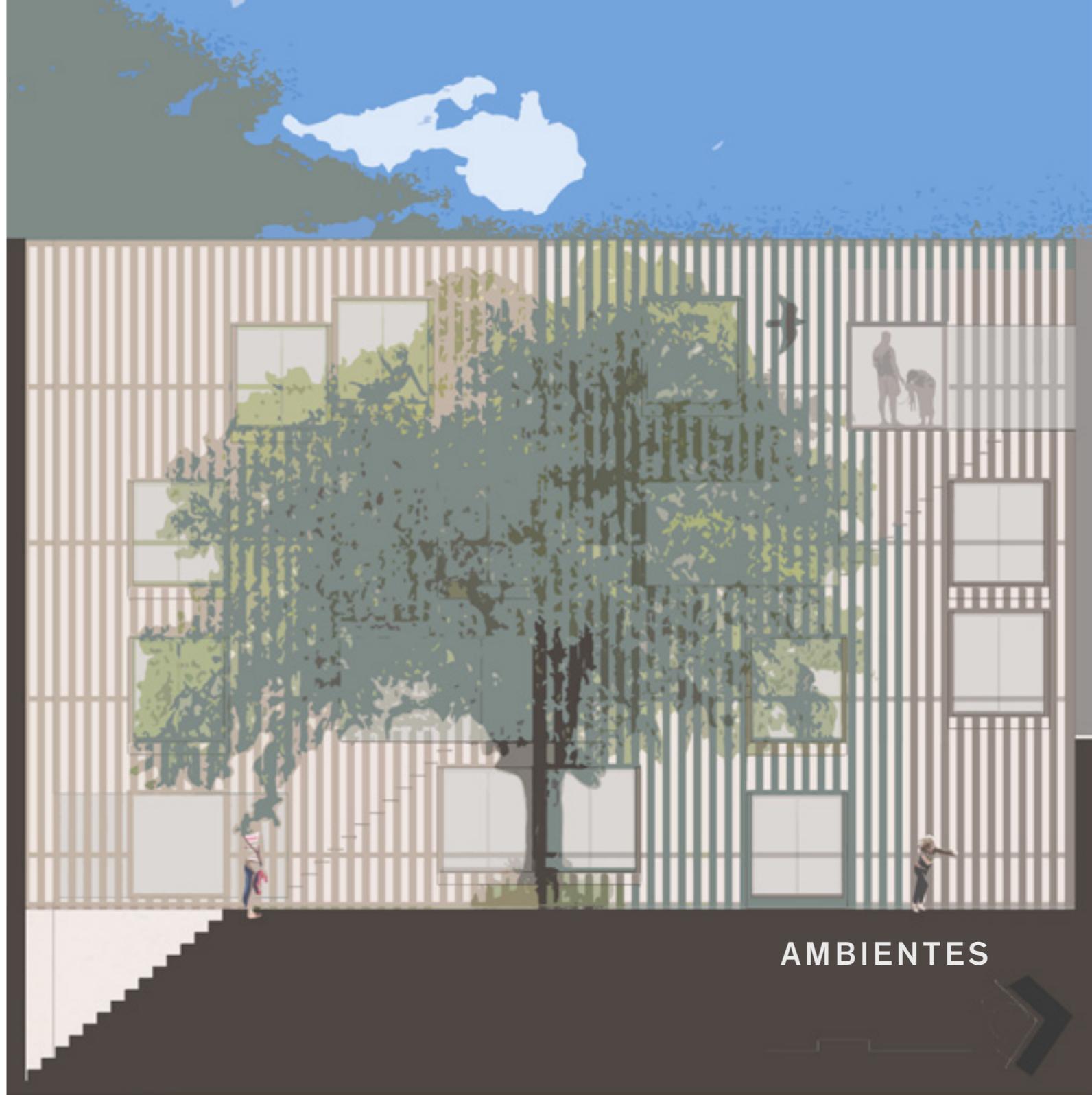
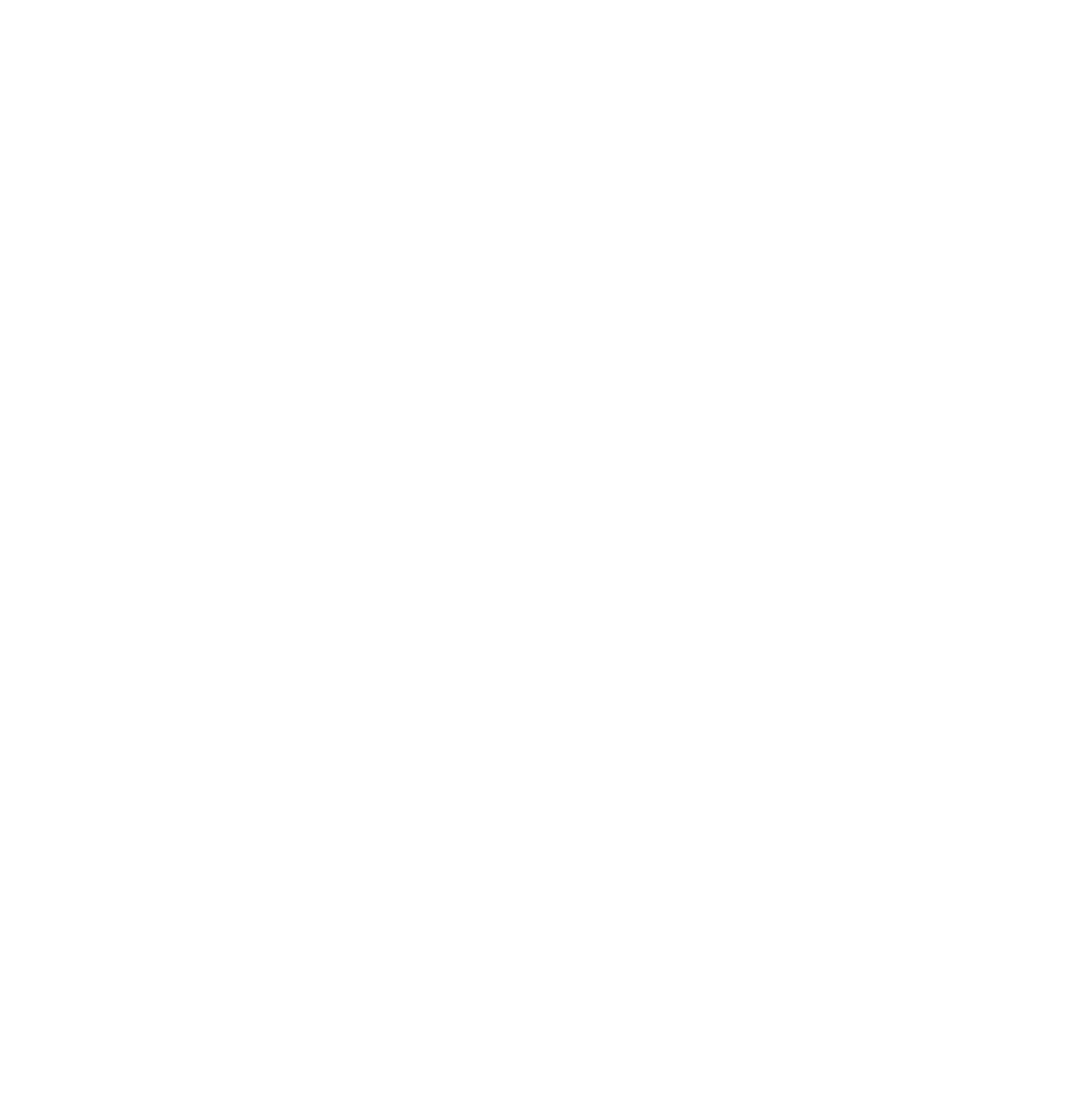


Alçado N



Cortes





AMBIENTES



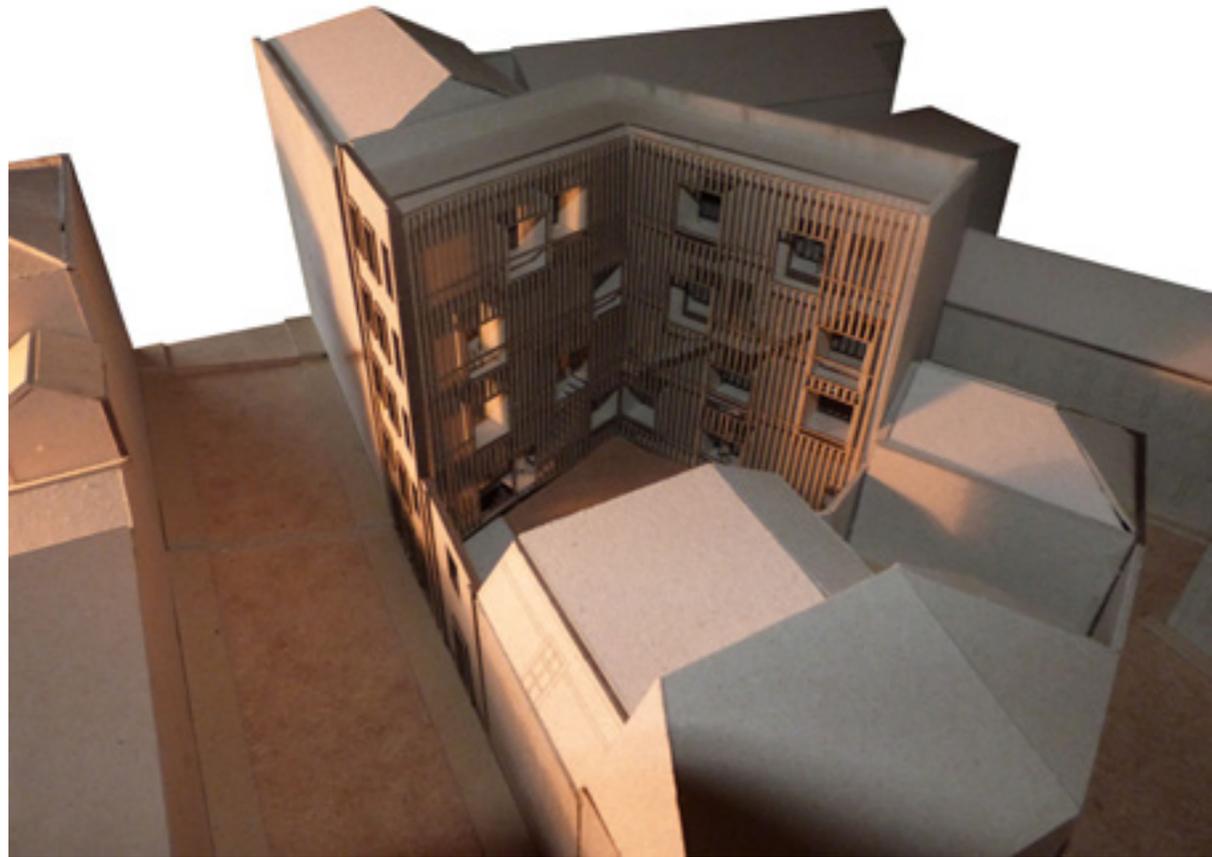


Render's



Render's





Maquete esc. 1:100



Maquete esc. 1:100



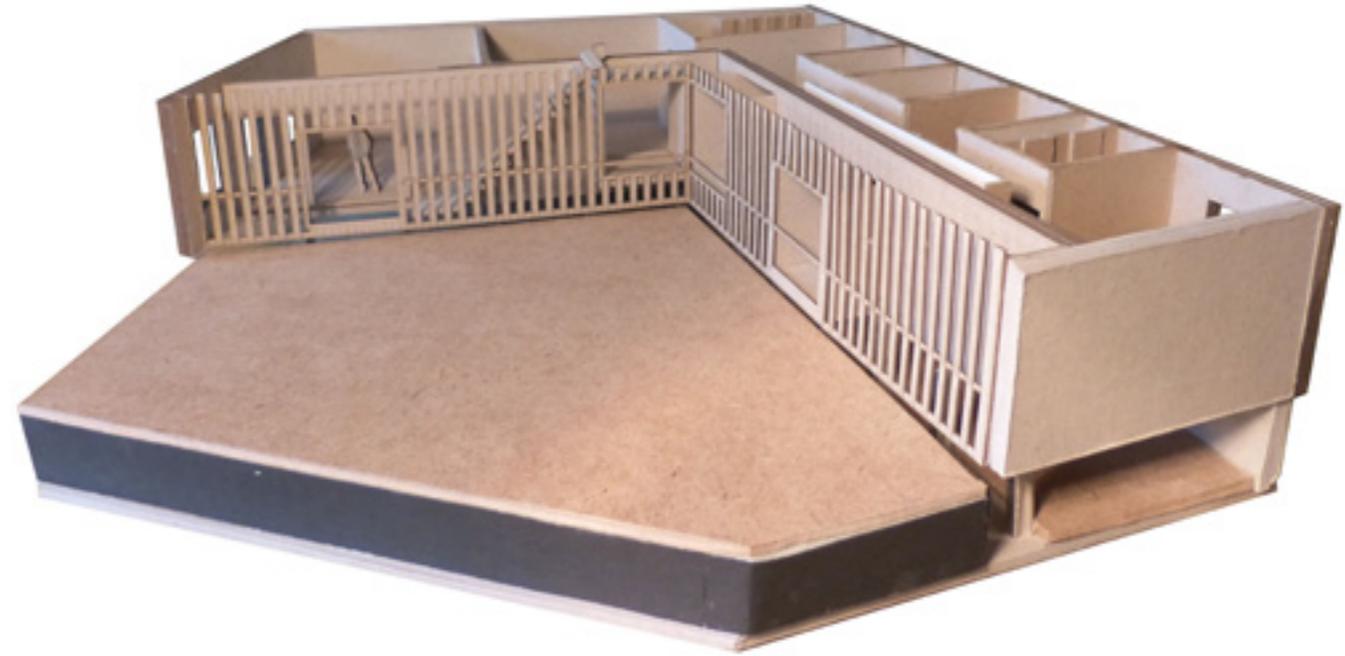
Maquete esc. 1:100



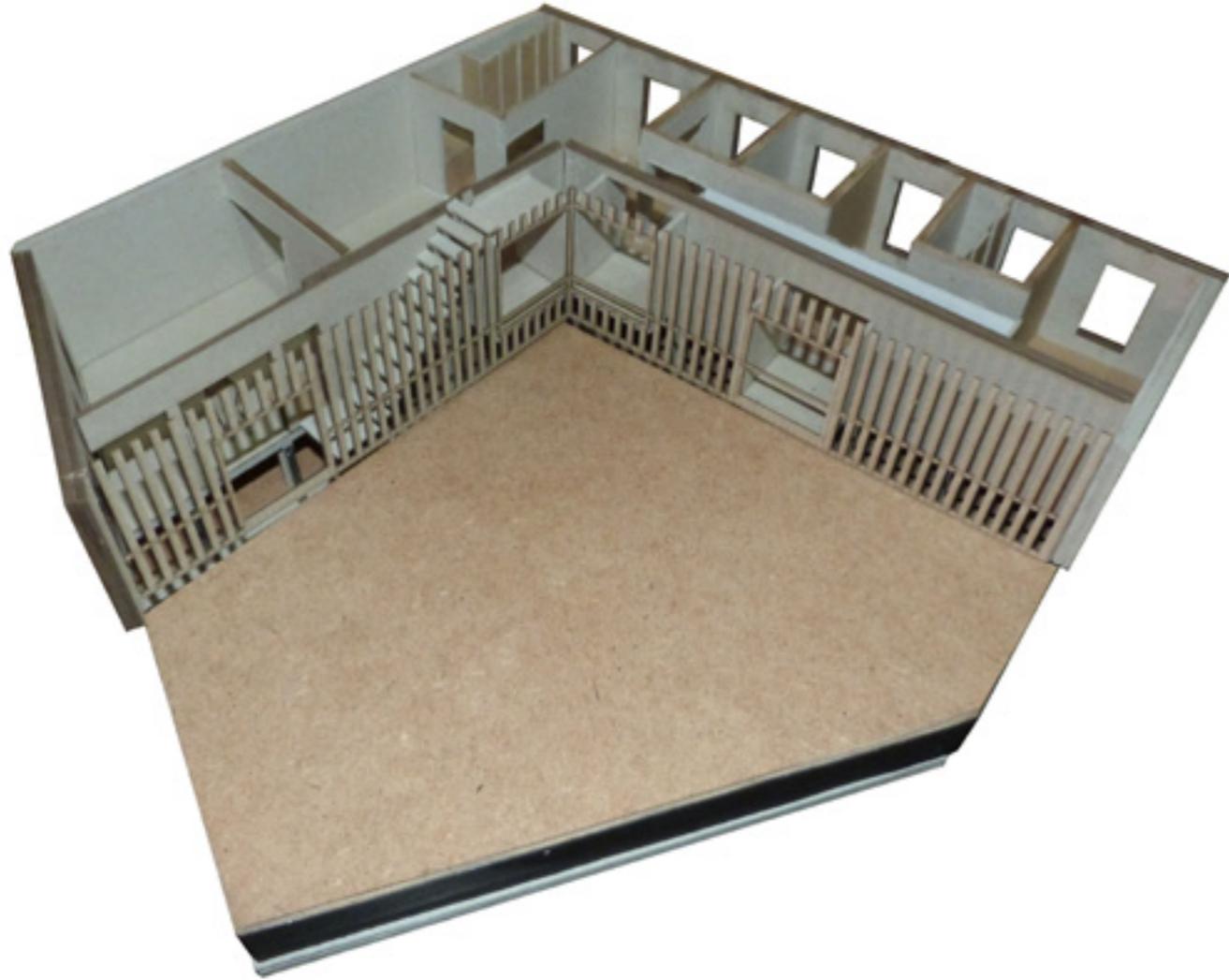
Maquete esc. 1:400



Maquete esc. 1:50



Maquete esc. 1:50



Maquete esc. 1:50



Maquete esc. 1:50

TEMA IV EXPERIÊNCIAS NA A CÂMARA ESCURA



Dom Pedro

## VER E ESCUTAR O MUNDO DE PERNAS PARA O AR

No desafio proposto pelo tema IV de PFA, um trabalho que se pretendia ser uma experiência diferente, e ao mesmo tempo enriquecedora, procurei pegar no tema do cinema e nas suas origens como forma de procurar o entendimento de pressupostos, vivenciando-os.

