

# 24 Steps Per Second

uma leitura do espaço à luz do cinema



# 24 Steps per Second

uma leitura do espaço à luz do cinema

Ana Carina Horta

Prova Final de Licenciatura em Arquitectura orientada pelo Prof. Doutor José António Bandeirinha  
DARQ . FCTUC . Setembro 2009

# agradecimentos

Começo por agradecer à minha mãe e à minha avó, que me acompanham desde sempre, exemplos genuínos de força, coragem e determinação. Por tudo o que aprendemos, construímos e conseguimos ultrapassar sempre juntas.

A professor Bellavita, que esteve na origem de tudo.

Ao Arquitecto Bandeirinha por ter aceitado orientar esta prova final, quando não passava ainda de uma ideia abstracta, sem estrutura aparente, que só a intuição conseguia explicar.

Ao professor Abílio Hernandez, pelo discurso apaixonado, entusiasta e inspirador.

A toda a minha família, pelo suporte e pela confiança. Particularmente ao Pedro, tantas vezes ao meu lado ao longo deste processo, com perguntas e opiniões ingénuas, que só a infância pode explicar.

À Witchie pelo seu discurso clarividente. Por me ajudar a sintetizar e compreender a minha mente confusa. Pelas conversas. E sobretudo, por saber sempre como chegar a mim, muito para além das palavras.

À Tânia por todos os livros e filmes que me emprestou. Pelas dicas no InDesign. Por conseguir manter-se sempre tão perto, mesmo quando há muito mais de mil quilómetros entre nós.

À Joaquina, pela voz meiga e optimista, que sabe sempre como motivar. Mas também pelo esforço extraordinário em reunir e rever todos os pedaços de texto, trocados pela impressora ou levados pelo vento.

À Ritinha pelo olhar sensível, sincero e objectivo. Pela presença certa e essencial em todos os momentos

importantes, ao longo dos anos.

À Cau por me escutar e encorajar desde a primeira ideia, as primeiras palavras, os primeiros parágrafos.

À Lipa, pelo apoio e pela forma acolhedora com que me recebe sempre.

Mas a prova final é o culminar de um processo de anos, que não podem ser esquecidos neste momento de gratidão. Assim agradeço também à Li, ao Zé Café, ao Emmanuel, à Cat, ao João Fu, à Ana Fonseca, à Marlise, ao resto da malta do Tropical, ao Eduardo Conceição, ao Eduardo Almeida, aos *Wallabocks* e às meninas do meu ano, pela leveza, pelo disparatado e pelos devaneios absurdos, que me confortaram sempre ao longo dos anos. Ainda ao Gil, à Anita, ao Nuno e ao João, tantas vezes *descompressores* de fins-de-semana.

Aos companheiros da *Villela*, da *Casa Dello Studente*, do *Studio FOA* e do *IAESTE*, especialmente o Kostek, a Francesca, o João Brás, a Spela, o Ediz, a Carol e a Clarissa Valli, por tornarem *tudo* duplamente inesquecível.

Ao colega e vizinho Nuno Nina, sempre prestável.

E ainda à D. Graça, ao Sr. Rodrigues, às duas Donas Lurdes, à Dra. Graça, ao Augusto e à Andreia, pela disponibilidade.

A todos, um sincero agradecimento por darem cor e vida a este filme intenso chamado dARQ, farol para sempre iluminado entre memórias doces e amargas.

*trailer*



prólogo	8
cinema e arquitectura, <i>a love story</i>	13
o cinema antes do cinema	23
2.1. <i>24 frames per second</i>	26
2.2. <i>Cidade das Luzes, Olhos, Acção!</i>	34
cinema habitado	47
3.1. <i>Villa Savoye</i> , um musical	52
3.2. <i>Farnsworth House</i> , a vista panorâmica	66
3.3. <i>Maison à Bordeaux</i> e <i>Da Vinci Tower</i> , a imobilidade móvel	78
deambulante ou espectador?	89
4.1. <i>New Babylon</i> , um filme de ficção científica	100
4.2. <i>Parc de La Villette</i> , o país das maravilhas	112
to be continued...	127
epílogo	134
bibliografia citada	136
fontes das ilustrações	146

# prólogo

Tudo começou no ano em que vivi em Milão ao abrigo do programa Erasmus. Tudo começou quando escolhi uma disciplina opcional chamada *Cultura del Cinema*. O entusiasmo do professor Luigi Bellavita, as suas palavras vivas e o seu olhar brilhante estimularam a paixão por uma arte que existe na minha vida desde sempre.

Tudo começou quando, ainda nesse ano, a viver numa casa com cerca de vinte jovens de várias nacionalidades e interesses diversos, se deu a oportunidade de partilha de muitas, muitas coisas... e de filmes também. Tudo começou quando, nesse mesmo ano, surgiu a facilidade de realizar as primeiras viagens pela Europa... e a Paris também.

As semanas anteriores à partida para Paris foram *metidas* dentro de casa a preparar o exame de *Cultura del Cinema*. Vi, revi, analisei e interpretei parte dos filmes de uma lista fornecida pelo professor Bellavita, com cerca de setenta títulos organizados cronologicamente por realizador, que ainda hoje guardo comigo. Naqueles dias, tudo o que acontecia à minha volta era convertido em planos cinematográficos psicológicos, a minha vida constituía ela própria um filme intenso, que tencionava gravar eternamente na memória.

Enfim, tudo começou quando visitei Poissy num dia soalheiro de final de Inverno, a propósito da *Villa Savoye*, esperada com alguma expectativa. Passei uma manhã naquela casa, a realizar um filme pessoal com planos longos e demorados. Entre *travellings*, panorâmicas e imagens fixas, repetia os meus passos, invertia a marcha, parava, olhava para a frente e para trás, na tentativa de fixar aquele



momento irrepetível na memória. Durante a tarde, resgatei um pouco de tranquilidade pelas ruas da pequena vila, uma espécie de breve desintoxicação da agitação de Paris e de Milão. Ainda com a *Villa Savoye* no pensamento, chegava à conclusão que aquela era das casas mais fotogénicas e elegantes que já tinha visitado. Mas mais do que isso, era a casa mais cinematográfica que já tinha conhecido. Só então me dei conta que a arquitectura é uma arte muito cinematográfica. Aliás, a arte mais cinematográfica a seguir ao próprio cinema.

As suspeitas de uma arquitectura cinematográfica surgiram na minha vida de uma forma muito espontânea e até ingénua. Rapidamente percebi que, ao longo do século XX, muitos arquitectos compreenderam e desenvolveram essa ideia, na forma de projectos construídos ou não.

A propósito de uma viagem à América, Baudrillard escreveu que o cinema *is all around you outside, all over the city, that marvellous, continuous performance of films and scenarios*. (BAUDRILLARD, 1999:56) Eu, que nunca estive na América, descobri o cinema na Europa, e acredito que possa estar em todas cidades do mundo.

A prova final foi o melhor pretexto para aprofundar a importância da invenção do cinema para a arquitectura, ao longo do século XX, e a forma como se tem manifestado na arquitectura. As obras que escolhi revelam formas distintas de aproximação aos corpos e ao cinema. Também os filmes nos tocam de modos diferentes.

Este trabalho é um percurso pelas minhas memórias e pelo meu imaginário, pelas minhas dúvidas e pelas minhas paixões, uma forma de condensar o cinema, a arquitectura, as viagens e as contradições que lhes estão associadas, como imobilidade/mobilidade, enquadramento/ilimitado, interior/exterior, privado/público, ou orientação/desorientação. A minha reflexão resultou numa deambulação, susceptível ao erro e ao equívoco, ao longo de projectos e obras específicas importantes no decurso da história da arquitectura que, de algum modo, sofreram influências da linguagem, da experiência e do pensamento cinematográfico; um conjunto de fragmentos colados e encadeados, pequenas sequências cruzadas, que se aproximam ora do olhar do arquitecto, ora do olhar do *flâneur*/espectador. O resultado é um *filme* pessoal, que não se dá por terminado.







cinema e arquitectura, *a love story*



# 1 cinema e arquitectura, *a love story*

*Depois do cinema, nada voltará a ser como dantes.* (GEADA, 1985:14)

O cinema existe desde o final do século XIX. Já a arquitectura não tem uma data de origem específica. Pode dizer-se que existe desde que o homem começou a abrigar-se das intempéries. Pode dizer-se que é tão velha como a humanidade. E pode ainda dizer-se que condensa em si uma forte carga cinematográfica.

*Primeiro a luz e as sombras e as imagens em movimento. Começa a sedução, intensa, mútua. Cinema e arquitectura envolveram-se num abraço que não se desfez até hoje. Muito aproxima e muito distingue estas artes que se interferem constantemente.* (JORDÃO, 2002:23)

Dentro das diferenças que as distinguem e separam, o cinema e a arquitectura continuam a contagiar-se reciprocamente. Num momento em que reina a hibridez e transdisciplinaridade, torna-se oportuno reflectir sobre as complementaridades entre artes e disciplinas. Entre contaminações e influências, importações e exportações, a arquitectura adoptou conceitos do cinema que, por sua vez, insiste numa procura constante de respostas para a arquitectura.

O cinema sempre utilizou a arquitectura como cenário, muitas vezes como protagonista do filme. De *Metropolis* (LANG, 1927) a *Blade Runner* (SCOTT, 1982) ou de *Playtime* (TATI, 1967) a *Taxi Driver* (SCORSESE, 1976), não são raros os exemplos de filmes em que a arquitectura e a cidade têm um carácter decisivo para a construção e assimilação do filme. Cenários utópicos, futuristas, caricaturados ou reais têm

constituído desde sempre mecanismos para contar a história, muitas vezes metáforas do sistema social e da própria sociedade.

Mas se todos concordamos que a arquitectura está presente no cinema, também temos que concordar que o cinema está presente na arquitectura, de um modo diferente. A arquitectura inclui qualidades próprias do cinema, sejam elas o enquadramento, a sequência, o movimento ou a montagem. O que interessa compreender neste trabalho são sobretudo os factores comuns à experiência proporcionada por um filme na sala de cinema, e à vivência de uma casa, de um parque ou de uma cidade. O arquitecto produz o espaço onde as pessoas vão habitar, trabalhar, descansar, enfim, desempenhar o filme da sua vida. Se por um lado, o espaço é determinado pela acção dos seus utilizadores, por outro lado, uma parede constitui já uma forma de poder sobre a experiência do habitante. Neste planeamento do arquitecto, ou nesta influência consciente que tem na vida das pessoas, muito existe de cinematográfico.

O olhar, o tempo e o espaço são as matérias essenciais. Cinema e arquitectura articulam espaços, em função do tempo. (...) *arquitectura e cinema partilham um espaço e um tempo que, por inerência mútua, ganharam existência nos nossos imaginários individual e colectivo – um espaço que é, de facto, um «aqui» e um tempo que é, sem dúvida, um «agora» vivenciados espontaneamente e cujo comprometimento recíproco acaba por fazer com que as imagens do cinema e da arquitectura remetam uma para a outra sem mediação, a não ser, exactamente, a do nosso olhar.* (JORGE, 2009:49) Mas, dentro desta partilha de dimensões, estas duas artes

têm, obviamente, características muito diferentes que, de algum modo, se complementam.

A arquitectura faz a ligação entre a vida e a arte, enquadra a nossa existência e é a partir dela que sentimos o corpo, a gravidade e o tempo. A arquitectura está sempre presente, é o cenário permanente da nossa existência e da nossa história. O cinema representa o mundo em imagens em movimento, e, tal como todas as outras artes, ajuda-nos a atribuir diferentes significados à vida, ao mundo e à sociedade.

Há edifícios mudos, edifícios que falam e edifícios que gritam. Mas todos têm uma banda sonora, que encontramos na prática de um percurso, na textura das suas paredes ou dentro da nossa mente. É nesse momento que sentimos a poética cinematográfica do edifício. Quando a luz que entra pela janela ilumina o espaço e a nossa mente de sensações, memórias e emoções, tal como o filme entra nas nossas vidas, quebrando a escuridão de uma sala de cinema.

*Há assim espaços festivos, solenes, que convidam a determinados tipos de permanência, que comovem, que espantam, que revelam ou ocultam, que despertam a meditação ou que a inibem, que nos reúnem, que nos apartam ou que apenas evocam imagens e situações significativas sustentando, por vezes, ficções que se alimentam da nossa comoção perante as manifestações estéticas. (JORGE, 1999:47)*

Não existe nunca um domínio total do realizador, e muito menos do arquitecto, sobre a experiência. Mas é evidente que o arquitecto afecta a experiência espacial, prevendo olhares, movimentos e sensações. Existe sempre uma sugestão de peso, leveza, conforto, frio, calor, estranheza, seja através de linhas dinâmicas e fluidas, que nos dão a sensação de movimento; seja através da proporção, ordem, simetria, ritmo, que nos proporcionam um sentimento de harmonia; seja através da escolha dos materiais, cores e texturas, muitas vezes apenas revestimentos que escondem estruturas com características muito diferentes. Já os filmes não se tocam, mas também têm textura, temperatura e profundidade.

Tal como o arquitecto, também o realizador utiliza diversas técnicas, de modo a obter algum



controle sobre a experiência emocional e psicológica do espectador. O filme é constituído por actores que representam e interpretam, por cenários efémeros que parecem cidades reais, por cortes, sobreposições, manipulação de imagens, luzes e sons que se cruzam, de acordo com a vontade do realizador, com a intenção de nos contar uma história ou documentar um acontecimento real, provocando-nos sensações e emoções como se da realidade se tratasse. Ou melhor, ampliando a realidade. É no fora de campo, nas acções sugestionadas que não podemos ver, preenchidas com a imaginação, que reside essa aceleração do coração. Quando vemos um filme, rimos, sorrimos, comovemo-nos, choramos, temos medo... O cinema é a forma de arte que nos desperta mais facilmente as emoções e os sentimentos, que nos absorve mais profundamente para uma outra realidade. Mas a importância do cinema para o presente trabalho recai menos no seu conteúdo narrativo e mais na forma como um filme é pensado e percebido pelo público, nos métodos utilizados para estimular o espectador.

*O cinema tem a capacidade única de entre todas as formas de expressão de nos transportar para um mundo mágico de sonhos, de espaços e de emoções, com o qual voluntariamente nos envolvemos e de que passamos a fazer parte. Ao mesmo tempo, o cinema, através da sua capacidade extraordinária de capturar e de evidenciar os detalhes mais profundos de momentos particulares e de reconhecer, ou de atribuir, um valor poético aquilo que aparentemente o não possui, ajuda-nos a ver o mundo à nossa volta de uma forma muito mais rica, a focar e a aprofundar a nossa percepção, a reconhecer a beleza nos objectos e nas acções aparentemente banais do dia-a-dia que nos rodeiam. (TEIXEIRA, 1999:37)*

Começa-se pelo início, *O CINEMA ANTES DO CINEMA*. Assim, *24 frames per second* indica um retorno às origens do cinema. No começo do primeiro capítulo, pretendo contextualizar o início da relação entre o cinema e a arquitectura, expondo sumariamente os principais acontecimentos técnicos que levaram à descoberta do cinema, e o modo *casual* como adquiriu uma linguagem própria e se transformou numa forma de arte. Na realidade, nenhuma das figuras envolvidas nesta aventura tinha a noção do que viria a ser esta grande invenção, símbolo do século XX.

*Un film doit avoir un début, un milieu et une fin... mais pas forcément dans cet ordre*, disse um dia Godard. De facto, também aqui foi necessário voltar atrás na linha cronológica, para após uma breve explicação das origens do cinema, dar o relevo desejado à experiência urbana do século XIX. Antes do cinematógrafo, a vida nas ruas das cidades, a *flânerie*, incorporava já alguns valores cinematográficos, muito bem relatados por Baudelaire e Benjamin nos seus escritos sobre Paris, ou mesmo antes por Edgar Allan Poe, relativamente a Londres. A transformação da cidade, dos hábitos e costumes, assim como todo o frenesim tecnológico eram já um prenúncio do cinema, indicavam já que esta arte estaria para nascer. Assim, a cidade do século XIX, ***Cidade das Luzes, Olhos, Acção!*** era já uma experiência pré cinematográfica, que foi caracterizada ao longo deste tema.

Se por um lado, o cinema foi um produto da cidade moderna, por outro lado, desempenhou um papel fundamental para a evolução da arquitectura e da relação entre o homem e o espaço que o envolve. ***CINEMA HABITADO*** é o segundo capítulo e vai incidir sobre algumas habitações do século XX e a forma como revelam conceitos descobertos pelo cinema, o olhar, o enquadramento e o movimento.

***Ville Savoye, um musical*** é a caracterização de uma das obras mais conhecidas de Le Corbusier, correspondente à sua fase purista, tendo em conta um novo conceito introduzido, a *promenade architecturale*. Esta casa representa uma verdadeira coreografia arquitectónica e incorpora, provavelmente, o conceito cinematográfico mais importante da arquitectura moderna. A casa é construída com base no percurso do visitante e nos enquadramentos criados através de paredes que direccionam o olhar, vidros que permitem ver para além das barreiras e caixilhos que enquadram para o exterior. A possibilidade de estar sempre em contacto visual com outras divisões provoca o desejo de percorrer os corredores e absorver todas as perspectivas, através da luz infinita que entra pelas janelas. A casa não expõe o interior na sua totalidade, é colocada sobre *pilotis*, despe-se à altura dos *ombros*, através de janelas horizontais e seduz o visitante a entrar, *dominando-o* através

da *promenade architecturale*. Outras figuras do cinema e da arquitectura falaram na importância do tempo e da experiência pessoal para a compreensão do espaço, mas nenhum levou o conceito tão longe como Le Corbusier.

O tema seguinte, *Farnsworth House, a vista panorâmica* procura, através da análise de outra habitação correspondente a esta época, levar mais longe a relação entre o vidro e a lente. Mies van der Rohe superou tudo o que havia sido construído até então e construiu uma *casa sem paredes*. A *Farnsworth* é uma casa transparente, na qual o habitante se sente no exterior, estando no interior, através de um contacto visual com a paisagem ao longo de 360 graus. A vista panorâmica é aqui reinventada sob a forma de uma casa. A barreira da privacidade foi completamente quebrada, o interior é público, tudo é visível. Todos sabemos que um filme é feito para ser visto, existe na medida do olhar, mas que história nos conta uma casa sem enquadramentos nem limites de visibilidade? Sergei Eisenstein, arquitecto de formação, realizador e teórico soviético, tentou responder a esta questão muito antes de ser colocada pela *Farnsworth*. *The Glass House* foi um projecto para um filme em que trabalhou durante vários anos. Daquilo que ficou registado sobre as suas ideias para o filme, o objectivo do realizador passava por trazer à lente cinematográfica as potencialidades formais do vidro. Eisenstein coloca as personagens na pele de espectadores, numa espécie de justaposição de vários filmes, onde o *voyeurismo* ganha destaque, como tema principal. Esta ideia foi desenvolvida novamente anos mais tarde por Hitchcock no filme *Rear Window*. Aqui, o *voyeur* transforma-se em espectador, construtor de narrativas, a partir de fragmentos. Nenhuma cena é gratuita, as janelas enquadram apenas o necessário para a sugestão credível de factos suspeitos.

*Maison à Bordeaux e Da Vinci Tower, a imobilidade móvel* é sobre a mobilidade real ou induzida. O espectador é um indivíduo sentado numa poltrona, numa sala onde a única luz provém da projecção de um filme sobre uma tela central. Aparentemente, não existe movimento físico neste indivíduo, no entanto, o filme passeia-o, oferece aos seus olhos a sucessão de imagens de um percurso efectivo.

A *Maison à Bordeaux*, de Koolhaas, vai restabelecer a capacidade motora a um cliente paraplégico. Uma plataforma móvel, o tema principal da casa, é então, um mecanismo cinematográfico, que oferece ao proprietário a possibilidade de se mover livremente, pelos pisos encadeados e conectados. Esta ideia de uma mobilidade que supera os corpos será desenvolvida também por David Fisher, numa torre predominantemente de habitação, actualmente em construção no Dubai. O facto de os pisos do edifício rodarem sobre si próprios de forma independente, através de um sistema sustentável, mune os seus habitantes de uma mobilidade permanente, que modifica constantemente os enquadramentos para o exterior, a quantidade de luz e de sombra e a própria forma exterior do edifício. A vista panorâmica reinventada na *Farnsworth House* ganha outras dimensões na *Da Vinci Tower*.

O capítulo seguinte, *DEAMBULANTE OU ESPECTADOR?* vai aprofundar a relação que tinha já sido sugerida no início do trabalho, com a figura do *flâneur*. A deriva, a viagem, o acontecimento, o movimento e a emoção são alguns dos temas proeminentes deste capítulo que coloca o deambulante e o espectador de mãos dadas.

*New Babylon, um filme de ficção científica* é desenvolvido a partir da figura de Constant e do principal projecto a que se dedicou durante grande parte da sua vida. *New Babylon* era uma proposta para um novo mundo, construído com base na deriva, no lazer e nas constantes modificações de espaço, luz, temperatura, etc. Se o *flâneur* é a sucessão do espectador, o que seria este lugar de nómadas, eternos *flâneurs* perdidos num filme sem princípio, meio e fim? O próprio Constant compreendeu que o *filme* que desenvolveu em maquetas, esboços e textos, constituiria um labirinto incompreensível, onde a violência reinaria e a vida seria insuportável. Alain Resnais, junto com o escritor Alain Robbe-Grillet, também explorou um lugar sem princípio, nem fim, onde o círculo incessante dos acontecimentos torna a vida insuportável a alguns dos seus habitantes, deambulantes perdidos em *L'année dernière à Marienbad*. A viagem pela incerteza, que se transforma em violência, dentro de um labirinto crescente, seria novamente tema principal de *The Shining*,

realizado por Stanley Kubrick, cerca de vinte anos depois.

Bernard Tschumi deixa o mote para o último tema dedicado ao *Parc de La Villette, o país das maravilhas*. Este tema retoma ainda a questão da deambulação, num parque dedicado ao lazer e à criação de fantasias ao longo de cenários construídos através de *folies*, percursos e jardins. Tschumi reinterpreta algumas ideias e experiências cinematográficas de Eisenstein e de Kuleshov, adaptando-as ao espaço e à arquitectura, que são integradas ao longo do tema. A proposta do arquitecto de uma *cinematic promenade* é baseada nas sequências produzidas pelo próprio visitante, entre caminhos rectos e sinuosos, entre o verde e o vermelho.

O cinema, como a magia, cria sempre uma animação de imagens, uma ilusão do espaço, um fenómeno óptico que deriva de uma série de fotogramas, que dão a aparência de movimento, através da projecção de 24 frames por segundo. O cinema é a mentira mais célebre do século XX. E também a mais credível.

Se o cinema é construção da realidade, a arquitectura materializa-se no espaço real. Se o cinema tem algum controlo sobre a experiência espacial e temporal do seu espectador, a arquitectura deixa o público mover-se livremente, entre cheios e vazios, escolhendo o percurso e a sua própria velocidade. Contudo, tal como no cinema, também a leitura do espaço arquitectónico não depende de um *frame* isolado, como uma perspectiva ou um alçado, mas da sucessão de espaços ou *frames*, que o passo proporciona. *24 STEPS PER SECOND* procura aprofundar os conceitos que definem o espaço, o raciocínio do arquitecto à luz do pensamento cinematográfico, a forma como delinea a vivência do espaço e a forma como é efectivamente vivido, a partir de exemplos específicos da história da arquitectura. Qual foi a importância da invenção do cinema para o pensamento arquitectónico? Onde termina um filme? Onde fica o cinema, para além da tela de projecção? Quais são as características do olhar do deambulante? E do espectador? É neste sentido que será desenvolvido o discurso do trabalho.





o cinema antes do cinema



# 2 o cinema antes do cinema

## Primeiras influências

É antiga a preocupação do homem com a representação do movimento. Já as pinturas rupestres, as mais antigas representações pictóricas conhecidas, procuravam traduzir situações da vida quotidiana, 40 mil anos antes de Cristo. Mas a pintura nunca deixou de ser representação do real, imagens estáticas, que podem apenas sugerir uma ideia de movimento.

O teatro existe desde que o homem existe. Máscaras, figuras, cenários e instrumentos foram utilizados desde o teatro primitivo para representar uma outra realidade. No entanto, é ainda o corpo do actor o meio mais expressivo do teatro. Todos os elementos exteriores ao corpo das personagens são esquemáticos e simbólicos. Os olhos do público percorrem o palco, seguem os movimentos e as vozes. Muitas vezes, os actores exageram a sua interpretação, para a tornar mais eloquente, numa relação de significados e metáforas com a plateia. Teatro e cinema partilham elementos, que são trabalhados de formas diferentes nas duas artes, como a iluminação, os cenários, os figurinos ou o desempenho dos actores. No entanto, no cinema em geral, tudo tende a ser mais realista. É a câmara e a montagem posterior que se vão encarregar de dar maior expressão gestual e verbal à imagem, através de enquadramentos, planos, ângulos e movimentos.



1. Pinturas rupestres.  
Lascaux, França.



2. Cena de Teatro de  
Sombras.

*The impact of the image is of the first importance in a medium that directs the concentration of the eye so that it cannot stray. In the theatre, the eye wanders, while the word commands. In the cinema, the audience is led wherever the director wishes.* (HITCHCOCK, cit. PALLASMAA, 1997)



O cinema foi fortemente influenciado pelo teatro, principalmente na sua época expressionista, na Alemanha, nos anos vinte. Nesta época, realizadores como Fritz Lang, Robert Wiene ou F. W. Murnau introduziram uma plasticidade simbólica nos seus filmes, de modo a salientar as características expressivas das cenas, através da criação de cenários pictóricos, teatrais ou grandiosos, alterações na escala dos objectos, distorção da perspectiva ou iluminação artificial e exagerada.

*The film is a play on surface, the theatre is a play in space.* (KIESLER, cit. BRUNO, 2002:47) Mas também o teatro enveredou pelos caminhos do *ecrã*, muitos séculos antes do aparecimento do cinema. Não é certa a origem do teatro de sombras. Sabe-se que teve grande êxito na China, cerca de cem anos antes de Cristo e que lá se desenvolveu. Figuras detalhadamente recortadas em couro ou papel, eram manipuladas com a ajuda de arames, fios ou varas, por trás de um painel semi-transparente, sobre o qual incidia um foco de luz. Pela primeira vez na história deu-se a tentativa de reprodução de narrativas, através de figuras que se moviam dentro de uma tela. Assim, as sombras chinesas também podem ser entendidas como um antigo precursor do cinema. Contudo, eram imagens cujas formas abstractas sugeriam a realidade, proporcionando uma experiência rica do ponto de vista metafórico e conceptual, mas ainda distante do que viria a ser o cinema.

## 2.1 *24 frames per second*

*A invenção desta maravilha ocidental foi complicada, foi uma espécie de corrida caótica. Os corredores eram homens com nomes pouco conhecidos: Thomas Edison, George Eastman, W.K.L. Dickson, Louis Le Prince, Louis e Auguste Lumière, R. W. Paul, George Méliès, Francis Doublier, G.A. Smith, William Friese Greene e Thomas Ince. Enquanto um deles passava para a frente, havia outro que o ultrapassava e um terceiro ganhava ao «sprinte» com uma nova invenção. (COUSINS, 2005: 22)*

### Da câmara escura ao cinematógrafo

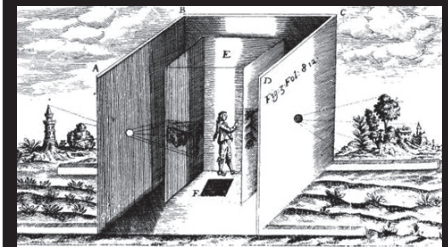
A realidade começou a ser captada e reproduzida em imagens, através da câmara escura. É difícil concluir quando surgiu este instrumento, mas sabe-se que Aristóteles, 300 anos antes de Cristo já entendia o seu princípio. O filósofo deixou-nos a descrição da observação de um eclipse solar dentro de um compartimento escuro, em que uma das paredes continha um furo. Assim, a imagem do eclipse surgia reproduzida na parede oposta. Este é o princípio básico da câmara escura. Curiosamente, nos seus primórdios, a câmara escura era, em si, arquitectura. Um espaço fechado, de dimensões humanas, onde era necessário entrar para experienciar os seus efeitos.

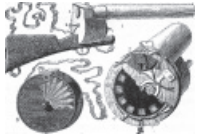
A câmara escura foi objecto de reflexão e aperfeiçoamento, no decurso do período renascentista. As suas dimensões foram reduzidas, e rapidamente foi transformada num objecto manejável. Na segunda década do século XIX, Niépce, associando as propriedades da câmara escura às suas

3. Câmara escura  
descrita por Kircher,  
1646

experiências com processos químicos, descobre o modo de fixar imagens da realidade, a fotografia.

