



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Renato Carlos Teixeira Costa

ARQUITETURA, CINEMA E VIAGEM

INFLUÊNCIAS DO ESPAÇO CINEMATOGRAFICO NO PROCESSO DE PENSAR ARQUITETURA

Dissertação no âmbito do Mestrado Integrado em Arquitetura,
orientada pelo Professor Doutor José Fernando Gonçalves
e apresentada ao Departamento de Arquitetura da Faculdade de Ciências e Tecnologia
da Universidade de Coimbra.

Setembro de 2019



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Renato Carlos Teixeira Costa

ARQUITETURA, CINEMA E VIAGEM

Influências do Espaço Cinematográfico no Processo de Pensar Arquitetura

Dissertação no âmbito do Mestrado Integrado em Arquitetura orientada pelo Professor Doutor José Fernando Gonçalves e Apresentada ao Departamento de Arquitetura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

Setembro de 2019

Nota à edição:

A presente dissertação segue o novo Acordo Ortográfico.

As citações referentes a edições de língua não portuguesa não foram sujeitas a uma tradução.

A norma das referências bibliográficas é a Chicago Manual of Style 17th edition full note.

Arquitetura, Cinema e Viagem :
Influências do Espaço Cinematográfico
no Processo de Pensar Arquitetura

Ao Professor José Fernando Gonçalves pela orientação e acompanhamento ao longo da presente dissertação.

À minha mãe e ao meu pai, pelo curso, e pela oportunidade. Aos meus tios, irmão, avós e primas por todo o apoio.

A todos os meus amigos, especialmente à Sofia, à Joana e à Rita por toda a amizade, carinho, apoio e paciência no decorrer do percurso.

Ao Davide, à Catarina Martins e à Catarina Pereira que, principalmente nesta fase final me ajudaram e motivaram.

À Mónica Ferreira. Ao Tomás e Carla.

1	Resumo
3	Abstract
5	Introdução
17	Cinema, Arquitetura e Memória
19	I. Do Avião ao Cinematógrafo
35	II. Do Ecrã à Obra Construída
49	III. Cinematógrafo Interior
55	IV. Entre o Real e o Imaginário
79	A Experiência Espacial em Arquitetura e em Cinema
81	I. A Mágica Metamorfose do Cinematógrafo
99	II. As Múltiplas Dimensões do Espaço Real
109	III. Percurso: Da Montagem à Promenade Architecturale
131	Considerações Finais
139	Bibliografia e Imagens

Resumo

A presente dissertação visa refletir sobre o contributo do cinema no processo de pensar e criar arquitetura. Explora-se a capacidade que o cinema tem de nos confrontar sensorialmente com novos espaços por via das suas imagens em movimento e, na sequência deste confronto, a forma como a mente humana processa e arquiva estes espaços no interior do seu sistema cognitivo. Nesta perspetiva, o tema é analisado no sentido de compreender de que forma este arquivo de memórias se revela útil no momento em que ao arquiteto, no exercício da sua profissão, lhe é pedido para idealizar um espaço. No decorrer deste processo, a montagem cinematográfica é analisada num sentido que aproxima o pensamento cinematográfico ao método de pensar arquitetura, com vista em valorizar uma idealização do espaço que antecipa o movimento e os acontecimentos que nele se inserem.

Palavras-chave: Arquitetura, Cinema, Viagem, Memória, Montagem, Movimento.

Abstract

The present master thesis reflects on the contribution of cinema as a way of thinking and creating architecture. It explores its ability to sensorially confront us with new spaces through moving images and the way the human mind processes and archives these spaces within our cognitive system. In this perspective, the subject is analyzed in order to understand how this archive of memories proves itself useful when the architect is asked to idealize an ambience. Through the course of this process, the cinematographic montage is analyzed in order to bring the cinematographic thinking closer to the method of idealizing architecture, with the intent of valuing an idealization of space that anticipates the movement and events within it.

Key Words: Architecture, Cinema, Travel, Memory, Montage, Movement.

Introdução

Introdução

A viagem é fundamental no ensino da arquitetura. O confronto sensorial com o existente representa uma parte importante da aprendizagem e é inevitavelmente um ponto fundamental na prática projetual. No entanto, este confronto sensorial não é exclusivo da viagem, por assim dizer, corpórea.

Quando estamos na sala escura de um cinema onde a tela é capaz de nos preencher todo o campo visual, a realidade fica durante o decorrer do filme, e por momentos, posta de parte. É no filme que focamos maioritariamente as nossas atenções e é essa realidade que momentaneamente nos transmite as emoções e as sensações relativas a um lugar, é o espaço fílmico que naquele momento habitamos e percorremos. A câmara de filmar, naquele universo, representa o nosso meio de transporte, ou, o nosso meio de locomoção, ainda que intelectual, é ela que nos faz viajar. Esses lugares tornam-se parte indeletável da nossa memória e estão em nós como se os tivéssemos percorrido corporalmente.

É com André Bazin, no seu texto, *A Ontologia da Imagem Fotográfica*, que se inicia uma reflexão sobre a forma como, na sua génese, as artes plásticas, a pintura, a fotografia e o cinema surgiram como um auxílio no que diz respeito a conservar memórias que o cérebro humano, perante a ação do tempo fugaz e efêmero não conseguiria por si só conservar. Numa lógica evolutiva de técnicas cada vez mais fiéis de “mecanismos” de retenção, a máquina fotográfica alcança o expoente máximo de objetividade, que através do seu conjunto de lentes, grava na sua película uma cópia muito semelhante ao que o olho humano alguma vez viu e, neste sentido, o cinematógrafo é a sua sucessão em imagens-movimento. Desta forma, o momento passado, ao invés de se perder no esquecimento, alcança a possibilidade de ser contemplado inúmeras vezes.

A evolução destes “mecanismos” vai dar lugar a manifestações artísticas como são exemplos, as artes plásticas, a fotografia e o cinema. No seguimento desta evolução que substitui representações “puras” por representações alteradas, o nosso sistema cognitivo absorve-as conscientemente como novas realidades. É aqui que se encontra o ponto de partida para uma comparação do cinema com a viagem.

O conceito Museu imaginário de André Malraux, onde o autor nos convida a refletir, num primeiro momento, sobre a quantidade de obras de arte que temos conhecimento sem que as tenhamos visto diretamente, ou seja, que tomámos conhecimento a partir de reproduções, serve de termo de comparação com um conceito de viagem imaginária, que se desenvolve ao longo da dissertação. Este conceito consiste na reflexão da quantidade de lugares, reais ou imaginários que tomamos conhecimento a partir do visionamento de filmes e que, numa segunda instância, passam a habitar no nosso imaginário, criando um museu mental individual.

Numa lógica Bergsoniana, em que o nosso pensamento é de origem cinematográfica, essas memórias imergem

sob a forma de imagens mentais animadas no momento em que o arquiteto, no exercício da sua função se propõe a pensar, imaginar e criar um espaço.

Embora o objeto da arquitetura seja estático, as suas funções preenchem-se de movimento e é nesta base que se dá o encontro entre a forma de pensar arquitetura e a consecução de planos em cinema. Se em arquitetura, é a sucessão de planos, espaços e acontecimentos que nos permitem perceber a verdadeira essência do espaço e conhecer a obra, o filme, por viver desse mesmo movimento, ganha expressão por nos colocar perante um espaço que se move diante dos nossos olhos. O movimento do corpo no espaço torna-se a relação que aproxima o cinema da arquitetura.

Serguei Eisenstein estudou esta relação recorrendo a uma análise do texto de Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture* em que o autor escreve sobre a acrópole de Atenas. A explicação para a sucessão de planos que se obtêm ao percorre-la, levou Eisenstein a apelidar a acrópole de o mais antigo exemplo de filme, na medida em que os gregos pensaram os volumes e a sua organização espacial tendo em conta a forma como, ao longo de um percurso eles surgem ao olhar do utilizador. Neste sentido, um exercício mental de imaginar um percurso, dizem respeito tanto ao trabalho do cineasta como ao do arquiteto.

Objetivos

Pretende-se na presente dissertação refletir sobre o contributo do cinema na germinação de imagens mentais no arquiteto e por conseguinte, na forma como essas imagens influenciam tanto a vivência dos espaços como a sua criação.

Procura-se ainda comparar a apreensão visual do espaço que nos chega por via do cinema com a apreensão terrena resultante do contacto direto com o espaço tendo em conta a forma como estas imagens migram para o intelecto sob a forma de arquivos de memória que nos

vão construindo o imaginário arquitetônico individual.

A defesa de um método de pensar arquitetura que dá importância a uma narrativa, e a uma antevisão de movimento e fluxos no espaço ao invés de um pensamento do objeto estático, foi um dos principais fatores que influenciaram a escolha do tema e, neste sentido, pretendem-se analisar as semelhanças entre o pensamento do cineasta e do arquiteto no exercício da sua função.

Metodologia

O procedimento consistiu na pesquisa de material bibliográfico e material filmado, assim como de elementos gráficos que pudessem dar consistência ao desenvolvimento do tema.

Elaborou-se numa primeira fase uma pesquisa que tem como objetivo analisar a relação do Homem com o espaço e a forma como esse espaço é processado pelo seu sistema cognitivo e transformado em imagens mentais. Analisa-se posteriormente essa relação em duas longas-metragens que refletem sobre o tema.

Numa segunda fase, a pesquisa assenta-se na tentativa de relacionar o pensamento cinematográfico ao pensamento em arquitetura que tem em conta um utilizador móvel. Procuraram-se obras escritas de arquitetos e cineastas que reflitam sobre o método de pensar uma e outra arte. Por fim, foram escolhidas obras de arquitetura em que seja claro perceber que a sua criação parte de um pensamento cinematográfico.

Organização

A dissertação divide-se em dois capítulos, o primeiro tem como título Cinema, Arquitetura e Memória e explora o impacto das imagens resultantes tanto da viagem como do cinema no imaginário do arquiteto.