A câmara escura é uma das experiências óticas que estiveram na base da origem da fotografia e do cinema. Consiste num espaço totalmente encerrado e escuro, exceto num pequeno orifício numa das suas faces. Perante os princípios óticos obtidos, a luz projeta no interior do espaço escuro, na parede frontal ao orifício, as imagens do ambiente exterior, de “pernas-para-o-ar”.

A experiência de ver o mundo ao contrário, metaforicamente, o mundo novo, também será uma nova forma de ver e captar a imagética da cidade, onde o céu e o solo trocaram os seus papéis e o movimento e som do ambiente da cidade se promovem naturalmente como se na terra deixasse de existir gravidade.

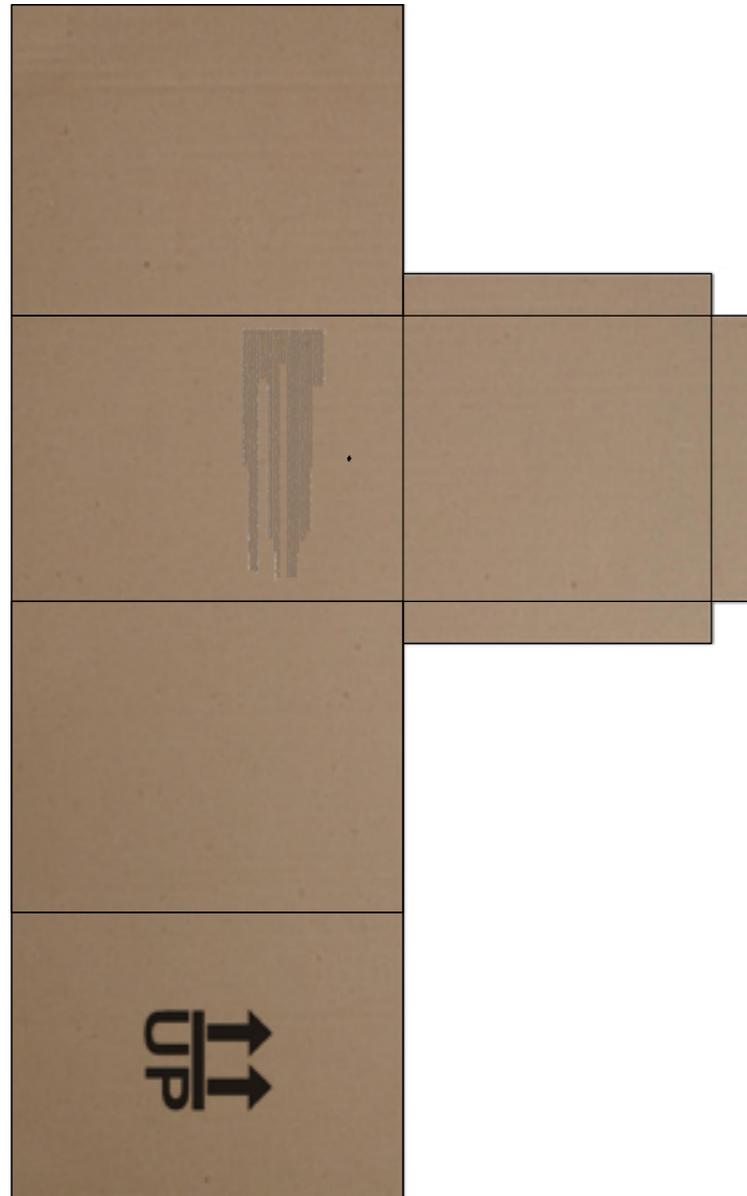
O pequeno orifício da câmara escura é o ponto de cruzamento dos raios de luz. Esse cruzamento origina a projeção da imagem ao contrário.

Desta forma, viajando até à origem do cinema e da fotografia, proveniente de algumas descobertas do funcionamento ótico, a câmara escura, revelou-se uma experiência acessível de ter na cidade, procurando obter algumas imagens marcantes do território de intervenção, invertidas.

Foi assim construída uma câmara escura, com uma caixa de cartão com dimensões suficientes para uma pessoa se colocar no seu interior. A caixa foi levada para alguns locais escolhidos, principalmente zonas de forte incidência solar. Foram assim captadas algumas imagens, filmadas e fotografadas do reflexo do exterior invertido por magia projetado na parede da caixa.

A experiência acabou por se revelar mais intensa, por no interior da caixa fechada, além de projetadas imagens do exterior com um efeito escurecido, de tipo câmara Pinholé, o ambiente sonoro impõe uma forte presença na cidade, que normalmente acaba por passar despercebido, pela força da imagética. Nas captações filmadas, dentro da caixa, o som também foi gravado, e perante o cenário do encerrado num espaço escuro, ganhou uma forte presença no ambiente da urbe.

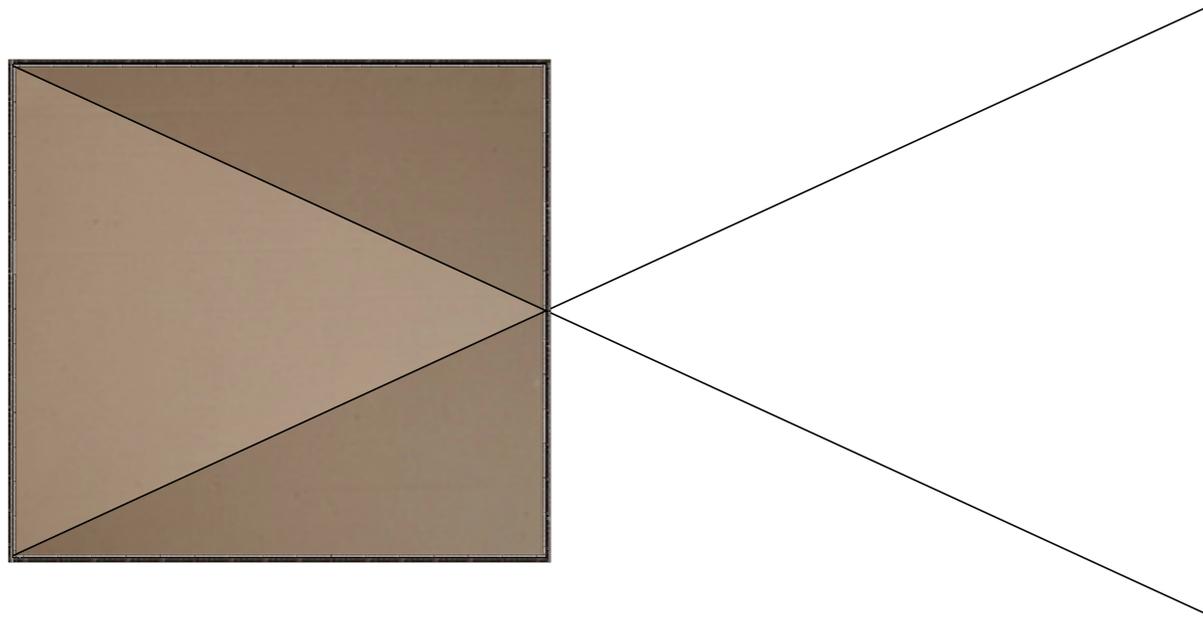




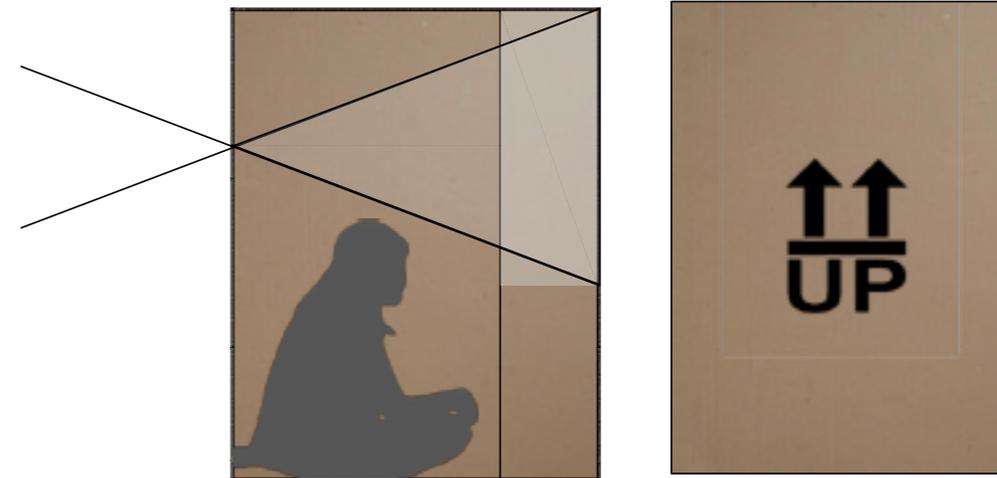
Planificação câmara escura

"Eu sou um cine-olho.  
Eu sou um construtor.  
Eu te coloquei num espaço extraordinário que não existia até este momento.  
Nesse espaço tem doze paredes que eu registrei em diversas partes do mundo.  
Justapondo a visão dessas paredes e alguns detalhes consegui dispô-las numa ordem que te agrada e edifiquei, da forma adequada, sobre os intervalos, uma cine-frase que é, justamente, esse espaço.  
Eu, cine-olho, crio um homem muito mais perfeito que aquele que criou Adão, crio milhares de homens diferentes segundo desenhos distintos e esquemas pré-estabelecidos.  
Eu sou o cine-olho.  
Tomo os braços de um, mais fortes e hábeis, tomo as pernas de outro, melhor construídas e mais velozes, a cabeça de um terceiro, mais bonita e expressiva e, pela montagem, crio um homem novo, um homem perfeito." DZIGA VERTOV