Na segunda metade do século XIX, começou a surgir um interesse pela anatomia humana e animal em movimento, por parte de Eadweard Muybridge, paisagista americano e Étienne-Jules Marey, professor de fisiologia em França. Enquanto Marey procurava compreender o movimento dos cavalos, medindo o tempo em que o casco do cavalo ficava apoiado no chão, Muybridge procurava chegar a conclusões através de fotografias sucessivas. As suas experiências com baterias eléctricas, desde 1872, levaram-no a conclusões válidas acerca da locomoção do cavalo, mas ainda assim, desprovidas de algum rigor. Em 1878, executa, nos EUA, a sua primeira série de fotografias sobre os movimentos do cavalo. Marey procurou, então, dar algum rigor científico aos métodos de Muybridge, uma precisão cronométrica entre disparos. Assim, constrói em 1881, a partir do tambor de um revólver, a espingarda fotográfica, à semelhança do revólver fotográfico, já inventado em 1874, pelo astrónomo Jules Jansen, para registar a passagem de Vénus em frente do sol. A espingarda fotográfica permite disparar doze imagens por segundo, a um ritmo constante.





4. Espingarda  
fotográfica, Marey,  
1881

Em 1884, George Eastman inventou a película, que se desenrolava em bobine, em vez de chapas separadas. Em 1887, Thomas Edison, junto com o seu assistente Dickson, descobriu um aparelho a que se chamou cinetoscópio que permitia tirar 48 imagens por segundo, em película transparente. Depois faziam-nas girar ainda no mesmo aparelho, em frente a uma lâmpada, através de um motor eléctrico, devolvendo assim a imagem para o exterior. Este processo teve imenso êxito, mas a sucessão de imagens só podia ser visualizada por uma pessoa de cada vez. De qualquer modo, estavam lançadas as bases técnicas para o aparecimento do cinema.

Finalmente, a primeira projecção pública de um filme aconteceu no dia 28 de Dezembro de 1895, no Grand Café, na Boulevard dès Capucines, em Paris. (Na véspera tinha acontecido uma pequena sessão privada, só para convidados.) Os irmãos Lumière tinham apenas descoberto o cinematógrafo, aparelho que permitia registar e projectar sequências de 18 imagens por segundo para o grande público.

Nessa noite foram projectados vários filmes de curta duração. O fascínio espelhou-se no rosto dos espectadores. Um dos filmes projectados foi o ilustre *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (LUMIÈRE, 1985). A câmara havia sido colocada junto aos carris, de modo que, quando o filme foi projectado, o comboio aproximava-se cada vez mais, criando a sensação fantasmagórica de que ia sair do ecrã e invadir a sala. A reacção do público foi muito intensa, as pessoas encolhiam-se, levantavam-se ou desatavam a fugir.

5. *Homem de fato  
negro com listas  
negras nos braços e nas  
pernas, andando em  
frente de uma parede  
negra*, Marey, 1884

6. *Mulher semi-  
nua em movimento*,  
Muybridge, 1887.

7. *Fotogramas de  
cinetoscópio de  
O Primeiro Espirro*,  
Dickson.

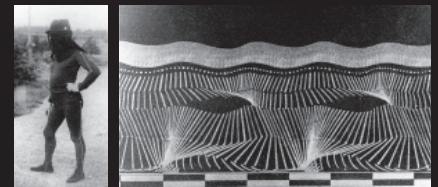
*Nella sala ogni soggetto è accompagnato da risa, grida, esclamazioni a non finire, per la Sortie des usines Lumière, per Le Régiment qui passe, e soprattutto per L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat. La locomotiva avanza, si ingigantisce fino a precipitarsi, così sembra, sugli spettatori, che istintivamente si ritraggono.* (MESGUISH, cit. BERTOZZI, 2001:140)

## O enquadramento, o movimento, o corte e a montagem

A saída dos operários da fábrica ou a chegada de um comboio à estação eram acontecimentos suficientes para realizar pequenos filmes, documentários onde se mostrava a nova realidade industrial, através de uma câmara imóvel. Os irmãos Lumière preferiam o movimento das máquinas à estaticidade dos monumentos históricos. Os seus temas eram invariavelmente as novas invenções tecnológicas, na relação com os corpos. Os movimentos dos objectos filmados eram imprevisíveis, no entanto, existia já uma escolha dos elementos significativos para o filme, uma ideia clara do que se pretendia.

Os Lumière escolhiam os objectos que queriam filmar, o enquadramento e o momento em que começavam e em que terminavam de filmar. No caso de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, optou-se por um enquadramento lateral, de modo que o comboio surgisse no topo à direita e se aproximasse, aumentando progressivamente de tamanho, até sair do enquadramento pela parte baixa esquerda. Esta opção resulta num plano muito dinâmico. Não é só o comboio que avança, é o movimento de alto para baixo, da direita para a esquerda, de pequeno para grande. A ideia de enquadramento esteve presente no cinema desde a sua origem.

*A noção de quadro era familiar à pintura, e a fotografia tinha-a prolongado, nomeadamente tornando manifesta a relação entre o enquadramento do instantâneo e o olhar (do fotógrafo) traduzido pela fotografia. Mas as palavras «enquadrar» e «enquadramento» apareceram com o cinema, para designar o conjunto do processo, mental e material, através do qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo*



*ângulo.* (AUMONT; MARIE, 2008: 89)

Cinema, nos seus primórdios, significava ainda representação da realidade num único plano a partir de um ponto de vista único. A câmara imóvel reproduzia a realidade móvel.

*Por um lado, a tomada de vista era fixa, o plano era espacial e formalmente imóvel: por outro lado, o aparelho de captação de imagens confundia-se com o aparelho de projecção, dotado de um tempo uniforme abstracto. A evolução do cinema, a conquista da sua própria essência ou novidade, far-se-á pela montagem, a câmara móvel, e a emancipação da captação de imagem que se separa da projecção. Nesse momento, o plano deixará de ser uma categoria espacial para tornar-se temporal; e o corte passará a ser um corte móvel e deixará de ser imóvel.* (DELEUZE, 2004:12)

Como mera consequência de um passeio numa gôndola em Veneza, Albert Promio, operador de câmara dos Lumière, filmou o *Panorama du Grand Canal pris d'un bateau* (PROMIO, 1896) e descobriu o *travelling*. A realidade móvel passava assim a ser capturada por uma câmara também em movimento.

Em 1898, George Albert Smith criou um novo tipo de experiência visual, o *passeio fantasma*. Colocou uma câmara na parte frontal de uma locomotiva a vapor, criando um *olhar fantasma*, mais emocionante do que as experiências de Lumière. Mas, foi em 1900, que Smith libertou a câmara da sua passividade, passando de um plano a outro na mesma cena. Em *Grandma's Reading Glass* (SMITH, 1900), Smith passava de um plano geral ou médio para um primeiro plano, de forma livre. Começam assim a aparecer filmes em vários planos, ou seja, sujeitos a cortes e a montagem.

Um pouco ao acaso, foram sendo descobertas novas formas de comunicar acontecimentos. Eventos imprevistos iam revelando novas possibilidades artísticas, criando filmes com novas características. Ainda no final do século, Méliès verificou que o facto de a sua câmara se ter encravado enquanto filmava, tinha provocado uma interrupção na filmagem, os veículos e as pessoas tinham mudado

8. Fotogramas de *L'Arrivée d'un Train en gare de La Ciotat*, Auguste e Louis Lumière, 1895.

subitamente de posição. Meliès procurou desenvolver as possibilidades do corte em filmes como *La Lune à un mètre* (MELIÈS, 1896), em que filma num primeiro plano um observatório astronómico, seguido de uma imagem de uma lua pintada, procurando dar-nos a sensação de que se vê a lua através do telescópio. No entanto, Meliès mantinha a sua câmara paralisada e ainda não desconfiava das inúmeras potencialidades da montagem, que seriam desenvolvidas mais tarde.

Poucos anos mais tarde, Griffith mostrou que a montagem, mais do que um meio de narrar, podia ser um meio expressivo, provocando no espectador um choque psicológico. A montagem era, sobretudo, uma forma de coser as cenas, ligá-las numa tradução dramática de emoções e sentimentos.

Os soviéticos levaram as potencialidades da montagem ainda mais longe. Sergei Eisenstein, arquitecto de formação, foi realizador e um dos mais importantes teóricos de cinema. Nas suas mãos, a montagem era uma *montagem de atracções*, a possibilidade de agregar elementos contraditórios, de uma forma credível, um processo de ruptura e descontinuidade entre os vários fragmentos construídos.

*Thus, in cinema, the concept of attraction (...) will be what is opposed to any static «reflection» of events, and therefore it escapes from the corollary obligation to treat the theme by means of actions «logically» connected to that event (according to the «logic of everyday life»).* (AUMONT, 1987: 43)

*(...) il libero montaggio di azioni (attrazioni) arbitrariamente scelte e autonome ma dotate di un preciso orientamento verso un determinato*



*effetto tematico finale: ecco il montaggio delle attrazioni.* (EISENSTEIN cit. RONDOLINO E TOMASI, 1995:180)

Assim, as atrações são choques emotivos que, no seu conjunto, permitem ao espectador compreender o sentido ideológico do filme. Eisenstein explorou esta ideia em filmes como *Bronenosets Potyomkin* (EISENSTEIN, 1925), em português, *O Couraçado Potemkin*.

A morte de um marinheiro durante um motim em alto mar, no barco *Potemkin* é o elemento gerador do movimento de todo o filme. Quando os tripulantes atracam em terra, o cadáver é transportado para o cais, atraindo uma multidão de pessoas, os habitantes de Odessa. A partir daqui, o ritmo é acelerado, formando-se uma massa de gente não só em volta do corpo do marinheiro, mas por toda a cidade, preenchendo todo o enquadramento.

A população acena sorridente com lenços e chapéus à tripulação do *Potemkin*. Subitamente, surgem, no cimo da escadaria de Odessa, os soldados impiedosos, corpos prontos a dizimar a multidão. Numa efervescência crescente, as pessoas correm dispersamente, homens e mulheres, velhos e crianças, burgueses e mendigos. Eisenstein cria um verdadeiro caos ensurdecedor, saltando entre vários pontos de vista, entre planos gerais e grandes planos, entre a marcha de passos firmes dos soldados e a correria desordenada da multidão; a queda de uma criança alvejada, espezzinhada por corpos desorientados, a súplica de uma mãe desesperada e os disparos inabaláveis; um carrinho de bebé deslizando órfão pelas escadas, os passos firmes dos soldados e a multidão tresloucada, incrédula, coberta de revolta, de ira e de sangue.

Uma acção que em tempo real seria bastante rápida, transforma-se aqui numa cena muito mais longa de grande intensidade trágica, uma verdadeira ampliação do tempo, conseguida através de uma montagem meticulosa de planos curtos e conflituosos. O conflito que se vive em Odessa é, desta forma, transportado para o filme que, tal como a multidão, também se estilhaça em pedaços.

Em 1929, no seu ensaio *Métodos de Montagem*, Eisenstein distinguiu vários tipos de montagem:

9. Fotogramas da cena da escadaria de Odessa de *Bronenosets Potyomkin*, Sergei Eisenstein, 1925.

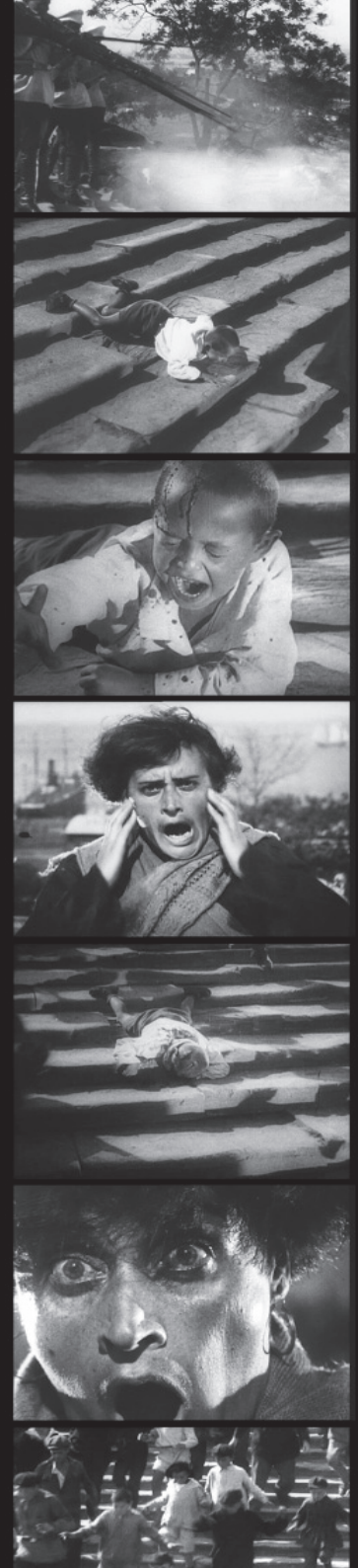


métrica, rítmica, tonal, harmónica e intelectual. Defendia ainda que a narrativa representada, os temas abordados não são suficientes para uma arte cinematográfica. É necessária a formalização do filme através do corte e da montagem. Segundo ele, filmes que não fossem sujeitos a montagem, como os filmes de Lumière já descritos, são meros *fragmentos não filmicos da realidade*.

*Em 1924-25 ponderava a ideia do retrato filmico do homem real. Por essa altura prevalecia a tendência em mostrar o homem real só em filmes de cenas dramáticas, rodadas num único plano, sem recurso à montagem. Pensava-se que os cortes da montagem iriam destruir a ideia do homem. (...) Considerei (e continuo a considerar) tal conceito totalmente antifilmico. (EISENSTEIN, cit. HENDERSON, 1985:80)*

A forma como se colam os pedaços do filme é desde já um meio de comunicar, representa já um significado. A montagem é a noção mais importante da estética cinematográfica, actuando sobre o seu conjunto, a partir de uma planificação. Montagem é pensamento, é construção, é ordenação de sentido e só através dela, a realidade filmada pode tornar-se arte.

*L'arte comincia propriamente solo a partire dal momento in cui l'associazione tra il suono e la rappresentazione visiva non è piu semplicemente «registrata» secondo il rapporto esistente in natura, mas è «instituita» secondo il rapporto richiesto dai compiti espressivi dell'opera. (EISENSTEIN cit. RONDOLINO E TOMASI, 1995:182)*



## 2.2 Cidade das *Luzes, Olhos, Acção!*

[A cidade moderna originou] *a rápida convergência de imagens em mudança, a descontinuidade acentuada no alcance de um simples olhar e a imprevisibilidade de impressões súbitas.* (SIMMEL, cit. CHARNEY e SCHWARTZ 2001:20)

### O olhar arquitectónico e o olhar cinematográfico

Como vimos, 1895 foi o ano oficial do nascimento do cinema. Mas de algum modo, mesmo antes de Edison ter descoberto o cinetoscópio ou de os irmãos Lumière terem descoberto o cinematógrafo, a experiência cinematográfica já se fazia sentir de modos particulares.

Sergei Eisenstein no artigo *Montagem e Arquitectura*, escrito no final dos anos trinta, distinguiu dois tipos de olhares espaciais: o cinematográfico e o arquitectónico. (VIDLER, 2001: 119) Quando vemos um filme, somos espectadores passivos, imóveis, conduzidos pelo olhar do realizador, por imagens que se movem. Quando percorremos edifícios ou vagueamos por cidades, somos observadores activos, movemo-nos, escolhemos um caminho dentro das possibilidades que o arquitecto nos deu.

Porém, dentro do olhar arquitectónico pode existir já o olhar cinematográfico. A partir do momento em que o ambiente à nossa volta é vivo e dinâmico, tudo é estímulo e emoção, a cidade é já experiência cinematográfica.

*The architectural ensemble and the cine city further share the framing of space and the succession of sites organized as shots from different viewpoints. Additionally, the elements of both are adjoined and disjoined by way of editing. Like film, architecture – apparently static – is shaped by the montage of spectatorial movements.* (BRUNO, 2002: 56)

A ficção das cidades é revelada ao longo da trajectória, que varia de sujeito para sujeito. Também o filme, apesar de viajar sempre pelo mesmo caminho, permite ao espectador explorar percursos inesperados, reinventando constantemente lugares reais ou de ficção, físicos ou psicológicos. A cidade é, tal como o filme, um mecanismo de transporte ao longo de emoções, espaços psicológicos de desejo, de terror, de *suspense*, de acção, de amor e de morte.

### A cidade do século XIX

Assim, a partir de meados do século XIX, o cinema encontrava-se já *presente* nas grandes cidades da Europa e Estados Unidos. As consequências da Revolução Industrial já se manifestavam nitidamente na arquitectura e urbanismo, a nível construtivo, estético, funcional e social. O desenvolvimento do capitalismo, o crescimento de mercadorias produzidas em massa e sua distribuição, assim como novas tecnologias de meios de transporte e comunicação foram factores que determinaram mudanças irreversíveis no quotidiano urbano.

A agitação das ruas, a velocidade, o barulho e o trânsito urbano nunca se tinham conhecido tão intensos. A rua transformou-se progressivamente num grande espectáculo pré-cinematográfico de imagens simultâneas que, num processo sistemático de fragmentação e recomposição, provocavam a excitação e estimulação dos sentidos. Por outro lado, povoavam o imaginário colectivo com histórias, cartazes, anúncios, encontros e desencontros, numa multiplicidade de interpretações e sentidos.

*On the eve of cinema's invention, a network of architectural forms produced a new spatiovisuality. Such venues as arcades, railways, department stores, the pavilions of exhibition halls, glass houses, and winter gardens incarnated the new geography of modernity. They were all sites of transit. Mobility – a form of cinematics – was the essence of these new architectures. By changing the relation between spatial perception and bodily motion, the new architectures of transit and travel culture prepared the ground for the invention of the moving image, the very epitome of modernity. (BRUNO, 2002: 17)*

O cinema e a cidade a partir do século XX cresceram juntos e tornaram-se duas realidades indissociáveis, símbolos da modernidade. *O cinema deve muito da sua natureza ao desenvolvimento da cidade neste século, enquanto que nalguns aspectos a própria cidade, ou a nossa compreensão da cidade, tem sido moldada pelas formas cinematográficas. (TEIXEIRA, 1999:34)*

### O olhar do *flâneur*



10. Esplanada do Café de la Paix , fotografia de Maurice Bucquet, 1899.

A experiência pré-cinematográfica da cidade foi muito bem caracterizada por Charles Baudelaire (e mais tarde por Walter Benjamin, que estudou profundamente os seus textos, testemunhos intensos e preciosos da vida urbana parisiense do século XIX), na personagem do *flâneur*, deambulante parisiense, em busca de novas sensações e emoções, que só poderia encontrar, até então, nas ruas das grandes cidades.

*Could one not shoot a passionate film of the city plan of Paris? Of the development of its different forms (gestalten) in temporal succession? Of the condensation of a century-long movement of streets, boulevards, passages, squares, in the space of half an hour? And what else does the flâneur do?* (BENJAMIN cit. VIDLER, 2001: 115)

O *flâneur*, figura que poderia ser caricaturada com grandes olhos e grandes pernas, sintetiza as características do homem moderno. Tendo uma nova percepção dos outros corpos e uma nova experiência do seu próprio corpo, o *flâneur* move-se e observa o movimento à sua volta. Empenhado em deixar-se absorver na vida agitada da cidade, percorre o mundo de forma intuitiva, sensorial e orgânica, perdendo-se na multidão e encontrando o seu lugar no fluxo permanente de massas. Espectador anônimo, embriagado de paisagens, devora imagens e sensações, retalhos do cotidiano, fragmentos percebidos de forma descontínua.

*A multidão é o seu domínio, tal como o ar é o domínio do pássaro, e a água, o do peixe. A sua paixão e a sua profissão é a de desposar a multidão. Para o flâneur perfeito, para o observador apaixonado, eleger domicílio no meio da multidão, no inconstante, no movimento, no fugitivo e no infinito, constitui um imenso gozo. Estar fora de casa e, no entanto, sentir-se em todo o lado em casa; ver o mundo, estar no centro do mundo, e permanecer escondido do mundo, tais são alguns dos pequenos prazeres destes espíritos independentes, apaixonados, imparciais, que a língua apenas pode definir de um modo imperfeito.* (BAUDELAIRE, 2006 [1863]:17,18)

O *flâneur* é um ser *escondido do mundo*, como um espectador incógnito, encoberto pela escuridão. A cidade oferece ao transeunte essa condição de anonimato. Tal como foi descrita no Pavilhão Israelita da Bienal de Arquitectura de 2000, em Veneza, *a cidade é um habitat humano que permite que as pessoas formem relações umas com as outras em diversos níveis de intimidade, enquanto permanecem inteiramente anónimas* (FERREIRA, 2006: 2). A cidade, tal como um filme, é uma imensidão de liberdade em que nos podemos perder ou encontrar espelhados no olhar dos outros. A cidade não é apenas o espaço onde decorre a narrativa, mas é um espaço psicológico que deriva de acontecimentos,

*uma consequência do acto de narração que o meu olhar produziu* (CARDOSO, 2003: 37). As acções alteram os espaços, e é a partir delas que construímos lugares de memória, mapas emotivos de cidades.

*A experiência de passear nas ruas é associada à experiência de ver um filme. A promessa de novas visões, de novas perspectivas, de inesperadas maravilhas e novas associações motivam-nos a ambos da mesma forma.* (TEIXEIRA, 1999:34)

A partir do momento em que se acomoda na poltrona, o espectador deixa-se levar pelo fluxo do filme, embrenha-se dentro da película, esquece-se do mundo exterior e vive intensamente histórias que passam a pertencer-lhe. Curioso, atento, observador, o espectador é alguém que constrói diversas histórias dentro de si, tal como as narrativas que Baudelaire nos conta através dos seus poemas. Histórias dramáticas de pessoas que sofrem ou histórias de amor à primeira e última vista foram descritas com uma beleza e sensibilidade extraordinárias por Baudelaire, a partir de olhares perdidos na cidade. Baudelaire era um *flâneur*, mas era sobretudo um espectador espontâneo, que construía a cidade através das narrativas produzidas pelo seu olhar.

*A uma transeunte*

*A rua ia gritando e eu ensurdecia.*

*Alta, magra, de luto, dor tão majestosa,*

*Passou uma mulher que, com mãos sumptuosas,*

*Erquia e agitava a orla do vestido;*

*Nobre e ágil, com pernas iguais a uma estátua.*

*Crispado como um excêntrico, eu bebia, então,*

*Nos seus olhos, céu plúmbeo onde nasce o tufão,*

*A doçura que encanta e o prazer que mata.*



11. Champs Elysées,  
Paris, século XIX.

*Um raio... e depois noite! Efémera beldade  
Cujo olhar me fez renascer tão de súbito,  
Só te verei de novo na eternidade?*

*Noutro lugar, bem longe! é tarde! talvez nunca!  
Porque não sabes onde vou, nem eu onde ias,  
Tu que eu teria amado, tu que bem sabias!*

(BAUDELAIRE, 1992:239)

## Paris no século XIX

O *flâneur* nasceu na Paris de meados do século XIX, na transição das ruas estreitas e sinuosas para as *boulevards* e vias de circulação que fomentavam o fluxo urbano. O plano de reconstrução de Haussman começava a assentar na paisagem parisiense a uma velocidade prodigiosa. Os passeios eram alargados, munidos de bancos e de árvores, criavam-se passagens cobertas, erguiam-se novos monumentos, com a preocupação em criar praças que os enquadrassem e valorizassem. Neste momento de grandes mudanças, a electricidade substituiu os candeeiros a gás e as novas medidas de saneamento transformavam as ruas em lugares mais limpos e apetecíveis.

Cidade das luzes, das galerias, dos parques verdes e das longas avenidas e passeios largos, Paris era um convite absoluto ao passeio dos ociosos, o cenário por excelência da vida moderna. Epicentro de cinco grandes exposições entre 1855 e 1900, Paris foi o palco da apresentação das novas conquistas tecnológicas do século, com destaque para o ferro, a electricidade e as passadeiras rolantes. A capital europeia do século XIX é o exemplo mais flagrante da agitação urbana, da

intensidade de estímulos efêmeros e do fluxo de corpos e de máquinas. O cinema surge assim nesta *era de agitação e riso, de violência, decadência, electricidade e esquecimento* (TALMEYR, cit. CHARNEY e SCHWARTZ 2001:17), um contexto histérico e vibrante.

*Quem, de entre nós, não sonhou nestes dias de ambição com o milagre de uma prosa poética, musical, sem ritmo e sem rima, suficientemente maleável e angulosa para se adaptar aos movimentos líricos da alma, às ondulações do sonho, aos sobressaltos da consciência? Esse ideal obcecante nasce sobretudo da frequentação das grandes cidades e do cruzamento das suas inumeráveis relações.* (BAUDELAIRE, cit. BENJAMIN, 2006:115)

Este excerto foi escrito por Baudelaire numa dedicatória ao chefe de redacção do jornal *La Presse*, Arsène Houssaye, denunciando a inspiração para os seus poemas em prosa, de *O Spleen de Paris*. Se as grandes mudanças que se viviam nesta época nas cidades foram o impulso necessário para a criação de uma poesia mais livre, foram também o trampolim para o nascimento do cinema. A cidade treinou o sistema sensorial humano para receber o cinema, uma experiência que condensou as características da vida moderna e respondeu eficazmente aos desejos do homem moderno, ansioso por novos e variados estímulos, novas formas de entretenimento, representação, consumo, espectáculo e tecnologia.

*O mundo moderno descobre, com o avião, os mísseis, a velocidade, novas noções práticas que influenciam a representação plástica do mundo exterior. Não foi por acaso que inventou o filme e se deleita com ele. O cinema é um dos mais característicos testemunhos de uma forma de civilização que se adapta a uma nova experiência da natureza e desemboca na criação, não apenas prática, mas visual, de um mundo novo.* (FRANCASTEL, 1983: 175)



### *The Man of the Crowd*

Edgar Allan Poe, alguns anos antes de Baudelaire (o seu primeiro tradutor), também explorou o tema da experiência urbana. Em 1840, data da primeira publicação de *The Man of the Crowd*, Londres era uma cidade fortemente marcada pela Revolução Industrial. As personagens deste conto eram já uma espécie do que viria a ser o *flâneur* baudelairiano.

O conto inicia-se ao entardecer, o narrador está sentado dentro de um café de um hotel no centro de Londres. Lê o seu jornal, ao mesmo tempo que observa o movimento no interior, e sobretudo, no exterior do hotel, através do enorme envidraçado. A janela adquire uma enorme importância no início do conto de Poe. É o elemento que permite olhar mais além, através de um enquadramento, possibilitando o nascimento da fantasia e do mistério na mente do narrador, a partir da cena do exterior.

*This latter is one of the principal thoroughfares of the city, and had been very much crowded during the whole day. But, as the darkness came on, the throng momentarily increased; and, by the time the lamps were well lighted, two dense and continuous tides of population were rushing past the door. At this particular period of the evening I had never before been in a similar situation, and the tumultuous sea of human heads filled me, therefore, with a delicious novelty of emotion. I gave up, at length, all care of things within the hotel, and became absorbed in contemplation of the scene without. (POE, 2003:416)*

Nesta época de forte industrialização, os homens comportam-se de modo *automático*, seguindo os outros, um rebanho de ovelhas no retorno a casa, tal como Chaplin um dia havia comparado uma multidão de operários (*Modern Times*, 1936). O narrador do conto de Poe observava a cidade, como uma narrativa, um filme cuja cena ia ganhando mais brilho, à medida que anoitecia.

*As the night deepened, so deepened to me the interest of the scene; for not only did the general character of the crowd materially alter (its gentler features retiring in the gradual withdrawal of the more orderly portion of the people, and its harsher ones coming out into bolder relief, as the late hour*

*brought forth every species of infamy from its den), but the rays of the gas-lamps, feeble at first in their struggle with the dying day, had now at length gained ascendancy, and threw over everything a fitful and garish lustre. All was dark yet splendid.* (POE, 2003: 420)

De entre todos os transeuntes que o narrador observava, destaca-se um homem com cerca de sessenta e cinco anos, *a countenance which at once arrested and absorbed my whole attention, on account of the absolute idiosyncrasy of its expression. Anything even remotely resembling that expression I had never seen before.* (POE, 2003: 421) Este velho apresenta-se aos seus olhos desconcertante, mas *How wild a history (...) is written within that bosom!* (POE, 2003: 421) O narrador não perde tempo em mergulhar no oceano humano, seguindo as pegadas do velho, na tentativa de descobrir a história que lhe assombrou os pensamentos. O velho percorre a cidade durante horas, de forma labiríntica, acelerando em lugares mais congestionados e caminhando de modo mais natural, em ruas mais tranquilas. O seu percurso era espontâneo e indecifrável, não procurava chegar a lado nenhum, parecia que o seu único objectivo era perder-se, entrar *na multidão como num imenso reservatório de electricidade* (BAUDELAIRE, 2006 [1863]: 18), citando Baudelaire, a propósito do *flâneur*. Era o mistério que envolvia o seu andar que não permitia ao narrador afastar-se. Como um detective ou um espectador activo, queria compreender, chegar ao final da história.

À medida que as horas passavam, o narrador compreendeu que o velho deambulava sem objectivos, procurava apenas a beleza do momento e do transitório nos cenários urbanos, um modo de estar só, no meio da multidão. Nem quando o narrador se colocou à sua frente, foi descoberto pelo velho, ausente, sem rumo, em contraste absoluto com o narrador, *detective* observador, em busca de um sentido para a história que criou, a partir da janela. Esta tensão entre a atenção e a distração proposta por Poe foi objecto de reflexão para Walter Benjamin, anos mais tarde, a propósito da compreensão da obra de arte.

