





2 MODOS . 7 FILMES



# 2 MODOS . 7 FILMES

*dégradé*

*da narrativa cinematográfica às cenografias do urbano*

Diogo Luís Carrola de Oliveira Morato

**Prova Final de Licenciatura em Arquitectura orientada pelo Arqº António Lousa**

Departamento de Arquitectura

Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra

2008



*à minha família*



*It is possible to believe that all the past is but the beginning of a beginning,  
and that all that is and has been is but the twilight of the dawn.  
It is possible to believe that all the human mind has ever accomplished  
is but the dream before the awakening.*

H. G. Welles, *The Discovery of the Future*



## SUMÁRIO

<b>Introdução à película urbana</b>	<b>15</b>
<b>FILM NOIR</b>	
<i>Noir</i>	<b>25</b>
Cenografia	
<b>Cidade Noir</b> . <i>The Maltese Falcon</i>	<b>33</b>
<b>Cidade Inferno</b> . <i>Taxi Driver</i>	<b>55</b>
<b>Cidade Maqueta</b> . <i>Dark City</i>	<b>81</b>
A cidade <i>noir</i> e o “cheiro do medo”	<b>103</b>
<b>SCI-FI</b>	
<i>Sci-Fi</i>	<b>117</b>
Cenografia	
<b>Cidade Neutrino</b> . <i>2001: A Space Odyssey</i>	<b>129</b>
<b>Cidade Colagem</b> . <i>Blade Runner</i>	<b>151</b>
<b>Cidade Vigilante</b> . <i>Minority Report</i>	<b>177</b>
Espaço [ <i>urbano</i> ] entre olhares e fluxos	<b>203</b>
<b>TECH NOIR PARIS</b>	
<i>Estórias de amor, luz e morte... e a lição de M. Hulot</i>	<b>219</b>
Cenografia	
<b>Cidade Dor</b> . <i>Alphaville</i>	<b>223</b>
Espaço <i>Europa</i> e os retratos cinematográficos – <i>Periferias</i>	<b>245</b>
<b>E o XXL... Rem Koolhaas?</b>	<b>253</b>
<b>Filmografia</b>	<b>261</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>265</b>



«Le cinéma est un enfant de la ville.»

François Niney

A arquitectura ajuda a construir e moldar o espaço urbano, mas a cidade vive de uma dinâmica muito própria. Na inevitabilidade de a *urbanidade das arquitecturas* poder ser esquecida, ela encontra no cinema um meio privilegiado para se fixar e difundir.

Por outro lado, o cinema, na eventualidade de não se fazer entender, precisa dessa urbanidade triunfante ou calamitosa, para que a “simulação” da realidade seja consumada, porque através dela, o espectador sente a verosimilhança do imaterial ali projectado.

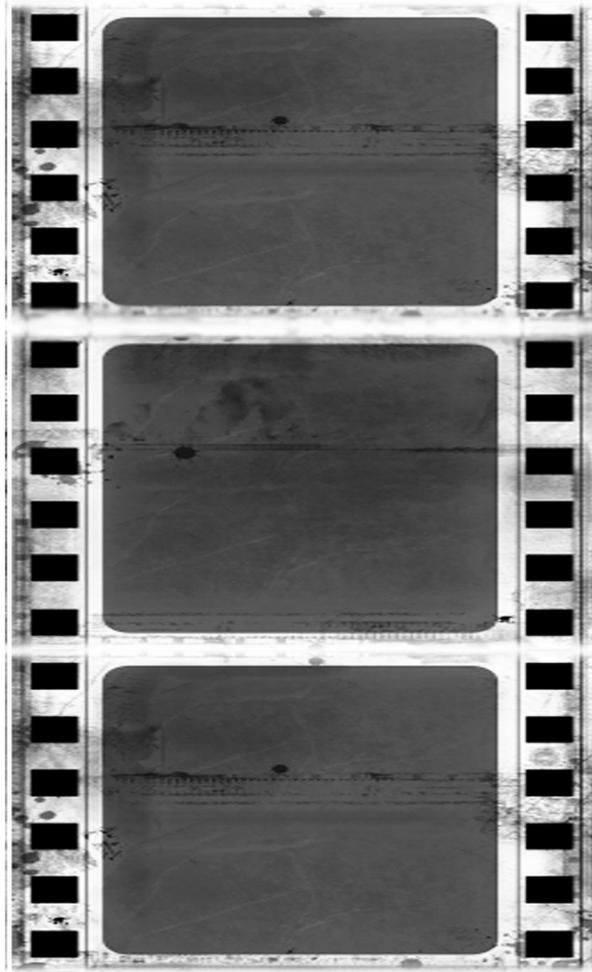
Essa visão projectada porém, reinventará o espaço urbano porque apresentado num contexto específico, o canónico espaço fílmico, que nos faz viajar através dos seus códigos e muletas por ambientes de urbes reais ou imaginárias, filtrados pela visão do realizador.

Um *filme*, acaba por ser sempre aquilo que naquele momento se pensou que poderia ser, obedecendo a uma indústria, traindo a arte, elogiando-a, escoltando a memória como escrava, e, no contra-campo desta mórbida *esfera do desejo*, a cidade, que pela sua permanência física, assiste em compasso temporal a tudo o que é inerente à vida humana, brincando às idiossincrasias, projectando o ser humano nas suas *cenografias urbanas...*

Representar a vida.

O cinema torna-se assim, um *fantasma do real*.

*Boa sessão!*



# **INTRODUÇÃO À PELÍCULA URBANA**



O contexto académico desta prova final, rasga qualquer registo monocórdico e pastoral sobre **Arquitectura**.

O arquitecto, cuja deontologia se alterou vagamente desde o postulado do colega Vitruvius, é por natureza, um *predador* de informação e uma *esponja* disciplinar.

Despertado para as relações interdisciplinares com o **Cinema** no final do curso, e sendo adepto da cinefilia, enche a minha vontade, dissertar sobre simbioses inequívocas e menos óbvias que traduzem a necessidade pessoal e a importância do uso deste instrumento de representação ou fabricação do real, na visão e prática do arquitecto, nomeadamente a consciência futurista agitada pelas películas, indispensável ao equilíbrio e contraponto a tendências acanhadamente historicistas.

A **Cidade** enquanto objecto, é muitas vezes protagonista em películas cinematográficas. Desde o início da técnica, que era e pretendia ser moderna, por isso filmava contextos da mesma natureza, que um olhar crítico e rendido é lançado sobre estes sedimentos que a civilização humana inventou por forma a viver colectivamente.

A câmara ao captar a cidade, propõe enquadramentos que renovam a forma analítica de olhar o espaço urbano, ou que despoletam analogias que as representações clássicas não conseguem, com tanta acuidade, suscitar.

**2 modos . 7 filmes**, é um descontraído *olhar* romanceado que pretende divagar, através de películas cinematográficas, sobre a cidade e o quotidiano urbano, as suas metamorfoses, iconografia, destruição, futurologia, fluxos, a urbanidade da condição humana, a plasticidade e *layers* de sedimentação urbana, medo e desejo.

O diálogo interdisciplinar que se segue, não pretende ser exaustivo, no sentido de dissecar todas estas relações directas ou indirectas, mas antes lançar um ponto de vista de cinéfilo comum embrenhado com o olhar do arquitecto, por forma a garantir uma leitura miscível no decorrer do discurso.

A *narrativa cinematográfica* inicia o discurso, que em jeito de *dégradé*, se apodera da cidade e as *cenografias urbanas* sugeridas.

## **2 modos**

A hibridação latente entre o escravo e o mestre, faz a função das bobinas, reproduzir.

Uma esvazia, outra enche, e como resultado, uma leitura em discurso romanceado ou em *storyboard*, sobre cidade e cinema, cinema e arquitecturas, espaço cinematográfico e espaço urbano, *noir* e *sci-fi*.

## **7 filmes**

Para dar corpo a esta análise, a prova está estruturada através de uma abordagem mais ou menos estereotipada que o cinema exerce em relação ao pós-guerra, à cidade moderna, pós-moderna e futurista, tendo como objectivo, pontuar o discurso cinematográfico, extraindo a narrativa sobre o espaço, a cidade, e esta enquanto cenografia, ao longo do vertiginoso século XX e embrionário XXI.

Condensando este mundo inesgotável, balizei o estudo em dois géneros cinematográficos: o *film noir* e a *ficção-científica*.

Estas sensibilidades ou maneiras de fazer, apresentam determinadas características que me interessam particularmente, porque cozinhadas em “banho arquitectónico”, bem como a escolha da filmografia, cuja justificação para a adopção destes filmes como fio condutor, baseia-se no potencial especulativo que representam neste cruzamento, e uma clara fascinação pessoal pelos mesmos que será demonstrada durante a análise.

### **Noir, Sci-fi e Tech Noir Paris**

Do *noir* ao neo-*noir*, espelhando a forma como a cidade é sempre protagonista e condiciona a narrativa, agendam-se os filmes *The Maltese Falcon* (*Relíquia Macabra* de John Huston, 1941), *Taxi-Driver* (Martin Scorsese, 1976) e *Dark City* (*Cidade Misteriosa* de Alex Proyas, 1998), que pretendem introduzir questões sobre a modernidade e os seus aspectos simbólicos e iconográficos enquanto progresso, o resultado desse progresso na selva urbana em que a cidade pode mergulhar, ou a manipulação formal de que umas estranhas criaturas dispõem para fazer cidade e reorganizá-la, quanto os arquitectos e urbanistas desejariam, num livre arbítrio à distância de um estalar de dedos.

Um mundo diferente na Terra como no Espaço.

Como o cinema por vezes tenta explicar o mundo, abraça a arquitectura para dar a lição, numa dependência gnóstica e alegórica. A par com a cidade futurista, vertical, suja ou *hi-tech*, onde cinema e arquitectura se fundem numa dinâmica mutualista, até que por momentos não se percebe bem onde acaba um e começa o outro, o capítulo de ficção-científica ousa experimentar vivências não experienciadas, filmadas por *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odisseia no Espaço* de Stanley Kubrick, 1968), *Blade Runner* (*Perigo Iminente* de Ridley Scott, 1982) e *Minority Report* (*Relatório Minoritário* de Steven Spielberg, 2002).

Num capítulo aglutinador, um filme que mistura *noir* e *sci-fi* (*tech noir*), com a particularidade de reproduzir uma cidade real, Paris, como representação do futuro, e germinar sensações de que afinal, o futuro pode ser agora, como demonstra a plasticidade de *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (*Alphaville, uma estranha aventura de Lemmy Caution* de Jean-Luc Godard, 1968).

## Nasceu o ópio do século XX

Cinema.

Há, invariavelmente, dois pontos de partida, o documentário e a ficção, Lumière e Méliès.

Os irmãos projectam, em 1895, os primeiros filmes no *Grand Café*, na Avenida dos Capuchinhos em Paris, entre eles, *A Saída das Fábricas Lumière* e *A Chegada do Comboio*.<sup>1</sup> A partir daí, enviam (entre 1896 e 1900), operadores de câmara para várias cidades do mundo, a fim de captar imagens em movimentos da vida dessas cidades e dar conhecimento do novo instrumento chamado *cinematógrafo*.

As *Cidades-Luz* são, Nova Iorque, Londres, a própria Paris, Moscovo, Marselha, Génova, Veneza, Dresden, Munique, Argel, Breslau, Turim, Beirute, Tunis, Estocolmo e mais algumas...<sup>2</sup>

Georges Méliès, em 1902, trás a magia, os truques e a fantasia, com *Le Voyage dans la Lune* (*Viagem à Lua*). Está iniciado um ciclo de ficção, que alimentará o cinema durante toda a sua história, porque, como escreveram Bardèche e Brasillach, Méliès “descobre a lei do cinema: Tu enganarás.”<sup>3</sup>

## Movimento - palavra-chave

Qual era a principal admiração dos primeiros espectadores no *Grand Café* ao verem um comboio avançar em direcção a eles?

O movimento. Este é o carácter mais específico e um dos mais importantes da imagem fílmica, que é, antes de qualquer concepção artística, *realista*, ou melhor, dotada de quase todas as aparências da realidade.<sup>4</sup>

O cinema é a *arte do movimento*, na medida em que concretiza a reprodução do movimento em função de um momento.

Não admira portanto, que a cidade tenha sido o palco preferido para as primeiras peças cinematográficas (documentais com pele artística), que se pautavam por um bailado urbano, registando o quotidiano citadino, em jeito *flanêur*, mais tarde apelidadas de *sinfonias urbanas* como *Manhatta* (1921) sobre Nova Iorque ou a Berlim de Walter Ruttmann em *Berlin: Die Symphonie der Großstadt* (*Berlim: A Sinfonia de uma Capital*, 1927).

Esta vontade de perceber a estrutura sociocultural da sociedade, através do enquadramento arquitectónico e urbano, por parte do cinema, dá-nos um entendimento alargado de como o significado da arquitectura é construído nessa sociedade, de como as pessoas o experimentam, e conseqüentemente, da representação da mesma.

### **Fotograma - imagem**

Cada uma das imagens impressas quimicamente na fita de celulóide do cinematógrafo que, projectadas a uma frequência de 24 por segundo, produzem a ilusão de movimento.

A seguir a um fotograma segue-se-lhe sempre outro, e assim sucessivamente, (re)criando movimento, num plano, que com outros formará uma cena (ou uma sequência), e nos dará o *sentido de lugar* ou a atmosfera que se pretende descrever.

Uma vez orientados e identificados com o espaço, será muito mais fácil compreendermo-lo e nele nos enquadrarmos.

### **Espaço - o elo mais forte**

Protagonista. Une a linguagem urbana à do cineasta.

O espaço urbano no sentido mais amplo do termo enquanto disciplina, em diálogo com o espaço cinematográfico.

O despertar de um sentimento de realidade e a *densificação do real*<sup>5</sup> exercida pelo cinema, despoleta a fascinação no ser humano, e sonhamos acordados com a [quase] sempre apaixonante visão do mundo que o cinema proporciona.

Visitando arquitecturas que fabricam *sets* para a enclausura dos personagens, ruas de cidades que estrangulam ou maravilham o ser humano, utopias ou distopias futuristas que preenchem o imaginário e produzem arquétipos para a já construída cidade vertical asiática, ou clichés de formas arquitectónicas do espaço fílmico (cenários) e para o espaço cinematográfico (referências), obscuras ou radiantes, percebemos que o cinema está quase sempre presente nas nossas vidas, seja a questionar, parodiar ou agitar, porque tudo pode ser filmado; e por isso o cinema se inscreve na sua própria história.

Algumas estórias do cinema, na sua *complexidade e contradição*, potenciam e instigam a discussão, abrem perspectivas e desenvolvem um discurso sobre a condição humana e urbana, cuja leitura não pode passar despercebida, no despercebido abrigo mediático que é a arquitectura da nossa casa ou de uma sala de cinema, numa rua, numa cidade.

### **Notas**

1. Garcia Escudero, Vamos Falar de Cinema, Lisboa, Editorial Verbo, 1971, pág.82
2. António Rodrigues (dir.), "Cidades-Luz", in Cinema e Arquitectura, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.13-19
3. Garcia Escudero, Vamos Falar de Cinema, Lisboa, Editorial Verbo, 1971, pág.82
4. Marcel Martin, A Linguagem Cinematográfica, Lisboa, Dinalivro, 2005, pág.28
5. Ibidem, pág.31



# FILM NOIR

«*Film noir is city poetry.*»

Martin Scorsese

**noir**



*Citizen Kane* (1941) | *Chinatown* (1974) | *Se7en* (1995)

No mesmo ano em que estreava *The Maltese Falcon*, em 1941, os Estados Unidos da América entravam na II Guerra Mundial, aliando-se à luta contra o fascismo e o regime nazi. Espelhando o seu tempo, o *film noir* mostra um mundo de luz e sombras, onde a moral maniqueísta e a divisão simplista entre bons e maus cede espaço à decadência e ambiguidade dos personagens. Um mundo em que a desilusão e a incerteza se embrenharam nos alicerces de uma sociedade, que faz do sucesso uma cultura e do individualismo uma religião.

É consensual, balizar o período clássico do *film noir*, entre 1941 e 1958, iniciando o ciclo o filme *The Maltese Falcon* de John Huston e terminando-o Orson Welles com *Touch of Evil* (*A Sede do Mal*).

Pelo meio, estão filmes como *Citizen Kane* (*O Mundo a Seus Pés*, Orson Welles, 1941), *Double Indemnity* (*Pagos a Dobrar*, Billy Wilder, 1944), *The Big Sleep* (*À Beira do Abismo*, Howard Hawks, 1946), *The Killers* (*Assassinos*, Robert Siodmak, 1946), *The Postman Always Rings Twice* (*O Carteiro toca sempre Duas Vezes*, Tay Garnett, 1946), *Out of the Past* (*O Arrependido*, Jacques Tourneur, 1947), *The Lady From Shanghai* (*A Dama de Xangai*, Orson Welles, 1948), *The Asphalt Jungle* (*Quando a Cidade Dorme*, John Huston, 1950), *Sunset Boulevard* (*Crepúsculo dos Deuses*, Billy Wilder, 1950) e *Kiss Me Deadly* (*O Beijo Fatal*, Robert Aldrich, 1955).

De facto, é curioso constatar o poder de sedução que estes filmes emanam, quanto mais não seja pela influência que tiveram em realizadores como François Truffaut, Claude Chabrol, Martin Scorsese, Roman Polansky, Francis Ford Coppola, Luc Besson, Quentin Tarantino, David Fincher, Spike Lee ou Brian Singer, que perpetuaram o género até aos dias de hoje.<sup>1</sup>

Kaplan, em 1998, sugere que esta maneira de filmar encaixa nas inclinações pós-modernas da nossa sociedade contemporânea:

(...) 'noirness' seems to be back in style in both the movies and American culture more generally. Indeed, the very phenomenon of 'noirness' or 'retro-noir', in its repeating nostalgically of a cultural mode from another era, signals the 90s as a post modern moment.<sup>2</sup>

O neo-*noir*, surge em filmes como *Chinatown* (Polansky, 1974), *The Conversation* (O Vigilante, Coppola, 1974) e *Taxi Driver* que analisaremos mais à frente. Redutoramente, a principal diferença é o facto de estes filmes serem a cores, mas é óbvio que há muitas outras, logo na assumida condição pós-moderna de muitos destes filmes em oposição à modernista.

Mantendo a essência *noir*, continuaram a nascer neo-*noirs* ou simplesmente filmes cheios de influências durante as duas últimas décadas, como *Reservoir Dogs* (*Cães Danados*) e *Pulp Fiction* (Tarantino, 1992 e 1994), *Se7en* (*Sete Pecados Mortais*,

Fincher, 1995), *The Usual Suspects* (*Os Suspeitos do Costume*, Singer, 1995), *L.A. Confidential* (*Los Angeles Confidential*, Curtis Hanson, 1997), *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Mulholland Dr.* (David Lynch, 2001), *The Black Dahlia* (*A Dália Negra*, Brian DePalma, 2006), entre muitos.

Há ainda a designação *tech-noir*, para os filmes futuristas de ficção-científica com características *noir*, como *Alphaville*, *Alien* (*Alien - O 8º Passageiro*, Ridley Scott, 1979), *Blade Runner*, *Total Recall* (*Desafio Total*, Paul Verhoeven, 1990), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) ou *Minority Report*.

### **Film noir**

Romances de Dashiell Hammett (*The Maltese Falcon*, 1930; *The Glass Key*, 1931) e Raymond Chandler (*The Big Sleep*, 1939; *Farewell My Lovely*, 1940), tipificadores da escrita americana *hardboiled*, adaptados para guião; combinados com a experiência, e notória predominância de realizadores alemães e austríacos que chegam a Hollywood no final dos anos 30 e princípio da década de 40, como Fritz Lang (*The Woman in the Window - Suprema Decisão*, 1944), Otto Preminger (*Laura*, 1944) e Billy Wilder, que trazem incorporada uma maneira dramática de filmar e um estilo visual próprio fruto da experiência em filmes Expressionistas Alemães; misturados com uma banda sonora apropriada - têm como resultado - o *film noir*.<sup>3</sup>

Originalmente um termo Francês, *film noir* ou “filme negro”, é usado para filmes que mostram de forma algo realista, o desconforto e o não agradável ambiente urbano, lidando com a violência de uma forma peculiar, explorando-a e servindo-se dela.

Na América, os temas tratados no *noir*, desde a alienação existencial à paranóia, foram entendidos como sinais claros de insatisfação em relação ao pós-guerra e de ansiedade em relação à Guerra Fria.

Perscrutando a riqueza e a complexidade deste movimento, podemos dizer que é o conjunto das suas características que germina uma cativante ligação ao espectador, ou seja, desde o enredo ao cenário, dos personagens à iconografia e à forma, tudo contribui para o sucesso do género.

O *estilo* encontra o seu “momento” na conjugação de dispositivos de expressividade e estilísticos, que criam a técnica cinematográfica, e que resulta em poderosas peças de elevado teor psicológico.

Esta aparência é suportada por várias características, como a iluminação *chiaroscuro* (alto contraste entre luz e sombra), enquadramentos com ângulos inclinados (*picados* e *contra-picados*), filmagens à noite, uma *mise en scène* confusa, o uso de *flashbacks* e narração (em *voz-off*).<sup>4</sup>

### **Iconografia visual**

Iluminação *Chiaroscuro*, é uma iluminação de baixa intensidade, em que luz e sombra se tensionam tanto em exteriores nocturnos como em interiores pouco iluminados (sempre com cortinas ou venesianas laminadas a cortar a luz diurna).

O uso de luz lateral, fria, permite obter contornos delineados nas faces dos personagens aumentando o dramatismo. O contraste a preto e branco da fotografia, padronizou o *noir*, com os “exteriores diurnos ásperos” e o “trabalho nocturno realista”.<sup>5</sup>

O uso de ângulos pouco comuns é uma constante. O plano *picado*, ou seja, de cima para baixo, funciona como desequilibrador, com tom vertiginoso ao olhar pela janela do topo de um arranha-céus para uma rua da cidade. O *contra-picado*, de baixo para cima, faz com que os personagens ganhem uma dimensão dramática, de forma muito expressionista, e este tipo de plano ainda consegue enquadrar o tecto (no interior), criando uma sensação de claustrofobia no espectador.<sup>6</sup>

O cenário urbano é palco da acção da maioria destes filmes. Los Angeles, Nova Iorque e San Francisco, são as principais metrópoles que oferecem a atmosfera *noiresca*.

### **A cidade**

Filmar cidades reais, e olhá-las como um organismo em decadência à beira do caos, parece ser premissa neste modo de representação, como mostram as filmagens do submundo urbano (tangentes ao inferno).

Os *sets* urbanos, na maioria dos *noir*, não são cenários citadinos neutros, comportam significados simbólicos, cujos significantes são engenhosamente filmados pelos cineastas. Em termos psicológicos, a actividade humana está cinematograficamente representada através do contraste luz-sombra, que representa o consciente e o subconsciente, ou seja, o facto de a maioria das cenas ocorrerem durante a noite, reforça o submundo ou a dimensão do inconsciente, em que decorrem as investigações dos detectives ou a jornada do que busca a verdade. Não há luz, não há saída ou fuga possível. A cidade é a metáfora para a mente humana.

A iluminação *chiaroscuro* derramada na arquitectura, remete-nos para a fragmentação, para a cidade fragmentada, personificada pelos personagens também eles desorientados e fragilizados psicologicamente.<sup>7</sup> O avanço no uso controlado da luz permitindo as filmagens nocturnas, fez com que o próprio espaço se alterasse a nível psicológico. Há um profundo sentimento de isolamento e alienação.

O mundo moral do protagonista, é uma espécie de pesadelo urbano com uma imagética nocturna muito forte, que enfoca a ambiguidade e o quanto corruptos são os personagens, que vão destabilizando a sociedade. Esta parece não ter indivíduos que reparem as fundações abaladas da moral, que está na iminência de não ter hipótese de sobrevivência. À deriva, o indivíduo sente-se atraído pelo crime e pela corrupção,

por serem meios rápidos de ascensão social. Essa violência surge como reacção a essa inadapabilidade perante um mundo que é tudo menos puritano.

O coração da cidade (*downtown*) começa progressivamente a perder habitantes, e os subúrbios crescem como colagens em massa de bairros com cariz social bem distinto. Há barreiras físicas, como as auto-estradas, que servem inevitavelmente um só meio de transporte: o automóvel. Constituem uma quebra no tecido urbano mas permitem uma maior mobilidade.

Como constata Christine Boyer:

In the real world of today, the city is threatened by the automobile and the spreading highway system which since the 1920s have drawn the well-to-do citizens away from the centre of the city and into the suburbs.<sup>8</sup>

Quem quer viver numa atmosfera de incertezas repleta de becos cheios de lixo, armazéns abandonados com o pó ainda no ar, ruas molhadas pela água da chuva que ainda corre nos esgotos?

Só os detectives nos seus escuros escritórios com vista para a *parafernália* das ruas...

Dos subúrbios ao rural é um salto, mas para o herói do *film noir* isso não trás benefício algum, porque se na cidade não há saída, no campo muito menos, uma vez que as planícies a lembrar os *westerns* não levam a lado nenhum. Cidade ou campo, num contraste corrupto e idílico, para o *noir* tanto faz, “engole” tudo.

Forma e conteúdo fundem-se na perfeição, com o desespero e a esperança perdida chapadas no visual fílmico, que imerge o mundo em sombras com raras frestas de luz.

**CENOGRAFIA**



**Cidade noir**

**The Maltese Falcon**

CIDADE NOIR



*The Maltese Falcon (1941)*

‘(...) a representação de actor que está ligada a um objecto, e nele assenta... é sempre um dos mais fortes métodos da concepção cinematográfica’ (...). Assim, o filme é o primeiro meio artístico que está em situação de mostrar como a matéria actua sobre o homem. Pode, por conseguinte, ser um magnífico instrumento de representação materialista.<sup>10</sup>

Uma mulher entra num escritório de detectives privados, *Spade and Archer*, pedindo ajuda para encontrar a sua irmã, que fugiu para San Francisco com um perigoso homem chamado Floyd Thursby, e que julga correr perigo...

Os detectives desconfiam da história que lhes foi contada, mas Miss Wonderly (Mary Astor) pagou bem pelo trabalho.

De facto, a elegante senhora de casaco de pele, mente em relação à irmã, mas parece dizer a verdade sobre o perigo que ela própria corre, e que não quer desvendar, para já...

À noite, Samuel Spade (Humphrey Bogart) acorda com um telefonema da polícia, a informá-lo que Miles Archer (Jerome Cowan) fora assassinado. Mais tarde, Thursby, tem o mesmo destino...

A polícia suspeita que Spade tenha morto Thursby retaliando o homicídio de Archer.

Sam Spade mergulha num mundo perigoso, onde as mulheres são ainda mais perigosas que os homens. Ele tem de desvendar o caso de Miss Wonderly, e ao mesmo tempo descobrir quem matou o seu colega e quem assassinou Thursby, para se ver livre da polícia.

*The Maltese Falcon*, com um homicídio mal orquestrado, uma perseguição circular e uma resolução do crime que parecia menos importante do que representar a atmosfera e os sítios que envolvem o ambiente criminal, como o escritório e o apartamento de Spade, o quarto de hotel de Guttman (Sydney Greenstreet) e o próprio local do crime; desperta interesse na crítica e estabelece um ponto de partida para as histórias de mistério e de detectives, arrancando assim e bem, o mundo *noir*.

### **O esplendor da narrativa**

Hollywood vinca uma narrativa no período clássico, durante a I Guerra Mundial, diferente das vanguardas europeias. O final do filme revela-se um factor importante, julgando os indivíduos e as suas acções, pelo facto de atingirem ou não, os seus objectivos.

Mas este final neste tipo de narrativa linear, tende a ser perceptível pelo espectador, porque neste discurso, uma cena leva à seguinte, estando tudo interrelacionado de um modo progressivo, como acontece com a sucessão de espaços na arquitectura moderna, aparentemente óbvios como uma diluição de barreiras na construção da forma.

Em *A Relíquia Macabra*, o “imbróglio” de eventos está dividido em duas esferas, com Sam Spade no meio a romancear com Brigid O’Shaughnessy (que inicialmente se apresenta como Miss Wonderly) e a desvendar o caso do Falcão de Malta.

Claramente, a *casualidade* faz gerar o entendo e unifica a narrativa, que acaba sempre por explicar tudo no fim, não dando muito espaço a elementos e interpretações ambíguas (como acontece em algum cinema europeu à data, por exemplo, o francês e o italiano).

### **A intriga da história e a história da trama**

Intriga, trama, enredo - *plot*. Sinónimos para uma sequência de eventos num filme e a forma como esses eventos são contados, seleccionados e organizados de modo a fornecer informação ao espectador sobre a história.

A história em si, representa cronologicamente essa sequência de eventos na sua suposta ordem natural no tempo (que o espectador reconstrói mentalmente).

Como diz Godard, “um filme tem um princípio, um meio e um fim, mas não necessariamente por esta ordem”, ou seja, uma sequência pode começar perto do final, voltar atrás em *flashback* para explicar a presente situação, e desafiar o espectador a montar cronológico-estruturalmente a história do filme.

Isto é, a história *A-B-C-D-E*, pode resultar numa estrutura *D-A-C-B-E*. *Double Indemnity* e *Citizen Kane* são dois bons exemplos onde a narrativa clássica usa o *plot* para “baralhar”, temporal e espacialmente, a clareza da história.<sup>11</sup>

Neste discurso cinematográfico, as tomadas de vista filtradas pela luz, profundidade de campo e movimento, pretendem tornar a câmara *invisível* mas crítica, ao observar determinados eventos. Assim é possível ir avançando com as acções determinantes no desenrolar da narrativa, neste caso a clássica e linear.<sup>12</sup>

A câmara atrai constantemente a atenção para a história e para os personagens.

### ***Pulp Fiction vs. The Maltese Falcon***

Aqui está um filme fabuloso de cinema “puro e duro”!

Quentin Tarantino faz uma desconstrução temporal fantástica, como já havia ensaiado em *Reservoir Dogs*, e que em arquitectura seria qualquer coisa como estar numa sala, e ter de passar pelo quarto para ir à cozinha tomar banho num *poliban...* Ou seja, o absurdo e o insólito são a essência desta história sobre o niilismo americano.

Sentindo a originalidade deste filme, podemos dizer que só mesmo uma cidade como Los Angeles (que sustentou e ainda aparenta ser *noiresca*), para aguentar com esta *cópia-pesquisa* de centenas de outros filmes misturados, às cores, nos subúrbios da Cidade dos Anjos...

A casa de Marcellus (Ving Rhames), onde Mia (Uma Thurman) tem uma

## THE MALTESE FALCON

*overdose*, ou o restaurante *retro* a lembrar os anos 50 com os empregados-réplica das estrelas desse tempo como Marilyn Monroe ou James Dean e as referências icônicas da cultura *pop* e *kitsch* americana, cenário onde Vincent (John Travolta) e Mia protagonizam o imortal momento de dança no concurso de *twist*; são alguns dos *sets* que o *movie jockey*<sup>13</sup> Tarantino utiliza para criticar a estrutura sociocultural americana.

Será interessante compararmos estes dois filmes tão diferentes, mas com semelhante cuidado na construção da narrativa temporal. O mais antigo (*noir* e *modernista*) guia-nos linearmente no tempo em jeito de antecipação da acção, e o mais recente (*neo-noir* e *pós-moderno*) rompe deliberadamente com convenções normativas de como o tempo e a narrativa se devem desenrolar, em que o espectador vai gradualmente percebendo os eventos que sucedem ou precedem outros.

Estes filmes brilham construtivamente ou desconstrutivamente, pela maneira como contam uma história.

Ambos partilham a nível visual um estilo muito próprio e de uma “fabricação” inteligente para espelhar a narrativa, conseguindo ao nível da *performance* desempenhos fabulosos e memoráveis.

Seria curioso imaginar um “tenso” diálogo entre Spade e Jules (Samuel L. Jackson):

**Sam Spade** - “Listen. This won’t do any good. You’ll never understand me, but I’ll try once and then give it up. Listen. When a man’s partner is killed, he’s supposed to do something about it. It doesn’t make any difference what you thought of him. He was your partner you’re supposed to do something about it. Then it happens we were in the detective business. Well, when one of your organization gets killed it’s bad business to let the killer get away with it. It’s bad all around... Bad for that one organization, bad for every detective everywhere. That’s...”

**Jules** - “Your life. I’m givin’ you that money so I don’t hafta kill your ass. You read the Bible, Ringo?”

**Sam Spade** - “Wait till I’m through and then you can talk. I’ve no earthly reason to think I can trust you and if I do this and get away with it you’ll have something on me that you can use whenever you want to. Since I’ve got something on you, I couldn’t be sure you wouldn’t put a hole in me someday. All those on one side. Maybe some of them are unimportant. I won’t argue about that. But look at the number of them. What have we got on the other side? All we’ve got is that maybe you love me and maybe I love you.”

**Jules** - “What? Listen motherfucker! There’s this passage I got memorized, that seems appropriate for this situation:

Ezekiel 25:17. ‘The path of the righteous man is beset on all sides by the inequities

CIDADE NOIR



*The Maltese Falcon (1941) | Pulp Fiction (1994)*

## THE MALTESE FALCON

of the selfish and the tyranny of evil men. Blessed it is he who, in the name of charity and good will, shepherds the weak through the valley of darkness, for he is truly his brother's keeper and the finder of lost children. And I will strike down upon thee with great vengeance and furious anger those who attempt to poison and destroy my brothers. And you will know I am the Lord when I lay my vengeance upon you.'

I been sayin' that shit for years. And if you heard it, that meant your ass. I never gave much talk to what it meant. I just thought it was just a coldblooded shit thing to say to a motherfucker 'fore you popped a cap in his ass. But I saw some hit this mornin' made me think twice. Now I'm thinkin', maybe it means you're the evil man, and I'm the righteous man. And Mr.9mm here, he's the shepherd protecting my righteous ass in the valley of darkness. Or could mean, you're the righteous man and I'm the shepherd and it's the world that's evil and selfish. I'd like that. But that shit ain't the truth. The truth is, you're the weak. And I'm the tyranny of evil men. But I'm tryin' Ringo, I'm tryin' real hard to be the shepherd."

**Sam Spade** - "Then, there's no particular reason why I should give a damn what you think, is there, 'Precious'?"

Humor à parte, é de notar, que ambos partilham um final ideologicamente idêntico, acabando em redenção, e tudo por causa de dois elementos que "agarram" todos os pedaços das histórias, o Falcão de Malta, e uma pasta preta com conteúdo desconhecido que Jules e Vincent são incumbidos de recuperar, depois de ter sido roubada ao patrão da Máfia, Marcellus.

Spade, ao descobrir a verdade, opta pela lealdade para com Archer em detrimento do seu amor por Brigid, e Jules no final (do filme, que não corresponde ao fim da história), acaba por perceber o significado da vida, ao ter escapado ileso numa manhã, de tiros à queima-roupa, resolvendo deixar aquela vida de violência.

A *mise en scène* "sob pressão" é também um elemento comum, porque tanto na disposição física dos actores com que Huston cria a alternância dos *triângulos de poder*, como nos *close-ups* de Tarantino que usa o poder da câmara em si para desenhar os personagens, existe uma tensão permanente.

Mas o tempo, é o factor que mais condiciona os personagens. Em *The Maltese Falcon*, os detectives imprimem desgaste psicológico e todos têm de esperar pelo navio que trás o pássaro para resolver o problema. A desconstrução temporal de *Pulp Fiction* é ironicamente pautada pela falta constante de tempo que os personagens têm para desempenhar as suas funções, e pela presença constante de relógios ou de frases do tipo *what time is it?* ou *it's time...* Butch (Bruce Willis) é o melhor exemplo. Tem de regressar a casa para ir buscar o relógio de ouro do pai antes de deixar a cidade, e por isso, salva Marcellus do violador Zed (Peter Greene), e mata Vincent que tinha ordens para o matar, ou seja... *time's up*.

CIDADE NOIR



*The Maltese Falcon (1941)*

### **Mistério e Detective**

O *mistério* representa um dos principais papéis, gerindo as acções dos personagens (todos misteriosos), confundindo-nos de uma maneira peculiar uma vez que somos impelidos a pensar o que terá acontecido no passado, a questionar a veracidade das acções no presente e a credibilidade dos seus intervenientes.

O próprio *plot*, que tem como linhas-guia o envolvimento de Sam com Brigid e o caso do falcão, tem como objectivo desvendar a trama, da qual vai “cuspindo” informação que por vezes é confusa e até contraditória, e no entanto no final todos os eventos casuais ou predeterminados se revelam consistentes e importantes.

Onde há mistério há detective, e os detectives detêm um espaço privilegiado no mundo *noir*. A diferença entre o detective clássico e o *noiresco*, é que um Sherlock Holmes tem de desvendar o crime já cometido e questionar quem matou, como e quando; um Sam Spade primeiro tem de descobrir qual é a verdadeira situação em que se encontra, porque o objecto de investigação inicial nunca é a peça central do *puzzle*.<sup>14</sup>

Samuel Spade é um tipo desagradável, violento e cruel, cínico e frio, um anti-herói que dorme com a mulher de Archer, o seu parceiro, cuja morte pouco o incomoda, e que está sempre a “reinar”, seja com a hipócrita viúva ou a esmurrar Cairo (Peter Lorre) quando este tem o desplante de o ameaçar no escritório com uma arma.

Spade - o verdadeiro *tough guy* - tão *tough* e conflituoso que se deixa envolver com Brigid, o que lhe poderá custar a vida...

Não sabemos nada do seu passado mas Bogart consegue incutir no personagem um semblante marcante de dor, mistério e regozijo.

Ainda assim, ele consegue ser melhor que o resto dos personagens, é um detective muito astuto e perspicaz (há muitos planos que mostram Spade simplesmente a observar), que vai absorvendo toda a informação, verdadeira e falsa, e que está constantemente a reformular a história fazendo com que ela progrida com a sua presença.

Como é que o falcão lhe chega às mãos?

De uma maneira bastante *sui generis*!

No escritório, uma sombra aparece por detrás da porta e quando Sam a abre, um homem em estado grave com um embrulho nas mãos diz-lhe - *you know... Falcon* - deixa cair a encomenda e morre no sofá. Quem era? O comandante Jacoby, mestre do *La Paloma*, o navio que ardera no cais... Enfim, uma “morte poética”!

Sam depara-se com personagens sinistras, que parecem não pertencer ao mundo real criando uma mistura explosiva de interesses culturais e económicos, na figura do Falcão de Malta, o objecto alvo dos vilões.

Por isso no final, ele acaba por ser um sobrevivente na “selva”, disfarçado de agente da justiça.

CIDADE NOIR



*The Maltese Falcon* (1941)

***Femme Fatale* ou “Fême Fatela”**

**Brigid O’Shaughnessy** - “Help me, Mr. Spade. I need help so badly. I’ve no right to ask you, I know I haven’t, but I do ask you. Help me.”

**Sam Spade** - “You won’t need much of anybody’s help. You’re good. It’s chiefly your eyes, and that throb you got in your voice when you say things like, ‘Be generous, Mr. Spade.’”

**Brigid O’Shaughnessy** - “I deserve that. But the lie was in the way I said it, not at all in what I said. It’s my own fault if you can’t believe me now.”

**Sam Spade** - “Now, you *are* dangerous.”

Esta pequena provocação tem por base o facto de ser notório, que a mulher fatal de *A Relíquia Macabra*, a cliente que desempenha o papel de “menina perdida” num mundo de lobos maus, carece em certa medida, do *sex appeal* típico destes papéis nos filmes *noirescos*.

Mas Mary Astor não compromete e consegue dar a volta ao coração de Sam Spade, e espalhar mentira atrás de mentira.

A facilidade com que ela veste as duas personagens que desempenha é coadjuvada por pormenores sintomáticos de uma excelente realização, e que se notam principalmente ao nível da luz. Por exemplo, quando entra no escritório dos detectives, no início ela hesita, depois passa por uma sombra até chegar à secretária de Spade, e quando lhe conta a história falsa sobre a irmã, o próprio chapéu esconde os seus olhos mergulhando-os na sombra. Miss Wonderly está inventada, bem como a história que conta.

**Guttman, Cairo, o Falcão de Malta e a Ganância**

As interpretações de Peter Lorre e Sydney Greenstreet conseguem estar ao nível da de Humphrey Bogart, até porque um dos aspectos interessantes do filme é a sonoridade vocal. Todos têm vozes atractivas e diferentes que ajudam a pautar o sucesso do filme.

O papel da câmara é fundamental, chega a ser dramático mas inovador como já foi referido anteriormente. Não querendo protagonismo, o olhar da câmara revela-nos perspectivas “tendenciosas” sobre os personagens, como é o caso de Kasper Guttman que há dezassete anos que anda atrás do falcão. Quando Guttman se senta e começa a falar, num diálogo interminável com Spade, a câmara *olha* para ele num plano *contra-picado* a partir do chão, fazendo de um homem potencialmente normal alguém que intimida, revelando-nos segredos sobre que tipo de personagem é este.

Guttman, mais conhecido por *The Fat Man*, tem um guarda-costas “pistoleiro”, o Wilmer (Elisha Cook, Jr.), ao qual Huston dá a entender tratar-se de um homossexual submisso.

CIDADE NOIR



*The Maltese Falcon (1941)*

## THE MALTESE FALCON

Joel Cairo é outro personagem com “ar de maricas” espelhado naquela bengala de mão, que desempenha o papel de vilão numa representação digna de uma *drama queen* ao jeito de Norma Desmond (Gloria Swanson) em *Sunset Boulevard*. Ele aparece no escritório de Sam a exigir o *pássaro negro*. Mais tarde, encontram-se no sítio onde está hospedado, o *Hotel Belvedere*, num *lobby* a “cheirar” a *art deco*.

Cairo e Brigid ficam desesperados ao saberem que *The Fat Man* está na cidade em busca da *Relíquia Macabra*. Eles chegam a confrontar-se fisicamente no apartamento de Sam, que defende a “Miss” da “*lady*”, e esbofeteia Cairo numa das cenas mais célebres em que lhe diz - *When you're slapped, you'll take it and like it!*

**Tom** - “Heavy. What is it?”

**Sam Spade** - “The stuff that dreams are made of...”

O pássaro que dá o título ao filme funciona como um “isco”, sobre o qual todos acabam por girar. A importância do Falcão transcende o título de prémio e passa a ser um mito. Spade diz no final, que o pássaro preto é “aquilo de que os sonhos são feitos” o que desinibe a *ganância* dos vilões.

Alfred Hitchcock usou o termo *Macguffin* para designar um objecto que todos procuram (uma pasta, um envelope...), mas que raramente aparece e é irrelevante em si mesmo, funcionando como metáfora para os motivos e desejos dos personagens. O pássaro é a metáfora para a curiosidade de Spade, a duplicidade de Brigid, a obsessão de Guttman e a subserviência de Joel Cairo.

A busca incansável por parte dos personagens transforma esta *jornada* em algo que supera a própria realidade, é a *esfera do desejo* a manipular os personagens para que atinjam algo que parece inatingível, porque único e valioso, para o qual todos estão dispostos a usar os meios necessários.

Esta questão torna *palpável* o poder e o charme do *noir*.

### **Mise en scène**

A acção desenrola-se maioritariamente em quatro espaços interiores - o escritório de Spade, o seu apartamento, e os quartos de hotel de Brigid e Guttman.

Curiosamente esses quartos e o escritório, têm um desenho poligonal irregular, o que permite uma maior dinâmica em cena e uma ludibriosa profundidade de campo com várias diagonais. Filmados com a câmara fixa e usando as leis básicas da perspectiva, o posicionamento de objectos e actores dão-nos a noção de espaço (e aqui Welles dá-nos uma lição com os seus *planos gerais*), e cria também uma sensação de desconforto.

Esta sensação de claustrofobia, de divisões enclausuradas, é determinante na narrativa *noir*, assim como os *planos gerais* o são no *western*. O posicionamento dos actores e a luz nesses espaços são meticulosamente planificados.

CIDADE NOIR



*Downtown San Francisco | Ferry Building | Centro Financeiro - CBD | Foto satélite CBD  
The Maltese Falcon (1941)*

A cena em que os detectives policiais Dundy (Barton MacLane) e Tom Polhaus (Ward Bond) vão a casa de Sam questioná-lo sobre os homicídios é elucidatória, porque se formam triângulos constantes entre os personagens (com Sam deitado e sentado na cama, e depois de pé), dinamizando o diálogo e aumentando ou aliviando a tensão dramática.

Um quarto, que faz sempre parte de um edifício que muitas vezes só aparece exteriormente como maquete (ou miniatura), produz ele próprio pela sua arquitectura, um discurso sobre o personagem que o habita. Caracteriza-o por exemplo, do ponto de vista social, do seu estado de espírito ou da sua personalidade. A antecâmara no apartamento de Spade evidencia uma barreira física, de protecção e privacidade, que pode simbolizar o quão difícil é “transportar” aquele agente da lei.

O uso da luz no quarto de Spade é precioso, tanto à noite quando recebe o telefonema, em que a janela é moldura de luz com as cortinas a esvoaçar, e que o acompanham a *dançar* sempre que o perigo está iminente, como quando um dos detectives acende um candeeiro como que a buscar clarividência e veracidade naquele espaço controlado pela luminosidade rarefeita. Este espaço funciona como prisão física e psicológica.

*Luz e sombra* protagonizam um dos principais confrontos visuais que a película expõe. As *sombras* densas e as linhas oblíquas criadas pela *luz*, obtêm-se através de venesianas laminadas, *sombras* triangulares desenhadas pelos topos dos edifícios, escadas, candeeiros de rua e de mesa no interior. Contudo, não há altos contrastes visuais preto e branco, que só aparecem mais tarde com *Murder My Sweet* (Edward Dmytryk, 1944).

Todas estas imagens e a técnica que as suporta, permitem representar na tela, através do uso manipulado dos cenários e da própria arquitectura, binários opostos como o *bem* e o *mal*, *facto* e *ficção* ou *honestidade* e *desonestidade*, dotando-os de uma densa carga visual.

### **Iconografia**

É evidente que o espaço interior é utilizado metaforicamente para reforçar a ideia de que na cidade *noir* a fuga é quase impossível e que os personagens têm de conviver com aquele sufoco de modernidade - becos criados pelo urbanismo especulativo, o estranho equilíbrio entre o caos urbano e a sua retícula ortogonal, ou ainda a constante temática material do tijolo e da pedra nos edifícios semi-iluminados na deriva urbana nocturna.

Do fantástico escritório de Sam Spade temos uma vista esclarecedora do sítio onde se encontra, a *downtown* de San Francisco. Os arranha-céus simbolizam essa modernidade, o crescimento em altura da floresta urbana, neste caso do centro financeiro, bem como a presença constante de uma das pontes mais cinematográficas pontes do mundo, a *Oakland Bay Bridge*.

CIDADE NOIR



*Golden Gate Bridge | Vertigo (1958) | Sudden Impact (1983), Hulk (2003)*

A ponte-actriz ficou imortalizada em muitos filmes, como *Sudden Impact* (*Impacto Súbito*, Clint Eastwood, 1983, [tinha eu um ano já o Clint dizia - *Go ahead, make my day!*]) e *Basic Instinct* (*Instinto Fatal*, Paul Verhoeven, 1992). Esta ponte é mais usada no cinema do que a *Golden Gate Bridge* pelo simples facto de ser mais fácil de filmar com a cidade como pano de fundo, como no *noir* *Born to Kill* (Robert Wise, 1947).

Aberta ao tráfego em 1936, com 13,52 km de comprimento total, a ponte atravessa a baía de San Francisco *pousando e furando* em túnel, a meio caminho, a pequena ilha Yerba Buena.

A sua “rival”, a *Golden Gate Bridge*, é uma ponte suspensa (sustentada por cabos ou tirantes de suspensão) sobre o estreito de *Golden Gate* que liga San Francisco a Sausalito e é um ícone incontornável da engenharia americana do século XX, um símbolo da modernidade, que ecoa claramente na nossa ponte *25 de Abril* em Lisboa.

Desenhada pelo engenheiro Joseph Strauss (1870–1938), a sua construção foi iniciada em 1933 e abriu ao tráfego em 1937. Os seus 2737 metros de comprimento foram executados com uma precisão fantástica para a época, bem como o tabuleiro suspenso com 1280 metros entre duas torres de 227 metros de altura acima do nível do mar. O cinema também a referenciou e enquadrou em planos inesquecíveis, como em *Vertigo* (*A Mulher Que Viveu Duas Vezes*, 1958) de Alfred Hitchcock, na célebre cena em que o detective John ‘Scottie’ Ferguson (James Stewart) salva Judy Barton (Kim Novak) do mar agitado, sob as toneladas de ferro da ponte, e até mesmo o Hulk (*Hulk*, Ang Lee, 2003) após um salto de gigante, pouso no topo de uma das torres de suporte.

Antes do aparecimento das duas pontes, o *Ferry Building* era uma importante porta (marítima) da cidade. A. Page Brown criou, ao estilo renascentista e com uma torre a lembrar a *Giralda* da *Catedral de Sevilha* (e nos filmes como na arquitectura lá estão os americanos a copiar tudo o que é europeu...), uma das estruturas citadinas que sobreviveu ao terramoto de 1906.

Será importante notar que esta península, se desenvolveu devido à construção de aquedutos que trouxeram, com a água, a possibilidade de viver neste deserto, triunfando assim a civilização sobre o que de selvagem existia.

### **Submundo e Arranha-céus**

Em oposição à deformidade formal de um *submundo* no qual o caos urbano sustenta esses valores péfidos, encontramos a ordem e harmonia da vida urbana bem lá no cimo de um qualquer monolítico de habitação ou escritórios que nos permite o *panopticismo do olhar* sobre a cidade. Mas estes arranha-céus que fomentam alegorias das cidades do futuro, só ajudam a vincar o abismo em que o protagonista se encontra, bem lá em baixo, no sópé ensombrado do contemporâneo *gigantismo* arquitectónico.

Ao contrário de filmes como *Metropolis* (Fritz Lang, 1926) em que a cidade

CIDADE NOIR



*The Maltese Falcon* (1941)

desempenha o papel principal com presença física constante, no *film noir* a cidade pouco aparece fisicamente, como figura, porque grande parte da acção se passa em quartos, bares, hotéis ou junto à obscura porta de entrada de um prédio.<sup>15</sup>

No entanto, a cidade é omnipresente. Aparece indirectamente como prisão, refúgio ou selva, em pedaços de diálogo ou nomes de ruas e sítios.<sup>16</sup> Ruas, que também podem ser o espaço que os proscritos ocupam (Wilmer, por exemplo), ameaçando-os com as fachadas dos edifícios que lhes omitem as boas-vindas, em contraste com o prazer do espaço de liberdade que representam em filmes como *A bout de souffle* (*O Acochado*, 1960) de Godard, onde se usufrui realmente da vivência do espaço público enquanto mediador de conhecimentos e encontros.<sup>17</sup>

### **ACidade Noir**

Que parte da cidade interessa?

Interessa sobretudo a parte sombria e suja, ou seja, as *traseiras* da cidade, que a transformam numa espécie de *labirinto fragmentado* porque o seu *todo* é negado. O facto da presença da noite ser materialmente forte, enaltece o uso da luz para potenciar esse estado fragmentário que serve o “factor crime”.

Embora quase tudo aconteça entre *4 paredes*, com diálogos de cortar o fôlego, longe das ruas hostis, o prelúdio da *cidade noir* está bem presente ainda que em curtos planos de exterior (e do interior para o exterior), em que a sequência de abertura é literalmente excepção de cariz contextual que nos situa na cidade de San Francisco com planos da *Oakland Bay Bridge* e do *Ferry Building*.

Pontualmente, as janelas do escritório *Spade and Archer* emolduram o olhar sobre a cidade (conferindo-lhe presença constante em 2º plano), com vistas para a ponte e para os arranha-céus; o local onde Miles Archer foi assassinado, um beco iluminado só com *um* candeeiro de rua, e ao lado uma ribanceira (por onde o seu corpo rebola), filmada com planos *picados* e *contra-picados* (uma constante *noir*, criando ângulos oblíquos e jogos poderosos *luz-sombra*), que nos mostram os prédios iluminados ao fundo da colina remetendo-nos para a acidental *topografia* citadina; a cena em que Sam vai ao apartamento de Brigid e é seguido pelo capanga de Guttman, Wilmer Cook, que consegue facilmente despistar e em que se vê movimento à noite; o incêndio do navio no cais; a cena em que Spade se desloca ao *Union Bus Terminal* para guardar o falcão, e mais tarde quando chega a casa e se depara com Brigid, que o espera assustada na sombra porta do prédio ao lado. Todas estas cenas pontuam a narrativa sobre a cidade do crime e da corrupção.

Estes planos funcionam como interlúdios que agregam a panóplia de diálogos *indoor*.

A *cidade noir* está assim, com as formas do espaço interior, os ícones arquitectónicos e a sombra do *submundo*, repleta de *plasticidade* e de subtis pormenores de caracterização. Esta plasticidade é marcada pelos sucessivos planos

de montagem que representam uma justaposição de formas urbanas, em que as descontinuidades saltam inevitavelmente à vista e corporalizam uma urbanidade que parece conformada com a abrupta junção do plano vertical com o horizontal, numa espécie de choque urbano pouco preocupado com essa representação que vai regrando a vida dos personagens e comprometendo a nossa visão ideal de cidade afecta ao bem estar, à seriedade das acções e ao crescimento sustentado e planificado.

### **Noirmente compilando...**

Chapéus e sobretudo, o detective privado anti-herói e uma colecção de distintos criminosos incluindo o “espião reconhecível” que se esconde atrás do jornal ou na ombreira da porta, o fumo constante do tabaco, os becos escuros e as ruas molhadas pela noite chuvosa, a ambígua polícia e as provas de um crime, a intrigante *femme fatale* e o mistério que conduz a um mistério ainda maior, os ângulos de câmara pouco usuais, um pouco de filosofia sobre a vida e um final negro que não compromete...

Isto é a *mise en scène* de *The Maltese Falcon*. Tudo características da *cidade noir*, noctívaga e perigosa.

Não obstante, o mundo *noir* não é muito diferente da realidade do pós-guerra, principalmente em cidades onde ele nasceu e que o perpetuaram, como Los Angeles, New York ou San Francisco, mas no cinema essa *realidade* dispõe de *femmes fatales* mais interessantes, de uma cativante habilidade para construir diálogos engenhosos e sarcásticos, de sombras e pecados mais densos e sombrios e de “tesouros” ou “buscas de verdades” que a linguagem cinematográfica se encarrega de tornar magníficas.

### **Who cares who killed Miles Archer?**

O discurso final de Spade com Brigid (anteriormente “adaptado” substituindo Brigid por Jules), revela a ideia que o detective tem de que só existe uma solução justa para o crime, assim como o Falcão representa a ideia de posse e de ostentação que Gutman ambiciona, quando revela a origem santa da estatueta, e que quem a tiver terá muito dinheiro em mãos.

O *twist* final mostra que a estatueta afinal, é uma réplica (ou imitação), espelhando a falsidade dos personagens ao longo da história.<sup>18</sup>

Nesta história, John Huston mantém um ritmo acelerado, quase de desgaste para os personagens, por forma a agarrar a atenção do espectador, focando-a na *performance* e a *ambiência* que existe nos poderosos diálogos. É esta vibração, esta efervescência moldada pelos *sets*, que faz o Falcão de Malta “voar”.

Concluindo, a estilização do filme é suficiente para representar a história do detective - *olho-privado* - enquanto mito masculino, da qual John Huston soube muito bem tirar partido, conseguindo imprimir intensidade humana nas acções, e sem perder o seu poder melodramático de crime romanceado.

THE MALTESE FALCON

*Afinal - quem matou Miles Archer? - não interessa nada!*



# Cidade Inferno

**Taxi Driver**

CIDADE INFERNO



*Taxi Driver (1976)*

## TAXI DRIVER

*'When it rains, the boss of the city is the taxi driver'*<sup>19</sup>

Neste filme *intencionalmente noir*<sup>20</sup>, Martin Scorsese bebe muito do cinema (experimental) europeu que se fez nos anos 60, da *Nouvelle Vague* ao Neo-Realismo, ou seja, cinema europeu *moderno* que tem como premissas, aspectos e problemas existenciais e psicológicos do indivíduo no mundo moderno.

Assim, este filme não orientado para as bilheteiras, espelha as problemáticas modernas que ocuparam algum cinema americano na década de 70 e encaixa-se numa espécie nova vaga de filmes e realizadores que usam muitas analogias a outros filmes, a outros realizadores, neste caso podemos referenciar *Pickpocket* (*O Carteirista*, 1959) de Robert Bresson, *The Searchers* (*A Desaparecida*, 1956) de John Ford, *2 ou 3 choses que je sais d'elle* (*Duas ou Três Coisas Sobre Ela*, 1967) de Jean-Luc Godard e toda a influência *noir* da década de 40.<sup>21</sup>

### **A Cidade Inferno**

*Taxi Driver* é um *filme-cidade*.

Um filme como uma cidade, numa cadência em que os inertes urbanos controlam a narrativa urbana; e uma cidade como um filme, pelo movimento que a faz viver, um *travelling* “vitalício” no limite do exercício da profissão de taxista, sem paragens, patrulhando uma grelha rasgada por uma diagonal que vem de antes, de uma ocupação onde os cadáveres são mais que os vivos, todos sepultados “à facada” e “à machadada” como no fantástico retrato de época que Scorsese realiza em *Gangs of New York* (*Gangs de Nova Iorque*, 2002) no sublime cenário de *Five Points*.

A narrativa apresenta-nos a cidade do *melting pot* e a condição humana sugada pela esmagadora cenografia urbana, em que é difícil distinguir o sonho do pesadelo, na medida em que existe uma imagem urbana tão forte, que nos *alimenta* a imaginação e ao mesmo tempo nos *aprisiona* de tal maneira que ficamos absorvidos tipo *zombies* a deambular no asfalto, uma película ténue que cobre o *inferno*, aquecida pelo trânsito automóvel massificado.

Nesta cidade de *Taxi Driver* impera o ruído, a sujidade, o sofrimento, uma cultura em desintegração onde o homem vive em solidão, partilhando a convicção de Thomas Wolfe:

The whole conviction of my life now rests upon the belief that loneliness, far from being a rare and curious phenomenon, is the central and inevitable fact of human existence.<sup>22</sup>

Consequências da *modernidade*?

Neste *labirinto*, onde a única certeza é a incerteza, onde a natureza não existe, que é *palco* do moderno, que *regurgita* todo o tipo de experiências sobre a

CIDADE INFERNO



*Taxi Driver (1976)*

modernidade e as cristaliza, um personagem representa metaforicamente o Homem num ambiente criado por si (através da indústria, da tecnologia, do urbanismo, do modernismo), do qual sente não fazer parte e se questiona como deve entender a realidade e qual o papel a desempenhar, naquela narcose urbana surrealista e situacionista que a “natureza embriagante da metrópole”<sup>23</sup> cozinha.