A CÂMARA ESCURA

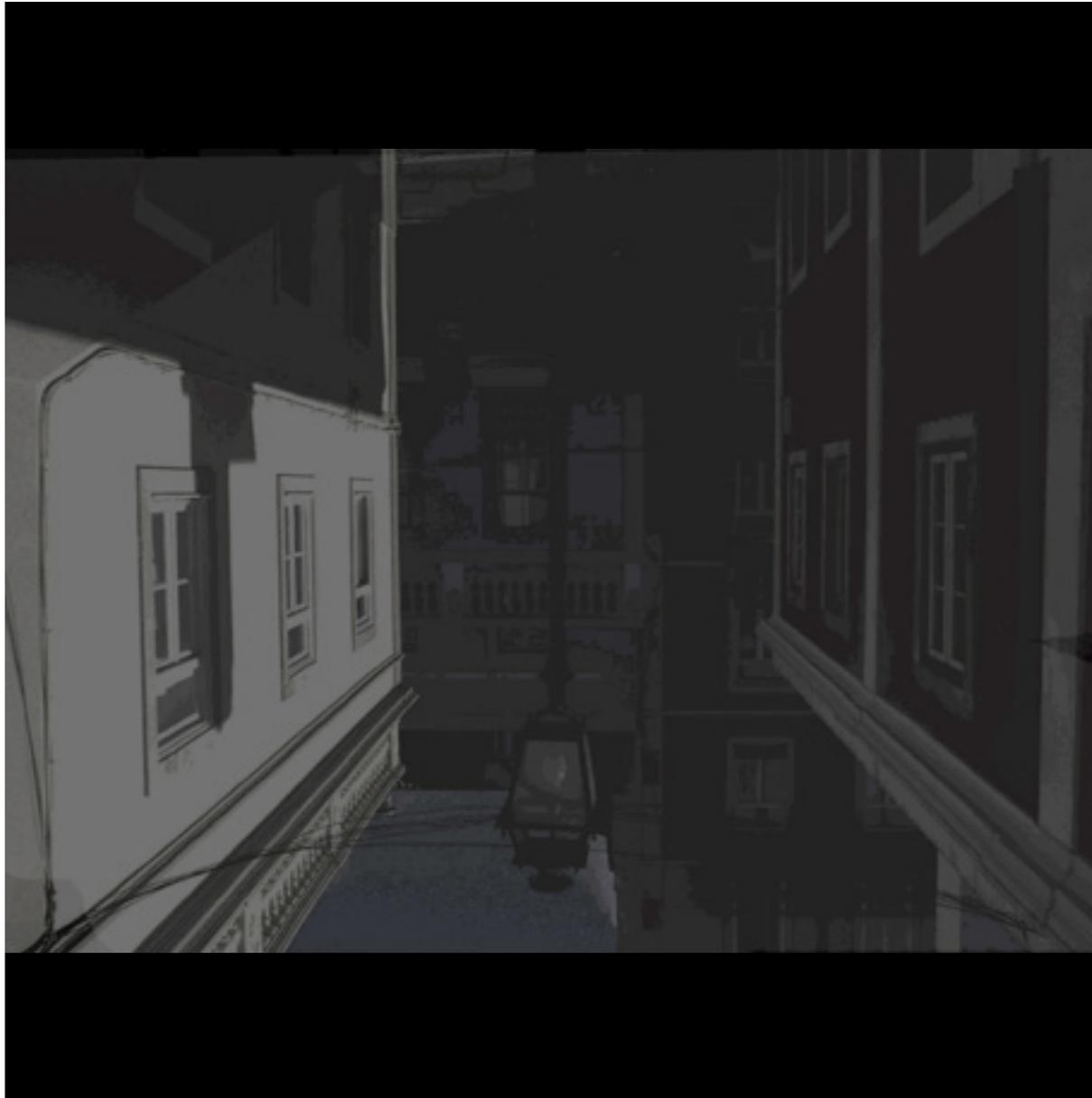


Câmara escura Planta

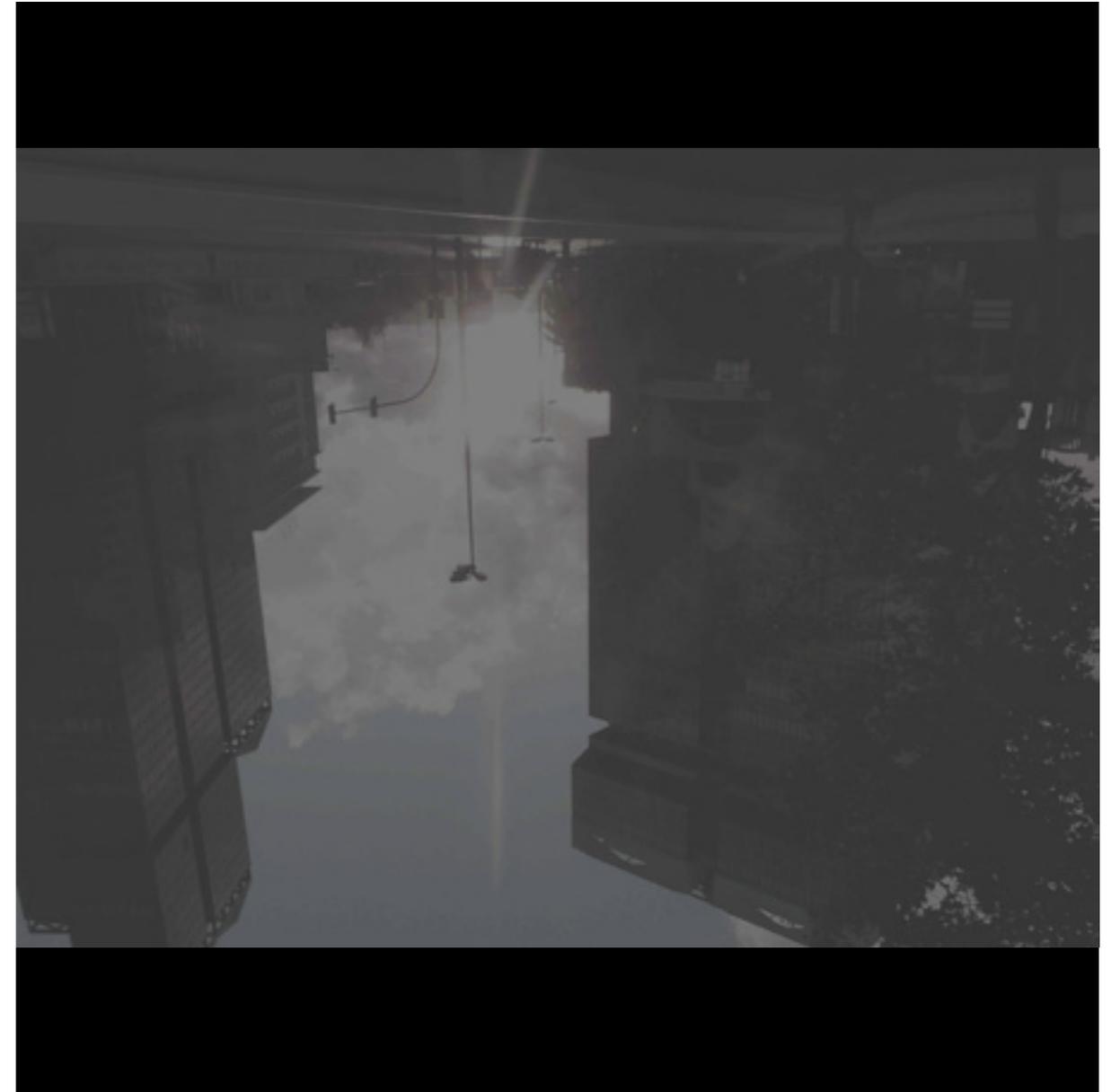


Câmara escura Corte e Alçado

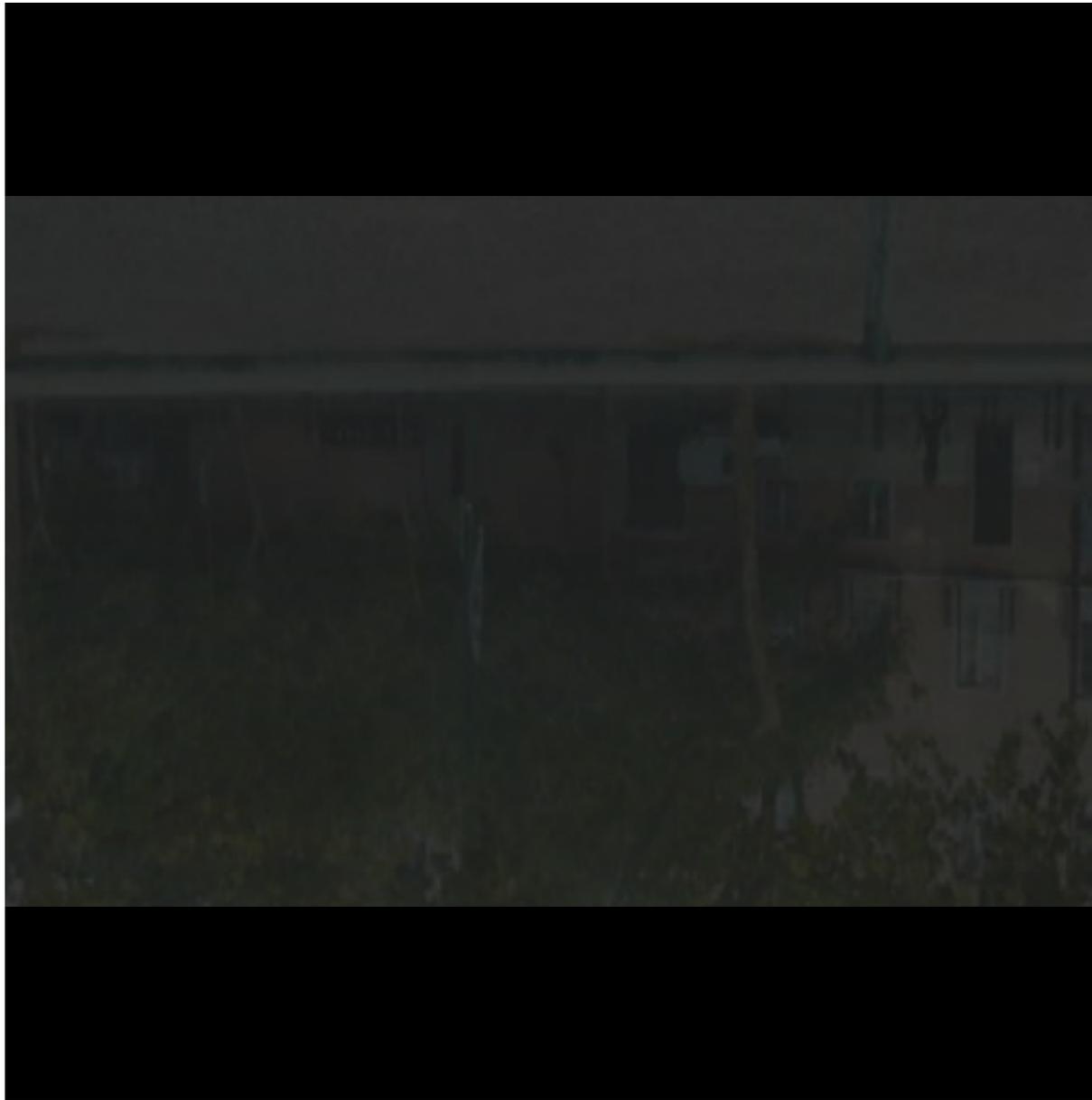
**REGISTOS**



Câmara Escura no Alto de S. Francisco



Câmara Escura nas Amoreiras



Câmara Escura nas Amoreiras



Câmara Escura no Jardim das Amoreiras



Experiências em Casa



Making Of



## TEMA I - TRABALHO INDIVIDUAL, 1º SEMESTRE.

Tendo por base a área de intervenção estipulada na ficha de unidade curricular, localizada em Lisboa, no eixo entre o Largo do Rato e a colina das Amoreiras, propõe-se a elaboração de um exercício que permita o estabelecimento da relação entre a macro escala (análise estratégica do território) e a micro escala (intervenção arquitectónica detalhada).

Pretende-se que este exercício possa desencadear um debate centrado em leituras prospectivas em relação à sociedade. Como tal, em paralelo com a elaboração dos projectos de arquitectura deverá realizar-se, no contexto de cada grupo de trabalho, a definição de um perfil social que se preveja possível num futuro a médio prazo (2 décadas). Para tal algumas perguntas poderão colocadas, como por exemplo:

- como a organização económica e política poderá influenciar os modos de vida e a relação do indivíduo com a sua comunidade;
- em que medida a tecnologia poderá influenciar a organização social;
- de que modo os recursos naturais poderão influenciar as acções sobre o território e localização e organização do espaço doméstico;

O objectivo final do exercício consiste na elaboração de projectos para quatro habitações. Estas habitações serão encaradas como tipologia associadas ao universo social definido pelo debate atrás mencionado. Caberá a cada estudante a decisão de onde implantar as habitações e de que modo estas se organizam, não só em função do espaço doméstico, mas também na sua relação como a envolvente urbana que suporta o exercício. Neste sentido, deverá o estudante ser capaz de estabelecer um discurso que lhe permita relacionar a proposta tipológica e habitacional com o trecho urbano que caracteriza a sua envolvente próxima.

### Área de Intervenção:

Percurso urbano entre o Largo do Rato e a Colina das Amoreiras

### Metodologia:

1. Num primeiro momento, serão constituídos grupos de aproximadamente 5 estudantes;
2. A área de intervenção será parcelada, pela docência da Unidade Curricular, de acordo com planta anexa, tendo como critério os diversos extractos temporais referidos na FUC;
3. Cada um dos elementos, de cada grupo, ficará individualmente afecto a uma das parcelas, anteriormente designadas.
4. Os projectos das habitações serão desenvolvidos individualmente dando seguimento ao âmbito do exercício;
5. Ao mesmo tempo que são desenvolvidas as propostas individuais, deverá ser mantido um debate, no seio de cada um dos grupos, que permita desenvolver uma estratégia de harmonização das várias intervenções.

### Entregas e Avaliação:

1ª Entrega intermédia: 25 de Outubro 2012 (caderno em formato A3) + maquete esc. 1:5000/1:2000 da área de intervenção e sua relação com as habitações;

2ª Entrega intermédia: 13 de Dezembro 2012 (caderno em formato A3)

Entrega Final: 28 de Janeiro de 2013 (desenhos e maquetas de escala a determinar pelo aluno, sugerindo-se a 1/1000 e 1/200 ou 1/50; simulações gráficas da proposta; e caderno síntese em formato 21 x 21 cm)

Apresentação e Avaliação: de 29 Janeiro a 1 de Fevereiro de 2013

### Modelo de Apresentação

As apresentações finais das propostas individuais de cada um dos alunos serão realizadas por Grupo, sendo que, deverá apresentar-se a definição do perfil social pedido, associando-se uma a estratégia geral para a área de intervenção.

Lisboa, 18 de Setembro 2012

## TEMA IV – TRABALHO INDIVIDUAL, 2º SEMESTRE

Como conclusão do ano lectivo será realizado um trabalho individual que visa o estabelecimento de uma síntese em relação ao percurso de cada um dos estudantes. Este trabalho, pensado para ser desenvolvido no espaço do último mês de aulas, pressupõe a realização de um tema livre a enquadrar pelo próprio estudante. Condiciona-se apenas o desenvolvimento deste último Tema ao estabelecimento de uma relação em torno dos exercícios elaborados no curso do ano lectivo.

### Como linhas orientadoras são lançadas algumas pistas:

1. Aplicação directa de um ensaio extraído a partir do trabalho desenvolvido nos laboratórios;
2. Elaboração de projectos de extensão em relação ao programa lançados ao longo escolar;
3. Exercício específico de representação ou performativo em torno do projecto das habitações.

### Os objectivos do Tema IV passam pelos seguintes pontos:

1. Desenvolvimento de competências ao nível da problematização em torno da arquitectura produzida por cada estudante. Este exercício será uma oportunidade para construir um enredo discursivo em torno do trabalho de projecto, enriquecendo os pressupostos de base com que cada proposta foi realizada
2. Consolidação da autonomia dos estudantes em relação aos temas desenvolvidos durante o ano lectivo. Ao solicitar-se que cada estudante construa o seu próprio enunciado, procura estimular-se a autonomia

em relação ao acompanhamento e orientação dos docentes da UC de PFA.

3. Melhoria e credibilização das propostas individuais iniciadas no 1º semestre. Este exercício deve ser visto como oportunidade para retomar e solidificar as decisões de projecto inicialmente lançadas no âmbito dos exercícios anteriores, nomeadamente do exercício do Tema I.

Área de Intervenção:

Área de intervenção atribuída em contexto de grupo a cada um dos estudantes;

Metodologia:

1. O trabalho deverá ser realizado individualmente;
2. Cada estudante deverá socorrer-se dos meios que julgar conveniente para o desenvolvimento deste exercício;
3. O trabalho deverá evidenciar quer a autonomia, quer a capacidade de problematização de cada estudante.

Entregas e Avaliação:

O resultado deste exercício deverá ser integrado no contexto da entrega final de PFA

Modelo de Apresentação

A decisão do suporte em que o exercício é desenvolvido fica a cargo de cada estudante, devendo contudo ser realizado relatório a integrar o caderno de formato 21x21 cm

Lisboa, 2 de Maio de 2013

## LABORATÓRIO DE TECNOLOGIAS DA ARQUITETURA

Docente coordenador: Sara Eloy

Ano letivo: 2012/2013

Objectivos

É objectivo deste Laboratório a investigação sobre processos tecnológicos construtivos e digitais que, em complemento, constituam ferramentas para a intervenção em arquitectura. No âmbito do tema geral de PFA – Mundo Novo – procurar-se desenvolver investigação que vá de encontro à ideia de inovação e tecnologia como suporte para a realidade atual da sociedade no geral e da arquitetura no particular. Pretende-se que neste laboratório se desenvolvam temas de investigação que explorem soluções arquitetónicas que façam uso de tecnologias digitais e soluções construtivas que façam também uso da componente digital para otimizar ou permitir processos de fabrico. A tecnologia poderá ser aqui entendida no sentido de uma tecnologia digital high-tech afastada das lógicas naturais e substituindo estas, ou numa vertente também high-tech mas apoiada nas lógicas naturais e no biomimetismo. Uma lógica mais ligada puramente à natureza de um modo low-tech pode também ser explorada neste laboratório com recurso a técnicas de construção que, mesmo aliadas à tecnologia digital, explorem os materiais naturais e as técnicas construtivas tradicionais locais. Partimos do pressuposto que os meios digitais (computador e outras ferramentas por ele controladas) são hoje ferramentas essenciais quer na descrição quer na concretização da edificação. Os sistemas digitais têm tido enorme impacto na arquitectura quer ao nível da geração da forma, baseando-se no seu desempenho, quer ao nível do controlo e optimização da construção. Apesar disso, a sua utilização é controversa e é necessário estudarem-se os reais benefícios e eventuais perdas que o seu uso acarreta na arquitectura. Neste laboratório pretende-se explorar a vertente deste impacto ao nível da construção procurando alternativas que permitam maior controlo, eficiência, optimização, menores desperdícios, etc.

“(…) precisamos de pensar na nossa estabilidade. Não queremos mudar. Qualquer mudança é uma ameaça para a estabilidade. Aqui está uma outra razão para que estejamos tão pouco inclinados a utilizar invenções novas. Qualquer descoberta da ciência pura é potencialmente subversiva; qualquer ciência tem de ser, às vezes, tratada como um possível inimigo. Sim, mesmo a ciência. (...)” Aldous Huxley, Admirável Mundo Novo

Temas a desenvolver Pretende-se explorar a ligação entre as tecnologias digitais e as tecnologias construtivas em 5 vertentes: 1. Intervenção no existente (com recurso a teorias de análise do existente como o Space Syntax); 2. Tecnologias de informação, comunicação e automação (a tecnologia doméstica – domótica; o impacto da tecnologia na cidade); 3. Simulação de projeto com base na realidade

virtual/CAVE (simulação sensorial); 4. Proces-sos generativos digitais (biomimetismo – desenhar com a natureza, NURBS; gramáticas de forma; parameteriza-ção, fabricação digital, robótica); 5. Inovação em processos construtivos (pré-fabricação cus-tomizada; fabricação digital; exploração de solu-ções tradicionais com base em novos processos).

Datas de entrega e fases do trabalho Após cada fase de entrega o docente fará um comentário crítico ao trabalho para validar a continuação da investigação. 1ª fase Análi-se bibliográfica sobre um dos cinco temas de investigação. Esta fase é realizada em grupo, no máxi-mo de 4 elementos, que tenham escolhido o mesmo tema base. A entrega deverá ser feita num documento escrito A4 com 4 capítulo: Introdução, Estado da arte, exem-plos de boas práticas, e discussão. No final deverá surgir a bibliografia consultada e citada e no início um índice. A entrega e discussão será realizada em 31Out (6 semanas para o desenvolvimento)

2ª fase Ficha inicial da proposta Es-ta fase é realizada individualmente visto que já se dirige a uma proposta de ensaio teórico. A ficha será um documento escrito que pode também conter elementos gráficos. A estrutura da ficha é: títu-lo; resumo/abstract com cerca de 500 palavras, índice provisório da tese, bibliografia. A entrega desta ficha será realizada no dia 12 de Dez (6 semanas para o desenvolvimento).

3ª fase Artigo de desenvolvimento Es-te documento pretende ser uma primeira abordagem mais profunda ao tema a ser desenvolvido na dissertação. Procura-se estabelecer inequivocamente o âmbito do trabalho e qual a metodologia a seguir. Propõe-se para este artigo a seguinte estrutura: resumo, palavras-chaves, introdução, proble-ma, metodologia proposta, desenvolvimento preliminar, conclusões preliminares. Dependendo da qualidade dos trabalhos apresentados pretende-se que estes sejam submetidos a congressos e seminários exteriores para divulgar o trabalho e obter opiniões e a validação do mesmo. Nes-te contexto é possível que o artigo deva ser escrito em inglês. A entrega deste documento será realizada no dia 27 de Fevereiro (11 semanas para o desenvolvimento).

4ª fase Versão provisória do ensaio teórico Es-te será um primeiro ensaio do documento final da dissertação e deverá seguir todas as regras deste último. A estrutura proposta para o ensaio teórico é: Resumo 1. Introdução Proble-ma Metodologia 2. Estado da Arte 3. Proposta Pressupostos Solução Fundamenta-ção da solução Modo de concretização 4. Conclusão Futuras linhas de investigação

## 5. Bibliografia / referências Índices

Esta enumeração não dispensa a consulta obrigatória das regras do ISCTEDIUL para realiza-ção de dissertações de 2º ciclo. A entrega deste documento será realizada no dia 8 de Maio (10 semanas para o desenvolvimento). 5ª fase Ver-são definitiva do ensaio teórico A versão definitiva só pode ser entregue após a 4ª fase ter sido aprovada e comentada pelo docente. A entrega deste documento será realizada no dia 3 de Julho (8 semanas para o desenvolvimento).