Neste capítulo, numa primeira fase, pretende-se perceber uma evolução de métodos que ao longo dos

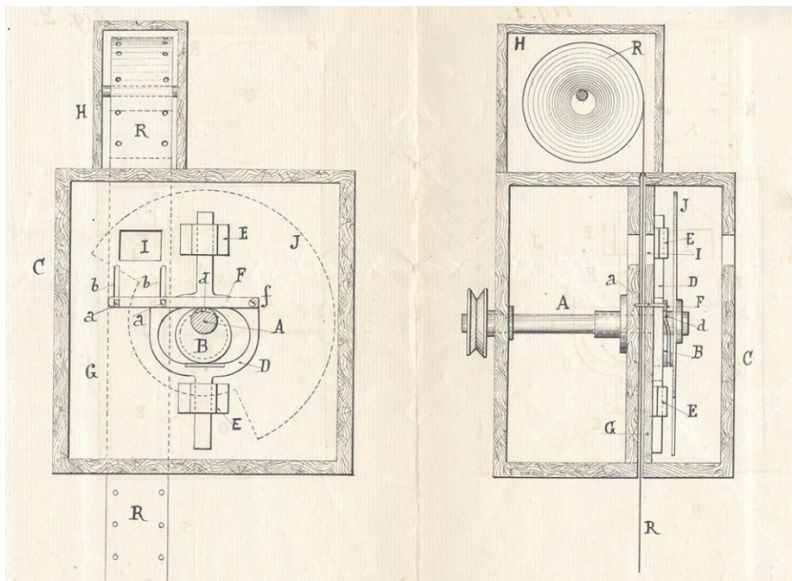
tempos foram auxiliando o Homem no que diz respeito à conservação de memórias e que sem eles, se arriscariam a perder-se no tempo. É com André Bazin, no seu texto *Ontologia da Imagem Fotográfica* que se percorrem estes métodos, desde a mumificação no antigo Egipto até ao cinema nos dias de hoje. Parte-se depois para uma interpretação do conceito de Museu Imaginário de André Malraux onde o cinema é explorado como um museu de imagens em movimento, que ao serem vistas se transformam num arquivo de memórias relativas a espaços reais ou imaginários. Numa terceira fase e recorrendo à tese de Henri Bergson que tem como título *O Mecanismo Cinematográfico do Pensamento*, compara-se a perceção natural do movimento com a perceção em cinema e explora-se a hipótese do ser humano ter no seu próprio sistema cognitivo um “cinematógrafo interior” que permite que as próprias imagens armazenadas na memória sejam “vistas” mentalmente em movimento. Para concluir este capítulo, foram utilizadas duas longas-metragens, onde são sintetizados temas como a viagem, a arquitetura, a fotografia e a memória e que expõem as temáticas abordadas ao longo do capítulo.

O segundo capítulo surge como sucessão às conclusões do primeiro. Começa por explorar a metamorfose do cinematógrafo, que na sua lente capturava o espaço como ele era na realidade, para um cinema capaz de, através da montagem e outras técnicas, reinventar e recriar o espaço. Neste seguimento, analisam-se as semelhanças entre o trabalho do cineasta e do arquiteto na tentativa de perceber como lidam com a criação de um espaço-tempo que se absorve em movimento. Acompanha-se o raciocínio de Bruno Zevi na sua obra *Saber Ver Arquitetura* e exploram-se as diversas representações das dimensões em que o espaço arquitetónico se insere. Num instante final, recorrendo à análise da acrópole por Serguei Eisenstein compara-se a montagem cinematográfica com a promenade architecturale de Le Corbusier.

Cinema, Arquitetura e Memória

Chegou então o cinema, e graças ao dinamite dos seus décimos de segundo, explodiu este universo concentracionário; de forma que agora, abandonados no meio dos destroços projetados ao longe, empreendemos viagens como os aventureiros.

-Walter Benjamin



1.
Desenho técnico do Cinematógrafo
dos Irmão Lumière.

I. Do Avião ao Cinematógrafo

O século XIX lega, ao morrer, duas máquinas novas. Nasce, tanto uma como outra, quase na mesma data, e quase no mesmo sítio, posto que se lançam simultaneamente sobre o mundo, cobrindo os continentes. Passam das mãos dos pioneiros para as dos exploradores, vencem uma “barreira do som...”¹

A invenção do cinematógrafo e do avião nascem quase em simultâneo e ambas permitiram criar facilidades na forma como se conhece o mundo. O avião por tornar mais rápida a forma como o ser humano se viria a movimentar pelo território em distâncias mais longas e o cinematógrafo que no seu espelho refletia o mundo e criava quase por magia a possibilidade de nos mergulhar

¹ Edgar Morin, *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia* (Lisboa: Moraes, 1980), pág.13.

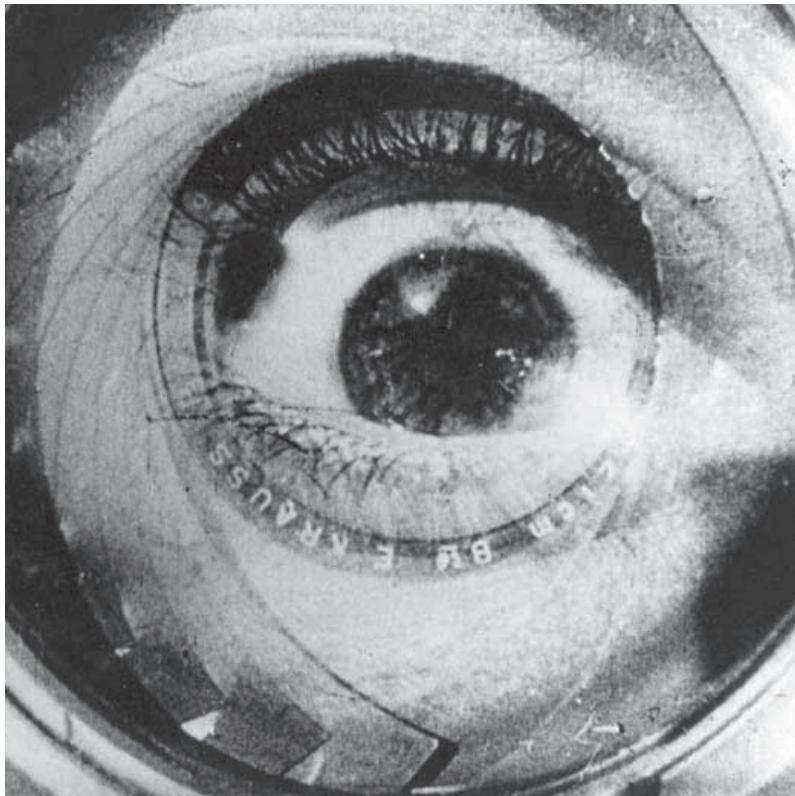
em universos que só existiam de forma inanimada. Pode dizer-se portanto que a invenção do cinematógrafo se deve a esse desejo do homem de criar uma ilusão do real e da necessidade de conservar, reproduzir e visualizar o mundo tal como ele é, ou seja, em movimento. Pode dizer-se assim que o cinema na sua génese provém como um auxílio da memória.

A transitoriedade do tempo representa para o Homem uma angústia frente a um mundo fugaz e efémero. Este sentimento e a incapacidade de conservar e reter todas as lembranças referentes a pessoas, lugares, paisagens e momentos levaram à necessidade da sua conservação por via de meios auxiliares exteriores ao próprio cérebro.

É na base desta necessidade de retenção que os primórdios do cinema assentam. André Bazin vai mais longe e propõe que a mumificação e as artes plásticas nasçam desse mesmo desprovimento da memória, afirmando que *uma psicanálise das artes plásticas consideraria talvez a prática do embalsamamento como um facto fundamental da sua génese*².

Bazin vê no *complexo da múmia* a explicação para a necessidade do surgimento das artes plásticas e mais tarde da fotografia e do cinema. Expõe no seu texto *A Ontologia da imagem fotográfica* que na religião egípcia, na tentativa de vencer a morte e subordinando a conservação do corpo à vida, mumificavam os corpos. Através da aplicação de várias substâncias, e envolvendo o cadáver em vários invólucros e tecidos permitiam que o corpo do faraó, ao invés de se decompor putrificando, mantivesse a sua aparência conservada, assim, quase como que tomando os últimos momentos da sua vida. Para além dos campos de trigo que cultivavam em redor da pirâmide que serviria, no seu entender, como alimento na continuação da vida para além da morte, consideravam que os extensos labirintos no interior das pirâmides,

2 André Bazin, *O cinema: Ensaio* (São Paulo, SP: Brasiliense, 1991), pág. 18.



2.
Chelovek s kino-apparatom
Dziga Vertov, 1929.

não eram suficientes para proteger o faraó de eventuais invasões, roubos ou destruições e para que tivessem uma “segunda via” da imagem do seu rei, reconstruíam em terracota a imagem da sua cara e corpo. Seria então que a partir da construção da estatuária, assegurariam a eternização do corpo e da vida. No decorrer dos tempos e da evolução da civilização, não se acreditando mais nesta ontologia da mumificação este ato passou a ser substituído por pinturas realistas como forma de combater o efeito do tempo na memória e desta forma proteger-nos do esquecimento e da “nadificação”. No entanto, no caso da pintura, por mais realista que ela seja e por mais hábil e perfeccionista que o pintor tente ser, está sempre sujeita a uma subjetividade e uma interpretação. O aparecimento da fotografia, embora no início desprovida de cor, satisfaz a necessidade do realismo a partir do congelamento do momento sem a interpretação do autor.

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objetividade essencial. Tanto é que o conjunto de lentes que constitui o olho fotográfico em substituição ao olho humano, denomina-se precisamente “objetiva” (...) A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenómeno; por mais visível que seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor.³

Com o realismo quase absoluto da imagem fotográfica, ficou satisfeita a necessidade de uma reprodução perfeita e pela primeira vez conseguiu-se que o objeto para o qual olhamos fosse muito próximo do que os nossos olhos conseguem observar - uma “réplica” do momento tal qual os limites da objetiva o capturaram. Contudo, a nossa memória funciona com imagens-movimento e

3 *Ibid.*, pág. 22

nesta perspectiva, o cinema vem a ser a consecução no tempo da objetividade fotográfica. O filme não se contenta mais em conservar para nós o objeto lacrado no instante, como no âmbar o corpo intacto dos insetos de uma era extinta, ele livra a arte barroca da sua catalepsia convulsiva. Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como que uma múmia da mutação.⁴

O cinema representa assim uma imagem mais próxima da nossa experiência real, onde em vez de conservar as imagens petrificadas e congeladas no tempo, conserva-as em movimento associadas a um tempo contínuo e móvel permitindo trazer o mundo em movimento do passado para um instante presente.