### *A Obra de Arte na Era da Reprodução Técnica*

Segundo Benjamin, no ensaio *A Obra de Arte na Era da Reprodução Técnica*, escrito em 1936, o cinema e a fotografia iniciaram não só um novo processo de produção artística, mas também uma nova forma de contemplação da arte. A reprodução de imagens destruiu o valor e a *aura* da obra de arte, tornou-a partilhável em qualquer lugar, por qualquer pessoa. Niépce e Lumière tinham tornado possível a circulação de negativos ou películas do Partenon ou do Coliseu de Roma, em qualquer lugar do mundo. O público começava a ser substituído pela câmara, a forma começava a separar-se da matéria. *A catedral deixa o seu lugar para entrar no estúdio de um apreciador de arte.* (BENJAMIN, 2006:210)

A autenticidade perde o destaque, dando lugar ao factor surpresa, o *choque*, característico da nova condição moderna e da vida na metrópole. Ao contrário do tradicional crítico de arte, que atinge um elevado estado de concentração na observação de obras, a nova audiência de massas absorve a obra de arte de forma divertida e dispersa. Benjamin observa que este é também o estado de espírito do transeunte comum, cujos corpos percorrem a cidade, de modo invisível, cansados, aborrecidos ou sobrecarregados de estímulos visuais.

Benjamin distingue a recepção da arquitectura pelo seu uso e pela sua contemplação, ou melhor táctil e opticamente. É na apropriação táctil, mais pela via do hábito, do uso e da rotina, que se dá o verdadeiro conhecimento da arquitectura e da cidade. *Desde sempre a arquitectura constituiu o protótipo de uma obra de arte cuja recepção se produz colectivamente e na distração.* (BENJAMIN, 2006: 238)

De facto, ainda antes do aparecimento do cinema, o *flâneur* de Baudelaire ou o velho do conto de Poe provam que era já este o modo como se viviam as ruas das cidades. É ainda Benjamin que, anos mais tarde, admite que a tarefa do *flâneur* não é fácil, que *perder-se (...) numa cidade, tal como é possível acontecer num bosque requer instrução. Nomes de ruas devem então falar àquele que se perdeu como o estalar de ramos secos, e pequenas ruas no interior da cidade devem reflectir-lhe as horas do dia com tanta clareza como se fosse um vale.* (BENJAMIN, 1992:115)

Se olhar pela janela do café era já um paralelo cinematográfico, os passeios de comboio, barco ou de automóvel também estabeleciam já uma relação clara com a experiência do cinema. Albert Promio ou George Albert Smith compreenderam-na logo nos primeiros anos do cinema, como vimos anteriormente. De facto, a sensação resultante desta experiência espaço-temporal era já muito próxima da cinematográfica. Sentado numa cadeira, o viajante, espectador passivo, observava a paisagem em movimento, através de uma moldura estável, a janela. A velocidade do comboio dava mais emoção à experiência visual, tão apreciada pelo *flâneur*, ou pelo situacionista anos mais tarde.

A introdução do metropolitano nas cidades tornou possíveis pequenas viagens de alta velocidade no quotidiano urbano. Se, por um lado, o metro retirou a componente visual dos percursos urbanos, por outro lado, introduziu o corte e a mudança de planos na vivência da cidade. A cidade transformou-se então numa experiência vivida aos retalhos, povoada por diferentes sensações, perspectivas, odores, luzes e sons, separados por um fundo negro. Uma experiência dinâmica, que ainda se mantém, cada vez mais infinita. Se o *flâneur* do final do século XIX lançava olhares para todos os lados sem motivo aparente, o comum transeunte urbano actual é bombardeado com semáforos e indicações luminosas, que deve seguir para se orientar. Mover-se na cidade é ultrapassar obstáculos, sofrer colisões, permanecer num estado constante de alerta. Somos invadidos por diferentes e variados estímulos, que colamos e montamos cognitivamente a partir da nossa memória, interpretamos, damos significado e compomos num filme, a ideia global da cidade.

*We have an innate capacity for remembering and imagining places. Perception, memory and imagination are in constant interaction; the domain of presence fuses into images of memory and fantasy. We keep constructing an immense city of evocation and remembrance, and all the cities we have visited are precincts in this metropolis of the mind. (PALLASMAA, 1996:47)*







cinema habitado

# 3 cinema habitado

*Veio então o cinema, que fez ir pelos ares este mundo de cárceres com a dinamite do décimo de segundo, de modo que agora, abandonados no meio dos seus escombros espalhados por todo o lado, nos lançamos serenamente em viagens aventurosas.* (BENJAMIN, 2006:233)

## A Europa no início do século XX

A Europa, no início do século XX assistiu a mudanças significativas a nível social, político, ideológico, económico, científico, cultural e artístico. Em 1908, o Ford modelo T começou a invadir as ruas das cidades. Em 1914, explodia a primeira grande Guerra Mundial, que terminaria quatro anos mais tarde, deixando para trás milhares de mortos. Na mesma altura, em Inglaterra, as sufragistas mobilizavam-se no sentido de conseguirem o voto feminino. Por essa época, surgia um novo tipo de música em New Orleans, o jazz, que permitia a improvisação, numa grande variedade rítmica. Uns anos antes, em 1905, Einstein tinha publicado a *Teoria da Relatividade*, onde afirmava que a velocidade da luz era a única constante do universo. De facto, no início do século XX, tudo estava em movimento.

As artes visuais sofriam uma das maiores revoluções contra o gosto tradicional. Vivia-se uma época de intenso experimentalismo e surgiam novas vanguardas, provenientes de todas as partes da Europa: o Futurismo, o Cubismo, o Neoplasticismo, o Construtivismo... A poética e inspiração



da arte estava na mecânica, no movimento, na velocidade, no equilíbrio dinâmico das formas. (...) *to the three dimensions of the Renaissance which have held good as constituent facts throughout so many centuries, there is added a fourth one – time.* (GIEDION, 1982:436)

Nos anos 20, o cinema começava a ganhar relevo entre a sociedade. O som e o diálogo ainda não tinham aparecido e os filmes de Hollywood podiam ser compreendidos em qualquer parte do mundo. Tinham sido criadas as estrelas de cinema. A América produzia entre 500 a 700 filmes por ano, uma verdadeira indústria popular. Filmes escapistas e altamente emotivos invadiam as salas de cinema.

Os homens já não precisavam de andar pelas ruas para se emocionarem com o mundo inesperado, com os outros corpos em movimento. Preferiam sentar-se passivamente numa poltrona e colocarem as suas emoções à mercê de um grande ecrã, que levava as suas mentes para longe da crueldade do mundo e da guerra. O império do cinema e da imagem marcaria todo o século XX.

No campo da arquitectura, a utilização do ferro, do vidro e do betão tornava-se cada vez mais usual. A descoberta de novos materiais e técnicas construtivas, aliada a novas teorias e tendências estéticas, revolucionou a forma de pensar a arquitectura e deu origem ao Movimento Moderno. A Arquitectura Moderna, tal como o cinema, procurava unir as capacidades técnicas e industriais às capacidades artísticas do homem, de modo a nele criar as mais diversas sensações.



12. *Still Life*, Le Corbusier, 1920.

*É inegável que o cinema tem uma influência marcante na arquitectura moderna; por sua vez, a arquitectura moderna traz o seu lado artístico para o cinema.* (MALLET-STEVENS cit. TEIXEIRA, 1999:22)

## Le Corbusier

Surge neste momento da história a personagem mais influente que a arquitectura do século XX conheceu. Nasceu na Suíça, em 1887, com o nome Charles-Édouard Jeanneret, viveu grande parte da sua vida em Paris e adoptou o pseudónimo Le Corbusier em 1920, quando fundou, juntamente com Ozenfant e Dermée, *L'Esprit Nouveau*, revista que lhe permitia comentar toda a actividade artística, científica e política da actualidade. Figura mediática, polémica, genial e excêntrica, condensou em si grande parte das tensões do século XX.

Começou por se dedicar à pintura, revolucionando o cubismo clássico, que, segundo ele, corria o risco de se tornar meramente decorativo. Le Corbusier reproduzia temas do quotidiano, como garrafas e guitarras, sem recurso a insignificâncias decorativas, que só perturbariam a harmonia dos seus quadros. A geometria, controlada pela razão, era a sua base, o que aproximava a sua arte a uma experiência científica. No entanto, mais do que puro raciocínio matemático de depuração, era exercício espiritual, metafísico. Os seus ideais puristas seriam transportados para as suas primeiras experiências arquitectónicas.

Sem formação académica em arquitectura, os seus conhecimentos essenciais provieram das inúmeras viagens que realizou ao longo de toda a sua vida pela Europa e o resto do mundo. Tendo compreendido e interpretado as possibilidades técnicas dos novos materiais construtivos, Le Corbusier, arquitecto e teórico ambicioso, foi responsável pela criação de um novo sistema arquitectónico, a nível formal e conceptual.



# 3.1 *Villa Savoye*, um musical



13. Fotografia do alçado noroeste.



14. Alçado noroeste.

*(...) os diversos aspectos da obra, a sinfonia que de facto se toca, só podem ser apreendidos à medida que os passos nos transportam, nos colocam e nos deslocam, oferecendo ao nosso olhar o pasto de paredes ou de perspectivas, o esperado ou o inesperado de portas que revelam o segredo de novos espaços, a sucessão das sombras, penumbras ou luzes geridas pelo sol que penetra pelas janelas ou pelos vãos, a visão longínqua dos terrenos construídos ou plantados, ou a dos primeiros planos sabiamente organizados.* (LE CORBUSIER, 2003: 52)

## O Movimento

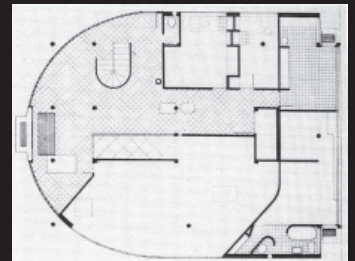
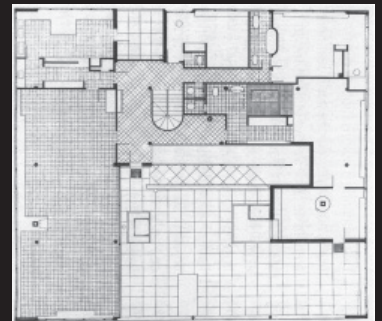
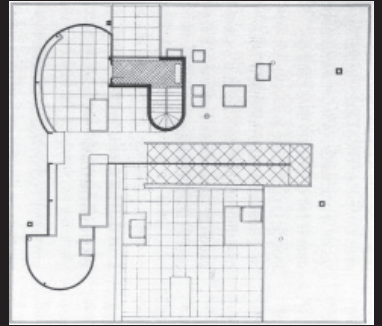
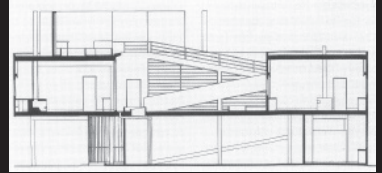
No cinema, podemos considerar dois tipos de movimento. Antes de mais, a sucessão de frames, que nos dá a ilusão de movimento dos objectos filmados, a base da linguagem cinematográfica. Depois, obviamente, existe a mobilidade da câmara de filmar que *foi adquirida desde os inícios do cinema, colocando-a numa base móvel (carro, barco) e, depois, quando se tornou mais leve, usando-a ao ombro. A indústria inventou numerosos aparelhos destinados a facilitar esta mobilidade e em dominá-la (grua, dolly, steadycam, louna...).* Distingue-se tradicionalmente um movimento de rotação em torno de um eixo, a panorâmica, e um movimento de translação do eixo da câmara, o travelling – movimentos elementares que podem variar e ser combinados. (AUMONT; MARIE, 2008:172)

O movimento é também uma componente fundamental para a compreensão do espaço

arquitectónico. Mesmo que os edifícios não se movam, exigem o movimento de quem os observa, para serem interpretados.

Toda a actividade de Le Corbusier se baseia, por um lado, na sua inesgotável curiosidade em relação à actualidade, à cidade e às suas transformações, por outro lado, no seu lado pedagógico, a sua constante necessidade de explicar todas as suas ideias e intenções. Pretendia ditar os princípios para responder a uma nova forma de habitar, ao serviço do homem moderno, e propôs em 1926, os célebres cinco pontos, que deveriam ser respeitados por quem se dedicasse ao projecto de habitação: a estrutura feita por *pilotis*, o terraço habitável, a planta e fachada livres e a *fenêtre en longueur*. Com as paredes libertas da estrutura, tudo isto se tornava possível.

Le Corbusier compreendeu que o homem moderno era um homem em movimento, com um olhar ávido e curioso, que não pressupunha barreiras. Os *pilotis* permitiam essa continuidade motora e visual ao nível do piso térreo, dando a ilusão de que a casa levitava. A planta livre, com o uso de pilares, na substituição das antigas paredes portantes, permitia uma configuração do espaço com maior continuidade e liberdade. A





19. *Les Femmes d'Alger*, Picasso, 1907.

fachada era um jogo livre, que resultava em composições cubistas e abstraccionistas, resultado do distanciamento dos pilares em relação à parede. O terraço habitável e a *fenêtre en longueur* eram a resposta para um homem que preferia olhar mais longe e receber os estímulos da cidade, em vez da monotonia das paredes do lar.

*Sem a quarta dimensão do cubismo, Le Corbusier nunca teria pensado em suspender a Villa Savoye sobre estacas, nem em igualar as quatro fachadas, rompendo assim a distinção entre prospecto principal, elevados laterais e prospecto posterior que estava implícita na representação perspectiva, em que se estabelecia um ponto de vista, em relação ao qual, todos os elementos eram hierarquicamente coordenados.* (Zevi, 1996:144)

### *Promenade architecturale*

20. Vista exterior das fachadas nordeste e sudeste.

O discurso de Le Corbusier esteve sempre ligado ao olhar e ao movimento. Picasso introduziu na Pintura o Cubismo, a ideia de um observador móvel, em detrimento do ponto de vista único que a perspectiva nos dava, com *Les Femmes d'Alger* (Paris, 1907). Do mesmo modo, Le Corbusier introduziu na arquitectura o conceito de *promenade architecturale*.

21. Percurso exterior.

22. Entrada principal.

A *promenade architecturale* corresponde à associação entre o tempo e o espaço, a inserção da dimensão temporal associada ao olhar, no projecto arquitectónico, e à valorização do percurso como estratégia conceptual, o conceito mais cinematográfico que a arquitectura conheceu nesta época. A experiência pelo percurso é mais importante do que a forma estática do edifício. Mais do que uma previsão, é a vontade do arquitecto controlar os nossos movimentos e o nosso olhar, através de um percurso fluido ao longo da obra. Le Corbusier tinha uma intenção, uma ideia de como o espaço projectado por si, deveria ser percorrido, e procurava, através do desenho, assumir o controlo e coreografar a forma como a sua obra de arte deveria ser vivida. O espaço devia ser lido em movimento, na exploração da planta livre, através de um percurso animado por

23. Rampa interior.

24. Vista da sala de estar para o terraço-solário.

25. Rampa exterior.

26. Enquadramento final da *promenade architecturale*.

rampas, pés direitos diferentes e transparências, que permitiam cruzar os diversos espaços com o olhar sôfrego do homem moderno. *A boa arquitetura “caminha-se” e “percorre-se” por dentro e por fora. É a arquitetura viva.* (LE CORBUSIER, 2003: 53)

*The architect will always dream of purifying this uncontrolled violence, channeling obedient bodies along predictable paths and occasionally along ramps that provide striking vistas, ritualizing the transgression of bodies in space. Or the reverse: it is a solid that forcibly channels the movement of bodies. (...) The architect designs the set, writes the script, and directs the actors.* (TSCHUMI, 1997 [1994]:123, 128)

Objecto particular na extensa obra de Le Corbusier, a *Villa Savoye* (1928-1931) situa-se em Poissy, nos arredores de Paris. [A Villa Savoye] *combinaba el cuadrado, la reticula, el eje, el plano frontal y un agitado espectáculo de espacios, volúmenes y superficies interiores y exteriores; y lograba ponerlos en escena manteniendo la unidad, la jerarquía y el adecuado nivel de detalle.* (CURTIS, 1987: 97) Um volume único elevado, suportado por *pilotis*, é o exemplo máximo dos seus ideais puristas, ilustrando na perfeição os cinco pontos e a *promenade architecturale*.

Passamos o portão exterior. A casa começa a aparecer através do arvoredo, objecto branco, abstracto, colocado no meio de um relvado. Para entrar, para aceder à porta principal, devemos contorná-la, contemplar a obra escultórica ao longo do trajecto. Sem nos apercebermos, já começámos o percurso estipulado pelo arquitecto, a *promenade architecturale*. Ao contornar a parede curva de vidro, o interior começa afigurar-se.



Entramos e somos recebidos pela rampa, elemento central, que se dobra e canaliza o movimento do nosso corpo, elevando-o para o piso superior. Fluidamente somos guiados para a sala, que se abre completamente para o terraço, através de um vidro de grandes dimensões. Continuamos a partir do terraço pela rampa exterior, que nos vai deixar alinhados com uma vista precisamente emoldurada do rio Sena.

*It is impossible to comprehend the Savoye house by a view from a single point; quite literally, it is a construction in space-time. The body of the house has been hollowed out in every direction: from above and below, within and without. A cross section at any point shows inner and outer space penetrating each other inextricably.* (GIEDION, 1982: 529)

A escada, com direcção contrária à rampa, permite um novo percurso, que proporciona uma experiência diferente. As paredes estabelecem uma relação com os corpos, guiam-nos e orientam-nos. A linguagem da arquitectura influencia o discurso dos corpos que a percorrem.

Le Corbusier seduz-nos, convida-nos a percorrer a Villa Savoye lentamente, prevendo o nosso passo e o nosso olhar, numa imensa coreografia para um musical.

*A riqueza dos espaços interiores, a ciência dos cortes, a grande profundidade de campo oferta ao olhar a cada ângulo de visão, não podem deixar insensível um cineasta. Fazer com que um personagem se mova num cenário destes, é deixá-lo livre em meio a um espaço «cheio». Aqui, o espaço do «plano» cinematográfico e o espaço «arquitectural» juntam-se e agem juntos.* (SUNFELD, 1999:103)

### *Fenêtre en longueur*

27 - 28. Vista do terraço solário.

29 - 30. Vista da sala de estar.

A *fenêtre en longueur* era uma janela com características inovadoras. Antes do século XX, a janela estava directamente associada à estrutura do edifício, surgia na fachada com o mesmo ritmo da estrutura, servia como elemento gerador de ambientes religiosos ou era pensada apenas como



uma forma de compor o alçado. Só no final do século XIX, a janela ganha um novo significado.

Era tal a euforia que se vivia em torno das novas invenções, que o homem moderno acreditava que a electricidade poderia resolver, em parte, os problemas de ventilação. Assim, para Le Corbusier, a janela era, acima de tudo, uma moldura, de aspecto ligeiro, para o exterior, era pensada como uma lente fotográfica. *As janelas servem para iluminar um pouco, muito, nada ou olhar lá para fora.* (LE CORBUSIER, 2004:79) O arquitecto escolhia a cena e enquadrava a paisagem, que definiria o interior.

A forma horizontal da *fenêtre en longueur* gerava interiores mais luminosos, enquadrava mais paisagem e aproximava-se das janelas dos comboios e dos ecrãs de cinema. *Quando nós, por instinto mimético, “seguimos” a linha horizontal, nos damos conta que ela dá o sentido do imanente, do racional, do intelectual. É paralela à terra sobre a qual o homem caminha, acompanha por isso o seu andar.* (ZEVI, 1996:161) escrevia Zevi acerca da linha horizontal. Predominante neste período, a linha horizontal reflecte um homem mais realista e menos sonhador, que acredita naquilo que consegue ver e medir; um homem que prefere observar enquanto caminha, em vez de deter-se e olhar para cima, para o infinito distante e indefinido; um homem que aceita a paisagem dinâmica, na negação de um céu aparentemente estático.

Mais uma vez, a Villa Savoye serve na perfeição como exemplo das possibilidades da *fenêtre en longueur*. Aqui, a relação com o exterior é muito intensa. A paisagem exterior é um elemento decisivo para a





31. *Des yeux qui voient*, esquisso de Le Corbusier, 1948.

atmosfera que se vive no seu interior. O arvoredo verdejante e o vale do Sena *entram* na casa através dos grandes vãos das janelas que o enquadram e transformam o habitante num espectador permanente.

No terraço, situado na cobertura do edifício, a preocupação com o enquadramento para o exterior é evidente. Num terraço ao ar livre, as paredes circundantes criam alguma protecção contra o vento. Recortando a paisagem, através de aberturas horizontais nas paredes, o arquitecto mostra que a sua preocupação é enquadrar o exterior, conferindo o recolhimento necessário ao habitante, numa envolvente de cheios e vazios que acolhem e direccionam o seu olhar. Se a casa era uma *máquina de habitar*, a janela era o órgão que permitia ver e, para Le Corbusier, habitar significava ver. *Seeing, for Le Corbusier, is the primordial activity in the house. The house is (...) a mechanism of viewing.* (COLOMINA, 1998: 7)

Todo o interior é pensado, tendo em conta as relações visuais que se vão criando, à medida que o percorremos. As paredes direccionam o olhar, os corredores terminam em janelas, os envidraçados permitem ir percebendo espaços, de forma contínua, com características diferentes, que surgem no nosso olhar antes de serem percorridos. Le Corbusier estimula assim a nossa curiosidade e a vontade de deambular num imenso *travelling*, um bailado fotogénico, absorvendo cada enquadramento móvel, cada evento efémero, com todas as suas propriedades de luz, sombra, cor e textura. *The house is no more than a series of views choreographed by the visitor, the way a filmmaker effects a montage of a film.* (COLOMINA, 1998: 311, 312)

Curiosamente, contemporaneamente à *Villa Savoye*, Le Corbusier, projectou um apartamento para Charles de Beistegui, num edifício pré existente nos Champs Elysées, Paris, cuja ideia principal estaria na possibilidade de mover estruturas interiores e exteriores, com vista a produzir enquadramentos. Este apartamento era idealizado para a realização de festas e convívios e não teria luz eléctrica, porque a luz das velas *is the only one which gives a "living" light.* (BEISTEGUI, cit. COLOMINA, 1998: 297) Assim, a electricidade serviria para mover paredes e portas, executar projecções cinematográficas

32. Fotogramas não sequenciais de *Architectures d'aujourd'hui*, Pierre Chenal, 1930.

numa superfície metálica e ainda fazer deslizar conjuntos de sebes no exterior, de modo a enquadrar a paisagem parisiense. *En pressant un bouton électrique, la palissade de verdure s'écarte et Paris apparaît.* (LE CORBUSIER cit. COLOMINA, 1998:301) Colomina faz referência a esta obra, para evidenciar que *electricity is not used here to illuminate, to make "visible", but as a technology of framing.* (COLOMINA, 1998:301) O interior à luz de velas ou a cidade produzem imagens dinâmicas e fluidas. Tudo era enquadramento nesta casa, mas também tudo era vivo, transitório, oscilante, como um filme.

### Le Corbusier e o Cinema

Em 1930, a Villa Savoye atinge, literalmente, o alcance cinematográfico, tornando-se personagem de um filme com cerca de 18 minutos, *Architectures d'aujourd'hui* (CHENAL, 1930), realizado por Pierre Chenal, em colaboração com Le Corbusier (que cedo compreendeu o cinema e a fotografia não só como artes, mas como instrumentos de propaganda). O filme faz parte de uma trilogia da qual constam ainda *Bâtir* (CHENAL, 1930) e *Trois Chantiers* (CHENAL, 1930), todos realizados por Chenal e produzidos pela revista, acabada de fundar, *Architecture d'aujourd'hui*. O objectivo era promover a arquitectura francesa, as novas teorias modernas e a própria revista.

Na segunda parte do filme, a Villa Savoye é filmada em movimento e a *promenade architecturale* é documentada através de uma montagem orgânica, que se assemelha à experiência do utilizador da casa. O tempo é cronológico e as relações entre os espaços são mantidas, de acordo com a realidade.



Existem apenas quatro cópias do filme, conservadas nos arquivos de Filmuseum (Amsterdam), Centre National de la Cinematographie (Paris), MoMA (New York) e Cinematheque Suisse (Lausanne).

No seu livro *Vers une Architecture*, publicado pela primeira vez em 1923, Le Corbusier dá-nos uma das suas grandes máximas: *uma casa é uma máquina de morar*. (LE CORBUSIER, 1994:65) Nesta época de delírio com as novas tecnologias, os operários aprendiam a coordenar os seus movimentos com os da máquina. Também os habitantes deviam coordenar o seu trajecto e os seus movimentos de acordo com as características da sua casa. O espaço servia para ser percorrido, vivenciado e usado. Na Villa Savoye, a forma do bloco da entrada é determinada pelo arco de curvatura mínimo de um carro, são as características da máquina que estabelecem o desenho da casa. Le Corbusier era fascinado pela perfeição e eficácia dos silos, das fábricas, dos automóveis, da maquinaria, em geral. Ainda em *Vers une Architecture*, compara mais do que uma vez a beleza das novas tecnologias às grandes obras de arquitectura do passado. *Podemos então afirmar que o avião mobilizou a invenção, a inteligência e a ousadia: a imaginação e a razão fria. O mesmo espírito construiu o «Parthenon»*. (LE CORBUSIER, 1994:71) Com este tipo de comparações, Le Corbusier recorre a um *flashback* para engrandecer as novas invenções da sua época. Corta o tempo como se fosse um filme, no processo de montagem, reduz os mais de vinte séculos a um ponto final, um fundo negro, dando às novas tecnologias uma dimensão monumental.

*Le Corbusier is a great fan of cinema, which he considers to be the only contemporary art along with architecture. Le Corbusier said, "It seems to me that in my creative work I am thinking the way Eisenstein is thinking as he creates his movies."* (EISENSTEIN, cit. BULGAKOWA, 2005)

### *Rope*

*O Movimento Moderno legou-nos um belo achado: o plano em seqüências. Se a unidade de base do*

*cinema é o plano, a unidade seguinte é a seqüência, série ordenada de planos, e o plano-sequência é uma seqüência feita num só plano, mesmo se há nele diversas ações diferentes. Hitchcock, por sinal um grande utilizador da arquitectura nos seus filmes, realizou «Rope» num único plano-sequência, cuja duração é a do filme. Em arquitectura, o plano em seqüências recorta e liga por encadeamento os espaços interiores, segundo um desenrolar que se assemelha a uma narração cinematográfica.* (SUNFELD, 1999:103)

Hitchcock traduziu a importância da dimensão temporal do espaço para o cinema com o filme *Rope* (HITCHCOCK, 1948). Com este filme, Hitchcock levou, pela primeira vez na história do cinema, as durações dos planos aos limites do tecnicamente possível. Isto resultou num filme com pouquíssimos planos, com cerca de 10 minutos de duração, todo filmado no interior de um apartamento, em Nova Iorque. Os cortes são, na maioria das vezes, dissimulados em momentos chave em sombra, fundindo-se imperceptivelmente. O resultado é uma leitura em continuidade, uma acção única, um movimento incessante, em que a câmara se comporta como os nossos olhos.

Um único cenário, uma história muito clara e uma câmara curiosa, que se comporta como mais uma personagem, que segue as outras personagens, revelando os pormenores que nos interessam a nós, espectadores. Hitchcock controlou obsessivamente todos os detalhes do filme, o cenário, o movimento das personagens, o movimento de câmara, a duração dos planos e os momentos de corte.

Este filme não passou de uma experiência, *uma ideia completamente parva,*



segundo as palavras do autor, que mais tarde, admitiu ir contra a sua crença de que a essência do cinema está nas possibilidades da montagem. No entanto, é um trabalho revelador da genialidade do realizador, que nos mostra em tempo real a coreografia de uma câmara, uma *promenade architecturale*, ensaiada ao pormenor. O filme simula ter apenas um plano, procurando levar a questão da continuidade espacial e temporal ao seu limite máximo.

### A importância do tempo para a compreensão do espaço

No momento em que o cinema dava os seus primeiros passos, contagiava também a forma como a história da arquitectura era contada. Auguste Choisy, em 1899, publicou *Histoire de l'Architecture*, em que desenvolveu, a propósito da arquitectura grega, uma sucessão de perspectivas da Acrópole, com vista a demonstrar a composição pitoresca do lugar.

Eisenstein, analisando o trabalho de Choisy, encontrou um paralelo evidente, por um lado, com a *promenade architecturale*, por outro lado, com um *storyboard*, o olhar de um realizador. De facto, a sequência de perspectivas de Choisy produz uma nova impressão em cada olhar, um efeito de montagem fílmica. A análise de Eisenstein vai ainda mais longe, ao especular sobre a duração de tempo necessária para a apreensão de cada imagem, e encontra uma relação entre o passo do espectador, o *travelling* arquitectónico e o ritmo do edifício. Para Eisenstein, a Acrópole era *the perfect example of one of the most ancient films*. (EISENSTEIN cit VIDLER, 2001: 119).

34. *The Acropolis, First Sight of the Platform*, Auguste Choisy, 1899.