Bibliografia básica Tema 1 [1] GUERREI-RO, R.; ELOY, S, (2012): Sintaxe Espacial e Complexidade. Blog da Unidade Curricular Optativa do MIA – DAU, ISCTE – IUL Disponível em <<http://sintaxeespacialexplora.com>> [2] HIL-LIER, B. (1993): “Natural movement: or configuration and attraction in urban pedestrian movement” in Environment and Planning B: Planning and Design 20, 299-316. Disponível em WWW <[http://discovery.ucl.ac.uk/1398/1/hillierDetail1993\\_NaturalMovement.pdf](http://discovery.ucl.ac.uk/1398/1/hillierDetail1993_NaturalMovement.pdf)>

[3] HIL-LIER, B. (2007): Space is the machine. A configurational theory of architecture. [online]: Space Syntax, UCL, Electronic Edition (1st edition published 1996). Available at WWW <[http://www.scribd.com/full/17429763?access\\_key=key17h1eg897r3ausi05ud3](http://www.scribd.com/full/17429763?access_key=key17h1eg897r3ausi05ud3)> (Accessed September 2009) [4] HIL-LIER, B.; HANSON, J. (1984): The Social Logic of Space. Cambridge: Cambridge University Press. [5] HOLANDA, Frederico (1999): “Sintaxe de uma casa-átrio moderna”. Document based on the paper presented in Seminário DOCOMOMO Brasil, São Paulo, 8-11 Decem-ber 1999. Available at <[http://vsites.unb.br/fau/pos\\_graduacao/paranoa/edicao1999/sintaxe\\_casa\\_atrio\\_moderna/sintaxe.htm](http://vsites.unb.br/fau/pos_graduacao/paranoa/edicao1999/sintaxe_casa_atrio_moderna/sintaxe.htm)> (accessed January 2010) Tema 2 [6] CASTE-LLS, Manuel (2004): A Galáxia Internet. Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. [7] \_\_\_\_\_ (2005): A era da informação: economia, sociedade e cultura. Volume I. A Sociedade em Rede. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. Serviço de Educação e Bolsas. [8] ELOY, Sara (2012): A transformation grammar-based methodology for housing rehabilitation. Tese de Doutoramento, Instituto Superior Técnico, Universidade Técnica de Lisboa, Portugal. [9] ELOY, Sara; PLÁCI-DO, Isabel (2005): Novas Tecnologias da Informação e Comunicação na Habitação. Lisboa: LNEC (edição restrita) [10] HAR-PER, Richard (ed.) (2003): Inside the Smart Home. Londres: Springer. [11] TRAMONTA-NO, Marcelo; REQUENA, Guto (2007): “Habitares: processos de projeto de uma espacialidade híbrida”, in Paper originally published in English at IJAC – International Journal of Architectural Computing, 2007 (Issue 3, vol. 5, pag. 535-549). [online]. Available at WWW <[http://www.nomads.usp.br/pesquisas/espacos\\_morar\\_modos\\_vida/hibridos/habitar\\_hibrido/IJAC\\_portugues.pdf](http://www.nomads.usp.br/pesquisas/espacos_morar_modos_vida/hibridos/habitar_hibrido/IJAC_portugues.pdf)> (accessed on 2010-02-12) Tema 3 [12] CAMPBELL, Da-ce A.; WELLS, Maxwell (1997) A Critique of Virtual Reality in the Architectural Design Process. Disponível em WWW: <<http://www.hitl.washington.edu/publications/r-94-3/>> [13] KIRNER, Cláudio (2007) Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Petrópolis – RJ, 28 de Maio de 2007, Projecto e Aplicações, ISBN 85-7669-108-6

[14] KIR-NER, Cláudio e TORI, Romero (2006) Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada Fundamentos de Realidade Aumentada, capítulo 2, pp 20-34 [15] LON-SING, Werner. (2011) “Virtual Spaces in Urban Landscapes, Locative Exhibitions on Mobile Devices”, in Precedence and Prototypes – eCAADe 29, p. 615 – 618. [16] MOURKOUS-SIS, N.; et al (2002) “Virtual and Augmented Reality Applied to Educational and Cultural Heritage Domains”, in Business Information Systems, Proceedings of BIS 2002, Proznan, Poland, disponível em: <http://nestor.coventry.ac.uk/~fotisl/publications/BIS2002.pdf> [17] PRAGYA T (2011) Virtual Reality in Architecture. Disponível em WWW: <<http://www.buzzle.com/articles/virtual-reality-in-architecture.html>> [18] SAMPAIO, Alcinea; Gomes, Ana; Gomes, Augusto (2009) “Maintenance and Inspection of Facades of Building Supported on Virtual Reality Technology”, In eCAADe 2009 proceedings, pp.332-338 [19] SUN, Ming; HOWARD, Rob (2003) Understanding I.T. in Construction. Routledge [20] WHY-TE J (2003) “Industrial applications of virtual reality in architecture and construction”, in ITcon Vol. 8, Special Issue Virtual Reality Technology in Architecture and Construction, pg. 43-50, Disponível em WWW: <[http://itcon.org/data/works/att/2003\\_4.content.05644.pdf](http://itcon.org/data/works/att/2003_4.content.05644.pdf)> Tema 4 [21] DUAR-TE, José Pinto (2007): Personalizar a habitação em série: Uma gramática discursiva para as casas da Malagueira do Siza. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e a Tecnologia. [22] GLYNN, Ruari; SHEIL, Bob (2011): Fabricate. Riverside Architectural Press [23] GRANADEI-RO, V; et.al (2010): “Sistema Integrado de projecto e construção para a provisão de habitação personalizada: o caso Haiti pós-terramoto”, in actas do 1º CIHEL, Congresso Internacional de Habitação no Espaço Lusófono, Setembro 2010, Argumentum [24] HEN-SEL, Michael; MENGES, Achim; WEINSTOCK, Michael (2010): Emergent Technologies and Design: Towards a Biological Paradigm for Architecture. Routledge. [25] IWAMOTO, Lisa (2009): Digital Fabrications: Architectural and Material Techniques. Princeton Architectural Press [26] KOLARE-VIC, Branco; KLINGER Kevin (editors) (2010): Manufacturing Material Effects: Rethinking Design and Making in Architecture. Routledge (BIB ISCTEDIUL) [27] KNIGHT, Terry W (1999): “Applications in Architectural Design, and Education and Practice”. Report for the NSF/MIT Workshop on Shape Computation. Available at WWW: <<http://www.shapegrammar.org/education.pdf>>

(accessed on 2011-01-20) [28] MEREDITH, Michael; ARANDA-DLASCH; SASAKI, Mutsuro (2008): From Control to De-sign: Parametric/Algorithmic Architecture. Actar. [29] MITCHELL, William J. (2008): A Lógica da Arquitectura: projeto, computação e cognição. Campinas. Brasil: Unicamp. [30] OXMAN, N. (2010): Material-based Design Computation, MIT Press, Cambridge. (PhD thesis) [31] PICON, Antoine (2010): Digital Culture in Architecture: An Introduction for the Design Professionals. Birkhauser (ISBN: 978-3-0346-0259-4) [32] SOU-SA, José Pedro (2010): From Digital to Material: Rethinking Cork in Architecture through the use of CAD/CAM Technologies, UTL – Instituto Superior Técnico. (PhD thesis) (BIB ISCTE-IUL) [33] STINY, George (1980a): “Introduction to shape and shape grammars”, in Environment and Planning B. 7(1980): 343–351. [34] STINY, George (1980b): “Kindergarten grammars: designing with Froebel’s building gifts”, in Environment and Planning B 7(4) 409 – 462. [35] TERZI-DIS, Kostas (2006): Algorithmic Architecture. Elsevier, Architectural Press (BIB ISCTE-IUL) Tema 5 [36] BAHA-MON, A; PEREZ, P. (2008): Arquitectura mineral: analogias entre o mundo mineral e a arquitectura contemporânea. Lisboa: Dinalivro. [37] BAHA-MON, A; PEREZ, P. (2007): Arquitectura animal: analogias entre o mundo animal e a arquitectura contemporânea. Lisboa: Dinalivro.

[38] BAHA-MON, A; PEREZ, P.; CAMPELLO, A. (2008): Arquitectura vegetal: analogias entre o mundo vegetal e a arquitectura contemporânea. Lisboa: Dinalivro. [39] DUAR-TE, José Pinto (2007): Personalizar a habitação em série: Uma gramática discursiva para as casas da Malagueira do Siza. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e a Tecnologia. [40] KOLARE-VIC, Branco; KLINGER Kevin (editors) (2010): Manufacturing Material Effects: Rethinking Design and Making in Architecture. Routledge (BIB ISCTE-IUL) [41] WIÇCOX, W W; BOTSAL, E E; KUBLER, H. (1991): Wood as a building material. A guide for designers and builders. John Wiley & Sons, Inc. (BIB ISCTE-IUL) [42] ZWE-GER, Klaus (2000): Wood and Wood Joints. Building traditions of Europe and Japan. Birkhauser. (BIB ISCTE-IUL)

## AS VISÕES FUTURISTAS NO CINEMA: A MORFOLOGIA DA CIDADE FUTURA E A CRIAÇÃO DE CENÁRIOS

Adriana Afonso<sup>1</sup>; Sara Eloy<sup>2</sup>  
1 ISCTE-IUL, 2 ISCTE-IUL/ADETTI-IUL  
Avenida das Forças Armadas, 1649-026 Lisboa, Portugal,  
adriana\_n\_a@hotmail.com, sara.eloy@iscte.pt

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema digital, utopia, making of, cidade

### RESUMO

O artigo proposto pretende apresentar um estudo sobre as visões futuristas no cinema e as técnicas utilizadas na criação dos seus cenários. Dentro destes interessam-nos os cenários que são projectados de origem, de cidades que não existem, assim como cenários que têm como base a cidade existente transformada em previsões da sua configuração futura, onde permanece parte da sua configuração original para um reconhecimento espacial da cena. O estudo dessas técnicas de produção de cenários revela a forte ligação existente entre o cinema e a arquitectura, na medida em que existe um processo de criação de um cenário, que constitui um processo projectual. Tanto o arquitecto como o cineasta criam uma manipulação espacial para o desenrolar de uma determinada história. O movimento dos filmes representa uma vivência dos espaços que de certa forma revela um carácter simulador do modo como o espaço é pensado para ser vivido. Em arquitectura essa simulação é puramente especulativa. O ser humano tem vontades próprias ao contrário dos actores de um filme, e o papel do arquitecto nessa manipulação nem sempre coincide com a realidade. Porém, essa simulação poderá ser uma forma de melhor representar as ideias da concepção do projecto.

Com o avanço tecnológico torna-se cada vez mais fácil a manipulação de imagens reais acrescentadas de imagens virtuais que representam o rosto idealizado da sua evolução. Perante isto, o cinema enfatiza cada vez mais a ideia de que tudo é possível. “A multiplicidade de recursos técnicos proporcionados pelas novas tecnologias, particularmente aqueles da desvinculação da relação figura/fundo, vem promovendo sobreposições de imagens e figuras, eliminação ou multiplicação (clonagem) delas, permitindo, assim, esvaziar espaços, eliminar ou adicionar elementos, criando multidões virtuais” (Magnavita, 2006, 105)

A morfologia urbana das cidades é alvo de constante mutação, proveniente das transformações sempre a ocorrer da sociedade que a habita. Numa perspectiva de uma transformação social, novos conceitos, novos ideais e novos comportamentos humanos perante a forma como se vive a cidade levam a transformações da morfologia da cidade que, a longo prazo, serão necessárias para adaptação a novos costumes. Através do estudo de filmologia concentrado no cinema onde se explora uma ideia de futuro identificam-se algumas dessas transformações apresentadas para a sociedade, nas quais o cenário é delineado e adaptado aos costumes dessas novas vivências, e ainda a tecnologia por detrás da criação desses cenários fictícios.

As cidades que só existem no cinema, e que são inspiradas nas ideias do cineasta, são cidades decerto inspiradas cidade de hoje e na cidade do passado e revelando prospectivas ou tendências do que é a sua transformação. As interpretações da cidade do futuro revelam a procura do progresso e das transformações que ele provocará. “O mundo pode ser agora fruto de uma imaginação digitalizada e controlada pelo computador” (Costa, 2005). No estudo de filmes de carácter futurista, a cidade é uma simulação de determinadas formas de funcionamento das cidades

futuras imaginárias “reflexo de uma época obcecada por resolver o problema de compreender a multiplicidade de construções e representações simultâneas que formam o mundo contemporâneo” e “as transformações atuais que estão ocorrendo globalmente em todos os níveis da experiência humana.” (Costa, 2005) Assim, o futuro apresentado revela o seu lado previsível de evolução e o seu lado de simulação que com o avanço tecnológico foi sendo cada vez mais facilmente realizado.

As técnicas de cenografia virtual utilizadas nesse tipo particular de filmes para a realização dos seus cenários são técnicas que, pensadas no âmbito do urbanismo e da arquitectura, podem criar imagens em movimento de uma cidade como Lisboa baseada nas prospectivas da sua evolução. “No fundo, tal como os arquitectos com os seus desenhos, os cineastas propõem mundos futuros habitáveis” que será “uma projecção da cidade do futuro e, por tal, não foge do campo da utopia.” (Lousa, 2010).

O estudo em causa neste artigo insere-se dentro de um trabalho de investigação e proposta de intervenção num futuro daqui a 20 anos sobre parte da Cidade de Lisboa. Procura-se que a cidade seja pensada como cenário da representação da sua vivência natural, no entanto enquadrada num tempo futuro, onde existirá uma transformação que embora obviamente desconhecida, poderá ser imaginada consoante algumas convicções.

No estudo, centrado na zona da colina das Amoreiras, e com base nos conhecimentos adquiridos na análise das técnicas utilizadas no cinema de índole futurista, procura-se a criação de um prisma do futuro baseado em convicções da sua evolução. Neste trabalho procura-se simular, sob a forma de movimento e som, perspectivas de alguns cenários de espaços “palco desta movimentação de diversíssimas vontades e desejos que é a cidade”(Dias, 2001) imaginada para essa época futura através do paralelismo projetual existente entre as duas artes: cinema e arquitectura. (figura 2)

#### Bibliografia

[1] Costa, M. H. (2005) “O Cinema e a Imagem Urbana. Novas Tecnologias e Novas Especialidades” in Revista Académica de Cinema, número 3. [versão electrónica], disponível em <<http://www.estacio.br/graduacao/cinema/digitagrama/numero3/mariahelena.asp>> acedido a 31 de Janeiro de 2013.

[2] Dias, M. G., Matos, M., Almeida, F., Ferreira, R. 2001, Passado Lisboa Presente Lisboa Futuro, 1ª edição, A. M. Pereira, Lisboa

[3] Lousa, A. 2010, “Imagens em Movimento: cinema e utopia” in Arquitrabalhos, disponível em <<http://arquitrabalhos.wordpress.com/2010/12/03/imagens-em-movimento-cinema-e-utopia/>> consultado em 30 de Novembro de 2012.

[4] Magnavita, P. R. (2006) Arquitectura, Cinema, Tecnologia e Cenografia Virtual. Percurso e Paisagens, disponível em <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rua/article/download/3177/2286>> consultado em 25 de Janeiro de 2013.

#### ENTREVISTA AO CINEASTA MARCO MARTINS

Lisboa, 30 de Maio de 2013

Pergunta: Gostaria de começar por pergunta que relações encontra entre cinemas e arquitetura, ou entre o seu trabalho e arquitetura?

MM: Acho que é uma questão muito complexa, acho que qualquer realizador está sempre a trabalhar com questões que são muito próximas da arquitetura porque mesmo quando tu trabalhas com locais existentes (Lisboa, Roma, Paris,...), tens toda uma cidade à tua disposição para filmar e vais secionar e fazer uma escolha dessa cidade de acordo com o que é a tua personagem. Vais quase como construir uma própria geografia e se quisermos arquitetura que é a tua visão daquela cidade. Implica uma reflexão sobre a forma como aquelas personagens vivem aquela cidade e quando tu vês diferentes realizadores a trabalharem sobre o mesmo espaço esse espaço é diferente. Há esta ideia que é como se fosse uma sonografia sobre o espaço real, sobre o espaço pré-existente, que implica sempre uma manipulação. No meu caso essa manipulação é assumida e desejada, existe o desejo impor ao espetador a tua visão sobre aquela cidade. Isso leva-te a refletir sobre aspetos sobre como é que as pessoas vivem em determinados espaços, como é que esses espaços são utilizados. Há um lado da cidade e à o espaço da casa (espaço doméstico) e aí obviamente à a escolha de um espaço que te sirva a dramaturgia da tua história.

Pergunta: Gostaria de saber de que forma é que pensa este espaço?

MM: Penso o espaço de acordo com a história e por vezes curioso, algumas histórias também nascem a partir de certos espaços. Por exemplo no meu segundo filme “ Como Desenhar um Circulo Perfeito” há uma ideia de uma certa decadência, de um certo abandono, que tem a ver com o abandono de uns pais em relação a umas crianças mas também tem a ver com obviamente com a forma de viver alguns espaços de Lisboa que vão sendo abandonados, ou que estão muito degradados, que correspondem, por exemplo, a heranças passadas e portanto aí há um trabalho muito específico nesse filme sobre o abandono, sobre a decadência, sobre a ruína. Houve uma preocupação grande na direção de arte e na procura dos locais, que nós chamamos “reperage” direcionada para espaços que fossem espaços reais mas que nos remetessem para o universo dramático daquela história e por vezes não é um espaço só utilitário, é também um espaço mental, por exemplo, nós vemos um filme e ele projeta-nos também de alguma forma através do espaço e da fotografia aquilo que se passa no interior da cabeça das personagens e eu acho que isso é muito importante no cinema e isso a ver com a escolha do espaço, com o tipo de fotografias, com o tipo de objetivas que usamos, mas isso eu acho que tem tudo a ver com a arquitetura, ou seja, eu se escolher um tipo de objetiva estou a tratar o espaço de uma maneira, se escolher outra estou a tratar o espaço de outra.