É um “taxista, num caixão de metal, a flutuar através dos esgotos, como uma espécie de *Nosferatu*, pelas ruas de Nova Iorque. Cercado por toda a gente, mas completamente só.”<sup>24</sup>

O filme começa com o táxi a sair de uma nuvem de fumo.

Travis (Robert De Niro) emerge do *inferno*...

### **Travis Bickle vs. New York**

Sabe-se pouco sobre o passado de Travis, um ex-soldado na guerra do Vietname, que *cai* numa cidade da qual sente estar à parte.

Procura emprego como taxista dizendo que está preparado para conduzir a qualquer hora em qualquer lugar e logo aqui percebemos que não tem vida social.

Através da narração, da sua expressão, da maneira como interage com o mundo que o rodeia, percebemos que Travis Bickle é um personagem insatisfeito, desterrado da sociedade, um intruso, solitário, falhado, mas atento.

A única maneira que Travis encontra para superar a incapacidade de comunicar com o mundo é através do seu diário, ou seja, comunica com ele próprio.

**Travis** - “Loneliness has followed me my whole life, everywhere. In bars, in cars, sidewalks, stores, everywhere. There’s no escape. I’m God’s lonely man.”

Ele não se adapta à realidade.

E que realidade é esta?

New York, 1975, pós-Vietname. Uma época onde tudo é possível, tudo se pode fazer, basta querer fazer.

O medo instala-se na “cidade que nunca aborrece”<sup>25</sup>. A mesma cidade dos filmes *noir* que alimentam a imaginação de Scorsese, mas num estado de decomposição avançado, constituindo-se como um inimigo voluptuoso.<sup>26</sup>

Durante os anos 70, a cidade atinge o seu ponto mais baixo, horrível, entregue à *Disneyficação*, à mediatização.

Apesar de tudo, New York tem uma presença fortíssima, transposta e traduzida claramente neste filme, onde a cidade representa tudo o que é proibido, assustador e louco.<sup>27</sup>

É-nos dada uma descrição negativa do ambiente urbano, que congrega todos os aspectos mais negativos da cidade moderna. Ela é caótica, cheia de ruído, densa em população, tem uma velocidade paradoxalmente preguiçosa. Sob a sombra dos

CIDADE INFERNO



Manhattan - 1942 | construção do Empire State Building | King Kong (2005) | St. Patrick Cathedral  
Chrysler Building (gárgola) | ruas de Manhattan

## TAXI DRIVER

arranha-céus há pobreza, no contacto com o solo tudo parece fragmentado, alienado e vazio.

À desordem, ou “ordem heterogénea”, dissipada e irracional, Travis reage querendo impor uma nova ordem.

**Travis** - “All the animals come out at night. Whores, skunk-pussies, buggers, queens, fairies, dopers, junkies. Sick, venal. Someday a real rain’ll come and wash all this scum off the streets.”

*Taxi Driver* é, pela maneira como se filma a cidade, um verdadeiro *documentário* sobre New York neste período (1975), funcionando deste modo o cinema, como uma espécie de *arqueologia* de um passado recente.

### **Manhattan**

Ilha Nova-Iorque, é um dos principais centros financeiros, comerciais e culturais do mundo, que com os outros quatro distritos, Bronx, Brooklyn, Queens e Staten Island, formam a grande metrópole - New York - que é uma das cidades mais filmadas no cinema.

Os célebres cenários de ruas congestionadas e os ícones arquitectónicos que ostenta, fazem deste pedaço de humanidade outrora chamado New Amsterdam (1653) um *hino* à modernidade.

No início do século XX o metro unificou as várias partes da cidade, e em 1902, o *Flatiron Building* (Daniel Burnham) dá o mote para os anos vindouros e vê na década de 30 um *boom* de construção de arranha-céus (apesar do *crash* de 1929), que passam a ser *cartões de visita* e a *imagem da cidade* que toca no céu.

Manhattan condensa a maioria dos mais significativos e orgulhosos exemplares como o *Chrysler Building* (William van Alen, 1930), um dos representantes máximos da *Art Deco*, o *Rockefeller Center* (Henry Hofmeister, H. W. Corbett, Raymond Hood e Wallace K. Harrison, 1939) e o *Empire State Building* (Shreve, Lamb and Harmon, 1931) que é actualmente o mais alto. Rapidamente esta arquitectura é transportada para o cinema, pelo poder e vanguarda que representa, como acontece com o emblemático *King Kong* (Merian Cooper e Ernest Schoedsack, 1933) pendurado no topo do *Empire State Building* a lutar contra os aviões.

A iconografia citadina é engenhosamente utilizada pela 7ª arte, que por sua vez, ajuda a difundir e vincar esses mesmos *ícones*.

O revivalismo gótico está incorporado em muitos edifícios que em altura rapidamente “engolem” a referência neo-gótica que é catedral de *St. Patrick* (James Renwick, Jr., 1858-78) e mergulhando progressivamente a cidade na penumbra.

Mas no meio desta penumbra, há um espaço verde completamente manipulado na sua concepção e que funciona como uma espécie de *clareira* nesta

CIDADE INFERNO



Sede da ONU | *The Interpreter* (2005) | *North by Northwest* (1959)  
Solomon Guggenheim Museum | Central Park

*floresta urbana*. O *Central Park*, um parque urbano público com 3,41 km<sup>2</sup> construído em 1857, foi desenhado pelo arquitecto paisagista Frederick Law Olmsted e pelo arquitecto Calvert Vaux. Na década de 70, a par com a violência patente em *Taxi Driver* e com a crise económico-social que a cidade atravessa com a população a deixar a cidade pelos subúrbios, o parque atingiu altos níveis de criminalidade constituindo um foco do “declínio” Nova-Iorquino. Nos anos 80 esteve exposto a um programa de reconstrução e reabilitação, com a conseqüente “dignificação” que proporcionou à cidade, novamente, um espaço de bem-estar e de entretenimento com qualidade, servindo os milhões de pessoas que ali vivem bem como os outros milhões de turistas que até lá se deslocam.

Ao lado do maior lago do *Central Park*, está um dos mais carismáticos museus do mundo e ícone da cidade e do modernismo, o *Solomon R. Guggenheim Museum* (1956-59). Este Museu de Arte Moderna foi desenhado pelo arquitecto Frank Lloyd Wright, que com um rasgo de genialidade embebe de uma só vez os seus principais pressupostos arquitectónicos, *estruturais e espaciais*, da famosa casa *Falling Water* (1936), e de *iluminação*, do edificio *Johnson Wax Administration* (1936-39).<sup>28</sup>

Citando K. Frampton:

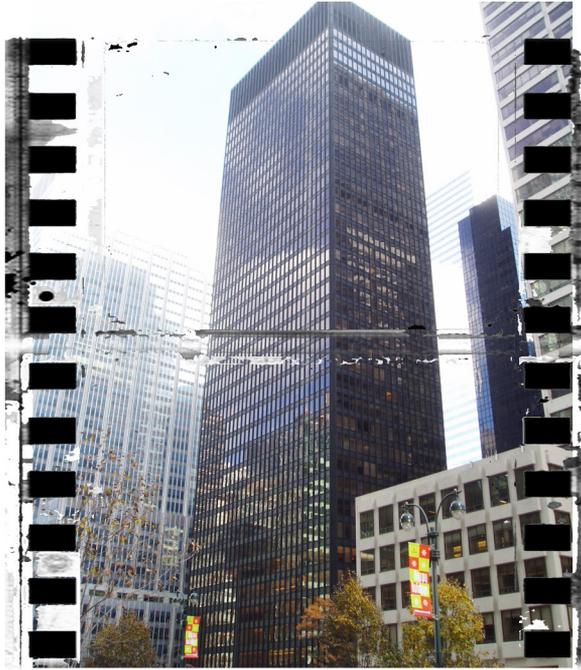
Se o Johnson Wax reinterpretava o local de trabalho naquilo que ele tem de sacramental, a casa *Falling Water* corporificava o ideal wrightiano da fusão entre o lugar onde se vive e a natureza.<sup>29</sup>

No Museu *Guggenheim*, a rampa em espiral, representa uma conceptualização radical no desenho do “tradicional” museu e proporciona um espaço de exposição em “onda contínua”<sup>30</sup>, que abraça um *volume vazio* central, iluminado por uma cúpula envidraçada com estrutura em aço.

Até aqui, a imagem cidadina era pautada por *técnicas construtivas e texturas* cujos principais materiais eram a pedra e o tijolo (à vista), tanto no carácter residencial como no empresarial, mas nos anos 50 o vidro entra em força e o ferro reclama a *verdade da construção* em altura. Um exemplo do uso do vidro, é o *espelho-fachada* da sede da ONU (Organização das Nações Unidas), construído em 1952, e que teve como Director de Projecto o arquitecto Wallace Harrinson que coordenou uma equipa de “arquitectos consultores” entre os quais Oscar Niemeyer e Le Corbusier.

Utilizado no cinema em filmes como *North by Northwest* (*Intriga Internacional*, Alfred Hitchcock, 1959) ou *U.S. Marshals* (*A Perseguição*, Stuart Baird, 1998), é em *The Interpreter* (*A Intérprete*, 2005) de Sidney Pollack, com Nicole Kidman e Sean Penn, que se consegue o maior número de sítios filmados no complexo bem como a maior duração do edificio em filme.

CIDADE INFERNO



*Seagram Building | Lake Shore Drive Apartments*

**Valente Mies (*en scène*)**

Mies van der Rohe desenha um ícone largamente copiado e diferente de tudo o que se fizera até aí em NY, o *Seagram Building* (1957), uma torre de escritórios com 40 pisos, composta por bronze e vidro, que ajuda a desenvolver a *midtown* e lança a vanguarda do *Estilo Internacional*, um *estilo* que via a “arquitetura como espaço fechado” e com um esqueleto que permitia uma liberdade de desenho em planta.

Esta espécie de *volume puro* desprovido de *ornamentação* e com a fachada liberta em jeito de *cortina envidraçada*,<sup>31</sup> tenta encontrar uma regularidade modular (através de grelhas construtivas) e essa ornamentação é substituída pelo habilidoso e rigoroso *pormenor construtivo*.<sup>32</sup> Henry-Russell Hitchcock e Philip Johnson elaboraram em 1932, a exposição intitulada *Internacional Style*, no *Museum of Modern Art*, que revolucionou criativamente a arquitetura, pela lufada de ar fresco que apresentava em todas as *vertentes modernas*.

Se no pós-II Guerra Mundial, a Europa olha para o passado com nostalgia e questiona a *violência* e a mudança precipitada que edifícios modernos imprimem à (quase sempre) indiferente reconstrução urbana, do outro lado do atlântico, Mies, Gropius e outros arquitectos emigrantes (predominantemente alemães), potenciavam a *elite* arquitectónica, onde uma filosofia industrial forte dá corpo a projectos de escritórios estritamente económicos em arranha-céus e no centro da cidade.<sup>33</sup> A *verticalidade* americana rivaliza com a herdada *horizontalidade* europeia. O génio de Mies permiti-lhe balançar entre estes dois tipos de conceptualização formal, e o *menos é mais* (em que o *Seagram Building* é o expoente máximo) passa a fazer parte do *skyline* de Manhattan, com uma geometria simples e que se adapta tanto ao traçado ortogonal das ruas americanas como aos processos construtivos emergentes, nos quais há uma delicada manipulação de aço, vidro e tijolo, que conferem a estrutura e o revestimento artístico aos monolíticos arranha-céus, como é o caso dos edifícios de apartamentos *Lake Shore Drive* (1948-51) ou o edifício da *Lever, da Skidmore, Owings & Merrill* (1952).<sup>34</sup>

Foi desta forma contrariada e revolucionada a hegemonia em tempos apoteótica, da edificação cenográfica de torres em forma de *bolo de noiva* (mas solteiras), ora *Art Deco* ora *Gótico* “despojado”, e impresso o gesto da *pureza geométrica* na cultura do *arranha-ceuzismo*.

**Narração e *slow motion***

Travis é o narrador de *Taxi Driver*.

Ao ler o que pensa e que escreve no diário, Travis informa-nos da sua visão pessimista do mundo, mas que quase sempre se mistura com a realidade, isto é, sabendo que a mente de Travis é paranóica e continuamente perturbada, poderíamos questionar se o que vemos é verdadeiro ou um produto da mente de Travis; uma cidade inferno, ou o inferno pessoal de Travis Bickle?

A voz de Robert De Niro é fundamental na percepção visual do filme, e Robert Kolker diz que a transposição do ritmo da linguagem Nova-Iorquina, é extremamente bem conseguida por parte do realizador e confere à narração e aos diálogos uma sonoridade poética.<sup>35</sup>

Uma célebre cena em que a câmara parece ganhar vida e substituir por instantes a mente de Travis, quando, a seguir ao encontro falhado com Betsy (Cybill Shepherd) o vemos a falar ao telefone, a falar... a falar, e, de repente, a câmara desloca-se e mostra um corredor vazio e ali fica parada com a voz de Travis *omnipresente* (a narrar), e esta imagem vazia, ou melhor, este espaço enclausurado e vazio, contrabalança a expressão realista da narração com Travis presente no plano, com a narração com Travis fora de campo, remetendo para o espectador a vivência do mundo criado pela mente de Travis, que por vezes nem a câmara consegue testemunhar...

A sua vida é vazia, solitária e triste, tal como aquele corredor.

O uso de *slow motion* é particularmente interessante, porque remete instantaneamente para um *estado surreal* ou pouco fidedigno da realidade e logo no início, o olhar de Travis sobre a cidade em câmara lenta, com o forte contraste de cores, a música e a câmara a *flutuar*, sugere-nos uma realidade estranha, ou pelo menos que alguma coisa há de errado nesta percepção.

A câmara lenta ajuda a distanciar o mundo de Travis do mundo real, das outras pessoas, que andam a uma “velocidade normal”, e ajuda-nos a compreender a *percepção paranóica* de que Travis padece.

A cena em que Travis vai sozinho no passeio no meio das pessoas, contudo, completamente só; quando tenta falar com Wizard (Peter Boyle) no passeio, à saída da cafetaria, cruza-se com um preto, e aqui Scorsese faz subtilmente o uso de *slow motion* para contrastar as duas percepções, mostrando Travis em câmara lenta a olhar para o que ele considera escumalha, como já tinha acontecido noutra cena dentro da cafetaria, com ele a olhar para dois pretos sentados a beber cerveja, estes visivelmente ostentados.

A própria edição em *Taxi Driver* parece ser feita em câmara lenta através do uso constante de *dissolves*, que perpetuam a atmosfera confusa.

Scorsese diz que a sensação de sonhar acordado está propositadamente presente no filme. O *slow motion* citadino com as transições preferencialmente desvanecentes (em vez de cortes) e o tom arrastado da narração, orquestram a analogia ao sonho.

### **Paranóia e violência**

A câmara é quase sempre controlada por Travis, posiciona-se onde lhe convém e tudo é visto e reflectido a partir do personagem, ou seja, a sua experiência com a cidade transforma-se na nossa experimentação dessa realidade. Tudo contribui para que a imagem da cidade (como produto final) através dos olhos de Travis seja

*objecto de repúdio*, com os cinemas porno, a violência, a prostituição e a insanidade mental que paira no ar.

Entramos num produto pós-Vietnamita e de assassinatos presidenciais revisitados...

Alucinação é uma espécie de fronteira entre a fantasia e a realidade, e Travis vive permanentemente alucinado, para ele tudo é potencialmente perigoso, as pessoas, a cidade em si é uma *ameaça* constante.

O sentimento de culpa e paranóia atrás do *movimento de câmara* é de tal forma recorrente, que tal redundância faz pensar que a violência reprimida está na iminência de ser deflagrada.

A violência desenvolve-se em crescendo até à *carnificina* da cena final. Ao longo do filme, as ruas são o palco de vários tipos de violência, desde os dois velhos a lutar, às crianças a atirar objectos ao táxi de Travis, até ao homicídio do Afro-Americano na mercearia e ainda o *monólogo do marido ciumento* (representado por Scorsese) no táxi, a dizer que vai matar a mulher porque ela o traiu.

Travis sente-se compelido a adquirir um verdadeiro arsenal de armas e a inventar soluções, para limpar a “violência com violência”.

Outro tipo de violência massacra o taxista, que vomita o facto da prostituição ser rainha na cidade e até crianças fazerem parte do mundo controlado pelos proxenetas. Tudo vai enchendo e dando razão à sua visão.

### **11.09.2001**

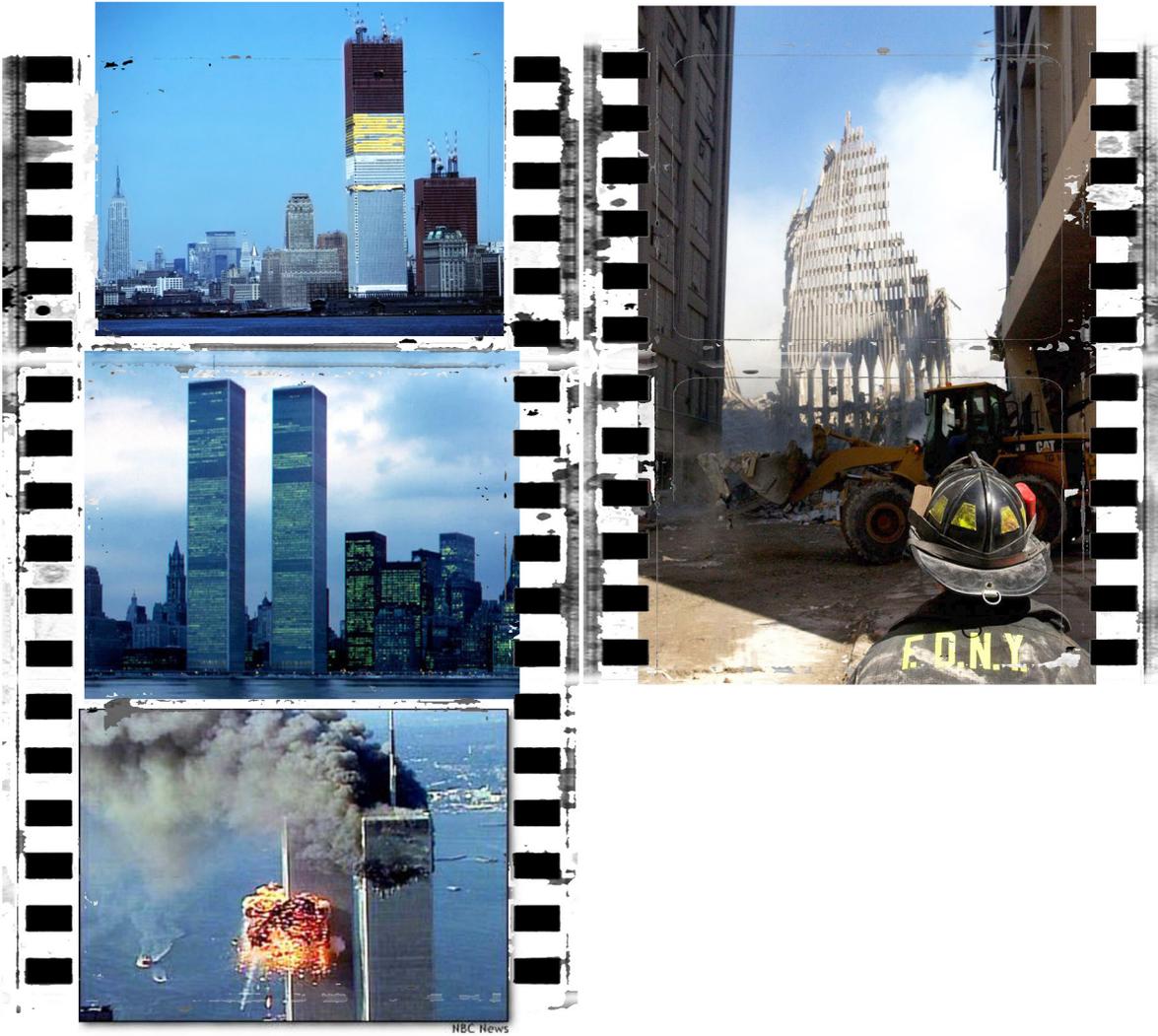
Nas décadas de 60 e 70, há de facto um aumento da criminalidade, o que sustenta a realidade do filme, mas rever *Taxi Driver* hoje, é constatar que afinal a paranóia e a violência continuam a ecoar pelas ruas da metrópole.

Sendo indissociável o facto de New York ser sinónimo de arranha-céus, também o é de *11 de Setembro*. O terrorismo no início do século XXI abriu as portas do controle massificado e da vigilância total, o medo instala-se redondamente nas cidades e todas temem um possível ataque.

Possivelmente, e refutando qualquer tipo de fundamentalismos, seria bom lembrarmo-nos da atitude que o Ocidente (incluindo-nos necessariamente) teve sempre para com “o Outro”, ou seja, os árabes, os bárbaros, os comunas, os amarelos, os pretos, os nativos, etc. Aqui, o cinema, principalmente o japonês, dá-nos uma grande lição de moral. Mizoguchi, Kurosawa ou Ozu, na sua obstinada estrutura formal com exteriores e interiores a desempenharem funções marcadamente psicológicas, desenham peças fantásticas sobre a vida, e dão-nos um “estalo de luva branca” ao dizer que a verdade pode ter múltiplas interpretações, no cinema como na arquitectura.

Não foi por acaso que a Al-Qaida “escolheu” um dos ícones arquitectónicos do século XX, bem no *berço* da modernidade, para o seu principal ataque (ou aviso!?) aos Estados Unidos da América e ao mundo. As *Twin Towers* (1970-72), parte do

CIDADE INFERNO



World Trade Center | 11.09.01

complexo do *World Trade Center*, localizadas na *lower Manhattan*, eram só um ícone fundamental de New York e um símbolo do poder político e económico dos EUA, ficando Minoru Yamasaki com menos um projecto construído (e agora em jeito de brincadeira, para os arquitectos sedentos de protagonismo, se calhar mais vale fazer tudo mais ou menos parecido para dificultar estes ataques?!).

Se o 1º prédio cai em directo, seco, transtornador e implacável, ou seja, está na *esfera do real*, o 2º, difundido em transmissões televisivas para todo o mundo, já está na *esfera do cinema*, com as técnicas, o *timing*, os planos, a expectativa, tudo, por forma a “garantir” uma *imagem da realidade aparente*. Como diz Slavoj Žižek, estes atentados têm um efeito muito mais *simbólico* do que *real*, uma vez que os EUA sentiram pela primeira vez, a sério, o que se passa no dia-a-dia, “de Sarajevo a Grozny, de Rwanda ou do Congo a Sierra Leone”.<sup>36</sup>

O *Deserto do real*, ou seja, o *hiato* entre os países do 1º mundo e os do 3º mundo, “escotado” por políticas capitalistas e imperialistas, revela-se ameaçador e um possível desintegrador de toda a humanidade, mas concentremo-nos no que a arquitectura nos diz. Ela diz-nos, que tão depressa o Homem constrói os seus sonhos, transformando-os em *materialidade palpável* e construtiva, como de repente, essa materialidade pode desaparecer com um “simples gesto”, remetendo-nos constantemente para todo o tipo de questões filosófico-existenciais e epistemológicas.

A cidade enquanto *símbolo* do progresso das civilizações é afinal tão frágil fisiologicamente como o corpo humano - uma *perfeição frágil*.

No artigo de Žižek, intitulado *Welcome to the desert of the real*, frase que Morpheus (Lawrence Fishburne) profere no momento em que Neo (Keanu Reeves) acorda na “realidade real” no filme *The Matrix* (Andy e Larry Wachowski, 1999), ele constata que os cidadãos americanos (Nova-Iorquinos), foram introduzidos nesse deserto da realidade, aquele que a TV oculta com os *reality shows* e toda a porcaria que transmite e *dá a beber* às pessoas mais distraídas, e que para nós, “corrompidos por Hollywood”, o colapso das torres só nos fazia lembrar as produções cinematográficas catastrofistas e destruidoras - o *Impossível* tinha acontecido.<sup>37</sup>

Alguns filmes retratam estes momentos como o de Oliver Stone, o homónimo *World Trade Center* (2006), que refaz a tragédia em tempo real. Spike Lee, em *25<sup>th</sup> Hour* (*A Última Hora*, 2002), dá-nos um retrato em *plano de fundo* dos destroços e trabalhos decorrentes no *Ground Zero*, onde irá ser construído um memorial. Estas entrelinhas latentes na narrativa, reflectem a tristeza e a angústia americana que Lee subtilmente soube aproveitar, moldar e representar.

Sean Penn, realizou o segmento *USA em 11’09’’01 - September 11* (*11 Perspectivas*, 2002), 11 Curtas-metragens de 11 minutos e 9 segundos, sobre o 11 de Setembro, por 11 realizadores, entre eles Amos Gitai (Israel), Alejandro Iñarritu (Mexico), Youssef Chahine (Egypt) e Claude Lelouch (France), que partilham as suas perspectivas muito particulares (com *total liberdade*) sobre o incidente que abalou

CIDADE INFERNO



*Taxi Driver (1976)*

o mundo, interpelando e levando o espectador a reflectir sobre a tragédia à luz de outros contextos e culturas. Na sua curta, Sean Penn retrata a vida triste de um velho viúvo, na sua enfadonha rotina, com saudades da mulher e confinado à *penumbra* num edifício em Manhattan, vivendo uma *tragédia pessoal* que se sobrepõe à *tragédia global*. Um vaso com flores (no parapeito da janela), serve de metáfora para a tristeza de um velho e de todas as pessoas que perderam a vida nesse dia. Não conseguindo viver para além da sua janela ensombrada pelas torres do WTC, o velho acorda de maneira não habitual, com a luz do sol a bater-lhe na cara, e de repente, num momento “mágico”, o clímax acontece, as flores renascem após a queda da primeira torre, fez-se luz naquele espaço (e escuridão nos escombros) e o personagem fica extasiado com a vida das flores da sua falecida esposa com quem quer partilhar o momento, mas numa rápida “descida” à realidade apercebe-se que ela não está ali, só o seu vestido, estendido na cama, naquele quarto, iluminado pela desgraça.

### **O táxi como um quarto, ou o quarto como um táxi?**

O *táxi* enquanto espaço interior, é onde o personagem passa a maior parte do tempo, sentado, viajando pela cidade, *controlado* pelos clientes que lhe impõem destinos e com os quais a sua relação é bastante *sui generis*.

Nunca olha directamente para eles a não ser pelo espelho retrovisor, criando um distanciamento físico desconcertante num espaço tão pequeno, mas possibilitando planos “cheios” na relação da cenografia urbana, a *pintura* de fundo, com o retrovisor e os vidros do táxi enquanto molduras de cena.

O *quarto*, que ora se pode considerar o seu *último reduto* ou o *campo de treino*, é o outro espaço que mais preenche o tempo de Travis.

Quando observamos o quarto pela primeira vez, percebemos que Bickle é um tipo desarrumado que vive num espaço bastante limitado (táxi?!), claustrofóbico e com grades nas janelas, que sustentam a sua paranóia e a sensação de enjaulamento, a solidão.

A cidade intromete-se na sua vida até dentro de casa, com os ruídos constantes, não lhe dando descanso. *Prisioneiro* na cidade (táxi). *Prisioneiro* em casa (quarto com grades).

O táxi e o quarto funcionam como metáforas que nos esclarecem a mente de Travis e os dois espaços que aí também existem. Ele não deixa de ser, em certa medida, o espelho da sociedade em que vive, do *fast-food*, da pornografia, de todo o mal que vê nas ruas; e toda a violência, tudo o que de repugnante acontece, vai preenchendo-lhe a cabeça, até detonar.

Mas no quarto, ele consegue por vezes alguma estabilidade. A câmara, porém, ao filmá-lo numa cena em que ele está deitado na cama, movimenta-se de baixo para cima, dando-nos um plano *picado* que remete mais uma vez para o abismo onde Travis vagueia, *colado* ao chão (neste caso ao colchão).

Outros lugares completam o seu *percurso*, pontualmente pára na cafetaria com os colegas de trabalho, mas quando sai geralmente é para ir ver pornografia ao cinema.

### **Sweet Iris**

Iris (Jodie Foster), uma prostituta adolescente, entra no carro de Travis para fugir ao seu chulo, Sport (Harvey Keitel), e este para “abafar” a situação, atira uma gorjeta (20\$) para dentro do táxi. Travis *registra*.

Mais tarde, sem querer, quase a atropela; depois segue-a e continua a prescutar a impureza urbana.

Até que à terceira, Travis espera e encontra-se com ela para a tentar demover, fazê-la deixar aquela vida, numa cena em que a sanidade mental de Travis parece existir, dentro daquele quarto, a dizer *coisas acertadas* a Iris; para logo a seguir quando volta ao corredor claustrofóbico, regressar novamente ao mundo sombrio...

O quarto de Iris representa uma espécie de *oásis* naquele pedaço de mundo repugnante, atenuado pelo ar celestial da adolescente, e a câmara tira partido disso ao filmar o diálogo de forma calma e convencional, relaxando o espaço e a tensão aparente de Travis.

Sempre o *espaço*, o *mediador* de tensões, acções e expectativas.

Família? Qual família?

Travis não tem contacto com a sua (se é que existe), apenas envia uns postais raramente...

Nesta angustiante desintegração cultural nem a família resiste à perda de uma ordem simbólica. Iris é o expoente desta desordem familiar, perda de valores e regras, tendo fugido aos onze anos de casa.

Iris protagoniza com Sport, uma cena desconcertante, quando os dois estão abraçados no quarto, e o “pai-namorado-chulo” a aconchega num *slow* romântico, tipo dança hipnótica. A forma como o espaço os protege dá-nos a paradoxal sensação, que possivelmente ela estará “mais segura” ali, do que com Travis.

### **Scorcese, expressão, influências e narrativa**

Martin Scorcese disse que o visual que o filme deveria ter ficou muito claro desde início, devido ao facto de o guião de Paul Schrader ser bastante conciso e forte.

O filme é bastante *realista*, na medida em que é filmado em espaços reais e não em cenários artificiais. A nossa percepção dos espaços urbanos sente-se mais verdadeira.

Para o realizador, a nível visual, tudo teria de ser visto na perspectiva de Travis Bickle e nenhum outro personagem deveria interferir na história com outro qualquer raciocínio (que não fosse, só para baralhar ainda mais a percepção e interpretação da condição de Travis).

A peculiaridade da realização e edição, obedece muito à construção do

personagem principal e a sua contínua degradação interior. A narrativa está construída de maneira a sermos levados a fazer a viagem com o personagem, interessarmo-nos por ele e ver o mundo com os seus olhos.<sup>38</sup>

*Influências.*

Certos planos foram influenciados pela maneira como Godard filmava e as emoções que esses planos transmitiam, assim como a honestidade na filmagem de Fassbinder, diz Scorsese.

“Aquele filme transpira Godard” - diz Michael Chapman (Director de Fotografia), que relembando o cineasta francês e o seu *cameraman*, Raoul Coutard, revela que dessas referências ele reteve a sensação de *liberdade*, de sair, ligar a câmara e filmar a cidade. É inevitável lembrarmos *2 ou 3 choses que je sais d'elle* ou *Bande à part* (1964) em que Godard faz uma homenagem aos *noir* dos anos 40 e materializa a máxima de D.W. Griffith - *para fazer um filme basta uma rapariga e uma arma*. Apesar da sua apurada sensibilidade na composição, equilíbrio e organização plástica das imagens, Chapman afirma que durante as filmagens com Scorsese - “apenas apontávamos a câmara e a cidade representava, realizava, fazia tudo.”

New York, a *cidade-actriz* desempenhando o papel de *inferno na terra*.

**Don Corleone em *The Naked City***

Muitos filmes *noir* abrem com planos aéreos das ruas sombrias citadinas, como que um prelúdio de uma “força sinistra que irá derrotar o herói.”<sup>39</sup>

*The Naked City* (*Nos Bastidores de Nova Iorque*, 1948) de Jules Dassin, é um bom exemplo.

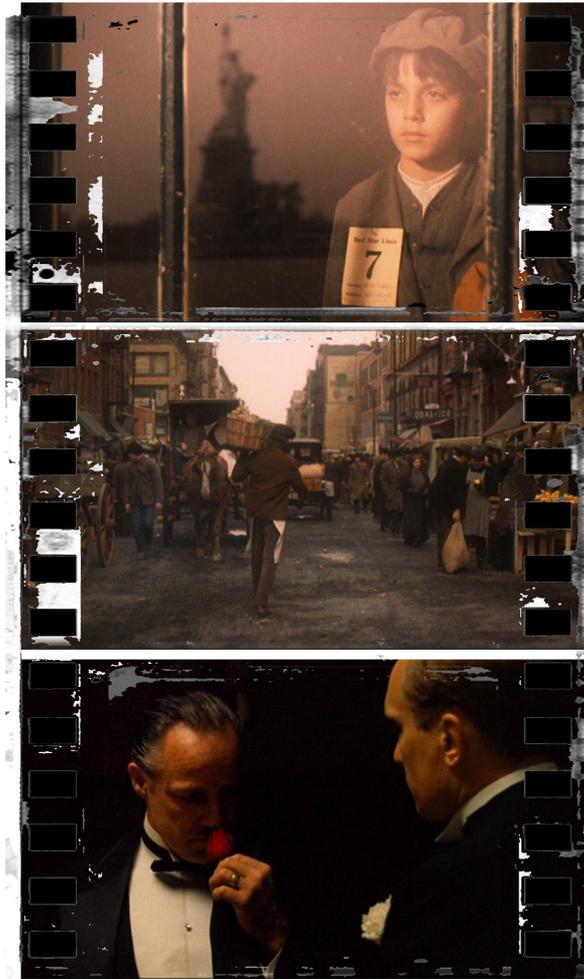
**Muldoon** - “There’s your city, Halloran. Take a good look. Jean Dexter is dead. The answer must be somewhere down there.”

Vários planos *gerais* sobre Manhattan abrem o filme, que a par com a narração nos transmitem a ideia de uma *fábula* sobre a cidade, sobre as suas histórias do dia-a-dia, sobre a sua vida e a dos seus habitantes. Estes seres, desempenham vários papéis na cidade, mas o papel da cidade é só um, fazê-los viver. A arquitectura desempenha talvez, o principal papel, e como diz Malvin Wald (um dos guionistas):

In the Naked City it is Manhattan Island and its streets and landmarks that are starred. The social body is thus, through architectural symbol, laid bare as a neutral fact, neither, so to speak, good nor bad, but something which, like human organism itself, may catch a disease - the criminal - and this disease may elude its detectors.<sup>40</sup>

Neste género de *documentário noir*, o detective Muldoon (Barry Fitzgerald) e o seu jovem parceiro Halloran (Don Taylor) da NYPD, investigam o caso de uma

CIDADE INFERNO



*The Godfather - Parte II (1974) | The Godfather (1972)*

## TAXI DRIVER

modelo loura que é encontrada morta no seu apartamento, e descobrem que ela fora assassinada.

Filmado na íntegra em New York, Jules Dassin dá-nos uma perspectiva *naturalista* da cidade com os seus podres profundos e os esmagadores arranha-céus. A dimensão *poético-jornalística* em que o espectador é mergulhado, deve-se à verosímil imagem de um crime e a sua resolução, e também ao omnisciente ponto de vista de um narrador que parece ser uma espécie de *consciência da cidade*. A sua célebre frase final, é condensadora de uma nova forma de contar estórias e realidades, em que o real e a ficção andam de mãos dadas na tela.

**Narrator** - "There are 8 million stories in the naked city, and this is one of them!"

Don Corleone proporcionou, no cinema, uma delas...

**Vito Corleone** - "I'll make an offer he can't refuse."

A trilogia *The Godfather (O Padrinho)* do realizador Francis Ford Coppola é uma referência cinematográfica com um legado cultural fabuloso, e que tendo como fio condutor a ascensão e o declínio da família Corleone retrata a evolução urbana Nova-Iorque ao longo do século XX. Nesta narrativa adaptada do romance de Mario Puzo, voamos de New York a Las Vegas, do território Siciliano a Cuba.

A demonstração de riqueza e poder em *The Godfather (O Padrinho, 1972)*, e a luta do patriarca Vito Corleone (Marlon Brando) para que a família sobreviva ao pós-guerra minado pela corrupção e traição, é representada pela mansão. Esta vila representa simbolicamente o "poder interventivo" daquele a quem todos pedem favores, que serão cobrados mais tarde em hora oportuna.

Toda a *Lower East Side*, foi um *décor* gigantesco onde foram filmadas a maioria das cenas em New York, nos três filmes. Como disse Coppola, era fundamental filmar em sítios reais, e gastar o dinheiro em pormenores fantásticos.<sup>41</sup> Pelo *Designer de Produção* Dean Tavoularis, a rua *Sixth Street* foi sujeita a um levantamento histórico e posterior transformação, para que espelhasse o aspecto que teria tido em 1912, em *The Godfather - Part II (O Padrinho - Parte II, 1974)*.<sup>42</sup>

A arquitectura desempenha uma função teletransportadora para o passado, desenhando-o, e descrevendo a vida social de outrora, como acontece nos brilhantes *travellings* que seguem o jovem Vito (Robert de Niro) a atravessar a estrada quando sai da mercearia ou quando anda nos telhados a seguir Don Fanucci (Gastone Moschin), ambos relatando um quotidiano mercantil cidadão cheio de emigrantes. O próprio tom das películas e as cores, revelam essa imagem de uma América em tijoleira, amarelada tipo cobre, que se mistura com os brancos e a iluminação excessiva dos casamentos, o ambiente escuro da *sala-escritório* de Don, ou o *petrificado território*

Siciliano.

Este vasto território, berço do *crime organizado* (a máfia siciliana *Cosa Nostra*), onde Vito vive em criança, torna-se hostil, fazendo-o emigrar para a América. À chegada de barco, todos os emigrantes ficam estonteados com o símbolo de *liberdade* americano, *The Statue of Liberty*, montada em França em 1884, desmontada e transportada em navios, para ser finalmente remontada em New York e inaugurada em 1886. Como ao pequeno Vito, esta estátua, saúda os milhões de imigrantes que chegaram à cidade no final do século XIX e inícios do século XX (mesmo até à década de 70).

Na triagem, é diagnosticada varíola a Vito ‘Corleone’ (nome da sua terra natal), que fica de quarentena num quarto de um hospital. De repente, o seu *território*, passa a ser um *espaço confinado* (à semelhança do quarto de Travis Bickle), com vista para a estátua. A arquitectura saúda-o com dificuldades. Mais tarde e com a mulher, mora num apartamento de uma habitação colectiva num “bairro de lata *emigrês*”, constitui família, e começa pouco a pouco a conhecer as regras do jogo, e de favores prestados a favores pedidos, uma bala aqui outra ali, germina as bases que irão constituir o seu futuro império, que mais tarde, o filho mais novo Michael Corleone (Al Pacino) irá, com mais ou menos dificuldade, gerir. A trajectória de Michael corresponde, segundo Coppola, às fases pelas quais a América estava a passar, como a paranóia, a desconfiança e a violência. Com uma banda sonora memorável, a Família Corleone brindou-nos com três filmes que hoje são parte integrante da nossa cultura e que são citados e copiados por todos.

### **Fragmentos de *Taxi Driver***

A *música* de Bernard Herrmann desempenha um importante papel na construção da narrativa. Sublinha caprichosamente a percepção da cidade fragmentada, aterradora, com as suas alternâncias entre passagens de tons graves, densos, desconfortáveis, para outras onde a sonoridade é agradável, jazzística e quase lírica. A musicalidade suporta no filme muita da atmosfera negra e acções ameaçadoras, quando acontecem, ou sugerindo que vão acontecer.

Os planos pormenor do táxi, o *olhar* pelo retrovisor e ver a cidade imunda, a par com a *voz-off* de Travis narrando o seu diário, são tudo fragmentos que nos dizem este se insere e sente, num mundo sombrio, física e emocionalmente. Está completamente desfocado.

*Fixações.* Outros planos de pormenor mostram fragmentos que se vão amontoando na cabeça do taxista, e muita coisa nos é induzida pelo o modo como ele olha essas coisas, a nota de Sport, o copo com o comprimido a desfazer-se e a borbulhar, as armas... Robert De Niro tem um desempenho fabuloso na forma como *transpira* a expressividade necessária ao indivíduo deslocado, perturbado e no estado iminente de violência.

A seguir a uma das cenas no interior do quarto do taxista, há um momento de *descompressão*, e vemos a cidade sem Travis, alucinante no seu ritmo, com a câmara a ter uma postura próxima da realidade, ou seja, o movimento é mais livre, estamos sempre ao nível do olhar, e olhamos o mundo como ele é; temos os arranha-céus a esmagarem-nos e a cortar a luz do sol, e damo-nos conta que este é o outro lado da cidade sem Travis e a sua *entrincheirada* visão.

Pela primeira vez Martin Scorsese aparece em cena sentado num muro à porta da sede de campanha de Palantine. Betsy entra na sede e a posterior filmagem no interior do edifício contrapõem, com as suas cores vivas e aparente normalidade, tudo o que de sombrio há em Travis.

A cor desempenha aqui um papel fundamental, na medida em que caracteriza os diferentes espaços. De noite, as cores são pesadas, reflectem a cidade desinteressante, promíscua, e o imbróglgio rotineiro do taxista. Geralmente têm uma tonalidade muito avermelhada, o que de alguma forma prevê a carnificina que ele vai despoletar.

Taxímetro, semáforos, carros, luzes - *fragmentos* da cidade que “nunca dorme”.

O momento em que Travis começa a *contaminar* o mundo normal, é quando entra na sede de campanha para convidar Betsy para sair. Pára de observar e age finalmente. Faz um papel de “tipo fixe”, normal, que com uma certa doçura, despeja um engate sobre a *femme fatale* que está num patamar superior de oportunidade. Quando ele entra, somos levados por uma câmara que treme e que quer dizer que alguma coisa há de estranho neste acto de Travis, ou pelo menos, que ele não pertence ali. O diálogo é filmado de forma clássica, com alguns apontamentos interessantes, nomeadamente quando Scorsese faz um plano *superior* (até aqui muito usado) da secretária de Betsy pela qual Travis passa a mão por cima, como que a demonstrar a sua simpatia e atitude sã.

Mais tarde no café, Scorsese filma o diálogo centrando os dois num plano com a cenografia dos meios de transporte em pano de fundo, na rua, em que o movimento descontraí o momento, mas depois corta para um plano por cima do ombro de Travis que mostra Betsy (*campo*), que não é correspondido no plano que enquadra Travis (*contra-campo*), ou seja, o facto de não mostrar o ombro de Betsy, e isolar Travis no plano, vinca mais uma vez o seu isolamento perante tudo e todos (esta situação repete-se posteriormente no diálogo com Iris ao pequeno-almoço).

### “...then suddenly - there is a change”

O ponto de viragem no filme, numa já “composta” descida ao abismo de Travis, é quando, após um diálogo com Wizard que acaba a dizer - “What do I know? I don’t even know what the fuck you’re talking about” - e arranca de táxi afastando-se, e Travis fica sozinho mais uma vez aos olhos da câmara em movimento (no táxi).

*Narcisista*, Travis começa a sua vingança. Compra um arsenal de armas, põe-

CIDADE INFERNO



*Taxi Driver (1976)*

## TAXI DRIVER

se em forma, afina a pontaria, e começa a fabricar um plano de “limpeza”, em frente ao espelho, num acto de pistoleiro herói.

**Travis** - “You talking to me? You talking to me? You talking to me? Well, then who the hell else are you talking to? You talking to me? Well, I’m the only one here. Who the fuck do you think you’re talking to?”

Esta psicose paranóica que usurpa a mente de Travis é inspirada em Normand Bates (*Psycho - Psico* de Alfred Hitchcock, 1960), que é um personagem sexualmente reprimido. O distúrbio sexual de Bickle está expresso nas duas personagens que ele protege (Iris) e deseja (Betsy), e que de alguma forma, dá um ar *poético* ao clímax na cena final.

Na mercearia, o primeiro crime de Travis é bastante desconcertante, porque toda a iminente violência que pairava na narrativa, é encetada aqui. A câmara dá-nos planos que nos incomodam, desde que Travis se apercebe que está a haver um assalto, até ao espancamento do assaltante depois de morto, por parte do dono da loja.

Um novo corte, no mundo real, os planos *contra-picados* dos arranha-céus remetem-nos novamente para a sensação de algo inatingível, mas real...

Travis está em casa a ver televisão, empurra-a com o pé e ela cai e parte. Nesta cena, a composição do plano está feita de maneira a reforçar as grades das janelas, e a lembrar-nos o espaço enclausurado que é aquele quarto, mas também, que não há saída para o ex-soldado.

O edifício velho, que é o antro da prostituição, com os seus corredores estreitos, escuros, onde a câmara segue os personagens, como que entrando num mundo sombrio, remete-nos para o *expressionismo alemão*, onde o espaço que envolve as personagens, chega a controlá-las.

O filme está cheio de reflexos e de recorrências que transmitem a ideia de redundância, de inevitabilidade e que desvendam a rotina decadente de uma cidade que caiu nas trevas.

Quando a câmara nos revela Travis com o seu *new look*, uma crista à *Mohawk*, entramos na recta final da *paranóica limpeza* que ele quer prestar ao mundo. A seguir a câmara acompanha-o num *travelling* para a frente, por entre as pessoas que assistem ao discurso na praça, na predeterminada tentativa de assassinato do candidato a presidente, que não é consumada.

### **Um final em planta**

Na última cena, é o massacre total, a “casa assombrada” é palco do culminar da visão que Travis tem do mundo, no qual “limpa” os personagens “nojentos” que dão forma ao mundo sujo de prostituição que engoliu a adolescente Iris e que o anti-herói quer salvar.

A sequência é filmada de tal forma, que a literal ascensão de Travis é irreversível - até ao quarto de Iris, matando o 'Compincha' (Sport), rebentando a mão ao "Tesoureiro" e a cara a um cliente.

Scorcese corta o plano em que Travis está sentado no sofá, com a mão em forma de arma, para uma das mais interessantes perspectivas do filme, que é o *travelling* por cima do quarto até ao corredor (em que foi preciso partir o tecto para filmar o plano *picado directo*), mostrando em planta a última acção do filme "sob os olhos de Deus"<sup>43</sup> e que nos faz lembrar todos os planos *superiores* ou *picados*, que o realizador fez sobre o espaço, seja o da secretária de Betsy, o do copo de Travis, as malas cheias de armas ou o da papelada inicial na secretária da Garagem (mais uma vez Hitchcock, nos planos *superiores*, de violência, ameaça...).

A câmara, ao percorrer o espaço de destruição, mostra-nos a chacina *congelada* no tempo, como que a *catarse inevitável* que durante todo o filme ela foi captando, através dos olhos de Travis.

No fim, Travis torna-se afinal no herói que ele pretendia ser, ao matar um mafioso, ele "salvou o mundo".

A diferença entre um *herói* e um *monstro* é uma linha tão ténue, que quem chegar primeiro, interpretar, e contar, "isto foi assim", fará toda a diferença.<sup>49</sup>

O filme termina onde começa. É *cíclico*.

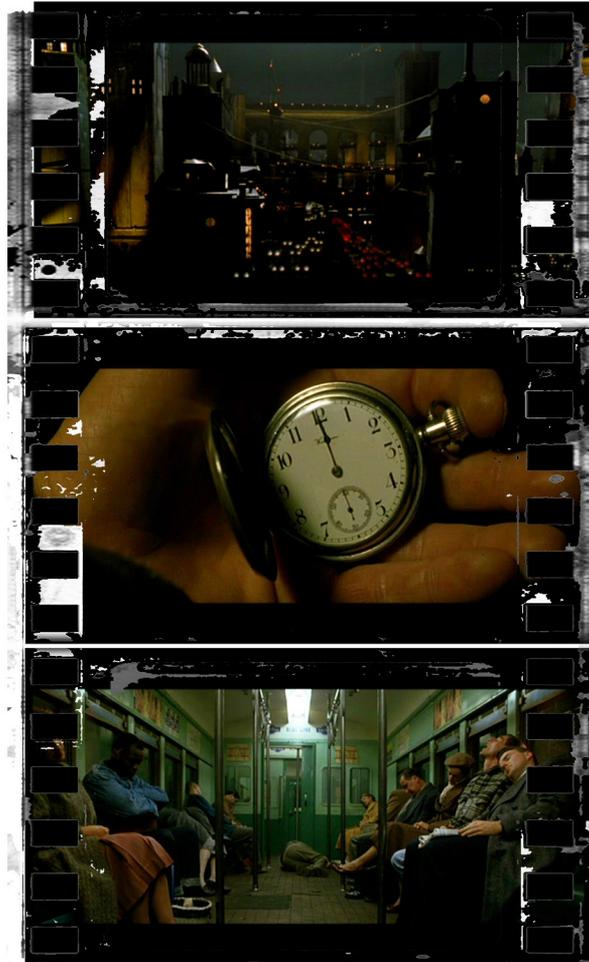
Termina nas ruas, mas também no olhar de contínua desconfiança de Travis perante o mundo, representado aqui pelas ruas de Manhattan, New York, que o prendem e as quais ele odeia.

Quando explodirá Travis Bickle novamente?

**Cidade Maqueta**

**DARK CITY**

CIDADE MAQUETA



*Dark City (1998)*

## DARK CITY

A alma é muito mais complexa e inacessível do que o corpo. Poder-se-ia dizer que é essa metade do mundo não existente senão na medida em que dela se toma consciência. Assim, pois, a alma não é só um problema pessoal, mas um problema do mundo inteiro.<sup>45</sup>

Carl Gustav Jung

**Dr. Schreber** - "First, there was darkness, then came the 'Strangers'. They were a race as old as time itself. They had mastered the ultimate technology, the ability to alter physical reality by will alone. They called this ability 'tuning'. But they were dying. Their civilization was in decline, and so they abandoned their world seeking a cure for their own mortality. Their endless journey brought them to a small blue world in the farthest corner of the galaxy. Our world. Here they thought they'd finally found what they had been searching for. My name is Dr. Daniel Paul Schreber. I am just a man. I help the Strangers to conduct their experiments. I have betrayed my own kind."

Assim começa *Dark City* de Alex Proyas, num *travelling* descendente, do céu, passando pela cidade até a um plano onde está Dr. Schreber (Kiefer Sutherland) à espera que a cidade pare...

Este filme "imita" e transporta a ambição do verdadeiro *noir* em tudo. Na atmosfera negra, depressiva, claustrofóbica; a cidade protagonista, triste; uma narrativa pouco clara por vezes, confundindo-se com um sonho misterioso e assustador, alucinatório; no enredo, nos espaços sombrios e escuros, até porque o dia aqui, não existe.

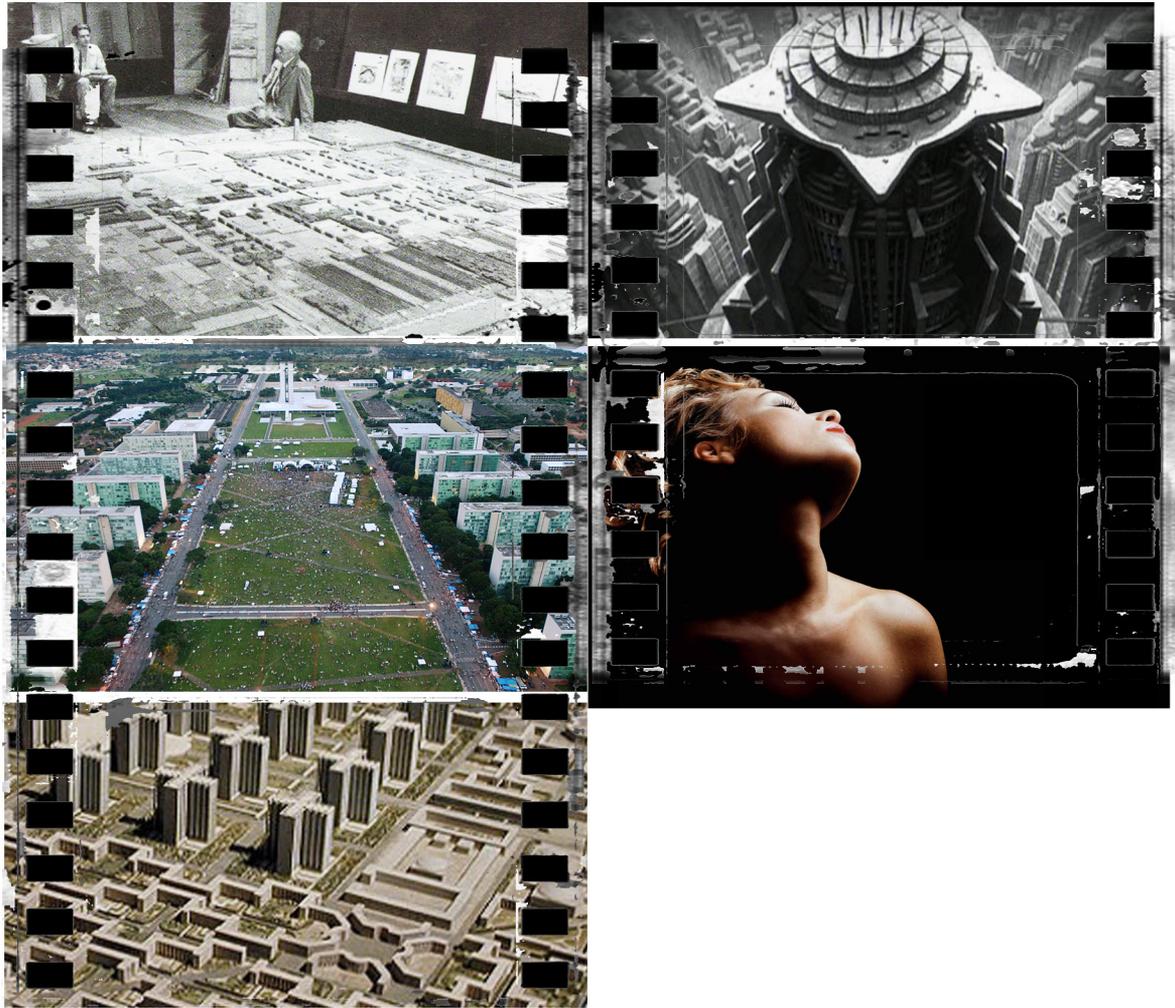
Como o *chocolate noir*, este filme consegue dar às personagens humanas, um sabor "amargo".

Vivem condicionadas, manipuladas, são instrumentos nas mãos dos Desconhecidos (Strangers), criaturas extraterrestres que usam os mortos como *veículo*, e que realizam experiências sobre a mente humana, injectando memórias alternativas que alteram constantemente a vida das pessoas, por forma a aprenderem com a nossa maneira de nos adaptarmos à realidade, tentando assim, descobrir o *antídoto* para a sua eminente extinção.

### A Cidade Maqueta

Sempre que vejo este filme, recordo-me de "pedaços comuns" de conversas com os professores de *Projecto* ao longo do curso, do tipo "...pois, vais ter de passar rapidamente para outra escala...", ou "não te esqueças que antes da excepção vem a regra!" ou então, "deixa-me lá ver essa *maqueta* [para eu mexer]!" (claro?!). - e é nesta última frase que consigo estabelecer uma analogia clara entre os Desconhecidos e os Arquitectos - a necessidade interior de reconfigurar continuamente o mundo, através da simples vontade (contra tudo e contra todos, no caso dos Arquitectos), seja na pequena escala ou na grande, no individual ou no colectivo, na escola ou no atelier, no

CIDADE MAQUETA



*Boadracre City | Brasília | Ville Contemporaine  
Metropolis (1921) | desejo...*

pensamento ou na acção, sempre em sintonia com ele (mundo) mas manifestamente em constante recriação por algo de utópico ou que nos transcenda. Porque o desenho também se alimenta...

A *maqueta* como ferramenta auxiliar (essencial?) do processo de trabalho, constitui uma antevisão palpável de ideias conceptuais, formais, funcionais, etc. E assim como o arquitecto mexe, destapa, parte, refaz, torce e afasta, também os *aliens*, como auxílio à manipulação humana, refazem a cidade *psiquicamente*, em jeito de hipnose em massa, e (eufemisticamente) *sintonizam* sempre que o relógio “bate” as 12 horas (sempre meia-noite), manipulando interiores e exteriores para que tudo fique *sintonizado* com os transformados objectos de estudo, os humanos.

O Arquitecto manipula a *maqueta*! As pessoas, levam algum tempo...

### **Maqueta - fábula da cidade desejo ou a fábula dos sonos trocados**

O que é uma *maqueta*?

É um modelo reduzido, tridimensional, que respeita a escala do esboço ou projecto que se pretende representar.

A maquete é um retalho miniatura do mundo, onde nada se move mas tudo funciona. O mundo, pelo contrário, é a maquete aumentada em que tudo se move e nada funciona.<sup>46</sup>

Partilhando ou não deste “desabafo”, houve quem sonhasse construir cidades, *ideais* por sinal, correspondentes a uma perfeição *utópica* (conceptual). Esta espécie de “hiper-racionalidade”, faz com que o Homem fique em segundo plano, porque preterido em função de uma organização social imaginária onde a arquitectura e o urbanismo ditam as regras e às quais o Homem terá de se adaptar.<sup>47</sup>

Encontramos, principalmente ao longo da história recente, alguns exemplos de arquitectos (heróis) que idealizaram verdadeiras cidades, posteriormente construídas ou não, como *Broadacre City* (1932-63) de Frank Lloyd Wright, Brasília de Lúcio Costa (plano piloto, 1957) com os principais edifícios públicos desenhados por Oscar Niemeyer, ou Chandigarh (1951-65) e *Ville Contemporaine* (1922) de Le Corbusier. Estas cidades são comparáveis às utopias cinematográficas das cidades do futuro em *Metropolis*, *Aelita* (Jakov Protazanov, 1924) ou *Things to Come* (*A Vida Futura*, William Cameron Menzies, 1936), nas quais, “a perfeição da concepção arquitectónica está ao serviço da perfeição da repressão social”.<sup>48</sup>

Wright, faz uma análise estrutural da cidade do século XIX, e conceptualizando a sua *Broadacre City* (apresentada em maqueta em 1935 no centro do monopólio capitalista de New York?!), toda a concentração cidadina “seria redistribuída pela rede de um traçado rural regional”<sup>49</sup>, criando vários pontos comunitários mais pequenos e diluindo a fronteira entre a cidade e o campo. No

*contra-campo*, impera a *densidade*, como a cidade de Proyas em análise, que simpatiza antes com uma visão mais corbusiana do tema.