35. Diagrama das sucessivas posições da Acrópole, de acordo com a descrição de Choisy, Sergei Eisenstein, 1938.

36. *Carcere Oscura*, Piranesi, cerca de 1745.

*The Acropolis, in fact, turns the inhabitant of space into a consumer of views. A city space may also produce such a spectacle, often at the junction of architectural sequences and topography. In this way, an architectural ensemble provides spectacular occasions, constantly unfolding, and makes the visitor, quite literally, a film “viewer”.* (BRUNO, 2002: 58)

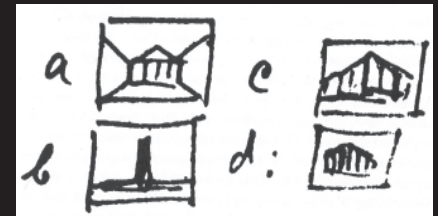
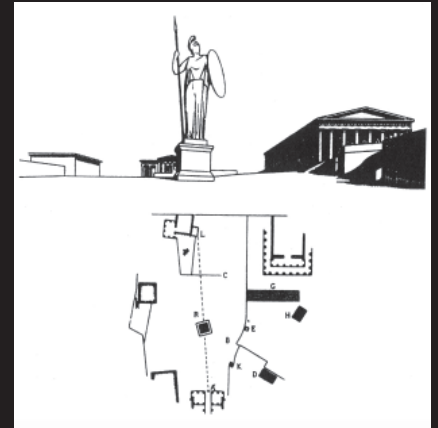
O realizador soviético voltava a comparar a composição arquitectónica com a montagem de um

filme, no ensaio *Piranesi ou a fluidez das formas*, escrito nos últimos anos de Eisenstein, entre 1946 e 1947. O ensaio começa com o olhar do realizador sobre a cidade de Moscovo, recordando a guerra, através dos enquadramentos das janelas. Depois fixa as paredes dentro de casa. *En la pared... ella. (...) «Ella»... una plancha de los aguafuertes de Piranesi. Forma parte de la serie “Opere varie di Architettura”. Y lleva el título de “Cárcel oscura”.* (EISENSTEIN cit. TAFFURI, 1984:100) É assim que começa uma leitura arquitectónica de uma gravura de Piranesi. Nas palavras de Manfredo Tafuri, Eisenstein vê esta gravura como *un conjunto de fragmentos discontinuos de una secuencia única, basa en la técnica del «montaje intelectual» – es decir, basada, según sus propios términos, en una «yuxtaposición – conflicto de estímulos intelectuales que se acompañan unos a otros».* (TAFFURI, 1984:90)

Mas já em 1929, Eisenstein tinha escrito o ensaio *A quarta dimensão cinematográfica*, onde invocava a Teoria da Relatividade de Einstein e a ideia de que o espaço só podia ser percebido na medida do tempo, ou seja na medida da quarta dimensão.

*La armonia visual há probado ser un fragmento real, un elemento real de una cuarta dimensión! En el espacio tridimensional, espacialmente indecible, y que solo emerge y existe en la cuarta dimension (el tiempo agregado a las três dimensiones).* (EISENSTEIN, 1958:74)

Esta é uma ideia que será perseguida por muitos outros teóricos. Em 1948, Bruno Zevi, em *Saber ver a Arquitectura* introduz um novo conceito para a arquitectura. *Existe, pois, outro elemento além das três dimensões tradicionais, e é precisamente o deslocamento sucessivo do ângulo visual. Assim designou-se o tempo “quarta dimensão”.* (ZEVI, 1996:22) Acrescenta ainda que



*todas as obras de arquitectura, para serem compreendidas e vividas, requerem o tempo da nossa caminhada, a quarta dimensão.* (ZEVI, 1996:22) Segundo Zevi, o que distingue a arquitectura das outras artes é a inclusão da acção humana. O movimento faz parte do seu carácter essencial, fundamental para uma percepção plena do espaço.

Onze anos mais tarde, Rasmussen concorda que *não é suficiente ver a arquitectura; devemos vivê-la.* (RASMUSSEN, 2007:28). O autor reforça a ideia de que a arquitectura não deve ser explicada, mas experienciada. Para isso, não bastam plantas, cortes e alçados, é necessário percorrê-la e observá-la atentamente, digeri-la e compreender o seu sentido. *A retina é como um ecrã de cinema sobre a qual se projecta uma sequência de imagens que mudam constantemente (...).* (RASMUSSEN, 2007:30)

Gordon Cullen, em 1964, adoptou o conceito de *visão serial*, para uma leitura urbana. Segundo Cullen, *a paisagem urbana surge na maioria das vezes como uma sucessão de surpresas ou revelações súbitas. É o que se entende por visão serial.* (CULLEN, 1983:12) O espaço só se revela à medida que nos deslocamos.

Todas estas figuras do cinema e da arquitectura dão uma importância absoluta ao movimento e experiência do visitante de um edifício, à dimensão temporal para a compreensão do espaço, em suma, à sequência de planos que observa ao longo da sua caminhada. Mas nenhum levou este conceito tão longe como Le Corbusier, que propunha um olhar através de um percurso, como se a casa fosse um filme. O cinema, ao contrário da arquitectura, revela apenas uma das muitas sucessões, revela apenas um olhar. Era aqui que o arquitecto queria chegar, a um único olhar sobre a sua obra, o mais completo e perfeito.





## 3.2 *Farnsworth House*, a vista panorâmica



37. *Crystal Palace*,  
Joseph Paxton, 1851.  
Litografia de Joseph  
Nash.

[Os edifícios de Mies van der Rohe] *consistem em ecrãs entre os planos do piso e do tecto, mas ecrãs de um peso e espessura concebíveis.* (RASMUSSEN, 2007: 84)

### A introdução do vidro

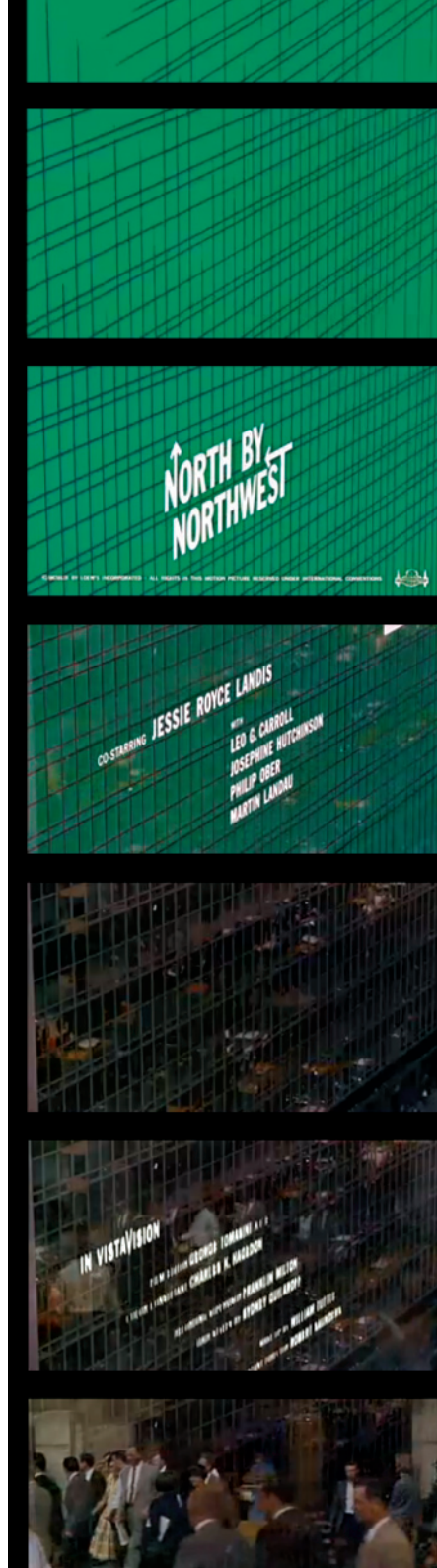
Já desde meados do século XIX que as estruturas envidraçadas tinham começado a fazer parte do vocabulário arquitectónico. Utilizadas sobretudo para a entrada das cidades (estações ferroviárias) e para exposições, que juntavam visitantes de todo o mundo, foram rapidamente difundidas, dando início à globalização. Este tipo de soluções produziu um certo desconforto estético nos intelectuais, que ainda associavam o ferro e o vidro a edifícios de carácter industrial.

A primeira grande feira industrial, a Exposição Universal de Londres, aconteceu em 1851, no Crystal Palace, Hyde Park, Londres. Joseph Paxton, arquitecto paisagista, foi convidado a projectá-lo, poucos meses antes da grande exposição, de acordo com o método de fabricação de estufas envidraçadas que ele já conhecia. Assim, em apenas oito dias, Paxton realizou o projecto de um enorme pavilhão envidraçado, um verdadeiro *kit* de construção. A grande galeria transparente ficou pronta em apenas quatro meses, e foi recebida com entusiasmo e cepticismo. Com ela surgiram novas potencialidades estéticas, que seriam inseridas em edifícios do quotidiano das cidades.

38. Fotogramas da  
abertura de *North  
by Northwest*, Alfred  
Hitchcock, 1959.

### A CurtainWall

Assim, rapidamente começaram a aparecer fachadas inteiras de ferro e de vidro, as chamadas *curtain walls*, não só em espaços públicos, mas também em edifícios de habitação. Estas janelas deixaram de ser aberturas, passaram a ser a parede, numa fusão visual muito profunda entre o interior e o exterior, permitindo ainda contribuir para a agitação característica das grandes cidades. Material ambíguo, durante o dia reflecte a dinâmica das ruas, multiplica o movimento dos corpos; durante a noite, quando as luzes do interior se acendem, os movimentos domésticos tornam-se evidentes na fachada, tornando-se parte da vida urbana. É inevitável recordar a abertura de *North by Northwest* (HITCHCOCK, 1959), (desenhada pelo designer gráfico Saul Bass) em que os créditos são apresentados numa grelha desenhada sob um fundo verde, que gradualmente se transforma numa fachada de um edifício evidentemente moderno. O movimento da cidade reflectido no material transforma a fachada num ecrã com imagens de carros e transeuntes na sua agitação rotineira. No final da apresentação dos créditos, este movimento é suavemente convertido no movimento das pessoas já no interior de um edifício. A imagem plana da



fachada é transformada na imagem tridimensional do espaço,

Mies Van der Rohe levou o conceito de permeabilidade visual mais longe do que Le Corbusier. As *curtain walls* de Mies criam uma continuidade visual total entre o interior e o exterior. O espaço interno, anteriormente definido por paredes opacas, passou a ser definido por paredes de vidro, imagens do exterior.

*In a sense, there is no outside in Mies. The interior simply expands to absorb everything. Domestic space swallows the world. (COLOMINA, 2009:21)*

A ambiguidade de um espaço interno em contacto com a natureza não deixa de ser cativante e emocionante, quer do ponto de vista estético, quer do ponto de vista atmosférico. No entanto, a casa expõe todo o interior, transformando-se ela própria em objecto de exposição. A envolvente deste tipo de casas passou a ser uma poltrona confortável para quem se quer imiscuir na vida dos outros. Os edifícios de habitação começavam a tornar-se protagonistas de uma arquitectura exibicionista.

O filme é de natureza exibicionista, é realizado para ser visto. Quando o filme chega às salas de cinema, entra na vida dos espectadores, responsáveis pelo seu êxito ou fracasso. Mas, por outro lado, *o filme não é exibicionista. Eu vejo-o, mas ele não me vê quando eu o vejo. Todavia, ele sabe que eu o vejo, mas não quer saber disso. (METZ, 1985:120)* O actor de um filme representa a história do filme, como se ninguém o visse. Ele sabe que vai fazer parte dos ecrãs de cinema, mas finge ignorar a câmara que existe entre ele e o operador, finge ignorar o ecrã que existe entre ele e os espectadores. Ele será objecto do olhar do público, mas nunca verá o público. Durante a execução do filme, o actor está presente, o público ausente. Durante a projecção do filme, acontece o inverso, o público está presente, o actor está apenas representado no ecrã. Os dois momentos do processo estão separados pelo tempo.

39. Planta.

40. Alçado norte.

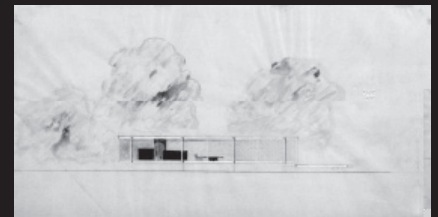
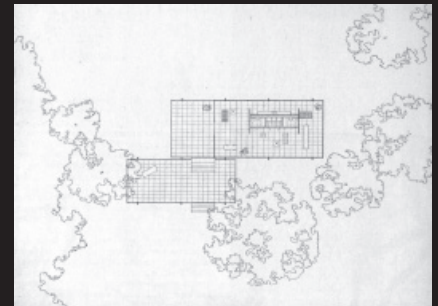
41. Fotografia do alçado norte.

## A estaticidade

Resumindo-se a oito vigas de aço, duas lajes de betão (a base e a cobertura) e um contínuo envidraçado, a Farnsworth House (1946-1951) é a obra que reproduz mais fielmente a máxima de Mies, *Less is More*. Localizada nos arredores de Chicago, num local isolado, rodeado apenas por um rio, árvores e vegetação, esta é uma casa de fins-de-semana, com características diferentes de uma casa urbana. As vigas de aço estão situadas no perímetro, libertando o espaço interior e permitindo que a casa se desenvolva em volta de um núcleo central que resolve os serviços, explorando assim, os limites mínimos de utilização de elementos básicos na arquitectura. O plano da base está elevado do terreno cerca de 1,60 metros, para evitar as possíveis cheias provocadas pelo rio, dando a ilusão de que a casa é de uma leveza tal, que está a flutuar. As *curtain walls* que envolvem os quatro lados da Farnsworth criam uma relação promíscua entre o interior e o exterior, uma continuidade absoluta, que dissolve a casa na natureza.

*Desde dentro, a natureza, vista a partir de uma amplitude de 360 graus, através das paredes transparentes, (...) chega a formar parte integral e omnipresente da experiência de todos, e de cada um dos momentos ali passados. A casa Farnsworth é um desenho clássico com implicações românticas, uma obra de arte que relaciona arquitectonicamente o homem e a natureza.* (SCHULZE, cit. RODRIGUES, 2008: 139)

Ao contrário da Villa Savoye, que se compreende em movimento, o espaço da Farnsworth é rígido e estático. É um espaço de contemplação do exterior. *O rigor do rectângulo orientado axialmente e o desenho do volume*



*interior, contido e unitário, produzem um espaço imóvel, não flúido. Quem vive ali sente muito poucos impulsos para se mover com curiosidade lá dentro, mas antes prefere sentar-se e olhar. A natureza pode mudar; a casa, pelo contrário, permanece na sua evidência geométrica.* (SCHULZE, cit. RODRIGUES, 2008: 165) O *travelling*, característica da Vile Savoye, é aqui abandonado, dando lugar a uma vista panorâmica, de um corpo que não se desloca, petrificado com a beleza do lugar. Esta sucessiva justaposição de imagens que caracterizam a vista panorâmica é também um modo cinematográfico de organizar o espaço. Apenas o olhar se move, numa rotação contemplativa, como se tratasse de uma pintura. O lugar, a natureza envolvente e todas as suas características sensoriais assumem aqui um papel preponderante, os protagonistas de uma habitação feita à medida do olhar, e também dos outros sentidos.

### Privado / Público

Os habitantes da Farnsworth são espectadores do infinito, de uma cena sem limites, sem enquadramento, mas são também os actores principais de um programa em directo, não ensaiado. Neste *show*, a câmara varre todo o interior da casa, cenário para uma actriz chamada Edith Farnsworth. Apesar deste objecto volátil se situar num local isolado, a senhora Farnsworth sabia que havia estranhos que se aproximavam da sua casa, invadiam o seu território e a sua privacidade. Edith Farnsworth lembra como (...) *foi tão difícil tolerar a insolência, a burrice, de centenas de pessoas que invadiam os meus terrenos e o meu lar (...) era terrível e partia-me o coração encontrar as flores selvagens que tão laboriosamente brotavam no terreno, destruídas e esmagadas pelas pegadas das botas, debaixo daqueles narizes esborrachados no vidro.* (FARNSWORTH, cit. RODRIGUES, 2008:159)

As cortinas colocadas em todo o interior foram a solução que Mies encontrou para resolver o problema da privacidade e filtrar a excessiva exposição solar. Mas serão suficientes para controlar o olhar dos que *esborracham o nariz no vidro*? Edith Farnsworth habitou a casa durante vinte anos, aos fins-de-semana e férias. Acabou por vendê-la em 1968, devido ao barulho e confusão gerada

42. Vista do exterior.

43 - 44. Vistas do interior.

pela construção de uma nova estrada que ligava Plano a Chicago, junto à sua casa.

Objecto ícone de uma geração de arquitectos que se diziam funcionalistas, a Farnsworth é um espectáculo público, antes de ser uma casa. Antes de sermos convidados a entrar, já compreendemos o que se passa no interior, sem barreiras. A casa surpreende-nos, aparece-nos nua, mesmo antes de sentirmos vontade de a despir. Destaca-se como uma das obras mais notáveis de Mies, pela combinação da simplicidade com a delicadeza conceptual. Contudo, é, acima de tudo, um exercício de depuração formal que, ainda genial, não responde às exigências de privacidade do espaço doméstico.

Hans-Christian Schink viajou até à Farnsworth House para a fotografá-la, a propósito de uma publicação da Gustavo Gili sobre as casas de Mies. Num artigo sobre a sua impressão da casa, confessa que *from the very first moment this building had a special fascination for me, a fascination that, in the course of a visit extended for several days, became increasingly ambivalent. (...) This house is not a hideaway. Perhaps it was never designed as a dwelling house, as profane questions of functionality were quite clearly of less importance to the architect.* (SCHINK, 2009:168)

Em 1978, Dan Graham realizou *Alteration to a Suburban House*, uma crítica implícita às casas de vidro, em que subverteu a ideologia moderna de continuidade espacial. Nesta maqueta, removeu a fachada de uma casa típica de periferia e substituiu-a por uma janela de vidro. No interior, dividiu a casa com um enorme espelho, paralelo à rua. Deste modo, o espelho e o vidro garantem que tudo o que está no exterior passe a



fazer parte do interior da casa, a relva, a estrada, os automóveis, as pessoas que passam... E o que se passa no exterior é sugado para um interior virtual, representado pelo espelho. Do mesmo modo, quem está no interior auto-observa-se no exterior, na paisagem reflectida pelo espelho. Não existe interior e exterior, nem privado e público, a casa é uma montra onde se representa a vida doméstica, a rua é um palco de representação da vida suburbana para a audiência doméstica. Todos vigiam todos. Todos são audiência e espectáculo. Segundo Beatriz Colomina, esta maquete desencadeia a *dupla exposição*. *The people “outside” are double exposed. They are not only exposed to the view of those inside, but see themselves exposed to others, being seen by others.* (COLOMINA, 2001:83)

### O olhar proibido

Ao tomar contacto com os edifícios que se tornavam populares no início do século XX por Frank Lloyd Wright, Bruno Taut, Philip Johnson e Mies van der Rohe, Eisenstein ficou fascinado com as possibilidades estéticas do vidro. Inspirado na nova estética moderna, *The Glass House* foi um projecto para um filme que nunca chegou a ser concluído, cujo cenário era uma torre construída em vidro. A sua primeira ideia, em 1926, era um filme experimental, em que a câmara se movia num elevador, entre os pisos, através das lajes, dando ao espectador diversos pontos de vista, através da estrutura transparente. Eisenstein planeava trabalhar com as diversas possibilidades de efeitos ópticos que o vidro possibilitava: vidros embaciados, estilhaçados, com texturas, reflexos, etc. Seguindo as pisadas dos arquitectos modernos, Eisenstein queria destruir a sensação de peso e austeridade dos materiais comuns, queria dissolver a materialidade do vidro, através da luz, queria diluir as fronteiras entre interior e exterior, cima e baixo, libertar os corpos e os objectos do peso da gravidade, como se tudo flutuasse num espaço único de cristal. Já nesta primeira versão, os habitantes das casas eram cegos, apenas a câmara podia ver. Apenas os espectadores podiam analisar as relações entre os habitantes.

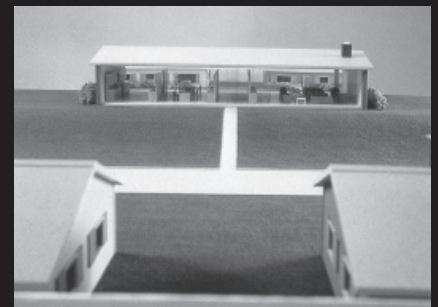
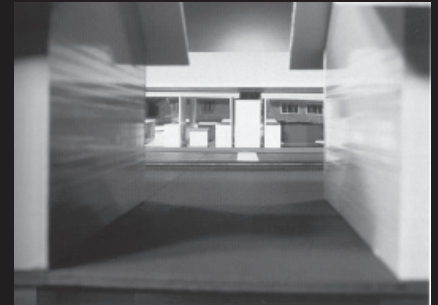
45 - 46. *Alteration to a Suburban House*, Dan Graham, 1978. Fotografias da maquete.



Alguns anos depois, surgiu a segunda versão do projecto. Eisenstein criou três personagens principais, que tinham a capacidade de ver, o Arquitecto, o Poeta e o Robot. O Arquitecto, responsável pela construção da torre de vidro, tinha-a oferecido à humanidade. No entanto, os habitantes não a conseguiam ver e não se conseguiam ver. Surge o personagem do Poeta, que consegue atribuir o sentido da visão aos outros habitantes da torre de vidro. As personagens da história transformam-se assim em espectadores das diversas cenas que acontecem nas casas dos seus vizinhos. Os efeitos são catastróficos. A privacidade dos habitantes é arruinada, mentiras e adultérios são descobertos, fazem-se denúncias e chantagens, que resultam em homicídios e suicídios. A capacidade de ver revela-se uma catástrofe para esta comunidade. É neste contexto desastroso que surge o último dos três personagens principais, o Robot, responsável pela destruição da torre de vidro. No final, quando o destruidor retira a sua máscara, percebemos que era afinal o Arquitecto.

Eisenstein nunca conseguiu terminar o argumento para o seu filme, mas a sua intenção é clara. Com este esboço da história, pretende mostrar que a sociedade não está preparada para viver a vida como um espectáculo público. O instinto de nos abrigarmos e protegermos dos olhares dos outros prevalece sobre os ideais modernos.

Quando nos referimos à habitação, à nossa casa, o nosso abrigo, a privacidade é essencial. Se a intimidade do ser que habita se quer preservada, as janelas devem ser estrategicamente colocadas e controladas no seu tamanho e na sua materialização. O vidro é uma faca de dois gumes, aquele que observa também pode ser observado. Mas



nem sempre é assim.

Alguns seres gostam de ver sem serem observados. Este olhar não é inofensivo, invade e viola o espaço alheio. Basta a possibilidade desse olhar, e as características do espaço alteram-se, o lar converte-se em palco asfixiado pelos olhos dos outros, a rua transforma-se em filme de *suspense*.

*Esta noção de olhar é porventura transmitida de um modo perfeito pela cena Hitchcockiana clássica em que o sujeito se aproxima de um objecto sinistramente ameaçador, geralmente uma casa. Encontramos aí a antinomia por excelência entre o olho e o olhar: o olho do sujeito vê a casa, mas a casa — o objecto — parece de algum modo devolver o olhar. (ZIZEK, 2008: 166)*

### *Rear Window*

Alfred Hitchcock, depois de Eisenstein, também manifestou a ideia do olhar proibido do personagem-espectador que se esconde, em *Rear Window* (HITCHCOCK, 1954). O filme conta a história de um repórter fotográfico, L. B. Jeffries (James Stewart), que está em convalescença, no seu apartamento. Imobilizado e constrangido a uma cadeira de rodas, não pode fazer outra coisa, para além de observar a vida lá fora, através da sua janela. Como todos têm as janelas abertas durante o dia e a noite, Jeffries começa, de modo quase involuntário, a perceber as rotinas, os problemas e o tipo de vida dos seus vizinhos.

Os inquilinos desconhecem-se, mal se cumprimentam e vivem as suas vidas de forma isolada, uns relativamente aos outros. *You don't know the meaning of the word neighbour*, diz uma das moradoras, quando percebe que alguém matou o seu cão, no momento mais dramático do filme. Jeffrey não passa de mais um desconhecido, que apenas olha para o exterior inocentemente (pelo menos, inicialmente) e, sem se aperceber, deixa que a vida dos outros, que não se sabem observados na sua privacidade, comece a fazer parte integrante da sua vida.

47. Fotogramas não sequenciais de *Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954.

Hitchcock mostra-nos, ao longo do filme, os movimentos dos inquilinos do edifício, a partir do ponto de vista do personagem principal. O casal que faz do cão o seu filho, a bela e jovem bailarina exibicionista, a mulher solitária com tendências alcoólicas e suicidas, o jovem casal em lua-de-mel, e ainda um outro casal, com comportamentos bizarros, que constituirá a história mais empolgante, o filme favorito de Jeffrey. A fachada do edifício sugere uma tela, onde são desvendadas diversas histórias diferentes, como se fosse uma série de televisores empilhados, sintonizados em canais diferentes. Jeffrey escolhe o canal, e a câmara vai-se movendo, aproximando e enquadrando ora uma janela, ora outra, ora uma cena, ora outra, em tempo real. Supõe-se que a ideia de Eisenstein também passava por mostrar as vidas de várias pessoas que habitavam a torre de vidro, a partir dos pontos de vista das outras personagens. Tal como Eisenstein, Hitchcock faz de Jeffrey, além da personagem principal do filme, um espectador, como nós. O realizador faz-nos alusão a este aspecto quando põe na boca de Lisa (Grace Kelly), a namorada de Jeffrey, frases como *The show's over for tonight*, enquanto fecha as cortinas.

A partir de certo momento, o personagem principal começa a suspeitar que um dos seus vizinhos tenha assassinado a sua esposa. Nós, espectadores, somos condicionados pelo olhar de Jeffrey, que apenas consegue ver o que está enquadrado pela janela. A sua teimosia em relação à sua verdade e a obsessão em querer ver mais, saber mais e desvendar o mistério, leva, a certo ponto, a que todos os que lhe estão mais próximos, duvidem da imparcialidade do seu olhar, que, efectivamente, pode estar a criar histórias a partir de janelas, fragmentos da realidade. Jeffrey monta



o filme a partir de sugestões, imagens fora dos limites do seu campo de visão, na procura de significados escondidos.

Este é um filme em que o casamento está sempre presente. As histórias que se passam para lá das janelas dos vizinhos de Jeffrey correspondem aos diversos finais possíveis do personagem principal, tendo em conta as pressões de Lisa para o casamento. No final, a namorada de Jeffrey invade o apartamento do assassino em busca de uma aliança, a prova do crime e a chave da história. A ousadia e a perspicácia de Lisa conquistam Jeffrey, mas nada indica se se casarão ou não, deixando-nos fantasiar. É no momento em que Lisa mostra a jóia matrimonial a Jeffrey através da janela, ainda em casa do assassino, que este compreende quem o tem observado. Subitamente, a posição privilegiada de espectador que Jeffrey ocupava, o poder de ver sem ser visto, cai no infinito, tal como o próprio no final do filme. Quando o assassino entra na casa de Jeffrey, atira-o pela mesma janela que deu vida a toda a história (provocando outra perna partida). O filme termina com Jeffrey sentado na mesma cadeira do início, com a mesma janela ao seu lado. A estrutura circular do filme acentua o *suspense* e estimula a fantasia do espectador.

Este é também o método utilizado por Edgar Allan Poe, no conto *The Man of the Crowd*, analisado anteriormente. Poe inicia o conto com a mesma expressão com que o conclui. *Er lasst sich nicht lesen* significa que há coisas que não se deixam ler, há segredos que não podem ser completamente desvendados, o que acentua a atmosfera misteriosa de *The Man of the Crowd*. De facto, há vários elementos que unem este conto a este filme, desde a janela inicial, origem de todo o enredo, passando pela noção de personagem-narrador, personagem-espectador, que coloca o leitor/espectador na mesma posição do personagem, terminando no ambiente enigmático e nebuloso que vaga as duas narrativas. Também a relação entre o *flâneur*, o *voyeur* e o espectador é muito clara nestas duas narrativas.

Ambas nos sugerem, de algum modo, para além do olhar do *flâneur*, a figura do *voyeur*, alguém que se intromete na vida de outros. Existem fortes diferenças entre estes dois tipos e convém esclarecê-

48. Fotogramas de *Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954.

las. O olhar do *voyeur* é um olhar desenquadrado, que retira prazer do que vê e do poder de ver imagens íntimas que não lhe pertencem. Já o *flâneur*, à semelhança do espectador, constrói uma narrativa a partir de fragmentos, o seu fascínio está no que não pode ver, no que é apenas insinuado. É um ser incógnito, não identificável, porque faz parte de um conjunto, mas não se esconde. Já o *voyeur* quer ver sem ser visto, numa violação consciente da privacidade alheia. Por momentos, estas personagens tocam no *voyeur*, no entanto mantêm-se *flâneurs* apaixonados pelo mistério, espectadores empolgados, que nutrem o prazer pela construção de narrativas, a partir de pedaços do quotidiano.