Existe portanto desde a antiguidade uma necessidade da psicologia humana, a consolidação da memória através da conservação das aparências. Esta necessidade não é, no entanto, exclusiva da antiguidade e embora a técnica de conservação tenha evoluído num sentido tecnológico, é uma prática recorrente na nossa cultura, a de colocar uma fotografia no local do sepulcro humano.

Não é de forma alguma um acaso o facto de o retrato ter desempenhado um papel central nos primeiros tempos da fotografia. No culto da recordação dos entes queridos, afastados ou desaparecidos, o valor de culto da imagem encontra o seu último refúgio.⁵

Encontra-se assim o elemento comum a todos os primórdios das artes plásticas, da fotografia e do cinema: a angústia humana face à passagem do tempo.⁶

4 *Ibid.*, pág. 24

5 Walter Benjamin, "A Obra de Arte na Era da Sua Reprodução técnica". *In Estéticas do Cinema*, Ed. Eduardo Geadá, (Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985), pág.24

6 Sara Martins Rodrigues, *O cinema por Deleuze: imagem, tempo e memória* Salvador Bahia, UFBa).



3. e 4.

L'arrivée d'un train à La Ciotat
Auguste e Louis Lumière, 1895.

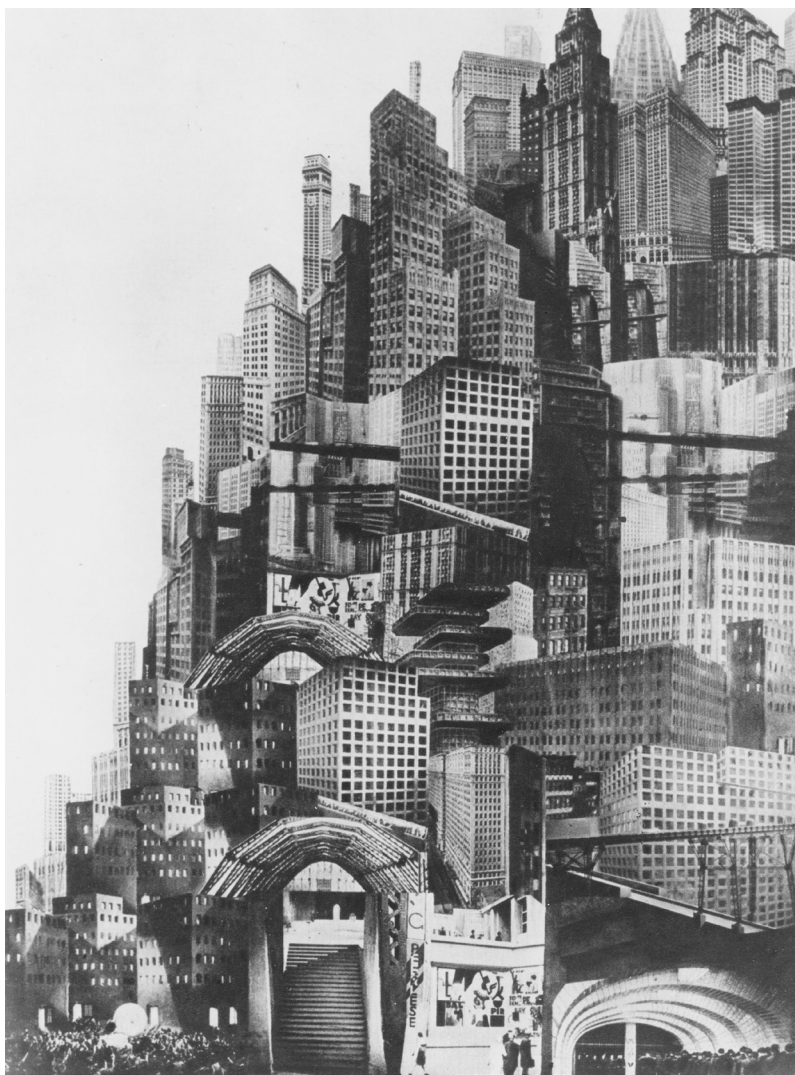
La sortie de l'usine Lumière à Lyon
Auguste e Louis Lumière, 1895.

Aquilo que no início eram meras capturas do cotidiano em movimento com a câmara estática, e sirvo-me de exemplo dos primeiros filmes dos irmãos Lumière, a *Saída dos Trabalhadores da Fábrica Lumière-1895* e a *Chegada de um Comboio à Gare de La Ciotat- 1895* onde a arquitetura e o espaço urbano foram utilizados como cenário, com o decorrer dos tempos, e tal como aconteceu nas artes anteriormente citadas, foi evoluindo e abriu-se à criatividade. O Homem viu no cinema a possibilidade de criar novos espaços e universos que, com a criação de cenários artificiais em estúdio e com utilização de técnicas como a montagem e a *découpage*, iam para além do mundo físico tal como ele é e que viriam a transformar o cinema naquilo que conhecemos hoje em dia. É nesta sua capacidade criadora de espaço e na forma como a representação filmica da cidade nos constroi o imaginário e nos influencia na vivencia do espaço real que se encontra a sua relação com a viagem.

Em primeiro lugar, a relação entre cinema e arquitetura. *O diálogo entre a arquitetura e o cinema tem-se desenvolvido (...) desde os princípios do cinema*⁷, inicialmente a relação era simples, o cinema utilizava os espaços urbanos, tal como eles eram, sem qualquer tipo de manipulação para gravar as suas primeiras imagens. Com a sua evolução, vários cineastas exploraram a hipótese de manipular e criar espaços. *Liberta das condicionantes materiais e físicas do mundo real (...) a arquitetura podia agora (no cinema) aspirar à expressão de puras sensações espaciais.*⁸ A relação que o cinema cria com a arquitetura pode ser entendida de diferentes formas. A mais imediata tem a ver com a necessidade que o cinema tem de criar e desenhar cenários, *na época dourada de Hollywood, os grandes estúdios (...) tinham gigantescos escritórios de arquitetura (...) a desenhar*

7 Manuel Teixeira, "Arquitetura e Cinema". In: *Cinema e Arquitetura* (Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 1999), pág.32.

8 *Ibid.*, pág.33.



5.
Metropolis.
Fritz Lang, 1927.

*cenários, a projectar edifícios, a construir cidades!*⁹ Esta arquitetura tem tendência para ser desvalorizada devido à sua efemeridade, devido ao facto de na maioria dos casos, os cenários serem desmontados ou destruídos no final da gravação. No entanto ela mantém-se viva para a eternidade no universo do filme. Os filmes são vistos e revistos e passados vários anos alguns deles continuam ainda a ser projetados.¹⁰ Noutros casos o cinema serve-se da arquitetura já construída, não a alterando, serve-se dela como cenário criando histórias em seu redor. Existem ainda casos que se revelam bastante interessantes no sentido em que, partindo da montagem, se criam novas leituras do espaço, que anteriormente não se tinha sequer imaginado. Uma outra relação advém da representação, o cinema é de certa forma a melhor maneira de representar a arquitetura.

Dado que a arquitetura tem como característica fundamental o espaço, a única forma de a apreendermos verdadeiramente é movimentando-nos através dele. O cinema vive desse movimento, coisa que não encontramos nem no desenho, nem na fotografia. *Se estivermos parados num sítio, com a visão completamente imóvel, não conseguimos perceber a dimensão de um espaço*¹¹. De todas as formas de representar o espaço o cinema constitui a que mais se aproxima do movimento por nós feito no espaço.

*Se o espaço é característica essencial da arquitetura, só existem verdadeiramente duas formas de ter a experiência desse espaço: ou através da sua experiência direta ou através da sua experiência através do cinema, e apenas uma forma de o representar: através do filme.*¹²

9 Luis Urbano, *Histórias Simples: Textos Sobre Arquitectura e Cinema* (Porto: Ruptura Silenciosa, 2013), pág. 117

10 *Ibid.*, pág. 117.

11 *Ibid.*, pág. 118.

12 Manuel Teixeira, "Arquitetura e Cinema". In: *Cinema e Arquitetura* (Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 1999), pág.33.

Já falei várias vezes ao longo deste texto (na tentativa de relacionar o cinema e a arquitetura) na capacidade que o cinema tem de nos fazer percorrer o espaço e isso já constitui por si só uma viagem. Isso já mostra a forma como o tema viagem se relaciona intimamente com os dois temas anteriores, no entanto, tentarei a partir de agora, fazer uma análise mais particular na relação entre cinema e viagem.

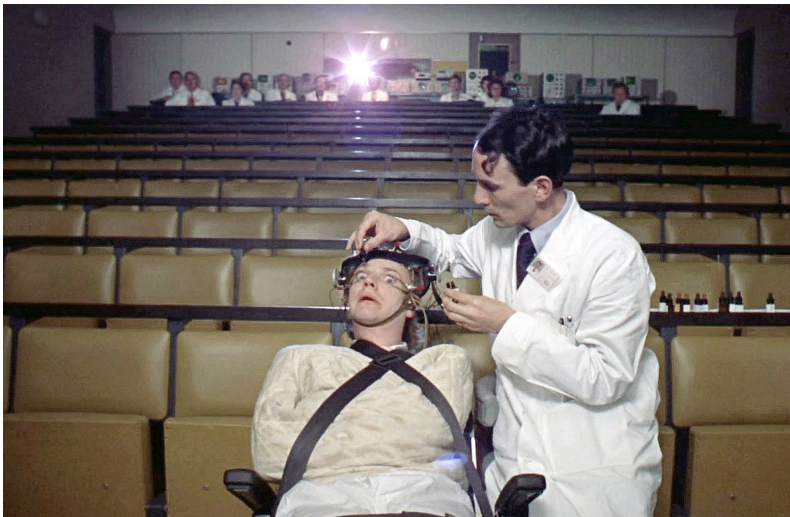
Atenção! O cinema é apenas uma morada transitória, tal qual as que habitamos quando viajamos fisicamente. Mas enquanto essas camas aquecem e arrefecem a experiência vivida, as imagens cinematográficas alojam-se bem ao lado do Tálamo, na velha caixa do real – a memória, com a força de uma máquina de pensar, de pensar, deslumbrando-nos com piruetas espaciotemporais.¹³

Anteriormente à invenção do cinematógrafo os métodos que as pessoas tinham de conhecer os lugares para além da visita corporal, era a partir de descrições escritas ou orais, podiam ter por vezes visões fragmentadas por via de fotografias ou pinturas, no entanto, o espaço que chegava às pessoas era maioritariamente mental e muitas vezes não correspondia ao real. O cinema veio permitir que as pessoas conhecessem o mundo de uma forma que anteriormente não acontecia.