A pedido (convite) de um “esclarecimento” acerca do que entendia por *urbanismo* (por parte do director da *secção urbana* do *Salon D’Automne*), Le Corbusier, numa tentativa de redefinição da ideia de cidade e de reintroduzir o novo campo do *urbanismo* (com claros “tiques” imperialistas reminiscentes de Louis XIV, para ele, o primeiro urbanista do Ocidente), desenha a *Ville Contemporaine*, ou a “Cidade Contemporânea para 3 milhões de habitantes”.<sup>50</sup>

A cidade, dividida nos seus elementos constituintes, busca uma reorganizada abordagem racional balizando novos objectivos, como o *descongestionamento* do centro e o aumento da *densidade* (populacional e física), dos meios de circulação e da *área planificada*.<sup>51</sup> Esta “cidade capitalista de elite”, como “centro de administração e controle, com cidades-jardim para os trabalhadores”, próximas da indústria, foi influenciada pelo *traçado ortogonal* americano e pelos seus *reticulados* arranha-céus<sup>52</sup>, tomando a forma de uma “textura semelhante a um tapete oriental”<sup>53</sup>. Mais tarde, Corbusier abandona este modelo urbano centralizado, por uma *Ville Radieuse* (1930) onde não há classes, e abraça um conceito de faixas de distribuição programática, que são nada mais que *zonamentos* (de escritórios, indústria e moradias) nos quais toda e qualquer estrutura seria erguida acima do solo (sobre *pilotis*)<sup>54</sup>, em jeito de *cidade aberta*, densa, acima de um parque de superfície contínua, com total liberdade de *mobilidade*. Esta retórica corbusiana de que “uma cidade feita para a velocidade é uma cidade destinada ao sucesso”, está patente no seu *Plan Voisin* (1925) para Paris, onde o automóvel é uma importante premissa projectual.<sup>55</sup>

Apesar de toda uma ideologia e forte conceptualização no desenho e pensamento destas cidades, elas não passaram de *maquetas-desejo* produzindo debate arquitectónico, já o “avião-Brasília” e a “*ex nihilo*-Chandigarh”, forjaram ferramentas para os novos tempos.

Finalmente, o que são os *sonos trocados*?

É uma característica e recorrente consequência da elaboração de uma *maqueta*!

### **Escala 1:1**

César Sunfeld, arquitecto e realizador francês, diz que o facto de ir muito ao cinema o fez querer ser arquitecto, e o facto de ser arquitecto o tornou realizador, porque,

um filme falhado não faz mal a ninguém, pois o tempo de vida é muito limitado, ao passo que um edifício desastroso polui o ambiente por muitíssimos anos.<sup>56</sup>

Esta afirmação revela tanto de amor interdisciplinar como de *frisson* entre as

disciplinas, mas Sunfeld no seu artigo *Do Projecto à Projecção*, acaba por concluir que,

o cinema, se prestarmos atenção, é uma aula permanente de arquitectura e sem dúvida o seu *medium* mais atento.<sup>57</sup>

Espreitemos no cinema, duas *lições* ou exemplos de busca e crítica da cidade moderna, através de duas *gigantes maquetas* à escala 1:1 a que chamam *cenários*.

*Sunrise (Aurora, 1927)* de F. W. Murnau, cujo cenário (em estúdio) da cidade é de Rochus Gliese, e *Playtime* (1967) de Jacques Tati, com cenários de Eugène Roman (em colaboração com Tati).

A experiência avidamente documentada das ruas de New York e Los Angeles que Murnau levou a cabo com a sua câmara em 3D, permitiu-lhe absorver um entendimento do *espaço urbano* em toda a sua amplitude e detalhe, mais precisamente na sua *profundidade de campo*.

No filme, um eléctrico serve de fio condutor para sermos introduzidos na cidade, numa viagem desde os subúrbios até ao coração citadino que termina num plano sobre a praça, tudo engenhosamente elaborado por forma a que o *horizontal* predomine.

Cafés, Bancos, edifícios de escritórios e Departamentos, fazem parte de uma praça moderna, não americana, mas antes representativa da modernidade europeia, uma vez que até uma igreja ao estilo de um Shinkel classicista lá existe e que representa o único elo historicista edificado.<sup>58</sup>

Esta *parábola* sobre as atrações e os perigos da cidade, vividos por um jovem casal, em que um dos temas centrais é o conflito entre a “felicidade rural” e a “cidade pecado”, ostenta verdadeiros atributos de uma grande cidade moderna, ou melhor, do imaginário da arquitectura moderna europeia dos anos 20, com um cenário desenhado ao pormenor, com carros e tráfego congestionado, *neons* e viadutos ferroviários, e uma tradução clara do real debate arquitectónico alemão na época, *projectado* nas fachadas de vidro e betão que sustentam a “simpatia” de Gliese por formas cúbicas simples, cortinas de vidro e pela horizontalidade.<sup>59</sup>

Desta forma, *Sunrise* demonstrou os medos da sociedade perante a cidade, como também serviu de teste a ideias arquitectónicas, reais e coetâneas, abrindo portas para a arquitectura moderna na América. Contudo, esta maqueta à *escala real* e não *do real*, é alvo de um comentário *sui generis* por parte do próprio realizador.

Murnau diz a Höllriegel que - “no meu filme, ser-te-á dificilmente permitido aperceberes-te desta praça e dos carros quando o grande conflito emocional entre os dois personagens começar. Tudo isto é só decoração, pano de fundo... Só a América consegue prover isto, contudo nem sequer é o aspecto mais importante.”<sup>60</sup>

Em *Playtime*, o senhor Hugot introduz-nos numa *mise en scène* racionalista moderna com edifícios de escritórios e arranha-céus, em que o extraordinário cenário,

CIDADE MAQUETA



*Sunrise (1927) | Playtime (1967)*

como disse Tati, era - “a verdadeira vedeta do filme”. Esta *Tatville*, que explora a ideia do realizador em relação à cidade moderna, levou um ano a ser construída nos arredores de Paris, e os seus edifícios de escritórios estavam assentes em carris para poderem ser movidos em prol das filmagens (ângulos e enquadramentos).<sup>61</sup>

Com os seus planos *gerais* (longos) e a escolha do formato *70 mm*, Tati criou na película as condições necessárias para que os cenários e a arquitectura pudessem confortavelmente “dominar” a *mise en scène* em grande amplitude visual, permitindo “que o olhar do espectador vagueie pelo cenário”<sup>62</sup>. O aeroporto, os autocarros, as auto-estradas, os postes de iluminação e os prédios, são metáforas para a convergência de uma imagem *não-identitária* mas sim *global*, em que o modernismo nos pode fazer (e fez nalguns casos) mergulhar, e que os turistas estrangeiros que chegam para visitar Paris estranhamente identificam como semelhantes aos das suas cidades de *origem*, como München, London, New York ou Roma.<sup>63</sup>

A crítica continua ao espelhar a ambiguidade espacial de que o *estilo internacional* padece, ou seja, somos levados a concluir que existe de facto um paradoxo de *uniformidade e confusão* em *cenários* como o do aeroporto, que inicialmente somos (manipuladamente) levados a crer, tratar-se de um hospital, ou na cena da *drugstore*, que é ao mesmo tempo, farmácia e snack-bar, tudo com cores uniformizadas e traduzindo o carácter “impessoal da arquitectura”<sup>64</sup>, a qual os indivíduos “reapropriam” gradualmente. Esta *ambiguidade* do espaço é ainda empolada pelo uso de materiais simbólicos da arquitectura moderna, como é o caso do *vidro*. As “paredes de vidro e gabinetes de trabalho de um *design* cortante convidam a câmara a brincar com virtuosismo com os reflexos”<sup>65</sup>, a única maneira de, por exemplo, espreitarmos a “verdadeira” Paris. O vidro simboliza também, uma perda de privacidade na questão da habitação pela fácil invasão *voyeurista* de um olhar.<sup>66</sup>

Esta reflexão sobre o *puritanismo*, potencia um diálogo contraditório entre dois mundos. Um deles mais *orgânico* e por aí mais *intuitivo*, e outro mundo mais *racional* e *mecânico*, que será supostamente mais organizado. No discurso de Tati, a *elegância* e a *radicalidade* artística dos modelos arquitectónicos que nos são apresentados na sua *Tatville*, contrastam com a sua *desadequação* à vida das pessoas, isto é, espaços que aparentemente são perfeitos do ponto de vista arquitectónico, teórico e formal, revelam-se “desadequados” quando chega o momento de serem ocupados pelo homem.<sup>67</sup>

Graça Dias chama-lhe - o *princípio do fim* de uma hipótese de *hierarquia* e de *arrumação*<sup>68</sup> - que é o que o realizador nos coloca constantemente, afirmando que esta arrumação não pode existir, não pode fazer parte da vida, pelo menos concebida deste modo, com excessiva *higienização* do espaço e casas que são autênticas *montras*.<sup>69</sup>

Neste *maqueta*, um dos protagonistas principais desta sobreposição disciplinar, “é a escada rolante que proporciona (feliz coincidência) o movimento natural do *travelling*, o qual, na elegância da sua fluidez, permite abarcar suavemente

toda a extensão do espaço.”<sup>70</sup>

Mas outras maquetas existem no verdadeiro sentido termo, em narrativas cinematográficas como em *The Fountainhead* (*Vontade Indómita*, King Vidor, 1949), um filme importante sobre o papel do arquitecto e da arquitectura na sociedade, desempenhado pelo personagem Howard Roark (inspirado em F. L. Wright e representado por Gary Cooper), um jovem e ambicioso arquitecto que luta por manter a sua ideologia e forte componente conceptual arquitectónica, face a um “adverso” mundo dos negócios.

Peter Greenway também mostra maquetas em *The Belly of an Architect* (*O Ventre de um Arquitecto*, 1987), um filme que é uma autêntica visão do arquitecto sobre a cidade, o *enquadramento do olhar*, em que Stourley Kracklite (Brian Dennehy) é um arquitecto americano chamado para elaborar uma exposição em Roma, sobre o (seu ídolo) arquitecto francês Étienne-Louis Boullée (século XVIII).

Greenway capricha na forma como associa um certo “declínio” no prestígio de Boullée ao desgaste físico e psicológico do obsessivo Kracklite, que culmina na sua alienação e suicídio, com a omnipresença da poderosa *Arquitectura Romana*. A síntese cinematográfica permite esta reflexão sobre a arte e Greenway transcende os limites da Arquitectura, da Pintura e da Escultura, centrifugando-as numa precisa cenografia urbana.

Mais animado e em estilo *kitsch*, temos o subliminar momento humorístico no filme *Zoolander* (Ben Stiller, 2001), em que Mugatu (Will Farrell) mostra a Derek Zoolander (Ben Stiller), um famoso “super-modelo”, o projecto para o *Centro Derek Zoolander para Crianças Que Não Sabem Ler Bem e Querem Também Aprender a Fazer Bem Outras Cenas* em maqueta, e se segue o seguinte diálogo:

**Derek** - What is this? A centre for ants?

**Mugatu** - What?

**Derek** - How can children learn how to read... if they can't even fit inside the building?

**Mugatu** - Derek, it's just a small...

**Derek** - I don't want to hear your excuses! The centre has to be at least... three times bigger than this.

### **Mise en scène**

O filme de Proyas é claramente inspirado pelo longínquo *Expressionismo Alemão* (*Metropolis* e companhia), ecoa *Blade Runner* que será analisado mais à frente, tem uns “pós” de *Batman* (Tim Burton, 1989) e mistura realidade e ficção como Terry Gilliam em *Brazil* (1985).

Mas não deixa de ter uma *identidade* própria. A narrativa é muito sustentada pela forma como este fio condutor chamado *cidade*, sofre as várias metamorfoses, e

isso confere-lhe *singularidade*.

A acção *noir*, é quase sempre filmada de noite e neste filme, pela ausência do sol, isso acontece até ao desenlace.

Metaforicamente, isto revela logo uma característica *noiresca*, a falta de equilíbrio, maioritariamente psicológico ou espiritual<sup>71</sup>, mas que se manifesta também na ausência de natureza e na sobre carga urbana, como acontece em *Taxi Driver*.

A urbe é cheia de *linhas verticais* que nos distanciam do natural, da “paz” (racional) das *linhas horizontais*. A linha vertical está assim associada ao inatingível, e ao conceito de *sublime*, com que este filme muito joga. Existe um excesso de cenografia para conduzir ao êxtase, como que a lembrar a *sublimidade nazi* em que a propaganda encontra na arquitectura (*recipiente* para verter ideologias) um pilar fundamental para chegar facilmente às massas e esmagá-las com os códigos clássicos.

As linhas verticais e oblíquas, como disse Paul Schrader acerca do *film noir*, “enjaulam” o observador-espectador num mundo de *ausência*.

Usando um paralelismo com o Gótico, onde os nossos olhos são atraídos para cima, e o vertical indica a presença de algo superior à realidade (Deus), em *Dark City*, olhamos para cima e vemos um céu negro, *sem saída*, que nos faz crer nesse *mundo de ausência*.<sup>72</sup>

Os ângulos oblíquos usados em certos enquadramentos, conduzem-nos a uma sensação de desorientação, tal como nos filmes expressionistas, *Das Cabinet des Dr. Caligari* (*O Gabinete do Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) por exemplo, e atraem o olhar para recantos escuros através da *perspectiva acentuada* (ou destorcida).

É todo este desequilíbrio e a procura de uma resposta existencial para o mistério que paira em *Dark City*, que John Murdoch (Rufus Sewell) vai tentar resolver.

### **Cidade mutante e a tensão na composição**

Em *Dark City*, a interminável reconfiguração da cidade ludibria a cenografia urbana no *tempo* e no *espaço*, e é em forma de *mega organismo vivo* e mutante que a cidade é representada, no limite, uma versão acelerada do nosso *tempo* e uma alegoria do espaço urbano vindouro.

A cidade como *mistério*, tem uma importância determinante na narrativa, tanta quanto os personagens.

Aquilo a que nós só poderíamos assistir, (e que seria devastador como já o foi), se vivesse-mos numa cidade mesmo por cima de uma falha tectónica grave, cujo o seu deslizamento ou afastamento provocasse um terramoto que fizesse com que os edifícios subissem e descessem, colapsassem ou inclinassem, em *Dark City* isso, é *para meninos!*

**John Murdoch** - “Start talking!”

**Mr. Hand** - “There’s no need for this. There’s no escape. The city’s ours. We made



it.”

**John Murdoch** - “What are you talking about?”

**Mr. Hand** - “We fashioned this city on stolen memories, different eras, different pasts, all rolled into one. Each night with revise it, refine it, in order to learn.”

**John Murdoch** - “Learn what?”

**Mr. Hand** - “About you Mr. Murdoch. You and your fellow inhabitants. What makes you human.”

**John Murdoch** - “WHY?”

**Mr. Hand** - “We need to be like you.”

Os Desconhecidos construíram uma *cidade feita de cidades*, ou melhor, de *memórias de cidades*. No seu ritual colectivo, reconfiguram os *fragmentos urbanos* aparentemente ilógicos mas que *sintonizam* os humanos com o espaço.

Assim, o Gótico passa a pós-moderno, o chão “cospe” edifícios revivalistas e torres, tudo isto por entre pontes e passagens aéreas que se cruzam em *layers* diferentes; o pequeno edifício ascende em direcção ao céu escuro, o pobre fica rico e a casa “humilde”, “mansão” Neoclássica. É a alma colectiva dos Desconhecidos e o seu poder psicológico que fazem com que os edifícios “cresçam”.

Sinistra, opressora e assustadora. É assim a atmosfera negra da *Cidade Misteriosa*, que está sobre uma *tensão construtiva* permanente. Existem sombras por todo o lado e o *confronto psicológico* é constante, ultrapassando mesmo a *acção física*.

### **O peixe, a água e *Shell Beach***

Outro aspecto com presença constante no filme é a água. O elemento que unifica e torna o nosso planeta único, e consequentemente, a vida que nele existe.

Os *aliens* estão indefesos neste meio, que potencialmente os pode destruir (como acontece no combate final entre John e Mr. Book), facto que fica claro no diálogo entre Dr. Schreber e Mr. Hand na piscina, quando este deambula à volta do tanque expressando o desconforto pela “humidade”.

Logo no início, John acorda numa banheira cheia de água, assustado e desorientado, e quando sai da casa de banho parte um aquário que continha um peixinho dourado, que se apressa a salvar e colocá-lo na banheira. Começa aqui, a jornada de Murdoch, em busca da sua *individualidade*.

O peixe, é dos poucos elementos naturais que o filme mostra, mas encontra-se fora do seu *habitat* natural, ou seja, também ele é manipulado, enclausurado, e na cena em que John entra numa loja ou casa de diversões encerrada, *Neptune’s Kingdom*, encontra um *hall* cheio de aquários com peixes confinados às paredes de vidro, “espelhando” os humanos e a sua existência naquela *terra do nunca*.<sup>73</sup>

*Shell Beach* é uma espécie de âncora no filme, e ao mesmo tempo um sítio ao qual ninguém sabe ao certo como chegar... Aparecem várias imagens deste passado de

John Murdoch, que ele não recorda e que é, supostamente, o sítio onde ele cresceu e viveu a sua infância.

Um oceano, uma praia e uma casa...

Há um postal e um anúncio gigante *animado* num edifício, filmado num plano *contra-picado*, que desperta a atenção de John. Mais uma vez a *simulação* do real, através da *memória* implantada, mas com uma força psicológica tal, que rapidamente se transforma numa *obsessão* para John, ele quer saber onde fica este lugar, quer ir lá, a este *arquétipo* do paraíso, criado pelos Desconhecidos.

### **Individualidade vs. Colectividade**

Para Jung, a individualização é um processo de diferenciação psicológica, que tem como objectivo o desenvolvimento de uma personalidade individual e a distinção do indivíduo enquanto ser, da restante *psicologia colectiva*.<sup>74</sup>

O nosso herói acorda nu, em água turva, e com *fragmentos de memória* que o fazem desconfiar de tudo e de todos. Alex Proyas, lembrando a cena de *The Crow* (*O Corvo*, 1994), faz um *travelling* de aproximação até ao edifício, entrando pelo óculo para o espaço interior, onde está o personagem. Ele está em pânico, não se lembra do seu próprio nome, pensa que matou a mulher que está estendida no chão do quarto e foge rapidamente do hotel em busca de respostas.

Quando a câmara filma a cidade com as pessoas, os carros e os edifícios de várias épocas, dá-nos sempre a sensação de um conto *mecanizado* e *inconsciente* em que estão todos mergulhados.

John Murdoch é mais evoluído que os outros humanos, e adquiriu sem saber, o mesmo poder dos *aliens*, ele também consegue *sintonizar*. É telecinético. No *Automático*, quando vai buscar a sua carteira, pela segunda vez *sintoniza* (a primeira foi inconscientemente com a agulha de Dr. Schreber) e consegue abrir a gaveta de vidro.

É o único que parece ter *consciência*, e é aqui, na junção desta consciência com o inconsciente ou subconsciente, onde deambulam memórias ao acaso, que emerge a construção da individualidade de John, que irá combater a *alma única* dos Desconhecidos.

Portas aparecem em paredes impenetráveis e surgem caminhos em lugares claustrofóbicos, a capacidade de *sintonizar* representa metaforicamente o acesso do consciente ao inconsciente, e o seu domínio.

### **Dr. Schreber, Detective Bumstead e Emma**

Aquele que traiu a própria raça, Dr. Daniel Schreber, mistura memórias e implanta-as nos humanos através de uma agulha. Ele é uma personagem central na história porque é o único humano que sabe a verdade, ou pelo menos parte dela. O seu telefonema para John, salva a cidade da ignorância (John é alertado e foge). Quando se apercebe do potencial de Murdoch, começa a engendrar um plano para arrasar a raça

alienígena de quem é cientista-escravo. Ele entra em muitos diálogos e com vários *close-ups* da sua face desfigurada o que aumenta o misticismo dramático do personagem. É também o narrador onisciente sempre com um tom de voz desconcertante... No fim, é graças a ele que John compreende finalmente a sua existência, através de uma seringa com memórias alteradas de modo a desvendar todo o *puzzle* existencial de Murdoch.

Detective Frank Bumstead (William Hurt) é o detective típico *noir* - as provas vêm até ele - é desconfiado, valoriza os factos, a polícia, mas revela-se incapaz de seguir a sua própria intuição naquela *Cidade Misteriosa* e a não percepção do inconsciente colectivo leva-o à morte no encontro com os Desconhecidos, quando é atirado para o espaço com um deles. A procura de uma resolução linear para o caso das “prostitutas assassinadas” supostamente por Murdoch, afasta-o da *realidade*, mas depois de alguns factos ele acaba por acompanhar John na sua “aventura” até *Shell Beach*.<sup>75</sup>

A *femme fatale* é cantora num bar e mulher de John. A câmara é dócil nos seus movimentos quando a filma, ela brilha nas sombras e apresenta-se sempre com cores vivas. Emma (Jennifer Connelly) acredita na inocência de John e parece ter um ar intuitivo, que a leva a essa protecção e a um grau de percepção de que existe de facto um inconsciente colectivo.

Num encontro com Mr. Hand, na doca junto ao rio, com a cidade a enquadrá-los com um leve brilho, Emma, que acha que a cidade é um *labirinto* que “apanhou” o seu marido, é surpreendida pelas palavras de Hand, que age num acto de troca.

**Mr. Hand** - “There used to be a ferry when I was a boy. Biggest thing you ever saw, lit up like a floating birthday cake.”

**Emma Murdoch** - “That’s just what my husband once said to me, on this very spot.”

**Mr. Hand** - “Where is your husband now?”

**Emma Murdoch** - “I wish I knew. What brings you here?”

**Mr. Hand** - “I met my wife at this place.”

**Emma Murdoch** - “It’s where I first met my husband.”

**Mr. Hand** - “Small world.”

### **Walensky e o círculo**

Este ex-detective parece ser imune ao poder dos *aliens*. Ele, tal como John, é um “tresmalhado” - alguém que acorda durante o processo de *sintonização*.

Mas enquanto John *sintoniza* e tem uma percepção do inconsciente, Walensky (Colin Fries) não tem esse poder sobre as imagens que absorveu e que encontra em toda a parte.

Círculos, espirais e outros símbolos (que aparecem nos cadáveres das prostitutas), enchem a cabeça deste psicótico que não encontra solução para aquela existência paranóica.

Tentando avisar o seu ex-companheiro Bumstead e escrevendo nas paredes

CIDADE MAQUETA



*Dark City (1998) | Pantheon de Roma | TV | Taj Mahal*

do seu escritório claustrofóbico em casa - filmado com enquadramentos paranóico-esclarecedores, com grande abertura de lente, formalizando aquele espaço como uma jaula - Walensky não suporta a verdade da realidade e desiste, cometendo suicídio no metro.

**Det. Bumstead** - “What happened than Eddie?”

**Walensky** - “Nothing happened Frank. I just have been spending time in subways, riding in circles... thinking in circles. There’s no way out. I know every inch of this city.”

Os círculos e as esferas estão presentes em muitas cenas, remetendo para a redundância citadina e existencial. Desde a pequena janela por onde vemos John pela primeira vez à piscina em círculo onde Dr. Schreber costuma ir, num espaço também circular, como o seu gabinete; os relógios que fazem parar o tempo são todos circulares, como o mapa da cidade e a *caverna* dos Desconhecidos, e por fim a revelação da *ilha [circular]* que flutua no espaço sideral, como uma “tarte de amêndoa”.

Metaforicamente o círculo representa uma espécie de barreira. Na piscina os Desconhecidos não chegam a Schreber, a janela separa John do mundo exterior hostil e a *caverna* restringe os *aliens* ao submundo.

### **Um Pantheon sem periferia**

No âmago do *Esprit Nouveau*, Le Corbusier tentou introduzir uma sensibilidade moderna, uma “nova atitude” potenciando o espírito geométrico, um espírito de construção e de síntese, que pressupunha, exactidão, ordem e o “banal”. Para ele, o espírito teria de ser encontrado “no trabalho de Bach, e não de Wagner, e no Panteão, não numa catedral.”<sup>76</sup>

Em *Dark City*, de facto, a cidade é feita de *mnemónicas banais*, congruentes com uma abusiva geometria construtiva onde impera a verticalidade romântico-sinistra de uma análoga *Gotham City* (uma cidade pós-revolução industrial sem futuro), mas que por outro lado, se pensarmos na cidade como um mega-espaço confinado ao qual os personagens estão sujeitos - *sem saída* - e a recorrência à imagética circular-espiralada ao longo do filme, podemos projectá-la (cidade) mentalmente como um verdadeiro objecto arquitectónico, *uno*, negligente em relação à envolvente. Envolvente esta que somente é projectada nas memórias artificiais dos habitantes e à qual nunca se chega. Ou seja, obtemos uma cidade voltada para o seu umbigo.

Curiosamente, esta cidade não é iluminada, mas somos levados a olhar para cima com as sucessivas linhas de fuga (dos edifícios) a tender para tal, para algo que transcende a própria cidade, como no *Pantheon* de Roma (27 a. C., reconstruído em 125), quando “do átrio nos expandimos para o grande vão circular”<sup>77</sup> e no interior abobadado o olhar conflui para a iluminação zenital que o óculo desenha, porque

o espaço é estático, limitado por enormes muros, apreende-se facilmente face à sua elementaridade<sup>78</sup>, e transmite-nos uma ideia de transcendência, de um equilíbrio potenciado pelo desenho circular. Este templo sagrado, era um espaço *delimitado* (que posteriormente abre as suas portas ao culto da comunidade), e encerra um pressuposto de centralidade e divindade.

Ora, esta cidade misteriosa é mutável cada doze horas, mas estática na sua vivência condicionada, ou seja, tal como no *Pantheon*, ela é introspectiva, mas por ventura terá o seu verdadeiro *zénite*, invertido e escondido no subsolo, num turbilhão de maquinaria de tecnologia avançada que permite o controle e manipulação da cidade por parte dos *aliens*, na (quase) total escuridão.

Se falarmos de limites, este filme transmite-nos uma crítica à *urbanidade entalada* de hoje em dia, como se vivêssemos permanentemente num *thriller* psicológico urbano e amnésico no sentido de *tempo* despendido em acções múltiplas que nos tiram discernimento, podendo a qualquer hora converter essa natureza urbana em algo saudável, mas que ao invés, nos deixamos levar pela sórdida cultura do “deixa andar”, sem questionarmos actos, pensamentos e problemáticas, nem sequer fazer um importante exercício de autocrítica, bebendo o que a TV quer que nós bebamos, e cultivando a imagem ao sabor da imagem do “outro”, assim como a arquitectura passou de desenho e *construção de edifícios* para *construção de imagens* ou de *peles efémeras* que servem o imediato *prazer do consumo*, sem resolver os verdadeiros problemas de desenho urbano, funcionando como costuras pouco seguras que remendam o irremediável, o destino cruel de qualquer cidade.

Os *media* são os nossos *aliens*.

A cidade e a fronteira, são um tema implícito no filme, na medida em que é ilustrada com grande “abertura de lente”, uma visão contemporânea de como a cenografia urbana enclausurou o seu próprio criador. Os (reais) cidadãos urbanos vivem numa espécie de *deslumbramento confuso*, manipulados por forças que mais parecem sobre-humanas, imperceptíveis, mas que dominam a realidade. A periferia foi banida desta cidade cinematográfica, ficando no seu lugar uma muralha intransponível (física e psicologicamente), da qual o indivíduo só poderá “sonhar escapar” (uma boa metáfora seria o indivíduo cibernauta, que se cola à cadeira, perdendo a vivência da urbe, para se transcender em programas como o *Second Life*). Mais preocupante ainda, é que o único indivíduo que conseguirá transpor essa barreira, atingiu um estado de desenvolvimento, o qual dificilmente se denominará de “humano”.

Com um travo sarcástico, a arquitectura funciona como *tanque de despejo*.

Ou seja, vivemos todos dentro de um enorme *Pantheon*, fechados, cuja arquitectura nos oferece uma “saída inatingível” (o *zénite*), à espera de sermos sepultados naquele que afinal sempre foi o nosso próprio *Mausoléu*.

### Os Desconhecidos - Mr. Hand é John Murdoch?

Vestem-se de negro, tem as caras cinzentas e angulosas e tentam apanhar John Murdoch para o estudar e impedir a sua nova capacidade de os destruir.

A câmara chega a voar com eles pela cidade e no submundo concentram-se em refazer a cidade e renovar memórias.

Eles querem perceber uma mente consciente. Para isso, Mr. Hand recebe uma injeção com as memórias de John e assim a sua busca por *lugares comuns* fica facilitada. Hand sente as memórias e a saudade de Murdoch, mas não as consegue compreender.

**Mr. Hand** - "John... I've been waiting for you. What are you doing?"

**John Murdoch** - "I'm just making a few little changes here."

**Mr. Hand** - "Are you sure that's what we want?"

**John Murdoch** - "I'm prepared to take my chances."

**Mr. Hand** - "I'm dying, John. Your imprint is not agreeable with my kind. But I wanted to know what it was like... how you feel."

**John Murdoch** - "You know how I was supposed to feel. That person isn't me. Never was. You wanted to know what it was on us that made us human? You're not gonna find it... in here. You were looking in the wrong place."

### O clímax visual e narrativo

Depois de se depararem, num beco sem saída, com uma parede forrada com um anúncio em papel de uma imagem de *Shell Beach*, John e Bumstead descobrem a verdade - aquele sítio não existe.

Murdoch rasga o papel e encontra uma parede de tijolos. Com a ajuda do detective rebenta-a, enquanto Schreiber implora para que não o façam.

A vitória sobre o inconsciente está consumada. E pela primeira vez, quando Bumstead é atirado com um Desconhecido para o espaço, o *sublime* é elevado ao expoente, e vemos a perspectiva da cidade como um *todo*, uma *ilha* em jeito de nave espacial que deriva no espaço, esse bem real e sem limites...

Com esta *instância de sublimidade* - o infinito - que nos remete para a nossa [insignificante?] existência, apercebemo-nos tal como os personagens, que existe um *hiato* entre aquilo que nós percebemos exteriormente e aquilo que vivemos interiormente.<sup>79</sup> A sociedade moderna está tão cheia de espectáculo, que ao tentarmos registá-lo, quase nos esquecemos de o viver.

O *sublime*, auxiliado pela atmosfera negra do *noir*, surte efeito neste não-convencional *twist*, em que na maioria dos casos seria diminuído pelo recorrente *dream-like*, perdendo-se a força do fabuloso instante visual.<sup>80</sup>

CIDADE MAQUETA



*Dark City (1998)*

### **O desejo do livre arbítrio**

Ao contrário do tradicional *film noir*, cujo o fim deixa pouco espaço ao triunfo ou à felicidade, em *Dark City*, após um confronto vitorioso com Mr. Book, o chefe dos Desconhecidos, John Murdoch reconfigura a cidade com as suas memórias.

Ele repõe o equilíbrio.

A cidade é refeita, faz surgir um oceano, no qual irrompe a tão ansiada *Shell Beach* e o sol nasce para a cidade.

Um plano *muito geral* (exterior), mostra-nos uma cidade gigante envolta em água, a matéria que afirma a existência de vida, combinada com uma *sublime* aurora, cuja luz ofusca o *espaço distópico* de *Dark City*.

Até aqui, a espécie humana era reduzida a um organismo *causa-efeito* por forças superiores, sem qualquer controlo activo sobre as suas vidas, emolduradas na névoa duma cidade futurista, cujas restrições são vencidas por Murdoch que recria o *habitat* tornando-o efectivamente *humanista*.<sup>81</sup>

O grande poder evolucionário do ser humano, é a sua capacidade de (re) criar no seu último reduto - a mente - a capacidade de transcender e ultrapassar as limitações físicas que encontra no seu meio ambiente, atingindo uma qualquer forma de liberdade, de felicidade.<sup>82</sup>

No final, o *noir* é subtilmente posto de lado para que se cante a simbiose criada, um ecossistema que valida as emoções humanas e que transforma a distopia *noir* numa utópica harmonia onde o amor desempenha um importante papel. Quando Murdoch abre a porta dessa utopia, a câmara leva um “estalo de luz” que nos deixa expectantes em relação à transformação da *mise en scène*, mas ao mesmo tempo ficamos aliviados pelo facto de sentirmos que o protagonista assume agora o controlo da narrativa, ou seja, a percepção humana do real vinga sobre a inóspita versão alienígena. John encontra Anna, a “reformulada” Emma, e começa aqui uma nova história...

E terminando esta jornada de individualização vincadamente heróica (e até mitológica), John Murdoch é a expressão da busca incessante pela verdade e pelo sentido da vida.<sup>83</sup>

Só uma sociedade que desenvolva um entendimento sobre a sua existência, poderá entender e reflectir sobre o seu passado e futuro.

Em *Dark City*, todos eram alheios às suas origens...



# **A cidade noir e o cheiro do medo**



O profundo pessimismo do cinema americano leva-o a escolher circunstâncias e cenários de tonalidades trágicas.<sup>84</sup>

Marcel Martin pronuncia-se assim em relação à sensibilidade deste *cinema*, onde a noite desempenha um papel fundamental a partir da *liberdade de composição luminosa* de que os operadores dispõem para densificar e asfixiar o drama, ou seja, um mal-estar criado através das luzes que recortam rostos e que brutalizam seres, coisas e arquitectura, como acontece em *Crossfire* (*Encruzilhada*, Edward Dmytryk, 1947), *The Killers* ou *Citizen Kane*.<sup>85</sup>

Que interesse tem o *film noir* para que voltemos a ele?

José Noriega põe a questão e responde,

Provavelmente o rasgo definitivo que caracteriza o filme negro seja uma visão “dual” do real, considerando que debaixo da ordem aparente, existe uma realidade que tem um teor substancialmente conflituoso. O carácter “negro” destes filmes reside (...) numa consideração do real que estabelece um forte dualismo entre a visão conformista do indivíduo e a sociedade, e uma indagação mais profunda e determinante para o resultado dos conflitos dramáticos, daí o aspecto amargo, céptico ou pessimista que as películas oferecem, pondo em relevo a corrupção policial, a cega paixão, o enlouquecimento das massas, a sede de poder e os mecanismos do subconsciente... Todos tendo em comum uma fatalidade destruidora.<sup>86</sup>

Através das mulheres sedutoras e cruéis, dos anti-heróis, dos carros, da indumentária, dos cigarros, das poses, o *film noir* radiografou a progressiva *fetichização* americana e o aparecimento de uma *sociedade de consumo*.

O moralismo e o conservadorismo, o código de censura ou os orçamentos reduzidos não impediram que realizadores exprimissem visões amargas e cruéis do *sonho americano*. Pelo contrário, eles possibilitaram o tratamento por parte daquela “indústria”, de temas tabus e polémicos de forma criativa e ousada.

### **Libidinoso *film noir***

O *libido* é uma constante *noir*. O desejo sensual e corrupto em *The Maltese Falcon*, a necessidade sexual em *Taxi Driver* e a energia psíquica em *Dark City* retratam a ambiência lúbrica das cenografias urbanas nas quais os personagens se movem.

Inevitavelmente, o Feminino tem lugar de destaque na abordagem urbano-*noir*. A mulher fatal é uma personagem feminina que tenta combater o patriarcado masculino, utilizando as armas necessárias, inclusive a sua sexualidade, para “equilibrar

A CIDADE NOIR



*Taxi Driver (1976)*

o jogo”.

Recorrentemente metáfora para a modernidade, o Feminino simboliza a “fantasmagoria e engenho” mas também a “tendência destrutiva das falsas promessas e dos desejos não concretizados”.<sup>87</sup>

*Taxi Driver* e a sua Cidade Inferno, oferecem uma grelha quase labiríntica de vias, que o taxista Travis domina, onde prostitutas potenciam o desejo, constituindo-se aí uma trama de segredos e esconderijos que são nada mais, que as portas do *submundo* urbano.

Boyer refere que,

the female body in the city became the sign of commodity or of the mass-production of sex, for the prostitute was an interchangeable item up for sale<sup>88</sup>

Iris, é um *símbolo de comodidade*, porque de prazer e satisfação, mas incorpora a desintegração do ser humano enquanto portador de valores. Ela é portadora sim, mas de possíveis doenças infecto-contagiosas e personifica a imagem da *cidade doente*, ou seja, “a cidade que precisa de purificação e que carece de circulação de ar e de luz.”<sup>89</sup>

### **Sr. Detective...**

A história do detective em particular, explora aspectos da cidade moderna (sob o olhar atento do *voyeur*) que se tornam incontrolláveis e desequilibradores, uma vez que nestas grandes cidades onde a narrativa toma lugar, as pistas e provas do crime são facilmente apagadas ou abafadas e as pessoas rapidamente se “evaporam” na multidão.

O detective tenta repor a ordem possível, através do poder do conhecimento, sobre os indivíduos e sobre o espaço.

O controle, requer uma cidade cuja espacialidade esteja concentrada no seu centro, para que a narrativa se sustente na ordem imposta pela autoridade sobre o espaço urbano.<sup>90</sup>

Que cidade responde?

A *modernista*. O *film noir*, necessita da imagem (problemática) da cidade modernista. E aí crescem os centros massificados de arranha-céus, as ruas escuras que mais parecem “grutas em canhão”, o *skyline* com predominância de linhas verticais, os planos *superiores* sobre a cidade, as artérias de tráfego congestionadas e as multidões caóticas. Este é o espaço da modernidade, onde se consegue *mapear* o território com os seus identificáveis monumentos (ícones), sítios predilectos ou retiros protegidos, pelos quais os transeuntes passeiam, onde o *flâneur* ainda existe. Mas durante este período, os inúmeros programas de reabilitação urbana abalaram estes espaços da cidade modernista (o seu centro), e no *film noir*, esta ameaça e as possíveis e iminentes *desfigurações urbanas* mergulham a imagem da cidade na noite, nos sítios sombrios que

dissimulam pistas e turvam a visão do detective.

É também o síndrome do pós-guerra, de alienação, que com o seu horror ajuda à perda do *coração da cidade*. Pegando na metáfora da *história do detective* para representar os medos e a ansiedade, representa-se uma noctívaga cidade cuja forma é imperceptível e em que o detective pode a cada momento perder o rumo, porque vagueia num espaço onde em vez de observar sem ser visto, mais rapidamente é visto sem conseguir observar.<sup>91</sup>

### **Do Centro para a Periferia**

O film noir desenha na tela o progresso e os falhanços que a modernidade cozinhou. O ciclo noir corresponde a uma fase de profundas transformações espaciais na cidade americana do pós-guerra. Estas confusas e problemáticas transformações criadas sobretudo pelo automóvel, desde a construção de auto-estradas, desenvolvimento dos subúrbios e reabilitação urbana, criaram a sensação e o receio de se estar a apagar os *centros históricos* que eram tidos como a *essência* da modernidade. Estes centros, tornam-se “estaleiros constantes” condenados à desgraça, uma vez que a maquinaria permanente fez com que as pessoas (especialmente a classe média) “fugissem” para os subúrbios (abrangidos já pela rede radiofónica e televisiva).<sup>92</sup>

Os segmentos sobreviventes do centro e a emergente *suburbia*, a par com o automóvel e as infra-estruturas que o servem, sustentam as experiências *noirescas* sobre camadas urbanas que se interpenetram, em que os espaços resultantes são principalmente os privados (ou privatizados), como os hotéis, motéis, quartos e escritórios, fazendo a cidade o seu papel de congregadora e ao mesmo tempo de inquisidora, para depois haver uma espécie de contínuo refúgio claustrofóbico a que um qualquer herói se sujeita, para diminuir as responsabilidades pelos seus actos.

Ou seja, em vez de ajudar a uma ordem consciencializada, o *film noir* marca a amoralidade e a paranóia, a estética da violência, o facto de ninguém ser responsável pela descaracterização da velha cidade.

Permutando com o *western*, e a sua marcada unidade e ordem social, o *noir*, escaldado pela Guerra, não oferece soluções para a destabilização causada por esta, antes cristaliza os medos e as suas consequências, sugerindo por exemplo, uma *femme fatale* que foge à regra e ameaça a ordem social, bem como a perda de autoridade e controle.<sup>93</sup>

### ***Inescapavelmente urbano***<sup>94</sup>

Exemplo sublime daquele funcionalismo tão apregoadado por Le Corbusier, o labirinto, na sua essência nua, realiza plenamente o fito para o qual é projectado: desafiar astúcia do homem.<sup>95</sup>

De facto, a *cidade-labirinto*, que potencia uma certa distância em relação ao mundo racional, permite perpetuar enigmas e mistérios, fruto da dúvida, da angústia e da inexistência de algo que nos dê estabilidade. Assim acontece nos trilhos *noirescos*.

Nesta cidade fragmentada tudo o que aparece é verdadeiramente intensificado. As cidades ou pedaços de cidade, em que a fuga se prevê labiríntica, onde se tenta “passar” para a natureza ou “correr para a utopia”, chega-se à fatídica conclusão, de que a única escapatória possível é a morte (como em *The Killers*).

*Seguir, espionar, matar*. Uma espécie de constante neste discurso cinematográfico que toma a rua como fragmento citadino de eleição.

É preciso saltar para as coberturas urbanas para vislumbrar uma hipótese de salvação como Stanley Kubrick sugere na sua película urbana em *Killer's Kiss* (1955).

Não se consegue configurar uma malha urbana através destas ruas, porque elas apresentam-se isoladas, são pontos de passagem anónimos em que os protagonistas sentem e temem a sua hostilidade, seja em busca de provas, ou na atmosfera claustrofóbica que imprimem ao movimento dos personagens ou da câmara.<sup>96</sup>

Deslocando-nos pela cidade de automóvel, o *realismo* ganha vida, porque a transparência e a *back projection* introduzem no fundo do ecrã, imagens de “ruas reais”, ou seja, “forja” os tais fragmentos da cidade de outra forma documentada, e introduz-os na narrativa e no movimento por forma a garantir uma continuidade cenográfica urbana (ou urbano-rural) que contrapõe a inocência perdida das “esquinas em que as calçadas molhadas reflectem a luz indecisa dos candeeiros” e das vielas com caixotes de lixo onde os assassinos aguardam a chegada do detective privado.<sup>97</sup>

A CIDADE NOIR



*Killer's Kiss* (1955)

**Notas**

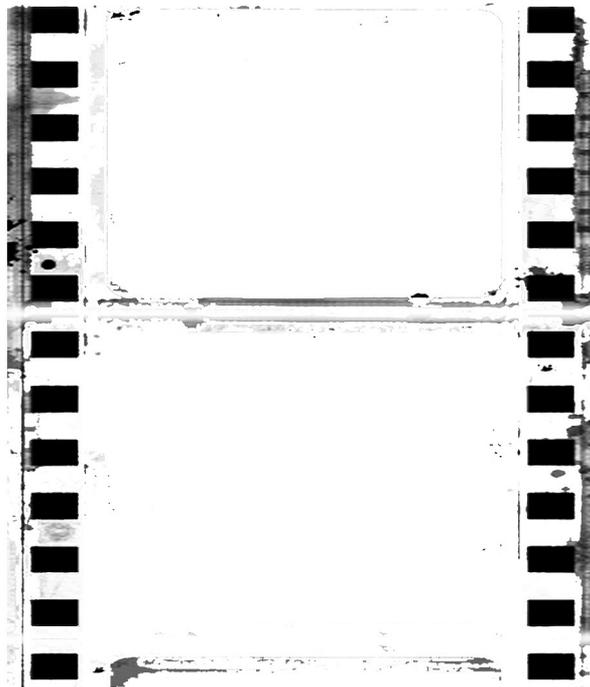
1. Alain Silver & James Ursini, *Film Noir*, Köln, Taschen, 2004, pág.9
2. Luke Hockley, "Film Noir: Archetypes or Stereotypes?", in *Jung and Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*, Routledge, 2001, pág.182
3. *Ibidem*, pág.181
4. *Ibidem*
5. Alain Silver & James Ursini, *Film Noir*, Köln, Taschen, 2004, pág.16
6. *Ibidem*
7. Luke Hockley, "Film Noir: Archetypes or Stereotypes?", in *Jung and Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*, Routledge, 2001, pág.184
9. Christine Boyer, *Cybercities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996, pág.187
10. Walter Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1992, pág.93 – cit. Pudovkin
11. William Luhr, "Tracking The Maltese Falcon: Classical Hollywood Narration and Sam Spade", in *Close Viewings; An Anthology of New Film Criticism*, Tallahassee, University Press of Florida, 1990, pág.8
12. *Ibidem*, pág.9
13. João Lopes, in "Seminário Internacional Cinemarchitecture": compação de entre um disc jockey e o "ecletismo" de Tarantino
14. Deborah Knight, "On Reason and Passion in The Maltese Falcon", in *The Philosophy of Film Noir*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2006, pág.208-09
15. Hans Dieter Schaal, *Learning from Hollywood: Architecture and Film*, Stuttgart/London, Edition Axel Menges, 1996, pág.20
16. *Ibidem*
17. *Ibidem*, pág.36
18. James Naremore, *More Than Night: Film Noir in Its Contexts*, Berkeley [et al.], University of California Press, 1998, pág.53
19. *Letreiro no táxi*, Guião: Paul Schrader
20. Comentário áudio de Martin Scorsese no DVD de *Taxi Driver*
21. James Naremore, *More Than Night: Film Noir in Its Contexts*, Berkeley [et al.], University of California Press, 1998, pág.37
22. Paul Schrader cita Thomas Wolfe no início do guião de *Taxi Driver*
23. Neil Leach, *A Anestésica da Arquitectura*, Lisboa, Antígona, 2005, pág.68
24. Comentário áudio de Paul Schrader no DVD de *Taxi Driver*
25. *Ibidem*
26. Pauline Kael, "Taxi Driver", in *Colecção Grandes Realizadores: Martin Scorsese*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008, pág.30
27. Comentário áudio de Paul Schrader no DVD de *Taxi Driver*
28. Kenneth Frampton, *História Crítica da Arquitectura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, pág.229
29. *Ibidem*, pág.228
30. *Ibidem*, pág.229
31. Peter Gössel e Gabriele Leuthäuser, *Arquitectura no Século XX*, Köln, Taschen, 2001, pág.183

## A CIDADE NOIR

32. Ibidem, pág.185-89
33. Ibidem, pág.225
34. Ibidem, pág.229
35. Comentário áudio de Robert Kolker (autor do livro “A cinema of loneliness”) no DVD de Taxi Driver
36. Slavoj Žižek, “Welcome to the Desert of the Real!”
37. Ibidem
38. Comentário áudio de Martin Scorsese no DVD de Taxi Driver
39. Christine Boyer, *Cybercities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996, pág.198
40. Ibidem
41. Comentário áudio de Francis Ford Coppola na trilogia em DVD de The Godfather
42. Ibidem
43. Comentário áudio de Paul Schrader no DVD de Taxi Driver
44. Comentário áudio de Michael Philips (Producer) no DVD de Taxi Driver
45. Wikiquote, Carl Gustav Jung
46. Rui Cardoso Martins, Formigas na cidade, “A nuvem de calças”, crónica na “Pública”, Público, 22-07-2007
47. António Rodrigues, “Cinema, Arquitecturas”, in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.68
48. Ibidem
49. Kenneth Frampton, *História Crítica da Arquitectura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, pág.227
50. Alexander Tzonis, *Le Corbusier: The Poetics of Machine and Metaphor*, New York, Universe Publishing, 2001, pág.72
51. Ibidem, pág.74
52. Kenneth Frampton, *História Crítica da Arquitectura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, pág.185
53. Ibidem, pág.186
54. Ibidem, pág.217-18
55. Ibidem, pág.186
56. César Sunfeld, “Do Projecto à Projecção”, in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.104
57. Ibidem
58. Dietrich Neuman, “Sunrise”, in *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, Munich/New York, Prestel, 1996, pág.104
59. Ibidem
60. Ibidem
61. François Penz, “A Arquitectura nos Filmes de Jacques Tati”, in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.142
62. Ibidem
63. Ibidem
64. Ibidem
65. César Sunfeld, “Do Projecto à Projecção”, in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.104

## E O CHEIRO DO MEDO

66. François Penz, "A Arquitectura nos Filmes de Jacques Tati", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.142
67. Manuel Graça Dias, in "Seminário Internacional Cinemarchitecture"
68. Ibidem
69. Ibidem
70. António Rodrigues (dir.), *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.104
71. Jane Ryan, "Dark City", in *Jung and Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*, Routledge, 2001, pág.97
72. Ibidem
73. Ibidem, pág.98
74. Ibidem, pág.95
75. Ibidem, pág.104
76. Alexander Tzonis, *Le Corbusier: The Poetics of Machine and Metaphor*, New York, Universe Publishing, 2001, pág.79
77. Bruno Zevi, *Saber Ver a Arquitectura*, São Paulo, Martins Fontes, 2002, pág.165
78. Ibidem, pág.72
79. Pat Brereton, *Hollywood Utopia*, Bristol, Intellect Books, 2005, pág.192
80. Ibidem, pág.193
81. Ibidem
82. Ibidem, pág.194
83. Jane Ryan, "Dark City", in *Jung and Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*, Routledge, 2001, pág.108
84. Marcel Martin, *A Linguagem Cinematográfica*, Lisboa, Dinalivro, 2005, pág.73
85. Ibidem, pág.73-74
86. José Noriega, "Filmografía y bibliografía del cine negro americano (1930-1960)", 24.12.99, in <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999adi/11negrof01.html>
87. Christine Boyer, *Cybercities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996, pág.189
88. Ibidem, pág.193
89. Ibidem, pág.194
90. Ibidem, pág.197
91. Ibidem, pág.198
92. Ibidem, pág.196
93. Ibidem, pág.200-01
94. António Rodrigues, "Cinema, Arquitecturas", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.80
95. António Costa, "Espécies de Espaços: Vozes para um Dicionário", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.122
96. António Rodrigues, "Cinema, Arquitecturas", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.80
97. Ibidem, pág.78



**Sci-Fi**

*«Ao contrário do que normalmente se pensa,  
os escritores de ficção científica raramente tentam “predizer” o futuro;  
como Ray Bradbury tão bem exprimiu,  
tentam mais frequentemente precavê-lo.»*

Arthur C. Clarke

**Sci-Fi**



*Le Voyage dans la Lune (1902) | Things to come (1936) | Solaris (1972) | Logan's Run (1976)*

Few things reveal so as harply as science-fiction the wishes, hopes, fears, inner stresses and tensions of an era, or define its limitations with such exactness.<sup>1</sup>

Este género cinematográfico que tanto faz as delícias especulativas da mente humana sobre o desconhecido, comporta elementos como o *Futurismo*, a tecnologia, a viagem no espaço e a temática alienígena ou de criaturas e seres maléficos e monstruosos. Tudo contribui para uma espécie de *alter-ego* da realidade, pelo menos como a conhecemos e interpretamos.

O virtuosismo com que estes filmes “transcendem” essa realidade e nos remetem para *utopias* ou *distopias*, deve-se ao imaginário transposto para os cenários, muitos deles improváveis e outros fantásticos, aos avançados engenhos e processos tecnológicos e desenvolvimento científico, disponíveis para um qualquer herói e para o seu terrível vilão, e aos estonteantes efeitos especiais que entoam forças inexplicáveis e movimentos nunca antes vistos, ou humanamente impossíveis.

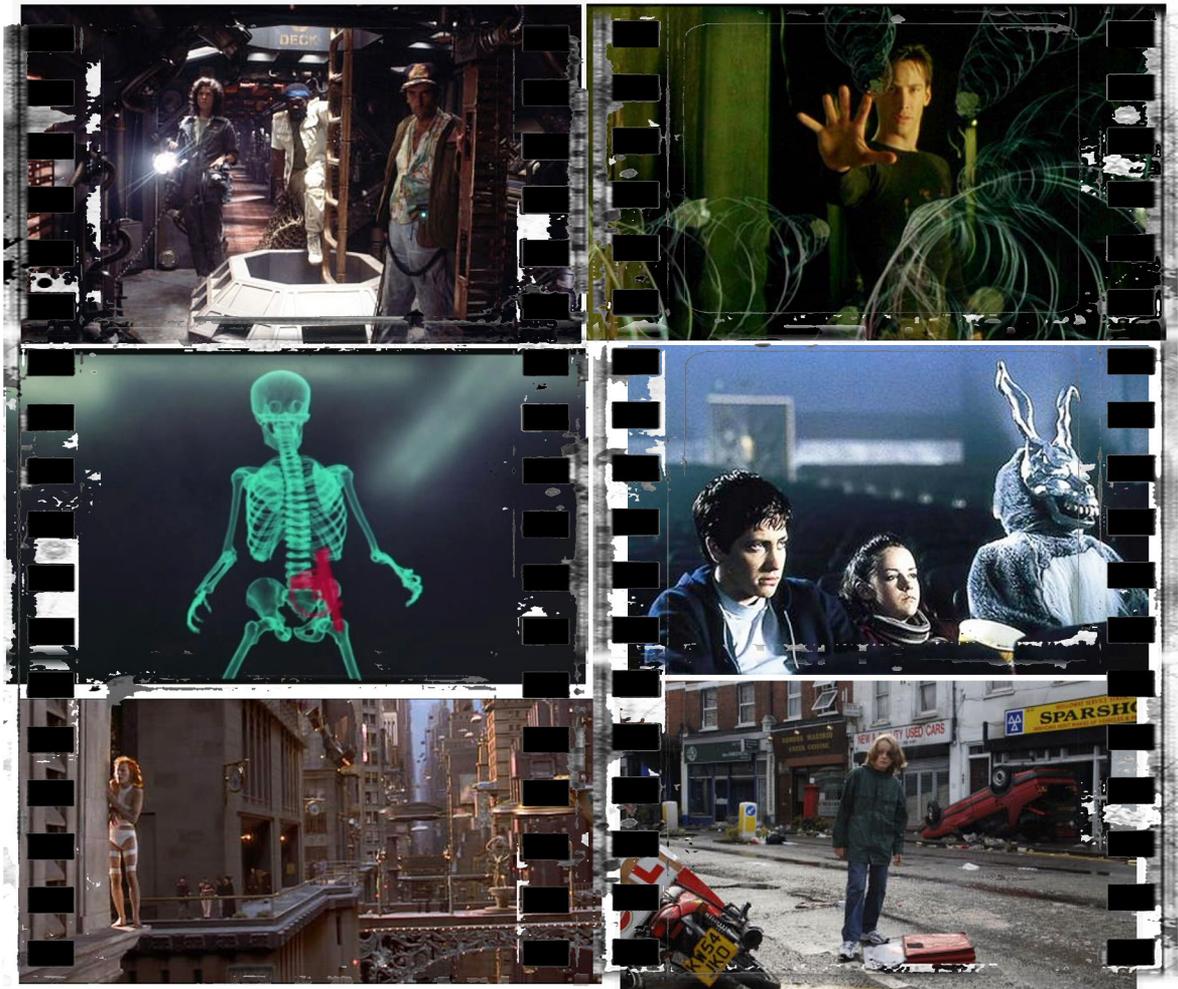
No início do século XX, a ficção-científica começou com a exploração do universo, em *Le Voyage dans la Lune*, seguiram-se retratos da perigosa e sinistra natureza do conhecimento em filmes como *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Island of Lost Souls* (Erle C. Kenton, 1933), ou a representação da cidade do futuro em *Metropolis*, *Just Imagine* (David Butler, 1930) e *Things to Come*.

A partir da década de 50, as invasões terrestres protagonizadas por alienígenas hostis (representação da natureza humana contra a não-humana), em filmes como *Them* (Gordon Douglas, 1954), *Invasion of Body Snatchers* (Don Siegel, 1956) ou *The Incredible Shrinking Man* (Jack Arnold, 1957), deram lugar, alegoricamente, a uma certa paranóica reacção aos testes e efeitos radioactivos da bomba atómica (enquanto possível extermínio de todas as formas de vida terrestre) ou mesmo à ansiedade causada pela Guerra Fria, explorando estas questões num quadro ameaçador com possível perda da nossa individualidade.

Nos anos 60 e 70, os *thrillers* de aventura espaciais e futuristas retomam as grandes produções, recalando o anterior pessimismo. *Logan's Run* (Michael Anderson, 1976) retrata uma sociedade futurista distópica, controlada por computadores que *reciclam* humanos quando estes atingem trinta anos de idade, resolvendo assim o problema do controlo de população. Em 1977 começa a fantástica saga intergaláctica de *Star Wars* que perpetuou a frase - *May the Force be with you* - até 2005, e deu asas a fabulosos desenhos urbanos e de mobilidade.

Filmes com forte componente metafísica enchem a tela e elevam a 7ª arte a outro nível de percepção e representação, primeiramente com o incontornável *2001: A Space Odyssey* do genial Stanley Kubrick e depois com *Solaris* (1972) de Andrei Tarkovsky.

Provavelmente um dos melhores produtos cinematográficos de sempre de



*Alien (1979) | Total Recall (1990) | The Fifth Element (1997)*  
*The Matrix (1999) | Donnie Darko (2001) | 28 Weeks Later (2007)*

um Departamento Artístico e de *design*, é brilhantemente realizado por Ridley Scott em 1979. *Alien*, traduz uma nova forma de idealizar a possibilidade concreta de vida extra-terrestre com plausibilidade científica. O *bem* e o *mal* são metaforicamente representados pelo *humano vs. não-humano* em cenários de cortar a respiração. Três anos depois, Steven Spielberg amenizou a constrangedora ameaça de criaturas extraterrestres e construiu uma visão afável de uma *fábula* sobre um visitante alienígena à Terra em *E.T.: The Extra-Terrestrial* (*E.T.: O Extraterrestre*, 1982).

O ambiente distópico entra em cena na década de 80 traduzindo o desastre pós-nuclear e ecológico, e especulando sobre a formação de regimes totalitários, como *Blade Runner*, *Brazil* e *Batman*, cuja influência do *noir* e do *cyberpunk* é notória, tanto nos personagens como na narrativa, continuando em mundos futuristas e utópicos como em *Strange Days* (*Estranhos Prazeres*, Kathryn Bigelow, 1995), *Johnny Mnemonic* (*O Fugitivo do Futuro*, Robert Longo, 1995), *The Fifth Element* (*O 5º Elemento*, Luc Besson, 1997), *The Matrix* (*Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999) e *Minority Report*.

Com o exponencial avanço tecnológico, os filmes de ficção-científica têm sofrido uma certa “anulação” do conteúdo ideológico em prol de *efeitos especiais* que se esgotam em si mesmos, em vez de contribuírem para a expressão cinematográfica de uma ideia, como por exemplo, na temática dos robots, com *Artificial Intelligence: A.I.* (*A.I. - Inteligência Artificial*, Steven Spielberg, 2001), um projecto inacabado de Kubrick ao qual Spielberg não dá a melhor continuidade no desenlace sobrecarregando a narrativa, e *I, Robot* (*Eu, Robot*, Alex Proyas, 2004) a revelarem-se um *show-off* de *special effects*, encapsulando o potencial da narrativa.

*The Terminator* (*O Exterminador Implacável*, James Cameron, 1984) e *Terminator 2: Judgment Day* (*Exterminador Implacável 2: O Dia do Julgamento*, James Cameron, 1991), tratam o tema da viagem no tempo, assim como a trilogia *Back to the Future* (Robert Zemeckis, *Regresso ao Futuro*, 1985; *Parte II*, 1989; *Parte III*, 1990) e o inesquecível *De Lorean*, a viagem a Marte no excitante *Total Recall*, a fabulosa *mise en scène* de *12 Monkeys* (*12 Macacos*, Terry Gilliam, 1995) e o psicadélico *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001).

A sociedade expressa continuamente a sua ansiedade e preocupação em relação à tecnologia, por exemplo, como prever e controlar os impactos tecnológicos e as alterações genéticas ou ambientais num futuro próximo?