Ao longo de *Rear Window*, tanto Jeffrey como nós, espectadores, não vemos o homicídio, nunca vemos sangue, armas ou o corpo da vítima. O medo e o *suspense* não estão naquilo que se vê, mas naquilo que não se pode ver, no que é sugerido ou se mostra parcialmente por entre janelas.

*Rear Window* è un film dell'indiscrizione, dell'intimità violata e sorpresa nel suo carattere più infamante, il film della felicità impossibile, il film della biancheria sporca che si lava in cortile, il film della solitudine morale, una straordinaria sinfonia della vita quotidiana e dei sogni distrutti. (TRUFFAUT, 1978: 94)



## 3.3 *Maison à Bordeaux e Da Vinci Tower, a imobilidade móvel*



49. Vista do exterior.

*Foi abolida a definição da arquitectura como um ambiente fixo para os corpos em movimento. O movimento passa a ser o da modificação do espaço e do corpo, mesmo quando este se encontra momentaneamente parado. “Quando o meu corpo está parado e a arquitectura está a transformar-se, então estou em movimento. Estou a movimentar-me porque o edifício onde me encontro está a deslocar-se. Movo-me, porque o espaço em si mesmo está a alterar-se à minha volta. Movo-me porque o meu corpo está ele próprio a reconstituir-se.” Tudo é efêmero. O sujeito é performativo. A arquitectura é parceira nessa performance. (GRILO, 2007:19)*

### Rem Koolhaas e o Cinema

Rem Koolhaas assume a forte influência do cinema no seu trabalho, *there is surprisingly little difference between one activity and the other... the largest part of my work is montage... spatial montage.* (KOOLHAAS cit. BRUNO, 2002:68) Iniciou a sua actividade profissional como jornalista e argumentista de cinema, o que influenciou fortemente o seu percurso. Segundo o arquitecto: *It’s about montage also, whether it’s making a book, a film or a building (...) you have to construct the episodes in a way that is interesting and makes sense or is mysterious.* (KOOLHAAS, cit. LUBOW, 2000)

Apaixonou-se pela arquitectura nos anos setenta, quando conheceu o muro de Berlim, que resultou em *The Berlin Wall as Architecture* (1970), onde admite a sua maior surpresa, *the wall was*

50. Planta piso superior.

51. Planta piso intermédio.

52. Planta piso inferior.

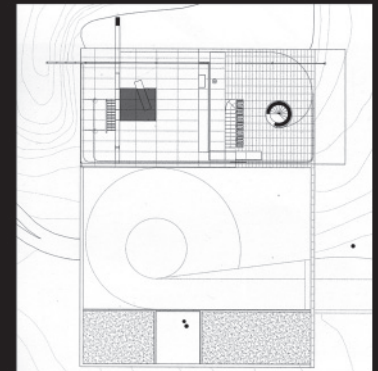
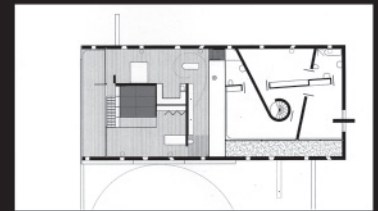
53. Corte longitudinal.

*heartbreakingly beautiful (...) Apart from the daily routines of inspection – military in the East and touristic in the West – a vast system of ritual in itself, the wall was a script, effortlessly blurring divisions between tragedy, comedy, melodrama.* (KOOLHAAS, 1995:222)

Em 1972, ganhou uma bolsa que lhe permitiu viajar até aos Estados Unidos, de onde nasceu *Delirious New York, a Retrospective Manifesto for Manhattan* (1978). Regressado à Europa, fundou o *Office for Metropolitan Architecture* (OMA) em 1975, um grupo de arquitectos, investigadores, designers industriais, designers gráficos e construtores de modelos tridimensionais, que se dedica à arquitectura, ao urbanismo e à análise cultural contemporânea.

### Uma nova mobilidade

O movimento não tem que ser forçosamente físico e o cinema é a prova disso. Assistir a um filme é uma experiência muito intensa, física e palpável, em que somos transportados através de fragmentos, tempos e espaços diversos, num percurso de emoções. Na tela tudo está em





54. Vista do exterior.

permanente mutação, as imagens aparecem e desaparecem, ao longo de movimentos contínuos e sucessões credíveis, que o espectador percorre. Dotado de uma imobilidade móvel, sentado numa poltrona, este sujeito move-se ao sabor da câmara, entra, sobe, cai, desliza, regressa ao passado e descobre o futuro, numa enorme variedade de espaços e tempos.

*There is a mobile dynamics involved in the act of viewing films, even if the spectator is seemingly static. The (im)mobile spectator moves across an imaginary path, traversing multiple sites and times. (...) In this sense, the consumer of architectural (viewing) space is the prototype of the film spectator. (BRUNO, 2002: 55)*

A *Maison à Bordeaux* foi uma encomenda de um casal que queria apenas uma casa simples. Quando o projecto estava a decorrer, deu-se um acidente de automóvel, que deixou o marido paraplégico, condenado a uma cadeira de rodas, o que alterou o rumo dos planos. Uma nova casa, com características apropriadas à nova condição do cliente, seria a única forma de o libertar da prisão que constituía a habitação onde moravam antes. Jeffrey, em *Rear Window*, mostra-nos que, para alguém condenado a uma cadeira de rodas, a sua casa é a sua prisão, a janela a única forma de se libertar do seu mundo. Este cliente queria mais, tendo dito a Koolhaas, *Contrary to what you would expect, I do not want a simple house. I want a complex house, because the house will define my world...* (cit. KOOLHAAS)

Se a cadeira de rodas era a nova extensão do corpo do cliente, a casa poderia ser a nova extensão da cadeira de rodas. O espaço teria que ser feito à medida de um novo corpo com características diferentes, um corpo que se movia de um modo diferente.

Uma plataforma móvel com 3x3.5 metros foi a solução encontrada para responder à impotência motora do cliente, assim como um conjunto de paredes móveis, janelas automáticas e objectos mecânicos. A situação tradicional de corpos em movimento por espaços fixos é aqui invertida. Aqui, o corpo imóvel ganha a mobilidade oferecida pela casa, controlada por ele próprio, devolvendo-lhe

55. Aspecto exterior da maqueta.

56. Piso intermédio.

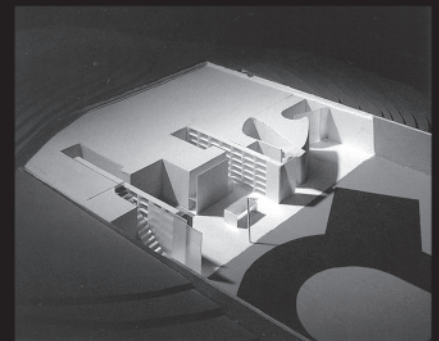
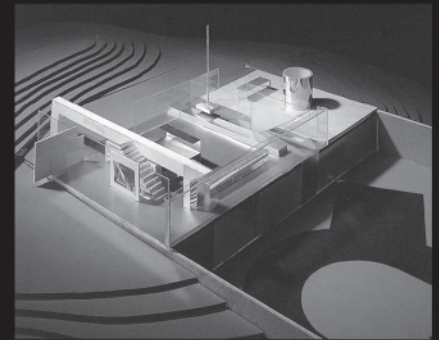
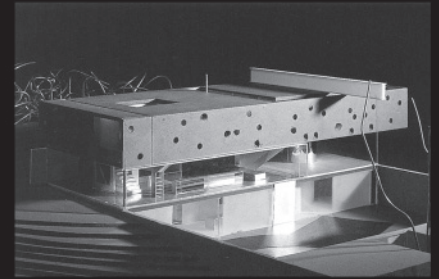
57. Piso inferior.



o poder de estabelecer os seus movimentos no espaço, as suas actividades e as suas narrativas, à semelhança do *flâneur*. Este quarto-elevador adquire novas funções, dependendo do piso em que se encontra, determinando todos os espaços da casa, que ganham características diferentes quando existe plataforma e quando existe apenas um vazio central. *The movement of the elevator continuously changes the architecture of the house. A machine is its heart.* (KOOLHAAS)

A casa é constituída por três pisos conectados pela plataforma central. O piso inferior é semi-enterrado e recebe os espaços mais íntimos da casa; o piso intermédio é o espaço mais social, com um contacto mais próximo com o exterior e a paisagem; o piso superior é mais protegido e acolhe um espaço para as crianças, outro para a mãe e outro para o pai. A plataforma tem livre comunicação com todos os espaços da casa, garantindo ainda acesso a todos os livros, dispostos em estantes ao longo dos três pisos. De facto, os pisos também surgem empilhados, como os livros, como *caixas* com características diferentes, quer a nível formal, quer a nível funcional, enfim, fragmentos colados pela força de possíveis *atrações eisensteinianas*, e conectados por um compartimento aberto, que enaltece a possibilidade da imobilidade móvel do seu proprietário.

A *Maison à Bordeaux* oferece ao cliente paraplégico o poder de controlar todos os espaços da casa, ao longo de *travellings* verticais e horizontais, mas também o transforma no centro de todas as atenções, o protagonista de uma narrativa, que Pedro Gadanho sugeriu de *suspense*. Ao contrário do *suspense* criado por percursos, corredores ou portas, pela *experiência física do espaço e da ficção que se constrói em torno do uso desse espaço* (GADANHO,





58. Vista do interior.

2001: 73), o *suspense* desta casa não nasce dos efeitos. (GADANHO, 2001: 73), mas sim, das interpretações de um gesto único pensado aos retalhos. *Aqui, o suspense nasce da tensão desconcertante e estimulante gerada pelas contradições deliberadas, pela justaposição do aparentemente inconciliável, pela apropriação de um universo de significações e referências muito diversas.* (GADANHO, 2001: 73) As contradições desta casa não se limitam à imobilidade móvel ou às diferenças formais entre os diversos pisos, mas também abrangem a relação, muitas vezes conflituosa, entre a arquitectura e a tecnologia.

### *Koolhaas Houselife*

A *Maison à Bordeaux* foi a protagonista de um dos filmes-documentários de uma série realizada por Ila Bêka e Louise Lemôine, chamada *House living – A serie*. Este conjunto de filmes explora algumas obras arquitectónicas recentes, incidindo na dimensão prática, na vivência efectiva dos espaços. *Koolhaas Houselife*, o primeiro documentário realizado, apresenta a *Maison à Bordeaux* através da perspectiva da empregada doméstica, Guadalupe Acedo, que cuida da manutenção do conjunto, após a morte do proprietário. Daí o título *Koolhaas Houselife*, que nos remete para a expressão *Koolhaas Housewife*.

Exposto ao público na 11ª Bienal de Arquitectura de Veneza (2009), subordinada ao tema *Out there – Architecture beyond building*, este documentário (que foi acompanhado por um livro com fotos e textos sobre a *Maison à Bordeaux*, quando foi colocado à venda) procura mostrar a casa depois de ser construída e fotografada para revistas de arquitectura, a forma como é efectivamente usada e ocupada, actualmente pela sua única habitante, Guadalupe Acedo.

Após um pequeno episódio com turistas que devem descalçar-se para visitar a obra arquitectónica, o filme inicia com um plano, com cerca de um minuto, de Guadalupe Acedo sobre a plataforma que sobe a uma velocidade constante até ao piso superior. A câmara mantém um enquadramento estático sobre o piso intermédio, observadora de um movimento lento ao som de Strauss,

59. Fotogramas de *Koolhaas Houselife*, Ila Bêka e Louise Lemôine, 2008.

evocando a cena de *2001 A Space Odyssey*, em que a câmara acompanha a valsa das naves ao som de Danúbio Azul, do mesmo compositor. A partir daí, o filme desenvolve-se ao longo de pequenos episódios reveladores das dificuldades e inquietações diárias desta caricata senhora, ao gerir a manutenção diária da casa, do jardim e da piscina. Problemas como o peso das cortinas, a estreiteza das escadas, a dimensão enorme dos vidros, a extrema sensibilidade da automatização da plataforma, ou as fissuras e infiltrações sucessivas nas paredes do edifício, dão vida aos pequenos episódios que compõem o filme, e justificam as palavras de Guadalupe a certa altura durante o filme: *If I had a lot of money, I wouldn't buy a house like this.*

Para Ila Bêka e Louise Lemôine, o maior enigma desta casa está precisamente nas infiltrações constantes, que transformam a casa num cenário de baldes, panos e água. As adversidades do funcionamento da casa relembram-nos a visão de Jacques Tati, que é deliberadamente referenciado no filme num momento em que é filmada uma televisão onde está a ser apresentado um pequeno excerto de *Mon Oncle* (TATI, 1958). De facto, a senhora Guadalupe Acedo é uma espécie de monsieur Hulot, uma personagem simpática, perdida num mundo de tecnologia e beleza, que não compreende.

A *Maison à Bordeaux* vem confirmar-nos que a relação entre a arquitectura e a tecnologia nem sempre é fácil, podendo mesmo tornar-se contraditória e risível. Por outro lado, revela-nos que a beleza das obras de arquitectura não se encontra apenas em fotografias silenciosas que aparecem constantemente nas revistas de arquitectura, mas que o





60. *Quatro sistemas vermelhos (mobile)*, Alexander Calder, 1960.

processo do tempo e da adaptação aos espaços, mesmo que seja turbulento, também pode ser belo.

### *Da Vinci Tower*

A questão da mobilidade efectiva das estruturas arquitectónicas tem sido explorada ao longo dos últimos cem anos. A vontade de inovar e o fascínio pela tecnologia é, e sempre foi, grande inspiração para arquitectos e engenheiros. Dubai é provavelmente o exemplo mais flagrante do momento presente e a *Da Vinci Tower*, actualmente em construção, vem comprová-lo. Projectada pelo arquitecto David Fisher, esta torre tem oitenta pisos, num total de 420 metros de altura, destinados a escritórios, apartamentos (124 m<sup>2</sup>), *villas* altamente luxuosas (1200m<sup>2</sup>) e ainda quinze pisos destinados a um luxuoso hotel de nome reconhecido. Mas o mais inovador é a sua estrutura central que permite ao edifício rodar constantemente a posição de cada piso individual, alterando continuamente a forma exterior do edifício, assim como a paisagem contemplada pelos habitantes e a sua exposição solar.

Entre cada piso rotativo são colocadas discretas e silenciosas turbinas eólicas; em cada cobertura de cada piso são aplicados painéis fotovoltaicos, o que faz com que esta torre seja inteiramente movida pela energia do vento e do sol, gerando energia eléctrica para uso próprio, e ainda para edifícios vizinhos.

A rotação constante dos pisos proporciona uma experiência visual semelhante à panorâmica, já referida a propósito da Farnsworth House. De facto, estas duas obras permitem um olhar que varre tudo ao longo de 360 graus, quer seja através da utilização do vidro, quer seja através de uma estrutura mecânica. Na *Da Vinci Tower*, a mobilidade do olhar do seu habitante não corresponde à mobilidade voluntária do corpo, qual espectador (i)móvel.

61. *Da Vinci Tower*, David Fisher, em construção. Algumas possibilidades do aspecto exterior do edifício

Umberto Eco, em 1963, edita *Opera Aperta*, um ensaio que propõe uma nova leitura da obra de arte. Incidindo na música, na literatura e nas artes plásticas, Eco crê que toda a obra que contempla mais do que uma interpretação é obra aberta. A este propósito, introduz um outro conceito, a *obra em movimento*.

*Calder fa un passo avanti: ora la forma si muove essa stessa sotto i nostri occhi, e l'opera diventa «opera in movimento». Il suo movimento si compone con quello dello spettatore. A rigore non dovrebbero esservi mai due momenti, nel tempo, in cui la posizione reciproca dell'opera e dello spettatore possano riprodursi in modo uguale. Il campo delle scelte non è piú suggerito, è reale e l'opera è un campo di possibilità.* (Eco, 2006 [1962]:157)

Se Alexander Calder introduziu a *obra em movimento* para a escultura, Fisher fê-lo na arquitectura. A *Da Vinci Tower* é um edifício capaz de mover-se efectivamente aos olhos do habitante e do transeunte. Contudo, apesar de toda a agitação que se fez em volta deste *novo* conceito arquitectónico, este não é o primeiro exemplo de arquitectura dotada de mobilidade na história da arquitectura. A Villa Girasole, construída entre 1929 e 1935 (na mesma altura que a Villa Savoye), é uma casa complexa e fascinante, que faz um movimento de rotação contínuo com a energia do sol. Construída em Marcellise, perto de Verona (Itália), pelo engenheiro naval Angelo Invernizzi, esta casa é constituída por dois corpos em L, agregados a um elemento central, com cerca de 40m de altura, que roda sobre si próprio, provocando a rotação de todo o conjunto sobre uma base circular com cerca de 20m de raio. A Villa Girasole está actualmente



a ser recuperada pelos filhos do seu criador, em conjunto com a Academia de Arquitectura de Mendrisio (Suíça). O objectivo passa não só por manter a casa em movimento, mas também por transformá-la num centro de investigação de energias renováveis, em contacto com empresas e universidades. (VARCELONI, 2009)

*Designed by Life, Shaped by Time* é o conceito que melhor define este tipo de arquitectura, de acordo com David Fisher. Estes edifícios são continuamente desenhados pelos seus habitantes, que alteram a sua forma exterior de acordo com as suas necessidades e estados de espírito, uma forma de expressão e de liberdade individual.

A velocidade de rotação de cada piso na Da Vinci Tower varia entre sessenta minutos e vinte e quatro horas para uma rotação completa e é controlada pela voz dos seus ocupantes ou por um computador central. Além da velocidade, os residentes podem controlar o sentido da rotação, a iluminação artificial, a abertura das portas, as câmaras de vigilância ou a temperatura da piscina interior. A liberdade individual de escolha do que é visível, assim como a decisão sobre as condições internas de cada *villa* colocam estes sujeitos no papel de controladores das suas experiências sensoriais. David Fisher deu grande importância à dinâmica do edifício, concedendo o poder de imobilidade móvel aos que o habitam. Os ocupantes desta torre podem mover-se, escolhendo o enquadramento da paisagem, sem saírem do sofá, o que os coloca aparentemente numa posição semelhante à do espectador.

No site oficial, é ainda referido que *each Dynamic Tower throughout the world will be unique, becoming an iconic structure wherever it's built. Dynamic Towers will represent an era of a new architecture that will change the look of our cities and herald a new era of Dynamic Living.* É então sugerido que este é só o primeiro exemplo de uma arquitectura dinâmica, inteiramente controlada pelos seus habitantes, prestes a invadir o resto do mundo, o que inevitavelmente nos evoca algumas ideias de Constant, que serão desenvolvidas no próximo capítulo.









deambulante ou espectador?

# 4 deambulante ou espectador?

*(...) like film, architecture is built as it is constantly negotiated by (e)motions, traversed by the histories both of its inhabitants and its transient dwellers. Seen in this way, architecture reveals urban ties: the product of transactions, it bears the traces of urban (e)motion and its fictional scripting. A relation is established between places and events that forms and transforms the narrative of a city: the city itself becomes imaged as narrative as sites are transformed by the sequence of movements of its traveler-dwellers. (BRUNO, 2002:66)*

## Motion and emotion

A noção de movimento (motion) nunca esteve muito longe da noção de emoção (emotion). Movimento designa o acto de mover, mudar de lugar ou de posição. E o que é uma emoção se não uma mudança interna de ânimo?

Conscientes das suas actividades, os arquitectos procuram construir emoções, à semelhança dos realizadores que ampliam a realidade. Arquitectos e realizadores oferecem a possibilidade e o prazer de deambular de forma errante por cidades, edifícios, parques, cidades ou filmes. Arquitectura e cinema são, então, um transporte para novos estados de alma, uma viagem silenciosa dentro de labirintos onde nos perdemos. Mas também onde nos encontramos. É nesta actividade deambulante, nómada e errante que a arquitectura se aproxima mais da experiência do espectador.

Ser espectador, ser deambulante ou ser viajante são experiências que envolvem sensações, emoções e movimentos. O viajante (*traveller*), à semelhança do *flâneur*, descrito no início do trabalho, percorre lugares, em busca de novos *travellings* narrativos. A forma como apreende o mundo é física, psicológica e emotiva, uma experiência sempre única e pessoal.

Em meados do século XX, alguns *senhores* sonharam transformar o mundo num lugar fragmentado, um jogo labiríntico, construído com luzes artificiais, susceptível a mudanças e contradições sucessivas, unicamente dedicado ao lazer, à deriva e à partilha de emoções. Enfim, uma viagem infinita por lugares em constante renovação.

### Constant

*New Babylon* foi um polémico projecto para uma cidade, desenvolvido por Constant Nieuwenhuys, um pintor holandês. Desde 1956 até 1974, Constant produziu desenhos, pinturas, colagens, modelos tridimensionais, conferências e textos, que fizeram de *New Babylon* um dos ideais arquitectónicos mais arrojados e controversos do século XX.

Constant foi membro do *COBRA*, um grupo experimental fundado com a publicação da revista *Reflex*, em 1948. Este grupo de pintores e escritores insurgia-se contra a regularização da arte, num momento imediatamente posterior à 2ª Guerra Mundial. Numa entrevista elaborada por

Benjamin Buchloh, em 30 de Novembro de 1999, a propósito da exposição *Another City for Another Life: Constant's New Babylon*, no Drawing Center, em New York, Constant explicou o contexto em que surgiu o colectivo: *We cannot think of COBRA without thinking of the situations we were in after the war, the situation of complete emptiness. There was no avant-garde even, there was only a kind of academism after the so-called freedom, but there was not even freedom after the war finished.* (BUCHLOH, 1999:15)

Foi nessa altura que Constant conheceu Aldo van Eyck, que marcou um ponto de viragem na sua carreira. Constant assume a importância do arquitecto holandês para o seu percurso, *Aldo van Eyck had a collection indeed of Miró, Klee, but also Mondrian, vanm Doesburg, and Schwitters (...). He showed this all to me and we became friends, and then as a second point in our friendship, he taught me the first principles of modern architecture. (...) I was a painter, so I didn't know much of architecture at the time, but with Aldo van Eyck indeed I made my first steps in the field of construction and architecture. But I was rather critical toward the functionalist architecture which was at the time the modern architecture.* (BUCHLOH, 1999:16) Com Aldo van Eyck, Constant foi confrontado com os CIAM e o legado de De Stijl, iniciando o seu interesse progressivo pela arquitectura, colocando-se, desde o início, num patamar crítico relativamente à arquitectura funcionalista. A partir daí, Constant desenvolve o seu trabalho com a finalidade de transformar a sociedade, a política e a economia através da arquitectura e do urbanismo.

Após a dissolução do grupo *COBRA*, em 1952, Constant muda-se para Londres e fica fascinado com a complexidade e a fluidez da cidade. No ano seguinte o artista regressa a Amesterdão, afasta-se progressivamente da pintura e começa a desenvolver, a partir de maquetas, um urbanismo experimental, com vista ao uso comunal e ocioso do espaço. Junta-se a grupos de arquitectura e participa activamente em conferências, artigos e exposições.

Em 1956, Constant chama a atenção dos artistas e teóricos internacionais, ao participar no *First World Congress of Free Artists*, em Alba (Itália) e ao proclamar a necessidade de um novo tipo de arquitectura experimental. Gil Wolman, representante da *Internacional Letrista*, apresenta a ideia de um *urbanisme unitaire*. Todos os participantes assinam o *Alba Platform*, uma reivindicação por um

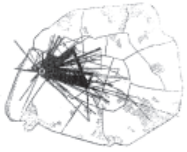
novo tipo de urbanismo.

### *Internationale Situationniste*

Constant fica a viver em Alba, onde continua a desenvolver os seus modelos tridimensionais, em que os espaços poderiam ser infinitamente modificados pelos ocupantes. Neste momento, Debord viaja até Alba para o conhecer, e ali permanece durante vários dias a trocar impressões sobre política e urbanismo. Constant e Debord colocam a hipótese de formar um novo grupo, o que acaba por acontecer em Julho de 1957. Nesta data, oito intelectuais e artistas de várias cidades europeias reuniram-se num bar em Cosio d’Aroschia, Itália, fundindo três grupos já existentes, o *Internacional Letrista*, liderado por Guy Debord, o *Movimento Internacional para uma Bauhaus Imaginista*, liderado por Asger Jorn, e a *Associação Psicogeográfica de Londres*, representada pelo seu único membro Ralph Rumney e ainda elementos do colectivo já extinto *COBRA*, como era o caso de Constant. Juntos, estes homens fundaram a *Internationale Situationniste*, um grupo que contribuiu fortemente para a crítica cultural, artística e política, entre 1957 e 1972, através de desenhos urbanos, manifestos, edições de jornais, congressos, exposições, manifestações e diversas experiências.

### *Urbanisme Unitaire*, construção de situações e deriva

Crentes, pelo menos na sua fase inicial, de que a transformação da realidade quotidiana seria possível através da arquitectura e do urbanismo, estes jovens intelectuais rejeitaram o modelo urbano baseado no capitalismo, o funcionalismo racionalista desenvolvido pelo Movimento Moderno. Ainda em 1957, Constant e Debord escrevem o *Amsterdam Declaration*, uma série de onze pontos por um *Urbanisme Unitaire*, uma teoria que visava a transformação da cidade, através da participação activa e criativa dos habitantes. Pretendiam construir um meio urbano dinâmico,



62. Diagrama publicado em *Paris et l'agglomération parisienne*, Henry Chombart de Lauwe, 1952.

em relação directa com as actividades e os comportamentos da população, unificando a arte e o homem. Esta ideia pressupunha que os elementos da arquitectura tradicional deveriam ser substituídos por elementos capazes de responder aos desejos dos habitantes, através de sequências de acontecimentos diversos e fragmentados, como um filme infinito.

Assim, procuravam contribuir para o enriquecimento do dia-a-dia através da construção de situações, instantes de transformação da realidade quotidiana, numa relação intrínseca entre espaços e emoções. Guy Debord, em 1957 publicou na revista *Internationale Situationniste* o artigo *Rapport sur la Construction des Situations*, onde assume que a ideia central situacionista *est celle de la construction de situations, c'est-à-dire la construction concrète d'ambiances momentanées de la vie, et leur transformations en une qualité passionnelle supérieure* (DEBORD, 2000 [1957]:33) A identidade das cidades deixaria de ser construída por edifícios, mas por situações espontâneas e efémeras, sobre as quais os arquitectos não teriam qualquer tipo de controlo.

*Le développement spatial doit tenir compte dès réalités affectives que la ville expérimentale va déterminer. (...) Les camarades qui réclament une nouvelle architecture, une architecture libre, doivent comprendre que cette nouvelle architecture ne jouera pas d'abord sur dès lignes et dès formes librés, poétiques (...) mais plutôt sur les effets d'atmosphère liée aux gestes qu'elle contient. L'architecture doit avancer en prenant comme matière dès situations émouvants, plus que dès formes émouvantes.*  
(DEBORD, 2000 [1957]:35)

63. *The Naked City*, Guy Debord, 1957.

64. *Guide Pscogéographique de Paris*, Guy Debord, 1957.

65. Fotograma de *Naked City*, Jules Dassin, 1948.

A ordem funcional das cidades seria substituída por uma diversidade caótica e emocionante de ambientes em constante mutação. Todas as formas de movimento eram estimuladas, através dos corpos e de estruturas móveis, produzindo emoções. A arquitectura era um instrumento de desordem e expressão de criatividade.

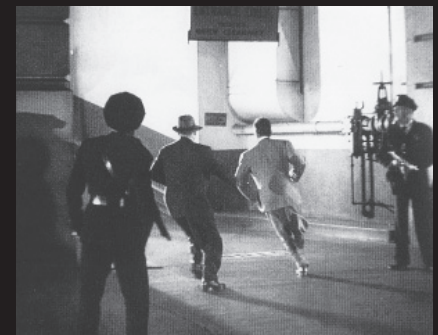
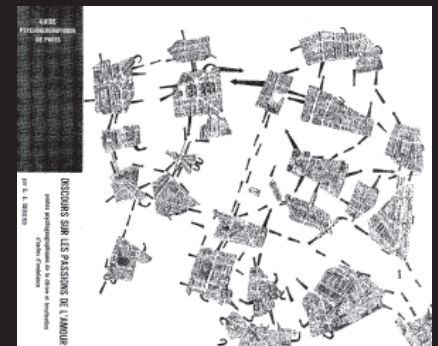
A passagem pela variedade de situações que a cidade proporcionava foi caracterizada por Debord na *Théorie de la Dérive*, publicada em 1958. À semelhança da *flânerie* de meados do século XIX, a

deriva consistia no deambular sem orientação, sem planos ou objectivos, *una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos* (DEBORD, 1958). Debord foi inspirado pelos estudos de Henry Chombart de Lauwe sobre padrões de mobilidade, publicados em *Paris et l'agglomération parisienne*, especialmente por um diagrama onde foram desenhados os percursos de uma estudante parisiense do distrito dezasseis, ao longo de um ano. O traçado revela um triângulo que liga a casa da jovem, a Escola de Ciências Políticas e a casa do seu professor de piano, comprovando *la estrechez del París real en el que vive cada individuo* (LAIWE, CIT. DEBORD, 1958). A deriva surge assim em claro contraste com a monotonia dos percursos que faziam parte das rotinas da maior parte dos habitantes. Uma actividade descontínua e fragmentada em que o indivíduo se sujeita ludicamente ao acaso e ao fortuito, uma experiência próxima da do *flâneur* e do espectador.