Pergunta: E essas coisas são sempre o realizador que decide, as perspetivas?

MM: Sim, eu trabalho sempre muito perto com um diretor de fotografia com que trabalho à muitos anos, que é o Carlos Lopes, e constituímos quase uma dupla, portanto vamos vendo sítios, vamos escolhendo, pronto é aquele método normal, depois comesas a juntar as fotografias na parede e a ver se todas elas fazem parte da mesma cidade ou não, porque por exemplo, em relação à “Alice” e ao “Como desenhar um circulo perfeito” eu queria dar outra ideia da cidade, mudar o meu espaço, apesar de ser a mesma cidade parecem duas cidades diferentes

Pergunta: Em relação a esta tendência que começou a haver no mundo cinema de criarem mundos futuros, que tem

mais a ver com o tema que estou a tratar, um mundo muito pessimista perante um futuro irreal que não parece uma tendência do agora. O que é que, num olhar de cineasta, houve no mundo para influenciar esta tendência? Por exemplo o “Admirável mundo novo” de Aldous Huxley que é inspirado num livro de 1930, que também é dessa época, e o próprio “Metrópolis” que é anterior, são filmes que são de pura ficção científica, de cidades que são totalmente projetadas para o filme e que mostram um olhar diferente do cinema. A partir daí o cinema começou a poder tratar mundos e temas novos na sociedade. Penso que partiram de alguns acontecimentos na sociedade dessa época, talvez pelo devastar das guerras.

MM: Eu acho que a ficção científica no cinema tem várias vertentes, acho que há a ficção científica que está ligada ao entretenimento, sem grandes preocupações sobre as teorias que eram expostas naquele filme ser entreter, isso existe desde o Méliès que é um bom caso disso. Depois existem filmes que expõe uma teoria política e social e tentam transporta-la, têm uma visão muito negra sobre uma sociedade do futuro, como o Metropolis. Isso acho que é um ponto de vista social e político sobre o futuro e portanto funciona quase como uma projeção tendo como base uma teoria, que é uma teria no caso do Fritz Lang e no caso do Metropolis que é o aumentar a exploração, há um lado muito politizado. No caso do Ridley Scott tem um lado mais analista, mas o que eu penso é que a ficção científica é apesar de existir a “Viagem à volta do mundo”, apesar de existir na literatura é no cinema que ela ganha uma expressão maior. Há uma ideia do cinema ser um sítio privilegiada para a ficção científica, porque permite a concretização de ideias e espaços que passam a ser utilizados. É muito claro, por exemplo o Solaris é uma oposição a 2001, Odisseia no espaço, é uma coisa que se estuda muito na ficção científica, como uma visão no auge da guerra fria. Esta ideia é que a ficção científica teve sempre um lado muito politizado e um campo de experimentação em termos de arquitetura, design. Acho que à filmes muito série B de ficção científica, que são filmes que são um grande campo de experimentação, mas sobretudo eu acho que também de teoria, é quase como se fosse a amplificação de pequenos problemas que tu sentes no presente, é como se tu projetasses um futuro e aumentasses. O Fritz Lang vem muito ainda na pós revolução industrial, principio das grandes fábricas e portanto esta ideia do homem máquina, industrialização, o Metropolis dispõe isso. O Ridley Scott é outra coisa, cidades destruídas, uma deriva existencialista.

Pergunta: Se tivesse que representar num dos seus filmes a Lisboa do futuro, daqui a 20 anos como é que caracterizaria?

MM: É uma pergunta que expõe aquilo que são as nossas preocupações e expectativas. Eu acho que pensar num filme futurista é estarmos sempre a falar das coisas que nos preocupam e portanto para exemplificarmos alguns aspetos políticos. Eu acho que é muito engraçado esta ideia de futuro, nós pensamos que daqui a 20 anos vai ser tudo muito diferente. É como o Kubrick quando fez o “2001” as pessoas viviam em estações espaciais, há mais exemplos disso. Algumas coisas concretizaram-se, outras não, mas a grande transformação, tal como vimos nas nossas vidas. Neste momento sabemos que a economia está retraída, em 20 anos não haverá grandes mudanças. Esta é uma cidade que se não fosse o terramoto basicamente esta parte do centro da cidade era igual desde o principio do século. É uma cidade que eu não ache que vá mudar, a arquitetura acho que desde o modernismo tem tido algumas correntes mas também não se vai arrasar isto tudo e construir uma cidade por cima de Lisboa, portanto eu acho que não se vai alterar nos próximos 20 anos. Eu acho que há um ciclo das pessoas começarem a abandonar a cidade, mesmo em termos das construções suburbanas correspondem a uma realidade económica que já não é a nossa. Eu acho que para fazer um filme futurista se calhar o regresso até ao campo, um movimento oposto do regresso à cidade. Lisboa pelas nossas razões económicas, sendo uma cidade já muito degradada acho que é uma

tendência que se irá manter. A grande revolução nestes próximos 20 anos acho que será uma revolução digital, não passará pela arquitetura, passa por cada vez mais fazermos coisas pelo telemóvel, pela internet e isso não é uma revolução visível, em termos arquitetónicos passará pelo design de mobiliário urbano. Em termos sociais, acho que vamos evoluir muito rápido, acho que a sociedade se está a transformar muito. Desde os anos 70 até agora houve uma grande transformação, somos muito mais cultos, muito mais informados, mas acho que as brechas sociais vão aumentar, enquanto que a seguir ao 25 de abril houve uma tendência para um estado social, iguais oportunidades, isso seria uma coisa que eu iria explorar essa brecha maior, entre pobres e ricos, empregados e desempregados. Se eu quisesse brincar um bocadinho podia jogar com essa ideia do desemprego, por exemplo agora nesta altura temos o dobro dos desempregados dos que tínhamos à 7 ou 8 anos atrás.

## ENTREVISTA AO ARQUITETO MANUEL GRAÇA DIAS Lisboa, 14 de Maio de 2013

Pergunta: Queria começar por perguntar, quais são no seu ponto de vista os principais pontos de ligação entre arquitetura e cinema ou entre o arquiteto e o cineasta?

MGD: São duas formas artísticas, se quisermos, uma mais comprometida com a realidade, a arquitetura, pois tem que servir para além de tudo mais, para as pessoas viverem, para as pessoas habitarem com conforto, para proteger as atividades do homem... E o cinema serve-nos de outra maneira, contando-nos histórias, fazendo-nos pensar. Mas há realmente alguns pontos de contacto, nomeadamente a planificação de um filme, por exemplo, feita com rigor, pode equivaler a um projeto de execução, à montagem através do desenho da realidade que se pretende ir construir. Também o chamado story-board dos filmes precisaria de ter o mesmo rigor para poder ser rentabilizado ou economizado ao máximo na fase final, na fase de recolha de imagens, embora depois haja uma subtil diferença porque sabemos que um filme depois de ter sido totalmente registado, todas as cenas e todas as coisas, segue-se a isso um processo de montagem que muitas vezes, até na indústria de Hollywood, é entregue a uma pessoa estranha aquele processo, que vai fazer a montagem daquele material e seguir o guião, seguir o que estava previsto, pode introduzir com alguma liberdade outros significados que o realizador nem se tinha apercebido, e aí á uma certa diferença, porque o nosso processo depois de desenhado em principio é para ser executado assim, também poderíamos dizer que o construtor podia ao longo do processo descobrir situações mais interessantes e a partir do que estava previsto deixar qualquer coisa, não é assim porque normalmente as pessoas não têm esse papel, essa liberdade, é o próprio arquiteto que também numa situação ideal, que não existe neste momento porque está tudo muito codificado de maneira a criarem-se pouca margem de deslize de orçamentos, mas numa situação ideal podia-se dizer que o arquiteto depois de ter programado pormenorizadamente o que queria, durante a construção da obra pode-se aperceber que há ali valores mais interessantes que não estavam previstos e que poderão ser postos em relevo, às vezes até com alguma economia, “não faça isto que estava previsto ali, faça aqui, não faça aquela acolá, faça atrás, aqui tiramos o teto falso e ali metemos o chão falso” e de repente, com alguma liberdade podemos encontrar coisas mais esplendorosas do que aquelas que estavam previstas, embora que o processo de montagem em cinema pode ser feito por outra pessoa mas também há muitos cineastas que são eles que comandam a montagem como sabemos, e que também durante a montagem tomam outras decisões que não aquelas que estavam, mesmo que fossem rigorosamente programadas.

Na história do cinema clássico, conta-se muito que Hitchcock, por exemplo, programava tudo com muito rigor, de tal maneira que ele dizia que não precisava de ir platô, de tal maneira como estava bem programado, previsto. Mas depois temos o oposto como o Godard que não programava nada, tinha um guião muito solto que depois no local de filmagem dizia “Improvise esse guião” e depois provavelmente na montagem ia também improvisando ligações menos previsíveis. Mas portanto, voltando ao início, há essa semelhança, e essa semelhança verificasse sobretudo se nós fizermos um exercício de comparar as fases de projeto com as fases de preparação de um story board ou de uma planificação. É normal por exemplo, imagino que tem que concorrer a um subsídio qualquer para poder fazer um filme, tem que fazer uma sinopse, um relato rápido com o essencial daquilo que irá contar na qual já, também depende da forma como cada um escreve, mas na qual não conta apenas uma história, porque as histórias são todas um bocadinho diferentes “A gosta de B, B gosta de A, A mata B, B mata A”, tanto faz, a história é sempre um pretexto. E portanto, nessa sinopse, além de relatar grosso modo a história o que ele vai ali dar é um sinal, através da escrita, de como pretende visualizar ou dar a ver essa história. Depois, imaginando que isso foi aprovado vai começar-se a

trabalhar nesse guião, vai começar a fazer-se algo mais circunstanciado, provavelmente vai começar a dividir-se a história em cenas. Cena 1, “A encontra B”, e já tem uma noção dos sítios, e portanto diz no meio da cidade, pontos de vista do alto, vê-se os edifícios, vê-se as pessoas de cima, um carro estaciona, um carro preto, e vai mexendo naquela história e dando-lhe algum sentido através das várias cenas. Uma pessoa quando ler aquilo já fica com uma ideia muito mais aproximada do que se espera do filme, “Um filme muito engraçado que logo ao princípio começa com uma vista do alto, depois vê-se um carro, um carro preto, que depois volta a aparecer mais para o fim e tudo mais”. E depois sim senhor já arranjou dinheiro, já escolheu os atores, mas aquilo tem que ser mais detalhado ainda porque ele tem que fazer os diálogos, o que é que acontece, tem que explicar como é que o diálogo vai ser visualizado “Carros em grande plano vistas de baixo para cima, com o prédio atrás, ao sol, com os vidros a brilhar, não sei quem diz “Gosto muito de ti”, B visto de cima para baixo com contraplange porque é uma pessoa mais baixa...”. Vai por aí fora, mexendo naqueles diálogos e ao mesmo tempo dando indicações como é que cada coisa deve ser ade ser filmada. Vamos agora voltar ao nosso projeto de arquitetura e ver quem em primeiríssima ideia em que uma pessoa estabelece “ok uma biblioteca, vai ter aqui assim uma zona central onde são as entradas e aquelas coisas todas, o hall e o átrio e tal, em que para a direita será a secção das crianças e para a esquerda a dos adultos, para trás vão os serviços, isto é um volume mais ou menos paralelepípedo, olha deve ter a altura daquele edifício lá atrás, fica bem... Primeiríssima ideia, muito grosseira, só com quadrados pintados de cores, com uma barra em perspetiva para se perceber o grosso.” Pois a seguir, ok vamos lá trabalhar nisto “sim senhor como é que se passa daqui para ali, onde se mete a casa de banho...” e vai se detalhando, detalhando e começa a ficar um organigrama, já não é um organigrama, já é uma coisa com o significado espacial, já se percebe que ali há um pé direito duplo, que acolá há um corredor largo que depois vira para a direita e depois vai-se detalhar aquilo.

Depois temos as duas fases subsequentes, a fase da arquitetura começa a ser construída, de baixo para cima, ect., aquela gradação toda que nós conhecemos e as fases dos filmes, as fases dos filmes são um bocadinho diferentes, também se programa, conforme a produção da obra também se programa a maneira de fazer a obra e estabelece-se que em Maio começa, em Junho faz-se não sei quê e em Julho, no dia 5 tem que acabar, está tudo programado, e foi aos sítios, marcou os sítios e tal e lá se vai indo. E em tal dia fez-se as três primeiras cenas como estava programado, no dia seguinte atrasamo-nos e só fizemos uma cena, era suposto serem duas mas uma era mais complicada e tivemos que fazer 25 takes, o ator principal esquecia-se, tropeçava, aquilo afinal era mais difícil do que o que parecia, tivemos que mudar ali uma coisa porque aquilo não podia ser como estava escrito, fica mal, como é que vamos fazer isto para continuar a ter sentido e adaptar este erro para continuar a haver paralelos. Segue-se a fase da montagem, como eu referi, na qual pode haver alterações ao plano, sem tanta liberdade como poderia haver na arquitetura e pronto o objeto depois fica concluído e é entregue ao publico para visualização, e depois faz o circuito normal, vai para as salas de cinema, passa pela televisão, vai para os festivais, essa história toda. A arquitetura não, não sai daquele sítio, abre as portas e as pessoas passam-lhes ao lado. E depois a crítica tem um papel sobre aquilo, refere aquela obra, explicita as partes mais interessantes Portanto, grosseiramente há este paralelismo na maneira como se executa, como se faz, depois se quisermos ser mais rigorosos ainda podemos dizer por exemplo que os atores de um filme trabalham em conjunto com um realizador, o realizador é que decide o que quer que eles façam mas eles é que realizam as cenas. Um ator, um bom ator, pode olhar para o papel que lhe é dado, para o guião e por exemplo pensar “Se eu coxearse, não era mais interessante, quando eu tenho que vir aqui a andar devagarinho”. Portanto, aqui temos, se quisermos, um paralelo com os nossos colaboradores, um projeto de arquitetura não se faz com uma pessoa sozinha, temos os nossos colaboradores, e esses colaboradores se forem criativos, se tiverem empenhados, se perceberem o que está em questão, quando estão ali nos computadores a mexer no processo, dão conta de uma

serie de coisas que se julgava que iam num determinado sentido e afinal não era, “isto afinal não dá, mas eu pensei pôr aqui, pôr ali, não acha que é bom? Mantém-se a ideia do corredor mas isto depois desdobra-se...”, “Ah, sim, tens toda a razão, é isso mesmo” ou então “Não senhor, isso ficou uma porcaria, não faças, faz assim...” e há ali um dialogo, uma colaboração criativa entre o arquiteto que está a liderar o processo e os arquitetos que estão a colaborar com ele e que se perceberem o que ele quer podem dar contributos muito validos porque estão em cima da massa e vão descobrindo problemas, pormenores que podem ser melhorados, e que podem ser englobados naquele discurso geral que se pretende. O ator de certa maneira tem essa equivalência no filme. Há outro paralelo que eu gosto de estabelecer, que é mais abstrato, que é literalmente a mudança de plano, o que é que eu quero dizer com isto, em cinema chama-se mudança de plano, que é quando o plano muda, um ponto de vista diferente, uma personagem diferente e há varias maneiras clássicas de fazer mudança de plano, a historia de cinema acabou por cristalizar alguns meios que são utilizados, o fundido, o encadeado, o não sei que na mesma direção, o contra plano, o corte, e o nosso discurso visual habituasse muito a isso, vimos muito cinema, e ficamos muito habituados, quando as coisas falham aquilo não nos parece tao bem ou então podemos ser surpreendidos pela maneira de mudar o plano inesperada, mas digamos que é um ponto na qual o cineasta tem que tomar muita atenção, neste caso provavelmente também o montador, mas o montador também tem que trabalhar com o material que lhe deixaram portanto as varias tomadas de vista têm que estar já pensadas para depois como é que se corta, como é que se junta. Então, agora literalmente, na arquitetura também existe a chamada mudança de plano, “como é que passa do chão para a parede, como é que eu mudo da parede para o teto, como é que eu escondo o remate das tabuas que está tao feio a bater no estuque da parede, bem a solução é colocar rodapé. Rodapé que altura tem? É pintado? Madeira à vista? É de aço-inox? É à face da parede? Faz uma alheta?” Põe-se também, dentro do vocabulário, mais ou menos cristalizado das várias soluções que foram aparecendo há muito espaço para escolher, e é um problema também, todos os arquitetos têm que pensar nisso, independentemente da configuração do espaço, “Tem determinado espaço, é muito bonito em si, é muito alto, tem uma janela não sei quê e tal”, mas depois é preciso rematar aquilo tudo “Como é que acaba o estuque? Como é que o estuque da parede remata com o estuque do teto? É com uma alheta, é à face, leva depois uma sanga a tapar? Como é que o estuque da parede dá a volta e depois encaixa nas janelas, tem uma tábuia? Como é que essa tábuia acaba?” por aí fora. Portanto, eu gosto desse paralelo, digamos assim, porque tem a ver com uma certa atenção ao detalhe, tem a ver com uma capacidade de prever o que cada coisa vai dar e de imaginar na nossa cabeça antes das coisas serem concretizadas saber como é que aquilo vai ser rematado. Nos dois casos as palavras são as mesmas embora estejamos a falar de coisas diferentes. E pronto, agora não me lembro de mais paralelos, mas acho que são estes os grandes paralelos.