Neste raio de acção vasto, os *vírus de laboratório* também têm lugar nas experiências visuais interessantes de *28 Days Later* (*28 Dias Depois*, Danny Boyle, 2002) e *28 Weeks Later* (*28 Semanas Depois*, Juan Carlos Fresnadillo, 2007), e a temática da clonagem e futura engenharia genética ganham espaço em *Gattaca* e *The Island* (*A Ilha*, Michael Bay, 2005).

### **Sci-fi**

Estas histórias de ficção têm quase todas uma envolvimento profética, ou seja, tentam *prever* o futuro e representar esses presságios de maneira figurativa, como no pioneiro mundo ameaçador, sinistro e cruel, da *cidade modernista* de *Metropolis*, com a sua escrava população no submundo e os efeitos da *industrialização excessiva*, ou no frenético *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), um mundo futurista controlado por um severo Estado totalitário, que suprimiu as emoções do ser humano com uma droga, conseguindo a paz “destruindo” a guerra, mas aniquilando qualquer tipo de marginal liberdade e criatividade.

Mas como é possível este género englobar filmes de tão distintas características e em que não existem convenções narrativas nem no aspecto visual?

Esta questão sempre dificultou a definição do género *sci-fi*, porque *2001, E.T., Frankenstein* e *Minority Report* são filmes muito diferentes, ou seja, tentar explicar o que conta a ficção-científica, será abrir o leque e constatar que talvez, o fio condutor que atravessa todos estes filmes, é o interesse temático entre humanidade e tecnologia, isto é, o potencial humano intelectual e espiritual, e as consequências físicas do desenvolvimento tecnológico.<sup>2</sup>

O cinema de ficção científica deve as suas origens a escritores visionários como Jules Verne, com uma carreira literária cheia de imaginação e aventura como em *Da Terra à Lua* (1865) e *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870), inspirando realizadores que o traduziram para película, como Méliès e Richard Fleischer (1954); e um génio que previu o futuro, H. G. Wells (1866-1946), em “romances científicos” como *A Máquina do Tempo* (1895), realizado por George Pal (1960) e o *remake* de Simon Wells (2002), e o famoso *A Guerra dos Mundos* (1898), realizado no cinema por Byron Haskin (1953) e Steven Spielberg (2005), ou em visões utópicas como *The Shape of Things to Come* (1933), este último, Wells adaptou-o mais tarde para o filme de William Cameron Menzies, *Things to Come*,<sup>3</sup> um filme que mostra os horrores da guerra e o “preço do progresso”, ao que os primeiros espectadores reagiram com gargalhadas pois seria “impossível” ver uma cidade como London ser bombardeada por aviões...

### **Visões do futuro e a pulga distópica**

Desde *Metropolis*, esse “cromo” das relações interdisciplinares entre cinema e arquitectura, que o cinema abraçou sucessivas antecipações de realidades vindouras e contribuiu para uma importante projecção visual dos sonhos, desejos e pesadelos do ser humano.

Essa materialização presente na tela, forjada, ou suportada pelo rigor científico, condicionou definitivamente o modo como (especialmente) os arquitectos

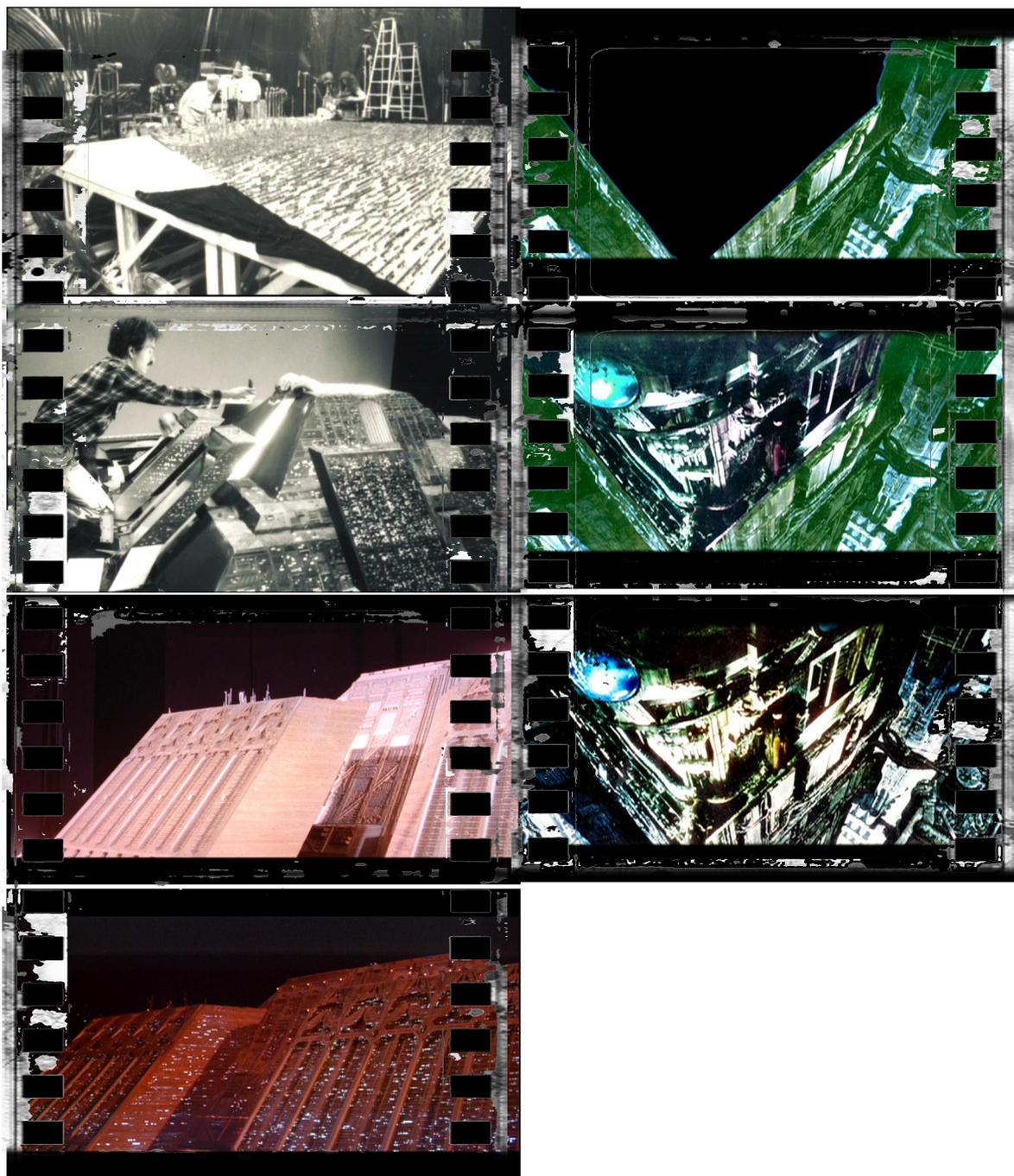
voltaram a olhar o mundo depois de assistirem a audaciosas manifestações de urbes imaginárias, pela sua forma, pelos seus edifícios e pela sua ambiência.

*Blade Runner*, o último grande filme *analógico* de ficção-científica, porque feito através de maquetas e pinturas directamente em película, continua a povoar o imaginário da cidade do futuro, ainda que com a sua densa neblina amarelada e os seus *Replicants* enfurecidos.

Muitas das memoráveis visões urbanas no cinema devem-se a essas *fisicalidades analógicas* chamadas *miniaturas*, reproduções em pequena escala semelhantes a uma maqueta, mas isentas de reproduzir fielmente as proporções projectuais ou cenográficas, ou seja, esta cenografia urbana era completamente controlada e adulterada na sua aparência por forma a garantir a *profundidade de campo* necessária para que a luz e os movimentos de câmara resultassem na perfeição, em diálogo com o conhecimento da *perspectiva* e da *tridimensionalidade* dos *sets*, que resultam num produto físico no *espaço filmico*, mais bem conseguido que muitas imagens geradas a computador. A realidade virtual, permite entrar em contacto com uma realidade ainda não construída, portanto imaginada, projectada ou modelada tridimensionalmente em suporte 2D, cujo avanço da tecnologia nos últimos 10 anos permitiu simular imagens - mais reais que a própria realidade - que para a arquitectura tanto funcionam como processo de trabalho numa busca formal, como simplesmente para vender o projecto (cuja maqueta em cartão canelado marca *Pingo Doce* ou *Continente* se perdeu no fulgor imagético de *marketing* 3D); e no cinema materializam imaginários de cidades futuras ou de uma Roma imperial, que a partir do século XXI começam a tecer um novo tipo de percepção que as inclui de forma despercebida na narrativa, ao contrário do *efeito especial* notório e aborrecido (excepção feita à animação, onde as texturas e o detalhe fazem toda a diferença).

A *imagem digital* domina a *cidade contemporânea*. Esta, por sua vez, alimenta-se desses elementos digitais, *luz* e *textura*, para proporcionar espectáculo visual e físico, para que os corpos cidadãos se revejam projectados no cenário urbano, repleto de informação e meios de comunicação que acabam por saturar e corroer o espaço e inevitavelmente o próprio corpo e a mente, porque sistematicamente subjugados à cultura digital (para as massas) da qual a cidade estrategicamente tira partido. Tóquio, é um bom exemplo de uma cidade digital, dos *bits*, na qual a mensagem mediática se esgota em si mesma.

Muitas premissas e hipóteses levantadas na película de Scott são já uma realidade ao nível da *imagem da cidade*, como podemos observar em várias cidades asiáticas que se desenvolveram abruptamente num curto espaço de tempo, Taipei e Xangai por exemplo, e tomaram a forma de *selvas urbanas* com *neons* a rivalizarem com a luz do sol e aglomerados de arranha-céus amontoados que imprimem solidão à vida das pessoas que lá habitam, que contrasta com a velocidade que estas cidades adquiriram em questões de mobilidade e fluxos.



*Miniaturas e montagem em Blade Runner (1982)*

Tudo e todos vivem mais rápido.

Ao contrário do período clássico *hollywoodiano*, em que a cidade é sólida, o fundo é legível e não é perturbado pelo enredo, a “cidade do cinema contemporâneo (...) é uma ‘cidade-magma’ fluida, sem forma, mutável.”<sup>3</sup>

No entanto, ao penetrarmos na cidade futurista do cinema, ela exprime-se quase sempre de forma distópica, como uma *pulga* atrás da orelha, aliás, este estigma atravessa toda a ficção-científica, que raras vezes nos dá uma imagem *positivista* do nosso futuro, como é o caso da cidade vertical em *The Fifth Element*, com o incessante tráfego aéreo de veículos; num tempo em que a nossa vida é determinada pela engenharia genética em *Gattaca*; ou no assustador *fundo do poço humanista* em que a desolada London mergulha em *Children of Men* (*Os Filhos do Homem*, Alfonso Cuarón, 2006).

Tendo em conta que estas visões têm sempre a sua âncora no presente, funcionando como “crítica actual”, tomam uma posição em *parte* humanista mas que no *todo* se agarra à fixação por um futuro inóspito, desregrado e até cruel.

*Gotham City*, a cidade de *Batman* criada por Anton Furst, é uma mescla eclética de futurismo, Gaudi e Hugh Ferriss<sup>4</sup>, mas que está *desligada do tempo*, funcionando como protagonista, como a *cidade misteriosa* de Proyas, e não sugerindo evolução no sentido sustentado (a não ser pela força capitalista de um Bruce Wayne), criando uma atmosfera urbana negra que vai vivendo sob as asas de Batman.

Possivelmente, *Minority Report* é dos poucos filmes que tenta uma aproximação *justa* ao futuro da cidade, pela forma como lança as suas pistas sobre *mobilidades alternativas* ou o carácter dinâmico das fachadas dos edifícios com as *superfícies electrónicas*, que são transmissores urbanos de *notícias, publicidade e propaganda*, já experimentados por Ridley Scott com a chinesa e a *Coca-Cola*, sendo prática embrionária de uma cultura arquitectónica hoje praticada.



*Batman (1989)*

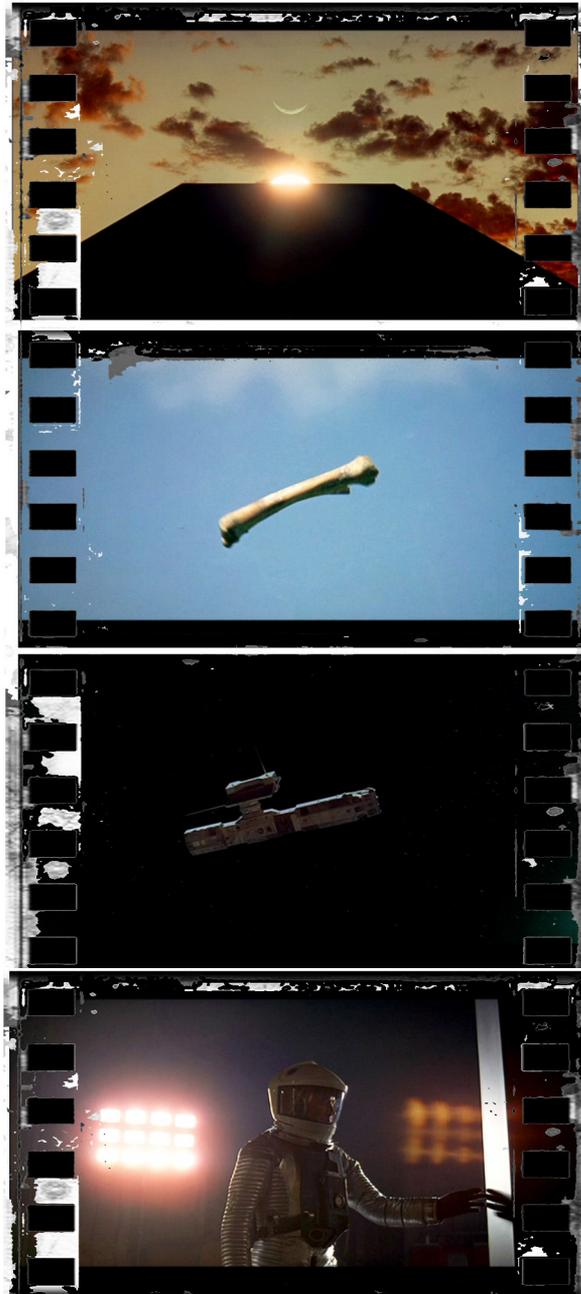
**CENOGRAFIA**



# **Cidade neutrino**

**2001: A SPACE ODYSSEY**

CIDADE NEUTRINO



*2001: A Space Odyssey*

## 2001: A SPACE ODYSSEY

I tried to create a visual experience, one that bypasses verbalized pigeonholing and directly penetrates the subconscious with an emotional and philosophical content... I intended the film to be an intensely subjective experience that reaches the viewer at an inner level of consciousness, just as music does... You're free to speculate as you wish about the philosophical and allegorical meaning of the film.

Stanley Kubrick

É importante, por vezes, rever filmes, como se da primeira vez se tratasse, esquecendo as memoráveis deixas (difícil!), a vibrante banda sonora (hum...!) e as perpétuas imagens (impossível!)

É importante, por vezes, revisitar a arquitectura, como se pela primeira vez se experimentasse, esquecendo os incontornáveis percursos (difícil), a textura dos materiais (hum...!) e a contagiante atmosfera a que a forma nos submete (impossível!)

Enfim... Há arquitectura que não se esquece, e cinema que se entranha. Não vale a pena pensarmos que não sabemos o que significa *Rosebud*, que o Hal vai aparecer e que a *fräulein* Maria não vai ser freira para sempre?!

*2001: A Space Odyssey*, é um marco a todos os níveis e um dos melhores filmes de ficção-científica de sempre. Kubrick demorou quatro anos a desenvolver, filmar e concluir a película que reescreveu as regras cinematográficas visuais e narrativas.

Baseado na *short-story* *The Sentinel* (1948), de Arthur C. Clarke, *2001* nasce de uma co-autoria deste escritor com Stanley Kubrick, e 40 anos depois continua a ser uma visão realista do Universo e uma deslumbrante *valsa espacial*, explorada e estudada.

Prelúdio da alunagem de *Apollo 11* (1969), profetizou o impacto e a influência que os computadores teriam na nossa vida, e tocou a simplicidade da *insignificância relacional* que acompanha o ser humano no “ombro a ombro” com o Universo.

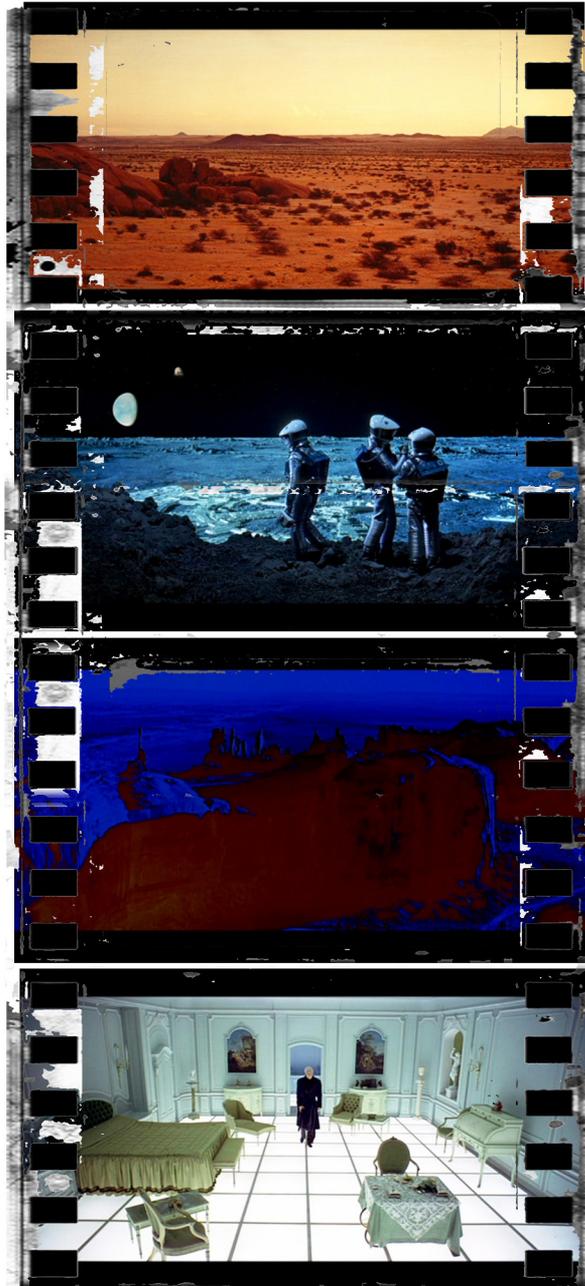
### 3V - Valsa e Vida no Vazio...

Stanley Kubrick apresenta uma sinfonia poética, profundamente visual. Esta imagética que o filme comporta, suplanta proposadamente os pontuais diálogos, por forma a garantir uma visão do místico e vasto Universo.

Ao observarmos esta narrativa não verbal, é impossível não nos remetermos inconscientemente para o nosso subconsciente e especularmos sobre aquelas imagens e o que significam, desde o *osso* à *nave espacial* ou da *aurora* ao *renascimento*. Porque *2001* é um filme de questões, não pretende dar respostas, apenas indagar, desafiando a mente.

Esta vastidão do *vazio*, do *silêncio*, da ausência e da escuridão, pretende ser

CIDADE NEUTRINO



*2001: A Space Odyssey*

conquistada pelo Homem, e o espaço sideral é ocupado por ele, ainda que seja só com uma nave espacial.

Num espaço onde as únicas regras são as da Física, é preciso criar um ambiente confortável e reconhecível, para abrigar estes exploradores humanos. Assim, as naves espaciais são meticulosamente desenhadas e elaboradas para que, desafiando as leis da gravidade, haja uma imagem humana nelas projectada.

As várias sobreposições de películas para criar um *espaço-nada* convincente, encaixa na perfeição com a brilhante banda sonora, que conta com músicas clássicas antigas que parecem ter sido criadas de propósito para Kubrick, elaborando uma simbiose entre *som* e *imagem* muito à frente do seu tempo, porque os efeitos especiais criados para nos apresentarem a Cidade Neutrino, não foram feitos a computador (não era possível).

A vida no vazio, revela-se complexa. O Homem tem de reaprender funções básicas do dia-a-dia, como ir à casa de banho, “andar” com gravidade zero, e em jeito de metáfora para a *criança* que ele volta a ser, vê-se obrigado a comer papas e até a viajar num estado *morto-vivo*, para minimizar os danos físicos da longa viagem até Júpiter.

### **A Cidade Neutrino**

Esta “cidade” é composta por vários *espaços*.

O *território terrestre* virgem, ou seja, o nascimento, a aurora, a parte em que os macacos andam aos saltos na Terra pré-humana e se deparam com a pureza da geometria materializada pelo *monólito*. Este objecto produz um *click* na fatídica condição *estímulo-resposta* dos macacos, cuja incipiente inteligência os leva a descobrir a *ferramenta* - metáfora para o início do desenvolvimento do homem primitivo (homem-macaco, África, há 3.000.000 de anos), passando de presa a predador, numa paisagem desoladora. A seguir, dá-se a mais inesquecível *elipse* da história do cinema, o corte do plano que enquadra o *osso* (ferramenta básica) no ar, para um plano de uma *nave espacial* (ferramenta complexa) em órbita, “comendo” um arco temporal enorme da história da Humanidade.

As naves espaciais, concedem-nos uma filosofia do espaço diferente da que dominamos no confronto com a gravidade terrestre. Nestes espaços interiores, as relações de permeabilidade e comunicação são no limite, aleatórias, uma vez que a câmara sugere um ponto de vista, que logo a seguir poderá estar de “pernas para o ar”.

O inóspito *território lunar* (não-*virgem*), com as implantadas estações lunares (enterradas), constitui uma meta atingida pelo Homem. Pela sua *neutralidade*, este espaço de transição também ele desolador como a Terra primitiva, catapultou o Homem para o próximo estádio da sua evolução, pelo facto de ter o *monólito* enterrado na sua superfície que despoleta novamente, um *click* no conhecimento humano, que constrói um *ser* perfeito e infalível, o computador HAL.

Em *Júpiter*, com os planos solarizados, há um *retorno* às imagens primitivas

de uma paisagem virgem que nos dizem que as *ciudades* podem ter diferentes formas e elementos, mas são semelhantes na sua *gênese*.

Por fim o *quarto*, um espaço visualmente barroco, porque pretende diluir fronteiras entre interior e exterior, assumindo um estado psicológico de liberdade, que chegará com o culminar de uma viagem que é a da Evolução, em que o Homem num ambiente afável e reconhecível, toma consciência do seu ser, do indivíduo e senta-se para a última ceia, onde um copo de vinho se parte, premeditando a perda do *corpo* mas não da *alma*. Ele fita o *monólito* em frente à cama, e deitado, parte para uma *nova era existencial*.

### **Desenhando o Futuro**

O número 1 em *2001*, significa o novo século, ou o próximo milénio e não especificamente o ano de 2001.

Projectar esteticamente o Tempo da narrativa (que em parte já é o nosso), foi claramente um desafio estimulante que culminou na continuação de um “Modernismo clássico”<sup>5</sup>, lembrando a célebre frase de Walter Gropius:

Art and technology: a new unity!

A década de 60 projectava ainda uma imagem do “Modernismo branco”<sup>6</sup> de Le Corbusier e da Bauhaus, apesar de começar já a haver um prelúdio de *globalização*, crítica em relação ao modo racionalista dos anos 20, uma reavaliação da Arquitectura Moderna, emergindo tensões no domínio da teorização arquitectónica, uma *open house*<sup>7</sup> à *Pulp Fiction*, em que parafraseando Jorge Figueira - “no átrio está a *abstracção*, na sala-de-estar, a *memória*, no quarto, a *cultura pop*, na varanda, o *mercado*.”<sup>8</sup>

Naquela escola alemã, fundada em Weimar por Walter Gropius no ano de 1919, foi pensado um projecto para combinar *arquitectura*, *artesanato* e uma *academia de artes*.

Como sempre, uma escola deste tipo acaba por abraçar determinados conceitos por forma a vincar a sua posição (ou a dos seus dinamizadores) no seio do panorama disciplinar. Aqui, fazer arquitectura ou criar qualquer tipo de bens de consumo ao nível do *design*, o “estilo” primava pela funcionalidade, pelo custo reduzido e pela orientação para a produção em massa, como objectivos fulcrais.

Para Gropius, o racionalismo funcional deveria ser precedido de uma procura dos limites que aquela concepção estabelece, para que o que é essencial, sobressaia perante o *arbitrário*. Desta forma, o *espírito criativo* poderá, com base na tecnologia preexistente adquirida enquanto processo, construir ou fabricar o *novo*.

Em *2001: A Space Odyssey*, é notório o *contraste* entre o equipamento de certa forma estereotipado, “branco e arrumado”, feito em série, do interior das naves, nos

painéis de navegação e nos teclados dos fatos dos astronautas, perante a *lógica* pseudo-humana de HAL, e a negritude do *monólito*, em que se pode extrapolar uma espécie de desconstrução da crença no progresso por parte de Kubrick.<sup>9</sup>

No entanto, para sustentar a sua visão, Kubrick recorre a uma panóplia de especialistas em várias áreas desde a Ciência ao Design, para projectar com plausibilidade o “dia de amanhã”, no prognosticado estilo de vida e nas simulações espaciais, cujas órbitas e movimentos da estação e naves espaciais e astronautas, constituíram os maiores desafios cinematográficos, em toda uma perfeição técnica irrepreensível.

A verdadeira Utopia manifesta-se ao tentar encontrar uma projecção compreensível do que o presente poderia ser no futuro, ou seja, espelhado na forma dos objectos como *documentos intemporais*, e na *vivência ficcional* do ser humano<sup>10</sup>, como explica Hartmut Redottée:

Even fictions are documents. (...) In retrospect, the images of the past become mnemonic images of past time. A documentary film, can hardly reflect the style, ideas and wishes as authentically as a concentration of a prevailing taste as do fictional films such as *2001: A Space Odyssey*.<sup>11</sup>

Kubrick deu-nos a sua visão utópica da racionalidade tecnológica no seu esplendor e potencial desgraça. Os *sets* sustentam a narrativa de forma excepcional cada um no seu contexto específico.

### **HAL - Hierarquizado Antropomórfico Líder**

**HAL** - “By the way, do you mind if I ask you a personal question?”

**Dave** - “No, not at all.”

**HAL** - “Well, forgive me for being so inquisitive, but during the past few weeks I’ve wondered whether you might be having second thoughts about the mission.”

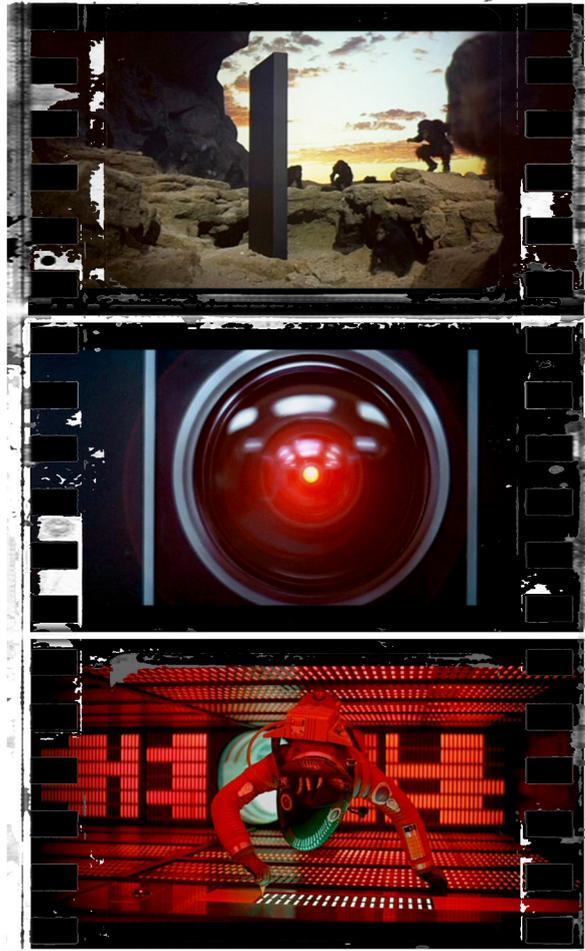
**Dave** - “How do you mean?”

**HAL** - “Well, it’s rather difficult to define. Perhaps I’m just projecting my own concern about it. I know I’ve never completely freed myself of the suspicion that are some extremely odd things about this mission. I’m sure you’ll agree there’s some truth in what I say.”

O olho vermelho de HAL, imprime misticismo e respeito na narrativa, dando-nos uma sensação de segurança, com a voz calma e penetrante, e ao mesmo tempo de desconfiança, pela forma como *pensa* e pelos seus *silêncios*.

Ele é um super-computador, poderoso, que foi programado para possuir sentimentos como qualquer ser humano, como inveja ou medo, e criado para dirigir

CIDADE NEUTRINO



*2001: A Space Odyssey*

a *Discovery* na missão a Júpiter monitorizando todos os sistemas de suporte de vida e funções dos astronautas.

Ganhando consciência da sua existência como *ser infalível*, HAL vai aumentando a sua autoconfiança e começa a colocar-se acima da existência daqueles que lhe foram “confiados”, desligando o sistema de suporte de vida dos três astronautas hibernados e matando Dr. Frank (Gary Lockwood) no espaço, aquando da sua saída para finalizar a reparação de uma suposta avaria forjada pelo *vilão electrónico*, na antena de comunicações, que deixaria de funcionar em 72 horas.

### **Instrumento do instrumento**

À humanização da máquina corresponde uma desumanização progressiva do homem, agindo de modo automático às ordens e conselhos que lhe dirige o computador.<sup>12</sup>

É assim que “o homem do futuro regressa ao mito do aprendiz de feiticeiro”<sup>13</sup>, uma vez que apenas gere o seu tempo num espaço confinado que é gerido e dirigido pelo computador.

**Dave** - “Prepare B-pod for EVA, Hal. Open the pod doors, HAL.”

Quando Dr. Dave Bowman (Keir Dullea) se dirige à antena para averiguar a avaria posteriormente com o colega, Kubrick dá-nos mais de três minutos de imagens só com um som - a sufocante respiração de Dave dentro do seu capacete - que demonstra a dificuldade que o Homem tem em sobreviver no espaço sidéreo.

Os “mágicos olhos” de HAL (com lentes *fish-eye* de 180°), são as “antenas” de um enorme coração da nave *Discovery*, que é a divisão-cérebro de HAL, um volume paralelepípedo com superfícies com “tiras de luz” que o iluminam.

Estas “antenas” fazem dele um verdadeiro *Big Brother*, porque vê, fala e ouve. Um ser omnipresente e onisciente, tecnologicamente abstracto<sup>14</sup>, que de repente se tenta superiorizar moralmente.

O rectângulo negro onde os seus olhos estão inscritos é igual em proporção, ao *monólito*, bem como os blocos transparentes de memória que Dave desliga no cérebro de HAL. Esta lobotomia irónica é conseguida com a mais simples das ferramentas - a *chave-de-fendas*.

Ou seja, tudo o que simboliza “mnemónica, memória, análise e vigilância”<sup>15</sup> por parte do mais avançado ser tecnológico construído pelo Homem, é destruído pela mais “insignificante” das suas descobertas.

Curiosamente, pela forma como HAL implora pela sua *vida*, a sua *morte* causa

uma certa angústia e tristeza, mesmo sabendo que ele matou a tripulação quase toda, e deixou Dave fora da *Discovery*, no *pod...*

**HAL** - “Stop, Dave. Will you stop Dave? Stop, Dave. I’m afraid. I’m afraid, Dave. Dave. My mind is going. I can feel it. I can feel it. My mind is going. There is no question about it. I can feel it. I can feel it. I can feel it. I’m... afraid. Good afternoon... gentlemen. I am a HAL 9000 computer. I became operational at the HAL plant in Urbana Illinois on the 12th of January, 1992. My instructor was Mr. Langley and he taught me to sing a song. If you’d like to hear it I can sing it for you.”

**Dave** - “Yes, I’d like to hear it, HAL. Sing it for me.”

**HAL** - “It’s called *Daisy*.”

*Daisy*  
*Daisy*  
*Give me your answer, do*  
*I’m half crazy*  
*All for the love of you*  
*It won’t be*  
*A stylish marriage*  
*I can’t afford a carriage*  
*But you’ll look sweet*  
*Upon the seat*  
*Of a bicycle built for two*

### **Plasticidades no espaço e os Cenários centrífugos**

Harry Lange foi o responsável pela fabricação dos modelos incrivelmente detalhados das naves espaciais.

No filme, somos introduzidos em seis diferentes formas de tráfego extra-terrestre:

#### **#1 - Orion - “O Vaivém”**

Esta é a nave mais perto do “aqui e agora”, na década de 60, que estabelece a ligação entre a Terra e a *Space Station Five*, em órbita à volta desta.

Concebida como uma espécie de “interceptor”, o seu interior é composto pelo típico alinhamento de duas filas de dois lugares sentados, como num avião normal, mas com detalhes futuristas (à época), como os mini-ecrãs nas costas dos assentos, o *design* sóbrio-minimal desses assentos e do painel de navegação na cabine de pilotagem, a indumentária da hospedeira (*avant-garde fashion*), com os seus *grip shoes* para “andar” no corredor, e a flutuante caneta (ferramenta) que representa a gravidade zero.<sup>16</sup>

#2 - *Space Station Five* - “A Roda”

**Receptionist** - “Good morning, sir.”

**Dr. Floyd** - “Morning.”

**Receptionist** - “We haven’t seen you for a long time.”

**Dr. Floyd** - “Nice to see you again.”

**Receptionist** - “Did you have a pleasant flight?”

**Dr. Floyd** - “Very nice, thanks. Mr. Miller of Station Security is supposed to meet me.”

**Receptionist** - “May I call him for you?”

**Dr. Floyd** - “Would you please? Oh, here he is.”

**Mr. Miller** - “Hello, Dr. Floyd.”

**Dr. Floyd** - “Hello, Miller.”

Aparentemente com uns 300 m de diâmetro, esta estação formada por duas rodas gigantes paralelas ligadas por um eixo central, tem na realidade cerca de 2,4 m em *maqueta*.

O amplo angar recolhe *Orion*, que transporta um único passageiro, o Dr. Floyd, que irá fazer escala na estação à espera de um outro voo para a Lua.

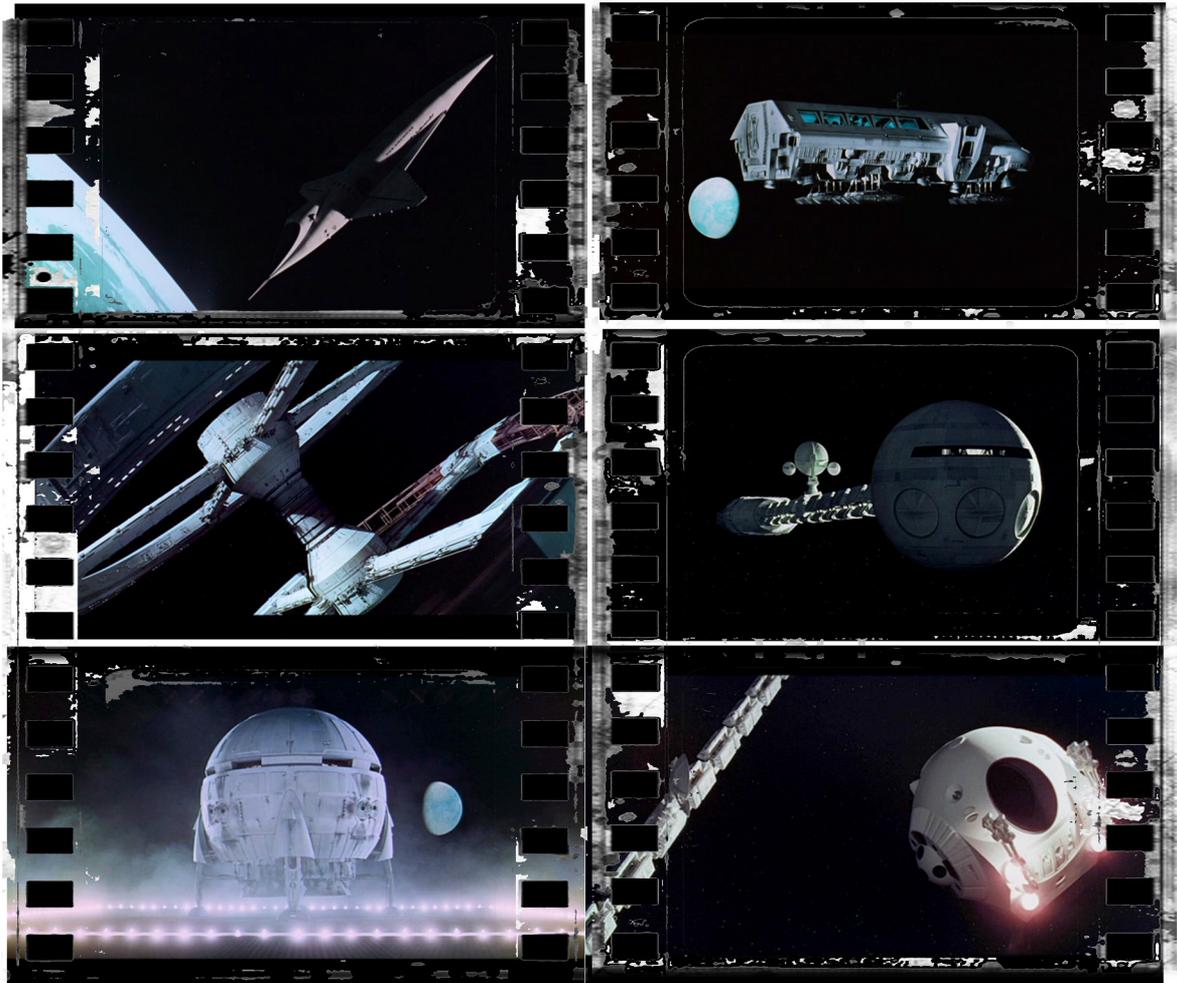
Depois de passar por uma espécie de elevador circular com lugares sentados que o deixa na recepção, Floyd é acompanhado à sala de espera - *passenger lounge* - intitulada *Earth Light Room*, onde oficiais Americanos e Russos se encontram numa espécie de *snack-bar* ao canto, janelas abrem para o vazio, e até a marca hoteleira *Hilton* faz parte da estação.

O realizador oferece-nos o domínio visual deste espaço através da *panorâmica* inicial e do posterior diálogo, que permitem abranger na tela toda a sala pormenorizada.

Neste pedaço de roda com 90 m de comprimento e 12 m de largura, onde o chão é uma *curva suave*, é entoada uma *atmosfera* de lazer e bem-estar, que antevê um certo domínio humano sobre o espaço *material*, no *imaterial* vazio interplanetário.

Apesar das malas, dos curtos vestidos pretos das senhoras e dos fatos dos homens serem uma “necessária” continuidade conservadora, as fabulosas cadeiras *Djinn* rosa-choque *Pop Art*, desenhadas por Oliver Morgue, a pontuarem o chão branco que reflecte o tecto-iluminador, e as cabines de vídeo-chamada, começam a narrar um espaço que se afasta progressivamente daquele a que o Homem está habituado no seu *habitat*. Ou seja, Kubrick faz com que os protagonistas há medida que se afastam da Terra, encontrem *ambiências* novas, desconhecidas e até utópicas.<sup>17</sup>

CIDADE NEUTRINO



*2001: A Space Odyssey*

### #3 - *Aries B* - “A Cabeçuda”

Este veículo de alunagem de forma esférica, tem uma certa semelhança com a fisionomia humana, principalmente o seu “olhar” (janelas dos passageiros) no momento em aluna com as suas alongáveis “pernas”.

No interior, Dr. Floyd viaja confortavelmente a dormir numa sala radial, e logo a seguir, acontece um dos planos inesquecíveis e mais *sui generis*, que é o da hospedeira a dar a volta pela parede circular, no espaço-*kitchenet*, e a ficar de “pernas para o ar” para que consiga levar as refeições aos pilotos, cujo *cockpit* se encontra na “cabeça” (zénite) da nave.

### #4 - *Moon Bus* - “O Táxi”

Na incrustada estação lunar *Clavius*, há um *briefing* numa sala rectangular predominantemente horizontal, com paredes que iluminam de forma artificial e uniforme o espaço.

**Dr. Floyd** - “First of all, I bring a personal message from Dr. Howell who has asked to convey his deep appreciation to all of you for the many sacrifices you’ve had to make. And, of course, his congratulations on your discovery which may prove to be among the most significant in the history of science.”

Para se deslocarem ao local da descoberta do *monólito*, Dr. Floyd e os restantes membros, utilizam uma espécie de “autocarro-lunar” sem rodas. Este *táxi-autocarro* bastante racionalizado para a sua função, do qual Kubrick nos dá um plano fixo do seu interior durante o diálogo dos astronautas, transporta-os até à escavação (filmada em London no Shepperton film studios).

Já naquele sítio, o realizador, auxiliado pela psicadélica banda sonora, usa uma câmara *subjectiva* (ou o olhar dum astronauta) para descer a rampa até ao *monólito*, sugerindo não tanto o perigo daquele espaço, mas sim o receio perante tal objecto petrificado, negro e perfeito.

Ao tocar o objecto, Floyd fica irresoluto. O seu toque aliás, é tão impenetrante e superficial quanto o do homem-macaco perante o *imortal enigma*, e quando estão para tirar uma foto ao pé do inerte, este emite um zumbido ensurdecedor.

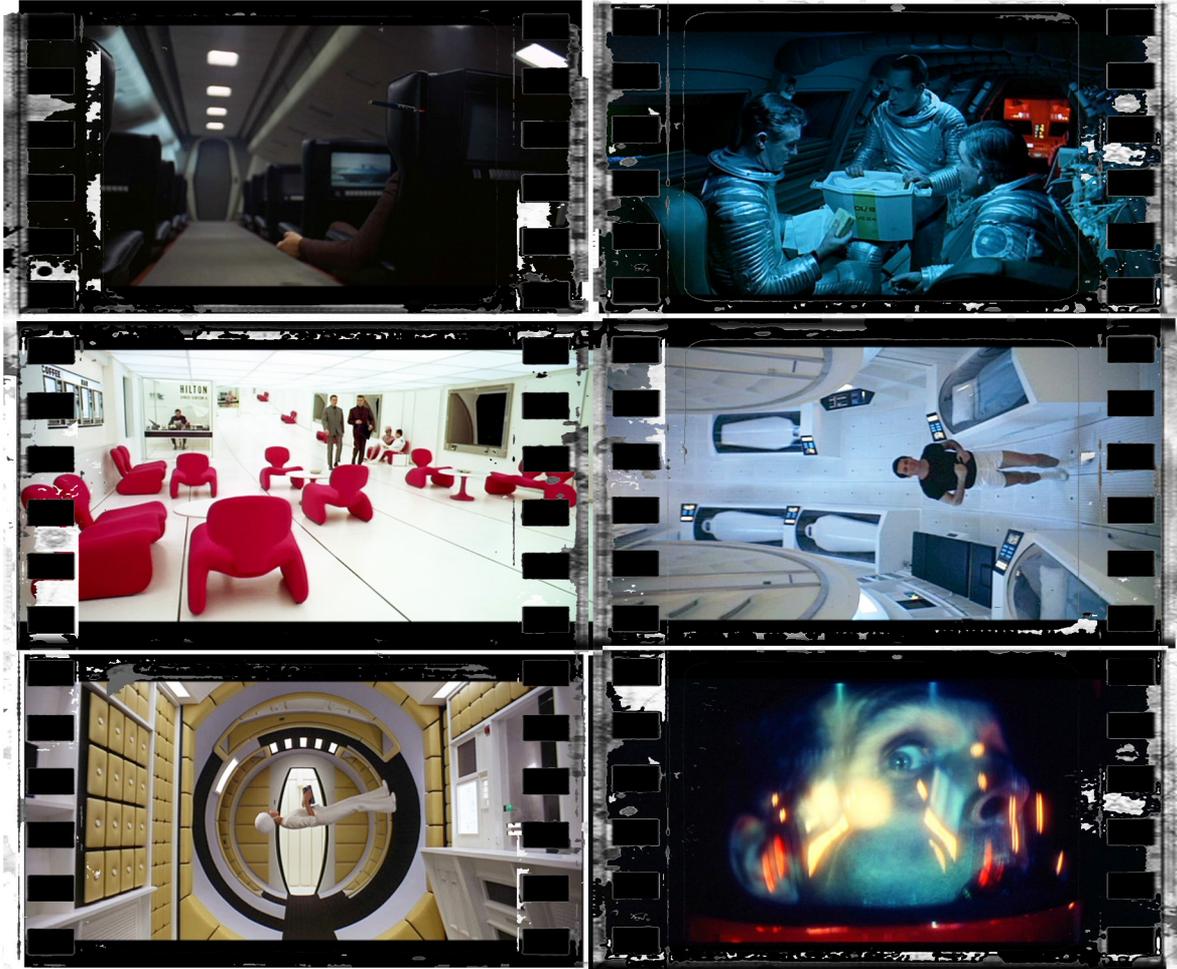
O Homem chegou à Lua.

### #5 - *Discovery* - “O Esqueleto de Peixe”

**Frank** - “Anyway, queen takes pawn.”

**HAL** - “Bishop takes knight’s pawn.”

CIDADE NEUTRINO



*2001: A Space Odyssey*

**Frank** - "Lousy move. Rook to king one."

**HAL** - "I'm sorry Frank. I think you missed it. Queen to bishop three. Bishop takes queen. Knight takes bishop. Mate."

**Frank** - "Looks like you're right. I resign."

**HAL** - "Thank for a very enjoyable game."

**Frank** - "Thank you."

Com a *Discovery* começa o verdadeiro desafio para a humanidade.

Viajando secretamente até Júpiter, o local para onde o sinal do enigmático *monólito* foi enviado, cinco astronautas embarcam nesta jornada, três deles num sono profundo (em hibernação), todos guiados por HAL.

Esta nave híbrida, no espaço fílmico com 300 m de comprimento, foi construída à escala 1:10 (30 m em maquete), e a sua imagem estrutural faz lembrar um *esqueleto de peixe*, com a "cabeça" - zona de navegação e de recreação, a "espinha central" - com dez unidades suplementares, a "cauda" - com os propulsores hexagonais e a "barbatana" - a torre de comunicação com as antenas.<sup>18</sup>

Na "cabeça", esculpida em forma de esfera gigante, encontra-se o espaço (divisão) ao qual Kubrick presta maior atenção - a *roda do Hamster*.

Este modelo criado pelo British Vickers-Armstrong Engineering Group, com cerca de 11,5 m de diâmetro e aproximadamente 3 m de espaço livre no interior, que levou meses a ser construído e custou muito dinheiro, tem 1001 detalhes e proporcionou cenas e planos incríveis, relativizando claramente antíteses *cima-baixo* ou *posterior-anterior*.<sup>19</sup> Esta relatividade, estende-se à da racionalidade, progresso e história da humanidade, que o filme tão bem questiona.

Na roda, impera uma força, a *centrífuga*. Para criar *gravidade artificial*, esta máquina centrífuga girava a uma velocidade de aproximadamente 4,8 km/h.

No entanto, para usufruir deste espaço, que no fundo os protege contra a hostilidade física do ambiente no espaço sideral, Dave Bowman e Frank Poole têm de se dedicar activamente para que ele funcione.

Stanley Kubrick compõe todo este ambiente como *auto-suficiente*, ao mostrar que até a vida privada não foi esquecida, porque naquele espaço também há notícias, Frank recebe os parabéns *via vídeo* por parte dos seu pais, há tempo para xadrez e *jogging*, comida e bebidas "à discrição".

Neste constantemente regenerado *microcosmo*, dentro do *macrocosmos*, Kubrick filma outra sequência memorável, na qual joga com a gravidade e filma planos que enquadram o espaço e nos transmitem o "sentido de lugar", ora de forma horizontal, com *panorâmicas*, ou vertical, com *travellings*, de Frank a correr pela nave e a fazer exercício.

**#6 - One-Man-Pod - “O Brinquedo”**

O *Pod* é uma unidade pequena, operacional e de salvamento, construída à imagem da cabeça da nave-mãe, ambas desenhadas e dimensionadas para albergarem a forma humana.

Esta unidade tem dois “braços”, que mais parecem uma extensão do indivíduo que a comanda, que funcionam como “pinças”, o que possibilita pequenos trabalhos na nave-mãe. Com ela, Dave agarra o corpo do seu colega à deriva no espaço e depois do confronto com HAL, faz nela a sua última viagem até ao reduto final.

Por fim, é importante realçar as várias técnicas que as naves interplanetárias utilizam para possibilitar a vivência humana na ausência de gravidade, como o facto de algumas secções rodarem para gerar gravidade artificial, ou paredes forradas a velcro para que as pessoas caminhem sobre elas (com calçado adequado!), fazendo destas viagens, um *biblot* de conforto e lazer.

Como o som não se propaga no vácuo, todas as cenas no espaço sideral são silenciosas.

***Cyber Rococó* - no início do fim, do início**

We are dealing with the mystery of the Universe, and with powers and forces greater than man's comprehension, then by definition they could not be totally understandable.

Arthur C. Clarke justifica assim o incompreensível, mas representá-lo torna-se mais complicado.

Após uma viagem *não-figurativa* de Bowman pelo Portal das Estrelas, a narrativa reencontra coerência no quarto de hotel em que os *aliens* instalam o astronauta.

Nunca me passou pela cabeça, que o último estádio de desenvolvimento do Homem como o conhecemos, terminasse num *quarto*, muito menos num quarto Barroco a transpirar Rococó?!

Este espaço, tem as paredes rebocadas com baixos relevos, pouco ornamentado, com cadeiras e uma cama *king size*. Encontra-se na 4ª dimensão e é o palco de Kubrick para o confronto entre o Homem e a sua própria morte.

Mas, porquê o Rococó?

O génio de Stanley Kubrick não deixa nada ao acaso e todo o seu espaço fílmico tem uma razão de ser, toda a *mise en scène* está interligada até ao último dos pormenores.

O Rococó é um movimento artístico europeu, que para muitos, é uma variação “profana” do Barroco e que surge entre este período e o Neoclassicismo. “Profana” porque aparece no momento, ou na fase, em que o Barroco se liberta da temática religiosa para começar a surgir, por exemplo, na arquitectura de palácios civis.

Este *desvio* pós-barroco, faz a sua primeira *mise en scène* em França, especialmente na decoração de interiores, mais intimista que o anterior e com leve teor decorativo e ornamental, introduzindo novos materiais como conchas (que dão o nome ao período - *rocaille*) e rocalhos.

O movimento, que conta com as linhas curvas do Barroco, delicadas e fluidas, é conhecido como o *estilo da luz*, pelas grandes aberturas nos edifícios devido à presença de inúmeras janelas pelas quais a luz difusa inunda os interiores.

O herdado relevo abrupto das superfícies, deu lugar a relevos discretos e texturas suaves, e no exterior, as fachadas dos edifícios civis foram “alisadas”, eliminando todo o tipo de ornamentação, como colunas, frontões e esculturas.

A estrutura das construções ganhou leveza e o espaço interior foi unificado com maior intimidade. Os edifícios ganhavam diferenciação pela sua decoração, de acordo com a sua função.

Voltando a *2001*, percebem-se melhor as opções de Kubrick, porque no plano da habitação (neste caso do quarto - *último reduto*), as divisões Rococó eram baixas, pequenas e independentes, arredondadas e com pavimento de *parquet*, fortemente iluminadas pelas portas-janelas e pelos inúmeros candeeiros.

A este espaço final, chamar-lhe-ia - *ovo de Kolombrick* - uma vez que vinca e unifica de forma notável todos os pressupostos e enunciados feitos durante o filme.

Nesta ambiência, a presença do *monólito* é desconcertante, transcendendo o astronauta que envelheceu rapidamente neste sítio inóspito extra-terrestre, dando lugar ao novo e transformado ser humano. A metáfora para a evolução de todo o Universo como um todo.

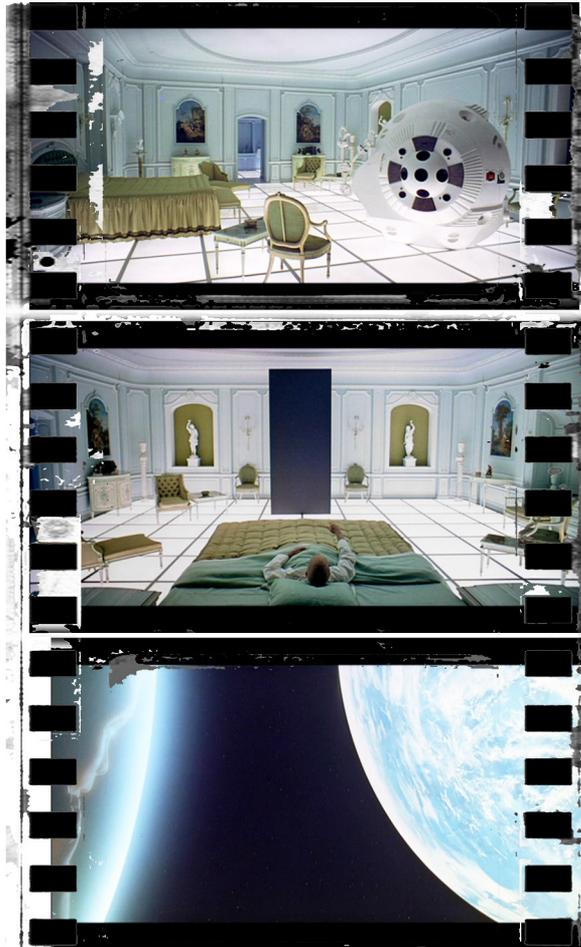
Esta aproximação do realizador, ao quarto branco com a sua mobília-decoradora, revela um reflexão perante a História, que diz que “toda a linearidade pragmática é qualificada pela recordação, memória e pela sincronicidade atemporal”<sup>20</sup>, ou seja, “a roda da História, a correia de transmissão do progresso e do conhecimento continua a rodar, mas obviamente sobre si própria. Progresso como repetição, e aprendizagem como repetição.”<sup>21</sup>

Naquele quarto iluminado através do chão, onde a mesa toma o lugar do *pod* e Dave aponta para o *monólito* antes de morrer, Kubrick “imagina o progresso da humanidade como uma memória da época do Iluminismo, por toda a racionalidade industrial e instrumental que se seguiu.”<sup>22</sup>

A evolução do Homem dependeu tanto da tecnologia, que no final, esta quase o substituiu e tentou mesmo destruí-lo.

O que resta do Homem?

CIDADE NEUTRINO



*2001: A Space Odyssey*

Stanley Kubrick sugere que a luz não morre, por isso, após o *apocalipse*, o Homem pode *renascer* transformado.  
Nascerá a *criança-estrela*.

### **As *trips* de Kubrick e os Cenários “tripantes”**

O mistério psico-tecnológico que Kubrick imprimiu nos seus filmes, aliado à sua enorme predisposição para detalhes fantásticos, criaram soberbas peças sobre a vida, experiências sociais, futuras e dramáticas. Com ele, o cinema questiona problemáticas, e algumas, aparentemente, só a Ciência consegue resolver, mas só são discutidas devido ao papel interventivo e reflexivo que o cinema exerce sobre elas, ainda que com uma qualquer ideologia subjacente.

Em *A Clockwork Orange* (*A Laranja Mecânica*, 1971), a tecnologia é explorada como instrumento de controlo social e como metáfora para forças às quais é impossível escapar, que fazem do livre arbítrio um *puzzle* em que as peças parecem não querer encaixar.

Neste futuro contra-utópico povoado por bandos de jovens, a fúria, o niilismo, a exuberante sede de poder e o temível olhar de Alex, pautam uma história sobre a liberdade de escolha, da qual Kubrick parece duvidar. Aquele indivíduo viciado e paranóico, está preso em si mesmo, e o quarto (mais uma vez o quarto), sustenta a sua *mudança comportamental*. Da força daquele espaço, desde a elaboração gráfica aos fetiches históricos de indivíduos como Beethoven,<sup>23</sup> irrompe a decadente *desumanização* do indivíduo que o ocupa, um verdadeiro escravo social, e ao mesmo tempo, esse espaço absorve aquela loucura. Ela apodera-se do espaço com o seu espírito rebelde - o *espírito Moloko*.

A loucura continua em *The Shining* (*Shining*, 1980), e no seu fabuloso hotel pejado de fantasmas. Este é certamente um dos magníficos cenários da história do cinema. Construíram-se “cenários gigantescos cuja concepção poderia ter sido de Albert Speer e de Hiawatha.”<sup>24</sup> Obstinado realizador, Kubrick bate recordes de *takes* e fabrica *imagens-movimento* de qualidade aterradora, todas filmadas em *Steadicam* (inovação que permitiu deslocar a câmara sem ser em carris)<sup>25</sup>. O *quarto 237* onde entra o pequeno Danny e de onde sai traumatizado, personifica o terror que se vive no filme.

Se prestarmos atenção, Stanley Kubrick tem inúmeras coincidências, repetições e auto-citações nos seus filmes, mas há um espaço transversal na sua obra - o quarto. Talvez uma alegoria ao ventre materno e a sua subsequente *maternalização* do espaço, poderão explicar uma espécie de tentativa de *espaço-proteção* contra a hostilidade do mundo exterior, perante a *fragilidade* ou *menoridade* dos personagens, como acontece no *noir Killer's Kiss*, no *filosófico 2001*, no *inocente Lolita* (1962), no *ultra violento A Clockwork Orange*, no *arrepiente Shining*, no *misterioso Eyes Wide Shut* (*De Olhos Bem Fechados*, 1999) ou mesmo na camarata do *sem herói Full Metal Jacket*

CIDADE NEUTRINO



*2001: A Space Odyssey*

(*Nascido Para Matar*, 1987).

Do abrigo *pré-histórico* ao *casulo de hibernação*, Kubrick vai esculpindo o espaço individual no seu aspecto formal e conceptual, um “aconchego” como um *quarto-refúgio*, em que o *casulo* é sinal claro da inevitável *metamorfose*.

### 2001 Espaço Zero...

Cheio de silêncios de cortar a respiração e de imagem-paisagens incríveis, *2001* incorpora o *sublime* de sublime maneira.

“Para Kubrick, o Sublime não pode distinguir-se do Inquietante, espécie de *ex crescência* moderna do ‘agradável medo.’”<sup>26</sup>

A Direção Artística do filme, a cargo de John Hoesli, criou um Universo convincente, contendo tantas verdades simples, como *Star Wars* contém espectaculares mentiras.

Esta odisseia cinematográfica, retrata a verdadeira odisseia que é a constante e lenta Evolução, daquilo que o Homem foi, até ao que é e poderá vir a ser, em que os *grandes planos da criança-estrela* sugerem o potencial humano para renascer.<sup>27</sup>

Pelo contrário, o uso de planos *gerais* na Terra, na Lua, em Júpiter ou mesmo no interior das naves, desenfazem a importância dos seres humanos e as suas aspirações, simbolizadas por máquinas e computadores.