### Mapas psicogeográficos

Os objectivos dos situacionistas passavam também pela *Psychogéographie*, isto é, pela observação dos comportamentos dos habitantes, provocados pela deriva e pela construção de situações, os efeitos psicológicos do ambiente geográfico nos indivíduos. Este estudo permitia identificar e distinguir as zonas geográficas, de acordo com as emoções que provocavam nos habitantes.

*Las enseñanzas de la deriva permiten establecer los primeros cuadros de las articulaciones psicogeográficas de una ciudad moderna. (...) Se puede componer, con ayuda de mapas viejos, de fotografías aéreas y de derivas*



*experimentales, una cartografía influyente que faltaba hasta el momento, y cuya incertidumbre actual, inevitable antes de que se haya cumplido un inmenso trabajo, no es mayor que la de los primeros portulanos, con la diferencia de que no se trata de delimitar precisamente continentes duraderos, sino de transformar la arquitectura y el urbanismo. (DEBORD, 1958)*

*The Naked City* e *Guide Psycogéographique de Paris* são alguns dos mapas psicogeográficos executados por Debord, nos anos 50, onde reorganiza o espaço a partir de partes da cidade, conectadas por setas de atracção, que induzem a uma ideia de movimento. *The Naked City* é composta por dezanove segmentos do mapa de Paris, elaborados através de um jogo de colagens, que recria uma nova relação entre a cidade e os seus habitantes, uma relação de afectividade e emoções. Reconhecemos, nesta representação cartográfica, uma visão sequencial e fragmentada, uma ideia clara de movimento, montagem e narrativa. A cidade surge, assim, representada por pedaços, fracturada em *unités d'ambiance*, que reflectem a vontade de deambulação e desorientação labiríntica proposta pelos situacionistas.

Mas, neste caso específico, o filme é mais do que apenas uma referência. Em 1948, *The Naked City*, era já o título de um filme *noir*, realizado por Jules Dassin, uma referência mais do que óbvia para a cartografia situacionista. A cidade de Nova Iorque é a protagonista da história, numa perseguição de dois detectives atrás de pistas para um caso de homicídio. Dassin faz do jogo estratégico dos detectives uma espécie de *promenade*, que poderia ser efectuada pelos situacionistas no espaço da cidade. A cidade, o espaço real torna-se o espaço psicológico, o espaço das diversas histórias dos habitantes, fragmentos que poderiam ser colocados num mapa, conectados por setas sequenciais de atracção. O filme de detectives foi o ponto de partida para a construção de uma outra narrativa, neste caso, um filme situacionista da deriva, a cartografia psicogeográfica de Paris.



### *Détournement*

Este desejo de fragmentação está também implícito noutra conceito caro aos ideais situacionistas. O *détournement* era uma estratégia de recontextualização de fragmentos de obras artísticas ou imagens publicitárias, que subvalorizava os direitos de autor e subvertia o seu significado inicial. Um procedimento de cortes e colagens semelhante à montagem, com efeitos inovadores, muitas vezes com vista a fins propagandísticos. Este conceito era manifestado na cidade através da manipulação e distorção do espaço urbano de um modo inovador e inédito, através de alterações programáticas no espaço, de modo a subverter o ambiente. Permitir a entrada nas estações de metropolitano durante a noite; possibilitar o acesso livre aos telhados de Paris, através de estruturas verticais como escadas ou andaimes; adaptar os candeeiros exteriores com interruptores disponíveis para o público; ou distribuir as obras de arte pertencentes aos museus por bares e cafés eram algumas das ideias mais insólitas, que foram colocadas pela *Internacional Letrista* em 1955. O *détournement* corresponde a uma reinterpretação da arte e do espaço arquitectónico, com um efeito inesperado quer ao nível emocional, quer ao nível intelectual.

Constant, sentindo necessidade de transpor as ideias situacionistas para alguma construção real, criou em 1959 o *Bureau d'Urbanisme Unitaire*, em Amsterdão, liderado por ele próprio e por arquitectos holandeses, com vista a encontrar soluções eficazes para a construção de uma arquitectura situacionista, procurando agitar e transformar o sistema político e social através da arquitectura e do urbanismo. Ainda nesse ano, Constant dá a sua primeira conferência sobre a formalização de estruturas para uma arquitectura situacionista, na Academie de Browkunst, em Amsterdão, uma proposta para uma cidade do futuro, o seu projecto mais polémico, que viria a ser desenvolvido ao longo de quinze anos. No mesmo ano, publica *The Great Game to Come*, publicado na revista *Potlatch*, com uma fotografia do primeiro modelo tridimensional do seu ousado projecto, e *Une autre ville pour une autre vie*, no terceiro número da revista *Internationale Situationniste*, acompanhado, pela primeira vez, por desenhos da proposta que só viria a ser

apelidada de *New Babylon* no quarto número da revista situacionista, num ensaio sobre o sector amarelo.

A partir de 1960, começaram a surgir discórdias dentro da Internacional Situacionista. Teóricos políticos, como Debord, começaram a insurgir-se contra a vontade de traduzir as ideias situacionistas no espaço urbano, sustentando que a arte deveria ser utilizada apenas como veículo de propaganda. Constant recorda: *Debord, he was a man of theory. He was not a practical artist. He was a writer and a philosopher, and he didn't consider it very necessary to make things materially, like we artists. But I insisted on that and I built the first models (...)* (BUCHLOH, 1999:22)

Constant acaba por abandonar a Internacional Situacionista, em 1960, dedicando-se por inteiro a *New Babylon*. Entre risos, explicou os seus motivos a Buchloh, (...) *it sounds strange perhaps, but I quit the situationist movement because of my tastes... (...) I quit it because there were actually too many painters in this situationist movement. [Laughs] Really! I always opposed it. How can you work on urbanism when you are surrounded only by painters?* (BUCHLOH, 1999:22)

Os atritos dentro do grupo conduziram a uma inevitável ruptura da *Internacional Situacionista*, em 1972. No entanto, os ideais situacionistas continuaram a manifestar-se após a sua dissolução, de forma individual, como é o caso de *New Babylon*.



## 4.1 *New Babylon*, um filme de ficção científica

*The psychogeographical notions gathered in this way have already led to the creation of plans and models of a highly imaginative sort that could be called architectural science fiction.* (CONSTANT, 1957)

### Organização funcional

*New Babylon* seria um projecto megalómano, uma imensidão sem limites nem barreiras, que poderia crescer indefinidamente ao longo da superfície terrestre e funcionaria por unidades distintas, *sectores* heterogéneos interconectados em três planos cobertos, que multiplicariam a área terrestre, a partir de uma organização coerente de pisos com funções distintas. O plano inferior destinava-se ao tráfego automóvel e aos caminhos-de-ferro; o plano intermédio estaria elevado entre 15 a 20 metros do solo, através de estruturas auto-portantes como *pilotis*, e era o plano das estruturas flexíveis, da construção de situações e ambientes diversificados, da *flânerie situacionista*; o plano da cobertura era o único ao ar livre e seria utilizado para campos desportivos, áreas verdes e pistas de aterragem para helicópteros e aviões. Os três planos estariam conectados através de acessos verticais pontuais, como escadas, rampas e elevadores, colocados junto aos elementos estruturais. A velocidade do piso inferior e superior seria muito maior do que a do piso intermédio, no entanto, tanto o solo como a cobertura seriam muito mais monótonos e aborrecidos. No plano intermédio tudo seria manipulável pelos próprios habitantes, através de interruptores que controlam a iluminação, a temperatura, a humidade, a acústica, a textura e o próprio espaço

66. Planta da zona norte de *New Babylon*, Constant, 1959.

67. *New Babylon Overhead View*, Constant, 1964.

68. Maqueta de um grupo de sectores, Constant, 1959.

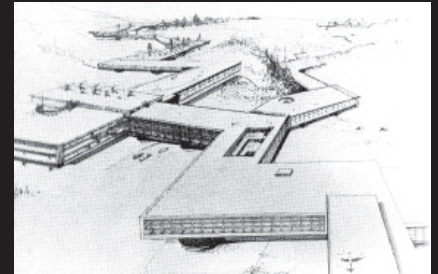
69. Maqueta do *Hanging Sector*, Constant, 1960.

arquitectónico. *New Babylon* seria uma cidade tecnológica, um mundo artificial que deveria responder a desejos autênticos, um conjunto de sequências de ficção científica habitadas por homens reais.

#### A tecnologia ao serviço do lazer

Dentro de *New Babylon*, as actividades necessárias à sobrevivência seriam realizadas por máquinas eficazes, o que possibilitava uma dedicação exclusiva dos habitantes à criatividade artística, à construção de situações de jogo, à deriva permanente, à criação de um espaço psicológico individual e único. A tecnologia serviria assim uma nova cultura direccionada para a criatividade e para o entretenimento.

*Technology has long been the new nature that must now be creatively transformed to support a new culture. (...) Leisure time will be the only time. Work gives way to an endless collective play in which all fantasies are acted out. The static constructions of architects and town planners are thrown away. Everybody becomes an architect, practicing a never-ending, all embracing "unitary urbanism". Nothing will be fixed. The new urbanism*



*exists in time, it is the activation of the temporary, the emergent and the transitory, the changeable, the volatile, the variable, the immediately fulfilling and satisfying.* (WIGLEY, 2001:9)

É desta forma intensa que Mark Wigley, no artigo *The Great Urbanism Game*, retrata as palavras de Constant Nieuwenhuys numa conferência sobre *New Babylon* no *Stedelijk Museum*, em Amsterdam, em Dezembro de 1960. *New Babylon* respondia a todas as concepções situacionistas, uma cidade unitária e contínua ao longo de uma extensão infinitamente labiríntica, um espaço lúdico e festivo, pensado para o novo homem do futuro, o *homo ludens*. Constant caracteriza este homem emergente: *The Homo ludens of the future (. . .) will be the normal type of human being. His life will consist of constructing the reality he wants, in creating the world he conceives freely, no longer bothered by the struggle for life.* (CONSTANT, 2001:13)

Esta forma prazenteira de viver tinha sido desenvolvida pelo historiador holandês Johan Huizinga, em 1938, em *Homo Ludens*, um estudo sobre a importância do jogo para a cultura e para a vida, que teve grande influência sobre o trabalho de Constant. *New Babylon* deveria ser entendida como *nothing more than the projected framework for the construction of situations and the decor for a life of leisure.*

(SADLER, 1999:122)

## Nomadismo

O dinamismo seria provocado por corpos em constante deslocamento e interacção. Era o próprio movimento dos habitantes que criava situações, alterava as condições exteriores, o espaço arquitectónico e reinventava os seus próprios corpos. Séries de situações provocariam outras, numa cadeia infinitamente surpreendente, fomentando um mundo caótico. Tudo estava em constante mutação, pelo que era impossível estabelecer pontos de referência ou qualquer tipo de orientação. Elementos fixos como a casa, o lar de cada um, deixavam de fazer sentido numa cidade como *New Babylon*, onde os habitantes passavam a ser nómadas, moviam-se livremente

70. Esquízo sugerindo a mutação constante do ambiente de *New Babylon*, Constant, 1962.

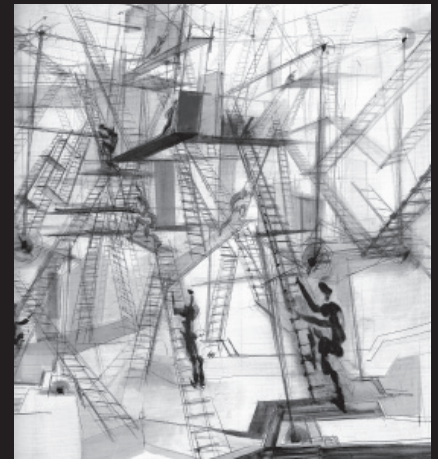
71. *New Babylon*, Constant, 1967.

72. Colagem de um sector de *New Babylon*, Constant, 1971.

sem um rumo predefinido, caminhavam ao sabor do acaso e pernoitavam em hotéis disponíveis para toda a comunidade. Constant assume que *the unfunctional and fantastic way of living would demand rapid passage from one place to another, from sector to sector, and life in New Babylon would be essentially nomadic; people would constantly be travelling.* (CONSTANT, 2001:14) Esses caminhantes não estariam muito longe dos boémios, dos ciganos ou dos *flâneurs*, os habitantes que se fundem com as ruas, numa adaptação constante às novas condições de vida. E não será essa a condição do homem actual, que trocou a casa pelo quarto de hotel e o escritório pelo avião? Numa entrevista feita por Koolhaas, para o jornal *Haagse Post*, em 1966, Constant explica que *New Babylon* não é de todo um projecto utópico, mas representa a solução para as cidades emergentes. *O homem sedentário está a morrer; estamos-nos a tornar nómadas cada vez mais, vagueando sobre a Terra, não procurando descanso mas movimento dinâmico.* (CONSTANT, cit. CARVALHAL, 2006:13)

### Labirinto dinâmico

Os *New Babylonians* seriam seres permanentemente perdidos e errantes num espaço dinâmico, num jogo temporal, que através da constante mutação das estruturas espaciais, conseguia ultrapassar a desorientação característica de um labirinto clássico. Wigley acrescenta, *Movable floors, partitions, ramps, ladders, bridges and stairs are used to construct “veritable labyrinths of the most heterogeneous forms” in which desires continuously interact.* (WIGLEY, 2001:9) A cidade seria construída sob o princípio de que os sujeitos estariam preparados para alterar o espaço indefinidamente



e os seus movimentos ampliariam a dimensão *piranesiana* do espaço. Ao contrário do labirinto tradicional, cujo objectivo é encontrar a saída, em *New Babylon* os habitantes procuravam densificar a desorientação, alterando constantemente as possíveis referências exteriores. *New Babylon* era um labirinto sem centro, sem outro objectivo além da deriva permanente sem rumo planeado.

*New Babylon is one immeasurable labyrinth. Every space is temporary, nothing is recognizable, everything is discovery, everything changes, nothing can serve as a landmark. Thus psychologically a space is created which is many times larger than the actual space.* (NIEUWENHUIS, cit. SADLER, 1999: 143)

As coordenadas seriam a única referência num mundo onde tudo é temporário. Voltar a um lugar seria sempre redescobri-lo, em multiplicações sucessivas de leituras de um mesmo espaço. O espaço físico seria sempre uma novidade surpreendente, o espaço psicológico nunca pararia de crescer. *New Babylon* amplia o mundo real, a nível psicológico, tal como o faz o filme. *New Babylon* é uma espécie de ecrã com as quatro dimensões, onde se projectam filmes, sem organização estrutural, sem princípio, meio e fim. Mesmo que o sujeito contrarie a ordem natural dos acontecimentos de *New Babylon*, mesmo que se mantenha imóvel, tudo se lhe afigurará num constante e perpétuo movimento, um conjunto de emoções inconstantes e omnipresentes.

*New Babylon* foi uma ruptura com as estruturas fixas que caracterizavam a arquitectura até então. Um projecto impregnado de mobilidade (tal como muitos outros projectos da vanguarda arquitectónica dos anos cinquenta e sessenta) mas com algumas falhas no que diz respeito a desenhos de pormenor e detalhes construtivos.

*There are almost hundred drawing of New Babylon. Yet they try not to show us New Babylon. For over fifteen years, Constant dedicated himself to drawing a mirage. Things momentarily come into focus only to shimmer away. The biggest building ever conceived keeps disappearing into a haze. To exhibit these drawings is to exhibit a highly charged but ever-elusive blur.* (WIGLEY, 1999: 52)

De facto, o objectivo de Constant nunca foi chegar a um projecto definitivo, mas estabelecer esquemas representativos de soluções possíveis para uma cidade do futuro. *New Babylon* não passou

73. *Ode a L'Odeon*,  
Constant, 1969.

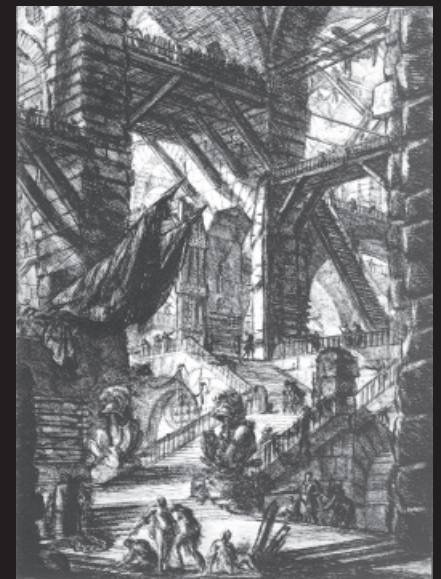
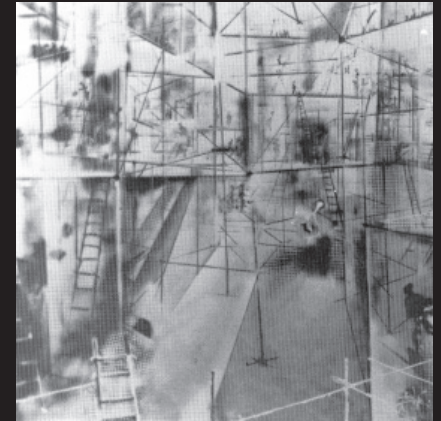
74. *Carceri  
d'Invenzione*,  
Piranesi, cerca de  
1745.



disso mesmo, de representações de mobilidade. Por um lado, visava criticar o funcionalismo e a uniformidade do Movimento Moderno e, por outro lado, provocar novas reflexões e discussões em torno do tema da cidade, da monotonia e da mobilidade.

*Intended as a polemical provocation, New Babylon envisages, as Constant has stated, “the worldwide city of the future” for a society of total automation, in which the need to work is replaced by a nomadic life of creative play, a modern return to Eden. (ZEGHER, 1999: 9)*

É desta forma que Catherine de Zegher introduz *New Babylon, a modern return to Eden*. Mas será que esta cidade imaginária estaria mais próxima do paraíso ou do inferno? Desiludido com a realidade que se vivia, desde os confrontos do Maio de 68 nas ruas de Paris, até às atrocidades da guerra do Vietname, Constant compreendeu que a liberdade oferecida pela sua cidade provocaria uma violência desmedida entre os homens. A sua luta contra a melancolia poderia tomar rumos desastrosos, num mundo cruel, sedento de poder. O artista revolta-se, então, contra o seu sonho romântico de uma cidade dinâmica, centrada na paixão e espontaneidade dos seus habitantes, destrói o seu último modelo e dedica-se novamente ao desenho e à pintura, representando uma *New Babylon* violenta e insegura, um pesadelo de sangue e de força. O filme cor-de-rosa inicial transforma-se num verdadeiro cenário de terror. De facto, nem o labirinto situacionista escapa ao jogo cruel, ao terror petrificante, à solidão amarga e à ideia de que a um Dédalo corresponde sempre um Minotauro. *New Babylon might be the liberating way of the future, or it might just as easily be a nightmarish High Tech pleasure prison. (WIGLEY, 2001:9)*



*L'année dernière à Marienbad*

*I made my way once again along these corridors and through these rooms, in this building that belongs to the past, this huge, luxurious, and baroque hotel, where endless corridors... Silent rooms where the sound of footsteps is absorbed by carpets so heavy, so thick, that all sound escapes the ear. As if the ear itself, as one walks, once again, along these corridors, through these rooms... Cross corridors that lead in turn to rooms heavily laden with a décor from the past, silent rooms where the sound of footsteps is absorbed by carpets so heavy, so thick that all sound escapes the ear. As if the ear itself were very far from the ground. I made my way once again along these corridors, through these great rooms, in this building that belongs to the past. This dismal baroque hotel where corridor follows corridor. Silent, deserted corridors heavily laden with woodwork and paneling, with marble, mirrors, pictures and darkness, pillars, alcoves and rows of doorways... (RESNAIS, 1961)*

Estas palavras são repetidas no início de *L'année dernière à Marienbad* (RESNAIS, 1961), filme com guião de Alain Robbe-Grillet, realizado por Alain Resnais, em 1961. Proferidas por uma voz de um corpo ausente, estas palavras descrevem o hotel onde se desenvolverá a acção, enquanto acompanhamos um percurso em *travelling*, através de portas, salas e corredores. A narração confunde-se com o texto de uma peça de teatro, que os hóspedes do hotel parecem assistir.

As personagens aparecem finalmente, vazias, distantes, estáticas, como estátuas. Um homem sem nome, com uma expressão mais viva do que as outras personagens tenta lembrar uma mulher, também sem nome, da paixão que viveram no ano anterior, num lugar impreciso, que *poderia ser Karlstadt, Fredericksbad ou Marienbad*. Ela continua com a sua expressão ambígua e nega alguma vez o ter conhecido. O homem insiste na recordação (ou construção) de um passado que ela recusa incessantemente, entre momentos de maior certeza e outras de dúvida e contradição.

Ao entrarmos na memória do personagem masculino, damos por nós perdidos, tal como as personagens, num espaço e num tempo maleáveis e indeterminados, que recomeçam

75. Fotogramas de *L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961.

constantemente. Somos espectadores à deriva, nómadas num território que não compreendemos. Resnais desafia a lógica temporal-espacial, rompendo com o modelo estético e narrativo do cinema clássico, guiando-nos por espaços e tempos que se mesclam e nos confundem, num eterno retorno ao passado.

Não só o hotel é descrito como um espaço labiríntico, como toda a narrativa é realizada ao longo de um jogo confuso de memórias, fantasias, mistérios, imagens, palavras e emoções. O jogo é a única relação entre as várias personagens, a única forma de comunicação entre o personagem principal e os outros, absortos num mundo paralelo. É no lazer e na construção de situações de jogo que reside a principal actividade do resto das personagens, tal como em *New Babylon*.

O terceiro personagem, eventual marido *dela*, surge, pela primeira vez na história, a propósito de um jogo. Conhecedor das regras, este personagem *pode perder, mas ganha sempre* o jogo que ensina aos outros hóspedes e, particularmente, ao personagem principal, condenado a perder sempre o jogo e a mulher amada nos intermináveis corredores e salões. Uma metáfora, talvez, do jogo que representa este filme e da posição perdedora dos espectadores, errantes e perdidos, que nunca conseguem compreender o que é real, memória, sonho ou fantasia.

*L'année dernière à Marienbad* é a história de um homem que tenta escapar à alienação e à repetição cíclica que se vive naquele labirinto, junto da mulher por quem se apaixonou. Introduce assim sentimentos e emoções dentro daquele hotel, habitado por criaturas que não parecem humanas,





76. Imagem de apresentação de *L'année dernière à Marienbad*.

homens-máquinas, mortos-vivos, ou apenas seres construídos pela imaginação dele.

Existe uma imagem do filme, que mostra o jardim, com as suas estátuas, as suas árvores, os seus arbustos, e alguns homens e mulheres, numa aparente estaticidade. Tanto o homem, suposto personagem principal, como toda a natureza não produzem sombras. Apenas algumas personagens apresentam sombras projectadas no chão, evidenciando a sobreposição entre dois tempos ou dois mundos paralelos, o mundo real e o imaginário.

### *The Shining*

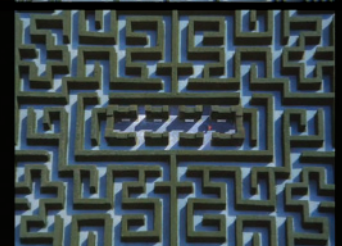
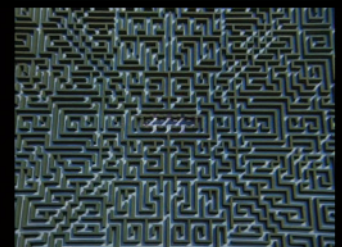
Cerca de vinte anos depois, Stanley Kubrick realizou um filme, possivelmente inspirado em *L'année dernière à Marienbad*. *The Shining* (KUBRICK, 1980) é uma história de Stephen King passada também num hotel, fechado, isolado e vazio de hóspedes, caracterizado por corredores labirínticos habitados por fantasmas e por uma família que toma conta do edifício durante esse Inverno difícil. Se Resnais nos remete para um labirinto espacial e temporal, criado sobretudo pela narrativa, Kubrick constrói um labirinto clássico, junto do hotel, que utiliza como metáfora para o próprio hotel e para a complexidade psicológica que Jack Torrance (Jack Nicholson) vai atingindo ao longo do filme.

Jack Torrance, um escritor que vive uma fase pouco criativa, procura no Hotel Overlook o isolamento e o silêncio que poderão ajudá-lo a voltar a escrever. A sua mulher, Wendy (Shelley Duvall), e o seu filho, Danny (Danny Lloyd), acompanham-no para a temporada de Inverno no hotel. No início, quando a família chega ao hotel, após uma longa viagem pelas montanhas, o edifício é ainda um espaço habitado por turistas, agradável e aconchegante. Também Jack surge como um pai de família simpático e pacífico, apesar de um passado problemático com álcool. Ao longo do filme, o edifício e o personagem evoluem de mãos dadas, evidenciando gradualmente o peso dos fantasmas macabros do passado. Da mesma forma que o hotel corrói todas as personagens para um estado progressivo de terror, também Jack se revolta contra os que lhe estão mais próximos.

Danny é uma criança com poderes e visões sobrenaturais, a que o cozinheiro do hotel chama *shining*, e consegue pressagiar, mesmo antes de chegar ao hotel, que algo de terrível vai acontecer naquele lugar, à semelhança do passado. As imagens de sangue e de mortos invadem-lhe a mente de forma evolutiva, chegando mesmo a agredi-lo. Wendy é uma mulher passiva que gradualmente começa a sentir-se confusa com o comportamento agressivo do marido, preocupada com os acontecimentos bizarros testemunhados pelo seu filho e transtornada pela solidão e pelo isolamento. As ocorrências bizarras, assim como todo o ambiente tétrico, levam-na a um estado de histeria soluçante e de medo absoluto. Jack é, progressivamente, possuído pelo espírito que já tinha atormentado os responsáveis pelo hotel no passado. *Work and no play make Jack a dull boy* é a frase que repete, incessantemente, nas folhas que dactilografa diariamente. Com o passar dos dias, não consegue produzir texto, enlouquece e desenvolve a sua frustração numa intenção de assassinar cruelmente a sua mulher e o seu filho.

O hotel é enorme, abismal, transformando os seus três únicos ocupantes em seres pequeninos e indefesos, numa prisão perturbadora e inquietante. Overlook significa inspeccionar, vigiar, que é precisamente o papel do hotel, que controla todos os movimentos dos habitantes do hotel. Esta ideia fica patente nos *travellings* realizados atrás do pequeno Danny, como se alguém o seguisse enquanto guia o seu triciclo ao longo dos diversos corredores, alternando o pavimento e a carpete, num ruído que intensifica o silêncio e a solidão. Também Jack vigia os passos da sua família, acção evidenciada na cena em que o escritor observa atentamente uma maquete do jardim-labirinto, que Kubrick transforma numa vista aérea do labirinto real e aproxima até chegar aos risos de Wendy e Danny, que brincam e deambulam, atingindo o centro do labirinto e acordando o Minotauro. Neste caso, o Minotauro é Jack Torrance, que vagueia pelos corredores e se esconde nas sombras, acabando por perseguir a sua mulher e o seu filho, com a intenção de os matar com um machado, ao longo de um percurso que seguimos, mudos, mas inquietos. Contudo, Danny conhece bem o espaço físico do hotel e do labirinto exterior, assim como o passado que o assombra. O escritor acaba por ser despistado pelo filho e termina morto, congelado dentro do jardim-labirinto.

Quando o puzzle estava quase montado por nós, espectadores, Kubrick tira-nos a última peça, ao aproximar a câmara de uma fotografia de 1921, data da inauguração do hotel, que mostra o mesmo Jack Torrance no centro, o dono do Overlook Hotel. O labirinto em *Shining*, tal como em Marienbad, é infinito, com um passado e um futuro marcados pela repetição inquietante de acontecimentos. As saídas são sempre um recomeço, um *looping* constante do tempo, um círculo que recomeça no momento em que se fecha. É sempre assim com Stanley Kubrick, viagens pela incerteza, atrás de um protagonista deambulante, perdido no labirinto que cresce em seu redor.



## 4.2 *Parc de La Villette*, o país das maravilhas

*(...) there is no architecture without event, no architecture without action, without activities, without functions. Architecture (...) is the combination of spaces, events, and movements without any hierarchy or precedence among these concepts.* (Tschumi, 1997 [1994]: 255)

Bernard Tschumi

Tal como os situacionistas, Bernard Tschumi compreendeu a importância da situação, do acontecimento, da surpresa, da deriva, do movimento e da sequência para a compreensão do espaço, incorporando o efeito do cinema na sua arquitectura. *Event* ou *movement* são termos que utiliza frequentemente para definir as dimensões da arquitectura. A sua concepção do espaço arquitectónico, tal como a de Constant, ultrapassa a tradicional noção de edifício estático, construção tectónica. Apesar das suas estruturas espaciais não se moverem, o espaço é pensado em movimento, como o de Le Corbusier. No entanto, no espaço de Tschumi, o sujeito não reproduz apenas um percurso planeado, como na *promenade architecturale*, mas reinventa novos trajectos, criando múltiplas sequências de espaços, ampliando o espaço psicológico, tal como acontecia na *New Babylon*.