Pergunta: Já perguntar se no seu trabalho enquanto arquiteto existe uma influência muito forte do cinema? Se calhar tem a ver muito com esta ideia da mudança de planos e da forma como pensa os espaços através desta sequência e acabou por responde anteriormente.

MGD: Não, não diria que isso seja influência do cinema, eu diria que isso é um raciocínio que se faz posteriormente depois de se ter alguma prática nos dois campos e é um paralelo que se estabelece. O que o cinema nos trás, trás muita coisa, mas assim o mais imediato digamos que é as imagens, imagens que por vezes podem estar a retratar ou a produzir espaços mas isso seria também demasiado literal, sendo que na realidade as coisas não são tao literais, mas o que nós vimos no cinema, ou aquilo que nos impressiona no cinema, provavelmente de maneiras diferentes a cada um de nós, ou então teríamos que ver os filmes muitas vezes, muitas vezes, para todos retermos mais ou menos as mesma coisas e mesmo assim cada um reteria coisas diferentes mas vê-se um filme e nunca mais se pensa naquilo, mas há ali coisas que foram muito fortes e ficam a bater na cabeça. É o equivalente a quando andamos na

cidade e vimos ali coisas, claro que na cidade podemos parar, podemos olhar, podemos ir lá ver melhor e no cinema às vezes são coisas fugazes, mas há uma maneira de ver a cidade, por exemplo em movimento eu posso ir de elétrico e portanto também tenho sobre a realidade uma vista corrida que não me permite aprofundar determinadas coisas. Eu posso ir a pé, posso ter disponibilidade de parar, subir, descer, ir lá ao pé, fotografar, analisar, ir lá ver como foi construído mas ficamos na primeira opção de portanto ver as coisas mais ou menos superficialmente, ou ver as coisas de avião, por exemplo, uma vista muito interessante, muito cinematográfica, uma vista muito insólita, de cima para baixo, uma vista relativamente abstrata, estamos suficientemente longe para não ver o detalhe mas vemos o suficiente para daquilo que estamos a ver inventarmos uma ficção e aí há parecença com o cinema. O cinema tem outra coisa, que por exemplo a fotografia também tem, a fotografia ainda tem mais, a fotografia é um quadro, um quadro fixo de uma realidade, o que está para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo não ficou apanhado no ponto de vista que nos fornecem, e eu posso ficar emocionado com o que estou a ver e depois posso imaginar coisas para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo e depois vou um dia ao sitio e penso “Olha que engraçado não imaginava isto nada assim ” e o cinema também nos trás isto, até um bocadinho mais complexo porque como o cinema nos dá a ilusão de que está a mostrar o espaço toda, mas nunca está, mas vemos coisas para a direita, coisas para a esquerda, uma pessoa a sair de um corredor, a porta abre-se, o corredor parece que foge não sei para onde, um corredor muito bonito, tudo feito de truques porque é feito com a luz elétrica, cenários, mas aquilo tudo vai fazer-nos uma poética qualquer espacial. E tudo isso, estarmos sentados na sala de espera do médico, estarmos a passear de elétrico pela cidade, irmos de avião a aterrar numa cidade desconhecida, irmos de barco a vermos uma cidade a desaparecer no horizonte ou vermos um filme, todas essas coisas amontoadas na nossa cabeça são o nosso alimento para os projetos que vamos fazer, porque nós não nascemos ensinados, é de tudo o que vimos, vamos processando, umas coisas ficam lá retidas, outras vão para o fundo da memória, outras desaparecem e depois quando estamos a projetar há aquela ideia de que as pessoas inventam, mas eu acho que não inventam nada, vão sempre buscar aquela espécie de baú de coisas que já experimentaram, tudo bem que por vezes até são capazes de inventar através do desenho mas somos sempre levados a comparar com algo que já vimos antes, quando começamos a olhar para as coisas e a imagina-las em três dimensões acabamos por encontrar pontos de apoio em coisas que já vimos, até para termos uma certa certeza se vale a pena ir por ali. Portanto, eu acho que é nesta zona que se encontra a influência do cinema, quer dizer, em tudo o que as imagens nos sugerem, em tudo o que as coisas nos fazem pensar, enquanto estamos a ver, porque uma obra de arte não nos diz aquilo que o artista julga que nos está a dizer, uma obra de arte diz-nos aquilo que nós queremos ir lá buscar, a obra de arte tem que ser estimulante para nos pôr a pensar, nós é que estamos a pensar não é a obra de arte que está a pensar por nós, claro que aquilo corresponde a um pensamento que o artista estabeleceu mas não é suposto esse pensamento passar todo para nós, seria muito autoritário e a ideia não é essa. Estamos ali e aquilo vai sugerir-nos coisas

Adriana: E às vezes acabamos por ver coisas que o próprio artista não viu

MGD: Exatamente, entre outras coisas. Se o ponto de partida for suficientemente interessante, se foi suficientemente armadilhado, se aquilo tem uma coerência interna muito grande, isso depois passa para nós, mas nessa rede entramos da maneira que entendermos e vamos à procura de outras coisas, ou somos suggestionados por outras coisas, e portanto nós somos feitos dessas coisas, do que vimos, dos teatros que vimos, das exposições, das pinturas, das artes, das performances. Toda a cultura visual que nós vamos acumulando constrói aquilo que nós somos hoje e constrói a capacidade que nós vamos ter, claro que essa capacidade também se treina, a capacidade de conseguir adaptar, montar uma determinada situação espacial que responde aquilo que nos é pedido e que tenha que ver ou que tenha uma ligação com qualquer coisa que nos emocionou, as coisas também não são literais, “Tens que fazer

uma parede vermelha, só pode ter 10cm porque eu vi uma assim...”.

Há filmes que explicam determinadas coisas. Quer dizer uns usam a fotografia, por exemplo publicam fotografias durante o processo para se perceber pontos de partida, sugestões, coisas que mais ou menos estão a visualizar ou sai desde o esquiço, do desenho, sempre tivemos aulas de desenho para nos dar essa capacidade de representar o espaço o espaço, de cinema nunca tivemos aulas nenhuma. Eu sou um bocado contra as aulas, contra as aulas quer dizer, contra aulas muito específicas, acho que as coisas chega-se lá, é como as aulas de computador, não tem grande sentido, perde-se muito tempo com isso, as pessoas chegam lá, há pessoas mais despachadas recomeçam a ensinar os outros . As pessoas desenvolvem como é que tu fotografas? Carregas aqui e não sei quê, pões a luz.

Como é que filmas? Eu acho que a vossa geração tem uma cultura visual muito maior do que cultura escrita. Eu constato isso porque, no porto dou aulas ao primeiro ano, da cadeira que se chama teoria geral de organização de espaço, e temos variadíssimas coisas, temos aulas que transmito conhecimento e coisas que acho importantes depois temos uma parte prática que estou sempre a estimular que as pessoas descubra as coisas por si próprias, uma das coisas que vamos determinando ao longo dos anos e o cruzamento com o filme. E o filme não dou aulas nenhuma sobre produção de filmes, os filmes aos os grupos que fazem e de uma maneira geral se desembrulham disso. Precisas de saber bem o que é que querem dizer, depois têm de pensar que sítios e que vão captar as imagens, aquilo tem um tema, que e para não andarem a fazer qualquer coisa, isso e’ uma das coisas que liga com a arquitetura com o cinema, abocado não referi, é que são duas artes que trabalham melhor com um tema. Ao contrário das artes plásticas, os artistas plásticos detestam a ideia de ter o tema. Com um tema nem consegue fazer nada, não consegue fazer que outro tipo quer, nem é isso que quer fazer. O arquiteto, o arquiteto precisa de um problema para fazer, e gosta é de fazer quando o problema e’ complexo. O sítio é este, tem este declive, como é que o mete, como é que o mete por cima, como é que o mete por baixo e isto é que estimula o arquiteto, os problemas que não foram postos, mas os problemas que ele vê, e que se depara. O cineasta também, precisam de historias, por isso é que os cineastas vão buscar a histórias aos livros. Eles até gostam que os livros tenham indicações precisas, ela é alta, loura e andava ligeiramente de cócoras, para definir o personagem, e depois ele começa a imaginar. O Hitchcock tem uma frase muito interessante no livro que é sobre as pessoas, umas entrevistas que foram feitas meses seguidos sobre um filme de Hitchcock, depois ele publicou isso tudo no livro. É muito bonito porque ele teve muita simplicidade, uma genialidade, muito pão pão queijo queijo, conta como e que fez e porque e que fez, na altura quando fala sobre o filme “pássaros”.

É fundamental, todos os filmes do Hitchcock são fundamentais. Mas esse e muito conhecido pela supressa pelo povo na altura. E então os pássaros, que e uma história qualquer numa ilha não sei que, que um bando de pássaros horríveis, aquilo foi inspirado numa história Daphne Du Maurier, numa história de qualquer que era os pássaros. E que ele terá lido, e ele acabou de ler e pensou que era um filme bestial, e nuca mais olhei para o livro e fui escrever o flime, e depois aparece na descrição que foi baseado no livro de Daphne Du Maurier. Mas ele não diz “à o livro diz aqui, o livro diz ali”, não, era um ponto de partida, mas ele precisava de um ponto de partida para depois criar o problema, de como é que meto isto em cinema? Há um ataque de pássaros numa ilha, o essencial que a romanista contava, era o que ele captou, que depois e traduzido em cinema essa coisa, esse é que é o problema, nenhum cineastas, pode ir, mas é num documentário, mas mesmo assim tem de saber o que quer, não vai gravar tudo o que vê. Portanto o cientista também precisa de um ponto de partida para se organizar na maneira de contar e geralmente o ponto de partida e a história, “ como é que vou contar?”, a história onde ser o capuchinho vermelho, mas há mil maneiras de interpretar a mesma história.

Pergunta: São interpretações ou ensaios até?

Não, são maneiras de contar. A maneira de contar, todos tivemos essa experiência, Num grupo há um que conta anedotas e há um outro que não consegue que faça as pessoas rir, porque não tem os tempo certos, porque se engana, porque se esquece do que era, e depois há aquele que tem de ter o timing, a coisa espontânea, não é fabricado, o timing o tempo de coiso, por vezes nós já sabemos a anedota, sabemos como acaba, mas ainda assim conseguimos rir, porque ele contou muito bem, isso é o que interessa nas artes narrativas, não é a historia. Quer dizer o capuchinho vermelho se o lobo ou não comeu, se a avozinha bebeu o leite ou não, isso tanto faz, há ali um fio, até é absurdo nas histórias infantis, mas depois aquilo contado por A por B e por C, há de haver uma ou duas coisas que são fantásticas, aquilo foi lindíssimo, e no entanto já sabíamos como ia acabar. Uma menina vai para a floresta, e depois isto, como e que eu conto isto? Não e? E portanto o cineasta podem lhe dar a história do capuchinho para fazer mas tem a história como o poeta. Vocês tem os sonetos do Bocage e não sei quê e do camões, tinham motes e agora e preciso fazer um soneto, isto é o tema, ok, porreiro, deixa cá ver, já tenho os componente e agora vou estar a tarde toda à volta disto, não me vou despertar, a dizer coisas disparatadas, tenho um ponto de partida e vou tentar ser o mais coerente possível e tentar dar a volta para isto ficar um objeto impecável, isto tem a ver com a arquitetura, o programa, o sítio, são os nosso pretextos para começar, não vamos uma coisa que não cabe no sitio, cujo programa não é possível, uma coisa mais cara, não vamos fazer uma coisa que fuja aos regulamentos da zona, tudo isso são os nosso problemas e simultaneamente os nossos motes, por isso é que um arquiteto não fica constrangido por ter problemas, e o artista fica, os arquitetos não ficam e os cineastas também não devem ficar. É um bocadinho diferente. Os cineastas trabalham mais sozinhos, não tem de responder socialmente, não é, mas pronto isto é forçado, vocês pediram para referir relações entre as coisas.

Se eu tinha na minha arquitetura influências do cinema, quanto a mim me parece, tem a ver com isso, com o que nos vemos, através de cinema, que não é necessariamente igual à realidade, a realidade vimos a pé, no automóvel, a alta velocidade, no tgv ou no avião, também podemos ver nas outras formas artísticas, e tudo isso compõe uma forma de memória espacial que vamos tendo o que vivemos mesmo, sem ser mediados dos projetos artísticos, a minha infância, tive-a numa casa, essa casa era diferente que eu vi a conhecer posteriormente, tenho memórias dessa casa, as minhas memórias são memórias infantis, não são memórias corretas, se eu hoje fosse confrontado com essa realidade, via de outra maneira mas essa memória dá-me a alimentação para as minhas reservas, vocabulário de espaço, e um exercício que gosto muito de fazer com alunos. Ao princípio quando os conheço, peço para me discursar o máximo de memórias de infância, falarem de lembranças de outros tipos espaciais, sítios que os marcaram, que era muito bonitos, muito altos, muito baixos, muito confortáveis, ora escondidos atrás do cadeirão verde, por mais pobre que fosse, há sempre memórias que vão ficando e que de alguma maneira que nos soubermos ir relê-as, nos podem vir a ajudar a construir esse vocabulário e toda a gente tem essas memórias, pode e não as valorizar convenientemente, tudo isso nos compõe, tudo isso nos faz, e o cinema tem esse papel, não é tanto com o papel que tava a falar de montagem, são comportamentos mais avançados, que podem ter alguma influências mas não são determinantes na influência que nos temos na nossa profissão.

Pergunta: Sei que o arquiteto participa no projeto de investigação rutura silenciosa. Queria que fizesse uma breve apresentação daquilo que fundamentalmente fazem nesse projeto, se a ideia é realização de filmes em que a arquitetura é uma protagonista e perante isso.

O projeto é muito extenso. Há um projeto que tem a componente histórica, que estuda a arquitetura e a sua relação com o cinema nos seus anos 60 a 70 até agora por isso que se chama rutura silenciosa. Há uma ideia que tanto na arquitetura como cinema houve um fugir dos estereótipos, tentativa de modernização, que foi calma, não foi sobressaltada, foi uma rutura silenciosa, que silenciosa se foi modificando, as duas disciplinas, até chegarmos ao 25

de Abril tem a ver com o regime que se vivia e a capacidade que se tinha de fugir. Claro que os exemplos de cinema são menores, a arquitetura serve para abrigar as pessoas, e mais necessárias portanto e mais solicitada e dessas pessoas tentavam inovar e no cinema era pela vontade dos próprios, e um esforço enorme para arranjar o dinheiro para aquilo tanto, portanto há menos, muitos menos filmes, em todo o caso esse paralelo é interessante. Depois o projeto que foi entregue a ESCT para debates internacionais sobre o tema, os factos de haver bolsheiros de doutoramento a trabalhar no tema, alunos de mestrada a trabalhar no tema. Depois a parte mais original do processo, que é bastante parecido a todos os projetos que se propõe à EFCT, livros, debates, conferências, participação de alunos, participação de mestrados, doutoramentos, a parte mais original e diferente é que no fim, nós proponhamos fazer 10 filmes sobre 10 ou projetos arquitetónicos relevantes dessa época, 10 curtas-metragens e que portanto esses filmes serviam para mostrar essa objetualidade para mostrar essas arquiteturas, mas mais originalidades, tendo, um documentário que não é frio, um documentário mais ou menos dirigido a arquitetos, especialistas da área, mais limitado, dizendo assim, não tentando ir através de uma pequena ficção que se passaria nesse cenário nesse “decort” dessas arquiteturas eleitas para serem ilustradas, para atingir a atenção de público que não era especializado e não tivesse para olhar para arquitetura, até são as disciplinas que são mais populares. A originalidade era essas, e tem se vindo a cumprir, já se fizeram 3 filmes, estão agora a fazer-se no verão os outros, eu próprio vou fazer mais um sobre a casa do Manuel Vicente, sobre não, passada, já fiz um passado na casa do Hestnes Ferreira.