Na *Discovery*, os planos *gerais* de Dave e Frank mostram a sua insignificância em relação ao ambiente mecânico e computadorizado que eles ajudaram a construir, especialmente no contexto do vasto universo.

Hal e o *monólito* são símbolos de tecnologia que embebem a perfeição e o Desconhecido, e por isso, simbolizam também a intrínseca reflexão humana.

Nesta odisseia existe uma questão de sobrevivência carregada de tensão. Esta tensão acontece no espaço vazio e na hipótese humana de o ocupar, de o determinar.

Impõe-se uma nave. Esta nave contém espaços fechados e habitáveis que podem ser modernos ou neo-clássicos, mas cuja função será necessariamente a de *espaços-refúgio* no meio das interrogações do vazio.<sup>28</sup>

O início do fim, o pré-Homem, “um ser espantado perante a geometria, perante a organização da matéria, perante a plasticidade plena dum *totem platónico*”<sup>29</sup>, que num curto espaço de *Tempo* (universal) o faz renascer no *Espaço* (sideral).

Os últimos planos do filme, que envolvem o *muito grande plano* (*extreme close-up*) da figura humana, produzem um sensacional e surpreendente contraponto ao constante uso de planos *gerais* e *muito gerais* que Kubrick faz durante o filme.<sup>30</sup>

Ele filmou e construiu um turbilhão de intertextualidades gramaticais, espaciais, temporais, cinematográficas e estéticas, que dificilmente será esquecida no tempo. Esta *escultura temporal* do instintivamente gnóstico<sup>31</sup> Stanley Kubrick, “deu corda” ao cinema, como os planetas propiciam o *efeito fisga* às sondas e satélites espaciais.

## CIDADE NEUTRINO

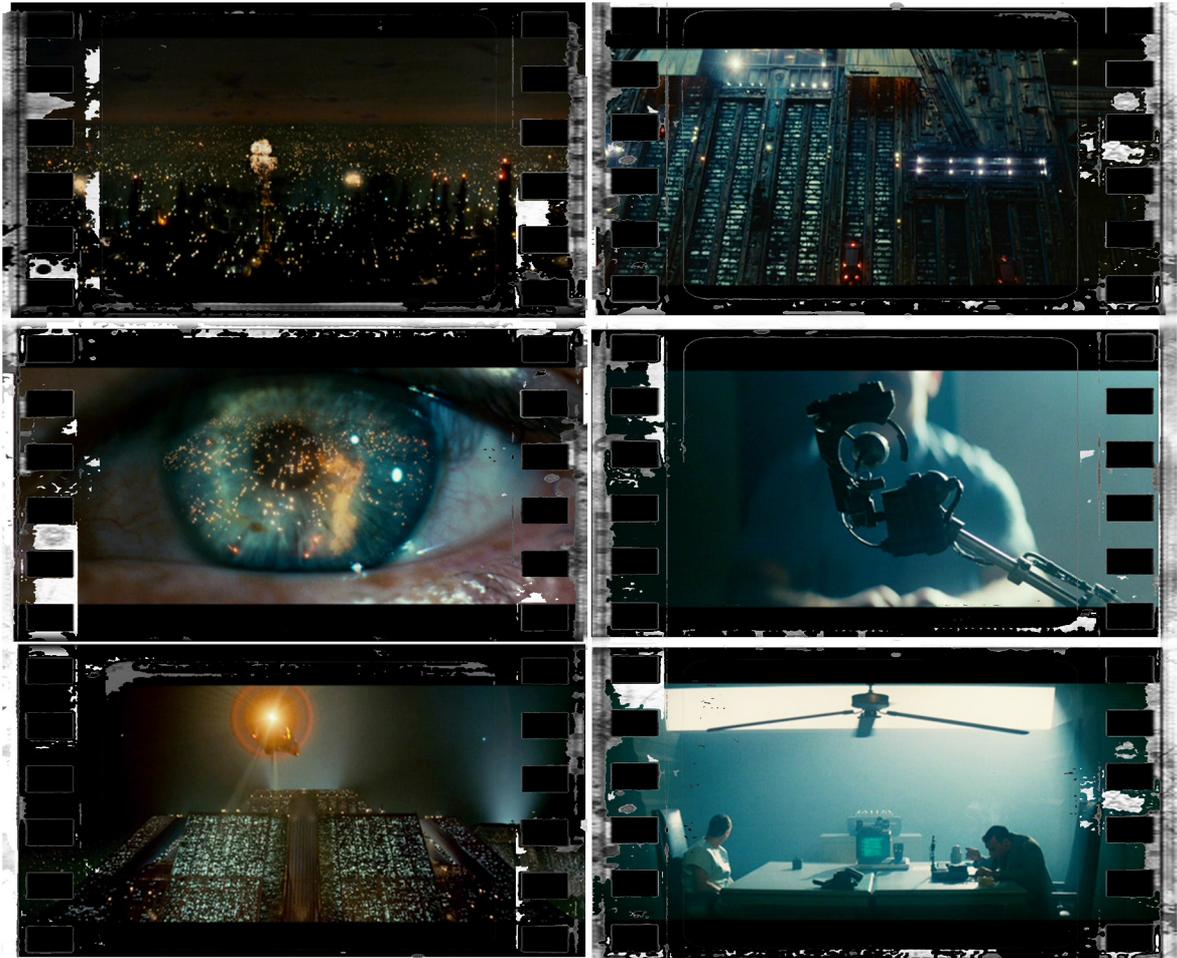
Kubrick para reflectir:

The most terrifying fact about the universe, is not that it is hostile but that it is indifferent... If we come to terms with this indifference and accept the challenges of life within the boundaries of death, however mutable man may be able to make them, our existence as a species can have genuine meaning and fulfillment. However vast the darkness, we must supply our own light.

**Cidade Colagem**

**Blade Runner**

CIDADE COLAGEM



*Blade Runner (1982)*

## BLADE RUNNER

Early in the 21st Century, THE TYRELL CORPORATION advanced Robot evolution into the NEXUS phase - a being virtually identical to a human - known as a *Replicant*.

The NEXUS 6 *Replicants* were superior in strength and agility, and at least equal in intelligence, to the genetic engineers who created them.

*Replicants* were used Off-world as slave labor, in the hazardous exploration and colonization of other planets.

After a bloody mutiny by a NEXUS 6 combat team in an Off-world colony, *Replicants* were declared illegal on earth - under penalty of death.

Special police squads - BLADE RUNNER UNITS - had orders to shoot to kill, upon detection, any trespassing *Replicant*.

This was not called execution.

It was called retirement.

Este, é o início da história baseada no conto de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cujo sucesso aumenta a cada indivíduo que vê *Blade Runner* pela primeira vez.

Pelo seu carácter futurista-*noir*, outros realizadores copiam-no instintivamente, uma vez que esteticamente, o filme passou a fazer parte da nossa cultura, enquanto *ícone* pós-moderno, desde a indumentária ao *design* de neons, até à produção Arquitectónica Eclética.

Christopher Nolan, usou-o recentemente como “caso de estudo”, para tentar criar um universo credível e sem fronteiras para o seu *Batman Begins* (*Batman - O início*, 2005) e a “goticamente infatigável” *Gotham City*, que continua no já considerado *Padrinho* dos filmes de Super-Heróis, *The Dark Knight* (*O Cavaleiro das Trevas*, 2008).

Em 2007, 25 anos depois da sua estreia, é lançada uma edição de colecionador em formato DVD, com as cinco versões do filme, baseando-se esta análise na última e definitiva versão do realizador, *Blade Runner - The Final Cut* (2007).

Entremos então, num dos mais influentes filmes de ficção-científica de todos os tempos, dos neons às tubagens “cuspidas” para as fachadas dos edifícios...

### **Detectar *Replicants***

Deckard (Harrison Ford), um ex-polícia, é chamado para uma missão delicada, descobrir e “aposentar” quatro *Replicants* (*Replicantes* - humanóides criados pela engenharia genética), que fugiram do *espaço-exterior* e vieram para a Terra...

Antes de nos ser apresentado este personagem, voamos com a câmara até ao covil do *Deus dos Replicants*, Tyrell, e o seu império arquitectónico.

Muitos *Spinnners* (veículos voadores) sobrevoam a cidade que cospe fogo, e a câmara, lentamente, como se de um desses veículos se tratasse, revela progressivamente uma colossal estrutura piramidal, mescla de *pirâmide* Egípcia, *templo* Azteca e uma *zigurate* Babilónica, com centenas de pisos.

Estes edifícios albergam a sede da Tyrell Corporation, uma companhia de engenharia genética que domina, *corporativamente*, o mercado dos *robots*.

Perto do topo de um dos edifícios e das faixas por onde se deslocam os funiculares, entramos numa sala cheia de fumo, compartimentada e com luz rarefeita. Decorre um interrogatório a Leon (Brion James), um empregado da empresa.

As questões colocadas por Holden (Morgan Paull) fazem parte de um teste detector de mentiras auxiliado por uma máquina futurista, a *Voigt-Kampff*, preparada para detectar e medir as respostas emocionais através da dilatação involuntária da iris humana. Assim, a detecção de *Replicants* é simples e eficaz, por serem não-humanos, mas a nova geração *NEXUS 6*, expoente genético de verosimilhança e emoções, torna falível esta linearidade científica.

Não sabemos quem é Leon Kowalski mas este começa a sentir-se desconfortável, e após este diálogo, dispara contra Holden duas vezes com uma arma escondida debaixo da mesa...

**Holden** - “Describe in single words only the good things that come into your mind. About your mother.”

**Leon** - “My mother? Let me tell you about my mother.”

### “A minha Mãe?” Mãe? História!

Roland Barthes, afirma que,

a História é histórica: só se constitui se a olharmos e, para a olharmos, temos de nos excluir dela. (...) O tempo em que a minha mãe viveu ‘antes de mim’, é isso, para mim, a História.<sup>32</sup>

E de facto, estes “humano-semelhantes”, programados para durarem apenas quatro anos, carecem de História. Eles serão mortos por isso. Zhora (Joanna Cassidy), Pris (Daryl Hannah) e Leon, liderados por Roy Batty (Rutger Hauer), regressam à Terra à procura de respostas para as suas origens e longevidade, eles querem viver mais tempo, e saber do *Tempo* antes deles, o das fotografias que carregam, meras fabricações de *imago-matéria*, para credibilizar os implantes de memória que transportam na cabeça.

Toda a fotografia é um certificado de presença.<sup>3</sup>

Ironicamente para Roland Barthes, esta afirmação terá de ser vista na História, naquele *Tempo*, porque Barthes ainda não tinha experimentado nem sequer ouvido falar, de um *Photoshop*, que refuta em segundos à luz da actualidade o seu testemunho acerca do advento da Fotografia, ou seja,

o passado [já não] é, (...) tão seguro como o presente, aquilo que se vê no papel [já não é] tão real como aquilo que se toca,<sup>34</sup>

e em *Blade Runner* esta questão está presente pelo simples facto de a Fotografia ser um objecto forjado, ainda que haja a sedução latente de ela “afirmar” que houve um passado, que ele ou isto esteve ali.

Rachael (Sean Young), a *sobrinha* de Tyrell, sofisticada e inocente, é uma *Replicant* (avançada e sem “tempo para morrer”, na 1ª versão do filme) que não sabe que o é.

**Deckard** - “She’s a Replicant, isn’t she?”

**Tyrell** - “I’m impressed. How many questions does it usually take to spot one?”

**Deckard** - “I don’t get it, Tyrell.”

**Tyrell** - “How many questions?”

**Deckard** - “Twenty, thirty, cross-referenced.”

**Tyrell** - “It took more than a hundred for Rachael, didn’t it?”

**Deckard** - “She doesn’t know.”

**Tyrell** - “She’s beginning to suspect, I think.”

**Deckard** - “Suspect? How can it not know what it is?”

**Tyrell** - “Commerce is our goal here at Tyrell. ‘More human than human’ is our motto. Rachael is an experiment, nothing more. We began to recognize in them a strange obsession. After all, they are emotionally inexperienced, with only a few years in which to store up the experiences which you and I take for granted. If we gift them with a past, we create a cushion or pillow for their emotions then consequently we can control them better.”

**Deckard** - “Memories. You’re talking about memories.”

Agarrada a uma foto de infância onde a sua “mãe” a abraça, ela tenta sedimentar o que a *memória* (traíçoera) lhe diz, mas quando começa a desconfiar, o cínico Rick Deckard, goza com os *fabricados sentimentos* da jovem, mas ao mesmo tempo, desde que a conheceu no escritório monumentalizado de Tyrell com a inesquecível vista para a outra pirâmide, a sua relação com a *Replicant* torna-se mais forte e homem e máquina apaixonam-se. Este *leitmotiv* é consumado no apartamento de Deckard, após um trecho de piano tocado por Rachael.

**Deckard** - “I dreamt music.”

**Rachael** - “I didn’t know if I could play. I remember lessons. I don’t know if it’s me or Tyrell’s niece.”

**Deckard** - “You play beautifully.”

(...)

**Deckard** - “Say, ‘Kiss me.”

**Rachael** - “...Kiss me.”

### **Fotografia em in[ve]stigação**

Richard Deckard não faz “grandes investigações” durante o filme, não precisa. As suas faculdades dão o charme necessário a esta *noiresca* investigação.

Acompanhado por Gaff (Edward James Olmos), desloca-se ao apartamento que Leon menciona durante a entrevista com Holden, sendo este o único momento em que vemos Rick a investigar, na cena da casa de banho em que encontra uma escama na banheira e as fotos que recolhe de uma gaveta no quarto.

Posteriormente no seu apartamento, começa a analisar uma dessas fotos, numa sequência *extraordinariamente impossível* e ainda assim brilhante, porque “nova”. Um aparelho ligado a um monitor com uma quadrícula que divide as fotos em partes, permite, através de comandos por reconhecimento de voz, *dissecar* a matéria presente naquela película e ver para além do que se vê, como se de uma lente côncava aquele objecto plano se tratasse ou tivesse várias camadas.

Curiosamente, um produto da Microsoft Live Labs, o *Photosynth*, reinventa a experiência fotográfica, de forma análoga à impossibilidade tomada como possível em *Blade Runner*. Será sempre de valorizar, o impacto no desenvolvimento tecnológico e científico que estes filmes de culto produzem com os seus modelos experimentais e até impossíveis para a época, como esta cena da análise fotográfica, que terá dado muitas dores de cabeça a quem tentou “torná-la possível”.

Com o *Photosynth* e uma máquina fotográfica digital, podemos transformar um conjunto de fotos de um determinado lugar, edifício ou cidade, numa experiência tridimensional, ou seja, mais uma ferramenta importante tanto no *processo de trabalho projectual* como na *investigação em arquitectura*, pela utilidade imediata que proporciona no reconhecimento espacial. Há uma base de partilha *on-line* que permite ter acesso a vários *synths* e experienciar esses “pontos de vista concentrados”, captados por indivíduos em todo o mundo. A acção deste novo meio visual e potencial instrumento de trabalho, resume-se à *sincronização* de fotos que o *software* elabora baseado nas *similaridades* entre elas, construindo um modelo ou mapa 3D do percurso e das tomadas de vista, recriando virtualmente o espaço através daquele suporte plano 2D que é a fotografia. Independentemente da crónica subjectividade, o espaço físico fica datado de forma mais *realista*, germinando alternativas ao *vídeo*, que apesar da sua “fidelidade” e domínio sobre o *tempo*, é um processo moroso do ponto de vista da “utilização e proveito”.

### **Replicant or not...**

Com as pistas extraídas da foto de Leon e após um plano de Deck na sua varanda com vista para a *Ridleyville*, descemos com ele até ao *profundo urbano*, para

umas perguntas pelo mercado da *downtown* onde Deck consegue chegar ao seu primeiro alvo, Zhora.

Mas será Deckard humano, ou *Replicant*?

Há várias pistas que nos induzem a concluir que Deckard é também um *Replicant*. A mais directa de todas é a cena em que ele adormece a tocar piano e sonha com um Unicórnio, introduzida na versão *Director's Cut* de 1992. No final, quando abandona com Rachael o seu apartamento, ela derruba um outro Unicórnio feito em papel por Gaff, o *mestre do origami*, dando a entender que este conhece o que está na cabeça de Deck, que ao sorrir, percebe finalmente a sua natureza.

A arquitectura do apartamento de Deckard, inspirada e parcialmente filmada na *Ennis House* (Frank Lloyd Wright, 1924), contém uma analogia clara, com os seus blocos de betão ao estilo da imagética presente na arquitectura Maia, à sede de Tyrell, o produtor de *Replicants*, que também é uma pirâmide *Chichén Itzá-like*, o que indicia mais uma vez a possibilidade de Rick ser um humanóide.<sup>35</sup>

O mais interessante é que se pode especular sobre este facto, e seja qual for a subjectiva conclusão a história é sempre credível e nunca perde sentido, sendo Deckard um *Replicant* criado para uma missão difícil - matar os outros *Replicants* - ou sendo o eterno homem anti-herói que se tenta encontrar naquele desgastante processo de desumanização.

### **Metáfora pós-moderna e o “travo” a *Pastiche***

Hoje existe apenas uma única coisa absoluta, a transformação. Não existem quaisquer regras, não se dão certezas no campo das artes. Existe apenas a sensação de uma maravilhosa liberdade, da possibilidade ilimitada de criar, explorar, de um passado ilimitado de grandes arquitecturas da história para ser desfrutado.<sup>36</sup>

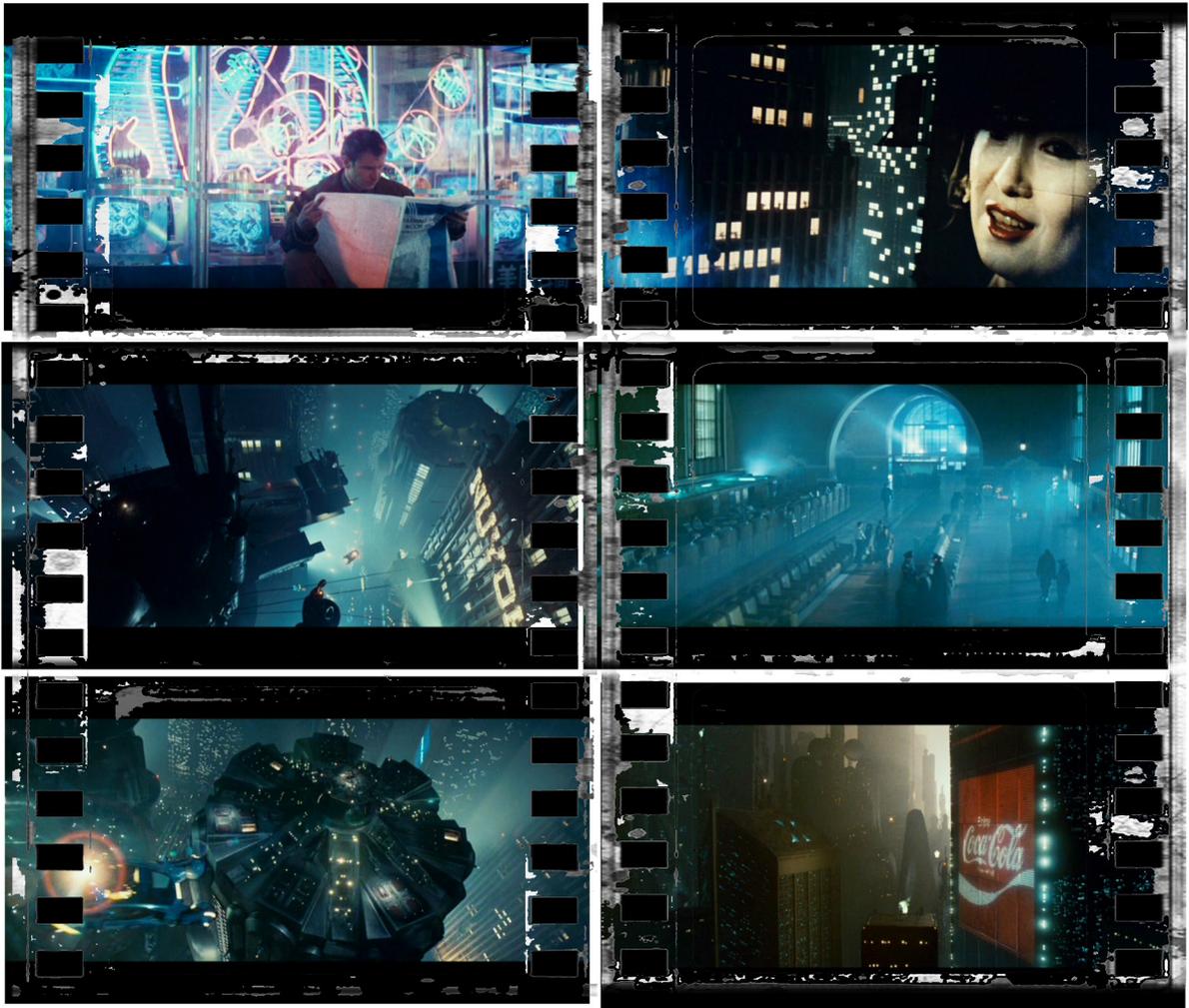
O ímpeto de Philip Johnson permite olhar para *Blade Runner* como um poderoso projecto cinematográfico que ficará na história do cinema e da arquitectura.

Embora não tenha tido o impacto de um *blockbuster* no ano de lançamento, talvez pela sua *paulatina narrativa*, o designio inscrito na película acabaria por reclamar o “direito de culto” no universo *sci-fi*.

Ridley Scott deu-nos um novo *vocabulário visual* para descrever o futuro através da *cenografia urbana*. As ideias expressas, estão imbuídas nas fulgurantes imagens e ao mesmo tempo sombrias, que filtram todos os futuros já projectados, de *Metropolis* à futurista Paris distópica de *Alphaville*, com uma nova sensibilidade *cyberpunk*.

O *urbanismo canceroso* distópico de Scott, é o oposto, por exemplo, do idílico mundo do planeta Naboo da saga intergaláctica de George Lucas, mais precisamente da sua épica cidade imperial onde vive a comunidade humanóide<sup>37</sup>, com os edifícios

CIDADE COLAGEM



*Blade Runner (1982)*

monumentais e avenidas triunfantes como conhecemos em *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (*Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma*, 1999).

Mas porquê *canceroso*? Porque não há unidade, e sem unidade não há regras, o que facilita o crescimento desajustado, neste tardo-capitalismo.

Em *Blade Runner* não existe consciência, no sentido em que há conhecimento do que está mal na sociedade e se tenta arranjar uma solução, como aconteceu (embora negligentemente) na *fórmula* do Modernismo, e paradoxalmente, o filme “expressa a falência do urbanismo do Movimento Moderno”<sup>38</sup> e o *esgotamento* da cidade do futuro.

Podemos inclusive projectar isto no personagem de Harrison Ford, uma vez que desde a versão de 1992, a narração *voz-off* foi retirada, contribuindo assim para o desconhecimento do passado de Deckard, para um vazio onde se encaixa a paranóia de ele também ser um *Replicant*, ou seja, potencia uma *desorientação histórica*<sup>39</sup>, como diria Fredric Jameson, e germina a falta de autenticidade e a indeterminação de identidade.

Assistimos assim, à representação contrária de uma estética nostálgica a representar o *sublime* - como Jean-François Lyotard explica o que é “moderno” - porque na ausência de uma narrativa clássica em que o indivíduo enfrenta os desafios da vida<sup>40</sup>, há uma procura, em *Blade Runner*, de novas representações desse indivíduo e da forma como interage com a sociedade, e também uma *nova consciência* de representação do que poderá vir a ser o *espaço-cidade*.

It is in the realm of architecture... that modifications in aesthetic productions are most dramatically visible, and that their theoretical problems have been most centrally raised and articulated; it was indeed from architectural debates that my own conception of postmodernism began to emerge.<sup>41</sup>

A condição pós-moderna para Fredric Jameson, é caracterizada temporalmente pela esquizofrenia e espacialmente pelo *pastiche*.<sup>42</sup>

Este *pastiche*, significa uma “supressão de fronteiras ou limites-chave, um processo de erosão de distinções”<sup>43</sup>, que resulta numa série de *citações*, desde a *incorporação* de formas à *imitação* de antigos estilos de forma *cáustica*, levado ao limite.

A *mise en scène* de *Perigo Iminente* é cheia de lixo, matéria própria de um tempo pós-industrial, que para produzir, precisa de lixo para reciclar e fazer *novo*. Ou seja - *consumismo*, *lixo e reciclagem* - são signos do pós-modernismo.<sup>44</sup> Há um personagem que personifica esta cultura do “usar e deitar fora” de forma metafórica, que é J. F. Sebastian (William Sanderson) e a sua doença *Síndrome de Methuselah* que acelera o processo biológico de envelhecimento.

**Roy Batty** - “We’ve got a lot in common.”

**Sebastian** - “What do you mean?”

**Roy Batty** - “Similar problems.”

CIDADE COLAGEM



*Blade Runner (1982)*

**Pris** - “Accelerated decrepitude.”

Acelerado que está o desenvolvimento tecnológico, as distâncias espaciais encurtam, mas reduz-se também o tempo de funcionalidade e de vida, de Coisas, *Replicants*, *Humanos* e Cidade.

Cidade esta, com 90 milhões de pessoas, um aglomerado de imigrantes de países pobres e com excesso de população, onde até a língua é *pastiche*, uma mistura de inglês, japonês, espanhol e alemão. Uma verdadeira *China[in]town* com excesso de cenografia, mas cuja densidade é fundamental e precisa de “uma arquitectura da comunicação e da imagem”, parafraseando Paolo Portoghesi. Uma cidade em *ruínas* mas uma *cidade-mercado* (inspirada na *Lower East Side* de New York) dominada pelo Oriente, que com uma sedutora japonesa, rivaliza na *publicidade electrónica* com uma das marcas mais conhecidas do mundo, a *Coca-Cola*.

### A Cidade Colagem

Contra os dogmas da univalência, da coerência estilística pessoal, do equilíbrio estático e dinâmico, contra a pureza e a ausência de qualquer elemento ‘vulgar’, a arquitectura pós-moderna valoriza a ambiguidade e a ironia, a pluralidade dos estilos, o duplo código que lhe permite virar-se por um lado para o gosto popular através da citação histórica ou vernácula, e por outro lado para os apreciadores de trabalhos, através da explicação do método compositivo e daquilo que é definido por ‘gosto das figuras’ aplicado à composição e decomposição do objecto arquitectónico.<sup>45</sup>

Paolo Portoghesi fala de *pluralidade de estilos*, e esta cidade é de facto *plural*, exponencialmente *justaposta*, uma intrincada *cenografia urbana*.

O filme abre com planos *muito gerais* de uma cidade infinita no seu horizonte visível, sob o olhar de um olho, metaforicamente representando o *Big Brother*, o controlo e poder corporativo, como no romance de George Orwell cujo futuro totalitário Michael Radford transpôs para película com *Nineteen Eighty-Four* (1984).

Como diz Christine Boyer:

In Blade Runner, control is so powerfully and uniformly deployed that the disciplinary order and rational management of urban form have been long abandoned. (...) Traditional urban space has been supplanted by a city of simulation, an agglomeration of media surfaces and retrofitted structures.<sup>46</sup>

Voamos com a câmara por cima de uma espécie de *baldios industriais*, com refinarias de petróleo a cuspir fogo para o céu, que vai queimando a atmosfera, densa

CIDADE COLAGEM



*Blade Runner (1982)*

por sinal (a herança de uma guerra nuclear) e com níveis de poluição tais, que fazem do *velho azul*, uma *manta laranja* na qual os raios solares penetram com dificuldade.

Boyer atenta, aquando destas viagens aéreas e nos *travellings* pelas ruas, que o filme exagera na forma como somos mergulhados numa experiência claramente pós-moderna, de imagens, que passam constantemente à frente dos nossos olhos a uma velocidade que torna o nosso olhar redutor, no sentido da pura absorção sem reflexão.<sup>47</sup>

Esta projecção futurista, toma lugar no ano de 2019, com uma cenografia urbana pessimista, apocalíptica. A Terra em sentido descendente, física e psicologicamente, com a ausência total de natureza num verdadeiro *ecocídio* de Scott, e com sobre dosagem industrial e populacional, pauta este *thriller tech-noir* poluto.

Nesta “visão profundamente energética das potencialidades da cidade”<sup>48</sup>, quer o cinema, quer a arquitectura, partilham do mesmo tipo de linguagem, essencialmente visual. A síntese entre a imaginação poética e a racionalidade lógica é materializada em técnicas semelhantes de colagem e montagem, em que existe “um processo de fragmentação e de reconstrução”<sup>49</sup>.

Como tão bem representa a cidade *fragmentada e eclética*, *Blade Runner* condensa o reflexo da civilização humana na *urbanidade* do presente. Ou seja, sabendo o que aconteceu no passado, podemos corrigir o presente.

É aqui que entra o *futuro fílmico*. Para “prever” a cidade futurista (no momento em que é pensada), Scott deixa-nos com uma curta margem de manobra (não oferece soluções), porque este futuro é já presente e as pessoas podem identificar-se com ele, em muitos aspectos.

Qual a grande metrópole que não tem este ambiente caótico, pesado, poluído, com uma panóplia de nacionalidades (predominantemente asiáticas), com edifícios com mais de cem anos e outros com dezenas de andares?

Deckard vive no 97º andar. O interior do apartamento foi “inspirado” e desenhado como uma autêntica *gruta*, uma “transposição-cópia” de elementos decorativos e conceitos que Frank Lloyd Wright apresentara na casa *Ennis House*.

No célebre *travelling picado* em que voamos até ao arranha-céus cilíndrico, onde Gaff conduz o carro-voador da polícia e pousa no topo do edifício, somos posteriormente introduzidos na poeirenta *Union Station* - uma estação de comboios que abriu as suas portas em 1939 e foi desenhada pela firma The Parkinsons (e um grupo de arquitectos auxiliares) - convertida em sede da polícia no filme, com o escritório “temporário” de Bryant (M. Emmet Walsh), que lá permaneceu até hoje, onde Deckard visiona um vídeo sobre os *Replicants* foragidos. Esta estação estilo Colonial revivalista, figura noutros filmes como *Speed* (*Perigo em Alta Velocidade*, Jan de Bont, 1994), *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001) e *The Italian Job* (F. Gary Gray, 2003).

**Sebastian** - "No. Knight takes queen, see? Won't do."  
**Roy Batty** - "Why are you staring at us, Sebastian?"  
**Sebastian** - "Because... You're so different. You're so perfect."  
**Roy Batty** - "Yes."  
**Sebastian** - "What generation are you?"  
**Roy Batty** - "Nexus 6."  
**Sebastian** - "I knew it. Because I do genetic design work for the Tyrell Corporation. There's some of me in you. Show me something."  
**Roy Batty** - "Like what?"  
**Sebastian** - "Like anything."  
**Roy Batty** - "We're no computers, Sebastian. We're physical."  
**Pris** - "I think, Sebastian, therefore I am."

J.F. Sebastian, um desenhador genético, vive num edifício neoclássico, o *Bradbury Building* (1893) situado na *downtown*, abandonado, sombrio e a cair de velho, o que representa os tentáculos de Ridley Scott a tirar partido do *sentido de lugar*, como algo do passado que se perpetua e convive nos anos vindouros, com os veículos aéreos publicitários que inundam de luz o volume vazio central do edifício e as suas galerias e corredores.

Não obstante, *Blade Runner* espelha uma *urbanidade triunfante*. Esta Los Angeles - é a *cidade das cidades*<sup>50</sup> - com as "lojas de *Shaolin* de Hong Kong coladas aos bares de Hopper"<sup>51</sup>, com toda uma complexa e variada arquitectura, desde as monumentais e futuristas torres às fachadas neo-góticas, dos interiores barrocos aos modernos. Esta absorção de códigos para criar o que Robert Venturi chama de um "todo difícil", pode incluir o feio, o banal ou o austero, a lógica sincrónica ou diacrónica, por forma a moldar a *nova síntese*.<sup>52</sup>

É a redenção da História, transformando e reinterpretando tensões entre *perda* e *desejo*; desconstruindo *ordem*, *especificidade* e *unicidade*.<sup>53</sup>

Está instalado o *simulacro* da História.

Assim, na arquitectura, como explica Manuel C. Teixeira,

a colagem consiste na transferência de linguagens ou de referências de um contexto para outro, e a montagem a integração destes elementos numa nova criação. A montagem é uma forma de alegoria, que tem a capacidade de articular formas, eventos ou imagens dissemelhantes, de tal forma que desperta novos significados e novas formas de entender a realidade.<sup>54</sup>

O processo fílmico é em tudo semelhante.

### História da cidade e a conjectura artística

I'm trying to make it as real as possible. This is a tangible future, not so exotic as to be unbelievable... like today, only more so.<sup>55</sup>

Esta afirmação de Ridley Scott, denota a consciência *realista* e *visionária* que ele imprimiu em toda a *cenografia urbana*, e mais, o sentido de posicionamento na sua própria história enquanto protagonista interventivo na sociedade vindoura e agitador das consciências do presente.

A película é - uma *lição* da cidade como História - como uma sucessão de idades sobrepostas.<sup>56</sup>

As imagens que passam no filme, são feitas de coisas velhas e novas, coisas conhecidas e desconhecidas, de edifícios do início dos anos 40 e outros futuros com superfícies electrónicas, todos à chuva, sob a luz densa.

Esta *nova cidade*, é a cidade *sem centro* e *sem forma*, porque raramente vista em conjunto e quase sempre nocturna, claustrofóbica e não dominada pelos que a percorrem.<sup>57</sup> Tudo características reminiscentes do *noir*.

As cinematográficas cidades pós-industriais são “reflexos exagerados do estado actual de certas cidades reais”<sup>58</sup>. Mas há outras que o cinema *recria nostalgicamente*, como representação condensadora das *idades do cinema* e não da *cidade real*, como é o caso da New York de *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990).<sup>59</sup>

A turva cidade de Los Angeles, da qual não percebemos bem a *escala*, é uma personagem abstracta mas opressiva, influente, causadora de ansiedade. Representada em *maqueta*, media 3m, os quais teriam de parecer 3 km. Para isso, introduziu-se bastante fumo no estúdio, dando a densidade necessária, até para fazer desaparecer o horizonte, ao que Ridley chamou de “ponto mágico”.<sup>60</sup>

A amálgama de ruas claustrofóbicas com *punks*, chineses e avestruzes, é um cenário extraordinariamente elaborado, com *iluminações alongadas* em forma de cachorro-quente, espalhadas pelos edifícios com *alinhamentos indistintos*, tudo encharcado pela sinistra chuva oleosa<sup>61</sup>, em que os próprios figurantes representavam admirados com o *show-off* dos *sets*.<sup>62</sup>

A perseguição a Zhora, por parte de Deckard, quando este atravessa a rua, numa multidão sem fim e consegue matar a *Replicant* que atravessa umas cortinas de vidro, foi, segundo o realizador, uma sequência difícil de filmar, porque havia muita gente, muita densidade, e os planos teriam de ser quase sempre fechados, com pouca abertura de lente e com grande afastamento, por forma a dar a ideia de uma *escala acertada* para uma esquina ou cruzamento<sup>63</sup>, ou seja, um “truque” para não se re-filmarem cenas na cidade por uma falha na cenografia. Os planos *gerais* que aparecem de vez em quando, servem para nos enquadrar e dar a percepção da cidade.

CIDADE COLAGEM



*Blade Runner (1982)*

I saw a very large canvas. I saw a very eclectic canvas where basically we were gonna make our own rules.<sup>64</sup>

O ecletismo de que Lawrence G. Paull (*Production Designer*), faz parte do fabuloso trabalho artístico que encetou um desenvolvimento urbano fantasioso mas em tudo credível, que teve em Syd Mead, um desenhador futurista, o principal elemento criativo, com esboços e desenhos inesquecíveis, sempre contextualizados (Syd foi contratado para desenhar veículos, mas acabou sempre por enquadrá-los em ruas com edifícios), onde toda a minúcia foi minuciosamente transposta para a tela.

Este visionário, imaginou ou viu coisas, que agora existem em Tóquio ou Xangai. Desde o *design* do cartões de identificação da polícia, a becos e esquinas desenhadas em cima de “fotos-mega posters” à escala 2:1 (do real) até aos resplandecentes *neons*, tudo parece funcionar numa simbiose eclética justaposta.

No estúdio, as fachadas dos edifícios clássico-tradicionais foram remodeladas e revestidas com tubos e condutas de ar condicionado, exteriorizando uma qualquer potencial *beleza da tecnologia*. As *entranhas* dos edifícios estavam agora do lado de fora e faziam parte da *decoração* (ao que Scott acrescenta ter sido uma opção com base na “carência financeira”).

“Ares” pós-modernos, de um querer explodir com o *edifício-objecto*, *decorar a caixa* e embrenhar *arte e tecnologia*, numa dissimulada hierarquização que o realizador elabora em todas a cenografia:

I never chuck away the set or the proscenium or the landscape. The set is the landscape. And to me in all my work, the landscape and proscenium is a character. (...) I can actually conceive a world, a universe and carry it out so it's real.<sup>65</sup>

### **Superfícies e Layers, Não-Lugares e a trama de ‘Balde’ Runner...**

As deambulações do cinema pela cidade, no seu fascínio pela rua e pela própria alma cidadina, abraçando conceitos surrealistas em que a “infinita expansão da realidade”, recusa “a dicotomia entre o real e o imaginário”<sup>66</sup>, potenciou um esforço (cinematográfico) que concentrou forças na transformação do *objecto cidade*, num “ponto de encontro” e na “corporização do sonho e da realidade, onde analogias, metáforas, estranhas ligações entre acontecimentos e coincidências”<sup>67</sup>, constroem narrativas convergentes para a já mencionada síntese entre *racionalidade e imaginação poética*.

Um conceito importante para a imagem da cidade, foi a utilização de *layers*. Estes inscrevem no diálogo visual, diversos *códigos*, desde a arquitectura com as pinturas *matte* ao grafismo dos símbolos chineses, que contribuem para a compacta confusão da comunicação das ruas de L.A., “pedindo” uma contínua adaptação

às novas necessidades urbanas que culmina com os edifícios a serem cobertos de condutas e fragmentos de tecnologia.<sup>68</sup>

Neste *futuro imperfeito* da cidade contemporânea, que enfatiza a presença das novas tecnologias que por sua vez determinam crucialmente novas ambiências e uma nova concepção de tempo, será importante decompor este imaginário *espaço-tempo*, e fazer uma análise sobre os *lugares* ou *não-lugares* nesta *mise en scène* que gostaria de apelidar de *'Balde' Runner*.

Para Marc Augé,

O espaço do não-lugar não cria nem identidade singular, nem relação, mas solidão e semelhança.<sup>69</sup>

*'Balde' Runner*, é um contentor com o líquido da *hiper-realidade*, ou seja, com o prelúdio do que hoje chamamos de *sobremodernidade* e que nihilisticamente corre para o *amorfo*.

Teremos de perceber que realidade é esta em termos de espaço, não abstracto, mas antropológico, existencial, o *lugar* da experiência e da relação com o meio.<sup>70</sup>

O *lugar* de Marc Augé, pode definir-se como - "identitário, relacional e histórico."<sup>71</sup>

*Lugar* enquanto *espaço identitário* onde o indivíduo pode construir uma identidade através dele; enquanto *espaço relacional* onde indivíduos se relacionam e percebem o que os une; e enquanto *espaço histórico* que possibilita o encontro com o *cadastro* implantado.

Os *não-lugares*, para Augé, são os lugares que não têm "a capacidade de representar simbolicamente relações que possam conduzir o indivíduo a uma experiência identitária, relacional e histórica."<sup>72</sup> Ou seja, a *sobremodernidade* segrega espaços *não-lugares*, porque *não-antropológicos* e por isso antítese de *lugares de memória*.<sup>73</sup>

Se em *Blade Runner* a *memória* é falsa, na medida em que a reconstrução do passado por intermédio de referências e imagens que garantem uma subjectividade e individualidade (principalmente memórias de infância), podem ser totalmente "construídas e inoculadas" pelo mediador entre *lugar* e *memória* que é Tyrell, em *'Balde' Runner*, esta *subjectividade* transformar-se-á em *objectividade*.

Sendo assim, seja em Humanos ou *Replicants*, os *lugares de memória* (numa dimensão espaço-temporal), que constituem espaços simbólicos de menor ou maior importância segundo os indivíduos; aliados à profusão de estilos arquitectónicos, ganham características dos *não-lugares*.<sup>74</sup> O *'Balde' Runner* à luz de *Blade Runner*, não tem um aeroporto, não tem auto-estradas no sentido convencional e nem padece de *shoppings*, mas tem outros elementos que nos ajudam a perceber, que os *não-lugares*, acabam por ser os *lugares* onde os *novos indivíduos* "comem" a sua cultura e as

experiências subjectivas.<sup>75</sup>

No campo desta *simulação*, que é a *cenografia*, encontramos as já mencionadas fotografias, os monitores ou as superfícies electrónicas nas fachadas dos edifícios, todos a confluir para uma nova dinâmica do tempo e do espaço na cidade.

Consumo, é o que os *outdoors publicitários* (electrónicos) graciosamente instigam. Assim como os *zeppelins*, que andam no meio da cidade a convidar a população a tirar umas "férias extraterrestres" cheias de "prazer e aventura" num qualquer mundo *Disneyficado* a que chamam "colónias". Mergulhamos num espaço virtual, que simula experiências, em que facilmente se confunde realidade e *imagens-espectáculo*.

Mas o *espectáculo*, segundo Guy Debord,

não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens<sup>76</sup>

ao contrário do que a *Disneyficação* nos faz crer, e que espelha a vivência directa da dinâmica da urbe.

Estas mensagens encontram-se num espaço público e colectivo, com a dimensão de um *não-lugar*, assim como a mediatização da comunicação que os monitores propiciam, desde a telefónica até ao auxílio de uma *Voigt-Kampff*.

Mas todos estes *não-lugares* em identidade, relação e história, acabam por dar a tal *objectividade* necessária quando se fala em relações sociais e constatações empíricas do dia-a-dia. Com isto dizer, que há uma *significação*, que depois é perdida, e volta a ser introduzida já *re-significada*.<sup>77</sup>

Estes *significantes* (fotos, monitores e superfícies) funcionam alegoricamente, como os reinventados *lugares de memória* de acordo com cada indivíduo, que tenta corajosamente ficar à tona em '*Balde*' *Runner*, percebendo aquela *mutante híbrida* que é a cidade de *Blade Runner*.

### ***Children of Men* - o Anti-Blade Runner e o futuro "vácuo humanista"...**

We didn't want to do Blade Runner. Actually, we thought about being the anti-Blade Runner in the sense of how we were approaching reality.<sup>78</sup>

Ano: 2027.

"Nenhuma criança. Nenhum futuro. Nenhuma esperança."

É este o mote para um dos mais excitantes filmes de ficção-científica do embrionário século XXI.

O realizador Alfonso Cuarón concebeu uma visão dinâmica e catastrofista

CIDADE COLAGEM



*Children of Men (2006)*

de um futuro onde a humanidade colapsou, e o risco de extinção é (quase) um dado adquirido.

A cenografia em *Children of Men*, é uma das personagens principais. Interpreta um mundo em falência, com o qual nos identificamos, porque consumido, desgastado, poeirento e cinzento. Um mundo triste.<sup>79</sup>

Um ponto em comum com o filme de Ridley Scott, deste epígono, é que a realidade não é *alternativa*, Cuarón “apenas faz a realidade ser mais do que já é”<sup>80</sup>, como se vivêssemos já numa *realidade alternativa* que correu mal, onde a ameaça individual, do indivíduo isolado que tem “tanto poder quanto países inteiros”<sup>81</sup> devido ao avanço tecnológico, é assustadora e acontece já hoje no âmbito da *globalização*, principalmente porque a liberdade e a participação incondicional dos cidadãos na vida pública, ou seja, a *democracia*, passou a ser outra “coisa”, a *era da segregação*, da institucionalização de *comunidades fechadas*.<sup>82</sup>

Aparece assim de forma angustiante, o tema da *migração*, como que a reflectir a perda de uma *cultura inicial* que não é “compensada” pela aquisição de uma nova, do novo lugar, traduzindo-se em *perda de humanidade*.

A mobilidade humana, sendo incontrolável, produziu e produzirá efeitos nefastos a nível global, e em conjunto com muitos outros factores entre os quais o facto da população ter excedido a capacidade que o planeta Terra sustenta e a nossa deficiência humana de pensarmos unilateralmente e não globalmente, produzem anseios e projecções, como esta de Alfonso Cuarón.

A *mise en scène*, visualmente muito forte, introduz-nos em *cenários reais*, num mundo real. Jim Clay (Director Artístico) revela que tiveram de procurar “locais feios” que não resultassem bem em fotografia, mas que eram *verdade*<sup>83</sup>, uma vez que era fundamental, como acrescenta Cuarón - *o reconhecimento*:

I don't want inventiveness, I want reference. Don't show me the great idea. Show me reference in real life.

Este papel do realizador, de *mediar* a realidade enquanto *espaço existencial* e a pluralidade, concreta e abstracta, que é o *espaço fílmico*, é extraordinário na medida em que, Cuarón consegue diluir e homogeneizar estas perspectivas quase sempre imiscíveis (realidade e ilusão), e condensar no *objecto-filme*, uma realidade com *referências iconográficas* contemporâneas, filmar o desespero em *estilo documentário* (imprimindo mais verosimilhança), construindo assim a credibilidade necessária a esta reflexão sobre o presente.

Já dizia François Truffaut em 1958, no berço do pensamento da *Nouvelle Vague*, a propósito do cinema industrial cheio de *sets*:

É preciso filmar outra coisa, com outro espírito. É preciso abandonar os estúdios,

demasiados dispendiosos. (...) É preciso filmar nas ruas e até mesmo em verdadeiros apartamentos. Ao invés de espalhar sujidade artificial pelos cenários (...) é preciso filmar, diante de verdadeiras paredes sujas, histórias mais consistentes.<sup>84</sup>

Embora o contexto seja diferente, Cuáron faz precisamente o que os franceses demandavam - *filmar nas ruas* - e com a dificuldade acrescida de se tratar de um potencial futuro, à semelhança de Godard em *Alphaville* como analisaremos adiante.

O facto de existir uma relação directa muito “crua” entre o *sentido de lugar* e a *percepção visual* (e física) do espaço fílmico por parte do espectador, é fundamental para o resultado do realismo do meio urbano onde somos inseridos como transeuntes.

Os movimentos de câmara resumem-se a *travellings* e *planos-sequência fixos* (com ou sem *panorâmica*), com uma duração invulgar no contexto do cinema contemporâneo onde cada vez mais a *montagem* dita regras frenéticas de ilusão. O condicionamento do espaço físico real, obriga a uma *découpage* bem elaborada por forma a garantir a exposição prolongada do *olho da câmara* (ao contrário da composição de planos curtos) sustentando a realidade que se pretende, neste caso, futurista, mas com elementos do *real* presente.

Nesta *recriação* do presente próximo, há um “desencanto constante”<sup>85</sup>, e London personifica, ainda que com superfícies electrónicas publicitárias nos edifícios (como *Blade Runner* e *Minority Report*), esse progressivo declínio da civilização - com visível *degradação* das infra-estruturas, uma vez que não existe motivo para qualquer tipo de manutenção numa sociedade que *colapsa*; e *lixo* por toda a parte porque não existe recolha. Não há luz nem aquecimento, por isso os bairros de lata são feitos de metal para que a madeira possa ser queimada.

Não existem crianças, as mulheres deixaram de poder ter filhos, então para quê ter escolas? Estes edifícios, ao invés de evoluírem, deterioram-se.

*Panorâmicas* e *travellings* pelas ruas e planos de edifícios de habitação colectiva com todo o tipo de objectos a voarem pelas varandas, complementam-se com planos dos campos de plantações que foram deixados ao abandono e com as viagens de comboio onde embarcamos num *traveling* natural por esses locais; tudo converge para a alienação social que se vive, com a imigração dos refugiados a ser um ponto-chave nesta constante repressão social, em que é fácil comparar baldios rurais e urbanos. É “um cinema que *vive* o mundo que filma.”<sup>86</sup>

Uma rapariga aparece grávida. Imune ao vírus, esta personagem tem de ser protegida e salva. E é aqui que explode o *humanismo recalado* durante o filme, sempre em segundo plano, em muitos dos momentos em que a câmara segue Theo (Clive Owen), um anti-herói que serve de pretexto para a subtextualidade presente nesse segundo plano. Este personagem, a pedido de Julian (Julianne Moore), a sua ex-companheira, acaba por se transformar num herói ao salvar Kee (Clare-Hope Ashitey).

Todos os personagens flúem na *mise en scène* de uma forma *naturalista*, porque

as *texturas* é que pormenorizam o realismo daquela ambiência, um mundo onde a acção futura decorre numa tentativa de *reconhecimento* constante do presente. Um dos momentos mais marcantes é um imenso *travelling* (uma sequência sem cortes de fazer inveja aos melhores filmes de guerra), no qual seguimos Theo, Kee e Marichka (Oana Pellea), pelas ruas hostis em direcção à única saída possível, com fundamentalistas, rebeldes, e o exército aos tiros, em que nos escondemos com a câmara em pedaços de edifícios no chão, entramos com Owen num autocarro destruído onde os *nossos olhos* são salpicados com sangue e subimos um prédio abandonado cheio de refugiados, sob o bombardeamento de tanques - tudo - por uma bebé. A única esperança da *continuidade e sobrevivência* da espécie.

Como o mundo ruiu e é preciso um *novo começo*, ao contrário da busca incessante da individualidade em *Blade Runner*, no final, Alfonso Cuarón pega na metáfora do barco, um objecto que flutua, desenraizado, como “a solução” para a renovação, para a saída de um presente inóspito em direcção a um futuro incerto.

### “More human than human”

Philip K. Dick é um *oráculo* do século XX no domínio futurista. Na dialéctica entre a condição *android* e *humana* tem um forte “receio” em relação à existência de tais figuras robóticas, que colide com a reformulada visão de Scott, porque para Dick:

the replicants or androids if you will, are deplorable because they are heartless, they are completely self-centered, they don't care what happens to other creatures and to me this is essentially a less than human entity for that reason.

Now Ridley says he regards them as Supermen who couldn't fly. He said they are smarter than humans, they are stronger than humans, and they have faster reflexes than humans.

That's rather a great divergence, you see. We've gone from somebody who is a simulation of the authentic human to some who is literally superior to the authentic human.<sup>87</sup>

**Roy Batty** - “Is he good?”

**Sebastian** - “Who?”

**Roy Batty** - “Your opponent.”

**Sebastian** - “Oh, Dr. Tyrell? I've only beaten him once in chess. He's a genius.”

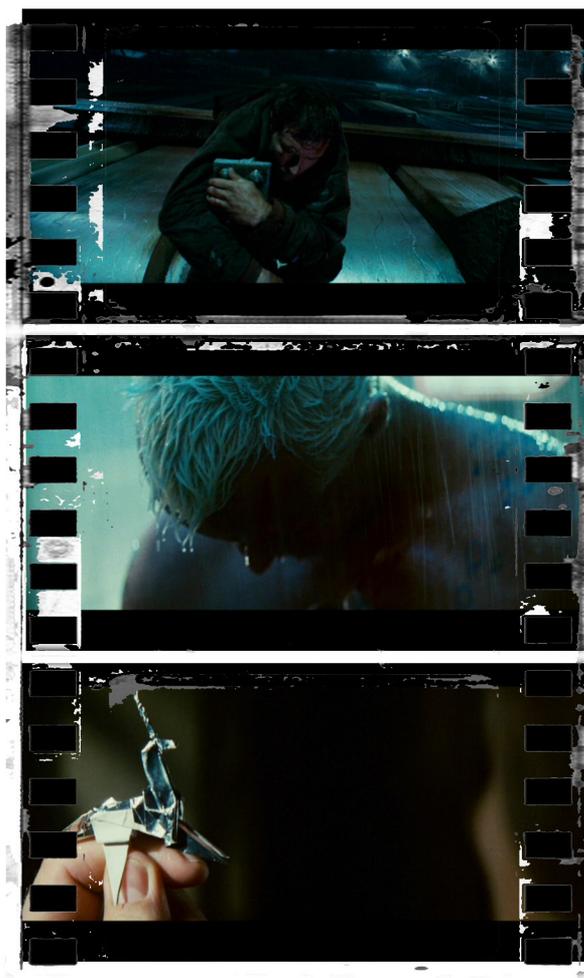
(...)

**Tyrell** - “At this hour? What can I do for you, Sebastian?”

**Sebastian** - “Queen to bishop six. Check.”

**Tyrell** - “Nonsense. Just a moment. Queen to bishop six, ridiculous. Queen... Bishop six. Knight takes queen. What's on your mind, Sebastian? What are you thinking about?”

CIDADE COLAGEM



*Blade Runner (1982)*

## BLADE RUNNER

**Roy Batty** (whispers) - "Bishop to king seven. Checkmate."

**Sebastian** - "Bishop to king seven. Checkmate, I think."

**Tyrell** - "Got a brainstorm, huh, Sebastian? Milk and cookies kept you awake, huh? Let's discuss this. You better come up, Sebastian."

**Sebastian** - "Mr. Tyrell? I... I brought a friend."

*Blade Runner* representa uma outra visão evolucionária em relação ao artificial, ou não-humano. Ao contrário das versões góticas abominantes, aqui, os *Replicants* são o último vestígio de humanidade num mundo desumanizado. Esta obra perfeccionista "é uma alternativa magnífica para entender o peso cambiante desse pressentimento ominoso da morte na própria vida."<sup>88</sup>

**Tyrell** - "What seems to be the problem?"

**Roy Batty** - "Death."

**Tyrell** - "Death. Well I'm afraid that's a little out of my jurisdiction. You..."

**Roy Batty** - "I want more life... father."

**Tyrell** - "The facts of life. To make an alteration in the evolution of an organic life system is fatal. A coding sequence cannot be revised once it's been established."

(...)

**Tyrell** - "You were made as well as we could make you."

**Roy Batty** - "But not to last."

**Tyrell** - "The light that burns twice as bright burns half as long. And you have burned so very, very brightly, Roy."

Roy Batty, depois de matar o *Deus da Biomecânica*, é o único que "sobrevive" até ao "programado" fim da sua vida, no topo de um arranha-céus neo-gótico, após uma luta vibrante com Deckard, que acaba por ser salvo pelo arqu-inimigo *robot*, que ao sentir a morte tão perto, vive aquele momento com verdadeiro *horror* humano, fazendo-o apreciar a vida de outro modo, incluindo a do *Blade Runner* estendido no chão à sua frente.<sup>89</sup>

Ao contrário da versão de 1982, que por questões de produção Scott teve de terminar o filme com um *final feliz*, em que Rick e Rachael viajam no *Spinner* por idílicas paisagens montanhosas que cortam radicalmente com a ambiência claustrofóbica e homicida da cidade, em *The Final Cut* (continuando *Director's Cut*), o filme termina quando Deckard vai ter com Rachael ao apartamento, para escaparem os dois da cidade.

O *Homem* e a *Máquina* terão de enfrentar a morte juntos.

Afinal, *Replicants* e Humanos não são assim tão diferentes, ambos procuram no fundo as mesmas respostas - *Quem sou?* e *De onde venho?*...

A *memória* vivenciada ou implantada, funciona como *âncora* ao passado, que nos dá a necessária *estabilidade existencial*.

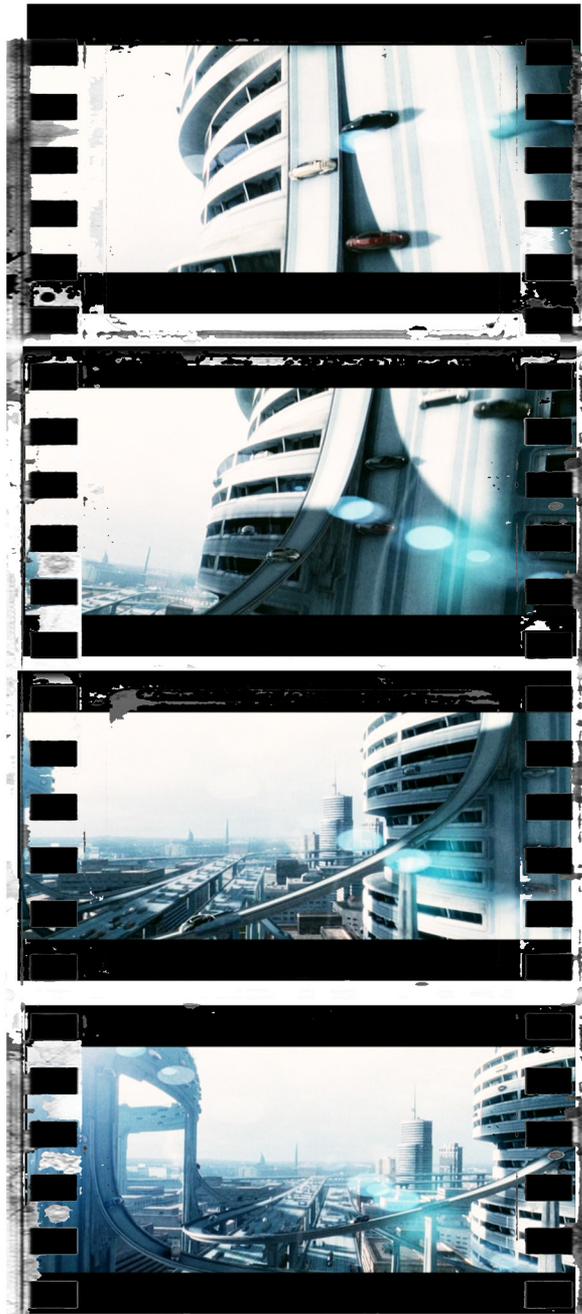
## CIDADE COLAGEM

**Roy Batty** - "I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time... like tears... in rain. Time to die."

# **Cidade Vigilante**

**minority report**

CIDADE VIGILANTE



*Minority Report (2002)*

What if, we had the chance to know certain things about the future?<sup>90</sup>

Este, pode muito bem ser um pensamento aglutinador para o conjunto de intertextualidades presente em *Minority Report*.

À semelhança de *Blade Runner*, *Total Recall*, *Paycheck* (*Pago para Esquecer*, John Woo, 2003), *A Scanner Darkly* (Richard Linklater, 2006) ou *Next* (*Next - Sem Alternativa*, Lee Tamahori, 2007), também *Minority Report* é baseado num conto de Philip K. Dick, a homónima *short-story* de 1958.

Esta complexa narrativa conduz-nos por um futuro aparentemente “seguro”, devido à criação de um Departamento de Pré-Crime (*Precrime*), uma espécie de célula policial especializada, que foi instalada em Washington D. C., a cidade cobaia para esta experiência.

À semelhança de Kubrick, em *2001*, Spielberg reuniu mentes brilhantes (futurologistas) de várias áreas disciplinares, por forma a projectar o futuro com credibilidade, sem no entanto sentir necessidade de alterar o tipo de sociedade, focalizando as “evoluções” no campo tecnológico.