Bernard Tschumi, arquitecto desde 1969, foi considerado um dos líderes do Desconstrutivismo. No final dos anos 80, foi um dos sete arquitectos escolhidos para apresentar o seu trabalho numa



exposição que decorreria no MoMA, organizada por Mark Wigley e Philip Johnson. O seu trabalho foi, então, apresentado ao lado dos trabalhos de Peter Eisenman, Frank Gehry, Zaha Hadid, Rem Koolhaas, Coop Himmelb(l)au e Daniel Libeskind. Para esta exposição, arquitectos distintos pelas suas produções teóricas e intelectuais, procuraram repensar a arquitectura, a partir de uma desconstrução dos processos conceptuais e formais, geralmente utilizados na época. Daí o título da exposição *Deconstructivist Architecture*. No entanto, cada um dos arquitectos explorou o conceito desconstrutivista de uma forma muito pessoal, que continua a reflectir-se na obra que têm vindo a desenvolver.

Mas, mesmo antes desta exposição, Tschumi tinha já manifestado os seus ideais de disjunção, a partir de um ideal de arquitectura que valoriza o movimento, o fragmento e o acontecimento. Em 1982, o Governo Francês organizou um concurso público para diversos projectos em Paris, tais como a *Opera de la Bastille*, a pirâmide do *Museu Louvre* ou o *Parc de La Villette*. O *Parc de La Villette* rejeita o contexto, a unidade e a estaticidade, encorajando a dissociação, a fragmentação e a justaposição e contribuindo para uma nova definição do espaço. Surgia *an urban park for the 21st Century*, um parque que se insurge contra as estéticas passivas associadas ao repouso e à natureza, a favor de um espaço urbano baseado na invenção, heterogeneidade, educação e entretenimento. Algo como uma resposta a um *homo-ludens*, neste caso, alguém que se dedica ao lazer e à criatividade não permanentemente, mas que pode usufruir dessa condição esporadicamente.



78. Possíveis desvios da estrutura inicial das folies.

## O desenho do parque

*The park is also inhabited: sequences of events, use, activities, incidents are inevitably superimposed on those fixed spatial sequences. It suggests secret maps and impossible fictions, rambling collections of events all strung along a collection of spaces, frame after frame, garden after garden, episode after episode.* (Tschumi, 2000 [1994]: 70)

*La Villette* era uma área semi-industrial, com cerca de 55 hectares, que possibilitava um programa muito variado. Assim, para além dos pré-existentes *Museu da Ciência e da Tecnologia* e o *Grande Halle*, é pontuado por outros edifícios públicos distribuídos pela sua grande área, voltados para a cultura, as artes e o entretenimento.

Tschumi admite que poderia ter optado por duas estratégias para o desenho do parque. Ou se aplicavam ideias teóricas pré-existentes ao lugar e ao programa; ou se ignoravam os precedentes e se criava um desenho original, com uma configuração tipológica ideal, a partir de grelhas lineares ou concêntricas, que se tornariam o ponto de partida para transformações futuras. Nas palavras de Tschumi, *a fundamental distinction separates these two strategies. In the first case, the design is the result of the transformations, while in the second it becomes the origin.* (Tschumi, (1997) [1994]:187)

Foi seleccionada a segunda opção e o programa foi distribuído por toda a área do parque, a partir de três sistemas abstractos: sistema de pontos, sistema de linhas e sistema de superfícies. Enquanto Constant tinha procurado atingir um mundo surpreendente a cada passo, extrapolando as estruturas estáticas, num conjunto de sistemas em constante mutação, Tschumi optou pela disposição de elementos fixos numa grelha estática.

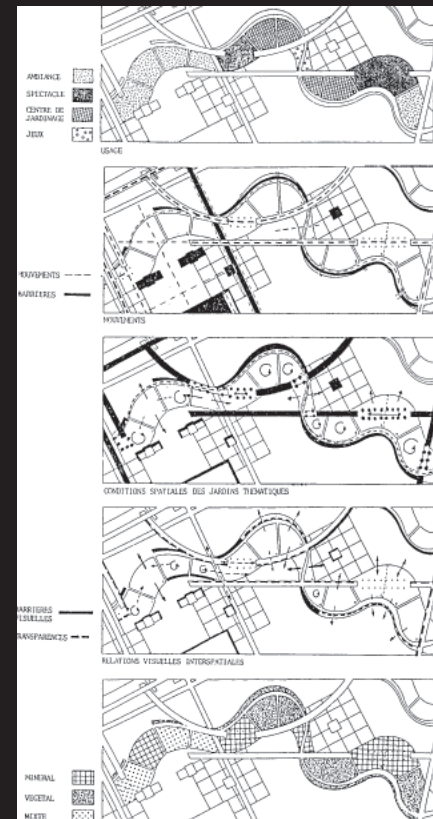
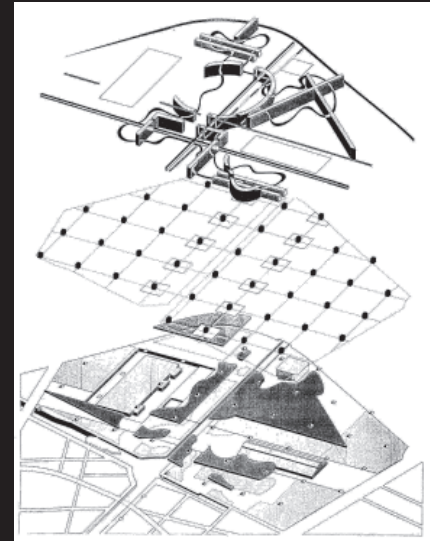
79. *Parc de La Villette*, Bernard Tschumi, 1983-1990. Sistema de linhas, de pontos e de planos.

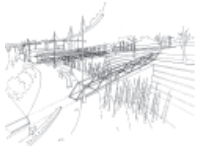
80. Diagramas para a utilização do espaço, Tschumi.

O sistema de pontos (ou *folies*) foi criado a partir de uma grelha linear de coordenadas com intervalos de 120 metros. Todos os pontos são conectados por um movimento contínuo, onde se

dão acontecimentos essenciais à organização do programa. Cada um é constituído por uma estrutura cúbica com cerca de 10 metros de lado, que é depois dividida em três partes em todos os seus lados, formando uma espécie de grelha. A repetição da norma estrutural cúbica, assim como a sua cor vermelha, em contraste com o verde da natureza, serve para dar uma forte identidade do parque. Contudo, pode ser transformada formalmente de acordo com as necessidades programáticas. A estrutura pode ser alvo de rotações, pode ser decomposta em fragmentos ou expandida através da adição de outros elementos, tais como rampas, escadas ou volumes. Assim, apesar do forte princípio estrutural das *folies*, estas alterações desviam-se da estrutura inicial. A grelha torna-se assim apenas um suporte que pode ser transgredido, sem, no entanto, desaparecer. Esta distorção da regra inicial resulta num desvio à norma e numa heterogeneidade de soluções, que produzem ora uma ilusão de instabilidade, ora de flutuação, ora de tensão entre corpos. As formas e os espaços são ambíguos entre a recta e a curva, o ortogonal e a diagonal, o interior e o exterior, a circulação e a permanência. A arquitectura alimenta-se de situações intermédias, estados transitórios, numa sensação de movimento constante.

O sistema de linhas corresponde ao sistema ortogonal de coordenadas, que cria os percursos pedestres ao longo das *folies*, uma grelha dos movimentos dos corpos. A principal passagem Norte-Sul faz a ligação das estações de metro *Porte de La Villette* e *Porte de Pantin*, enquanto a maior coordenada Este-Oeste coincide com o canal de *l'Ourcq* e relaciona a cidade com os seus subúrbios que, sendo um plano elevado, permite obter uma vista sobre todo o parque. Ambas são cobertas e funcionam





81. *Sequence four*  
(*Bamboo Garden*),  
Tschumi.

como eixos do parque, que intersectam as *folies* e se relacionam com estas de diversos modos. Existe ainda um circuito sinuoso que conecta diferentes acontecimentos do parque, estimulando a prática da deriva.

As superfícies do parque são construídas em terra e cascalho, permitindo uma grande liberdade programática. Recebem o sistema de pontos e de linhas e todos os programas definidos para o parque: espaços para jogos, exercício físico, entretenimento, mercados, etc.

Este esquema, constituído por intensos pontos de actividades, conduz a um movimento constante dos visitantes pelo parque, enfatizando as descobertas e as surpresas, ao longo de uma variedade de programas e acontecimentos. Os diversos programas são distribuídos por toda a área, encorajando a combinação de actividades imprevistas. Por exemplo, a faixa de correr trespassa o *piano-bar*, dentro da *tropical green-house*, submetendo a passagem dos atletas por um bizarro percurso animado por ambientes variados. Uma espécie de *détournement* situacionista, a que Tschumi recorre, questionando a noção de unidade e introduzindo rupturas, repetições, distorções e justaposições.

### *Cinematic Promenade*

O desenho do parque implica a acção dos corpos, que produz dissociações no espaço e no tempo, através de uma sequência de acontecimentos. Cada *folie*, cada parque constitui um fragmento, um elemento autónomo, um cenário, onde cada visitante projecta as suas fantasias, à semelhança de Alice, também ela uma *flâneuse* perdida num país onde tudo é possível. Baseadas num conjunto de transformações arquitectónicas, espaciais ou programáticas, as *folies* são desenhadas a partir de um processo equivalente à *montagem de atracções*, uma técnica de ruptura, cuja criação pode residir no contraste ou até mesmo na contradição, explorada por Eisenstein no início do século XX.

82 - 84. Fotografias  
de *folies*.

*Film analogies are convenient, since the world of the cinema was the first to introduce discontinuity – a*

*segmented world in which each fragment maintains its own independence, thereby permitting a multiplicity of combinations.* (Tschumi, 1997 [1994]:196)

O parque é definido pelos percursos que Tschumi nomeia de *cinematic promenade*. Um sistema de linhas, concebida numa analogia com o filme, em que os *frames* correspondem aos sucessivos fragmentos, constituídos por jardins individuais ou pelas *folies*, por onde os visitantes se movem. Ao contrário da *promenade architecturale*, em que o percurso era orquestrado previamente por Le Corbusier, aqui, a paisagem forma-se com a espontaneidade do caminhar, de acordo com a sequência escolhida pelo visitante. O olhar corresponde ao plano do filme, o movimento do visitante corresponde à banda sonora. Cada parte da sequência qualifica, reforça ou altera a parte que a precede, numa pluralidade de interpretações ao longo de um percurso definido individualmente.

Os *frames* podem ser combinados de diversas formas. As sequências espaciais implicam geralmente o movimento do observador, que pode ser planeado pelo arquitecto, como acontece aos utilizadores da *Ville Savoye*; ou não planeado, fruto do acaso, como sucedia aos habitantes de *New Babylon* e aos visitantes do *Parc de La Villette*. Os visitantes são confrontados com uma série de encruzilhadas, vendo-se obrigados a escolher um caminho, a seguir a sua intuição, numa deambulação orgânica e labiríntica entre o verde e o vermelho. A repetição de estruturas produz alguma desorientação, acentuada pela ondulação dos caminhos e pela extensão interminável do parque.

As relações entre os diversos espaços podem ser bruscas ou de maior



continuidade. O corte pode ser severo ou suave. O arquitecto distribui barreiras físicas e visuais, acessos e transparências comunicando com os corpos e os seus movimentos. A linguagem arquitectónica e a linguagem dos corpos complementam-se. As cenas separam-se ou fundem-se através dos passos dos visitantes, que impõem o seu próprio ritmo e duração, numa infinidade de possibilidades narrativas.

*In literature and in the cinema, the relations between frames or sequences can be manipulated through devices such as flashbacks, jumpcuts, dissolves and so on. Why not in architecture or in landscape? At La Villette, the cut between two garden sequences is established by means of intersecting line of trees.*

(Tschumi, 2000 [1994]: 79)

## Violência

Tschumi reflecte sobre a noção de violência na arquitectura em *Architecture and Disjunction* (1997). Segundo o arquitecto, qualquer relação entre o edifício e os seus utilizadores é de violência, porque significa a intrusão de corpos humanos num dado espaço. Esta intrusão é inerente à ideia de arquitectura. Violência, neste sentido, não significa destruição ou brutalidade, mas uma metáfora para a intensidade da relação entre indivíduos e o espaço circundante. É violento o corpo que trespassa o edifício, do mesmo modo que é violenta a parede que não permite ao corpo seguir mais além. Este acto de violência – *this unspeakable copulating of live body and dead stone* (Tschumi, 1997 [1994]:125) – é, no fundo, uma forma de desejo. O corpo deseja percorrer o espaço através dos corredores que também desejam ser percorridos. *Each architectural space implies (and desires) the intruding presence that will inhabit it.* (Tschumi, 1997 [1994]:123)

Esta é também uma ideia inerente ao cinema. As *atrações* de Eisenstein correspondem a um choque emotivo no espectador, um momento de agressividade psicológica, *a show, but also a violence done to the spectator.* (Aumont, 1987: 47)

85. Sequência de imagens, ao longo de uma possível *cinematic promenade*.

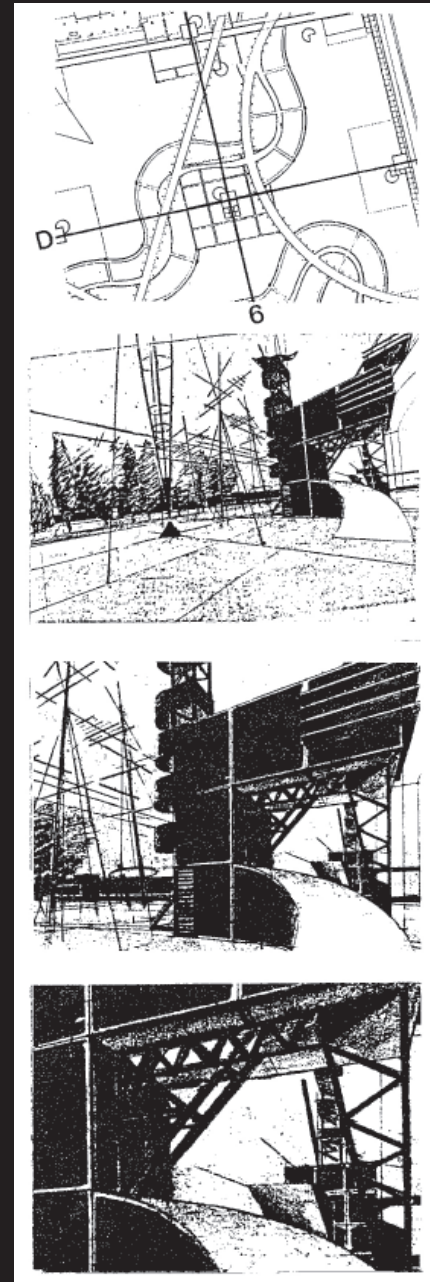
O filme é realizado para ser visto, necessita de entrar nas vidas dos espectadores, através do olhar, para sobreviver. Mas o olhar também viola, como vimos. Há filmes que nunca morrerão, que continuam a viver dentro da nossa mente, eternamente evocados por sucessivas gerações, filmes que penetram nas nossas mentes, tal como nós penetramos no espaço. Um jogo de violência e desejo, presente tanto na arquitectura como no cinema, um nó difícil de desfazer.

#### A experiência de Kuleshov

O significado de cada sequência espacial pode ter uma grande variedade de leituras e depende da relação entre espaço, acontecimento e movimento. Tschumi compara esta experiência à de Kuleshov, um teórico do cinema que intercalou o mesmo plano de um actor inexpressivo, primeiro com um plano de um prato de sopa, depois com o plano de uma mulher morta e finalmente com menina a brincar. Vsevolod Pudovkin, outro realizador soviético, caracterizou o efeito Kuleshov do seguinte modo:

*Prendemmo da alcuni vecchi film alcuni primi piani del celebre attore Mozzuchin e li scegliemmo statici e tali che non esprimessero alcun sentimento. Unnimo poi questi primi piani, che erano del tutto simili, com altri pezzi di pellicola in tre diversi combinazioni.*

*Nel primo caso, il primo piano di Mozzuchin era immediatamente seguito dalla visione di un piatto di minestra sopra un tavolo; ed era cosa ovvia e sicura che l'attore guardava quella minestra. Nel secondo caso, la faccia di Mozzuchin era seguita da una bara nella quale giaceva una donna*



*morta. Nel terzo era seguito da una bambina che giocava con un buffo giocattolo raffigurante un orsacchiotto.*

*Quando mostrammo i risultati a un pubblico non prevenuto e totalmente ignaro del nostro segreto, ottenemo un risultato tremendo. Il pubblico delirava di entusiasmo per la bravura dell'artista. Era colpito dall'alta pensosità con cui egli guardava la minestra, era scosso e commosso dalla profonda afflizione con cui guardava la donna morta, era ammirato dal luminoso sorriso con cui guardava la bambina. Ma noi sapevamo che in tutti e tre i casi la faccia era la stessa. (PUDOVKIN cit. RONDOLINO E TOMASI, 1995: 179,180)*

A interpretação da expressão do actor varia de acordo com o plano que lhe sucede. Conclui-se, então, que a associação de duas imagens pode produzir um sentido diferente daquele que produz uma imagem só por si.

Tschumi admite não só que a forma como se sucedem os espaços altera a experiência do utilizador, mas também que os espaços afectam as acções e as acções afectam os espaços. É certo que o espaço não é determinante para a acção ou vice-versa, mas os acontecimentos são alterados dependendo do espaço ou os espaços ganham novos significados dependendo dos acontecimentos.

*Hiroshima mon amour* (RESNAIS, 1959) traduziu esta ideia, na forma de um filme, mais uma vez de Resnais. Hiroshima foi um dos símbolos mais cruéis do ódio entre os homens e, no entanto, foi nessa mesma cidade que *ela* e *ele* encontraram o amor. *Cette ville était faite à la taille de l'amour. Tu étais fait à la taille de mon corps même.* (DURAS, 2005 [1960]:115) Este excerto é retirado do livro de Marguerite Duras, *Hiroshima mon amour*, que deu origem ao filme com o mesmo título, realizado por Alain Resnais, em 1959. As palavras são da personagem feminina (Emmanuelle Riva) e dirigem-se ao homem (Eiji Okada), com quem vive uma história de amor intensa e fugaz, numa cidade que dispensa apresentações.

86. Fotogramas de *Hiroshima mon amour*, Alain Resnais, 1959.



*Ele é um arquitecto japonês. Ela é uma actriz francesa, uma mulher que já não sabe em que ponto se encontra, que já não sabe quem é, que tenta desesperadamente redefinir-se em relação a Hiroshima, em relação a esse japonês, e em relação às lembranças de Nevers que lhe ocorrem* (RIVETTE, 1992:18). Encontram-se em Hiroshima, nos anos cinquenta, sob a tristeza sufocante dos sobreviventes do holocausto. Hiroshima e *ela* caminham abraçadas, reconstruindo-se juntas após a bomba, após o choque. Em Hiroshima, *ela* reencontra-se após anos de sofrimento recalcado, de recordações mudas que brotam quando redescobre o amor. É o amor redescoberto que evoca as memórias *dela* do passado e desenha um paralelismo entre duas histórias, dois homens, dois tempos, duas cidades. A cidade onde nasceu, Nevers, e a cidade onde se encontra, Hiroshima. Ambas contam a mesma história, a história de um amor dramático e impossível. *Hiroshima mon amour* transporta consigo a insistência da memória, a vontade do esquecimento e a reinvenção do presente, a partir do passado. Hiroshima é ele. Nevers é ela.

*Elle – Hi-ro-shi-ma. Hi-ro-shi-ma. C'est ton nom.*

*Lui – C'est mon nom. Oui. (...) ton nom à toi est Nevers. Ne-vers-en-Fran-ce.*

(DURAS, 2005 [1960]: 124)

Em *Hiroshima mon amour* são um único corpo, um único lugar comprometido com o amor.

Duras escreveu outras obras, onde se mostra sensível à relação entre o lugar e os sentimentos. Pontuados pelo silêncio, *O Amante* ou *O Amante da China do Norte*, falam dela própria e da sua relação com as geografias



do amor e da paixão.

Hiroshima transporta consigo uma história profundamente triste, mas no seu ventre existe espaço para outros filmes incorporados por quem percorre as suas ruas. *Hiroshima mon amour* reinventa a cidade, nos corpos que a habitam. O lugar de morte e de guerra é o mesmo lugar da paixão e do amor, porque a cidade, a arquitectura e o cinema também *são feitos à medida dos corpos* que as habitam.

### The Manhattan Transcripts

A arquitectura é definida não só pelas suas paredes, mas também pelos movimentos que testemunha. E também os corpos produzem diferentes tipos de espaço, dependendo dos seus movimentos. Movimentos de dança, de guerra ou de desporto alteram a leitura de um mesmo espaço. Este é um dos temas sobre os quais Tschumi reflecte em *The Manhattan Transcripts*, desenvolvido em 1981.

*The Manhattan Transcripts differ from most architectural drawings insofar as they are neither real projects nor mere fantasies. They propose to transcribe an architectural interpretation of reality.*

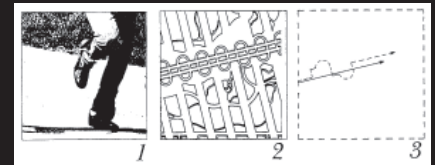
(TSCHUMI, 1994 [1981]: 7)

Em *The Manhattan Transcripts*, Tschumi aborda a representação da arquitectura de um modo inovador. O arquitecto desenvolve as suas representações a partir de sugestões de formas reais de habitar espaços reais. O seu objectivo passa por fazer uma interpretação e representação da arquitectura, na qual espaço, movimento e acontecimento são contemplados. A partir de plantas, cortes, diagramas e fotografias define o espaço e o movimento das personagens, em sequências numeradas, uma espécie de *storyboard*. Porque arquitectura é mais do que a posição das suas paredes, arquitectura é também sobre as acções dos corpos que a habitam. (...) *perhaps all architecture, rather than being about functional standards, is about love and death.* (TSCHUMI, 1994 [1981]: 7)

O livro está dividido em quatro episódios: *The Park*, *The Street*, *The Tower* (*The Fall*) e *The Block*. A origem de cada episódio é baseada no mundo real. Todas as acções são possíveis e acontecem num lugar específico em Manhattan.

O primeiro episódio, *The Park*, é composto por 24 séries de imagens que ilustram um homicídio, no *Central Park*. As séries de imagens são constituídas por uma foto que sugere a acção, uma planta que indica o local, e um diagrama que mostra o movimento dos protagonistas. Os três desenhos, em conjunto, definem a interpretação de Tschumi do espaço arquitectónico. O segundo episódio, *The Street*, descreve diversos acontecimentos que definem a rua ao longo da *42nd Street*. O terceiro episódio, *The Tower* (*The Fall*), explora as transformações espaciais de uma torre provocadas por uma queda. O último episódio, *The Block*, mostra combinações improváveis de actividades de acrobatas, dançarinos, *skaters*, soldados ou jogadores de futebol num contexto diferente do habitual – o interior de um quarteirão. Estes acontecimentos são independentes do espaço envolvente e, no entanto, tornam-se inseparáveis. Os movimentos ganham e atribuem um novo significado ao espaço envolvente.

Em todos os episódios, Tschumi opta pela representação de actividades que fogem ao uso tradicional. O homicídio, a guerra, a arte ou o espectáculo são alguns dos temas que Tschumi persegue, sugerindo que a arquitectura é muito mais do que a resposta a questões funcionais, é o cenário constante da vida, das sensações e das emoções. Os acontecimentos que o arquitecto propõe não passam de sugestões que servem para submeter o leitor à construção da sua própria história.





88. *To really appreciate architecture, you may even need to commit a murder.* Anúncio, Tschumi.

A intenção não é representar uma narrativa, mas evidenciar que existe um espaço real, que se transforma de acordo com os acontecimentos que testemunha.

Os desenhos e as fotografias são dispostos de forma sequencial, introduzindo a dimensão temporal na representação gráfica do espaço. Cada imagem isolada revela pouco, a sucessão é essencial para a sensação de um instante de continuidade, para a ilusão de movimento. *The Manhattan Transcripts* é um livro sobre a representação do espaço, mas é sobretudo um livro de natureza cinematográfica, em que a arquitectura rejeita a sua definição estática. A sucessão de imagens é mais importante do que a análise de cada uma isoladamente. O plano é mais importante do que o *frame*.

Já Eisenstein, no início do século XX, defendia que o plano era a mais pequena unidade cinematográfica, o primeiro elemento cinematográfico capaz de provocar um estímulo no espectador. Assim, o trabalho de Tschumi é, de algum modo, uma constante aplicação das ideias de Eisenstein sobre movimento e montagem. Referindo-se a *The Manhattan Transcripts*, menciona mesmo que *the effect is not unlike an Eisenstein film script*. (TSCHUMI, (1994) [1981]:7)

*The temporality of the Transcripts inevitably suggests the analogy of film. Beyond a common twentieth-century sensibility, both share a frame-by-frame technique, the isolation of frozen bits of action. In both, spaces are not only composed, but also developed from shot to shot so that the final meaning of each shot depends on its context.* (TSCHUMI, 1994 [1981]: 10)

Tschumi admite a importância de *The Manhattan Transcripts* para o desenvolvimento do *Parc de La Villette*. Este parque pretende ser a execução prática das ideias cinematográficas do arquitecto. Também as influências situacionistas são evidentes neste parque inteiramente dedicado ao lazer, à deriva, à desorientação e à criação de situações.

89 -90. Série de imagens do quarto episódio, *The Block*.







*to be continued...*

## 5 *to be continued...*

O Cinema, uma das invenções mais importantes para o século XX, foi o ponto de partida para uma reflexão sobre o espaço arquitectónico. O cinema está presente na arquitectura e na cidade. Mais, teve um papel precioso na forma como a arquitectura se desenvolveu, ao longo do século XX. Através de uma ilusão de movimento, o cinema reflecte a relação que a arquitectura estabelece com os corpos.

A decomposição do movimento em fotogramas ou *frames* surgiu da intenção de compreender a forma como os animais e os humanos se moviam no espaço, no final do século XIX. Nem os irmãos Lumière, anos mais tarde, suspeitariam da importância que esta invenção viria a ter. O cinema foi um produto do novo mundo moderno e sempre procurou dar aos espectadores um olhar pessoal sobre a realidade, transpondo acontecimentos para um *écrã*. Assistir à *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (LUMIÈRE, 1985), confortavelmente acomodado numa poltrona dentro de uma sala escura, assemelhava-se muito à experiência pessoal de quem espera que o comboio se aproxime, chegando a assustar os espectadores. Ver um filme era já construir o próprio corpo no espaço, uma espécie de apropriação do movimento da câmara, uma experiência muito *verdadeira*.

Tanto a efervescência das cidades como o cinema eram realidades desconhecidas, acontecimentos recentes, surpreendentes e dinâmicos. Numa palavra, modernos. A experiência dos primeiros espectadores de cinema é muito próxima da experiência do transeunte da cidade do século XIX, um passeio por espaços arquitectónicos, uma perseguição de imagens fugazes e inatingíveis,



acontecimentos prosaicos do dia-a-dia, que resulta numa dilatação de emoções. Seres disponíveis, entregues a um olhar em movimento, os espectadores de cinema são os sucessores do *flâneur*.

Se o cinema representou fielmente o movimento das ruas, a arquitectura moderna enalteceu-o, integrando no projecto o movimento dos sujeitos através do espaço. Se Promio antecipou a *promenade architecturale*, Le Corbusier reinventou o *travelling*. A arquitectura superou finalmente o seu valor estático e a perspectiva axonométrica, comunicando directamente com os corpos em movimento. A arquitectura moderna e o cinema celebraram o movimento, deslumbraram os seus utilizadores/espectadores e seguiram os seus caminhos lado a lado.

Por um lado, talvez o cinema nunca tivesse conquistado o público se o alvoroço da cidade não tivesse previamente moldado os comportamentos humanos. Por outro lado, a arquitectura, a partir do século XX, tomou o rumo que conhecemos, devido, sobretudo, à invenção e desenvolvimento do cinema. Obviamente, existem muitos outros factores a ter em consideração, mas é a descoberta desta arte o principal responsável por uma série de opções arquitectónicas que foram surgindo ao longo do século XX, que determinaram o curso da história.

Le Corbusier comporta-se como um realizador, que conduz os passos e direcciona o olhar dos utilizadores. Enquanto o sujeito que segue a *promenade architecturale* é coreografado pelo arquitecto através dos espaços de uma casa, o *flâneur* é absorvido por um fluxo inesperado ao longo das ruas das cidades. É aqui que residem as principais diferenças entre estes dois observadores do espaço.

Contudo, ambos são seduzidos por imagens em movimento, transportados através de uma casa ou de uma cidade para espaços psicológicos aumentados, aproximando-se ambos do olhar do espectador cinematográfico.