- Sim, ainda não consegui ver, só consegui ver o do Luís Urbano, estou à espera da oportunidade, estou à espera de ver em lisboa, não consegui ir ao lançamento, em Março

Mas tem esse carácter, nós divertimo-nos imenso a fazer aquilo, eu ao princípio fui muito contra fazer esta ideia, tive muitas disclusões com o Luís, debates, achava que não se devia fazer, fiz muitos documentários nos anos 80 para televisão, achava que era coisas que serviam não só estudantes e arquitetos, e era documentários puros e duros, mais ou menos música, mais o menos imagens glamorosas, mas era sobre arquitetura, entrevistas com os intervenientes sobre arquitetura, conversas com moradores, conversas com os mais sofisticados arquitetos, mas andava sempre à volta de arquitetura, sobre como usar o espaço e viver o espaço, portanto achava que os filmes deviam ter esse carácter documental. O Luís achava que não, que sim, o character de testemunho que valoriza e mostra as potencialidades do espaço, mas tendo sempre como pretexto, uma historieta, que ajudaria a mostrar os espaços com mais naturalidades e fazer com que a história corresse os espaços, naturalmente, e com isso chegar a um público mais alargado e alguma maneira de passar imagens de arquitetura mais relevante de uma maneira mais simples. Depois o que me convenceu, foi precisamente o SIGIZIA, e eu vi o resultado, e achei maravilhoso, quer dizer, achei que era muito bem feito, mas achei que era uma espécie de ovo de colombo, o espaço é mostrado, ele com a história, levamos para espaços que nos parece melhor mostrar, a história tem um bocadinho de suspense, mantem uma certa tensão do que até acontecer, até ao último plano, ao mesmo tempo não é forçada, e ao mesmo tempo tudo aquilo é bonito e valoriza imenso a obra do arquiteto Siza, e no entanto chega aos arquitetos e aos estudantes, mas certamente a um público mais alargado porque mantem a história, Depois de ver o esse filme fiquei convencido que era um bom caminho, um caminho interessante, e foi ai, que fui a correr escrever umas histórias que um já fiz, que eu vou agora fazer. Motivou-me imenso para o fazer, sobre estas duas casas, que são casa menos conhecidas. Há aqui da região geográfica de Lisboa de dois arquitetos muito interessantes, mas que não são conhecidas, a casa que o Hestnes Ferreira, que fez para o seu pai que esta escondida para Albarraque e só alguns arquitetos é que conheciam e os amigos da família, que foi publicada, na altura quando foi feita em 61 e depois nunca mais voltou a ser vista, e a casa do Manuel Vicente nunca calhou a ser publicada ou visitada pelos amigos, da qual tinha

conhecimento, mas nunca a tinha visto, e portanto achei que devia fazer os filmes, depois é muito chato porque depois a casa de Albarraque de Hestnes Ferreira de 61, aliás, o projeto acho que é de 59, depois concluída em 61, no principio do processo e depois a do Manuel é de 69 ou 70 e acaba em 73, estão as duas no mesmo tempo. Depois são dois arquitetos muitos parecidos, estudarem em lisboa e estudaram o Kahn, na América, e são casa feitas, no caso de o Manuel, depois de estar com o khan, no caso do Raul Hestnes é antes. E os dois, digeriram essas avanças de maneira diferentes, são personalidades diferentes, depois também pelo que entendi de meter estes dois filmes destes períodos, um mais neorrealista, não é mais neorrealista, mais cinema de verdade, que e o Belarmino, do Fernando Lopes, que fiz coincidir, que não tem nada a ver com o filme, o filme corre independente, isto é um artigo que entretanto fiz, e que relaciono o Bernardino, com a casa do Hestnes Ferreira e relaciono o passado e o presente do Manoel de Oliveira com a casa do Manuel Vicente. Porque o passado e o presente é muito mais cenográfico, é um território mais difícil, mais escorregadio, e a casa também está nesse território, a casa tem um especto mais uma representação burguesa, e abre-se uma porta que dá para uma escadaria muito grande com uma porta com duas trancas de garagem, e vai se demonstrando, sempre com a sensação de aparate, que para enquanto para o Hestnes não, uma casa de férias, de fim de semana, muito económica para o pai trabalhar, muito vernácula, reboco, pintado de branco, tijoleira no chão, a outra tem mármore e luxos. Digamos que uma está mais ligada ao Bernardino mais ligada à verdade, a falar da vida dele sem nenhuma mediação, sem nenhum disfarce a outra excessivamente encenada, passado e presente, muito à Manoel de Oliveira, a debitar texto, em corte com o cinema mais realista e aproximando-se perigosamente de um cinema de tradição do estado novo, portanto, e a casa aparecer-se como uma casa burguesa, pomposa. Há aqui umas semelhanças entre os dois objetos que depois gosteis de explorar no tal textos, mas não tem nada a ver com os filmes, os textos servem de alguma história para trazer o público a vir com algum interesse em explorar a casa.

Pois, quando tive lá à uns 2 meses, estavam de volta disso. Outra questão que eu gostaria de fazer, talvez um pouco mais conceptual, que tem a ver com a ideia que o cinema tem uma manipulação, existem os atores que fazem o que o guia diz para fazer. E em arquitetura que nós estamos a trabalhar com o ser humano que é imprevisível, mas no entanto o arquiteto cria muitas muitas vezes uma manipulação que é que se pode dizer, ao criar espaços e especificidades, na própria arquitetura, gostava de fazer que o arquitetos, cria a narrativa na arquitetura.

Eu acho que para já só fiquei. Abocado disse, que os atores era mais os colaboradores, realmente fazem o que os realizadores pedem, mas tem um espaço de manobra, que os bom atores utilizam, com os bom colaboradores, que melhoram aquilo que está a ser feito, e chamam para a atenção para aquilo que está a ser mal conduzido, uma vez que é percebido o discurso geral. Portanto nesse caso não acho que haja manipulação. Quando refere sobre a manipulação arquitetónico, do arquiteto, eu acho que ai pode ser, porque o arquiteto fizer um espaço demasiado rígido ou demasiado monofuncional, demasiado unívoco, só dá para aquilo, foi pedido e não dá para mais nada, não se consegue, porque só deixou uma porta e portanto entra e só por ali mas se tivesse duas portas já se circulava, mas só tem uma porta. Portanto podemos começar a chegar a situações deste género, o espaço é todo muito determinado, só se pode fazer aquilo porque mais não se consegue, então um discurso narrativo, podemos também ler na literatura ou nas artes da palavra, mas o discurso filmico que também seja muito unívoco que só vai numa direção, é os bons e os maus, o pão pão queijo queijo, não há espaço nenhum, ou são negados os espaços para a imaginação, são imaginados situações ambíguas, todo muito objetivo, tudo muito só naquela maneira, então estamos também muito naquele discurso, um discurso que não permite interpretações várias, uma obra de arte que é preciso uma grelha que possibilite uma interpretação que outra pessoa entre lá e tenha outra leitura que ninguém teve, uma grelha uma malha que nos deixe seguro. Há uma construção, uma pessoa tem de ter uma coerência, mas não é uma construção

fechada, que nos empurre para um único significado, mesmo que parece que nos empurre para um único significado, há espaço que nos deixe desviar, como a arquitetura que parece que nos tá a conduzir, pelas sala e pelos corredores, mas depois podes começar a olhar e ver que podes ir pela aquela porta, daqui posso ir para ali, uma janela, com a portada vejo assim, fechada vejo isto, assim só vejo o mar.

Adriana: Mas será que a arquitetura tem de ser multifuncional ?

A arquitetura não é nada disso, não é multifuncional, uni funcional, nem plurifuncional, aqui também foi mal empregue por mim. Não pode ser unifica, não pode ir numa única direção, numa única utilização.

Adriana: Mas ou seja, o loft que pode ser um espaço ambíguo, pode ser utilizado de diversas formas, mas um espaço que seja com parede, com divisões, mais tradicional, pode também criar polivalência, mas ser da mentalidade das pessoas, uma casa de banho uma casa de banho, uma sala uma sala,

Se vamos falar de arquitetura doméstica, estamos sempre limitados, da casa de banho , da cozinha, em todo o caso podemos. Não precisamos ir muito longe, basta olhar para uma casa pombalina, qualquer casa pombalina, que estão bastante estão bem construídas, são ótimas casa, um gajo chega lá, temos salões portas que dão umas para outras, os quartos quase todos do mesmo tamanho, depois há um compartimentos, e depois há uma sobras, maravilha, posso meter-me aqui e ter uma vida interessante, não preciso ir para um loft , todo aberto, custa imenso a aquecer, para ter essa liberdade, posso ter liberdade em espaços aparentemente limitados, depende como seja vivido, podes estar numa casa pombalina que ter surpresas fantásticas, podes ter uma janela para o mar, uma para ver a rua, outra para não sei, um quarto interior, umas portas que dá para quartos e corredores que dão em paralelo, podemos circular, e começamos a ver, que coisa tão interessante feita com tanta simplicidade e que dá para tanta coisa, ao contrário de casa mais restritas feitas no século XX que lindam com áreas muito mais modestas e que acabam por ter um espaço que vamos chamar sala porque é o maior e depois dois cubículos que chamamos quartos porque são os mais pequenos e não se consegues fugir muito dali. As casas tem de ser sempre aqui. Enquanto na casa pombalina posso ter aqui o quarto ou a sala, porque tem quase tudo o mesmo tamanho, e isso e tudo muito interessante. Há sempre restrições de área, mas temos de perceber que podemos criar espaços equivalentes.

-A noção de tipologias, há casa t2 ou t3 , ou o +1, o que é o +1?

- Isso é o habitual habitável, mas podemos esquecer e ir um bocadinho atrás, tudo isto é feito em betão e apesar de tudo parecer bastante condicionado e mesmo tendo um t2 e depois o filho casa e vai embora, parte a parede do quarto do filho com toda a facilidade, e a sala ficou uma fala em L, bestial simpática com uma Sul, tem aquela zona de trabalho ou jantar, não sei que. Isto é, apesar de tudo de termos a trabalhar com as tipologias um bocado apertadas, assim muito fixas e tal, o facto de trabalharmos com a planta livre, a estrutura é de betão e pontual, temos os pilares em sítios certos, e as paredes depois como sabemos são amovível, não são nada, só estão a configurar espaços, nem precisavam de ser de tijolo, podem ser madeira, plásticos, mais ou menos o que se instituiu em Portugal, mas pode se partir, há muita gente por ai fora, com casa com história, e constrói espaços divertidos, mas se dissermos assim, ai não temos aqui uma coisa em olivais norte, feitos em parede túnel, de parede pré fabricado de betão, presos em estrutura e depois vinha uma máquina, olivais norte tem imensas construções desse tipo, tudo de betão, é uma herança mais pesada do que é construção tradicional de pilares de betão e paredes de alvenaria. Paredes de alvenaria podemos remove-las e temos conhecimento. O fechar uma marquise, o partir uma janela que dá para fora, podemos gostar ou não gostar, mas é uma liberdade que as pessoas tem de tornar os cubículos que à partida parecia bastante limitado em coisas um bocadinhos mais complexas, há pessoas que conseguem ter os quartos que passavam de quartos para quartos, depois tem um corredor e uma varanda, e fecham as varandas...”à uma estupidez, que fica mais quente” mas em termos de organização espacial, a casa tornou-se um bocado mais complexa, não

estou a dizer que tudo se resume a isso, mas há aqui um espaço de alguma liberdade, e nos arquitetos temos de inventar, sem ser coisas malucas, situações que permita essa utilização do espaço de reduzidas dimensões um espaço menos absurdo.

Eu acho que o dirigismo e mais neste sentido, não é tanto de orbitar o ator , o ator tem de saber orientar e depois o cineasta ter espaço mental para saber quando o Actor esta sugerir coisas que fazem sentido, assim como o arquiteto saber orientar os colaboradores mas também ter espaço para saber quando os colaboradores estão a dar o contributo interessantíssimo, quem não tem espaço para isso é mau arquiteto e não sabe trabalhar em grupo. Portanto isso não é dirigismo nenhum, isso é as pessoas irem a pouco e pouco, construir o objetos. O dirigismo e quando as pessoas são unívocas, o espaço não dá para muito mais que foi concebido, o filme não é mais que uma história sem graça, e é pouco espaço é pouca história, é pouca narrativa, não abriu expectativas diferentes.

Pergunta: se calhar se não houver uma parte de manipulação do arquiteto manipular o espaço que as pessoas vão usar, mas haver uma liberdade as pessoas manipularem o espaço a sua maneira.

MGD: Exatamente. Eu costumo referir umas coisa que acho importante, nós temos de garantir que os espaços tem de servir para aquilo que nos podem, alias, por isso é que muito os estudantes de arquitetura pensam que é uma coisa decorativas, mas muitas vezes se vê mobiliário nos mais diversos espaços, quer seja doméstico ou público e isso é uma espécie de comprovativo, aqui cabe uma mesa de reunião e ainda há uma hipótese de umas estantes, aqui uns cadeirões, aqui não sei quê, e esses sinais ajudam a que perceber a escala e a perceber que há ali arrumações possíveis, pelo menos uma, depois não se pode escandalizar, da mesa estar ao contrário, e um bocado estúpido estão a utilizar mal o espaço, mas também pode pensar “muito engraçado, nunca tinha pensado isto assim, meteram a mesa de todo e vem o rio” mas eu pensava que só uns é que viam o rio. E é de ficar contente, o meu espaço dava para o que eu previ, mas dá para mais outra, ou mais 3. Nos em vez de ficarmos chateados, de pensar que fez o quarto ali, não, “olha que engraçado, meteu o quarto ali, nunca pensei mas realmente faz mais razão”, um gajo começa a pensar que o meu espaço tem alguma capacidade de utilização, pelo menos podia ser como eu tava a ver, mas o do esquerdo fez de uma maneira, o do direito fez de outra, que engraçado, 4 vizinhos diferentes e tomaram dele de uma maneira diferente, e todos pareciam iguais, e’ porreiro, quer dizer um espaço que dá para várias apropriações, alguma coisa funciona bem ali, há alguma liberdade na colocação das coisas, que não obrigou só, só, só aquilo. E Pronto nesse sentido que costumo referir, que gosto de ver o espaço ser apropriado de uma maneira que não tinha pensado. Nós quando projetamos podemos pensar, isto pode ser assim, pode ser assado, pelo menos dá para duas coisas, já não é mau, e depois se aparece uma 3ª e uma 4ª.

Uma boa arquitetura é essa que lhe permite a liberdade do espaço ou que é tão boa que não é necessário a liberdade? Não, é que permite a liberdade do espaço, porque nós nem sabemos que noções é que existem. Nós estamos neste atelier, isto já foi as coisas para guardas cavalos e carruagem do princípio do século passado. Depois foi armazém de vinhos e teve o elevador ali no canto, traziam os vinhos para cima e para baixo, depois foi uma companhia de seguros que trabalhou no andar de cima e tinha uns escritórios, e lá em baixo tinha arquivos, e depois foi mais não sei o quê, e depois mais um dia tava para alugar e nos gostamos bastante disto e alugamos e não fizemos praticamente nada, se tivesse mais dinheiro tinha alterado as caixilharias mas é uma questão de gosto em termos de divisões interiores está muito bom. Aqui ficou a minha sala, ali do sócio, não sei que tal, por baixo sala de cópias maquetas, e não sei quê, mas foi feito de propósito para atelier. Não é uma questão de áreas, nós estávamos numa casa que tinha áreas parecidas a estas, uma casa de 1850 cheias de portas, conseguia se circular por portas e corredores, tiramos umas portas, para haver sala onde o pessoal trabalhava, quando foi preciso mudar para aqui mudamos radicalmente a organização, mas não foi preciso mudar nada de especial. O espaço era porreiro. Eletrificar umas coisas e tal,

instalações elétricas, mas coisas menores. A escola de belas artes onde funcionava o escola de arquitetura, ali no convento de S° Francisco, aquilo era o convento, portanto tinha lá as coisas todas que os púlpitos tem, as salas do monges, refeitórios, bibliotecas, salas de oração e meditação, não faço ideia como é que aquilo tava, o que e certo é que partir de de 1836, extinção das ordens religiosas, aquele edifício ficou para os estudantes, e a primeira coisa que foi lá posta foi a biblioteca, a biblioteca pública, e não devem ter feito nada de especial. A certa altura passou para academia de belas artes e foi lá os primeiros cursos de arquitetura e pintura, depois passou para escola superior de belas artes. E tive lá aulas e dei lá aulas, e era maravilhoso, uma sala igual às outras e eu lembro-me das memórias que tenho de coisas maravilhosas, de uns pelares e arcos maravilhosos, e abríamos a janelas nesta altura do ano e um fresco enorme vindo do tejo, o sol nunca batia de frente, tudo iluminado. Os corredores era larguíssimos, tinha uns vão de janelas larguíssimos havia sempre gente a trabalhar naqueles cantos, as escadas eram fantásticas. Pegaram numa estrutura com escadas, pisos, sala, e a vida ia se adaptando, uma aula com 30 alunos, e estava nas sala pequenas, com 60, nas salas grandes, aquilo lá ia, claro que na altura havia críticas muito estupidas, porque os professores queriam parar o carrinho a porta e só tinha 4 ou 5 lugares a porta que tanto acabou por sair dali, mas depois deu coisas horríveis, “os alunos a estudar nos corredores, imaginem” , porreiro, onde é que há um sitio com corredores que os alunos estavam confortáveis, num sitio onde passava gente com uma luz bestial, ainda bem que há um sitio que não esta previsto para ser para estudo mas que tem estas hipóteses de utilização, “imagine-se os alunos no corredor” como fosse um drama, como fosse uma falha, portanto este tipo, Nos próprios temos de ter alguma liberdade de utilização do espaço, os espaços ricos, com adaptações variadíssimas.

-Esta pergunta não tem muito a ver com o que estamos a falar, é um pouco para finalizar estas ideias, sobre o cinema e é para ouvir um pouco a opinião do arquiteto relativamente ao aparecimento de especulações sobre o futuro. Principalmente, em livros de ficção ou filmes.