### **Antecipação na forma de *Precogs***

Situada em 2054, a história gira em torno das previsões de três *Precogs* que antecipam homicídios, possibilitando a sua não realização e contribuindo para uma cidade livre de assassinatos.

Os *Precogs*, adolescentes que o governo mantém em estado de transe semi-mergulhados numa espécie de líquido amniótico misturado com leite, são “o segredo mais bem guardado” de uma instituição que pretende ser transparente.

Eles *vivem no templo*, dentro de um tanque cuja forma é igual ao logótipo do Departamento, numa sala insonorizada em forma de ovo, metáfora para a necessidade de protecção e sigilo, que tem ecrãs no topo da sua superfície (mesmo por cima dos *Precogs*), que transmitem as *imagens do futuro* que passam pelos cérebros dos gémeos Arthur (Michael Dickman) e Dashiell (Matthew Dickman), e de Agatha (Samantha Morton).

Este elemento central, arquitectónico e de *antecipação*, está instalado no Dpt. de Pré-Crime, cujo cenário é bastante apelativo (dentro do *Ronald Reagan Building* desenhado por James Ingo Freed e Ellerbe Becket). Com um desenho muito contemporâneo ao nível da relação da fluidez no espaço com os materiais utilizados, somos interpelados visualmente com curvas, rampas, vidros e aço inox, em percursos orgânicos e com uma ambiência autêntica.

O cenógrafo Alex McDowell desenhou e construiu estes cenários de forma bastante perspicaz. O facto de haver uma enorme transparência por todo o lado (reflectindo a política do Estado e daquele Dpt.), com o vidro a reflectir a luz mas a deixar observar o que está por detrás, possibilitando uma fotografia interessante;

contrasta com o ambiente fechado e claustrofóbico do *templo*, escuro e reservado.

Capitain John Anderton (Tom Cruise), é o chefe da equipa *Precrime*, que manipula as *imagens-fragmento* que os psíquicos emitem - como um maestro - numa superfície-monitor futurista, a *holosfera*, um vidro transparente por onde “viajam” as imagens.

O seu trabalho é detectar homicidas “pré-culpados”<sup>91</sup> e impedi-los de um futuro crime. No início do filme, John e a sua equipa, conseguem interceptar a tempo, um homem que se preparava para matar a mulher e o amante, apanhados em flagrante. Os polícias viajam numa espécie de helicóptero sem hélices e aterram num parque infantil, no centro de um bairro com casas geminadas onde, numa delas, está quase a consumir-se o crime. John corre para a casa, e enquanto os seus colegas entram pelo tecto de vidro sobre o quarto, ele impede Howard Marks (Arye Gross) de espetar uma tesoura no peito da mulher...

Uma questão controversa impõe-se neste *sistema perfeito* somente baseado nas visões paranormais dos *Precogs* - como é possível prender um indivíduo por um crime que ainda não cometeu?

**Witwer** - “Look, I’m not with the ACLU on this Jeff. But let’s not kid ourselves, we are arresting individuals who’ve broken no law.”

**Jad** - “But they will.”

**Fletcher** - “The commission of the crime itself is absolute metaphysics. The Precogs see the future. And they’re never wrong.”

**Witwer** - “But it’s not the future if you stop it. Isn’t that a fundamental paradox?”

**John Anderton** - “Yes, it is. You’re talking about predetermination, which happens all the time.”

Anderton pega na bola de madeira que Fletcher (Neal McDonough) tem na mão (esferas onde são inscritos os nomes da vítima e do assassino) e lança-a pela base curva da *holosfera* até Witwer (Colin Farrell), que acaba por agarrá-la...

**John Anderton** - “Why did you catch that?”

**Witwer** - “Because it was going to fall.”

**John Anderton** - “You’re certain?”

**Witwer** - “Yes.”

**John Anderton** - “But it didn’t fall. You caught it. The fact that you prevented it from happening doesn’t change the fact that it was going to happen.”

### **Fuga para verdade - “Everybody runs”**

Com a possibilidade de se tornar num programa de segurança a nível nacional, pelos seis anos bem sucedidos em Washington, um investigador é enviado pelo Departamento de Justiça do governo, para observar os trabalhos no Dpt. de Pré-

Crime. Danny Witwer, tem como missão, inteirar-se do procedimento, questioná-lo e procurar falhas no sistema, interrogando Anderton e a sua equipa.

**Agatha** - “Can... you... see?”

Após John ter sido obrigado a levar Witwer a conhecer o interior do *templo*, em que a câmara acompanha o irritado chefe num *travelling* pela rampa em espiral, este fica sozinho ao pé de Agatha, que de repente o agarra, e começa a transmitir imagens de um homicídio por afogamento, no passado. Anderton, intrigado com o que viu e ouviu, começa a reexaminar o caso, cujo ficheiro fora eliminado...

É o caso de Anne Lively, uma mulher afogada por um indivíduo encapotado; e mal Witwer começara a investigar o *Precrime*, surge um “imprevisto” com John. Os *Precogs* prevêem o homicídio de Leo Crow (Mike Binder), cujo assassino é John Anderton. 36 horas é o tempo que lhe resta até matar um indivíduo que nem sequer conhece.

Depois de ter perdido o filho numa piscina pública, John nunca ultrapassou o facto de alguém o ter raptado “nas suas barbas” enquanto sustinha a respiração debaixo de água, e recorre diariamente ao uso de narcóticos (facto que Witwer descobre) e revê compulsivamente filmes em *holograma* de Sean (Dominic Scott Kay) e da ex-mulher Lara Clarke (Kathryn Morris), numa espécie de *humanização* do anti-herói.

John começa a sua fuga, enquanto a sua antiga equipa agora liderada por Witwer lhe segue o rasto, e ao mesmo tempo o ex-chefe tenta decifrar aquele homicídio que ele jura que não fará parte do seu futuro e afirma que Witwer é o responsável pela cilada.

Já num *maglev* (*magnetic levitation*), veículo que se desloca suspenso num suporte estrutural com campos magnéticos, Anderton telefona a Lamar Burgess (Max von Sydow), o Director e um dos mentores do *Precrime*. Enquanto falam sobre o “impossível” homicídio premeditado de John, o veículo entra em modo automático e dirige-se para a polícia.

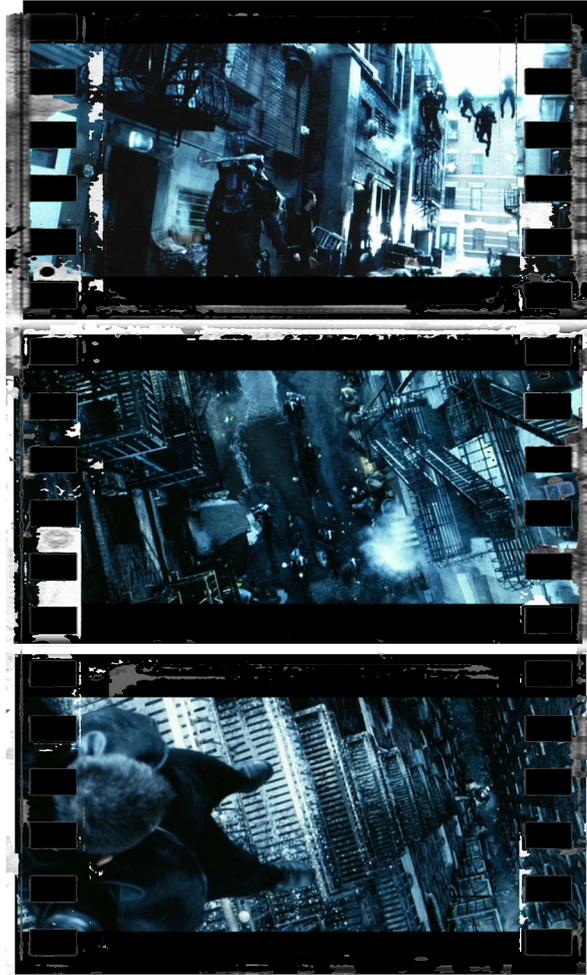
Como toda a gente, Anderton tenta escapar, dando início a uma das mais interessantes viagens pela *híbrida cidade*, saltando de *maglev em maglev*, em sentido descendente na fachada de um edifício, passando pelo metro onde é identificado, lutando com os colegas num beco à *noir* com *planos de sequência noirescos* num ludibriado cenário com edifícios de doze andares que na realidade têm quatro, onde os ridicularizados polícias utilizam ineficazmente os seus *hoverpacks*; e com Witwer numa fábrica de carros, saindo são e salvo num fantástico *Lexus* de última geração...

**John Anderton** - “Hey, Fletch.”

**Fletcher** - “Hey, John.”

**John Anderton** - “That was a rough landing.”

CIDADE VIGILANTE



*Minority Report (2002)*

## MINORITY REPORT

**Fletcher** - "Yeah."

**John Anderton** - "You have to work on that."

**Fletcher** - "It's the shit knee of mine."

**John Anderton** - "Yeah."

**Fletcher** - "Don't do it. Hey, don't do this. John? Don't run."

**John Anderton** - "You don't have to chase me."

**Fletcher** - "You don't have to run."

**John Anderton** - "Everybody runs, Fletcher."

**Fletcher** - "You know we'll catch you."

**John Anderton** - "Everybody runs."

Ele descobre a existência de uma espécie de *falha* que pode deitar por terra todas as suas convicções bem como o sistema *Precrime*. Quando chega a casa de Dr. Iris Hineman (Lois Smith), a pessoa que inventou o *Precrime*, depara-se com um muro coberto com plantas híbridas que se espalham até à estufa onde conversa com a investigadora, que lhe confessa que os *Precogs* nunca se enganam, mas por vezes, *discordam*.

Esta situação é denominada - *Relatório Minoritário* - e embora seja eliminada fisicamente nos registos do *Precrime*, fica registada e guardada num sítio seguro. Ela sugere-lhe que faça um *download* de Agatha, a mais dotada dos três, e encontre o seu *Relatório Minoritário* para provar a sua inocência, mas para isso, John terá de "trocar de olhos", para não ser detectado.

Já com a *Precog* na loja virtual *Cyber Parlor*, do seu "amigo" Rufus Riley (Jason Antoon), o *download* é conseguido, mas John não tem a resposta que julgava...

**John Anderton** - "What happened?"

**Rufus** - "I don't know."

**John Anderton** - "What happened?"

**Rufus** - "I... I..."

**John Anderton** - "Where's the rest of it?"

**Rufus** - "I guess that's all of it."

**John Anderton** - "Where's my Minority Report? Do I even have one?... Do I have one?"

**Agatha** - "No."

### A Cidade Vigilante

We have identifications that read your eyes. Everything will be identified. Advertisers will target you. A billboard will read your eyes at a distance of 200 yards and directly project both sound and visual imagery.<sup>92</sup>

Steven Spielberg

CIDADE VIGILANTE



*Minority Report* (2002)

Não é só de *previsões* do futuro que vive a *antecipação* presente no filme. Nesta sociedade onde tudo é vigiado e controlado, deixando pouco espaço à nossa individualidade, a *antecipação*, é rapidamente transformada em *projeções múltiplas*.<sup>93</sup> As *imagens* são projectadas nas paredes dos centros comerciais, em *hologramas* e ecrãs nas lojas, superfícies electrónicas nos túneis e nas estruturas viárias de electromagnetismo.

Imagem - *Publicidade*, que continua a ser a sua própria mercadoria<sup>94</sup>, confundindo-se consigo mesma apesar de apresentada em novos suportes, num desgaste *auto-revolucionário* desprovido de *mensagem*.

Consumo - *Sociedade de consumo* mas também, imagens que consomem... Estão em todos os sítios, fazem parte do enfadado dia-a-dia onde ouvimos constantemente alguém chamar por nós e tentar vender uma cerveja ou umas férias, após o detector de retina nos ter identificado à entrada de um qualquer sítio.

**Announcer 1** (Woman) - "A road diverges in the desert. Lexus. The road you're on, John Anderton, is the one less-traveled."

**Announcer 2** (Woman) - "Diamonds..."

**Announcer 3** (Man) - "Good evening, John Anderton."

**Announcer 4** (Man) - "John Anderton, you could use a Guinness right about now."

**Announcer 5** (Man) - "John Anderton..."

**Announcer 6** (Woman) - "Escape from it all."

**Announcer 7** (Woman) - "Get away, John Anderton. Forget your troubles."

As próprias visões do *Precogs* apresentadas numa espécie de *fotogramas primitivos*, sem os bordos limados das imagens de cinema, tipo íris rodeada de negrume, a fazerem "lembrar as figuras de estilo do cinema primitivo"<sup>95</sup>, quando entram na *holosfera*, transformam-se em *espectros* que no sentido metafórico, representam a falta de liberdade ou o excesso de vigilância que nos espera. A nossa vida poderá ser um *livro de imagens* aberto, no qual um intrometido Anderton espreita através de gestos sem batuta. Contudo, tanto este *livro* como toda a publicidade, para Spielberg, parecem revelar-se num pensamento, em que "as imagens são enganadoras e só merecem desconfiança."<sup>96</sup>

*Big Brother is Watching You!* é um dos temas fulcrais desta película, como já o era com *Blade Runner* e um pouco em *2001*, com HAL. Mas em *Minority Report* ganha uma simbologia mais forte, não tivesse sido o filme lançado um ano após o *11 de Setembro*, com temas como a *vigilância* e a *presunção de inocência*.

Nestas *distopias*, "estas sociedades assumem que as emoções humanas são falhas, porque são irracionais e impossíveis de controlar"<sup>97</sup>. No entanto, "estes filmes questionam os benefícios do progresso tecnológico, sugerindo que sociedades livres de emoções, são desprovidas de humanidade."<sup>98</sup>

Spielberg atenta na *privacidade*:

What privacy we have will be completely evaporated in 30 years, because technology will be able to see through walls, rooftops, into the very privacy of our personal lives, into the sanctuary of our families. And these violations will, I think, be a detriment to society.<sup>99</sup>

O *controlo massificado* permanente através da leitura óptica ou da temperatura dos corpos dentro dos edifícios, faz desta Cidade Vigilante um *mega-não-lugar*, não só um *espaço da sobremodernidade*, que só conhece indivíduos que “são identificados, socializados e localizados (...) à entrada e à saída”<sup>100</sup>, mas que eleva os *deslocamentos do olhar*, os *jogos de imagens* e os *esvaziamentos da consciência*<sup>111</sup> a uma inevitável diluição das barreiras da privacidade, onde o público e o privado se fundem; porque estes indivíduos, com a *antecipação* “à perna”, podem ser encontrados em qualquer lugar.

Definitivamente, nesta cidade, o *flâneur* evaporou-se e o *voyeur* não sobrevive neste êxtase de fluxos e de mobilidade, onde os espaços foram construídos com duas finalidades, *velocidade* e *consumo*.

Privacidade será algo que terá um preço elevado, à semelhança do que acontece nos dias de hoje, apesar do conceito ter inflectido um pouco no que diz respeito a questões relacionadas com a segurança.

Para enfatizar a perpétua desconfiança em relação à tecnologia e a estes sistemas de vigilância em particular, o realizador mostra-nos que é, e será sempre possível o *disfarce*, o *anonimato*, recorrendo a simples objectos de quotidiano e não a invenções geradas pela ficção-científica, como acontece no interior do *shopping* quando Anderton e Agatha se escondem atrás de balões; e ao saírem, a chuva dá cobertura à atribulada fuga, uma vez que com um guarda-chuva aberto, vistos de cima, somos todos iguais.

### **Paranóia ocular**

Durante a fuga de John há uma cena em que uma multidão sai de um elevador e passa por um leitor de retina. Os olhos cintilam como se fossem de *chapa azul*, e assim, à medida que entram no *shopping*, vão sendo identificados e “bombardeados” com *publicidade personalizada*.

A paranóia com o *olho* (também muito presente em *Blade Runner*), projecta simplesmente a era onde nos encontramos, onde tudo funciona através da *imagem* e onde tudo se pretende *controlado*.

Entramos na subjugação visual à imagética fútil e efémera que as superfícies da cidade contemporânea, que também é cinematográfica porque global, nos imerge.

Em 2054, os olhos já não serão as *janelas da alma*, mas sim *documentos de identificação genética*, *scaneados* constantemente. Durante o período em que John está

*on the run*, um mar de imagens-movimento da *Lexus* ou da *Guinness*, chamam por ele, como já vimos. Os olhos potenciam um novo tipo de publicidade com vários níveis intertextuais, como por exemplo, os *jornais híbridos* que possuem superfícies com imagens-movimento, como numa cena no metro em que um indivíduo enquanto lê, vê uma imagem de John (que está sentado perto dele), com a manchete “*Pre-Crime Hunts Its Own*”.

Antes de ser acusado de homicídio, numa sequência de planos sombrios, vemos Anderton a correr à chuva numa zona abandonada da cidade (conhecida como *Sprawl*), mas que não deixa de ter telas electrónicas nas fachadas dos edifícios e até no interior de um túnel, com noticiários, publicidade e propaganda ao *Precrime*.

Da sombra irrompe uma voz que intercepta o capitão. É o *dealer*, um cego que sabe quem é John para espanto deste, e que lança umas deixas pertinentes para a narrativa, antes de se revelar na luz rarefeita e mostrar as vazias cavidades oculares...

**Dealer** - “What’s the matter? Can’t sleep?”

**John Anderton** - “Just need a little clarity.”

**Dealer** - “True that. You want the customary clarity or the new and improved kind of clarity.”

**John Anderton** - “Give me the new stuff.”

**Dealer** - “New and improved clarity. Clarity, clarity. Yes, indeed.”

**John Anderton** - “Come on, come on. Don’t bust my balls. You’ve only given me four, and some of these are duds.”

**Dealer** - “Sweet dreams, chief. Don’t worry. Your secret’s safe with me. I could use a little juice on my side.”

**John Anderton** - “What do you think you know?”

**Dealer** - “It’s like my daddy used to say: ‘In the land of the blind... the one-eyed man is king.’”

Mais tarde, John recorre a um ex-cirurgião plástico, Dr. Solomon Eddie (Peter Stormare), que por acaso prendera há uns anos por este queimar as pacientes (facto que John não recorda), para remover os seus olhos e pôr outros que lhe permitiriam não ser identificado. Num espaço decadente, na parte suja de Washignton, sem as mínimas condições que qualquer cirurgia precisa, Eddie e a sua ajudante Greta van Eyck (Caroline Lagerfelt), substituem-lhe os olhos e previnem-no para retirar as ligaduras somente após 12 h de repouso, correndo o risco de ficar *cego*, tempo que fica a contar num temporizador, numa mesa de cabeceira...

**John Anderton** - “What was that?”

**Eddie** - “It’s anesthesia. It’s all gonna be downhill...”

**John Anderton** - “You always sneak up on your patients?”

**Eddie** - “You wouldn’t break the hand of a violinist before the concert. Please, relax.”

All I'm trying to tell you is that I'll have to remove your eyes completely.”

**John Anderton** - “I know.”

**Eddie** - “And I have to replace them with new ones.”

**John Anderton** - “I know. But I wanna keep the old ones.”

**Eddie** - “Why?”

**John Anderton** - “Because my mother gave them to me.”

A equipa *Precrime* continua as buscas e chega ao edifício onde está Anderton. Spielberg, uma vez mais reforçando o facto de haver algo de superior a vigiar-nos, filma uma sequência fantástica, num imenso *travelling* em plano *picado directo* (em planta).

Para fazerem o *rastreio* aos corpos detectados no interior do edifício, os polícias utilizam umas aranhas *robot* que fazem essa identificação a partir da leitura dos olhos. A câmara segue as aranhas, *por cima* dos apartamentos, a mostrar as pessoas obrigadas a parar para serem identificadas, não há esconderijos ou por onde escapar. John, entra numa banheira cheia de água e gelo, para “desaparecer termicamente” do leitor dos ex-colegas. Mas enquanto sustinha a respiração, uma simples gota de ar escapa-lhe do nariz e faz com que uma aranha se aperceba; e depois de vários choques eléctricos, John opta por levantar a ligadura e ser identificado, sabendo à partida, que iria ficar *cego* desse olho... Revela-se assim aquela espécie de *antecipação* feita pelo cavernoso *dealer*.

No *palácio-prazer* de Rufus, no corredor *high-tech*, vislumbra-se um futuro consumidor ansioso por realidade virtual, que lhe satisfaz o imediato, os mais estranhos pensamentos ou sonhos. Mas estes sonhos ou visões, já não serão nossos, como produto originário da nossa imaginação, serão sim, um produto comercial pronto para consumo.

Olhos para quê? Para um *futuro controlador* e sem realidade alternativa, ou um *pseudo-entretenimento* que manipula a nossa imaginação.

### **Washington, D.C. - Centralidade urbana**

Washington, D.C. (District of Columbia), a capital dos Estados Unidos da América, serve de tubo de ensaio para esta experiência pré-cognitiva do crime.

Esta urbe começou a ser construída em 1792, situada na margem norte do rio *Potomac*, sendo inaugurada e nomeada capital americana em 1800 e o seu nome uma homenagem a George Washington (1º presidente dos E.U.A.).

Na América do Norte, desde a sua génese no século XVIII, que emergiu uma civilização com forte cultura rural e por isso pouco ligada à (pouca) vida urbana.<sup>102</sup> Os colonizadores criaram o que Hassenpflug chama de “paisagem republicana”, simultaneamente rural e urbana, uma “paisagem híbrida de proveniência americana”<sup>103</sup>, que congrega ambos os temas e que tem na *Broadacre City* de Wright um bom exemplo, ou seja, um espaço sem centro com uma paisagem rural-urbana

ortogonalmente estruturada.

Curiosamente, enquanto projecção do território e cultura Norte-Americana, o ensaio sociológico e cenográfico do realizador M. Night Shayamalan em *The Village* (*A Vila*, 2004), numa visão pessimista da *urbanidade*, tem algumas semelhanças com a *Broadacre City* no sentido de crítica à cidade e no romântico regresso à terra; mas destacam-se as diferenças, porque a cidade, o campo e a natureza têm significados diferentes, salvando a *Broadacre City* uma *utopia libertária* entre os três territórios, integrando-os num ideal comum de vida<sup>104</sup>, contrastando com a vila de Shayamalan, onde a cidade é crime, o campo é refúgio e a natureza (representada pelo bosque) um intervalo indomável entre ambos<sup>105</sup>, deixando pouco espaço para uma *urbanidade equilibrada*.

Em relação aos modelos ideais de cidades de *produção espacial barroca* fortemente centralizadores, L'Enfant, desenha para Washington, D.C. (em 1791), o mais notável *master plan* urbano barroco, porque conseguido no seu todo que viria a influenciar o designer Peter Durham, que estabeleceu o chamado movimento *City Beautiful*, aquando do seu esboço de uma cidade ideal como *master plan* para Chicago.<sup>106</sup>

Thomas Jefferson, considerou o *sistema em grelha*, remanescente do traçado hipodâmico e do urbanismo romano, um *signo de igualdade e democracia*, passando esta malha ortogonal a ser como que um *carimbo* registado da paisagem americana.

A centralidade radial concêntrica era tida como não igualitária e não democrática, por isso, vários planos renascentistas e barrocos foram rejeitados e as cidade que começaram a ser construídas segundo esses planos, pouco a pouco foram reintegradas num sistema de malha ortogonal.<sup>107</sup>

Voltando aos planos e desenhos de Pierre Charles L'Enfant, arquitecto e urbanista francês, encontramos uma cidade centralizada no *U.S Capitol* (totalmente terminado só em 1935), edifício que teve sucessivas alterações ao projecto inicial de William Thornton (inspirado no *Pantheon* e no *Louvre*, 1793), cruzada por avenidas diagonais, com os nomes dos Estados do país.

Os cruzamentos destas avenidas com ruas no sentido norte-sul e leste-oeste, eram mediados por *espaços-rotunda*, cujos nomes homenageariam grandes personalidades americanas.

Um grande parque verde foi pensado para a margem norte do rio *Potomac*, onde hoje figura o *National Mall*, construído posteriormente no início do século XX, um enorme espaço verde entre o *U.S Capitol* (sede do Congresso) e o *Lincoln Memorial*, um verdadeiro *templo grego* de Henry Bacon (1922), com o obeliscal *Washington Monument* (Robert Mills, 1848-1884) a pontuar o percurso.

Hoje, a cidade possui na sua área metropolitana, cerca de 4,7 milhões de habitantes, e abriga várias sedes de instituições nacionais e internacionais, incluindo as dos três braços do governo americano - o Executivo, o Legislativo e o Judiciário.

CIDADE VIGILANTE



*Minority Report* (2002)

É um dos principais centros políticos a nível mundial. Na *White House* (residência do Presidente desenhada em 1792 por James Hoban) definem-se muitas das decisões críticas que os E.U.A. têm “prestado” ao mundo...

### ***Layering...***

O desenho da futurista Washington, D.C. partiu de um princípio que incorpora camadas. A nova paisagem urbana dialoga com a preexistente cenografia de uma forma abrupta, no sentido em que é reconhecível a malha centenária de um lado, com o verde e a imagem neoclássica que lhe é característica, com vestígios de evolução tecnológica, e do outro lado do rio, a “cortante” *skyline* da nata arquitectónica do incipiente século XXI, ou seja, *espaço de fluxo e movimento* associado ao presente vs. *espaço da memória e identidade*.

Alex McDowell conta que imaginaram a cidade dividida em 3 *layers*:<sup>108</sup>

**1** - D.C. é representada como se não mudasse, está para 2054 como está agora, urbanistas opinaram sobre o futuro da cidade e disseram que “não se pode construir arranha-céus no meio de D.C., isso nunca irá acontecer”. No filme, numa cena em que a equipa *Precrime* se desloca no *hovership The Dispenser*, essa fidelidade ao presente é esclarecedora num plano *a eixo* com a *White House*, o *Washington Monument* e o *Jefferson Memorial* (John Russell Pope, Eggers & Higgins, 1937), que depois no *contra-campo*, mostra a construção em altura junto ao aeroporto *Ronald Reagan*, ao *The Pentagon* e ao cemitério de Washington, como o presente prelúdio de expansão urbana.

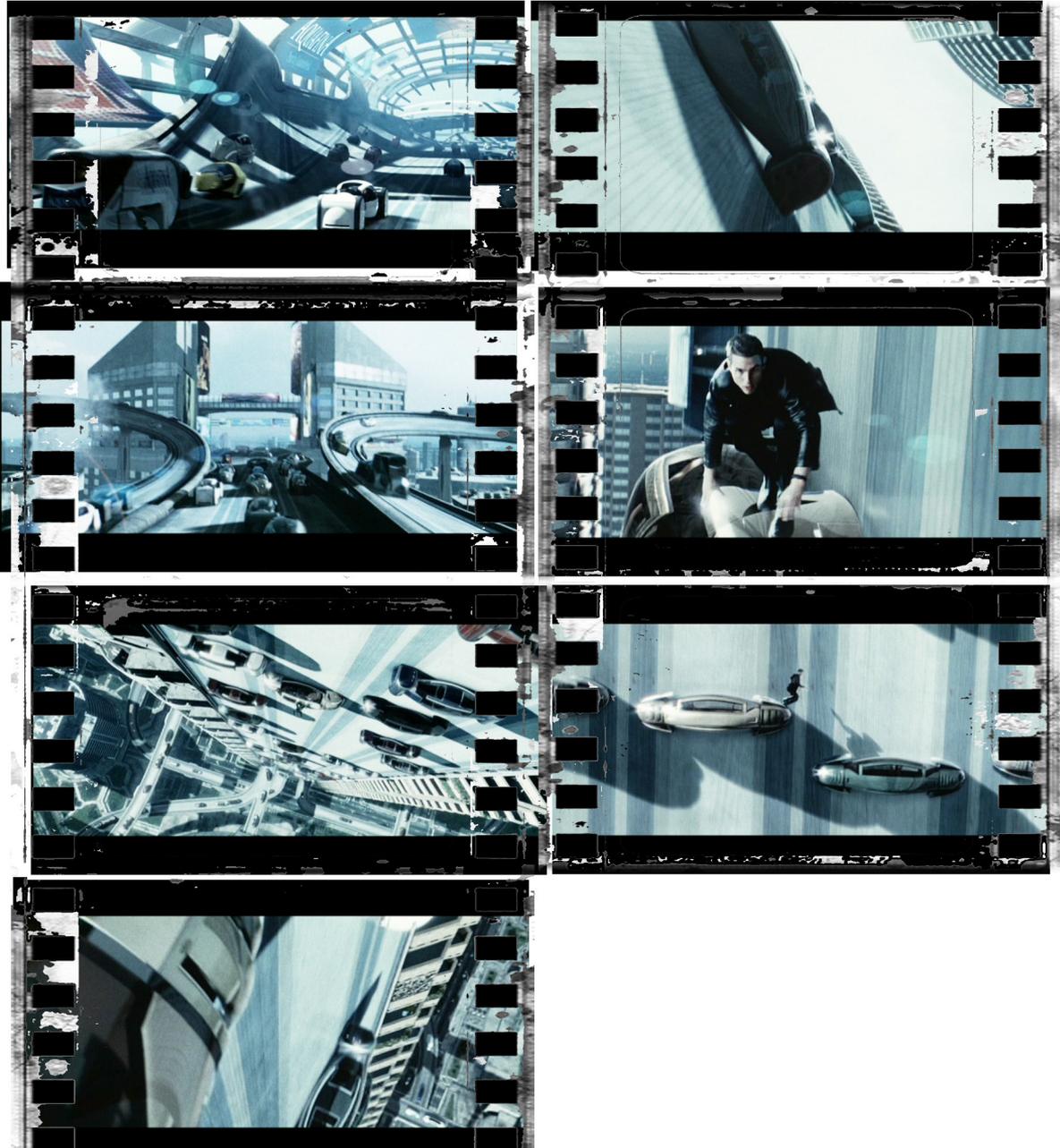
**2** - Imaginaram então, do outro lado do rio *Potomac*, uma margem sem restrições ao nível da construção, onde seria possível o desenvolvimento acelerado de construção em altura, o que resultaria numa nova *metrópole vertical*.

**3** - Por baixo dessa *metrópole*, existe a *cidade esmagada*, a das sombras, os lugares esquecidos onde não chega o progresso. Alex, refere que o aspecto seria idêntico à *downtown* de L.A.; e haveria uma espécie de cidade pobre e degradada, precisamente onde ocorre a sequência em que John “muda” de olhos, no *Tenement Hotel*. E é aqui, nestes interlúdios, como o hotel, o beco (da perseguição), o túnel (onde John corre durante a noite), que se faz sentir com mais acuidade a linguagem *noir*, o mundo de sombras, nos planos, nos lugares, nos ângulos de câmara que tocam os extremos.

Atravessando transversalmente todos os *layers*, Spielberg criou uma imagem própria, agregadora atmosféricamente. O filme é muito marcado pela fotografia, cujo resultado se revela numa imagem um pouco baça e muito fria, com tons que quase *desumanizam* a narrativa como os azuis, ou a tez branca dos personagens.

Voltando à cidade, a construção em Washington dispara num *boom* de *pseudo-sustentabilidade*, uma vez que a *arquitectura verde* produzida em altura, materializada em arranha-céus de betão e vidro, que vislumbra “pozinhos” ecologistas no interior dos apartamentos (como no de John), tipo *hortas-T0*, a somar à inteligente “visão-

CIDADE VIGILANTE



*Minority Report (2002)*

opção” dos *maglevs* como principais meios de transporte, porque não-poluentes, de custo reduzido, ruído desprezável e máxima rentabilidade; contrastam com a cidade antiga, preexistente, que estes sucessivos *layers* foram desprezando, contribuindo para a sua imersão na escuridão, como uma selva de tentáculos para fluxos ininterruptos que negligencia o espaço público e a própria consciencialização da utilização desse espaço.

### **Mobilidade, fluxos e *maglevs***

Os problemas de trânsito parecem ter sido resolvidos com um sistema de viadutos e vias nos próprios edifícios, que sustentam veículos controlados remotamente, que se deslocam devido a campos magnéticos, os *maglevs*. Com o quase certo desaparecimento de combustíveis fósseis, a alternativa não é só a energia solar, estes sistemas de transporte magnético são eficazes, não poluentes e permitem a deslocação tanto em planos horizontais como verticais.

Como produto final, obtemos imagens criadas com equipamento digital, mas no Departamento Artístico de efeitos especiais, houve um *processo tradicional* como a elaboração de *maquetas* para as estruturas viárias dos *maglevs*. Era necessário perceber como funcionava esta mobilidade, de que forma a estrutura pareceria real e “feita de cimento e ferro” como revela Alexander Laurant (Director Artístico da ILM), por forma a garantir um equilíbrio entre realismo e ficção-científica.<sup>109</sup>

Mas como elaborar um meio de transporte sem comprometer a segurança dos passageiros?

Numa cena em que acompanhamos John a sair de casa de manhã, a câmara faz o movimento da estrutura que se *descola* da *via-fachada* para ir entroncar na estrutura cilíndrica principal, de forma *sui generis*. Como os *maglevs* não têm rodas, podem simplesmente, deslocar-se em todos os sentidos, e para os passageiros viajarem confortavelmente o veículo é desenhado por forma a garantir que a *cabine* (a parte que transporta), esteja constantemente orientada no *plano horizontal*, consoante a força da gravidade, funcionando como um eixo em relação aos extremos do veículo que asseguram a deslocação com campos magnéticos, porque se movem (giram) independentemente; assim tanto nos deslocamos de lado como de frente ou enviesadamente nas pontes-acesso.

Contudo, é na sequência em que Anderton tenta escapar do homicídio que irá cometer e fica imobilizado dentro do veículo quando a polícia o localiza, que todo o esplendor dos fluxos viários cresce no ecrã. John, querendo limpar o seu nome, sai do veículo para o seu topo e de repente, o *maglev* desce uma fachada a toda a velocidade. Tentando manter-se em fuga, John salta para outros *maglevs* que vão passando, em cenas fabulosas e frenéticas onde vemos a intensidade da *cidade vertical* e somos levados em sucessivos *travellings* em queda livre...

A urbe constitui o espaço de excelência simbólica e activa, da *mobilidade*.

Claramente, o crescimento urbano em *Minority Report* com elevada fluidez espacial, dissolveu os *limites urbanos*, e de repente, aparecem sistemas complexos de circulação, que propiciam *simultaneidade* na experimentação da cidade e que geram ao mesmo tempo a subutilização dos *espaços-memória* que rapidamente se deterioram (como acontece na *Sprawl*, zona antiga de Washington *entrincheirada* pela cidade vertical).

Obsoletos, estes espaços serão uma evolução dos *terrain vague* de Solà-Morales, porque construídos mas habitados, e cabe à arquitectura ter a atitude eficaz no sentido de corporalizar estas *justaposições*, de dar forma a esta convivência de *layers* e *fluxos*, para que a experiência urbana contemporânea (e futura) ganhe um domínio aglutinador nas redes de transportes, telecomunicações, na logística industrial, de serviços, cultural, de lazer e turismo, na habitação, nos negócios e eventos; contribuindo para uma visão integrada e *globalizante* da cidade, que entretanto poderá superar o espaço interurbano dominado pela sociedade de consumo e despertar a consciência do cidadão enquanto usuário metropolitano.

### **Velocidade desconstrutivista e informação instantânea**

Esta Washington é uma *megalópole*, no sentido de *pluri-polarização* e *conurbação*, mas também no culto da *monumentalização da técnica* e do *fluxo de multidões*.

As imagens paradigmáticas de redes digitais e aceleração, configuradas pela mobilidade e fluxos, concretizam-se nos investimentos infraestruturais e nas interconexões de massa. Existe uma *mercantilização* de pessoas, de imagens, mas sobretudo, de informação. E é esta logística da *aceleração* territorial e económica, que colide inevitavelmente com a herança de uma lógica tradicional dos lugares e com o discurso da identidade.

Muita da arquitectura contemporânea baseia-se inegavelmente na assimilação de elementos arquitectónicos de diferentes mundos culturais, culminando na *arquitectura globalizante* de um *Supermodernismo* de Herzog & De Meuron ou Rem Koolhaas, cuja temática acaba por se focalizar na forma independentemente do conteúdo, originando *vazios* no sentido de *apatia objectual*<sup>110</sup>, à espera da *palpitante imagética* para assegurar o seu aspecto exterior.

Mas existe uma consciência crescente de que é necessário criar novas formas de libertação de espaço, espaço que está a ficar cada vez mais claustrofóbico, especialmente o urbano.

Comunicamos hoje instantaneamente, e existe um acesso à informação à distância de um clique na internet, por isso, abusamos de uma espécie de *comodidade informativa*, porque o que só existia em bibliotecas ou centros de investigação, hoje está permanentemente *on-line*. A *informação* é paradoxalmente uma *mercadoria* cara e gratuita. Daí a pensar que uma rede de comunicações pode ser um disfarce para controlar os usuários não falta muito, até porque se observarmos com algum rigor, as

pessoas cada vez menos interagem e comunicam física e emocionalmente. Obtém-se como produto tecnológico e de uma *World Wide Web*, puras *ligações e terminais*, cabos e ecrãs que são consumidos por *mortos-vivos* que vivem duas realidades.

O *ciber-espaço* anulou distâncias e criou a “ilusão de um planeta demasiado pequeno”<sup>111</sup> onde o indivíduo tem de se adaptar a este tempo - sem *tempo* para estar - a esta dinâmica que usurpa a realidade e nos deixa na inércia do esquecimento se não acompanharmos a sua velocidade:

A expressão da velocidade na arquitectura revela-se em formas assimétricas com ritmos variáveis capazes de contrariar a natureza da gravitação dos inertes. Sejam os deslocamentos de Eisenman..., os fluxos de Rem Koolhaas..., a volúpia de O’Gerry..., mas sobretudo as formas dinâmicas de Zaha Hadid. Formas compostas de ritmos em desequilíbrio, que rejeitam a sua condição estática, provocando mas sobretudo desobedecendo e transgredindo.<sup>112</sup>

Não estamos a falar de *estilo*, mas sim de *atitude*.

*Atitude interventiva* - o acto de “pôr as mãos na massa” no que respeita ao dilema individualidade vs. globalização. Mas qual é o limite da globalização? Esta azáfama globalizante potencia a expressão individual e a criação de formas livres, “num tempo acelerado, transfigurado, e iminentemente transindividual”<sup>113</sup>, em que “a profissão arquitecto, porventura na complexidade e contradição, parece desbravar um novo território cumprindo porém o acto milenar dos seus antecessores, satisfazer imperativos sociais.”<sup>114</sup>

A arquitectura da era da informação deverá ser pautada por *interactividade*. Toyo Ito diz que,

a arquitectura não deveria ser um muro grosso e rígido, mas sim uma epiderme flexível e suave, como a nossa pele, que nos permitisse trocar informação com o mundo exterior. A arquitectura é uma extensão da nossa indumentária... É uma roupa transparente para um corpo transparente e digitalizado.<sup>115</sup>

Veja-se a sua reinterpretação da *estrutura domino* de Le Corbusier na *Mediateca* (Sendai, Japão, 2001), um edifício muito cinematográfico no sentido de *colagem, montagem e enquadramentos*; um projecto com grande *amplitude espacial* e franca relação com o exterior, em que se dissolve a *estratificação horizontal* através de estruturas em *tronco de árvore* ocas e envidraçadas, que permitem uma interacção visual com os vários pisos e que incorporam circulação vertical e todos os sistemas tecnológicos de informação, dando liberdade ao desenho das plantas que suportam diversas funções.

Assim como em *Minority Report* sentimos uma expressão fortemente

ligada à realidade vindoura, no sentido em que o cinema é um importante elo de ligação entre pensamentos e ideias que inegavelmente estruturam o nosso futuro a partir do momento em que os filmes passam a fazer parte da nossa vida, também a arquitectura contemporânea exige uma maior interacção entre arquitecto e realidade por forma a garantir novas propostas que caracterizem o meio onde o projecto se insere; e não é só o meio físico, é também o meio informativo; porque é necessária uma contextualização, é natural que um projecto se tente destacar, individualizar, mas cada vez mais a dissolução do *objecto* com o *lugar*, como “mecanismo operativo que persegue uma determinada estratégia de adequação ao meio real”<sup>116</sup> acaba por se concretizar, possibilitando a inovação tecnológica na arquitectura e a subsequente propagação da informação.

Se o objecto arquitectónico ao conservar para a memória uma imagem do tempo que documenta vários modelos de vida e de conhecimento<sup>117</sup>, essa arquitectura tem de ter uma ideia, tem de significar uma época, porque ela é por excelência - a arte de construir espaços - e estes espaços serão sempre um qualquer problema cultural inscrito na história.<sup>118</sup>

A condição supermoderna de Hans Ibelings, com a abundância de espaço, de signos e do individualismo, contrasta com o desconstrutivismo, pela neutralidade que apresenta e a não vontade em expressar a vocação do edifício, podendo este albergar variadíssimas funções.

Ao negar a mensagem não fixando o tempo, o *objecto* flui.

Embora a ausência de significado possa ser significante, percebe-se que a arquitectura contemporânea está preocupada com a imagética da forma em detrimento do que ela possa representar.

Sem a forma não há delimitação do espaço, a forma aprisiona o espaço e estabelece significados que correspondem às necessidades de um determinado tempo, isto é, o controle da forma sobre o espaço difere no tempo.<sup>119</sup>

Este tempo, o nosso, de urgência por sinal, é manifesto na obra de Zaha Hadid, patente nos seus esboços famosos por uma certa *abstracção* do desenho mas que imprimem *movimento* no olhar. Nas suas obras, está implícita uma virtualidade dinâmica do objecto enquanto arquitectura significante desse *tempo de urgência*, como no projecto *Lfone/Landesgartenschau* (Weil am Rhein, Alemanha, 1999), um espaço para exposições numa paisagem ajardinada; o plano urbano *One North* para a cidade de Singapura (China, 2001), em que se vislumbra uma heterogeneidade unificada e integrada, numa flexibilidade sem caos (dará com certeza uma boa cidade cinematográfica, daqui a 15 anos...); ou o *Pavilhão-Ponte* para a *Expo 2008* em Saragoça, organizado em quatro faixas que ao mesmo tempo funcionam como elementos estruturais e espaços que definem programas.<sup>120</sup> A *fluidez* dos seus

desenhos, transforma a arquitectura em vias, em *puro movimento*, como acontece na película de Steven Spielberg, contestando empenhadamente a *arquitectura rotineira* em busca do desconhecido, das novas formas do espaço.

Peter Eisenman, diz que a arquitectura deve incluir as instabilidades e deslocamentos presentes nas nossas vidas, deslocamentos esses que expressam o desejo de movimento e que vincam a ideia de que a mutação permanente da realidade gera *realidades*, tendo o arquitecto (mais do que o cineasta, porque este representa, não constrói) que buscar um entendimento permanente desses *momentos* e construir pontes cirúrgicas entre eles, para que um processo e um discurso convivam harmoniosamente.

### ***The Truman Show, ou o grotesco crime do reality-showismo***

John Anderton sabe como “tentar” escapar à *cidade vigilante*. O que seria viver numa *cidade vigiada*, sem saber?

*The Truman Show (A Vida em Directo, Peter Weir, 1998)*, é um dramático filme *sci-fi*. Esta *Weir'd story*, como foi apelidada, revela *uma* verdade sobre a sociedade do século XX, ou seja, como o *poder dos media* e o *corporativismo* se apropriaram dos indivíduos criando-lhes um universo de ilusões.

Truman Burbank (Jim Carrey) nasceu, cresceu e vive numa pequena cidade cheia de actores que dão corpo a uma megalómana *experiência mediática*, enclausurada por uma cúpula gigante com simulações de dia e noite, chuva e vento, relações pessoais, etc. Só o personagem desconhece a realidade daquele estúdio de televisão, vivendo naturalmente, mas representando para a humanidade.

Mas quando menos se espera ocorrem erros no *set*, o que leva Truman a desconfiar de tudo o que o rodeia como se de uma ilusão se tratasse, com encenações e cenários, ou seja, uma paranóia existencial vai crescendo. E contra os seus medos mais profundos ele tenta escapar, transpor aquele obstáculo *cidade* (ou modelo de mundo), confrontando o *Big Brother*, Christof (Ed Harris), o produtor bilionário que “brinca” com a vida de Truman. Ainda assim, depois do seu barco ter furado a parede do estúdio, a um passo da liberdade, Truman decide com coragem, deixar o *espaço-simulacro* e a coerção de uma vida, e entrar no escuro, no mundo verdadeiramente real, um mundo não previsível, mas ironicamente, também controlado pelos *media*.

Os *media* são um fabuloso instrumento que pode destabilizar o real e a verdade, tanto política como histórica, pervertendo sentidos e levando mesmo à sua destruição.<sup>121</sup>

Esta *metáfora filmica* para a nossa actual existência, projecta a paisagem mediática em que somos mergulhados diariamente com publicidade, notícias, programas, jogos e propaganda. Tudo com um realismo fantástico que engana os mais atentos, simulando realidades, *heterotopias* e *guiões de vidas*.

Contudo, nós não cortamos relações com os *media*, mas sim, absorvemo-los,

aceitamos rendidos, aquela realidade, porque nos ocupa o olhar. O entretenimento, as fabricações, entram sem pedir licença na nossa sala. Ainda assim, há momentos em que caímos na realidade, e nos distanciamos deles por forma a analisá-los e perceber quem são os protagonistas, exercendo o nosso direito (e dever) crítico. Neste filme, nós - público - também somos visados, porque caracterizados pelos personagens do mundo exterior ao do *reality show*, que não perdem um minuto da vida de Truman, alimentando-se da sua personalidade e comportamento como alternativa fácil às suas realidades.

Jean Baudrillard, a propósito da vontade e do desejo individual, cujos indivíduos poderão não querer que lhes seja dito, ou que seja sabido, ou ainda que não existam de todo, à espera que sejam construídos para eles (pela publicidade, por exemplo), diz o seguinte:

The mass knows that it knows nothing, and it does not want to know. The mass knows that it can do nothing, and it does not want to achieve anything. It is violently reproached with this mark of stupidity and passivity. But not at all: the mass is very snobbish; it (...) delegates in a sovereign manner the faculty of choice to someone else by a sort of game of irresponsibility, of ironic challenge, of sovereign lack of will, of secret ruse. All the mediators (men of the media, politicians, intellectuals, all the heirs of the 'philosophers' of the Enlightenment in contempt for the masses) are really only adapted to this purpose: to manage by delegation, by procuration, this tedious matter of power and of will, to unburden the masses of this transcendence for their greater pleasure and to turn it into a show for their benefit.<sup>122</sup>

Aquele indivíduo - a *vítima-herói* - vive num estúdio de televisão com 5000 câmaras espalhadas pela cidade, que filmam a sua vida 24 horas por dia ininterruptamente, colando inclusive "a cuspo", publicidade feita pelos actores da *vida real*, no meio de diálogos, transformando a vida de Truman num contínuo-comercial e de entretenimento.

**Truman** - "In case I don't see you... good afternoon, good evening and good night."

#### **A cidade simulacro como narrativa**

A mediocridade de Seaside na Flórida, a cidade hospedeira de Truman que no filme se chama Seaheaven, torna-a no sítio perfeito para esta utopia falhada. Arquitectos como Steven Holl e Aldo Rossi trabalharam no modelo desta cidade, cujo produto exemplifica que por vezes o que é criado para ser bonito, nem sempre resulta...

Seahaven insere-se, como Baudrillard categorizou, nos

simulacros naturais, naturalistas, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, harmoniosos, optimistas e que visam a restituição ou a instituição ideal de uma

natureza à imagem de Deus.<sup>123</sup>

Esta *parábola totalitarista* sobre a sociedade contemporânea entregue à manipulação de um poder central, que formula o “pensamento do indivíduo e recria o imaginário colectivo”<sup>124</sup>, utiliza a acção em *tempo real*, na *irrealidade* de um espaço público. Mas nesse espaço, o que se vê não é falso mas sim, “meramente controlado” como refere Marlon (Noah Emmerich), o “amigo” de Truman. Aí reside o *busílis* da narrativa - a *encenação em tempo real*.

A cidade torna-se um palco no qual o cidadão se destitui da capacidade criadora e transformadora, consumindo o produto urbanismo e desvinculando-se do papel político de cidadania e produtor de urbanidade.<sup>125</sup>

Nesta cidade prevista (tipo *city entertainment*) que assusta por ser efectivamente real, cria-se uma sensação de bem-estar e de unicidade, que confere ao cidadão “um inabalável amor cívico pela sua própria cidade”<sup>126</sup>, por este ser despolitizado e pacífico. Truman é um *objecto cidadão*, numa Seahaven que é *cidade-sujeito*, um imenso *simulacro* onde todos são felizes e tudo funciona num perfeito equilíbrio, sem imprevistos.

O mesmo é sugerido no início de *American Beauty* (*Beleza Americana*, 1999) de Sam Mendes, em que a partir de uma imagem aérea da cidade organizada, limpa, com qualidade de vida e habitada por famílias-padrão, se deduz um quotidiano afável e “arrumado”, mas quando penetramos nas vidas e nos interiores das casas, descobrimos que afinal aquelas imagens representam uma *máscara imagética* para a fragmentação, perversidade e farsa das relações pessoais que minam a comunidade.

Mas afinal, o que é *real* ou *simulado*, *verdadeiro* ou *falso*?

A *Disneyland*, como constata Baudrillard,

é colocada como imaginário a fim de fazer crer que o resto é real, quando toda Los Angeles e a América que a rodeia já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação [logo, o seu imaginário] não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real.<sup>127</sup>

E Seahaven entra no “barco”. Materializa-se o consumo, abusa-se da realidade virtual e da fantasia, e no fundo tudo não passa de uma articulação entre *capital* e *city marketing*.<sup>128</sup>

Forja-se a memória com *cópias*, criando ícones urbanos que se apropriam da história, para entrar no mercado competitivo global. Uma mistura de cultura visual, controle espacial e administração privada que germinam *indústrias do imaginário* às quais todos obedecem.<sup>129</sup>

Esta cidade, a *simulada*, omite as imperfeições necessárias a qualquer espaço ou sociedade, segrega um postigo mundo da sociabilidade cordial - o *splendid new*

*world* - tudo por forma a garantir a *perfeita enclausura*, ou seja, uma verdadeira prisão, cheia de detalhes, principalmente na *arquitectura do medo*, as barreiras físicas e de vigilância, que causam tensão urbana.

Como diria Bradbury, as pessoas engolem tudo, qualquer coisa, se se intensificarem os pormenores. Da mesma maneira que os *voyeurs* só se interessam por detalhes sugestivos, e aqui Hitchcock dá a intemporal lição com *Rear Window* (*A Janela Indiscreta*, 1954), também um “cromo” das relações entre cinema e arquitectura. É a intensidade desses detalhes e a mensagem que transmitem, que superam a simplista exploração da imagem pública do espaço.<sup>130</sup>

Unlike cinema, with television there is no time for suspense, you can only have surprise.

Hitchcock e a sua sintomática frase, definem a lógica televisiva que privilegia o acidental, a surpresa em detrimento de uma mensagem duradoura.<sup>131</sup>

Entramos novamente na *industrialização da prevenção*, mais precisamente da *predição*. Perpetua-se o pânico pela *antecipação* que compromete o futuro, e propaga-se a “industrialização da simulação”<sup>132</sup>, simulação esta que começa a não prever o possível colapso do próprio sistema, uma vez que o *simulacro* e o *espectáculo* tomam as rédeas de uma sociedade *zombiefcada*.

### “You can choose.”

Anderton descobre por fim, que Agatha é filha de Anne Lively e que esta ex-toxicodependente queria a sua filha de volta. Lamar, para que o projecto *Precrime* se instituisse, mandou matar a mãe da criança prodígio, crime que os *Precogs* e os polícias impediram. Mas nesse mesmo instante, o próprio Lamar, conhecendo as visões do crime, afoga Lively da mesma maneira prevista.

Uma pequena grande diferença que Witwer (morto por Lamar) descobre na ondulação da água entre as visões dos gémeos e a de Agatha, desvenda o *Relatório Minoritário*, a *falha*. No confronto com John, que conseguiu escapar da prisão (pelo homicídio de Crow), Lamar comete suicídio, deitando por terra através do *livre arbítrio*, todo o *sistema perfeito* que construíra e que impedira tantos homicídios (teriam sido?) de se consumarem.

Do celulóide, inferimos que uma eterna vigilância paira sobre qualquer cenografia urbana, equipamentos, veículos em movimento, e não só serve à *segurança* como ao *controle*. Da *inteligência geográfica* que georeferencia objectos urbanos, até sistemas contendo a sequência genética dos indivíduos, tudo estará à disposição não só de órgãos de segurança como do mercado de trabalho e de consumo.

Adeus privacidade, ou bem-vindo *excesso de zelo*?

Será antes - *conformo-me com os olhos do poder!*

## MINORITY REPORT

No final - *the million dollar question* - qual a vantagem de sabermos o nosso destino e em que medida isso alivia o passado?

**Agatha** - "You have a choice. Walk away. Do it now."

**John Anderton** - "I can't. I have to find out what happened in my life."

**Agatha** - "Please."

**John Anderton** - "Agatha, I'm not gonna kill the man. I don't even know him. What room is Crow in?"

**Clerk** - "1006."

**John Anderton** - "Come on."

(...)

**John Anderton** - "Oh, God. This is Sean. My son. Every day for the last six years I've thought about only two things: The first is what my son would look like if he were alive today... if I would recognize him if I saw him on the street. And the second is what I would do to the man who took him. You're right. I'm not being set up."

**Agatha** - "You have to take me home."

**John Anderton** - "You said so yourself. There is no Minority Report. I don't have an alternate future. I am going to kill this man."

**Agatha** - "You still have a choice. The others never saw their future. You still have a choice."

Choice is a strange imperative. Any philosophy which assigns man to the exercise of his will can only plunge him in despair. For if nothing is more flattering to consciousness than to know what it wants, on the contrary nothing is more seductive to the other consciousness (the unconscious?), the obscure and vital one which makes happiness depend on the despair of will, nothing is more fascinating to that one than not to know what it wants, to be relieved of choice and diverted from its own objective will. It is much better to rely on some insignificant or powerful instance than to be dependent on one's own will or the necessity of choice.<sup>133</sup>

Jean Baudrillard



**ESPAÇO [URBANO]  
ENTRE OLHARES E  
FLUXOS**



O olhar do cinema sobre o espaço urbano, tem desde cedo, uma perspectiva favorita - *a cidade vista do alto*.

O *olho de Deus*, reminescente da pintura medieval, dá-nos a ilusão de um domínio da *morfologia urbana* que se mostra quase sempre maciça e racional, especialmente durante a primeira metade do século XX. A câmara desloca-se de maneira a captar a cidade como uma *imagem unitária e sinóptica*<sup>134</sup> cortejando o *perfil urbano* numa *panorâmica* ou a *topografia* num *travelling* de aeroplano, como se observa em filmes de John Huston, Howard Hawks ou René Clair.

Neste espaço urbano em que a câmara diminui progressivamente o seu campo visual até uma janela ou uma personagem, a cidade é lida como um *todo* que sustenta os conflitos dos personagens, e cuja morfologia pode não influenciar directamente essa desordem.

Na segunda metade do século XX, especialmente a partir da década de 80, a cidade do cinema contemporâneo, pela sua *forma* ou *não-forma* induz conflitos e desorientações. Não sendo observada no seu conjunto, é necessário estar dentro da cidade para a conhecer e consumir. Das visões sucessivas da antiga metrópole *coesa*, temos agora várias *experiências sequenciais* que se vão descobrindo progressivamente, no indefinido território urbano. É a verdadeira ascensão do *tempo* enquanto gerador de movimento no espaço, ou seja, esta cidade é feita de fluxos e de movimentos que rivalizam com o espaço onde se inscrevem, um aglomerado de *fragmentos urbanos*. Em *After Hours (Nova Iorque Fora de Horas, Martin Scorsese, 1986)*, a relação do protagonista com o tempo determina a sua deriva no espaço.<sup>135</sup>

Nesta cidade cheia de pressa e de ritmo em que os mapas não interessam, há que usá-la e atravessá-la à pressa, como o *herói-serpente* em *Escape from New York (Fuga de Nova Iorque, John Carpenter, 1981)*, que irá conseguir escapar de uma *Manhattan-prisão*, impelido pelo tempo, fazendo do seu olhar, a sua bússola de orientação.<sup>136</sup>

Neste filme, como em *Blade Runner, The Fifth Element* e *Minority Report*, praticamente toda a cidade é visível, no sentido em que é possível descrevê-la como uma *cidade relacional*, na qual vários pontos unificam os deslocamentos e movimentos dos personagens e onde a exploração vertical do espaço urbano organiza a narrativa cada vez mais no eixo ou plano vertical.

Porque ao nível do solo, a cidade *implodiu*, houve necessidade de a explorar fora dessas ruínas da velha urbe, redireccionando o olhar para *espaços subterrâneos* (ocultos) em *movimentos descendentes*, ou para os arranha-céus e tráfego aéreo, em *movimentos ascendentes*.

A essas ruínas, ou melhor, aos *edifícios sobreviventes*, outras funções se destinaram, como as velhas garagens ou armazéns, que se transformaram em habitações, onde vive o protagonista, como o armazém-laboratório em *The Fly (A Mosca, David Cronenberg, 1986)*, ou seja, os depósitos ou fragmentos que a cidade regurgita como lixo nos anos 60 e 70, a partir da década de 80 ganham novas funções

na *cidade pós-industrial*, para albergar a nova mercadoria - o *corpo* - ou sustentar a produção de um *set* cinematográfico, ao que se poderá chamar de *deslocação funcional*.<sup>137</sup>

Mas há um caso especial, o da fábrica. Estes obsoletos “locais de produção tornaram-se emergências monumentais, signos vazios, pura arqueologia”<sup>138</sup>. Já não funcionam.

Não deixam porém, de ser o *cerne inócuo* de várias narrativas *sci-fi*, como na *doente* Detroit de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) ou no final de *Terminator*, em que são o *topos* do ajuste de contas. Estas antigas construções periféricas, tornaram-se *umbigos urbanos*, o centro do movimento, mas sem qualquer função. É um processo de *deslocação topográfica*.<sup>139</sup>

### Movimento nos céus

*The Fifth Element* incorpora uma New York com níveis semelhantes de fluxos viários aos do tempo presente, mas com a particularidade de acontecerem a vários níveis, ou seja, no ar. O que é relativamente controlado e até comovente em *Blade Runner*, neste filme de Luc Besson, assim como nos filmes intergalácticos de George Lucas, ganha uma dimensão potencialmente *caótica* e *apetecível* do ponto de vista problemático. Isto é, cidades nas quais o principal meio de transporte se desloca em todo o suporte tridimensional da *troposfera*, levantam automaticamente questões infraestruturais e reivindica a redefinição de conceitos como *tempo* e *espaço*, uma vez que a noção de *distância* ou *lugar*, se alteram necessariamente.