Quantos de nós não têm uma ideia formada de Nova Iorque, Veneza ou Berlim, ainda que nunca lá tenham estado?¹⁴ Quantos de nós não caminharam já à sombra no Central Parque, passearam de gondola nos canais de Veneza ou se sentiram divididos pelo grande muro, ainda que ele já não exista? Quantos de nós não visitaram já o espaço cósmico, de nave espacial ou de carro voador?

13 Diogo Morato, Joelho #3 *Cinema: o conforto de viajar sem sair do sítio, através do presente, do desejo e da memória* (Coimbra, Editorial do Departamento de Arquitetura, 2012). pág. 2 <http://hdl.handle.net/10316.2/38797>

14 Luis Urbano, *Histórias Simples: Textos Sobre Arquitectura e Cinema* (Porto: Ruptura Silenciosa, 2013), pág. 8.



6.
A Clockwork Orange.
Stanley Kubrick, 1971.

O cinema tem essa capacidade de nos fazer viajar por um mundo, um mundo real ou imaginário mas que ali, reproduzido no ecrã, sob olhos atentos do espectador se torna numa realidade capaz de nos criar sensações, de nos emocionar. *O cinema tem a capacidade única de entre todas as formas de expressão de nos transportar para um mundo mágico de sonhos, de espaço e de emoções, com o qual nos envolvemos e de que passamos a fazer parte*¹⁵

Quando foca em detalhes, quando cria um sentido poético a coisas que na realidade não existem, quando nos conta uma história, o cinema enriquece o mundo real que nos envolve, educando a nossa perceção, ensinando-nos a atribuir significado a ações mais comuns do nosso cotidiano.

O cinema possibilita-nos *ad infinitum leituras sobre a multiplicidade da cidade e das suas formas, algumas que nunca conhecemos, mas que podemos voltar lá sempre que quisermos*.¹⁶ Podemos percorrer todo o espaço à “boleia” da câmara de filmar e das personagens que habitam esse espaço, podemos segui-los e atentar nos pormenores, podemos ainda voltar a casa no momento seguinte, mas em nós, na nossa memória ficou a experiência de uma viagem que do ponto de vista cognitivo se assemelha à viagem feita corporalmente. O sentido inverte-se de seguida. Se momentaneamente foi nestas cidades que habitámos, estas cidades passam a habitar a nossa memória, juntamente com as cidades que já tivemos oportunidade de experienciar fisicamente, prontas para nos servir sempre que tentemos criar, descrever ou imaginar um espaço.

15 Manuel Teixeira, "Arquitetura e Cinema". In: *Cinema e Arquitetura* (Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 1999), pág.37.

16 Diogo Morato, Joelho #3 *Cinema: o conforto de viajar sem sair do sítio, através do presente, do desejo e da memória* (Coimbra, Editorial do Departamento de Arquitetura, 2012). pág. 2 <http://hdl.handle.net/10316.2/38797>



7.
Der Himmel über Berlin.
Wim Wenders, 1987.

II. Do Ecrã à Obra Construída

No processo de criação de uma obra, o arquiteto, em primeiro lugar recorre à sua imaginação. É o pensamento transformado em imagem que representa o ponto de partida para todo o restante processo, o primeiro estágio do que poderá vir a ser uma obra construída. Mesmo antes de transferir essa ideia para o papel, o pensamento já é visual, já foi pensada uma forma ou uma massa com vida onde fluxos de pessoas e veículos alcançam a sua existência primária. A obra antes de existir em qualquer outro lugar, já existiu na cabeça do arquiteto.

O confronto sensorial com o espaço real ou filmado representa uma ferramenta útil no auxílio de todo este processo criativo.

Uma vez filmado, o espaço torna-se eterno, o utilizador pode visualizar uma e outra vez, pode percorre-lo vezes sem conta. Mesmo que ele já não exista fisicamente, a experiência espacial torna-se possível desta forma.

Wim Wenders em resposta à pergunta: “porque filma?” diz o seguinte:

Alguma coisa acontece, vêmo-la acontecer, filmamo-la enquanto acontece, a câmara observa, conserva-a, podemos contemplá-la repetidamente, contemplá-la mais uma vez. A coisa já não está lá, mas a contemplação é possível; a verdade da existência dessa coisa, essa não se perdeu. O acto de filmar é um acto heroico (não sempre, nem sequer frequentemente, mas por vezes). A progressiva destruição da percepção exterior e do mundo é, por um instante, suspensa. A câmara é uma arma contra a miséria das coisas, nomeadamente contra o seu desaparecimento. Porquê filmar? Não saberá de outra pergunta menos idiota?¹⁷



8. 9. 10.
Malraux's Shoes.
Dennis Adams and Paul Colin,
2012.

Este processo, quer seja o de percorrer o espaço físico, quer seja a visualização da sua reprodução no filme estão a ser processados no interior do sistema cognitivo. Tudo isto transforma e instrui a nossa experiência no mundo. Instrui a forma, quer como pensamos o espaço, quer como vivenciaremos os espaços futuramente. Alojamos na nossa memória imagens prontas a servir-nos quando evocadas ou lembradas por outras memórias mais antigas.

*Estou no cinema. Assisto à projecção do filme. Assisto. Tal como a parteira que assiste a um parto e que, ao fazê-lo, assiste a parturiente, eu estou presente no filme segundo a modalidade dupla (e não obstante única) do ser-testemunha e do ser-adjuvante: vejo e ajudo. Ao ver o filme eu ajudo-o a nascer, a viver, visto que é em mim que viverá e porque é feito para isso...*¹⁸

Esta transformação de imagens visuais para imagens mentais representa um arquivo de memórias, são elas que vão construindo a experiência espacial do ser humano. É este arquivo que se vem a revelar útil ao arquiteto quando lhe é proposto pensar e criar um espaço físico.

André Malraux, no seu livro *O Museu Imaginário*, fala-nos do modo como a facilidade de acesso a reproduções por via de imagens, torna o acesso e conhecimento de várias obras distantes no tempo e no espaço possível, com uma facilidade que anteriormente não existia. Para compreender este conceito basta-nos pensar quantas obras de arte conhecemos e quantas dessas obras chegaram até nós através da visita a um museu.

*Hoje, um estudante dispõe da reprodução a cores da maior parte das obras magistrais, descobre muitas pinturas secundárias, as artes arcaicas, a escultura indiana, chinesa ou japonesa e pré-colombiana das épocas mais antigas...*¹⁹

18 Christian Metz, "História-Discurso", In: *Estéticas do Cinema*, Ed. Eduardo Gêda, (Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985), pág.119.

19 André Malraux, *O Museu Imaginário* (Lisboa: Edições 70, 2011), pág. 13.

Todos estes veículos de divulgação, sejam eles reproduções, imagens de catálogos, revistas, bibliotecas etc. destas obras de arte, permitem que estas sejam transportadas para além dos limites físicos do museu e que cheguem a uma quantidade de pessoas muito superior do que a obra, no seu formato físico original, por si só, chegaria à partida. Sucintamente, esta quebra das barreiras físicas do museu para o mundo é um dos primeiros sentidos do conceito de André Malraux. Este sentido remete para a publicação de Walter Benjamin que anteriormente escreveu o artigo “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”. Neste artigo, Benjamin fala da problemática que a reprodução das obras de arte levanta: a falta da sua autenticidade devido à ausência do *hic et nunc da obra de arte – a unidade da sua presença aqui e agora no local onde se encontra*.²⁰ Este "aqui e agora" é a ligação da obra a toda a sua história, cultura e tradição. As reproduções estão isentas de aura, algo que segundo o autor só pertence ao original na sua “função” e locais originais.

Existem no entanto formas de arte que foram pensadas à partida na sua reprodução, como é o caso da fotografia, em que a partir de um negativo se podem obter inúmeras “cópias”, ou o caso do cinema, que devido aos custos de produção tem de ser vendido em massa. No entanto, no caso da fotografia, a reprodução adquire um sentido diferente, o que se está a reproduzir não é a fotografia como objeto, é sim o espaço ou enquadramento escolhido pelo fotógrafo. A própria máquina fotográfica já é, por assim dizer, uma reprodutora de imagens. No caso do cinema, o conceito é idêntico. A câmara de filmar ao invés de congelar, guarda o espaço em movimento, o momento que se desenrola na frente da objetiva. Mas será a reprodução do filme uma captação fiel da realidade?

20 Walter Benjamin, "A Obra de Arte na Era da Sua Reprodução técnica". *In Estéticas do Cinema*, Ed. Eduardo Gêada, (Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985), pág.18.

Para o autor, a captação da realidade por parte do cinema, enquanto realidade não passa de uma ingenuidade.

O filme só pode assegurar a ilusão em segundo grau, depois de ser procedido à montagem das sequências. (...) A aparelhagem, no estúdio, penetrou tao profundamente a própria realidade que, para lhe restituir a pureza, para a despojar desse corpo estranho que a aparelhagem constitui (...), a realidade torna-se aqui a mais artificial de todas.²¹

Para explicar este conceito, o autor compara a relação do pintor com o operador de câmara, que será a mesma do mago com o cirurgião. Se enquanto o mago apenas toca as mãos do paciente para o curar, o cirurgião penetra o seu ventre. A relação entre os dois primeiros é a mesma, o pintor observa a realidade e pinta a distancia entre ela e ele próprio, o operador penetra-a profundamente. O resultado da imagem que um e outro obtêm é muito diferente, e para o *Homem de hoje, a imagem cinematográfica é infinitamente mais significativa (...) mas só o consegue precisamente por usar aparelhos para penetrar, do modo mais intensivo possível, no próprio coração deste real.*²² Contudo o que se exige do cinema não é a reprodução exata do mundo tal como ele é apresentado aos nossos olhos, que, desta forma perderia o seu encanto. O mundo real é apenas a sua matéria-prima. É com ela que o cineasta trabalha e aquilo que chega ao espetador, o resultado final, é uma realidade moldada à sua ideia. A percepção que vamos ter é de uma nova realidade.