Continuando com os paralelos cinematográficos, sempre me interessou fazer uma distinção, para mim um filme de ficção científica é interessante e que realmente põe o assento no que faz sentido, é o Blade Runner, os outros, como o Barbarella , são situações que tem graça e interesse, com certeza, mas que são mais risíveis do ponto de vista da projeção, o que é que quero dizer, é que, para já, o futuro não existe, em termos de arquitetura não existe em corte, não existe o mundo como nós conhecemos hoje e depois o futuro como uma coisa que não sabemos como ela é, claro que é desconhecido mas ele vai assentar concertadamente até pela maneira como a arquitetura nos tem vindo a servir, daqui a 100 anos certamente o convento de Mafra, se não houver outro tremor de terra, ou seja comido pelos ratos, vai continuar lá, e vai continuar a ser possível fazer la imensas ações diferentes daquele espaço, “ah! mas é que há o wifi”, mas aquilo com certeza já tem o wifi, mas certamente já o tem, não custa nada e trabalhar lá com o telemóvel, e a 10 anos atrás ninguém sabia o que era o wifi e a 100 anos atrás ninguém sabia o que era eletricidade e também se instalou, não são esses fetiches, esse gadgets da tecnologias que não deixam um edifício deixar de ser utilizado, felizmente, o espaço tem mais qualidade, e se o espaço tiver qualidade, se mete mais uns fios, também não havia água corrente, depois também não havia água quente e fria, também não havia pequenas coisas dia a dia, depois foi se alterando, não é preciso um edifício de raiz cada vez que se inventa uma nova tecnologia, felizmente, e depois o que vemos as grandes cidades criadas sobre camadas e camadas de história sobre um poste, edifícios feitos hoje ao lado de edifícios do século XVIII ou séculos XIX, o que seja, claro que Lisboa teve uma grande pancada com o terramoto, ficaram só as construções muito boas, mas no Porto, por exemplo, tá lá a parte da arquitetura medieval que permanece, misturada com os outros monumentos, e o Blade Runner tem essa coisa muito interessantes, a cidade em camadas, edifícios que aparecem dos designer do filme, que podem não vir a aparecer, tecnologias estranhas a conviver com coisas completamente banais, há uma cena passada num edifício da arte Deco,

aquilo tá tudo uma porcaria e a cair aos bocados, mas tem o edifício da arte Deco, mas é plausível, felizmente nos trás uma série de verdades que volta passado uma época que suprimiste em épocas diferentes, já filmes como a Barbarella, desse género, tem graça de terem, o desconhecido, coisas esquisitas e pós, cadeiras esquisitas e guarda fatos esquisitos, tem essa graça mas é uma graça da que através da qual se pode ler a moda do tempo que é feito, com o toque do tempo que foi inventado, dos anos 60, muito cheio do que se imaginava do que era o futuro na altura, as botas brancas, e minissaias e tal com cortes, no fundo eram coisas que já existiam na altura e mobiliários e umas bolas e uma capas e tal, mas acabo por ser mais caricato, claro que é ficção e é um universo que para nós também pode ser interessante, mas no ponto de vista de previsão do futuro é muito caricato no sentido que nos tá a dar um futuro impróprio, não há relação nenhuma com o que terá existido antes e que há sempre de uma opinião futura, é a soma, o obsoleto que algumas coisas vão ter, situação são obsoletas, que é uma, já não tem reconvenção ou que recuperação tão cara que não se faz que fica até cair de podre ou das construções que se vão fazer, e tudo isso faz com que as épocas estarem todas misturadas aumenta mais a complexidade e o desejo pela cidade.

- Só uma questão sobre o livro que vi que falava sobre lisboa do futuro. O arquiteto refere muitas vezes que existe, a importância a representação da vontade humana e solidariedade de viver em conjunto e que isto é o contrário do individualismo, a minha questão é um pouco que se passa por aí a cidade do futuro, a cidade de hoje em dia se calhar, obriga um pouco a esse individualismo, que passa por muitas questões, dos transportes serem caríssimos, porque cada 1 prefere andar no seu automóvel, alem de ficar mais barato, é quase como resposta a esta infraestrutura cada vez mais cara e desconfortável e também a ideia de que o arquiteto também falava da ideia de existir a 2ª circular e o eixo N/S depois existe uma infra estrutura to cara como o metro. Queria que desse um pouco a ideia.

Essas reflexões assentam não tanto na minha reflexão do que pode ser o futuro mas mais no meu desejo do que pode vir a ser o futuro. Poderá vir a ser mas em termos de desejo, não estou neutro “isto está a evoluir neste sentido goste ou não goste” o que eu tou a dizer “ era melhor que fosse neste caminho”

Programa sobre arquitetura e urbanismo na Rádio Manobras 91.5 FM

#### ARQUITETURAS FILMADAS: ENTREVISTA AO ARQUITETO LUÍS URBANO Cidades InDizíveis (Porto, 26 de Abril 2013)

Locutor: Luís em que é que consiste este projeto que tu estas a frente da rutura silenciosa? Em parte coordenador, não é? Eu gostava que tu esclarecesses a tua posição naquilo, o que é a rutura silenciosa. O que é que vocês fazem.

LU: A rutura silenciosa é um projeto de investigação sediado na faculdade de arquitetura e que é um projeto que resultou de um concurso para a fundação da ciência e da tecnologia que faz concursos anuais pra projetos de investigação ligados à ciência e à arte. Nos concorremos no concurso de 2008, e portanto juntámos uma equipa de investigadores a maior parte deles ligados à arquitetura, alguns ao cinema. E propusemos estudar as relações entre a arquitetura e o cinema numa altura muito particular da história de Portugal que são os anos 60.

Locutor: Porquê essa escolha pelos anos 60?

LU: Tem a ver com 2 factos principais. O primeiro é que havia uma aproximação muito grande entre alguns arquitetos e alguns cineastas. Portanto, faziam parte da mesma tertúlia, alguns deles faziam parte da mesma tertúlia.

Locutor: O mesmo ambiente intelectual, não é?

LU: Exatamente, e o segundo é porque naquele período, o final dos anos 50 e o início de 60, houve 2 movimentos de rutura, por isso e que o projeto se chama rutura silenciosa, quer na arquitetura quer no cinema que eu acho que tem algumas semelhanças. Portanto, o cinema ficou marcado nos finais dos anos 50, no princípio dos anos 60 pelo início do cinema novo, o primeiro filme considerado do cinema novo é 1963, os verdes anos do Paulo rocha. Na arquitetura é um bocadinho mais difícil de datar mas algumas obras que começaram a aparecer naquela altura também marcaram uma rutura com aquilo que se fazia antes. Uma espécie de compromisso ou de terceira via entre a arquitetura mais internacional, tem a ver com a herança do modernismo e com o cruzamento com a arquitetura mais tradicional.

Locutor: E achas que há uma relação mais ou menos direta entre o que se tava a passar, essa tal novidade dentro do mundo da arquitetura e essa novidade dentro do mundo do cinema? Havia pontos de contacto diretos?

LU:Relações diretas do ponto de vista das duas disciplinas é um bocadinho difícil dizer que há. Havia era relações diretas entre os próprios personagens. As pessoas conheciam-se e relacionavam-se. Por

exemplo o Professor Nuno Portas, arquiteto e urbanista português, antes, enquanto estudava arquitetura, era crítico de cinema. Foi ele que inventou a expressão, ou pelo menos foi ele o primeiro a utilizar a expressão “cinema Novo” no diário de Lisboa quando era crítico de cinema. São conhecidas as relações de proximidade por exemplo entre arquitetos como o Nuno Portas, o Alexandre Alves Costa, ou o Manuel Vicente com aqueles cineastas do cinema novo, Fernando Lopes, o Paulo Rocha, o Seixas Santos, etc... Faziam parte da mesma tertúlia, a famosa tertúlia do Vava, que era uma tertúlia basicamente de cineastas mas onde gravitavam também músicos arquitetos, e portanto havia essa relação direta, digamos assim. E é possível ver, no cinema é mais óbvio, a presença da arquitetura é mais óbvias do que a presença do cinema na arquitetura. O inverso é mais difícil de perceber. Os verdes anos ou Belarmino são filmes que claramente marcam uma rutura em relação à forma de mostrar a cidade, o cinema até ao final dos anos 50 era um cinema ou rural ou urbano contido em bairro mais ou menos rurais também, o famoso cinema dos pátios das cantigas, e aqueles filmes veem introduzir uma rutura, são filmes claramente urbanos, onde começa a aparecer a periferia.

Locutor: Certos filmes dessa época, de repente retratam uma Lisboa completamente diferente, e Lisboa deixa de ser aquela Lisboa um bocado anedótica, com esse clima dos bairros populares, uma imagética com uma correspondência um bocado caricata com a realidade e a Lisboa dos verdes anos é uma Lisboa completamente diferente. Era a mesma cidade? Qual era a cidade real? Aquela cidade que nos vimos nos anos 40, o Leão da Estrela e tudo mais. Aquela Lisboa nunca existiu? As cidades são produto de ficção quando são tratadas no cinema?

LU: Sim, eu acho que isso é inevitável, a cidade aparece no cinema aparece sempre com um objetivo qualquer, mesmo que seja um documentário, há sempre uma construção narrativa a volta de como a cidade é retratada, e portanto, eu diria que no cinema a cidade nunca é real. É sempre uma cidade inventada, digamos assim. Mas eu diria que em relação ao cinema português, acho que as duas são reais, uma mais ficcionada, aquela cidade dos pátios das cantigas existia, a Mouraria existe.

Locutor: eu acho que são as duas reais refletem é linhas de pensamentos diferentes, e provavelmente aquilo que vos levou a estudar este período, do cinema novo e daquilo que se vivia na arquitetura, é isso, simplesmente eram convergentes na linha de pensamento que era divergente na anterior que representa o pátio das cantigas.

LU: Sim mas o Pátio das Cantigas é uma espécie de cidade mitificada. E parecia que a única forma de conviver na cidade era dentro de um bairro completamente fechado, com relações muito próximas com vivências como se fosse uma aldeia. E nos sabemos que a cidade não era assim. A cidade era atobis naquela altura. Quando escolhiam cenários reais eram bastante ficcionados. Os verdes anos são claramente uma rutura porque o Paulo Rocha escolheu cenários da cidade moderna os bairros, as avenidas novas as periferias da cidade de Lisboa que começavam a crescer naquela altura, havia uma espécie de

um choque entre a cidade que se estava a expandir.

Locutor: Gostava que falasses um bocado daquilo que tu fazes, eu estava a perguntar te se era documentário e tu estava a dizer que não, que era ficção. Gostava que tu justificasses um bocado o porque dessa afirmação e que explicasses um bocado o que procuras quando filmas, o que se procura quando se filma arquitetura. Já no concurso nos propusemos fazer curtas-metragens de arquitetura, e já na candidatura dissemos que queríamos fazer curtas-metragens de ficção. É o trabalho mais visível deste projeto de investigação. Ficção ou documentário?

PU: Percebi que os estudantes de arquitetura, e os arquitetos em geral tem uma espécie de capacidade inata para trabalhar a linguagem cinematográfica. Eu acho que tem a ver com a formação própria dos arquitetos, e que lhes permite entender a linguagem cinematográfica, nos próprios quando fazemos arquitetura antecipamos uma coisa que ainda n existe. Os projetos de arquitetura são antecipações da realidade que ainda não existe. São uma espécie de instruções para fazer um edifício. Da mesma forma que o realizador imagina cenas, nos também imaginamos essas interações nos nossos edifícios. Imaginamos aquilo cheio de gente, o que as pessoas sentem naquele determinado espaço. Nos a fazer o projeto escrevemos uma narrativa, quando estamos a construir o projeto a ideia não é a de construção mas também a ideia de vivencia e ocupação do espaço, não sei se é isso que tentas procurar filmar ou representar, quando dizes que fazes cinema ficcional de arquitetura, ou seja é tu criares uma nova narrativa em que tu próprio não estas a projetar construindo mas estas a projetar filmando, ou seja criando uma novas historia.

Locutor: A Piscina das marés Siza Vieira, Leça da palmeira – Sizígia. Edifício da transição anos 50-60, a Casa em caminha de Sérgio Fernandez e a casa de Hestnes Ferreira, edifícios escolhidos para algumas das vossas curtas. Representam personagens ou cenário?

LU: Eu acho que é personagem, e procuramos que seja o próprio edifício a sugerir a própria narrativa do filme. Optámos pela ficção porque permite-nos transmitir algumas sensações através da linguagem cinematográfica que aproxima o espectador da experiencia óptica da arquitetura, uma experiencia mais sensorial, que tem mais a ver com a textura e com o som e com a luz. Tom Anderson Weel I Plays in Self documentário a cidade e a arquitetura têm uma grande importância no cinema mas depois para o cineasta o importante é passar a historia. O sitio onde passa ação tem de passar para um nível subconsciente. Aproxima a representação da arquitetura da maneira como as pessoas vivem a arquitetura. As revistas de arquitetura eram o único sitio onde tinha sido experimentada a bomba de neutrões, que faz explodir as pessoas mas os edifícios ficam intactos. E é um bocadinho contra isso que nos estamos a fazer filmes de ficção, queremos mostrar arquitetura a ser vivida, a ser usada através de uma narrativa qualquer, uma ficção que aproxima vivência espacial.

Desvalorizar arquitetura nos filmes por ser efémera e por não haver continuidade espacial, mas grande

parte da cultura arquitetura dos próprios arquitetura é feita através de representações da própria arquitetura e já tivemos essa experiencia de ser completamente surpreendente com a realidade construída em oposição a ideia que nos tínhamos de um edifício. Lembro-me sempre que souto moura contou em relação a casa do mies ele tinha ideia que tinha uma escala qualquer e só depois quando viu uma foto com uma pessoa percebeu.

## ARQUITETURA NA TELA E NO PALCO: ENTREVISTA AO CINEASTA MARCO MARTINS

Cidades InDizíveis (Porto, 12 de Abril 2013)

Da cidade real à cidade filmada. Da tela ao palco. Que papel desempenha a arquitetura no cinema e no teatro. Convidado Especial desta semana: Marco Martins.

O cinema funciona também um bocado para dar novas contextualizações às artes e nomeadamente à arquitetura

Locutor: Marco, nesta primeira parte gostaria que falássemos um bocado da tua obra, e da maneira como para ti como realizador e como encenador, qual a tua maneira de vez a arquitetura, como é que a arquitetura te ajuda naquilo que tu fazes ou que é que tu procuras quando filmas ou quando exhibes uma peça. Não sei se há pontos comuns...

Marco: Não, eu acho que são universos distintos, obviamente que eles vão-se alimentando um ao outro, mas eu acho que a arquitetura no cinema tem um papel muito específico, eu acho que é um bocadinho como os autores, podem trabalhar um personagem de dentro para fora, a partir das emoções para o exterior, ou do corpo para o interior, e eu acho que a arquitetura, no cinema, funciona um bocadinho da mesma maneira. Eu acho que ela por um lado é quase a projeção de um estado mental das personagens, e define um universo psicológico das nossas personagens. Mas também podemos ver ao contrário, ou seja, como se a arquitetura influenciasse o lado psicológico dos personagens. Há sempre uma dupla projeção, não é? Do espaço e das personagens. E eu acho que isso e valido para a arquitetura em geral. Por um lado a arquitetura condiciona a forma como vivemos, por outro lado a forma como nos vivemos condiciona a arquitetura. E é um bocadinho essa a mesma coisa. Depois eu acho que os realizadores com uma marca autoral mais forte, e que têm uma obra que é mais consistente, se definem também por um espaço que é um espaço arquitetural, arquitetónico, que é um espaço específico e que é facilmente identificável, muitas vezes associado só a uma cidade, muitas vezes exterior a uma própria cidade.

Locutor: Isso é muito interessante, a ideia de que se calhar o realizador de certa forma é um bocado arquiteto, é um bocado urbanista de um certo imaginário, ou seja, aquilo que ele mostra na tela, é uma

visão pessoal, e é uma nova cidade. (...)

O cinema tem uma forma de retratar a realidade do agora que não esta presente em mais nenhuma forma de arte visual. Se nos não tivermos cinema português como está prestes a acontecer, nos vamos ter sempre uma imagem muito distorcida do que era por exemplo, Portugal em 2013. Se nos não tivermos cineastas como o Miguel gomes, como o pedro costa ou como o João Canijo, o estado de espirito contemporâneo esta ausente se alguém quiser saber como se vivia em Portugal em 2013 não vai conseguir saber.

Joana: Vocês estão a falar de um cinema que pretende revelar uma verdade, e eu acho que isso da relação com arquitetura é valido igualmente para a ficção, para a criação de mundo ficcionados. Por exemplo, lisboa como ela é, ou o porto como ele é, dificilmente se consegue fazer com uma coisa verídica, embora isso tenha importância em termos históricos, mas o cinema vai um bocadinho alem disso no sentido em que através da representação do espaço, do movimento e da narrativa, da historia, consegue mostrar um bocadinho mais não só como as cidade são em 2013 mas como as pessoas são e o que as pessoas pensam e o tipo de imaginário que têm. E em termos de importância que a arquitetura possa ter, tem também a importância do símbolo, portanto, no cinema do Eric Rohmer a utilização das cores, o tipo de cenários que são construídos, normalmente são ruas.

E do ponto de vista da arquitetura, eu acho que o que interessa mais no cinema é o potencial de construção de tudo, de imaginários.

Marco: Obviamente que quando eu parti para a escrita do Alice, o que me interessava era fazer o retracto de uma cidade e por isso e que eu estou a falar que nunca sabemos se vem de dentro dos personagens, se o universo que vemos é um universo psicológico manipulado através do que nos queremos revelar daquelas personagens, e daí manipulamos a cidade, ou se é o contrário. Mas um dos pontos de partida é umas cidades que obviamente é manipulada por mim, porque na escolha da forma de abordar aquela cidade, nas cores e nos sítios. Mas era uma cidade que eu nunca tinha visto em cinema. Nunca tinha visto lisboa assim.