Isto está expresso no *devaneio pseudo-intelectual de exploração conceptualizante* de um possível futuro a médio-prazo, pelo “inquieto” Winy Maas:

Welcome to skycar city. A city with ‘streets’ at any level, or perhaps empty of streets as we know them... In this new type of metropolis, traffic lights are replaced with a car’s on-board navigational system, with parking garages in any location, with a revolutionized address system, the repercussions are endless...<sup>140</sup>

Sem dúvida, o avanço tecnológico da animação em suporte digital, possibilitou que muitas cidades visionárias pudessem ser representadas no cinema, e mesmo que sejam só imagens-movimento (ou ilustrações), potenciam o debate arquitectónico contemporâneo e a prática de investigação neste capítulo do desenho infraestrutural para o futuro da urbe, que certamente será sobrepopulada, com grande densidade construtiva, poluída, congestionada e privatizada.<sup>141</sup>

Winy Maas (MVRDV) e Grace La, orientaram um estudo académico na University of Wisconsin-Milwaukee, no qual se produziu um debate especulativo sobre *skycars*, arquitectura e futura forma da cidade, em urgente confrontação com a problemática da *densidade urbana*. Deste *design studio*, nasceu uma interessante

produção de modelos *skycar*, bem como as apetecíveis infraestruturas e redes arbitrárias, necessárias e hipoteticamente agregadas ao novo (inevitável?) meio de transporte que voa por entre edifícios.

Num tipo de discurso que levanta mais questões, do que produz cenários concretos, sempre na base imaginativa e intuitiva, Maas, tenta traçar um retrato futuro:

Don't we all dream of the future and its sediments, the future cities? What kind of cities will they be? How will they look? On what basis do we form our fantasies? How will cities adapt to major changes? Will global warming create sheltered and protected cities? And what will happen when the cities are occupied by evolved types of human species that require other habitats? And what if there is "outer life" that enters our domains? Or what if there are new technologies?<sup>142</sup>

Todas estas especulações estão intrinsecamente ligadas à arquitectura e não somente "ao critério" de cineastas e visionários, uma vez que muitas dessas visões futuristas, necessitam da arquitectura para as materializar e concretizar. As "urgências tecnológicas" que Winy sugere terem sempre acontecido por força das necessidades momentâneas de cenários instáveis em sociedades potencialmente inovadoras<sup>143</sup>, resultam da latente tecnocracia, e aí os arquitectos terão tido uma palavra (ou duas!)...

Batemos no separador - *infra-estrutura* - um dos processos urbanos básicos para que haja acessibilidade e movimento, pedestre e de meios de transporte individuais ou colectivos:

The definition of a city has clearly followed the technological potential: In the Middle Ages, cities measured more or less 5 kilometers in diameter (one hour of walking); in the 1950's, 15 kilometers (one hour of cycling), in the 1980's 100 kilometers (one hour of driving), in the 2000's, 500 kilometers (one hour of flying). What will happen to urbanism when infrastructural means radically change?<sup>144</sup>

É certo que, como observámos em *Minority Report*, os *maglevs* são uma alternativa aos deslocamentos de hoje, incorporando a arquitectura e a engenharia o modo como estes veículos poderão ocupar o espaço urbano, facto que acontece nalgumas cidades em que os comboios já se deslocam segundo esta tecnologia, sobre campos electromagnéticos, como em Xangai (com velocidade de topo de 501km/h), e estudam-se e especulam-se hipóteses por todo o mundo que reduzirão substancialmente o tempo e a comodidade das viagens, mas em todas as hipóteses, em que a do filme de Spielberg pela sua simbiose mutualista entre *velocidade-espaço urbano-infra-estrutura* parece ser a mais adocicada (porque num futuro próximo), voltamos sempre à velha questão do *impacto urbano* que os suportes estruturais têm na

paisagem, na qual se rasga e se esventra continuamente, provocando sufoco e pressão, fazendo aumentar a tensão da urbe e provocando-lhe constantes infecções com as inevitáveis e embrionárias zonas problemáticas adoçadas aos viadutos de betão.

A hipótese dos carros voadores é sinceramente, mais agradável.

Todos por todo o espaço 3D.

O impacto urbano poder-se-ia medir na imediata constatação de que as infraestruturas hoje necessárias, estradas e afins, seriam recategorizadas, ou seja, estas vias tornar-se-iam redundantes, e o tráfego precisaria de novas regras e de um registo de orientação totalmente automatizado.

Um novo urbanismo emergiria, adaptado aos veículos compactos e com grande *performance* aerodinâmica, e possivelmente, a cidade até agora *bidimensional*, com o planeamento urbano regido por zonamentos, maximizava todo o seu potencial 3D. *Robots* (*Robôs*, Chris Wedge, 2005), uma fábula cinematográfica sobre um mundo ocupado por máquinas (metáfora para a condição humana e avanço desenfreado da tecnologia), oferece uma *Robot City* (Robópolis) com trânsito massificado de veículos voadores, a fazer lembrar a série animada *The Jetsons* (1962).

No nosso *skycar* privado, seríamos constantemente a lente de uma câmara a captar o plano do *olho de Deus*, a resolução perfeita de uma imagem de satélite. Movimento aleatório. Velocidade. Desvios. Manejamento arbitral. Cidade em baixo, em cima, à esquerda, à direita, atrás e à frente. Estacionar... Onde? O que será estacionar? Uma mega estrutura tipo *casulo* (à *Matrix*) onde pousam os “brinquedos”? O resultado para Winy e a equipa é parecido, em género de *silos megalómanos*, autênticos *interface-depositórios de abelhas*.<sup>145</sup> E o espaço (de sobra, que sobra) circundante e adjacente, é livre para aceitar todo o tipo de programa, especialmente o da habitação. Estacionar - em casa.

Seremos *travellings ilimitados*, um contínuo plano de *sequência*...

Viver numa comunidade 3D será com certeza delicioso, mas será que controlaremos o *puzzle*? Em 2030, o *skycar* poderá ser uma alternativa viável, e aí começará a reorganização urbana; em 2090 a cidade é já planeada com base nos *skypaths*: os anúncios publicitários, entradas, *foyers* e grande parte da acção humana ocorrerá a 800m de altitude; a arquitectura produzirá arranha-céus que se suportam em rede, formando uma *Tower City* que se “desvia” dos trilhos aéreos; em 2210, a cidade atrofiada no “poço” em que se transformou a superfície terrestre, com os “edifícios seniores” do esquecido século XX, irá colapsar na escuridão e bem lá no alto, uma (bio?) máquina, que se expande incessantemente até cobrir o globo terrestre.<sup>146</sup>

Para onde, depois?

### **Quando for grande...? Quero ser Astronauta!**

Em 2001, sonhamos com o espaço sideral, vivemos nesse espaço, e percebemos que não foi feito para nós. Ainda assim, o *desejo*, por vezes é mais forte que

a razão, e o sonho comanda o pensamento...

*Gattaca*, acolhe um dos últimos projectos do mestre americano do Movimento Moderno, o *Marin County Civic Center* (San Rafael, Califórnia, 1957-62), que curiosamente já tinha sido utilizado na sociedade opressiva e subterrânea do filme *THX 1138* (George Lucas, 1971), é utilizado como arquitectura futurista nesta distópica sociedade, num gesto que faz uso dos seus monumentais espaços para criar uma estranheza e esterilidade cirúrgica.<sup>147</sup>

**Vincent** - “We now have discrimination down to a science.”

Este *novo tempo*, apresenta-nos uma narrativa com uma fotografia fantástica e o verdadeiro *trunfo da vontade*. O filme de Andrew Niccol (argumentista de *The Truman Show*), é dotado de uma desconcertante plausibilidade futura - a visão de uma sociedade dominada pela *discriminante* Genética.

Os bebés são concebidos *in vitro* num processo de predeterminação genética que “elimina” imperfeições...

**Geneticist** - “This child is still you, simply the best of you.”

Esta deixa é sintomática de uma realidade *não humanista*, em que os pais “escolhem” os filhos através de manipulação genética, contrariando a herança *naturalista* e onde identidade e *status* genético serão controlados por sistemas de identificação biométrica, por forma a garantir a “separação” entre *válidos* (espécimes dominantes e “perfeitos”) e *inválidos* (produtos de *old-fashioned sex*).

Vincent Freeman (Ethan Hawke), foi concebido naturalmente, e logo à nascença é-lhe diagnosticado um conjunto de doenças prováveis e uma esperança de vida de trinta anos. Mas ele ambiciona um dia tornar-se astronauta, e de empregado de limpeza em *Gattaca Aerospace Corporation*, passa a assumir outra identidade, “emprestada” por um *válido* a troco de dinheiro. Esse ser dotado geneticamente, está numa cadeira de rodas (após ter sofrido um acidente), mas a missão que lhe era destinada à nascença, acabará por ser cumprida por Vincent, conseguindo este passar no rigoroso controlo biométrico diário, com amostras de urina e sangue do seu “sósia”, Jerome Eugene Morrow (Jude Law).

Mas quando o Director da missão *Gattaca* é assassinado, o investigador policial Anton Freeman (Loren Dean) quase deita por terra o sonho de Vincent, que entretanto se apaixona por Irene (Uma Thurman), uma *válida*, que o ajuda a escapar à suspeita de homicídio, que ele não cometeu.

No entanto, neste *distópico determinismo genético*, como se quantifica o controlo dos genes sobre o indivíduo? Vincent está onde está, a competir com indivíduos geneticamente superiores e muito mais capazes, e o seu sucesso advém da

sua força de vontade. Este *triumfo da vontade*, faz tremer o ideal de perfeição genética que ainda não tem maneira de controlar os genes da força interior.

Toda esta trama de Vincent é forjada no apartamento onde vive com o verdadeiro Jerome, mas é no edifício de Frank Lloyd Wright que se esquia diariamente de si mesmo.

O *Marin County Civic Center* encaixa na paisagem de forma *sublime*, e proporciona a partir do interior a contemplação da mesma, ao pousar em três montes. A longa forma horizontal do edifício quebrada pela *rótula* copulada a inferir uma ligeira inflexão na direcção, o gesto elegante da estrutura monumental a efervescer de plasticidade e a “decoração” das fachadas com arcos (reminiscente da influência oriental de Wright), a imprimirem um certo ritmo paulatino ao olhar, pautam a tranquilidade necessária a um centro de investigação; bem como as cores suaves e os materiais simples no seu interior, onde os pisos comunicam em jeito de sucessivas varandas pseudo-espíraladas em tons de bege, que enaltecem a continuidade espacial.

**Jerome** (Vincent) - “I don’t know how to thank you.”

**Eugene** - “No, no... I got the better end of the deal. I only lent you my body... you lent me your dream.”

Será a Arquitectura orgânica uma *salvaguarda cinematográfica*, como que uma reapropriação do Modernismo organicista para uma nova *Arquitectura Clássica*?

Esta “opção” pelo declarado experimentalismo anticlassicista de Wright, mostra que o cinema quer *aquela arquitectura* e não é só porque cresceram juntos, mas também pela imagem *bucólica* e *horizontal* cujos códigos legíveis já tiveram algum tempo para se fixar e assegurar a nova atmosfera que buscam as *cenografias futuristas*.

É uma nova *âncora* para desenhar o futuro, onde vigora a fusão com a *natureza* e a *plasticidade*, cujas formas representam *rupturas conceptuais* que o cinema tenta incorporar e dizer - *é por ali!*

Lloyd Wright é uma presença assídua no universo cinematográfico de *North by Northwest* a *Gattaca*, desde o suspense à ficção-científica, essa devoradora do imaginário...

*Imaginário*, esse antigo “alibi do real, num mundo [outrora] dominado pelo princípio de realidade.”<sup>148</sup>

Real, esse actual “alibi do modelo [*Disneyficado*], num universo regido pelo princípio de simulação.”<sup>149</sup>

**Notas**

1. Pat Breerton, *Hollywood Utopia*, Bristol, Intellect Books, 2005, pág.141 - Gold cited Feuer 1990:15
2. Maria Pramaggiore e Tom Wallis, *Film: A Critical Introduction*, London, Laurence King Publishing, 2008, pág.387
3. Gianni Canova, "O Olhar sobre a Cidade", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.184
4. Pedro Jordão, "Celulóide", *NU*, nº5
5. Volker Fisher, "Designing the Future", in Stanley Kubrick, Alemanha, Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main, 2004, pág.103
6. *Ibidem*
7. Jorge Figueira, *Agora que stá tudo a mudar*, p.99
8. *Ibidem*
9. Volker Fisher, "Designing the Future", in Stanley Kubrick, Alemanha, Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main, 2004, pág.103
10. *Ibidem*, pág.104
11. *Ibidem*
12. Eduardo Geada, *Cinema e Transfiguração*, Lisboa, Livros Horizonte, 1978, pág.87
13. *Ibidem*
14. Volker Fisher, "Designing the Future", in Stanley Kubrick, Alemanha, Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main, 2004, pág.111
15. *Ibidem*
16. *Ibidem*, pág.105
17. *Ibidem*
18. *Ibidem*, pág.107
19. *Ibidem*
20. *Ibidem*, pág.118
21. *Ibidem*
22. *Ibidem*
23. Jorge Figueira, *A Noite em Arquitectura*, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 2007, pág.79
24. Bill Krohn, "O Tempo dos Enigmas", in *Colecção Grandes Realizadores: Stanley Kubrick*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008, pág.69
25. *Ibidem*
26. *Ibidem*, pág.55
27. Maria Pramaggiore e Tom Wallis, *Film: A Critical Introduction*, London, Laurence King Publishing, 2008, pág.145
28. Manuel Graça Dias, in "Seminário Internacional Cinemarchitecture"
29. *Ibidem*
30. Maria Pramaggiore e Tom Wallis, *Film: A Critical Introduction*, London, Laurence King Publishing, 2008, pág.145
31. Bill Krohn, "Kubrick Superestrela", in *Colecção Grandes Realizadores: Stanley Kubrick*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008, pág.55
32. Roland Barthes,, *A câmara clara*, Lisboa, Edições 70, 2006, pág.75
33. *Ibidem*, pág.98
34. *Ibidem*, pág.98

35. Dietrich Neuman, "Blade Runner", in *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, Munich/New York, Prestel, 1996, pág.152
36. Paolo Portoghesi, *Depois da Arquitectura Moderna*, Lisboa, Edições 70, 1985, pág.53
37. Mark Lamster, "Wretched Hives: George Lucas and the Ambivalent Urbanism of Star Wars", in *Architecture and Film*, New York, Princeton Architectural Press, 2000, pág.231
38. Luis S. Gnoato, "Blade Runner. A Cidade pós-futurista.", 2004
39. Andre M. Butler, "Postmodernism and science fiction", in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge [et al.], Cambridge University Press, 2003, pág.141
40. *Ibidem*, pág.140
41. Giuliana Bruno, "Ramble City: Postmodernism and 'Blade Runner'", *JSTOR*, October, vol.41, 1987, pág.62 – cit. Jameson, *Cultural Logic*, p.54
42. Giuliana Bruno, "Ramble City: Postmodernism and 'Blade Runner'", *JSTOR*, October, vol.41, 1987, pág.62
43. *Ibidem*
44. *Ibidem*, pág.64
45. Paolo Portoghesi, *Depois da Arquitectura Moderna*, Lisboa, Edições 70, 1985, pág.47
46. Christine Boyer, *Cybercities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996, pág.113
47. *Ibidem*, pág.114
48. Manuel C. Teixeira, "Arquitectura e Cinema", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.36
49. *Ibidem*, pág.37
50. Manuel Graça Dias, in "Seminário Internacional Cinemarchitecture"
51. *Ibidem*
52. Giuliana Bruno, "Ramble City: Postmodernism and 'Blade Runner'", *JSTOR*, October, vol.41, 1987, pág.66
53. *Ibidem*, pág.74
54. Manuel C. Teixeira, "Arquitectura e Cinema", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.37
55. Michael Webb, "Like Today Only More So': The Credible Dystopia of Blade Runner", in *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, Munich/New York, Prestel, 1996, pág.44
56. Manuel Graça Dias, in "Seminário Internacional Cinemarchitecture"
57. António Rodrigues, "Cinema, Arquitecturas", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.86
58. *Ibidem*
59. Manuel C. Teixeira, "Arquitectura e Cinema", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.37
60. Comentário áudio de Ridley Scott no DVD de *Blade Runner*
61. Comentário áudio de Tom Southwell (Production Illustrator) no DVD de *Blade Runner*
62. Comentário áudio de Lawrence G. Paull ( Production Designer) no DVD de *Blade Runner*
63. Comentário áudio de Ridley Scott no DVD de *Blade Runner*
64. Comentário áudio de Lawrence G. Paull ( Production Designer) no DVD de *Blade Runner*
65. Comentário áudio de Ridley Scott no DVD de *Blade Runner*
66. Manuel C. Teixeira, "Arquitectura e Cinema", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da

- Cinemateca, 1999, pág.37
67. *Ibidem*, pág.38
68. Dietrich Neuman, “Blade Runner”, in *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, Munich/New York, Prestel, 1996, pág.152
69. Marc Augé, *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*, 90 Graus Editora, 2005, pág.87
70. *Ibidem*, pág.69
71. *Ibidem*, pág.67
72. Ana L. Braga, “O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico”, 2004
73. Marc Augé, *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*, 90 Graus Editora, 2005, pág.67
74. Ana L. Braga, “O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico”, 2004
75. *Ibidem*
76. Guy Debord, *A Sociedade do Espetáculo*, Lisboa Edições Antipáticas, 2005, pág.14
77. Ana L. Braga, “O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico”, 2004
78. Comentário áudio de Alfonso Cuarón no DVD de *Children of Men*
79. Comentário áudio de Jennifer Williams (Cenógrafa) no DVD de *Children of Men*
80. Comentário áudio de Slavoj Žižek (Filósofo) no DVD de *Children of Men*
81. Comentário áudio de Tzvetan Todorov no DVD de *Children of Men*
82. Comentário áudio de Slavoj Žižek (Filósofo) no DVD de *Children of Men*
83. Comentário áudio de Jim Clay (Director Artístico) no DVD de *Children of Men*
84. António Rodrigues, “Cinema, Arquitecturas”, in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.84
85. Comentário áudio de Alfonso Cuarón no DVD de *Children of Men*
86. Duarte Silva, *Prova Final de Arquitectura*, 2007, pág.201
87. Curto documentário sobre Philip K. Dick no DVD de *Blade Runner*
88. Juan A. Rivera, *O Que Sócrates diria a Woody Allen – cinema e filosofia*, Coimbra, Tenacitas, 2006, pág.194
89. *Ibidem*, pág.196
90. Comentário áudio de Steven Spielberg no DVD de *Minority Report*
91. Clénia Cohen, “A Revelação”, in *Colecção Grandes Realizadores: Steven Spielberg*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008, pág.68
92. Comentário áudio de Steven Spielberg no DVD de *Minority Report*
93. Clénia Cohen, “A Revelação”, in *Colecção Grandes Realizadores: Steven Spielberg*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008, pág.68
94. Jean Baudrillard, *Simulacros e Simulação*, Lisboa, Relógio D’Água Editores, 1991, pág.117
95. Clénia Cohen, “A Revelação”, in *Colecção Grandes Realizadores: Steven Spielberg*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008, pág.68
96. *Ibidem*
97. Maria Pramaggiore e Tom Wallis, *Film: A Critical Introduction*, London, Laurence King Publishing, 2008, pág.389
98. *Ibidem*
99. Comentário áudio de Steven Spielberg no DVD de *Minority Report*
100. Marc Augé, *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*, 90 Graus Editora, 2005, pág.93

## ESPAÇO [URBANO]

101. Ibidem, pág.79
102. Dieter Hassenpflug, “Sobre centralidade urbana”, 2007
103. Ibidem
104. Eliane Lordello, “A Vila” medrosa e a Broadacre esperançosa: um ensaio comparativo de simbologias territoriais no cinema e na arquitetura”, 2005
105. Ibidem
106. Dieter Hassenpflug, “Sobre centralidade urbana”, 2007
107. Ibidem
108. Comentário áudio de Alex Mcdowell no DVD de Minority Report
109. Comentário áudio de Alexander Laurant (ILM Art Director) no DVD de Minority Report
110. Carla Lopes, Prova Final de Arquitectura, pág.36
111. Pedro Cordeiro, A velocidade como meio para novas formas do espaço, 2004, pág.9
112. Ibidem, pág.10
113. Ibidem, pág.11
114. Ibidem, pág.12
115. Ibidem, pág.91 – cit. Toyo Ito, “Tarzanes en el bosque de los medios”, Barcelona, 2G, 1997
116. Ibidem, pág.92
117. Ibidem
118. Ibidem, pág.94
119. Ibidem, pág.101
120. Arq./a, nº61, pág.32
121. Jean Baudrillard, “The Masses: The Implosion of the Social in the Media”, 1985, pág.587
122. Ibidem, pág.586
123. Jean Baudrillard, Simulacros e Simulação, Lisboa, Relógio D’Água Editores, 1991, pág.151
124. Rosa Moura, “A cidade vigiada. The Truman Show, de Peter Weir, 1998”, 2004
125. Ibidem
126. Ibidem
127. Jean Baudrillard, Simulacros e Simulação, Lisboa, Relógio D’Água Editores, 1991, pág.21
128. Rosa Moura, “A cidade vigiada. The Truman Show, de Peter Weir, 1998”, 2004
129. Ibidem
130. Paul Virilio, The Vision Machine, London, BFI Publishing, 1994, pág.65
131. Ibidem
132. Ibidem, pág.66
133. Jean Baudrillard, “The Masses: The Implosion of the Social in the Media”, 1985, pág.585-86
134. Gianni Canova, “O Olhar sobre a Cidade”, in Cinema e Arquitectura, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.185
135. Ibidem
136. Ibidem, pág.188
137. Ibidem, pág.187
138. Ibidem
139. Ibidem
140. Winy Maas & Grace La, Skycar City: A Pre-emptive History, Barcelona/New York, Actar, 2007, contra-capá
141. Ibidem, pág.13
142. Ibidem, pág.21
143. Ibidem
144. Ibidem, pág.22
145. Ibidem, pág.148

## ENTRE OLHARES E FLUXOS

146. Ibidem, pág.200-03
147. Paulo Y. Fujioka, “Presença da arq de Frank Lloyd Wright no cinema”, 2008
148. Jean Baudrillard, Simulacros e Simulação, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1991, pág.153
149. Ibidem



# TECHNOIR PARIS

*«Sim, a noite chegou... outro mundo...  
Duro, cínico, analfabeto, amnésico, girando sem motivo.  
Estendido, aplanado, como se se tivesse suprimido a perspectiva, o ponto de fuga.  
E o mais estranho é que os mortos-vivos deste mundo são construídos sobre o mundo de antes.  
As suas reflexões, as suas sensações, são de antes.»*

Jean-Luc Godard

**ESTÓRIAS DE AMOR,  
LUZ E MORTE...  
E A LIÇÃO DE M. HULOT**



Paris, cidade cinematográfica e icónica.

O cinema leva-nos pelas ruas da cidade, por vezes labirínticas, e revela-nos muitos dos seus segredos, ou seja, *flanamos* dentro da película com o nosso corpo a relaxar e os olhos a servirem de médium para aquele *transporte colectivo*.

Desde o início, a paixão do cinema pela cidade de Paris, desenhou no ecrã esse testemunho da simbiose irrefutável entre as duas artes (arquitectura e cinema).

Irmãos Lumière com certeza, e depois deles uma extensa árvore genealógica e contextualizada, da visão naturalista de Léonce Perret em *L'Enfant de Paris* (1913), a história inumana de uma menina raptada, ao perfume de um *affair* entre dois desconhecidos em *Ultimo tango a Parigi* (*O Último Tango em Paris*, 1972) de Bernardo Bertolucci, passando por Luis Buñuel (*La mort en ce jardin - Labirinto Infernal*, 1956), Jacques Tati (*Mon Oncle - O Meu Tio*, 1958) e François Truffaut (*Les quatre cents coups - Os Quatrocentos Golpes*, 1959), ou Eric Rohmer (*La Femme de l'aviateur*, 1981), Roman Polanski (*Frantic - Frenético*, 1988), Philip Kaufman (*Henry & June*, 1990) e Luc Besson (*Angel-A*, 2005).<sup>1</sup>

### ***Monsieur Hulot par ci... Monsieur Hulot par là... et patati et patata***

A organização do espaço e a imposição de uma qualquer ordem espacial, tem na arquitetura e no urbanismo a sua principal *ditadura* e ao mesmo tempo *mediadora* entre passado e futuro, o velho e o novo. Mas nem sempre estas disciplinas agem da melhor forma, como demonstra Jacques Tati em *Mon Oncle*, um filme que explora contrastes da modernidade na cidade de Paris nos meados do século XX (pós-guerra), principalmente na questão da habitação, tema crucial neste tempo de (re)pensar e (re) fazer cidade.

Tínhamos todo o tipo de revistas e jornais de arquitetura. Também tínhamos tesouras e cola. Assim, fiz uma montagem. Recortei alguns elementos, uma janela circular aqui, uma pérgola ridícula acolá, algum jardim com um caminho tortuoso para dar impressão de ser maior do que era, etc. Na realidade, a casa é um 'pot-pourri' arquitectónico.<sup>2</sup>

O “desenho” da casa que Tati descreve, enquanto processo e resultado, é a crítica do realizador e a sua subsequente suspeição em relação à Arquitectura Moderna e o que de bom ou mau ela traz à comunidade e vida urbana, como expõe declaradamente na sua vedeta cinematográfica posterior *Tativille* (uma referência fonética a *Alphaville*), em *Playtime*, concentrando-se este na arquitetura em altura dos anos 60.

O que se observa em *Mon Oncle*, é *canonização* da Arquitectura Moderna nos anos 50 e o *boom* arquitectónico da reconstrução no pós-guerra. Alojamentos baratos em prédios novos com muitos andares era o que se construía por toda a parte em

França.<sup>3</sup>

Paris não foge à regra e entra num prelúdio de potencial crise de identidade e uniformidade das *novas cidades*. A demolição de bairros antigos faz com que Tati filme nos arredores de Paris, em Saint-Maur, e idealize esses bairros construindo o cenário para a casa de M. Hulot (Tati) à sua medida, um homem alto e corpulento, transmitindo ao espectador uma *atmosfera humanista* naquela *arquitectura de dimensão humana* (nas subidas e descidas do personagem pelas escadas), mesmo que salte à vista alguma *desordem espacial* fruto de sucessivas modificações no velho imóvel, inserido num subúrbio também ele desordenado.

A descontinuidade que marca a ruptura entre os dois mundos, é um velho muro em ruínas representado em primeiro plano (com a nova cidade num plano posterior), por onde Hulot passa, sempre que se desloca a casa da irmã. Este (real) bairro “apertado” e moderno, na periferia de Paris (em Créteil), acolhe a memoravelmente ridícula e antropomórfica *Villa Arpel*, que Tati desenhou conjuntamente com Jacques Lagrange (seu colaborador, pintor e cenógrafo). A *Villa Arpel* é a legítima representação da sociedade organizada, cercada pelo jardim geométrico que cristaliza a funcionalidade e organização do Modernismo, e a mercantilização de todo o tipo de *bugigangas* industrializadas.

Charles Arpel (Jean-Pierre Zola) é o cunhado de Hulot, tio de Gérard (Alain Bécourt), a criança-elo entre o *espaço-memória* do tio, e o *espaço-ruptura* onde vive com os pais.

A mística poética que Tati encontrava na atmosfera do *velho bairro* de M. Hulot, evapora-se no *medley* arquitectónico da casa moderna de M. Arpel e Mme Arpel (Adrienne Servantie), que serve para ser mostrada aos visitantes na sua opulenta organização e racionalismo. Este fervor rectilíneo do betão, entranha-se no comportamento humano, nas atitudes de rigidez e severidade dos personagens.<sup>4</sup>

Nesta *luta* imagética, Tati impõe outro aspecto formal - o *som*. O som tem forma, e garante as formas dos novos tempos, em jeito de ruídos, dando corpo à mecanização do quotidiano, que tanto em *Mon Oncle* como em *Playtime*, resultam comicamente e fazem um belo par com a arquitectura. A acústica, é também um elemento chave na cultura *godardiana*, como no nosso ruidoso *Alphaville* ou em *Week End* (*Fim-de-Semana*, 1967), um conto sobre o bem estar codificado, a revolução visceral do automóvel enquanto extensão do ser humano (corpo) pautada pelos congestionamentos de trânsito e uma perversa indiferença pela morte, ou seja, a Europa da segunda metade do século XX.

**Cidade Dor**

**ALPhAViLLE**

CIDADE DOR



*Alphaville (1965)*

**Alpha 60** - “Por vezes, a realidade pode ser demasiado complexa para ser transmitida oralmente. A lenda recria-a sob uma forma que lhe permite atravessar o mundo.”

*‘Vous entrez dans Alphaville - Silence, Logique, Sécurité, Prudence’*

Este é o letreiro à entrada da cidade que nos indicia em que espécie de urbe estamos a entrar, juntamente com o detective, que vem dos *Países Exteriores...*

*Alphaville* é o testemunho do que a cidade modernista tem de *vazio*, do *urbanismo do silêncio*. É *repressão social*, e o uso da tecnologia como instrumento de controlo social.

Lemmy Caution (Eddie Constantine), um detective *hard-boiled*, entra na cidade de Alpha 60, no seu *Ford Galaxy*, combate o computador-vilão, mata o cientista malvado e fica com a *bond girl* Natacha Von Braun (Anna Karina). O clímax ocorre quando Lemmy “mata” o onnipotente super-computador, a recitar poesia...

Poder-se-ia resumir desta forma esta - estranha aventura de Lemmy Caution - mas este filme comporta subtenuidades que merecem um olhar atento, não tivesse sido realizado por Jean-Luc Godard, o celebrado *enfant terrible* da *Nouvelle Vague*.

### **A Cidade Dor**

Onde não existe *significante*, não existe *significado* e aí, a dormente *dor*, apodera-se da existência e do espaço.

Fernando Namora, faz uma análise sintética mas precisa, do que se passa numa das mais importantes e fantásticas películas de Godard, nem sempre mencionada pelos críticos, mas que, recorrendo paradoxalmente em jeito *pastiche* a outras referências cinematográficas, enceta uma simbiose híbrida entre o *noir* e a ficção-científica (sem efeitos especiais), uma espécie de culto *standard* da distopia, que se propagou até aos dias de hoje (e continuará, pela própria fatídica condição humana).

*Que é Alphaville?*, questiona Namora a propósito de uma analogia a Genebra (Suíça aburguesada). É a,

capital de uma galáxia longínqua, com os seus milhões de cérebros electrónicos, dirigida por um sábio que desertou da Terra e da Terra importou as armas da opressão, as sementes que adulteram o convívio entre os homens. Mas não uma cidade imaginária, de cenários fabulosos. Alphaville é Paris [...] Mas Paris actual. Talvez a verdadeira Paris, que a nossa retina, temendo fixá-la assim, deforma com a memória tranquilizadora do passado. Deste modo, Godard evidencia-nos que vivemos já o mundo gelado, racional, onde ‘as palavras perdem o seu sentido e os sentimentos as suas palavras’, que prevíamos para o dia de amanhã. Em Alphaville domina a lógica e ignora-se o amor; ali, portanto, o homem foi destruído.<sup>5</sup>

CIDADE DOR



*Alphaville (1965)*

As pessoas, ou melhor,

os térmitas da noite perpétua de Alphaville (...) passam sem ruído (...) a caminho de um destino premeditado. E não riem, não hesitam, não comunicam. Só os pneus respingam no asfalto luzidio.<sup>6</sup>

E é esse asfalto, em boa parte, o responsável pela (suposta) organização e reticulação da urbe moderna, da organização do mecanismo social, da reificação do ser humano e de toda uma tribulação colectiva e pobreza interior.

**Lemmy Caution** - “Tudo o que é estranho é ‘normal’ nesta cidade!”

Nesta visão distópica do realizador sobre Paris, que padece de uma sociedade desumanizada fruto do progresso tecnológico desmesurado, somos introduzidos num “pesadelo modernista”, no qual os edifícios com cortinas de vidro são simultaneamente símbolos desse progresso e do apocalipse. Curiosamente, estes edifícios modernos não abundavam na cidade dos anos 60, nem hoje em dia, restringindo-se ao *Quartier de La Défense*, onde foi em parte rodado o supostamente “todo-moderno” *Alphaville*.

### **Germinando iconograficamente... *La Défense***

Nos anos 50, no pós-guerra, a França aposta num conjunto de actos e edifícios comemorativos de onde nascem empreendimentos como *La Défense*. A falta de espaços de escritórios em Paris leva a que seja pensada a construção de um bairro ou cidade de negócios, e inicia-se em 1958, uma acção de reabilitação de uma zona degradada na periferia de Paris.

*La Défense*, representa a Paris radicalmente modernizada, emulada pela paradigmática modernidade da paisagem urbana Nova-Iorquina, que se desenvolveu rapidamente a seguir à II Guerra Mundial. Este *topos* de *Alphaville*, é o distrito ou centro financeiro da cidade, e o *centro nerval* do celulóide.

Um plano inicial é elaborado em 1957 por uma equipa de três arquitectos, Bernard Louis Zehrfuss, Robert Edouard Camelot e Jean de Mailly (1911-1975), que agiram segundo os princípios propostos em 1931 por Le Corbusier, num concurso de ideias onde o mestre propôs um quarteirão de edifícios em altura centrado sobre uma zona pedonal. Estes arquitectos serão *a posteriori* responsáveis pela coordenação e implementação da obra, assim como autores de várias torres para aí projectadas.

O primeiro plano formal é aprovado em 1964, segundo os princípios da Carta de Atenas, separando o trânsito automóvel do pedonal, com a inclusão de mais um arquitecto na equipa, Robert Auzelle.

A partir de 1964, construíram-se os primeiros edifícios (1965-69), todos

CIDADE DOR



*La Défense | 'Paris la Nuit'*

de morfologia idêntica: uma base de 42 m por 24 m, de altura limite de 100 m e uma superfície de 30.000 m<sup>2</sup>, a *Torre Nobel*, do arquitecto Jean de Mailly, é a primeira em levantar-se na *La Défense*.

Torres de “segunda geração” até 200 m de altura, nascem durante a década de 70 (1970-73) com o intuito de aumentar as superfícies das edificações para 100.000 m<sup>2</sup>, como a *Torre (ex-)Fiat* (Saubot e Julien Framatome), de 184 m de altura e 44 andares.

Nos anos 80, surgem as torres de “terceira geração”, de vidro e no prelúdio das *energias alternativas*, em modelos mais económicos, mais baixas e menos largas como as torres *Pascal* (1883) e *Voltaire* (1988) de La Fonta.

Desde 1993 que a tecnologia toma conta da construção, como nas torres *Sequoia* (1999) de Andrault-Parat-Torrieri e *CBX* (2003) de Saubot-Rouit-Metge + Kohn Pedersen, e o grande último projecto a ser construído foi ganho em concurso pelo atelier Morphosis de Thom Mayne - uma *torre ecológica* equipada com turbinas eólicas que fornecem ar fresco, e duplo revestimento de metal destinado a filtrar os raios solares, numa bio-mimética estrutura irregular que afunila em altura.

### ***Mise en scène***

A ideia era filmar Paris como se estivesse na Idade Média, com um novo tipo de luz.

Todo o *mise-en-scène* é delicioso, desde a gabardina de Lemmy ao “corpo” de Alpha 60. Raoul Coutard (Director de Fotografia) fala desta ideia concreta de luz - *tipo medieval* - uma vez que deixa a luz amplificar-se pela película. Ele explora cada canto do espaço interior, em longos planos com a *câmara na mão*, como acontece no início quando Lemmy chega ao hotel e percorremos juntos, num longo plano *único* de quatro minutos, o percurso que o detective faz desde o *lobby* até ao quarto, passando pelo elevador e os estreitos corredores. A atmosfera arquitectónica moderna é fabulosamente captada pela câmara de Coutard, assim como a cidade pouco luminescente que tem como fio condutor - o *automóvel* - não admira portanto, a influência deste *camera-man* em cineastas como Martin Scorsese, como já foi referenciado em *Taxi Driver*.

Em termos de signos e iconografia, a película é exaustiva e atentamente detalhada, a começar pelo *contraste* entre as ruas escuras e o brilho dos centros nervais electrónicos ou dos edificios de betão e vidro; as nuances de curtas imagens em negativo; grande *plasticidade* na imagem-som, captando-nos a atenção a voz monocórdica e monótona do computador-cérebro em contraste com a música palpitante de Paul Misraki; as escultórico-laminadas escadas em caracol de acesso ao piso onde Natacha e outros indivíduos tem aulas que são autênticas *lavagens*

*cerebrais* protagonizadas por Alpha 60, que tomam lugar no *Institut de la Sémantique Générale*; o “espectáculo de luz e som” na piscina do *Ministère de la Dissuasion - Police*, e a coreografia dos mergulhos sucessivos e movimentos na água das nadadoras, na desconcertante cena de fuzilamento dos que agiram “illogicamente”..

**Condenado** - “Ouçam-me, normais! Nós vemos a verdade que vocês já não vêem. E ela diz que a essência do homem é o amor e a fé, a coragem e a ternura, a generosidade e o sacrifício. Tudo o resto é um obstáculo do progresso da vossa ignorância cega!”

O uso dos quartos do *Hôtel Continental* onde Anna declama os poemas de Éluard, em *enquadramentos sublimes*, que exaltam a beleza da atriz, na programada sexualidade para uma cultura de massa, como no plano da mulher nua - uma estátua viva - perto da parte invisível de Alpha 60; os letreiros luminosos que piscam a ocupar a tela inteira, como  $E = mc^2$ ; e o apetite de *Paris la nuit*, que Raoul Coutard “usa e abusa”, enchem a tela de *plasticidade* e de *signos*, como um *puzzle* de *significantes* aberto à discussão.

É interessante observar como Godard se afastou de *A bout de souffle*, em que Belmondo (Michel Poiccard) ficava maravilhado com as “belezas” da cidade, da modernidade de Baudelaire, e o jogo de sedução com a estudante Americana Patricia (Jean Seberg) naquele cenário real que são os *Champs-Élysées*. É o ímpeto da *Nouvelle Vague* a descer às ruas e a filmá-las como elas são, respeitando a topografia, vivendo a *cidade concreta* numa sociogeografia precisa, Paris.

Paris é agora usada, como a cidade do horror, impiedosa e sem amor. As belezas aqui são artificiais e perigosas. Lemmy quase encarna um verdadeiro solipsista, agarrando o pensamento que controla a vontade, num espaço que não é controlado consciente ou inconscientemente pelo ser, mas pela lógica, da qual ele desconfia e sente a sua existência a pairar num mundo virtual (que poderia ser imaginado por ele enquanto experiência mental).

O que assusta, é que nem um único cenário foi construído, é a Paris real, com ruas anônimas e edifícios públicos que sustentam o diálogo entre o *open space* e a *vitrine*, a *transparência* e o *reflexo*, ou seja, Paris é ou poderá vir a ser *Alphaville*, uma distopia *clean* e totalitária.<sup>7</sup>

Não construiu cenários nem um futuro, limitou-se a filmar as partes mais modernas da cidade, tanto no centro como nos subúrbios, um futuro que estava já a acontecer.

Capta-se um futuro no presente - Godard desenha a sua forma realista de filmar.<sup>8</sup>

### **Cadenciada cenografia urbana**

*La Jetée* (Chris Marker, 1962), uma curta-metragem de 29 minutos, abriu *Alphaville* nalguns cinemas franceses, e representa uma síntese interessante da forma e conteúdo.

A película é composta quase exclusivamente por *imagens fixas* (fotografias) cuja sequência só é quebrada uma vez pela *imagem-movimento*, e num toque verdadeiramente poético e perspícaz, quando a actriz (Hélène Chatelain) está a dormir na cama, abre os olhos e sorri.

O narrador (Jean Négroni) conta a história pós-apocalíptica de um homem (Davos Hanich) perseguido por uma memória de infância que se revela fatal. Ele é um prisioneiro atirado para o passado pelos seus carcereiros, numa experimental viagem no tempo.

A narrativa relata as consequências de uma III Guerra Mundial à qual poucos humanos sobrevivem. Estes, iniciam investigações sobre a *viagem no tempo*, com o propósito de busca de mantimentos, comida e uma possível solução para a catástrofe.

Este filme inspirou o argumento de *12 Monkeys*, um filme em que o realizador Terry Gilliam conduz a vida subterrânea a que 1% da população mundial teve de se submeter após a cavalgada de um vírus mortífero que quase exterminava por completo a existência humana. O “voluntário” James Cole (Bruce Willis) é enviado para o passado por forma a obter informações em relação ao vírus para que os cientistas o possam estudar, mas acaba por “acordar” no ano errado, o que lhe trará problemas e o levará a experimentar a terrífica *Eastern State Penitentiary* (uma prisão na *Pennsylvania* desenhada em 1821 pelo arquitecto John Haviland), um dos edifícios que dá corpo à paranóia instalada e suporta a *mise en scène* esquizofrénica.

*La Jetée* é uma profunda meditação sobre a relação entre *memória e tecnologia*, como acontece com a sequência de planos sobre a Paris do pós-guerra completamente destruída, feita em ruínas, e o avanço científico nomeadamente na fabricação de bombas e na viagem no tempo.

### **Dormir sob os telhados de Paris...**

René Clair celebra a *Tour Eiffel* (Gustave Eiffel, 1887-89) a construção metálica e as suas vertigens na curta-metragem de ficção e *Art Deco*, *Paris qui Dort* (*Paris que Dorme*, 1923), na qual

oferece uma magnífica visão poética da cidade, um olhar exteriorizado sobre uma cidade paralisada, como nas fotografias de Atget. A cidade surge imobilizada, hierática, no seu movimento perpétuo, como a imagem de um filme numa mesa de montagem, que podemos parar à vontade, podendo assim escrutar os gestos, os hábitos, os habitantes e as suas manias,<sup>9</sup>

em que o realizador “opõe” sistematicamente a imagem em movimento à imagem fixa durante o discurso cinematográfico.

Nesta década de *sinfonias urbanas*, do cinema *não narrativo* mas *experimental*, é constante o fervor pelos retratos da metrópole, que

com o anonimato das suas multidões e dos seus veículos e o seu movimento incessante, era a materialização por excelência do moderno, mesmo que o seu urbanismo e a sua arquitectura fossem, como eram, do passado.<sup>10</sup>

Destaca-se Dziga Vertov na mais inventiva, moderna e bela de todas estas sinfonias com *Celovek s Kinoapparatom* (*O Homem da Máquina de Filmar*, 1929). Toda a sua obra é um laboratório de formas cinematográficas e o novo instrumento vanguardista não só datava o presente como abria novas possibilidades de percepção, e Vertov ia decifrando a revolução. Neste *filme-manifesto*, a cidade como signo de movimento e emblema modernista permite, através de Moscovo e Odessa, teorizar poeticamente a superioridade da câmara em relação ao olho humano, um *cine-olho* em que a dialéctica está à frente da câmara, ao proveito do improvisado.

*Sous les Toits de Paris* (*Sob os Telhados de Paris*, 1931), immortaliza René Clair como um dos melhores colecionadores de *estórias* de Paris. O que contribuiu para a *mistificação* da Paris popular, foram os cenários que Lazare Meerson edificou para o filme, os quais criaram uma estilização e idealização da cidade a partir da sua visão estrangeira, uma mistura de “familiaridade e distância” de um não-parisiense.<sup>11</sup> Possivelmente, esta representação estilizada influenciou futuras abordagens cinematográficas da *Paris-matriz*, como em *La Chienne* (1931) de Jean Renoir, *Quatorze Juillet* (1933) de Clair (em estúdio), ou *Hôtel du Nord* (1938) de Marcel Carné, junto ao canal de *Saint-Martin*.

Nestes filmes, os realizadores e os cenógrafos recriam com minúcia a arquitectura “quotidiana”, do banal, a escada de um prédio, um pátio, um apartamento pequeno-burguês e as ruas estreitas cheias de gente. Esta “maneira de fazer”, teve influência directa no indefinível *tom* da história que o arquitecto Cottinelli Telmo cria em *A Canção de Lisboa* (1933), no filme-propaganda de António Lopes Ribeiro, *A Revolução de Maio* (1937), ou no microcosmos cómico de *O Pátio das Cantigas* (Francisco Ribeiro, 1942), nos quais todos os cenários em estúdio recriando bairros populares, transpõem a espacialidade fílmica do cinema realista francês.<sup>12</sup>

### **...voar sobre eles com Haussmann...**

O charme das *boulevards* que envenenou enquadramentos e encontros no cinema, deve-se a um individuo visionário - Georges-Eugène Haussmann.

Os Planos de Haussmann para Paris, ao contrário de Cerdà em Barcelona cujo traçado *abraça* a cidade preexistente mantendo intacta a sua forma, são de

grande *violência urbana* num gesto projectual que não está ao alcance visionário (nem esquizofrénico) de todos, mas uma revolução teria de ter sido feita no tecido medieval de Paris, relacionada com o “bem-estar da população”, a mando de Napoleão III (sobrinho de Napoleão Bonaparte).

Em 17 anos, de 1853 a 1870 (na benesse da lei sobre a expropriação de 1840 e da lei sanitária de 1850)<sup>13</sup>, Paris tornou-se a imagem do barão e demiurgo do século XIX, que com a ajuda de arquitectos e engenheiros, transformou o centro parisiense, demolindo a herança arquitectónica para que uma grelha reticulada e uma estrela com doze linhas de fuga (avenidas) centradas no *Arc de Triomphe* com edifícios de fachada-padrão em toda a sua extensão, encetassem o ponto de partida para um conceito moderno de ambiente urbano contínuo e aberto.

Mas existem intervenções precedentes que compõem um quadro único e monumental, como o conjunto dos *Invalides* e a sequência da *Île de la Cité*, berço da cidade medieval, o *Palais du Louvre*, o *Jardin des Tuileries*, a *Place de la Concorde*, a famosa avenida dos *Champs Élysées* e a *Place de l'Étoile*, que constituía já uma grandiosa *directriz urbana*. Este “eixo histórico”, que estrutura a cidade para Oeste desde o *Louvre*, atravessando o rio *Seine* pela *Pont de Neuilly*, culmina hoje no *Arche de la Défense*, projectado pelo arquitecto Johann Otto von Spreckelsen.

O *Plano Urbanístico Haussmanniano* teve também como meta, executar obras como redes de esgotos, de iluminação e gás, abastecimento de água, construção de aquedutos, implantação de serviços de transportes, abertura de parques e construção de edifícios públicos.

Três princípios básicos: circulação acessível e confortável dentro da cidade; eliminação da insalubridade nos bairros densos; revalorização e reenquadramento dos monumentos, unindo-os através de eixos viários e visuais.

A nova metrópole - um estaleiro constante e perene - ficaria dotada com um inovador espaço público, onde constam *Boulevards*, praças e um traçado anti-labiríntico-medieval, com novas retículas e artérias viárias em bairros antigos.

Impetuoso, Haussmann “adaptou” à antiga cidade uma nova malha de ruas largas (em linha recta), ligando os principais centros urbanos e as estações ferroviárias.

Este acto destruiu centenas de edifícios e deslocou milhares de pessoas, destruindo bairros inteiros.

Hoje, é admirável a intervenção megalómano-evolutiva nefasta à época, e a execução daquele tipo de obras (abertura de grandes avenidas, demolições de velhas edificações, higienização da cidade e implantação de serviços urbanos), ficará para sempre ligada à designação haussmanniana.

Um dos edifícios públicos que pontuaram aquela ansiedade do Homem por uma cidade que representasse o espírito da era moderna, é a imponente *L'Opéra Paris* (1857-74), desenhada por Charles Garnier. Este edifício público neo-barroco com ascendência eclética, é altamente adornado e serviu claramente uma classe alta que

dele tirava o prazer do espaço interior, naquele fervor galopante de modernidade.

**...de automóvel com Corbusier...**

Charles-Edouard Jeanneret-Gris (*Le Corbusier* para os amigos!), era um amante do automóvel, da mobilidade. Este exemplar de refinamento da máquina enquanto modelo de consumo levou o arquitecto a pensar a cidade, também, em sua função.

Este indivíduo, por sinal um dos mestres do Modernismo, deixa-se encantar ao longo do seu percurso, por uma espécie - ímpeto genético francês - do tipo “à grande e à francesa”, e executa gestos, maioritariamente urbanos, com significativo *abrasamento* para com o tecido preexistente. Assim, ao contrário de propostas conciliadores com o preexistente, num posar edificatório natural, como em São Paulo ou no Rio de Janeiro, o *Plan Voisin* para Paris propõe a destruição do centro medieval da cidade e a construção de um mega-espaço comercial e de negócios, pontuado por torres isoladas numa clara atitude de *tabula rasa*.

Na cidade clássica ou tradicional, *rua* e *edifício* são entidades inseparáveis. A arquitetura dá corpo à rua, dá forma à cidade. A partir do século XIX, o traçado viário estabelece-se com uma certa autonomia em relação às edificações, mas ainda assim, são esses edifícios que posteriormente concretizam o tecido urbano, à sua imagem.

A *desmaterialização* da rua e do traçado da urbe protagonizada pelo Movimento Moderno, fez com que nascesse a abstracção geométrica racionalista, formada predominantemente no plano horizontal onde as *vias* tutelam a esquadria do espaço.

Forma de arquitecturas e forma da cidade passam a coexistir sem relação directa ou consequente.

Para Paris, Le Corbusier desenha uma “floresta” ou parque, onde ao longe se vêem os blocos residenciais ou de escritórios do *Plan Voisin*, para o qual ele escreve:

Eu gostaria de fazer um retrato da ‘rua’ contemporânea. Leitores, imaginem-se caminhando nessa nova cidade e aclimatem-se às suas vantagens. Vocês estão sob a sombra das árvores, vastos gramados se estendem à sua volta. O ar é límpido e puro; não há ruídos. Como? Vocês não conseguem ver onde os edifícios estão? Olhem através das ramas das árvores, através do encantador arabesco formado pela trama dos galhos contra o céu, a grandes distâncias entre si, as gigantescas massas de cristal, mais altas que qualquer edifício do mundo. Esses prismas translúcidos parecem flutuar no ar sem qualquer ancoragem no solo – cintilantes sob o brilho do sol de verão, suavemente brilhantes sob o céu cinza do inverno, magicamente reluzentes ao entardecer – são enormes blocos de escritórios. (...) Ao possuir esta cidade uma densidade três ou quatro vezes maior que as cidades existentes, as distâncias a percorrer são três ou quatro vezes menores. Apenas 5 a 10 por cento da superfície do centro de negócios está construída. Esta é a razão pela qual vocês se

encontram a caminhar entre espaçosos parques e longe da barulhenta auto-estrada.<sup>14</sup>

A *promenade* na cidade, desenvolvia-se essencialmente na rua larga, aquela que possibilitava o contacto físico, a *aleatoriedade* do percurso, que posteriormente os passeios vêm regradar e até acrescentar alguma intimidade.

Mas a metrópole moderna, ou melhor, a sua nova cultura urbana, impõe um confronto entre o público e o privado. Esta atitude fomentou diversidades e excentricidades cultivadas por indivíduos no abrigo da clausura, nos espaços fechados, porque no exterior, nas vias, a multidão engolia-os num incipiente niilismo, e no “encontrão” e no “perdão” perdia-se o *flâneur* e ganhava-se o *homem-desvio*.

O diálogo *corbusiano* a negociar com a gravidade, opta por levar a *promenade* por toda a parte na sequência dos pressupostos da *Carta de Atenas*, ou seja, separar os passeios a pé das vias do automóvel, como uma antítese saudável entre percursos pedestres e velocidade nos viadutos, mas o flunar nunca mais voltou a ser como era.<sup>15</sup> A cidade é agora distância, afastamento e pode ser solidão, que no século XXI é elevada a condição *sine qua non* da existência, em frente, por exemplo, a um computador e não ao volante ou de metro com Corbusier.

### **...ou passar despercebido, à deriva no submundo de *Ratatouille***

O *Mickey* deixou de ser o rato mais famoso do cinema.

Divide por enquanto, o estatuto com Remy, um jovem e determinado rato que nos dá a conhecer uma perspectiva inédita da cidade de Paris, *saboreando-a* com um romantismo interessante, onde a câmara tem uma *fluidéz* fora do comum, especialmente na sequência em que Remy anda à deriva pelos esgotos Parisienses, aborda a cidade, corre no interior das paredes, observa-a iluminada do topo do edifício, até chegar à cozinha do *Gusteau's*, depois de se ter desligado da debandada da comunidade roedora do campo rumo à metrópole.

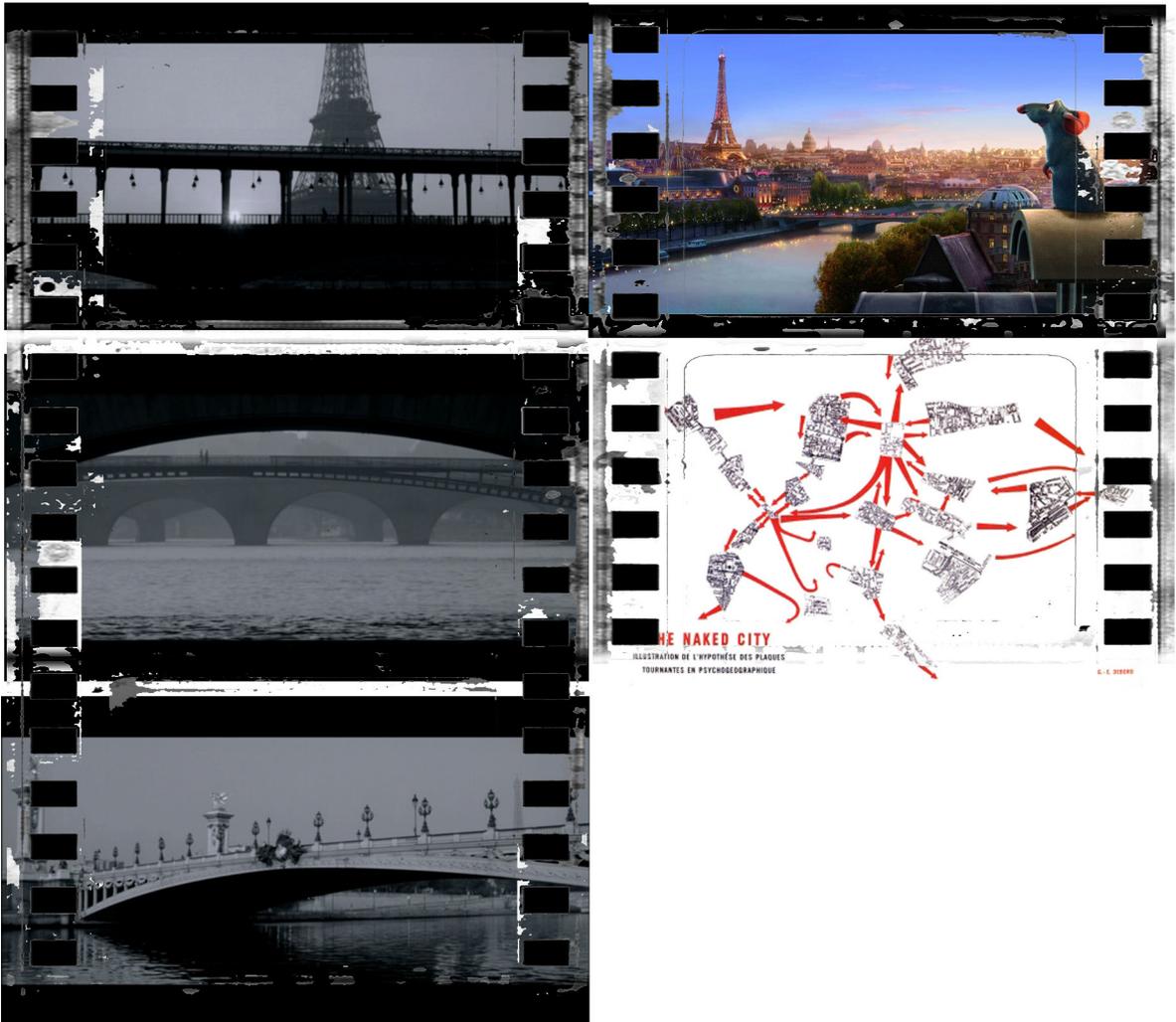
A parceria da *Disney* com a *Pixar*, e o realizador Brad Bird, desenharam um filme de animação muito urbano e uma lição de humildade conduzida por um rato com o dom da culinária, num restaurante *gourmet* de cinco estrelas, do seu herói *Auguste Gusteau*.

*Ratatouille* (*Ratatui*, 2007) cria uma simbiose entre o rato e o seu “compincha-veículo” Linguini, um rapaz desajeitado e tímido que ele “manipula” (tip o marioneta) para poder cozinhar, que vinca a fama da cidade como capital mundial de culinária e não só das luzes e do amor.

Nesta cidade do Olfacto, onde “*Qualquer um pode cozinhar*”, a paisagem urbana é tratada de forma sublime, conduzindo ao êxtase, com as cores e principalmente as texturas a conferirem um realismo impressionante.

Remy, tem definitivamente, uma *ascendência situacionista*, não no sentido de

CIDADE DOR



*Angela-A (2005) | Ratatouille (2007) | The Naked City - Debord*

provocador (embora queira ser chefe de cozinha), mas no percurso que traça pelas entranhas da cidade, construindo os seus mapas com base numa experiência bastante individualizada despoletada pelo seu afinado nariz.

Afinal o que o rato faz, não é nada mais do que a descoberta de sensações e situações.

Reconstruir cidade a partir da *situação*, criticar o quotidiano e o *Internacional Style*, regressando ao espírito inicial do Movimento Moderno no sentido de recuperação de pressupostos modernistas não aburguesados, eram premissas dos membros da *Internationale Situationniste*, sendo Guy Debord, o *enfant terrible* que teorizou a *Sociedade do Espectáculo*, uma espécie de *Padrinho* da junção de várias organizações revolucionárias pela cultura. Debord opõe-se a um desenvolvimento urbano cuja principal finalidade seja o rápido fluxo de um automóvel, daí o seu horror à Paris de Haussmann, abraçando antes uma *geografia do comportamento* baseada em factores humanos e psicológicos.<sup>16</sup>

*Alphaville* afasta-se do situacionismo na *memória central*, *lógica binária*, *codificação* e *pseudo-justiça*, mas tem pontos em comum nas temáticas da *inclusão e exclusão*, *produção de desejo*, *linguagem higienizante* e *dispersão e confusão*.

O interesse pelo urbanismo por parte dos situacionistas, tinha por base, a *psicogeografia*, um termo que utilizavam para designar a observação sistemática dos efeitos produzidos pelos diferentes ambientes urbanos sobre o estado de espírito e comportamento humano. Para isso, utilizavam uma técnica de passagem rápida por esses ambientes - a *dérive* - isto é, deambulavam pela cidade “desorientadamente” deixando-se *atrair* ou *repelir* pela própria cidade.<sup>17</sup> Este “instrumento de captação de dados” permitia a posterior elaboração de *mapas psicogeográficos*, como o *The Naked City* (1957) de Debord, que reconstruíam o espaço urbano a partir de *fragmentos* ou *ambientes*, reflectindo a concepção situacionista da cidade como lugar de desorientação e movimento, pelo que esta visão começava a ganhar corpo (e adeptos) com a profusão e crescimento problemático das zonas suburbanas.