O cinema aumenta a nossa percepção. Através do grande plano, pormenores de objetos que nos são familiares são realçados, a camara lenta revela movimentos que o olho humano era incapaz de se aperceber. O cinema não só nos desloca como também nos guia por esses espaços,

21 *Ibid.*, pág. 31.

22 *Ibid.*, pág. 32.

convida-nos a participar nele. Os espaços são desta forma percorridos por nós inconscientemente.

*É por conseguinte bem claro que a natureza que fala à camara é completamente diferente da que se dirige aos olhos. É diferente, sobretudo, porque substitui o espaço em que o homem age conscientemente por um espaço em que a ação do homem é inconsciente.*²³

O cinema é muitas vezes acusado de não cumprir os requisitos de arte por ser dirigido a massas que procuram o divertimento em vez de uma reflexão. No entanto este encontro é um “lugar comum” e para perceber a oposição entre divertimento e reflexão teremos de considerar que as relações são opostas. Se na reflexão é o individuo que penetra na obra, no divertimento o processo é inverso, é a obra que penetra na massa.

Para explicar a relação das massas com a obra de arte, o autor usa como exemplo a arquitetura - *Há duas formas de receção de um edifício: pode-se utilizá-lo, ou pode-se contemplá-lo. Em termos mais precisos, a receção pode ser tátil ou visual.*²⁴ A receção tátil faz-se mais por via do hábito do que por via da atenção, porém, no caso da arquitetura o hábito determina a receção visual, ainda que, esta última consista mais numa fruição do que propriamente num esforço de atenção. O usuário de uma obra de arquitetura apreende-a enquanto se distrai, tal como no cinema. Esta espécie de divertimento proporciona-nos a arte.

*Esta forma de receção pela via do divertimento, cada vez mais sensível hoje em todos os domínios da arte, em si própria sintoma de importantes modificações nos modos de percepção, encontrou no cinema o seu melhor campo da experiência.*²⁵

23 *Ibid.*, pág. 35.

24 *Ibid.*, pág. 38.

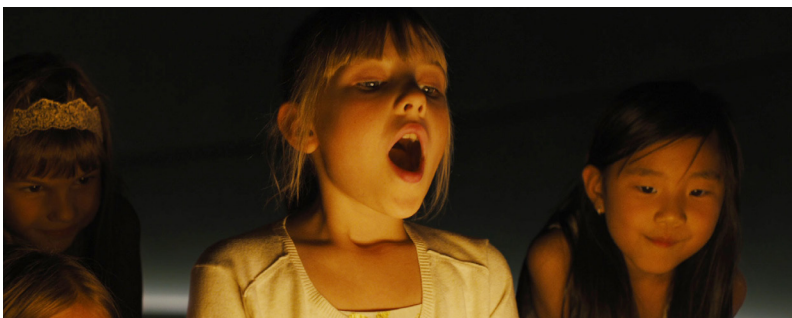
25 *Ibid.*, pág. 39.

Em suma, a junção do espaço e do movimento, que o cinema constrói no espaço-tempo, cria uma percepção no espectador que o faz distrair, em alguns casos completamente e que o leva a absorver-lo tal como um espaço físico.

Um outro sentido do conceito de Malraux está interligado com o primeiro. Todas estas imagens que quer provenham de um museu, ou das suas próprias reproduções, ao chegar à nossa visão e aos nossos sentidos, são transferidas dos órgãos recetores para a nossa memória, elas passam a construir, com isto, o nosso próprio acervo, um museu mental íntimo e passam a fazer parte de uma enorme coleção de obras que nos habitam e as quais podemos reproduzir mentalmente, quer por evocação consciente, quer por associação do inconsciente.²⁶

Ao fazer uma analogia com o cinema, onde o filme é capaz de transportar, através do ecrã, o espaço do seu local físico original para o mundo (tal como estes meios de reprodução o fazem com as obras de arte), podemos dizer que o cinema representa uma viagem imaginária. Quantas pessoas não têm uma imagem formada da configuração de Nova Iorque, Tóquio, Londres ou Barcelona sem nunca ter visitado estas cidades, tal como temos uma imagem da Mona Lisa, Grito ou Guernica sem nunca ter olhado para o seu original? O cinema é desta forma um meio de transportar o mundo até aos olhos do espectador e, conseqüentemente, para o seu museu mental. Somos construídos por memórias e todos os espaços nos vão preenchendo com elas, umas resultantes das nossas vivências diretas, outras, por que nos chegam através de reproduções e, tal como replicantes de *Blade Runner* construídos de memórias implantadas. O cinema é um grande responsável por nos “germinar” grande parte dessas memórias.

26 Edson Rosa da Silva, O Museu Imaginário e a Difusão da Cultura, Revista Semear 6 Disponível em: http://www.lettras.puc-rio.br/unidades&nucleos/catedra/revista/6Sem_14.html [acessado a: 25 de Maio de 2019]



11. a 14.
Construção de Memórias em
Blade Runner 2049.
Denis Villeneuve, 2017.

O processo continua e é a estas imagens alojadas no interior da nossa memória que recorreremos quando nos é proposto criar um espaço. Toda a nossa criatividade é afetada por este nosso imaginário. Apesar de um edifício ser estático, de ter sido pensado e edificado num lugar fixo, a sua função preenche-se de movimentos, são as pessoas com os seus fluxos, a sua utilização e a sua passagem pelo tempo que lhe dão vida.

O ato de idealizar um edifício torna-se possível porque possuímos no interior do nosso sistema cognitivo uma espécie de “cinematógrafo interior”.



15. Imagem trabalhada a partir de
The Projector Head,
The Los Angeles Film School 2003
Diogo Morato, 2012.

III. Cinematógrafo Interior

Se pensar arquitetura é criar esta narrativa e esta espécie de filme mental, podemos dizer que o cinema “treina”, quando nos coloca perante imagens-movimento, esta capacidade inata do ser humano de imaginar o espaço e os acontecimentos em movimento dentro do seu próprio sistema de conhecimento. Quando o arquiteto no exercício da sua função se serve da imaginação para pensar um espaço, está a invocar esta ferramenta.

Utilizarei a tese de Henri Bergson, no capítulo quatro de *A evolução criadora*, intitulado de *o mecanismo cinematográfico do pensamento* para melhor explicar esta ideia. Bergson associa o nosso mecanismo cognitivo e a forma como entendemos o devir, da mesma forma como entendemos o movimento na reprodução de um filme, ou seja, dispondo uma quantidade de imagens imóveis e reproduzindo-as muito rapidamente. Incapazes de detetar os cortes, transformamos essa sucessão em movimento. *No entender de Bergson, nós tomamos, pela inteligência e pelos sentidos, vistas instantâneas da realidade envolvente e alinhamo-las num contínuo temporal homogéneo.*²⁷ A ilusão a que estamos sujeitos pela perceção natural é a mesma ilusão que o cinema nos provoca, captamos vistas instantâneas de momentos que passam em frente aos nossos olhos, recortando o movimento e organizando-o de uma forma automática com o nosso aparelho cognitivo.

*Quer se trate de pensar o devir, quer de exprimi-lo, quer mesmo de percebê-lo, não fazemos realmente nada além de acionar uma espécie de cinematógrafo interior. (...) O mecanismo do nosso conhecimento usual é de natureza cinematográfica.*²⁸

27 Edmundo Cordeiro, *Actos de cinema: crónica de um espectador* (Covilhã: s.n., 2003), pág. 61.

28 Henri Bergson, *A Evolução Criadora* (São Paulo, SP: Livraria Martins Fontes Ltda., 2005), pág. 331.

Italo Calvino, no capítulo visibilidade, da obra *Seis Propostas Para o Próximo Milénio*, analisa o papel da imaginação do capítulo XVII do purgatório, da Divina Comédia de Dante e distingue dois tipos de processos imaginativos:

O primeiro que parte da palavra e chega à imagem visual (mental). Para perceber este processo, pensemos no ato de ler,

Lemos por exemplo uma cena de um romance ou a reportagem de um acontecimento no jornal, e conforme a maior ou menor eficácia do texto somos levados a ver a cena como se se desenrolasse diante os nossos olhos, ou pelo menos fragmentos e pormenores da cena que emergem do indistinto.²⁹

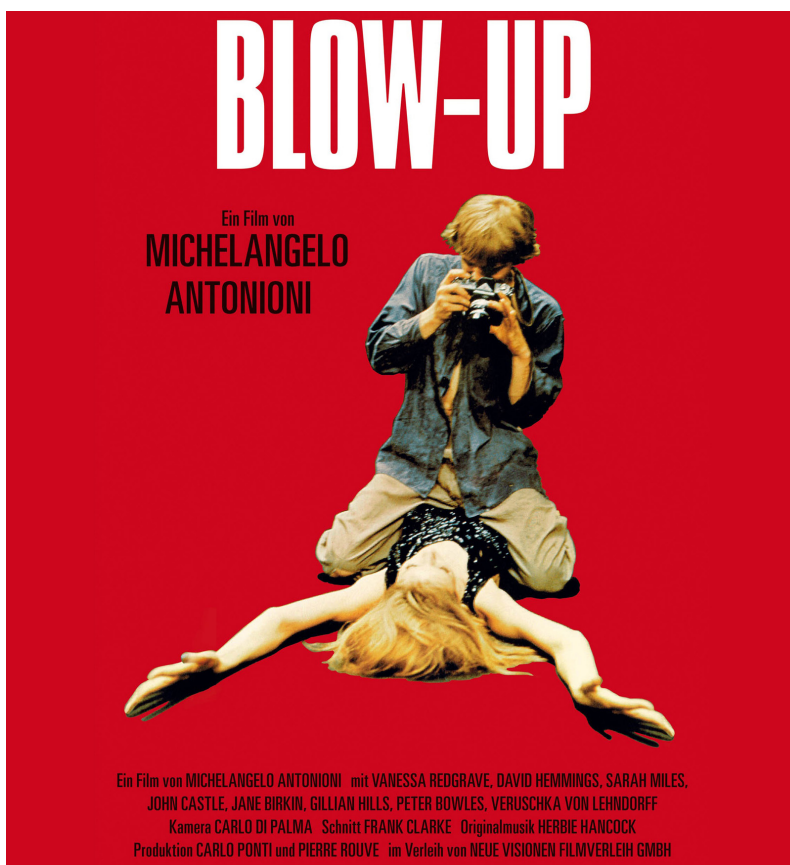
O segundo processo é o inverso, ele parte da imagem visual e chega à expressão verbal. O autor utiliza o cinema para o explicar. O processo de um filme que passa em certa fase por um texto escrito, não é tao simples como o primeiro e requer a alternância entre uma sucessão de fases materiais e imateriais. Pensemos então num filme onde o argumento é original. Existe uma fase em que o realizador ou argumentista passa a ideia para um texto escrito, este texto escrito é “visto” mentalmente pelo realizador que a reconstrói no set de filmagem e é então posteriormente com o auxílio da câmara, fixada no fotograma.