A *Ville Savoye* e a *Farnsworth House* abordam o olhar de um modo diferente e inovador. Na obra de Le Corbusier, o elemento principal é a rampa, que implica um olhar em movimento, correspondente ao *travelling*. Já na *Farnsworth House*, o tema principal é o contínuo envidraçado que sugere um olhar rotativo, de 360 graus, equivalente à panorâmica. As duas casas são vividas a velocidades diferentes. Enquanto a *Villa Savoye* é vivida em movimento, fruto do desejo de saborear cada olhar, cada *frame* proposto; a casa projectada por Mies destina-se a uma experiência de contemplação, um corpo estático sobre uma paisagem que balança ao sabor do vento e se transforma no decorrer das estações do ano.

A *Farnsworth House* foi o pretexto para chegar ao olhar do *voyeur* e distingui-lo do olhar cinematográfico. O *voyeur* é um ser, à partida, estático, pouco interessado em histórias, enquadramentos ou fragmentos, que o afasta da construção narrativa do cinema. O *voyeur* procura atingir o poder, observando os outros, numa postura impositiva, indesejada e transgressora. Já o *flâneur* procura construir a sua individualidade, através da interpretação de fragmentos urbanos, sejam eles pessoas, vitrinas ou automóveis.

Koolhaas, anos depois da *Villa Savoye* e a *Farnsworth House*, adoptou uma plataforma móvel, como solução para uma casa para um cliente paraplégico. Esta plataforma permite aceder aos três pisos da casa, numa alteração constante das características do espaço, ora uma continuidade física, ora um vazio central, caracterizado por uma imensidão de livros que cobrem toda uma parede com os três pisos de altura. Na *Maison à Bordeaux*, é a própria casa que se move para responder aos desejos de um habitante imóvel. A mobilidade de estruturas será ainda o tema principal de uma torre de escritórios, suites de hotel, apartamentos e *villas*, actualmente em construção no Dubai. David Fisher projectou uma torre rotativa, através de um sistema sustentável, que altera

individualmente a posição dos pisos, a exposição solar dos apartamentos e a paisagem enquadrada. A vista panorâmica, anteriormente reinventada por Mies van der Rohe, a partir da possibilidade de um olhar para o exterior em toda a volta, é aqui reproduzida sob a forma de uma imobilidade móvel, também ela cinematográfica. Neste edifício, tal como na *Maison à Bordeaux*, os corpos ganham mobilidade através da mobilidade do edifício; os corpos não se movem e, no entanto, estão em movimento, à semelhança dos corpos dos espetadores.

A *flanêrie* é retomada pelos situacionistas, que levam esta experiência ao limite, principalmente Constant, no projecto para *New Babylon*. O deambulante situacionista vive num *labirinto dinâmico*, onde não só os corpos estão em movimento, mas também as estruturas que constituem a cidade. Não pode haver pontos de referência num mundo, onde tudo é temporário, onde se caminha através de uma justaposição de imagens efémeras, fragmentos em constante renovação. Os habitantes perseguem novas situações, numa corrida delirante por emoções amplificadas, um mundo fantástico de corpos em constante reinvenção. E o que são os filmes senão essa mesma perseguição? A deriva situacionista seria a reinvenção da *flanêrie*, o lugar de um espectador em permanente estado de êxtase, deslumbramento ou de perigo iminente. Tschumi retoma a mesma ideia ao propor uma *cinematic promenade* no *Parc de La Villette*, um percurso não planeado, entre caminhos sinuosos e lineares, através de encruzilhadas e *folies*, que, pela sua semelhança formal, servem como elementos desorientadores, numa espécie de *labirinto clássico*, onde apenas os corpos se movem. As sequências de planos são escolhidas pelo visitante, que cria o seu próprio filme e a sua própria interpretação do espaço, num contraste absoluto com a *promenade architecturale*, correspondente à *imposição* de uma vontade arquitectónica.

Por um lado, o cinema foi fruto do desenvolvimento das cidades, da arquitectura e da tecnologia. Por outro lado, o que teria sido do desenvolvimento da arquitectura se os irmãos Lumière não tivessem nunca inventado o *cinematógrafo*? Teria Chaussy descrito a Acrópole como um conjunto de vistas, lidas em movimento? Será que Le Corbusier teria proposto um olhar em movimento,

rigorosamente direccionado e enquadrado? Estaríamos hoje na eminência de construir arquitecturas dotadas de mobilidade efectiva? Seriam possíveis as cartografias situacionistas, equivalentes ao corte e à montagem de fragmentos?

O cinema ajudou a arquitectura a compreender que comunica, directamente, com os corpos em acção. Uma rampa indica um movimento contínuo ascendente ou descendente, do mesmo modo que uma janela de vidro significa um olhar através dela, que também varre os dois sentidos. No cinema, tomamos a posição da câmara, colocamo-nos no nosso lugar e somos levados entre escadas e corredores, ruas e vielas, parques e jardins. O cinema ajuda-nos a educar o olhar, a descobrir os pormenores, a encontrar o belo no que seria trivial e indiferente. As sensações produzidas pelo cinema ampliam as sensações produzidas pelo utilizador do espaço. Torna-se curioso que a maior ilusão do século XX seja, afinal, o lugar onde mais facilmente sucumbimos a uma forte intensidade de emoções e sentimentos. A arquitectura tomou esta consciência ao longo do século, e, entre realidades utópicas e utopias reais, continua a procurar chegar às emoções mais profundas dos seres que as habitam, através da liberdade criativa e da tecnologia, sempre associada a um olhar em movimento. O olhar sequencial em movimento, a essência do cinema, foi a principal característica da arquitectura do século XX e o principal responsável pela criação de experiências ricas do ponto de vista emotivo e sensorial na arquitectura e no cinema. De facto, *depois do cinema, nada voltará a ser como dantes* (GEADA, 1985:14) e a arquitectura não é excepção.



# epílogo

Onde termina a minha *flânerie*? Onde me leva esta análise?

A prova final foi entendida como um exercício de pesquisa e reflexão, que fui conduzindo sem certezas de onde poderia chegar. Os exemplos seleccionados permitiram-me compreender diversos olhares sobre a arquitectura, distintos e complementares, que fui rematando e ilustrando com alguns filmes escolhidos, não através de critérios cronológicos, mas pelos temas abordados e pelas soluções adoptadas para a execução das narrativas.

O filme existe para ser *habitado* pelo corpo do espectador, que a partir da projecção, o transporta consigo na mente. São as memórias, os sonhos, os medos, os desejos e os valores que dão significado ao espaço vivido, seja ele real ou representativo. É a mente de cada um que produz os filmes projectados num ecrã, do mesmo modo que constrói o espaço habitado. As cidades, mais do que cenários da vida, são construídas e reconstruídas a partir de olhares individuais.

*Dalle strutture che «si muovono» a quelle «in cui» noi «ci muoviamo», le poetiche contemporanee ci propongono una gamma di forme che fanno appello alla mobilità delle prospettive, alla molteplice varietà delle interpretazioni. Ma abbiamo altresí visto che nessuna opera d'arte è in effetti «chiusa», bensí ciascuna racchiude, nella sua esteriore defínitezza, una infinità di «letture» possibili. (Eco, 2006 [1962]:65)*

A arquitectura e o cinema são artes vivas, verdadeiras *obras abertas*, sujeitas a diversas leituras

e constantes reinterpretações, dependendo da sucessão de frames, das situações vividas ou construídas e da própria capacidade de entrega de cada um. Cinema e arquitectura ganham vida através de corpos entregues e disponíveis, que se apropriam de cada espaço e de cada filme, e se reconstroem em cada movimento e em cada olhar.

A arquitectura cinematográfica é, à semelhança de um filme, um conjunto de fragmentos captados através de um olhar errante, organizados numa montagem individual; é o espaço palpável que se habita e se experiencia, em movimento (real ou induzido). Na realidade, toda a arquitectura pode ser cinematográfica, dependendo das actividades, das situações produzidas, mas sobretudo da disponibilidade e da sensibilidade de cada um. O Cinema está, de facto, *all around you outside, all over the city, that marvellous, continuous performance of films and scenarios* (BAUDRILLARD, 1999:56) corporizado não só dentro de uma sala escura sobre um ecrã de projecção, mas também nas ruas de uma cidade, no interior de uma casa ou nos percursos de um parque. Tal como Italo Calvino escreveu no seu último ano de vida, o «*cinema mental*» *funciona sempre em todos nós – e sempre funcionou, já antes da invenção do cinema – e nunca deixa de projectar imagens na nossa visão interior.* (CALVINO, 1985 [1990]:103)

# bibliografia consultada

- AAVV (1999): *Cinema e Arquitectura*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa.
- AAVV (1985): *Estéticas do Cinema*. Lisboa, Publicações Dom Quixote.
- AAVV (1999): *In Alfred Hitchcock's*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa.
- AAVV (1999): *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- AAVV (2007): *Urbanismo Situacionista*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- AMAR, Pierre Jean (2001): *História da Fotografia*. Lisboa, Edições 70.
- AUMONT, Jacques (1987): "Eisensteinian Concepts" *Montage Eisenstein*. London, BFI Publishing: 26-72.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel (2008): *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema*. 1ª Edição, Lisboa, Edições Texto & Grafia.
- BAUDELAIRE, Charles (1992): *As Flores do Mal*. Lisboa, Assírio & Alvim.
- BAUDELAIRE, Charles (2006) [1863]: *O Pintor da Vida Moderna*. 4ª Edição, Lisboa, Nova Vega.
- BAUDRILLARD, Jean (1999): *America*. London, Verso.
- BENJAMIN, Walter (2006): "Charles Baudelaire. Um poeta na época do capitalismo avançado." *A Modernidade*. Lisboa, Assírio & Alvim: 9-204.
- BENJAMIN, Walter (2006): "A obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica. (3ª versão)" *A Modernidade*. Lisboa, Assírio & Alvim: 207-242.
- BENJAMIN, Walter (1992) [1928; 1932-1938]: *Rua de Sentido Único e Infância em Berlim por volta de*



1900. Lisboa, Relógio d'Água.

BERMAN, Marshall (1982): "Baudelaire: O Modernismo nas Ruas" *Tudo o que é sólido se dissolve no ar*. Lisboa, Edições 70: 143-188.

BERTHOLD, Margot (2005) [1968]: "China" *História Mundial do Teatro*. São Paulo, Editora Perspectiva: 53-73.

BERTOZZI, Marco (2001): *L'immaginario urbano nel cinema delle origini. La veduta Lumière*. Bologna, Clueb.

BOUQUET, Stéphane (2008): *Serguei Eisenstein Coleção Grandes Realizadores Cahiers du Cinéma*. Edição exclusiva para o jornal Público, Madrid, Prisa Innova.

BRUNO, Giuliana (2002): "Architecture" *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. New Delhi, Verso: 13-72.

BRUNO, Giuliana (2002): "Art of mapping" *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. New Delhi, Verso: 205-280.

CALVINO, Italo (1990) [1985]: *Seis Propostas para o próximo Milénio*. 4ª edição, Lisboa, Editorial Teorema.

COLOMINA, Beatriz (1998): *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mess Media*. 4ª Edição, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

COUSINS, Mark (2005): *A Biografia do Filme*. 1ª Edição, Lisboa, Plátano Editora.

CULLEN, Gordon (1988) [1964]: *Paisagem Urbana*. Lisboa, Edições 70.

- CURTIS, William J. R. (1987) [1986]: “La Villa Saboya, La Cité Refuge y el Pavillon Suisse” *Le Corbusier: Ideas y Formas*. Madrid, Hermann Blume: 93-107.
- DEBORD, Guy (2000) [1957]: *Rapport sur la Construction des Situations*. Paris, Éditions Mille et Une Nuits.
- DELEUZE, Gilles (2004): “Teses sobre o movimento: primeiro comentário de Bergson” *A imagem-movimento: Cinema 1*. Lisboa, Assírio & Alvim: 11-24.
- DURAS, Marguerite (2005) [1960]: *Hiroshima mon amour*. Barcelone, Éditions Gallimard.
- ECO, Umberto (1991) [1968]: “A função e o signo” *A Estrutura Ausente: introdução à pesquisa semiológica*. 7ª Edição, São Paulo, Perspectiva: 185-248.
- ECO, Umberto (2006) [1962]: *Opera Aperta*. 7ª Edizione, Milano, Tascabili Bompiani.
- EISENSTEIN, Sergio (1958): *La Forma en el Cine*. Buenos Aires, Ediciones Losange.
- FRANCASTEL, Pierre (1983): “Espaço e Ilusão” *A imagem, a visão e a imaginação*. Lisboa, Edições 70: 163-180.
- GIEDION, Sigfried (1982) [1967]: “The new space conception: space-time” *Space, Time and Architecture*. 5<sup>th</sup> Edition, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press: 429-448.
- GIEDION, Sigfried (1982) [1967]: “The Villa Savoie, 1928-1930” *Space, Time and Architecture*. 5<sup>th</sup> Edition, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press: 525-529.
- KOOLHAS, Rem (1995) [1970]: “Field Trip: (A) A Memoir. The Berlin Wall as Architecture” *SMLXL*. Rotterdam, 010 Publishers: 212-233.
- KROHN, Bill (2008): *Stanley Kubrick Coleção Grandes Realizadores Cahiers du Cinéma*. Edição exclusiva para o jornal Público, Madrid, Prisa Innova.
- LE CORBUSIER (2003) [1942]: *Le Corbusier: Conversas com os Estudantes das Escolas de Arquitectura*. Lisboa, Edições Cotovia.
- LE CORBUSIER (1994) [1923]: *Por uma Arquitectura*. 5ª Edição, São Paulo, Editora Perspectiva.
- MARTIN, Marcel (2005) [1955]: *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa, Dinalivro.
- PALLASMAA, Juhani (1996): *The Eyes of the Skin: Architecture and the senses*. London, Academic

Editions.

POE, Edgar Allan (2003): “The Man of the Crowd” *Tales of Mystery and Imagination*. London, Collector’s Library: 415-426.

RONDOLINO, Gianni; TOMASI, Dario (1995): *Manuale del film*. Novara, UTET Libreria.

SADLER, Simon (1999): *The Situationist City*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

TAFURI, Manfredo (1984): “Piranesi o la fluidez de las formas, por Sergei Mikhailovitch Eisenstein” *La esfera y el labirinto : vanguardias y arquitectura de Piranesi a los años setenta*. Barcelona, Gustavo Gili: 99-122.

TRUFFAUT, François (1978): “Alfred Hitchcock” *I film della mia vita*. Venezia, Marsilio Editori: 92-107.

TSCHUMI, Bernard (1997) [1994]: *Architecture and Disjunction*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

TSCHUMI, Bernard (2000) [1994]: “Paris, Parc La Villette, 1982-98: Superimpositions/Juxtapositions/Permutations” *Event-Cities 2*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press: 44-225.

TSCHUMI, Bernard (1994) [1981]: *The Manhattan Transcripts*. New York, Academy Editions.

VIDLER, Anthony (2001) [2000]: *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*. 2ª Edição, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

ZEVI, Bruno (1996) [1948]: *Saber Ver a Arquitectura*. 5ª Edição, São Paulo, Martins Fontes.

ZIZEK, Slavoj (2008): “Alfred Hitchcock ou Haverá uma Maneira Certa de fazer o Remake de um Filme?” *Lacrimae Rerum*. Lisboa, Orfeu Negro: 155-188.

## MONOGRAFIAS DISPONÍVEIS NA INTERNET

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (2001): “Introdução” *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo, Cosac Naify: 17-32, [http://books.google.pt/books?id=beOX8DIhdlQC&printsec=frontcover&source=gbs\\_navlinks\\_s#v=onepage&q=&f=false](http://books.google.pt/books?id=beOX8DIhdlQC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false). Consultado em 17 de Março de

2009.

URBANO, Luís (2007): *Dupli\_Cidade e a Flânerie Contemporânea*. Porto, Dafne Editora, [www.dafne.com.pt/pdf\\_upload/opusculo\\_6.pdf](http://www.dafne.com.pt/pdf_upload/opusculo_6.pdf). Consultado em 26 de Abril de 2009.

## REVISTAS

*2G n°48/49*. Barcelona: 170-198.

*Arq. / A Arquitectura e Arte n°59/60*, 2008. Lisboa.

*Dédalo n°2*, 2007. Porto.

*El Croquis n°131/132*. Madrid: 70-95.

## ARTIGOS

AMARAL, Fernando Pinto do (1992) “Entre Hiroshima e Marienbad”, *Alain Resnais*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa: 145-147.

BUCHLOH, Benjamin (1999): “A conversation with Constant” *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant’s New Babylon to Beyond*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press: 15-25.

CARDOSO, Abílio Hernandez (1999): “Cinema, cidade e flânerie: mapas da modernidade”. IV Encontros de Cinema.

CARDOSO, Abílio Hernandez (2003): “Uma cidade no meu olhar” *Nu n°12*. Coimbra: 36-37.

CARVALHAL, Mário (2006): “New Babylon, geografia do desejo” *Nu n°25*. Coimbra: 10-13.

COLOMINA, Beatriz (2001): “Double Exposure: Alteration to a Suburban House” *Dan Graham*, Hong Kong, Phaidon Press: 80-89.

COLOMINA, Beatriz (2009): “Mies’s House: exhibitionism and collectionism” *2G n°48/49*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili: 4-21.

CONSTANT NIEUWENHUIS (2001) [1964]: “New Babylon: an Urbanism of the Future”, *Architectural*

- Design* vol.71 n°3. London: 12-14.
- COSTA, Nuno (2002): “Propaganda” *Nu* n°6. Coimbra: 16-17.
- GADANHO, Pedro (2001): “O Museu Imaginário” *Jornal de Arquitectos* n°203. Cacém: 70-75.
- GEADA, Eduardo (1985): “Depois do Cinema” *Estéticas do Cinema*. Lisboa, Publicações Dom Quixote: 9-14.
- GONÇALVES, Clara Germana (2001): “Um Retiro Demasiado Perfeito” *Jornal de Arquitectos* n°203. Cacém: 38-42.
- GRILLO, Luís (2007): “Edifício, o nómada. Engenhosa engenhoca.” *Dédalo* n°2. Porto:16-19.
- HENDERSON, Brian (1985): “Dois Tipos de Teoria do Filme” *Estéticas do Cinema*. Lisboa, Publicações Dom Quixote: 77-96.
- JANSER, Andres (1997): “Only film can make the new architecture intelligible!” *Cinema & Architecture*. London, British Film Institute: 34-46.
- JORDÃO, Pedro (2002): “Celulóide” *Nu* n°5. Coimbra: 20-23.
- JORGE, José Duarte Gorjão (1999): “Cinema e Arquitectura: Mitologias” *Cinema e Arquitectura*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa Museu do Cinema: 45-50.
- KOOLHAAS, Rem (2001): “Maison à Bordeaux” *Jornal de Arquitectos*, n°203. Cacém: 76-78.
- METZ, Christian (1985): “História-Discurso” *Estéticas do Cinema*. Lisboa, Publicações Dom Quixote: 117-124.
- RESNAIS, Alain; ROBBE-GRILLET, Alain (1992): *Alain Resnais*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa: 30-41.
- RIVETTE, Jacques; ROHMER, Eric; GODARD, Jean-Luc; KAST, Pierre; DONIOL-VALCROZE, Jacques; DOMARCHI, Jean; RESNAIS, Alain; DURAS, Marguerite (1992): “Hiroshima, Meu Amor” *Alain Resnais*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa: 13-29.
- SCHINK, Hans-Christian (2009): “Photographing the Farnsworth House” *2G* n°48 | 49. Barcelona: 168-169.
- SUNFELD, César (1999): “Do Projecto à Projecção” *Cinema e Arquitectura*. Lisboa, Cinemateca

Portuguesa Museu do Cinema: 99-106.

TEIXEIRA, Manuel C. (1999): “Arquitectura e Cinema” *Cinema e Arquitectura*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa Museu do Cinema: 23-44.

TOUSSAINT, MICHEL (2001): “A Villa Savoye como Obra de Arte Maior” *Jornal de Arquitectos*, n°203. Cacém: 60-70.

URBANO, LUÍS (2007): “Arquitectura em movimento” *Dédalo* n°2 . Porto: 43-46.

WIGLEY, Mark (2001) [1960]: “The Great Urbanism Game” *Architectural Design* vol.71 n°3. London: 8-11.

ZEGHER, Catherine de (1999): “Introduction” *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant’s New Babylon to Beyond*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press: 9-13.

## **ARTIGOS DISPONÍVEIS NA INTERNET**

BULGAKOWA, Oksana (2005): “Eisenstein, the Glass House and the Spherical Book: From the Comedy of the Eye to a Drama of Enlightenment”, <http://www.rouge.com.au/7/eisenstein.html>. Consultado em 29 de Março de 2009.

CONSTANT NIEUWENHUIS; DEBORD, Guy (1958): “Declaración de Amsterdam”, <http://www.sindominio.net/ash/is0213.htm>. Consultado em 25 de Junho de 2009.

CONSTANT NIEUWENHUIS (1959): “Otra Ciudad para otra vida”, <http://www.sindominio.net/ash/is0314.htm>. Consultado em 19 de Junho de 2009.

CONSTANT NIEUWENHUIS (1957): “The great game to come”, <http://theater.kein.org/node/108>. Consultado em 25 de Junho de 2009.

DEBORD, Guy (1958): “Teoría de la deriva”, <http://www.sindominio.net/ash/is0209.htm>. Consultado em 25 de Junho de 2009.

EICHEMBERG, André Teruya (2009): “Koolhaas em meio à chuva ou os Trajetos perceptivos da Sra. Guadalupe”, <http://www.vitruvius.com.br/resenhas/textos/resenha247.asp>. Consultado em

26 de Julho de 2009.

FIGUEIRA, Jorge (2003): “A noite em Arquitectura”, [http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/JorgeFigueira/a\\_noite\\_em\\_arquitectura.htm](http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/JorgeFigueira/a_noite_em_arquitectura.htm). Consultado em 8 de Abril de 2009.

LUBOW, Arthur (2000): “Rem Koolhaas Builds”, <http://www.nytimes.com/2000/07/09/magazine/rem-koolhaas-builds.html?sec=&spon=&pagewanted=7>. Consultado em 9 de Julho de 2009.

PALLASMAA, Juhani (2000): “Lived Space in Architecture and Cinema”, [http://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable\\_architecture/Juhani\\_Pallasmaa/index.html](http://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html). Consultado em 8 de Abril de 2009.

PALLASMAA, Juhani (1997): “The Geometry of Terror”, [http://www.ark.fi/ark4\\_97/hitchcoche1.html](http://www.ark.fi/ark4_97/hitchcoche1.html). Consultado em 18 de Março de 2009.

VARCELONI, Matteo (2009): “At Marcellise, near Verona, Villa Girasole”, <http://www.internimagazine.it/Dynamic/Publication,intCategoryID,3,intIssueID,321,intItemID,330,intLanguageID,2.html>. Consultado em 14 de Agosto de 2009.

## LINKS

<http://www.dynamicarchitecture.net/>, consultado em Julho de 2009.

<http://www.oma.nl/>, consultado em Junho de 2009.

## TRABALHOS ACADÉMICOS

BAPTISTA, João David Esteves (2005): “New Babylon, 1959-1974” *As Meditações de Dédalo: Labirintos e Arquitectura*. Prova Final de Licenciatura em Arquitectura FCTUC: 73-92.

FERREIRA, Ana Catarina Margarido (2006): *A Cidade no Cinema: A linguagem do silêncio e a poesia visual da alienação*, Tese de Mestrado da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

JORDÃO, Pedro (2003): *3 estilhaços cravados no teu corpo*. Prova Final de Licenciatura em Arquitectura

FCTUC.

RODRIGUES, Ana Luísa Jardim Martins (2008): “Farnsworth House” *A habitabilidade do espaço doméstico. O cliente, o arquiteto, o habitante e a casa*. Tese de Doutoramento da Escola de Arquitectura da Universidade do Minho: 134-171.

URBANO, Luís (1998): “A influência do Cinema na Arquitectura” *Arquitectura e Cinema: Da câmara Escura a Celebration*. Prova Final de Licenciatura em Arquitectura FCTUC: 160-167.

## FILMES

BÈKA, Ila; LEMÔINE, Louise - *Koolhaas Houselife*. França, 2008.

EISENSTEIN, Sergei - *Bronenosets Potyomkin*. União Soviética, 1925.

HITCHCOCK, Alfred - *North by Northwest*. USA, 1959.

HITCHCOCK, Alfred - *Rear Window*. USA, 1954.

HITCHCOCK, Alfred - *Rope*. USA, 1948.

KUBRICK, Stanley - *The Shining*. UK/USA, 1980.

LAGIER, Luc - *Dans le Labyrinthe de Marienbad*. França, 2005.

LUMIÈRE, Louis; LUMIÈRE, Auguste - *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. França, 1895.

MÉLIÈS, Georges – *La Lune à un mètre*. França, 1898.

RESNAIS, Alain - *Hiroshima mon Amour*. França/Japão, 1959.

RESNAIS, Alain - *L'Année Dernière à Marienbad*. França/Itália, 1961.

SMITH, George Albert – *Grandma's Reading Glass*. UK, 1900.





# fontes das ilustrações

Capa – Fotogramas do filme *L'Année Dernière à Marienbad*, 1961.

Trailer e mudanças de capítulos – fotogramas do vídeo disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=CeNMOYuICcM&feature=related>

1. JANSON, *História da Arte*, 1998: 27.
2. BERTHOLD, *História Mundial do Teatro*, 2005: 57.
3. AMAR, *História da Fotografia*, 2001: 16.
4. AMAR, *História da Fotografia*, 2001: 73.
- 5 – 6. JANSON, *História da Arte*, 1998: 665.
7. COUSINS, *A Biografia do Filme*, 2005: 20.
8. Fotogramas do filme *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895.
9. Fotogramas do filme *Bronenosets Potyomkin*, 1925.
10. GAUTRAND, *Paris mon Amour*, 2004: 109.
11. BENEVOLO, *Historia de la Arquitectura Moderna*, 1990: 102.
12. [http://www.curatedobject.us/the\\_curated\\_object\\_/exhibitions\\_new\\_haven\\_ct/](http://www.curatedobject.us/the_curated_object_/exhibitions_new_haven_ct/)
13. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 16.
- 14 – 15. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 131.
- 16 – 18. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 130.
19. AAVV, *Arte do século XX – volume I*, 2005: 69.
20. Fotografia da autora.

- 21 – 22. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 16.
23. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 22.
24. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 81.
25. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 95.
26. SBRIGLIO, *Le Corbusier: La Villa Savoye*, 1999: 30.
- 27 – 30. Fotografias da autora.
31. TZONIS, *Le Corbusier: Poétique, machines et symbols*, 2002: 22.
32. AAVV, *Cinema & Architecture*, 1997: 44.
33. Fotogramas do filme *Rope*, 1948.
- 34 – 35. VIDLER, *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, 2001: 120.
36. WILTON-ELY, *Piranesi*, 1997: 102.
37. JANSON, *História da Arte*, 1998: 747.
38. Fotogramas do filme *North by Northwest*, 1959.
39. *2G n°48/49*, 2009: 171.
- 40 – 41. *2G n°48/49*, 2009: 174.
42. *2G n°48/49*, 2009: capa.
43. *2G n°48/49*, 2009: 195.
44. *2G n°48/49*, 2009: 189.
- 45 – 46. AAVV, *Dan Graham*, 2001: 83.

- 47 – 48. Fotogramas do filme *Rear Window*, 1954.
49. *El Croquis* n°131/132, 2006: 79.
- 50 – 53. *El Croquis* n°131/132, 2006: 76.
54. *El Croquis* n°131/132, 2006: 74.
- 55 – 57. *El Croquis* n°131/132, 2006: 76.
58. *El Croquis* n°131/132, 2006: 83.
59. Fotogramas do filme *Koolhaas Houselife*, 2008.
60. AAVV, *Arte do século XX – volume II*, 2005: 473.
61. <http://www.dynamicarchitecture.net/home.html>
62. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 94.
63. <http://proyectos3ucjc.wordpress.com/2008/10/>
64. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 21.
65. AAVV, *Cinema e Arquitectura*, 1999: 176.
66. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 31.
67. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 136.
68. *Architectural Design* vol.71 n°3, 2001: 10.
69. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 128.
70. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 114.
71. *Architectural Design* vol.71 n°3, 2001: 17.
72. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 154.
73. SADLER, *The Situationist City*, 1999: 142.
74. WILTON-ELY, *Piranesi*, 1997: 303.
75. Fotogramas do filme *L'Année Dernière à Marienbad*, 1961.
76. <http://addictivethoughts.com/2008/12/29/transformers-2-photos/>
77. Fotogramas do filme *The Shining*, 1980.
78. TSCHUMI, *Event-Cities 2*, 2000: 62.

79. TSCHUMI, *Event-Cities 2*, 2000: 56.
80. TSCHUMI, *Event-Cities 2*, 2000: 74.
81. TSCHUMI, *Event-Cities 2*, 2000: 83.
- 82 – 84. Fotografias da autora.
85. TSCHUMI, *Event-Cities 2*, 2000: 95.
86. Fotogramas do filme *Hiroshima mon amour*, 1959.
87. TSCHUMI, *The Manhattan Transcripts*, 1994: 17.
88. TSCHUMI, *Architecture and Disjunction*, 1997: 100.
89. TSCHUMI, *The Manhattan Transcripts*, 1994: 46.
90. TSCHUMI, *The Manhattan Transcripts*, 1994: 50.