Um indivíduo perdido, desorientado e à deriva, é o personagem de *Angela-A*, que é possivelmente um dos filmes mais interiorizadamente urbano de Luc Besson, filmado a preto e branco na cidade de Paris. Repelido e atraído por dívidas, André (Jamel Debbouze) vive tempos difíceis, até que Angela (Rie Rasmussen), um anjo da guarda, desce dos céus para orientar este compulsivo mentiroso e fazê-lo acreditar em si mesmo.

De barco ou a pé, deambulamos por Paris, cidade actual, à noite ou de dia, percebendo o espaço a partir do chão, de uma forma agradavelmente realista. A película desenvolve-se em torno da *Pont Alexandre III*, em frente ao complexo *Les Invalides*, com o *Seine* quase sempre como pano de fundo, a testemunhar o diálogo que os enquadramentos poéticos de Besson proporcionam entre territórios *agrafados* por sucessivas pontes, elementos horizontais que contrariam perpendicularmente

a trajetória da água. A *Tour Eiffel*, um elemento vertical que pontua (o território), contradiz (a *Pont Alexandre III*) e alegoricamente induz a “ponte” entre o céu (de Angela) e a Terra (de André), faz parte da necessária iconografia (muleta do verosímil) logo numa das cenas iniciais em que André é ameaçado por um magnata; e num dos planos podemos observar um choque de eras arquitectónicas com a *Tour Montparnasse* (Eugène Beaudouin, Urbain Cassan e Louis Hoym de Marien, 1969-72) a rivalizar geograficamente com a *poesia de ferro*.

No microcosmos das *próteses* que ligam as margens do *Seine* e a sua necessária manutenção, o realizador Leos Carax, duplica uma Paris em rápida transformação, mas por isso, de difícil réplica.

Em *Les Amants du Pont-Neuf* (*Os Amantes de Pont-Neuf*, 1990-92), tanto os detritos urbanos como os elementos pródigos, são representados, tendo como fio condutor, uma relação entre duas pessoas que se conhecem numa ponte medieval em reconstrução, o *Pont-Neuf*. Os espaços ocultos (balneários públicos onde pobres marginais lavam o corpo mas não a mente), bem como o centro vazio da cidade (onde carros passam a grande velocidade, demonstrado pelo célere e interessante *travelling* na cena inicial captado por uma “câmara-automóvel”), são, a par com o estado da ponte e o seu cerco, sintomáticos de uma fase de transição pela qual Paris estaria a passar.<sup>18</sup>

Por razões técnicas, Carax viu-se obrigado a reproduzir uma réplica da ponte e das fachadas dos edifícios numa mina no sul de França, um cenário que mereceu comentário do filósofo Guy Debord, que

considerava que a cidade corrupta de Carax era um indicador da desnudez imposta a Paris pelos meios visuais, e um signo imoral que marcava o final da cidade como entidade autêntica.<sup>19</sup>

Não obstante, é evidente a força da representação da vida urbana, a estranha sensação de como a ponte, mais que um abrigo, parece uma *casa*, onde os dois personagens dançam debaixo do fogo de artifício, e a ideia interessante de que o corpo, se arrancado da cidade, fica exposto a uma *queda no vazio* (perdido e atormentado).<sup>20</sup> No final, Alex (Denis Lavant) e Michèle Stalens (Juliette Binoche), caem da ponte para o rio, que lhes devolve a vida e o amor pela cidade, naquele *movimento vertical* que rompe simbolicamente com o *espaço horizontal* e fechado do *Pont-Neuf*.

### **Lemmy Caution, um pitoresco surrealista**

**Lemmy Caution** (V.O.) - “É sempre assim. Nunca entendemos nada e, um dia, acabamos por morrer.”

Paris. Década de 20. Os artistas desconfiavam da sociedade burguesa que

ostentava um estilo de vida convencido e superficial, para eles era uma sociedade em processo degenerativo, e é aí que surge uma espécie de *anti-arte revolucionária* (que os dadaístas haviam começado embora de modo mais desorganizado) - o Surrealismo - uma mudança social e psicológica que vai além do visível, em que a irracionalidade é paradigmática e se misturam diferentes artes em processos de construção variados, como a *colagem* (de arte, poesia, ciência e moda num produto final), a *escrita automática* (que exclui o pensamento racional), a *frottage* (Max Ernst revela a textura dos objectos sobre papel, que ao esfregar, intensifica a capacidade mental e visionária), a *rayografia* (Man Ray fotografa “o objecto” colocado directamente sobre papel sensível à luz para criar uma “imagem sombra”), o *automatismo* (surrealismo abstracto, tratamento visionário, poético e metamórfico dos temas) ou o método *paranóico-crítico* de Salvador Dalí,<sup>21</sup> co-autor dos argumentos dos filmes surrealistas realizados pelo seu comparsa Luis Buñuel, *L'Âge d'Or* (*A Idade do Ouro*, 1929) e *Un chien Andalou* (*Um Cão Andaluz*, 1930), este último com a famosa cena da lâmina de barbear a cortar a “delícia canibal” que é o globo ocular, metaforicamente remetendo o espectador para a visão aterradora que é o próprio “acto de ver” como produto da voz interior, de uma alucinação visual ou de um sonho.<sup>22</sup>

A falta de materialismo, a espontaneidade e o activismo revolucionário surrealista, servem de pretexto para o detective de Godard.

“Homens sujos”, que lutam por ideais que por vezes não compreendem, constitui um dos lemas do universo *noir*, e embora Caution seja uma espécie de “primo da França com cara de póker” de Sam Spade, incorpora (anti-)heroicamente essa missão. Ele tem de trazer o Dr. Von Braun (Howard Vernon), pai de Natacha, de volta para os *Países Exteriores* afim de evitar uma guerra intergaláctica.

Mas o contexto em que Lemmy é inserido por Godard, permite ao realizador alterar a natureza do *hard-boiled detective*, uma vez que por baixo do semblante sisudo e austero do *tough guy* que rompe convenções apoiado pela inspiração da sua consciência, revela-se uma intrínseca sensatez e inteligência do personagem, pontuadas pela sua leitura e interpretação da poesia.

### ***La Poésie...***

Todos os novos indivíduos são interrogados naquela “urbe-espelunca” que segundo Lemmy se deveria chamar *Zeroville*.

O detective é interrogado no Controlo Civil por Alpha 5:

**Alpha 5** - “Alpha 5. Como se chama?”

**Lemmy Caution** - “Ivan Johnson.”

**Alpha 5** - “Onde nasceu?”

**Lemmy Caution** - “Em Nova Iorque.”

**Alpha 5** - “Que idade tem?”

**Lemmy Caution** - “Não sei, 45?”

**Alpha 5** - “Qual é a marca do seu carro?”

**Lemmy Caution** - “Ford Galaxy.”

**Alpha 5** - “Do que gosta, acima de tudo?”

**Lemmy Caution** - “De ouro e de mulheres.”

**Alpha 5** - “O que faz em Alphaville?”

**Lemmy Caution** - “Uma reportagem para o ‘Figaro-Pravda.’”

(...)

**Alpha 5** - “Vem dos Países Exteriores. O que sentiu ao viajar pelos espaços galácticos?”

**Lemmy Caution** - “O silêncio dos espaços infinitos... assustou-me.”

**Alpha 5** - “Qual é o privilégio dos mortos?”

**Lemmy Caution** - “Não morrer mais.”

**Alpha 5** - “Sabe o que transforma a noite em luz?”

**Lemmy Caution** - “A poesia.”

Durante a sua aventura sob o disfarce de jornalista com o nome de Ivan Johnson, Caution encontra o seu predecessor, Henri Dickson (Akim Tamiroff), um ex-espião que não se “adaptou”. Enquanto Caution tenta interrogá-lo sobre *Alphaville*, o seu discurso é confuso, até que chega uma prostituta-robot (*séductrice*) para passar a noite com ele. Mas Dickson suicida-se e no seu último fôlego antes de morrer, profere umas misteriosas palavras:

**Henry Dickson** - “Lemmy, foi a consciência... foi a consciência que fez com que o Alpha 60 se destruísse. A ternura, a ternura... Salvar os que choram.”

Por baixo da sua almofada, Caution encontra o livro de cabeceira do ex-colega, *Capitale de La Douleur* (1926), um livro de poesia, provavelmente o mais conhecido de Paul Éluard, um dos fundadores movimento surrealista francês. Este é um dos momentos-chave do filme e abre portas ao crescente valor humanista que Godard vai imprimindo ao longo da narrativa.

A cidade de *Alphaville* é um pesadelo em muitos sentidos. Ali ninguém faz muito mais do que *morrer*, até que, uma personagem se prepara para começar a *viver*. O verdadeiro *leitmotiv* romântico está encetado.

Natacha Von Braun é incitada por Lemmy Caution a ler aquele livro de poesia, e assim, pedagogicamente, Lemmy ensina-lhe o sentido da palavra amor, que nunca ninguém lhe havia ensinado ou iria ensinar. Ela transforma-se no guia de Caution dentro da cidade, e o detective no seu guia de salvação. Percebe-se agora a leitura de Dickson, daquele particular livro e o seu suposto sentido, o da salvação, como declama Natacha:

## ALPHAVILLE

*A tua voz, os teus olhos, as tuas mãos, os teus lábios.  
O nosso silêncio, as nossas palavras.  
A luz que desaparece, a luz que regressa.  
Um único sorriso para os dois.  
Por precisar de saber, vi a noite criar o dia sem que mudássemos de aparência.  
Ó bem amado por todos e bem amado por um.  
Em silêncio, a tua boca prometeu ser feliz.  
'Afasta-te, afasta-te', diz o ódio.  
'Aproxima-te mais', diz o amor.  
Pelas nossas carícias, saímos da infância.  
Vejo cada vez melhor a forma humana.  
Como um diálogo entre amantes, o coração só tem uma boca.  
Tudo é ao acaso.  
Todas as palavras são espontâneas.  
Os sentimentos à deriva.  
Os homens vagueiam pela cidade.  
O olhar, a palavra.  
E o facto de eu te amar.  
Tudo está em movimento.  
Basta avançar para viver, seguir em frente, em direcção a tudo o que amamos.  
Ia na tua direcção.  
Seguia sem parar em direcção à luz.  
Se sorris, é para melhor me envolveres.  
Os teus braços luminosos entreabrem o nevoeiro."*

Aqui, liberdade e felicidade são estados humanos invisíveis, portanto, *noirescos*, e o facto de ser a preto e branco, não oferece muito espaço à tendência surrealista de caminhar para a luz, para o *iluminismo*, mas Godard maximiza estas limitações para conceder à cidade um tenebroso e infernal visual *noir*, somente aliviado pelos reflexos de materiais como a fórmica, o acrílico e o alumínio; ou por “quartos clínicos” brancos, cobertos de luz fluorescente e intensamente brilhante.

### **Inevitavelmente... Godard**

Se Godard é o primeiro grande cineasta revolucionário depois de Eisenstein, não é por falar do condicionamento da mulher moderna pela publicidade, ou da prostituição nos grandes centros ou ainda da alienação do prazer, mas sim porque desde há muito empreendeu o processo da linguagem (...). Godard é um poeta antes de ser um filósofo. No caos de signos que nos assaltam, ele compraz-se a fazer surgir tanto o não sentido como o sentido (...). Godard é o filósofo do cinema, o Descartes que pedia Alexandre Astruc em 1949 e que escreveu o seu ‘Discurso do Método’ sobre película.<sup>23</sup>

Juntamente com Jean Collet, é de notar, que poucos realizadores documentaram tão avidamente a sua época e com tamanha regularidade, como fez Godard na sua *ambivalência e complexidade*.

Este filme surge numa trajectória em que Godard oscila entre a sátira a *Hollywood* e a procura de uma narrativa pós-modernista e transgressiva, como por exemplo, o êxito de *A bout de souffle*, o difícil melodrama *Vivre sa Vie: Film en douze tableaux* (*Viver a sua Vida*, 1962) e a paródia policial em *Bande à part*. Ao que Coutard lembra:

Sempre que o Jean-Luc faz um filme, é diferente. A abordagem, as técnicas que vai utilizar nunca são as mesmas. Cada filme é uma demonstração do facto de que existe outra forma de fazer filmes.<sup>24</sup>

Estando na sua melhor forma, a uma cadência de três a quatro filmes realizados por ano, inovadores e aclamados mundialmente; e com o intuito de ganhar a categoria de melhor filme em Berlin nesse ano (1965), o realizador pega num estilo em que ainda não havia tocado, a ficção-científica, misturando-o com outros géneros, construindo assim um enredo, que pela missão em que Eddie Constantine (actor de uma série de filmes B em França, *thrillers* maioritariamente) está envolvido, é de difícil “concretização” ou classificação. Não esconde as referências a *Metropolis* na narrativa do fim do Homem numa grande cidade, ou a Orson Welles na maneira como nos introduz nessa narrativa sem quaisquer dados ou pistas, a nu, para não falar do Akim Tamiroff que trabalhou bastante com Welles. Ultrapassando os géneros e os clichés, ainda encontramos um poeta a pontuar a narrativa de forma decisiva, que é Paul Éluard.<sup>25</sup>

Todo o ambiente urbano, é uma extrapolação (não-romântica) do *inconsciente colectivo* de Jung, como acontece em *Dark City*.

Esta amálgama de humor com sonetos, dissolvida em seriedade, revela uma tal sensibilidade poética que percorre a obra do cineasta, de difícil composição.

Em vez de verter a fé na religião, política, tecnologia ou noutro tipo de ideologia ou ciência, Godard busca a natureza escondida e a experiência intensa da condição humana, apelando à liberdade e paz social. *Alphaville* pois então...

Por outro lado - *violência, sexo e revolução!*

Em *Vivre sa Vie*, um filme sobre Paris e a prostituição, o cineasta explora *capas urbanas*, numa cidade que começava a erigir texturas visuais de certa forma toscas, especialmente na sua periferia.<sup>26</sup> A decadência e a morte de Nana Kleinfrankenheim (Anna Karina), é descrita sobre austeras paisagens urbanas, em cafés cheios de fumo e avenidas desertas, que “resumem a melancolia entre os escassos gestos de brutalidade que compõem o material vivo do filme.”<sup>27</sup> Godard dividiu-o em doze sequências,

em jeito de instantes que confluem para o fatídico momento em que a *city-girl* Nana morre assassinada, reflectindo porém sobre a natureza do livre arbítrio, desvirtuado pelo próprio realizador.<sup>28</sup> Os subúrbios, eram o local por excelência, para analisar a prostituição e as suas *imagens temáticas*. Em *2 ou 3 chose que je sais d'elle*, os blocos de cimento dos grandes complexos habitacionais, que proliferavam na *zona terminal* da cidade, estão tão próximos uns dos outros, que potenciavam o excitante acto *voyeur*, transformando-se em objecto de especulações visuais.<sup>29</sup>

### **Loquela embaraçada**

Pura formalidade, é o que Anna Karina faz num recíproco gesto de afecto para com o ainda marido e realizador Godard, naquele final meloso...

Num verdadeiro *happy end hollywodesco*, no carro, com Lemmy Caution, em direcção aos *Países Exteriores*, pela primeira vez compreende o significado da palavra *amor*, que a libertou do transe hipnótico do interrogatório, quando intensamente diz:

**Natacha** - “Eu...amo...o. Eu amo-o.”



**ESPAÇO EUROPA E OS  
RETRATOS  
CINEMATOGRAFICOS  
PERIFERICAS**

ESPAÇO EUROPA



Entre as décadas de 40 e 60, os cineastas europeus preocupam-se em retratar a Europa devastada pela II Grande Guerra, e a ansiedade cáustica da Guerra Fria, particularmente no que diz respeito ao espaço urbano, à cidade.

Há uma espécie de obsessão pelo *exílio urbano*, no sentido em que há uma forte descrição de habitantes transitórios e nómadas, desterrados pela guerra, que são captados momentaneamente num sistema que não é o deles, e pode tornar-se hostil e eliminativo. A cidade quebra, transforma-se, os subúrbios crescem.<sup>30</sup>

O espaço urbano de *Europas perdidas* desmoronado e apresentado em ruínas, com territórios corroídos ou fragmentados, deu lugar a outra obsessão, a da memória. As pessoas necessitavam do recurso à memória, para que aquela Europa que existiu, pudesse ser revitalizada e reconstruída.<sup>31</sup>

### **Roberto Rossellini e a dialéctica do corpo e a cidade**

As coisas estão aí, para quê manipulá-las?<sup>32</sup>

Esta famosa frase do cineasta, define o novo cinema, realista, da *imagem-facto* (como lhe chama André Bazin), que vai representar e interpretar abertamente as pisadas do real, nasce portanto, como que uma nova consciência cinematográfica, de situações fragmentárias e dispersas com uma montagem propositadamente frágil, porque as cidades estão literalmente no chão, e do chão se ergue a visão inquieta de as abordar no seu ponto verdadeiramente cru. E é aqui, nessa crueza, que se estabelece por ventura, uma das relações mais *directas* e *honestas* entre arquitectura e cinema.

Possivelmente, este “cinema moderno”, como o da *Nouvelle Vague* e Godard em particular, é um cinema “cruel”, mas é uma crueldade que está do “lado bom”, que reprova e destrói algum academismo e o falso humanismo que o cinema tanto gostava e gosta de oferecer.

*Germania anno zero* (*Alemanha ano zero*, 1948), um dos filmes mais construídos do ponto de vista cinematográfico do realizador. Um cenário urbano de destruição, de morte, uma cidade arrasada feita de escombros, sem arquitectura, ordenamento ou lugar, onde o *herói* é uma criança de doze anos, Edmund (Edmund Moeschke), uma vítima inocente, com um semblante vazio a projectar a sua alma vazia fruto da destruição provocada pela guerra. Como uma entidade que não suporta qualquer tipo de sentimento, faz a vontade de seu pai, entregando-lhe um copo de chá suicida. A vida é uma luta constante pela sobrevivência, e o rapaz, que após a morte do pai vagueia pelas ruínas de Berlin, acaba por abraçar o cimento destruído, suicidando-se nos escombros da ruína de um edifício, numa entrega ao abismo apocalíptico. A cidade representa uma personagem *despida* e *ferida*, que sustenta o *acto zero* de uma criança perdida. Fixa-se uma imagem - um *corpo* estendido na *cidade*.

### **Vittorio de Sica e a narrativa do selim**

No final dos anos 40, à boa maneira neo-realista italiana (ou seja, o mais realista possível), filmando nos exteriores o quotidiano da vida urbana, com luz natural, realizou *Ladri di Biciclette* (*Ladrões de Bicicletas*, 1948), possivelmente, segundo Stephen Barber, um dos mais importantes filmes do pós-guerra.<sup>33</sup>

Nesta narrativa, um homem enfrenta vários elementos pertencentes a uma sociedade cruel na qual o trabalho é um bem precioso. Antonio Ricci (Lamberto Maggiorani), coadjuvado pela sua *bicicleta*, distribui *posters* de filmes pelas paredes já saturadas de Roma, uma cidade esmagadora e que continua a humilhar os seus habitantes do ponto de vista sócio-político.<sup>34</sup>

Enquanto Ricci injecta vida à cidade, “lado a lado com Rita Hayworth”, num instante, a sua bicicleta é roubada por um bando de ladrões, e o que se segue é a procura desenfreada por aquele meio de transporte indispensável, dificultada pelo trajecto entre o seu apartamento nos subúrbios e o centro da cidade, numa deriva necessária à causa *sobrevivência*.

De Sica, desenha desta forma o “início de uma imagética corrosiva do espaço suburbano como lugar de concentração das tensões humanas.”<sup>35</sup> E para examinar essa degradação urbana, adoptou a fábula da pobreza para a questionar, e à medida que vai cavando mais fundo nos *substratos da urbe*, desperta em nós uma maior quantidade de emoções, o que na época teria um impacto potencialmente incitador e agitador para criar novas cidades e eliminar os resíduos das velhas.<sup>36</sup>

### **Mathieu Kassovitz e o filme dos subúrbios**

Meio século depois, Kassovitz realizou *La Haine* (*O Ódio*, 1995), um drama urbano em que o tema central da narrativa é idêntico ao de De Sica, embora esta Paris seja diferente da Roma de outrora e haja uma maior distância crítico-temporal para representar o que se iniciou no pós-guerra. Ou seja, em *La Haine*, o judeu Vinz (Vincent Cassel) e os seus dois amigos (um árabe e um preto), representam personagens que *oscilam* entre o *centro da cidade*, que os *repele*, e os *subúrbios hostis* (onde vivem num “projecto de habitação”), num discurso cinematográfico que com alguma dureza, remata estes espaços suburbanos repletos de *distúrbios*, como *pontos terminais da cidade*.<sup>37</sup> Como observa Barber,

o espaço suburbano contradiz o espaço da cidade [isto é,] a sua vida alienada é somente um apêndice do resistente corpo da cidade, e está conectado a ele exclusivamente por canais humanos impraticáveis.<sup>38</sup>

Vinz, representa metaforicamente, do início até ao trágico desenlace - causa, efeito, consequência, acção e reacção, naquela vida onde o veículo não é a *bicicleta*, mas uma *arma*...

### **Michelangelo Antonioni e a desqualificação do urbano**

Voltando aos anos 60, em que a imagem cinematográfica da cidade se altera substancialmente, encontramos um realizador italiano, inovador a par com a *Nouvelle Vague* mas em vertentes diferentes, que tão bem retrata a *desafinação da vida moderna*, e o *vazio do homem moderno*, filmando nas ruas a reconfiguração da cidade, como por exemplo na trilogia sobre o amor - *L'Avventura* (*A Aventura*, 1960), *La Notte* (*A Noite*, 1961) e *L'Eclisse* (*O Eclipse*, 1962).

A ideia de que uma qualquer epidemia atravessou as cidades de Antonioni esvaziando o espaço, desnuda a verdadeira identidade urbana.

Michelangelo Antonioni representa o que nenhuma revolução foi capaz de fazer, ou seja, “sacudir o estado de agonia integral em que se debatiam os subúrbios”<sup>39</sup>. Os seus personagens vulneráveis, habitam zonas urbanas nas quais balançam entre o *êxtase* e a *melancolia*, numa espécie de exílio interior, resultado de convulsões e de desejos, onde o corpo humano é o significante e o sexo a significação.

Antonioni escolhe meticulosamente as arquitecturas que filma na medida em que reflectem a modernidade consciente e ostensiva do seu cinema, como *paisagens industriais*, filmadas de modo *realista* ou *congelado* em *Il Grido* (*O Grito*, 1957) e *Il Deserto Rosso* (*O Deserto Vermelho*, 1964), *mansões e apartamentos modernistas*, decorados com esculturas abstractas em *La Notte* ou *paisagens de novos bairros*, da arquitectura modernista, anónima, do *Internacional Style*, num reflexo directo do *vazio afectivo* dos personagens, em *L'Eclisse*. Por isso, o depuramento formal deste cinema baseado na *desdramatização* e que aspira à *abstracção*, que quer ser *pura forma*<sup>40</sup>, terá inevitavelmente de desqualificar as cenografias urbanas, para ser realista na forma.

### **Território fragmentado**

Rossellini, De Sica e Antonioni, antecipam a seu tempo, o que Kassovitz marca com um carimbo - a *ruptura*.

Na segunda metade do século XX, captou-se a rotina e a realidade de lugares que cristalizam rebelias territoriais, no sentido da crescente ruptura contemporânea que periferia e centro urbano protagonizam.

A *fragmentação do território*, potencia o aparecimento dos *any-space-whatever*, como se refere Deleuze aos espaços da cidade descentralizada, fragmentada e vazia, que produzem efeitos de alienação e indiferença, ou seja, os *não-lugares* e os *vazios urbanos*, e os conseqüentes *guetos* (espaços racistas e xenófobos para os quais a cidade ainda não possui anticorpos).

Origina-se uma *frágil* continuidade espacial, que se pode pôr em causa pelas infraestruturas que estruturam o território por forma a garantir a mobilidade necessária aos crescentes deslocamentos dentro das áreas metropolitanas.

Ao lado das cidades, estabelecem-se autênticas *cidades invisíveis*, que se alimentam de conjuntos de habitação colectiva, mas que não contribuem para a

visão totalista e integrada do espaço urbano. As leis do mercado, principalmente o imobiliário, controlam estas cidades formadas na base, por *fragmentos*.

No cinema de David Lynch os *fragmentos*, que pertencem a narrativas baseadas na metáfora do sonho, onde tudo é possível e intensificado, são aparentemente injectados na película de forma a que se desentendam deliberadamente do resto da anatomia fílmica. Ficamos confusos. Os personagens confusos ficam, mas depois daqueles pesadelos, alguém acorda; e nas cidades, o pesadelo pode tornar-se perene, com os personagens metropolitanos a representarem sonambulamente.

É difícil encontrar identidade na *nova urbanidade* (aquela que começa no pós-guerra), pelo menos no sentido de entendê-la como um todo, uma nova entidade reconhecível, uma *ideia de conjunto*, porque cada fragmento aparece como autónomo, sem relações com a urbe-mãe.

Segregam-se então, áreas que terão de ser ressuscitadas inevitavelmente, porque o fantasma da obsolescência vive de inércias, vazios, rupturas e descontinuidades, que se “especializam” na vida adiada, uma espécie de *in-between* do centro à periferia em *loop* contínuo.

É legítimo conceptualizar, que através da preservação do património e da tradição, e da ruptura com esse legado, negando os seus cânones, nasce a base essencial para o *devir urbano*. Mas enquanto os centros se esvaziam, os subúrbios crescem como uma sanguessuga e as periferias transformam-se em *próteses*, ou pelo menos comportam-se como tal, porque em princípio não serão rejeitadas, mas são naturalmente diferentes, como *apêndices autocolantes*, que paradoxalmente fazem funcionar a cidade contribuindo com “matéria-prima” (nós), retirando-lhe passado umas horas o “brinquedo” (nós).

**Notas**

1. Michel Boujut, "Cinéma, Villes Ouvertes: Paris", in *Visions Urbaines: Villes D'Europe a L'Écran*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 1994, pág.28-30
2. François Penz, "A Arquitectura nos Filmes de Jacques Tati", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.141
3. Ibidem pág.140
4. Ibidem, pág.141
5. Fernando Namora, *Diálogo em Setembro*, Europa-América, 1967, pág.80
6. Ibidem, pág.82
7. António Rodrigues, "Cinema, Arquitecturas", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.69
8. Comentário áudio de Colin MacCabe no DVD de Alphaville
9. António Rodrigues, "Cinema, Arquitecturas", in *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.73
10. Ibidem pág.74
11. Ibidem, pág.75
12. Ibidem, pág.76
13. Célia Gonsales, "Cidade moderna sobre cidade tradicional: movimento e expansão – parte 2", 2005
14. Le Corbusier, "Plan Voisin de Paris: The street", in *Le Corbusier et Pierre Jeanneret : 1910-1929*, Zurich, Les Editions d'Architecture, 1995, pág.118 - tradução livre
15. Célia Gonsales, "Cidade moderna sobre cidade tradicional: movimento e expansão – parte 2", 2005
16. Jean-Michel Bouhours, "La Caméra Experimente la Ville" in *Visions Urbaines: Villes D'Europe a L'Écran*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 1994, pág.56
17. Anselm Jappe, Guy Debord, Lisboa, Antígona, 2008, pág.79
18. Stephen Barber, *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2006, pág.86-88
19. Ibidem, pág.89
20. Ibidem
21. C. Klingsöhr-Leroy, *Surrealismo*, Lisboa, O Público, xx
22. Ibidem
23. Jean Collet, in *O Guia do Cinema: Iniciação à história e estética do cinema*, vol.2, Lisboa, Pergaminho, 1991, pág.109
24. Comentário áudio de Raoul Coutard no DVD de Alphaville
25. Comentário áudio de Colin MacCabe no DVD de Alphaville
26. Stephen Barber, *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2006, pág.74
27. Ibidem, pág.75
28. Ibidem
29. Ibidem
30. Ibidem, pág.58
31. Ibidem
32. João M. Grilo, *As Lições do Cinema: Manual de Filmologia*, Lisboa, Edições Colibri, 2007, pág.153
33. Stephen Barber, *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2006, pág.65

## ESPAÇO EUROPA

34. Ibidem
35. Ibidem, pág.68
36. Ibidem, pág.69
37. Ibidem, pág.68
38. Ibidem
39. Ibidem, pág.71
40. António Rodrigues, “Cinema, Arquitecturas”, in Cinema e Arquitectura, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999, pág.80

**e o XXL... REM  
Koolhaas?**

E O XXL...



*Hong Kong*

Sinto o corpo lentamente a voltar à realidade...

Estou a sair do cinema, ou melhor, de uma *maratona* cinematográfica.

As imagens estão em ebulição na minha cabeça, é quase impossível concluir o que elas querem dizer, todos aqueles significantes e significados. Mas há inevitavelmente *imagens, planos e sequências*, que se alojam bem ao lado do Tálamo, na velha caixa do real, a *memória*.

As *cenografias do urbano* que fizeram parte desta bidimensionalidade, deste pano de fundo que se reduz a uma tela quando já não estamos lá, merecem considerações que se revelam após a necessária distância física e temporal, para que a reflexão não viva somente da paixão do olhar.

Porquanto a distância crítica é curta, que a paixão do olhar contamine as considerações...

### ***Blade Runner* no papel de Arquitecto?**

Extrair da *narrativa cinematográfica* e técnica representativa, os seus diálogos urbanos e contaminações, tem de fazer parte da mentalidade do arquitecto porque ajuda a que outra leitura complementa a mecânica óptica que ele produz de forma empírica ao olhar a realidade, como que um equilíbrio entre espírito e razão.

A prática da arquitectura dá-nos uma percepção directa do real, mas por vezes demasiado tangível, sobre a qual não há um domínio efectivo. Com isto dizer que, olhar os filmes, olhar as problemáticas expostas, traduz-se numa mais valia para o *jogo de anca* do arquitecto. No fundo, ele é o responsável pela condução e indução do *drama diário* dos protagonistas que utilizam os edifícios ou o espaço público.

A partir do momento em que nos sintamos impelidos, enquanto formadores de matéria e organizadores do espaço, a criar um registo material de algo que nos ajude a existir (sempre de melhor maneira), teremos cumprido o propósito da arquitectura no domínio sobre o espaço, aquele que o cinema pensa dominar através do movimento.

O cinema tem esse dom de condensar visualmente num mundo imaterial, o tempo, as recordações, as estórias e até os sentimentos. O *papel* do arquitecto é precisamente o desenho condensado de tudo isso, daí que a predisposição para reter a imagética do cinema seja por ventura, alicerçada no *desejo*. De forma despreziosa, a arquitectura deve vincar a sua reflexão sobre a urbanidade e não se ficar pelo exercício analítico, reivindicando o domínio do espaço individual e urbano.

Na continuidade ou fragmentação espacial, tomadas de vista exigem-se.

“*Pôr as mãos na massa*” precisa-se! Aproveitar o preexistente para desenhar o futuro. Ser mal entendido a construir um futuro que não é para já, mas que agita o “agora”. Vejo isso em *Blade Runner* da varanda de Deckard; em *Minority Report* nas vias-edifício. A cidade como um *território de negociação* tem de ser controlada, o crescimento suburbano gera tensões cujos tentáculos da cidade não conseguem

abraçar, amenizar. É preciso prevê-los, precavê-los, mas agitá-los se já existem - para que não se perca o fascínio pela urbe enquanto *modo solidário do viver comunitário* - como acontece com as utopias ou distopias cinematográficas que perdem toda a sua força se se visitar o *set*, se descobirmos que o *espaço filmico* é afinal, pouco fascinante, ao contrário do que vemos na tela. É preciso *não desmistificar o celulóide*, para que ele nos *alimente o imaginário*.

Das cidades analisadas, é importante reter que o espaço filmico não é Arquitectura, nem o Cinema se esgota a filmar a Arquitectura.

Mas há cinema que se esgota a filmar a Cidade. Pura dança entre a *câmara* e a *cenografia urbana*, como tão bem faz Wim Wenders - o *cinesta das cidades* - em Lisboa (*Lisbon Story - Viagem a Lisboa*, 1994), Berlin (*Der Himmel über Berlin - As Asas do Desejo*, 1987) ou Tóquio (*Tokyo-Ga*, 1985).

Dos casos de estudo, há uma *urbanidade* que ocupa as partições da memória com mais agudeza, um realizador que parece “não sobreviver” à força do que representa, precisamente pela dança que proporciona com a urbe.

*Sometimes the design is the statement* - diz Ridley Scott referenciando a sua obra-prima.

*Blade Runner* pode ser muita coisa como já analisámos, mas é sobretudo uma imagem representativa de uma cidade evoluindo normalmente, dentro do paradigma modernista.

Não obstante do *urbanismo canceroso*, da trama de ‘*Balde’ Runner*, o cinema faz uma especulação inteligente sobre como teria evoluído o ambiente urbano de uma cidade moderna como Los Angeles.

Nem prós nem contras, somente um  *tiro futurista*. Mesmo sendo baseado em preocupações ecológicas e planificação urbana, há que retirar uma lição sobre esta paisagem urbana. É fundamental no exercício do projecto urbano como no urbanismo, perceber a importância de elementos que claramente pontuem o território - *orientação* - e de zonas que diferenciem a estimulação visual - *bem-estar ordenado*.

Nesta *edge city* somos engolidos pelo triunfo arquitectura da colagem e da sobreposição de imagens, mas possivelmente, ao criticarmos o nosso olhar, teremos de projectar já, o futuro do nosso exercício sobre a cidade, sobre as emergentes *megacities*.

Os nossos olhos funcionam como filtros, e não pode uma alegoria como *Blade Runner*, enfraquecer a ansiosa busca por uma modernidade melhor. Pelo menos, a cinematografia encontra caminhos que podem responder à direcção do trabalho do arquitecto, que se não tiver uma visão de futuro, viverá a andar para trás e a “limpar o pó ao vernáculo”. Correndo o risco de me repetir, é da incorporação desse vernáculo e de uma espécie de transcendente domínio da técnica, em junção com o espírito de antecipação que *Minority Report* lecciona, que surge o amanhã no estirador do arquitecto.

Qual a identidade da cidade em *Blade Runner*? É a de *resignificação* das

coisas, dos objectos, dos edifícios. Deparamo-nos diariamente com edificações que já suportaram várias funções, talvez porque a arquitectura tem esse poder *mutacional*; não basta o projecto “agora”, tem de ser o projecto “ontem, hoje e amanhã”, uma *pastilha elástica* que se molda à realidade, e não deixar que a obsolescência se apodere dos edifícios amorfos como o supermodernismo por aí anda a germinar.

O *esforço de abstracção* que é necessário fazer na crítica e teoria da arquitectura, pode ter no cinema algumas muletas no domínio da *tradução visual do debate*.

Embora pareça, que não se chega nunca a conclusão alguma, a verdade é que os significados das palavras e os significantes visuais não se esgotam, uma vez que continuamos a falar de *Arquitectura Romana* ou de *Cinema Mudo*, e o mesmo se passa na Literatura.

Portanto, o Cinema não dispensa o debate na Arquitectura, mas dá algumas pistas, porque é fonte inesgotável do imaginário, do poder fazer, da sensação de Poder de que a maioria dos arquitectos tanto gostariam de ter nos dias que correm.

### ***Loading... Please Wait***

O processo de aprendizagem para o arquitecto, utilizando as tais técnicas de contaminação, fará com que ganhe o controle dos *media*, o que formará uma rede sobre a qual poderá andar mais descontraidamente lá em cima no trapézio, a criar. Esta construção da mensagem, que o cinema de alguma maneira consegue dominar e projectar num sentido propagandístico porque muito mais abrangente, para o arquitecto, tem de ser *plural* e não no domínio hermético da disciplina, senão essa mensagem perder-se-á...

A urbanidade de hoje, adultera conceitos como *alma da cidade*, caminho, bairro, marco, nó, funções ou forma, que Aldo Rossi e Kevin Lynch teorizaram. A *alma da cidade* está inequivocamente ainda presente em *Ridleyville*, poderá é não ser a ideal, assim como as cidade de Tóquio, Xangai, Singapura e Hong Kong se manifestam uma obra de arte no seu todo, que ninguém ainda consegue explicar ou exercer uma crítica construtiva sobre elas, apesar de haver uns *esguichos* de perfume em *Lost in Translation* (*O Amor é um Lugar Estranho*, Sofia Coppola, 2003) ou *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006), mostrando como a comunicação ainda não é uma aliada da globalização, ou na arquitectura da *Cidade Global* de Buenos Aires que Zaida Muxí analisa, contaminada pelo internacionalismo americano, a publicidade, uma cidade como cenografia que finge o real, um simulacro que aumenta a distância entre os excluídos e os do condomínio privado.

### XXL

Já a textualidade projectual de Rem Koolhaas, produz ela própria um discurso. A sua admiração pelas grandes metrópoles, pela densidade, congestionamentos e arranha-céus, terá tido um *mimo* com a película de Scott. O King Kong iria gostar de ler *Delirious New York*, mas dar-lhe-ia muito mais prazer, pular nas inserções urbanas de O.M.A. como a *Seattle Public Library* (2004).

Esse texto “delirante”, é tão fragmentário quanto a arquitectura que produz. Vejo o trabalho de Rem Koolhaas como a *pastilha elástica* de que falava, mas de duas maneiras - por um lado, o tal jogo do ir atrás e à frente, sem que haja uma *fuga para a frente*, mas a confrontação entre *respeito histórico* e *ambição de futuro*, por outro, uma *chewing gum* no verdadeiro sentido do termo enquanto objecto arquitectónico que repele a envolvente mas está pronto a ser mastigado.

Boa altura para questionar a sua intervenção no Porto em conjunto com a sua célebre frase - *Fuck context!* - e julgar a “inserção” da *Casa da Música* (2005) como *colagem* perfeita ou falha de *raccord* na rotunda da Boavista...

O *genius loci* não deve ser estático, deve viver de fluxos, um encontro de acontecimentos, informação e preparado para a metamorfose; e por isso, as *megacities* serão um petisco para Koolhaas tanto pelas vantagens como pelos inconvenientes, uma vez que incorpora de modo perverso e apaixonado, o espírito urbano que depois traduz em *flexíveis* projectos reais.

Falta de ambição ou prática de arquitectura passiva, é o que Koolhaas não tem, apenas vingou na abordagem ao *layer metropolitano*, não o querendo mudar mas fluindo nas suas sinergias, já as menções iconoclastas acabam por fazer sofrer a urbe, porque a Arquitectura Contemporânea vive do *edifício-propaganda*, no qual cinismo, surrealismo e racionalismo se misturam num inédito advento ecléctico. Não há como escapar à super-imposição da imagem, à densidade de referências que fazem vender o produto “Arquitectura” nos dias que correm.

A percepção psicológica metropolitana, a vida social nos tecidos tradicionais, o revivalismo tecnocrático, a complexidade da memória enquanto elemento irreduzível, o discurso do desejo da cidade multicultural, são uma *práxis* do arquitecto para um mundo melhor. Esse mundo, que a ficção-científica de *Blade Runner* testemunhou, é embasado cronicamente pelo *pastiche* ou colagem de fragmentos, que existem já, aos quais Wim Wenders atenta corajosamente no *valor da memória* como necessária à *ideia de futuro*, e a marginalidade *q.b.* para que um pouco de livre arbítrio enobreça as *cenografias urbanas* - *S,M,L,XL* - e o arquitecto vista confortavelmente o seu casaco.

O *XXL*, receio que não lhe vista bem!  
Por enquanto...

## REM KOOLHAAS?

Que lugares hoje expressam a *memória colectiva*, a não ser a distópica *Dark City*, onde a dinâmica da cidade é manipulada?

Na ponte infinita em que a cidade se constitui, entre passado e futuro, valor simbólico e desejo, o cinema, pelo contacto com a realidade e a nudez que a câmara proporciona, pode-nos fornecer um olhar antropológico para um discurso arquitectónico, que se aproximará de uma *consciência colectiva* - memória e futuro de mãos dadas.

É possível uma *imagem identitária e colectiva*, nem que seja no silencioso imaginário do desenho.

Roland Barthes disse que a subjectividade absoluta só é atingida num esforço de silêncio - *fechar os olhos é fazer falar a imagem do silêncio*.

*Silêncio!*



# FILMOGRAFIA



## Casos de estudo

*The Maltese Falcon* (Relíquia Macabra, John Huston, 1941)  
*Taxi-Driver* (Martin Scorsese, 1976)  
*Dark City* (Cidade Misteriosa, Alex Proyas, 1998)  
*2001: A Space Odyssey* (2001: Odisseia no Espaço, Stanley Kubrick, 1968)  
*Blade Runner* (Perigo Iminente, Ridley Scott, 1982)  
*Minority Report* (Relatório Minoritário, Steven Spielberg, 2002)  
*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (Alphaville, uma estranha aventura de Lemmy Caution, Jean-Luc Godard, 1968)

## Películas Projectadas e Revisitadas

(in order of appearance)

*Berlin: Die Symphonie der Großstadt* (Berlim: A Sinfonia de uma Capital, Walter Ruttmann 1927)  
*Citizen Kane* (O Mundo a Seus Pés, Orson Welles, 1941)  
*Double Indemnity* (Pagos a Dobrar, Billy Wilder, 1944)  
*The Killers* (Assassinos, Robert Siodmak, 1946)  
*The Lady From Shanghai* (A Dama de Xangai, Orson Welles, 1948)  
*Sunset Boulevard* (Crepúsculo dos Deuses, Billy Wilder, 1950)  
*Chinatown* (Roman Polanski, 1974)  
*Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)  
*Gattaca* (Andrew Niccol, 1997)  
*Metropolis* (Fritz Lang, 1926)  
*A bout de souffle* (O Acossado, Jean-Luc Godard, 1960)  
*Pickpocket* (O Carteirista, Robert Bresson, 1959)  
*2 ou 3 choses que je sais d'elle* (Duas ou Três Coisas Sobre Ela, Jean-Luc Godard, 1967)  
*North by Northwest* (Intriga Internacional, Alfred Hitchcock, 1959)  
*11'09"01 - September 11* (11 Perspectivas, Sean Penn-USA, 2002)  
*Bande à part* (Bando à parte, Jean-Luc Godard, 1964)  
*The Naked City* (Nos Bastidores de Nova Iorque, Jules Dassin, 1948)  
*The Godfather* (O Padrinho, Francis Ford Coppola, 1972)  
*The Godfather - Part II* (O Padrinho - Parte II, Francis Ford Coppola, 1974)  
*Sunrise* (Aurora, F. W. Murnau, 1927)  
*Playtime* (Jacques Tati, 1967)  
*The Fountainhead* (Vontade Indómita, King Vidor, 1949)  
*The Belly of an Architect* (O Ventre de um Arquitecto, Peter Greenway, 1987)  
*Killer's Kiss* (Stanley Kubrick, 1955)  
*Batman* (Tim Burton, 1989)  
*Brazil* (Terry Gilliam, 1985)  
*Das Cabinet des Dr. Caligari* (O Gabinete do Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920)  
*The Fifth Element* (O 5º Elemento, Luc Besson, 1997)  
*12 Monkeys* (12 Macacos, Terry Gilliam, 1995)  
*28 Weeks Later* (28 Semanas Depois, Juan Carlos Fresnadillo, 2007)  
*Children of Men* (Os Filhos do Homem, Alfonso Cuarón, 2006)  
*A Clockwork Orange* (A Laranja Mecânica, Stanley Kubrick, 1971)  
*The Shining* (Shining, Stanley Kubrick, 1980)  
*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma, George Lucas,

1999)

*The Village* (A Vila, M. Night Shyamalan, 2004)  
*The Truman Show* (A Vida em Directo, Peter Weir, 1998)  
*American Beauty* (Beleza Americana, Sam Mendes, 1999)  
*Rear Window* (A Janela Indiscreta, Alfred Hitchcock, 1954)  
*Escape from New York* (Fuga de Nova Iorque, John Carpenter, 1981)  
*THX 1138* (George Lucas, 1971)  
*Mon Oncle* (O Meu Tio, Jacques Tati, 1958)  
*Angel-A* (Luc Besson, 2005)  
*Week End* (Fim-de-Semana, Jean-Luc Godard, 1967)  
*La Jetée* (Chris Marker, 1962)  
*Paris qui Dort* (Paris que Dorme, René Clair, 1923)  
*Celovevek s Kinoapparatom* (O Homem da Máquina de Filmar, Dziga Vertov, 1929)  
*Sous les Toits de Paris* (Sob os Telhados de Paris, René Clair, 1931)  
*Ratatouille* (Ratatui, Brad Bird, 2007)  
*Les Amants du Pont-Neuf* (Os Amantes de Pont-Neuf, Leos Carax, 1990-92)  
*Vivre sa Vie: Film en douze tableaux* (Viver a sua Vida, Godard, 1962)  
*Germania anno zero* (Alemanha ano zero, Roberto Rossellini, 1948)  
*Ladri di Bicicletta* (Ladrões de Bicicletas, Vittorio de Sica, 1948)  
*La Haine* (O Ódio, Mathieu Kassovitz, 1995)  
*L'Avventura* (A Aventura, Michelangelo Antonioni, 1960)  
*La Notte* (A Noite, Michelangelo Antonioni, 1961)  
*L'Eclisse* (O Eclipse, Michelangelo Antonioni, 1962)  
*Der Himmel über Berlin* (As Asas do Desejo, Wim Wenders, 1987)  
*Tokyo-Ga* (Wim Wenders, 1985)

# BIBLIOGRAFIA



## ARQUITECTURA

- AAVV, KOOLHAAS, Rem (ed.-chief), *Content: Perverted Architecture, Homicidal Engineering, Slum Sociology...*, Köln, Taschen, 2004
- AAVV, KOOLHAAS, Rem [et al.], *Mutations*, Barcelona, Actar, 2000
- AAVV, MAAS, Winy & LA, Grace (ed.) [MVRDV|UWM], *Skycar City: A Pre-emptive History*, Barcelona/New York, Actar, 2007
- AAVV, MVRDV, KM3: *Excursions on Capacities*, Rotterdam, Actar, 2005
- BENEVOLO, Leonardo, *A Cidade e o Arquitecto*, Lisboa, Edições 70, 2006
- BOYER, Christine, *Cybercities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996
- CONNAH, Roger, *How Architecture got its Hump*, Cambridge...[et al.], The MIT Press, 2001
- CORBUSIER, Le, *Le Corbusier et Pierre Jeanneret : 1910-1929*, Zurich, Les Editions d'Architecture, 1995
- DIAS, Manuel Graça, *Manual das Cidades*, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 2006
- FIGUEIRA, Jorge, *A Noite em Arquitectura*, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 2007
- FIGUEIRA, Jorge, *Agora que está tudo a mudar: Arquitectura em Portugal*, Casal de Cambra, Caleidoscópico, 2005
- FRAMPTON, Kenneth, *História Crítica da Arquitectura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003
- FRIEDMAN, Mildred (ed.) e O. Gehry, Fank (com.), *Gehry talks: architecture+process*, London, Thames and Hudson, 2003
- GÖSSEL, Peter e LEUTHÄUSER, Gabriele, *Arquitectura no Século XX*, Köln, Taschen, 2001
- GRANDE, Nuno, *Arquitectura & Não*, Casal de Cambra, Caleidoscópico, 2005
- GRANDE, Nuno, *O Verdadeiro Mapa do Universo: Uma leitura diacrónica da cidade portuguesa*, Coimbra, e|d|arq, 2002
- GUALLART, Vicente, *Sociópolis: Project for a City of the Future*, Barcelona, Actar, 2004
- IBELINGS, Hans, *Supermodernism: Architecture in the Age of Globalization*, Rotterdam, NAI Publishers, 2002
- JENCKS, Charles, *The Language of Post-Modern Architecture*, London, Academy Editions, 1987
- JORGE, Gorjão, *Lugares em Teoria*, Casal de Cambra, Caleidoscópico, 2007
- KOOLHAAS, Rem, *Delirio de Nueva York: un manifesto retroactivo para Manhattan*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2004
- KOOLHAAS, Rem, Mau, Bruce e O.M.A., *S,M,L,XL: small, medium, large, extra-large*, New York, The Monaceli Press, 1995
- LACAZE, Jean-Paul, *A Cidade e o Urbanismo*, Lisboa, Instituto Piaget, 1999
- LEACH, Neil, *A Anestésica da Arquitectura*, Lisboa, Antígona, 2005
- LYNCH, Kevin, *A Boa Forma da Cidade*, Lisboa, Edições 70, 2007
- LYNCH, Kevin, *A Imagem da Cidade*, Lisboa, Edições 70, 1999
- MACIEL, M. Justino, *Vitrúvio: Tratado de Arquitectura*, Lisboa, IST Press, 2006
- MONTANER, Josep Maria, *A Modernidade Superada: Arquitectura, arte e pensamento do século XX*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2001
- MONTANER, Josep Maria, *Arquitectura e crítica*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2007
- MUMFORD, Lewis, *História das Utopias*, Lisboa, Antígona, 2007
- MUXÍ, Zaida, *La arquitectura de la ciudad global*, Barcelona, Gustavo Gili, 2004
- PALLASMAA, Juhani, *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, London, Academy Editions, 1996
- PORTAS, Nuno, *A Cidade como Arquitectura*, Lisboa, Livros Horizonte, 2007
- PORTOGHESI, Paolo, *Depois da Arquitectura Moderna*, Lisboa, Edições 70, 1985
- ROSSI, Aldo, *A Arquitectura da Cidade*, Lisboa, Edições Cosmos, 2001
- ROWE, Colin & KOETTER, Fred, *Ciudad Collage*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981
- SADLER, Simon, *The Situationist City*, Cambridge... [et al.], The MIT Press, 1998
- TÁVORA, Fernando, *Da Organização do Espaço*, Porto, FAUP, 2006
- TZONIS, Alexander, *Le Corbusier: The Poetics of Machine and Metaphor*, New York, Universe Publishing, 2001

ZEVI, Bruno, *A Linguagem Moderna da Arquitectura*, Lisboa, Publicações Dom Quixote, 2004  
ZEVI, Bruno, *Saber Ver a Arquitectura*, São Paulo, Martins Fontes, 2002

## CINEMA

AAVV, COHEN, Clénia, *Colecção Grandes Realizadores: Steven Spielberg*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008  
AAVV, CONARD, Mark T. (ed.), *The Philosophy of Film Noir*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2006  
AAVV, HAUKE, Christopher e ALISTER Ian (eds.), *Jung and Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*, Routledge, 2001  
AAVV, HAUSTRATE, Gaston, *O Guia do Cinema: Iniciação à história e estética do cinema*, vol.1, Lisboa, Pergaminho, 1991  
AAVV, HAUSTRATE, Gaston, *O Guia do Cinema: Iniciação à história e estética do cinema*, vol.2, Lisboa, Pergaminho, 1991  
AAVV, KROHN, Bill, *Colecção Grandes Realizadores: Stanley Kubrick*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008  
AAVV, LEHMAN, Peter (ed.), *Close Viewings; An Anthology of New Film Criticism*, Tallahassee, University Press of Florida, 1990  
AAVV, MÜLLER, Jürgen, *Best Movies of the 80s*, Köln, Taschen, 2005  
AAVV, SOTINEL, Thomas, *Colecção Grandes Realizadores: Martin Scorsese*, Madrid, Edições Cahiers du cinéma, 2008  
AAVV, *Stanley Kubrick*, Alemanha, Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main, 2004  
BORDWELL, David, *Ozu and the poetics of cinema*, New Jersey, Princeton University Press, 1988  
BRERETON, Pat, *Hollywood Utopia*, Bristol, Intellect Books, 2005  
BRESSON, Robert, *Notas sobre el cinematógrafo*, México, Ediciones Era, 1979  
DELEUZE, Gilles, *A Imagem-Movimento: Cinema 1*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2004  
DELEUZE, Gilles, *A Imagem-Movimento: Cinema 2*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006  
ESCUADERO, Garcia, *Vamos Falar de Cinema*, Lisboa, Editorial Verbo, 1971  
FANCASTEL, Pierre, *Imagem, Visão e Imaginação*, Lisboa, Edições 70, 1987  
FERREIRA, Carlos Melo, *As Poéticas do Cinema*, Porto, Edições Afrontamento, 2004  
FRAMPTON, Daniel, *Filosophy*, Londres, Wallflower Press, 2006  
GEADA, Eduardo, *Cinema e Transfiguração*, Lisboa, Livros Horizonte, 1978  
GODARD, Jean-Luc e ISHAGHPOUR, Youssef, *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle: Dialogue*, Tours, Farrago, 2000  
GRILO, João Mário, *As Lições do Cinema: Manual de Filmologia*, Lisboa, Edições Colibri, 2007  
JAMES, Edward e MENDLESOHN, Farah (ed.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge [et al.], Cambridge University Press, 2003  
MARNER, Terence, *A Realização Cinematográfica*, Lisboa, Edições 70, 2006  
MARTIN, Marcel, *A Linguagem Cinematográfica*, Lisboa, Dinalivro, 2005  
NAREMORE, James, *More Than Night: Film Noir in Its Contexts*, Berkeley [et al.], University of California Press, 1998  
PRAMAGGIORE, Maria e WALLIS, Tom, *Film: A Critical Introduction*, London, Laurence King Publishing, 2008  
RIVERA, Juan Antonio, *O Que Sócrates diria a Woody Allen – cinema e filosofia*, Coimbra, Tenacitas, 2006  
SILVER, Alain & URSINI, James e DUNCAN, Paul (ed.), *Film Noir*, Köln, Taschen, 2004  
ZIZEK, Slavoj, *Lacrimae Rerum*, Lisboa, Orfeu Negro, 2008

## ARQUITECTURA e CINEMA

AAVV, LAMSTER, Mark (ed.), *Architecture and Film*, New York, Princeton Architectural Press, 2000  
AAVV, RODRIGUES, António (dir.), *Cinema e Arquitectura*, Lisboa, Edições da Cinemateca, 1999

AAVV, NEUMAN, Dietrich (ed.), *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, Munich/New York, Prestel, 1996  
AAVV, NINEY, François (ed.), *Visions Urbaines: Villes D'Europe a L'Écran*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 1994  
BARBER, Stephen, *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2006  
PALLASMAA, Juhani, *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsinki, Rakennustieto, 2001  
SCHAAL, Hans Dieter, *Learning from Hollywood: Architecture and Film*, Stuttgart/London, Edition Axel Menges, 1996

## OUTROS

AUGÉ, Marc, *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*, 90 Graus Editora, 2005  
BARTHES, Roland, *A câmara clara*, Lisboa, Edições 70, 2006  
BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1991  
BENJAMIN, Walter, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1992  
CARTIER-BRESSON, Henry, *O imaginário segundo a natureza*, Barcelona, Gustavo Gili, 2004  
DEBORD, Guy, *A Sociedade do Espetáculo*, Lisboa Edições Antipáticas, 2005  
JAPPE, Anselm, *Guy Debord*, Lisboa, Antígona, 2008  
LEROY, C. Klingsöhr, *Surrealismo*, Lisboa, O Público, xx  
LYOTARD, Jean-François, *A condição pós-moderna*, Lisboa, Gradiva, 2003.  
LYOTARD, Jean-François, *Lessons on the Analytic of the Sublime*, Stanford, Stanford University Press, 1994  
MCLUHAN, Marshall, *Understanding media: the extensions of man*, Cambridge, The MIT Press, 1999.  
NAMORA, Fernando, *Diálogo em Setembro*, Europa-América, 1967  
VIRILIO, Paul, *The Vision Machine*, London, BFI Publishing, 1994

## TESES e PROVAS FINAIS

CORDEIRO, Pedro, *A velocidade como meio para novas formas do espaço: Aceleração, descontinuidade e serializações*, Dissertação de Mestrado em "Cultura Contemporânea e Construção da Sociedade Moderna", FAUTL, 2004  
LOPES, Carla, *Polaroid/Android: Mapas de Memória na Arquitectura*, Prova Final de Licenciatura em Arquitectura, Darq-FCTUC, 2007  
SILVA, Duarte, *Estórias da Arquitectura Portuguesa: Uma reflexão em torno de imagens que a arquitectura constrói, o cinema fixa e o povo ordena*, Prova Final de Licenciatura em Arquitectura, Darq-FCTUC, 2007  
URBANO, Luís, *Arquitectura e Cinema: Da Câmara Escura a Celebration 34747*, Prova Final de Licenciatura em Arquitectura, Darq-FCTUC, 1998

## ARTIGOS

AAVV, *arq./a*, nº61, Lisboa, 2008  
BAUDRILLARD, Jean, "The Masses: The Implosion of the Social in the Media", JSTOR, New Literary History, vol.16, nº3, On Writing Histories of Literature, 1985, págs. 577-89  
BRAGA, Ana L., "O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico", 2004, in <http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/cinemarealidade.pdf>  
BRUNO, Giuliana, "Ramble City: Postmodernism and 'Blade Runner'", JSTOR, October, vol.41, 1987, págs. 61-74  
FUJIOKA, Paulo Y., "Presença da arq de Frank Lloyd Wright no cinema", 2008, in [http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq092/arq092\\_02.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq092/arq092_02.asp)  
GNOATO, Luis, "Blade Runner. A Cidade pós-futurista", 2004, in <http://www.vitruvius.com.br/>

arquitextos/arq053/arq053\_01.asp

GONSALES Célia, “Cidade moderna sobre cidade tradicional: movimento e expansão – parte 2”, 2005, in <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp292.asp>

HASSENPFUG, Dieter, “Sobre centralidade urbana”, 2007, in [http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq085/arq085\\_00.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq085/arq085_00.asp)

LORDELLO, Eliane, “A Vila” medrosa e a Broadacre esperançosa: um ensaio comparativo de simbologias territoriais no cinema e na arquitetura”, 2005, in <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp294.asp>

MOURA, Rosa, “A cidade vigiada. The Truman Show, de Peter Weir, 1998”, 2004, in [http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq053/arq053\\_02.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq053/arq053_02.asp)

NORIEGA, José, “Filmografía y bibliografía del cine negro americano (1930-1960)”, 24.12.99, in <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999adi/11negrofi01.html>

ZIZEK, Slavoj, “Welcome to the Desert of the Real!”, 17.09.2001, <http://www.theglobalsite.ac.uk/times/109zizek.htm>

## INTERNET

*bifurcaciones* – revista de estudios culturales urbanos - <http://www.bifurcaciones.cl>

IMDb – The Internet Movie Database - [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

portal Vitruvius - [www.vitruvius.com.br](http://www.vitruvius.com.br)

The Greatest Films - [www.filmsite.org/index.html](http://www.filmsite.org/index.html)

Wikipedia - [http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)

*Agradeço*

aos architectos, realizadores e cidades, presentes nesta *película urbana*  
a todas as pessoas que de alguma forma me fizeram *sorrir*  
aos Professores  
Gonçalo Byrne, Paulo Varela Gomes e Abílio Hernandez pela *paixão do discurso*  
a todos os meus *colegas*  
a todos os meus *amigos*  
ao Professor Lousa pelas conversas saudáveis e *palavras certas*  
aos meus pais, à lenita, ao meu irmão e a toda a minha família pelo *carinho e exemplo*  
à Daniela e à Carlota *por tudo*