Neste processo o “cinema mental” da imaginação tem uma função que não é menos importante do que a das fases de efetiva realização das sequências que vão ser registadas pela câmara e depois montadas na moviola. Este “cinema mental” funciona sempre em todos nós – e sempre funcionou, já antes da invenção do cinema – e nunca deixa de projetar imagens na nossa visão interior.³⁰

29 Italo Calvino, *Seis Propostas Para o Novo Milénio* (Lisboa: Editorial Teorema, 2002), pág. 103

30 Ibid..

Assim, diria que as duas teses são complementares. A apreensão da realidade que segundo Bergson funciona como a base do cinema, ou seja, o movimento é apreendido pela nossa visão, desconstruído em imagens imoveis e reorganizado pelo nosso sistema cognitivo que nos dá a ideia do movimento. Consequentemente, essas imagens são arquivadas no interior da nossa memória. A teoria de Calvino é efeito da primeira. Quando somos estimulados ou tentamos imaginar uma cena, real ou ficcionada, o nosso cinematógrafo interior volta a ser ativado. Desta vez mentalmente, criamos uma “visão” que transformamos em movimento, seja através da leitura ou da tentativa de criação de uma cena idealizada por nós.



16.
Alice in den Städten.
 Wim Wenders, 1974.

17.
Blow-up.
 Michelangelo Antonioni, 1966.

IV. Entre o Real e o Imaginário

A partir do momento em que a realidade é processada pelo nosso sistema cognitivo e se instala na nossa memória, essa realidade deixa de ser real.

O real chegado ao espírito já não é o real. O nosso olhar é demasiado pensativo, demasiado inteligente.

Duas espécies de real:

- 1.º O real bruto registado pela câmara;*
- 2.º O que nós chamamos real e que vemos deformados pela nossa memória e por cálculos falsos.³¹*

É esta passagem da realidade para a memória que vai construindo o imaginário individual. E se ao chegar ao “espírito” o real deixa de o ser, tanto as memórias visuais resultantes da experiência direta quanto as experiências por via de outros meios visuais, como o cinema o é, alcançam ao chegar à nossa memória o mesmo patamar de realidade. *Hoje em dia somos bombardeados por uma tal quantidade de imagens que já não sabemos distinguir a experiência direta do que vimos durante poucos segundos na televisão.³²*

Foi a relação entre a realidade e o imaginário entre o olhar e a câmara, dentro da temática da memória que me despertou particularmente o interesse nos filmes *Alice nas Cidades (1974) de Wim Wenders* e em *Blow-Up (1966) de Michelangelo Antonioni*.

Sirvo-me destas duas longas-metragens para fazer uma análise/reflexão da influência que a cultura de imagens

31 Robert Bresson, *Notas Sobre o Cinematógrafo* (Porto: Porto Editora, 2000), pág. 69

32 Italo Calvino, *Seis Propostas Para o Novo Milénio* (Lisboa: Editorial Teorema, 2002), pág. 112.



18. 19. 20.
Alice in den Städten.
Wim Wenders, 1974.

que hoje em dia, mais do que nunca vivemos, tem na nossa criação de um imaginário.

Nos três filmes que fazem parte da trilogia da estrada de Wenders, realizados entre 1974 e 1976 (*Alice nas cidades - Alice in den Städten* 1974; *Movimento em Falso - Falsche Bewegung* 1975; e *No Decurso do Tempo - Im Lauf der Zeit* 1976) a temática é a viagem, porém, existem mais pontos em comum aos três. O primeiro, e talvez reflexo da situação de uma Alemanha devastada pelo pós-guerra, é o sentimento da falta de pertencer. Os personagens encontram-se à deriva em ambos os filmes. Uma segunda temática comum, já no contexto da viagem, é o facto de que a chegada, ou por assim dizer, o destino, se tornar secundário no decorrer do filme, e é ao próprio percurso e aos seus acontecimentos que Wenders dá o maior foco das histórias.

O primeiro filme desta trilogia foi o que me pareceu ter mais pertinência para o caso por juntar as temáticas: viagem; fotografia; memória; e arquitetura.

Phil (Philip Winter), é um jornalista a quem foi pedido para escrever um artigo sobre as paisagens dos Estados Unidos, e para isso, viajou durante quatro semanas pelo país com o intuito de redigir relatos sobre o que ia vendo. Phil, acompanhado por uma polaroid SX-70 vai registando os momentos por meio de fotografias instantâneas, deixando de parte a componente escrita, argumentando que o artigo por ser sobre coisas que se vêem, sobre imagens e visões, aquelas fotografias teriam mais validade do que qualquer tentativa de relatos escritos, embora Phil afirme que as fotografias que ele tira nunca registam de facto o que ele realmente viu. O editor, percebendo o que Phil teria feito, dispensa-o e este decide voltar para a Alemanha.

Quando se prepara para comprar a passagem de regresso para o seu país natal, é avisado, já no guichê do aeroporto que não irão partir voos de Nova Iorque para nenhuma cidade alemã devido a uma greve dos controladores aéreos. Uma jovem mãe e sua filha (Lisa



21. 22. 23.
Alice in den Städten.
Wim Wenders, 1974.

e Alice) que não falam inglês, estão na mesma situação e pedem ajuda a Phil que acabam de conhecer na fila. A forma que arranjam para solucionar este problema é voar no dia seguinte para Amesterdão. Passam a noite no mesmo hotel e, na manhã seguinte, Lisa tem um imprevisto que a impede de apanhar o avião pedindo a Phil que acompanhe a sua filha Alice na viagem, comprometendo-se a encontrar-se com eles, dois dias mais tarde no aeroporto de Amesterdão, no entanto por algum motivo esta não comparece. É neste momento que a jornada dos dois em conjunto começa. Phil e Alice estão sozinhos, terão de encontrar uma forma de entregar a menina à família. Começam por tentar encontrar a avó de Alice (a única família que resta a Alice para além da mãe) mas, a única informação que existe são as memórias da pequena Alice. Não sabe o nome, a morada nem a cidade, apenas tem memórias fragmentadas da casa de sua avó. Lembra-se que era uma casa antiga, com uma árvore e umas escadas escuras. Pensa que seja em Wuppertal na Alemanha. É dando algumas voltas de metro suspenso que tentam encontrar a casa de sua avó, contudo, sem sucesso. Após várias tentativas, o jornalista entrega Alice na esquadra da polícia, e é aqui que conseguem mais informações sobre a sua avó. Alice acaba por se lembrar que Wuppertal era a cidade na qual vivia com a sua mãe e que quando iam visitar a avó apanhavam um comboio e regressavam no mesmo dia pela noite, não podia ser longe. Lembra-se também que quando a avó lhe lia livros, as paginas se sujavam por entrarem cinzas de carvão pela janela, o que os leva a crer que a cidade em questão seria Ruhr. No mesmo dia Alice lembra-se que possui uma foto da casa em questão na sua carteira o que torna as coisas mais simples. Conseguem a partir da fotografia encontrar a casa de sua avó, que para seu azar, teria sido vendida a uma senhora Italiana dois anos antes disto e que nunca teria ouvido falar de seus antigos proprietários. É neste momento que Phil começa a perceber que Alice poderá ser a chave para o seu artigo, e que a base descritiva

da menina não teria sido o suficiente para encontrar um lugar, mas que a fotografia o teria levado lá. No mesmo dia, no ferryboat a caminho de casa dos pais de Phill, a polícia dá-lhe a informação que a sua avó e sua mãe estavam localizadas e que a menina poderia ser entregue.

A fotografia funciona neste filme, tal como na realidade, como um auxílio da memória, uma ferramenta de registo do lugar, capaz de colmatar a fragmentação da memória humana. Phil vai fotografando ao longo da viagem e as realidades uma vez transformadas em imagem passam a representar novas realidades, em universos ficcionados.

A descrição oral ou escrita de um espaço torna-se vaga, duas pessoas que oiçam ou leiam a mesma descrição, por mais detalhada que ela seja, imaginá-la-ão de formas distintas. Da mesma forma como quando tentamos imaginar um espaço, ele não se torna nítido no nosso pensamento. Apesar de a imaginação poder quase representar um ato de magia por *fazer aparecer o objeto no qual pensamos, a coisa que desejamos de modo que dela possamos tomar posse*,³³ esse objeto que nos aparece na memória é distinto daquele que os nossos olhos veem na “percepção natural”. A nossa consciência não reproduz o objeto com exatidão, esta reprodução torna-se pessoal e, tal como aconteceu no filme com a menina, os objetos na nossa visão mental tornam-se imperfeitos.

A fotografia que Alice encontra na sua carteira funciona como uma projeção da sua memória, a descrição oral que teria feito da casa anteriormente torna-se mais concreta no momento em que ela olha para a fotografia. A fotografia torna-se assim numa atualização da sua memória por representar uma imagem reflexo do objeto que na realidade existe. Gilles Deleuze, na sua obra *Imagem-Tempo*, utiliza o termo *Imagem-cristal* para fazer uma relação entre o objeto real e o virtual. Para uma imagem-arquivo existe uma imagem virtual, um reflexo.

33 Jean-Paul Sartre, *O Imaginário: Psicologia Fenomenológica da Imaginação* (São Paulo SP: Editora Ática S.A., 1996), pág.165.



24. 25. 26.
Alice in den Städten.
Wim Wenders, 1974.

É como se uma imagem em espelho, uma fotografia, um postal ilustrado ganhassem vida, se tornassem independentes e passassem para o atual para que por sua vez a imagem atual volte para o espelho, retome o lugar no postal ilustrado ou na fotografia, segundo um duplo movimento de libertação e de captura.³⁴

Ainda dentro desta lógica, existe uma nova atualização quando finalmente encontram a casa e percebem que a sua avó não vive mais ali. A casa que na memória de Alice era a casa onde a sua avó vivia ganha uma atualização neste momento, ela agora sabe que a sua avó já não vive naquele lugar. A fotografia alcançava assim um patamar que a memória de Alice por si só não conseguia alcançar, representava uma imagem virtual cristalina do lugar onde a sua avó vivia, no entanto aquela fotografia representa agora a casa onde a sua avó viveu e que deixou há dois anos.

O presente é a imagem atual, e o seu passado contemporâneo a imagem virtual, a imagem espelho. (...) Se Bergson chama à imagem virtual “recordação pura” é para distingui-la melhor das imagens mentais, das imagens-recordação, sonho ou devaneio, com as quais corre o risco de se confundir. (...) E atualizam-se necessariamente em relação a um novo presente, em relação a um presente distinto daquele que foram.³⁵

Houve uma cena concreta que me chamou à atenção, à porta do aeroporto de Amesterdão, a certo momento Alice fotografa Phil com a sua máquina, e na revelação, a fotografia reflete o rosto da menina que se funde com a sua cara. Somos levados a pensar que os dois funcionam agora como um só, Alice é a projeção das memórias e das

34 Gilles Deleuze, *A Imagem-Tempo: Cinema 2* (Lisboa: Sistema Solar (Documenta), 2015), pág. 111.

35 *Ibid.*, pág. 127



27. 28. 29.
Blow-up.
Michelangelo Antonioni, 1966.

ideias de Phil, a chave para a resolução do seu trabalho. A imagem traz assim associada a lembrança à imaginação. A fotografia funciona como um auxílio da memória e a criação de um imaginário individual, como um elo de ligação entre o real e o imaginário.

No caso de *Blow up*, a temática real/ficção é o foco principal da temática do filme, onde a imagem fotográfica parece estar privilegiada em relação à própria realidade. Inspirado pelo conto de *Julio Cortazar – Las Babas del Diablo*, o filme de Antonioni roda em torno de um fotógrafo de moda que, em certa tarde, após ter ido a um antiquário e perceber que o proprietário não se encontrava na loja, decide fazer tempo num parque ali nas redondezas enquanto regista algumas fotografias com a sua máquina. Começa por fotografar a paisagem naquele parque tranquilo onde apenas se ouve o som do vento nas árvores, no entanto, um casal chama à sua atenção. A imagem da mulher agrada a Thomas e decide fazer algumas fotografias, enquanto esta (aparentemente) brinca com o seu marido notavelmente mais velho. Thomas está escondido atrás da cerca registando as supostas brincadeiras de ambos até que, em certo momento, a mulher repara no que o fotógrafo está a fazer e dirige-se a ele exigindo que pare e que lhe dê o rolo onde registou as fotos. Argumentando que por ser fotógrafo não está a fazer nada para além do seu trabalho, recusa-se a ceder-lhe o rolo, no entanto diz que a seu tempo poderá oferecer-lhe cópias das fotografias. Não contente com a proposta, a mulher tenta retirar-lhe a câmara da mão chegando mesmo a morder-lhe para o conseguir, no entanto, após todo este esforço e não conseguindo o que pretende, começa a correr. Thomas fica desconfiado da atitude da jovem mulher. Ele teria capturado algo que a podia incriminar, talvez uma relação extraconjugal.

No dia seguinte, ao chegar a casa, ao lado do ateliê de pintura do seu vizinho Bill, o fotógrafo depara-se novamente com a mulher que o terá seguido até ali. Cada vez com mais certeza de que teria na sua posse algo que



30. a 41.
Blow-up.
Michelangelo Antonioni, 1966.

pudesse incriminar a mulher, o fotógrafo convida-a para entrar na tentativa de obter algumas pistas sobre o que realmente teria acontecido. Após o tentar seduzir e de lhe ter tentado mais uma vez roubar a máquina, a mulher consegue que Thomas lhe dê o rolo e sai de casa sem ter percebido que o fotógrafo o trocou por um rolo virgem antes de lho entregar. Após a mulher ter saído, decide começar a revelar as fotografias. Afixa-as na parede e investiga-as com uma grande lupa tal como se fosse Sherlock Holmes. Começa então a alinhá-las e a *ampliá-las* até que em certo momento, após tantas ampliações cada vez menos nítidas, consegue vislumbrar aquilo que lhe parece uma pistola apontada a eles atrás dos arbustos.

Mais tarde, no mesmo dia, ao olhar para as imagens expostas na parede em redor da sua sala repara que numa das fotografias existe uma sombra por detrás dos arbustos e decide ampliar ainda mais aquela ampliação. O que obtém é uma imagem muito desfigurada da forma de um corpo. Dado isto, sai de casa apressadamente em direção ao parque e ao chegar lá depara-se de facto com o corpo do homem. Incrédulo da sua visão chega mesmo a tocar-lhe no rosto. Regressa a casa procurando alguém a quem possa contar o sucedido, no entanto o seu vizinho Bill está ocupado e regressa a casa onde percebe que todas as fotografias foram roubadas juntamente com o seu rolo, exceto uma ampliação que teria escondido antes de sair. Por estar tão ampliada, por mais que ele mostre a fotografia às pessoas ninguém acredita, a ampliação apenas mostra sombras muito pouco concretas, algo que se aproxima às pinturas do seu amigo Bill, que ele próprio lhe terá dito que só lhes atribui significado depois de concluídas. Thomas tenta encontrar Ron, um outro amigo, para lhe contar o que teria descoberto. Começa por procura-lo num concerto de rock'n'roll, caminha pelo meio de uma plateia que permanecia completamente imóvel até que o guitarrista decide partir a guitarra e atirar o braço para o público. Aí, a imobilidade transforma-se em confusão, toda a gente se atropela tentando apanhar



42. a 53.
Blow-up.
Michelangelo Antonioni, 1966.

a guitarra partida, no entanto, é o fotógrafo que a apanha e sai a correr fugindo da multidão que anseia roubar-lha. Vai despistando um a um até que, quando finalmente deixa de ser perseguido, atira o braço para o meio do passeio. Ao ver aquele objeto ser atirado para o chão, um jovem que ali passava chega inclusive a agarrá-lo mas percebendo o que era, retribui-o novamente para o chão. Thomas encontra finalmente o seu amigo Ron numa festa em casa e enquanto lhe tenta explicar o que terá visto percebe que este poderá estar sobre influência de álcool e drogas, desistindo de contar a sua história. Thomas acaba por se deitar numa cama daquela casa. Na manhã seguinte acorda antes de toda a gente e dirige-se ao parque para finalmente fotografar o corpo, contudo, quando chega ao local do suposto crime, não encontra o corpo nem indícios que alguma vez aquele corpo tenha estado naquele local. Ao abandonar o parque o fotógrafo depara-se novamente com um jipe com um grupo teatral que já teria aparecido no início do filme. Esse jipe dirige-se para um corte de ténis onde dois dos mimos entram e começam a jogar, tanto com raquetes como com bolas imaginárias, enquanto os restantes rodeiam o campo dando apoio naquele jogo imaginário. Thomas fica, também ele, a olhar para os seus comportamentos até que um deles falha uma raquetada e a bola invisível pára aos pés do fotógrafo. Nesse momento tanto os jogadores como a plateia focam o olhar nele pedindo, sem falar, que lhes devolva a bola. Agachando-se apanha a bola e após fazer o gesto de a lançar, ouve-se o som do saltitar no chão de cimento. A partir desse momento, os sons daquilo que seria um jogo de ténis mimético passam a ser audíveis. A câmara que fixa um grande plano do ator principal, regista o movimento do seu pescoço que segue a bola de um lado para o outro do campo como se misticamente começasse a ver aquilo que seriam objetos imaginários. O filme termina com esta cena, deixando assim o final em aberto.

Este final vem reforçar a confusão do real com o imaginário, tema sobre o qual o filme gira em torno. A questão que se coloca a todo o momento é se realmente o que Thomas viu no parque se trata ou não de um crime, ou se seria o imaginário germinado pela interpretação da própria ampliação da fotografia que teria sugestionado a própria forma de olhar a realidade.

Este filme serve de reflexão a algumas ideias que vieram a ser exploradas ao longo deste capítulo. Pensemos no braço de guitarra que Thomas atira para o chão depois de ter despistado a multidão que lho tenta roubar. Aquele braço que toda a gente desejava a todo o custo, ali no meio da rua, isolado de tudo o que lhe possa dar sentido perde completamente o seu valor, deixa de ter significado fora do contexto. Esta ideia aproxima-se do significado da perda da *aura* que Walter Benjamin se refere no capítulo II de *A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica*.

*À mais perfeita reprodução falta sempre qualquer coisa: o hit et nunc da obra de arte – a unicidade da sua presença aqui e agora no local em que se encontra. É, no entanto, a esta presença única, e ela apenas, que está ligada a toda a história.*³⁶

Aquele braço, uma vez no meio da rua, perde toda a sua história e todo o seu significado. Antonioni poderá ter incluído esta cena fazendo um paralelismo com a ampliação da fotografia de Thomas. No momento em que a única prova que lhe resta é aquela ampliação, ela, isolada de tudo o que lhe possa dar contexto perde toda a identidade e o seu valor, razão que terá levado a que ninguém acredite naquilo que o fotógrafo lhes tentou dizer.

No decorrer do filme existe um foco na temática da relação entre o real e o imaginário. É esta temática que

36 Walter Benjamin, "A Obra de Arte na Era da Sua Reprodução técnica". In *Estéticas do Cinema*, Ed. Eduardo Geadá, (Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985), pág.18

faz desenvolver a narrativa. Desde as fotografias que Thomas tira ao casal no parque até ao final do filme, na cena em que os mimos se encontram a jogar ténis, nem o espetador nem o próprio personagem são capazes de discernir sobre o que é a suposta realidade e o que é a imaginação. Thomas, após ter percebido o que supostamente terá acontecido naquela tarde no parque, através das suas fotografias, passa a interpretá-lo como a realidade. O facto é que o personagem se encontra num aparente estado onírico e quando regressa ao parque para tentar perceber com os próprios olhos o que poderá ter acontecido na realidade e encontra o corpo do homem atrás do arbusto, sente a necessidade de lhe tocar por não acreditar no que os olhos veem. Parecem existir assim duas realidades que se confundem e que em certo momento se fundem por completo: a realidade que foi ficcionada através da ampliação e justaposição das fotografias; com o que terá acontecido naquela tarde. Este acontecimento pode explicar-se pela impressão de realidade que o cinema, e por sua vez, a fotografia neste caso concreto produzem. Se uma reprodução de uma obra de arte, segundo Walter Benjamin, carece do aqui e agora (*hit et nunc*), segundo Roland Barthes no seu artigo *Retórica da imagem*, o caso da fotografia é diferente do de qualquer cópia, a ausência do aqui e agora é então substituído pelo aqui e outrora.

(...) na fotografia – pelo menos ao nível da mensagem literal –, a relação entre os significados e os significantes não é de “transformação” mas de “registo”, e a ausência de código reforça, evidentemente o mito do “natural” fotográfico: a cena está lá, captada mecanicamente, mas não humanamente (o mecânico é aqui garantia de objetividade); (...) Trata-se, pois, de uma nova categoria de espaço-tempo: local imediato e temporal anterior: na fotografia produz-se uma conjunção ilógica entre o aqui e o outrora. É, pois, ao nível desta mensagem denotada ou mensagem



54.
Blow-up.
Michelangelo Antonioni, 1966.

sem código que se pode compreender plenamente a irrealidade real da fotografia; a sua irrealidade é a do aqui, a fotografia nunca é vivida como uma ilusão, ela não é de modo algum uma presença, e é preciso diminuir o caráter mágico da imagem fotográfica; e a sua realidade é do ter-estado-lá, pois há em toda fotografia a evidência sempre assombrosa do aquilo passou-se assim: nós possuímos então, precioso milagre, uma realidade da qual estamos ao abrigo.³⁷

É esta confusão entre a fotografia como registo, que ao ser ampliada, perde nitidez e por conseguinte começa a ser interpretada como um objeto abstrato, que cria a confusão entre o real e o imaginário. A fotografia ao perder nitidez a ponto de não se perceber o que a imagem representa realmente, deixa de ser capaz de ser um registo de realidade. Existe então por parte do personagem uma interpretação de signos que o levam a crer que o que terá visto foi um assassinato. A crença de que tudo aquilo foi real deve-se a uma impressão de realidade por parte da fotografia, movida pela aparência que se aproxima com o real, ou seja, aquilo que os olhos veem.

Existem dois fatores que contribuem para conceder realidade à “cópia”: o fator afetivo e o fator perceptivo. Podemos dizer que a “impressão de realidade” proporcionada pelo cinema é maior do que comparada com a fotografia. Um dos principais motivos é o movimento, a distinção mais imediata entre a fotografia e o cinema.

O movimento restitui-nos a corporalidade e a vida que a fotografia congelara. Traz consigo uma irresistível sensação de realidade. (...) O movimento tem uma dupla face: não é apenas uma força de realismo corporal, é também uma força objetiva ou cinestésica. Tão ligada está à experiência biológica, que traz consigo tanto uma sensação íntima da vida, como a sua realidade exterior.³⁸

37 Roland Barthes, *O Óbvio e o Obtuso* (Lisboa: Edições 70, 2009), pág. 39.

38 Edgar Morin, *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia* (Lisboa: Moraes, 1980), pág. 118-119.

Assim, o cinema aumenta a impressão de realidade em relação à fotografia, pois ao invés de conservar o momento imóvel, conserva-o com o movimento, restituindo-lhe a mobilidade que lhe pertence. Ainda que se trate de um objeto imóvel, o movimento da câmara transfere-lhe uma corporalidade.

O movimento, portanto, acarreta duas coisas: um índice de realidade suplementar e a corporalidade dos objetos. Mas não é só isso: (...) não se trata apenas, portanto, de constatar que o filme é mais “vivo”, mais “animado” do que a fotografia, nem mesmo que os objetos são mais corporalizados; vai além disso: no cinema, a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento.³⁹

Apesar de tudo, por mais índices de realidade que sejam colocados na imagem, o cinema é sempre apreendido como imagem. A realidade do cinema nunca se torna tangível, no entanto, o “segredo” do cinema é (...): *injetar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca antes alcançado.⁴⁰*

39 Christian Metz, *A Significação no Cinema* (São Paulo SP, Editora Perspectiva S.A., 1972), pág. 20-22.

40 *Ibid.*, pág. 28.

A experiência espacial em Arquitetura e em Cinema

*If the window is a lens, the house itself is a
camera pointed at nature*

-Beatriz Colomina

I. A Mágica Metamorfose do Cinematógrafo

O que se considera cinema, como ele era na sua génese, - na época em que os irmãos Lumière inventaram o cinematógrafo, - a câmara funcionava apenas como ferramenta de registo “passivo”. Consequentemente, o espaço que se obtinha no ecrã era o espaço que existia na realidade perante a câmara. As imagens obtidas impressionavam apenas por serem revolucionárias no que diz respeito ao movimento. A sua evolução para cinema onde viriam a ser aplicados métodos de montagem, responsabilizam-se por tornar esta relação de cinema com o espaço mais complexa.

Esta evolução é analisada por Edgar Morin no capítulo III de *O Cinema ou o Homem imaginário* intitulado de *Metamorfose de Cinematógrafo em Cinema*.

Para reconhecer esta arte, há que considerar o que o precede, anuncia e opera o seu nascimento: para compreender o cinema, há que seguir a

*passagem do cinematógrafo ao cinema, sem preconceitos sobre a essência íntima ou última do fenómeno total, da ontogénese que se processa.*⁴¹

Muitos foram os que se atreveram a explorar o cinematógrafo, e que tentaram fazer filmes perante esta nova invenção. Os anos seguintes foram anos de várias experiências, várias tentativas erro e imensos falhanços. Muitos dos que se atreveram a explorar esta nova arte emergente, não ganharam grande destaque e é Méliès quem se realça e dá os primeiros passos no sentido ascendente do cinema e da sua expressão.

*Ao absoluto realismo (Lumière) responde o absoluto irrealismo (Méliès). Admirável síntese que teria agradado a Hegel, síntese donde haveria de nascer e desenvolver-se o cinema, fissão do cinematógrafo Lumière e de toda a mágica de Méliès.*⁴²

É de facto curioso que os primeiros avanços notáveis do cinema nasçam da “cartola” de um ilusionista e que a ele se deva esta metamorfose de cinematógrafo em cinema.

Segundo Morin, estas técnicas que foram desenvolvidas ao longo dos tempos, desde a mobilidade da câmara, aos diferentes planos⁴³ que variavam com a sua distância ao objeto, a utilização de cenários, os efeitos especiais e tantas outras técnicas utilizadas, quando conjugadas, dão origem àquilo a que se viria a dar o nome de montagem.

É então a montagem que vem revolucionar a forma como o cinema lida com o espaço. Agora, em vez de ser

41 Edgar Morin, *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia* (Lisboa: Moraes, 1980), pág. 51.

42 Ibid., pág. 51-52.

43 O PLANO. Tecnicamente falando, ele é (...) o fragmento de película impressionada entre o momento em que o motor da Câmara começa a trabalhar e aquele em que para. Do ponto de vista do montador é o pedaço de filme que fica entre duas tesouradas, depois entre duas colagens. - Marcel Martin, *A linguagem Cinematográfica* (Lisboa : Dinalivro 2005), pág. 177.

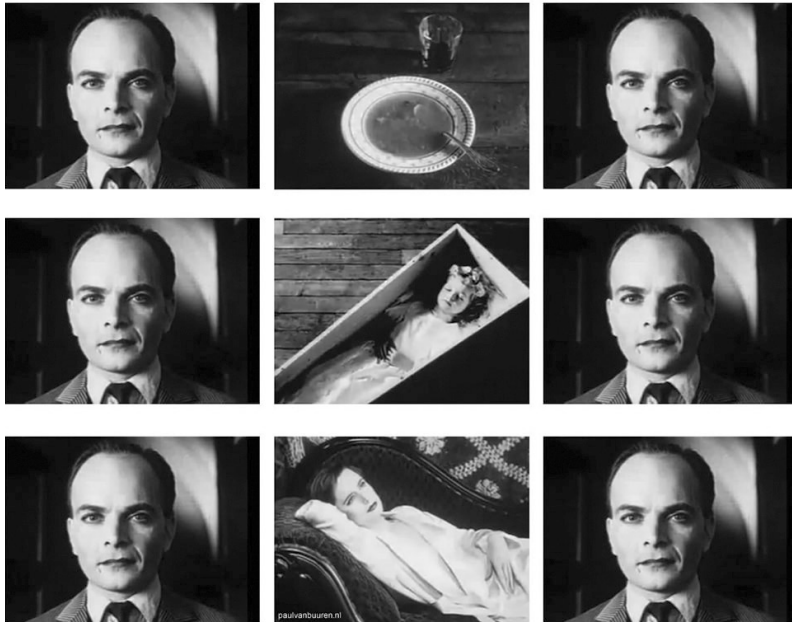
apenas reproduzido como acontecia no cinematógrafo, abre-se à criatividade. O cinema torna-se assim capaz de criar e reinventar o espaço. A função da montagem passa em parte por unificar os cortes de modo a que os vários planos passem a ser lidos pelo espetador numa continuidade harmónica ocultando a fragmentação criada pela sua alternância.

Não é inútil lembrar brevemente alguns princípios de montagem(...). Entre Dois planos deve existir, em primeiro lugar, continuidade de conteúdo material, isto é, presença num e noutro plano de um elemento idêntico que permitirá a identificação rápida do plano e da sua situação. (...) é igualmente indispensável assegurar uma continuidade de conteúdo dinâmico.⁴⁴

A montagem passa depois, das mãos dos criadores para as mãos dos mestres. Aqui, os estudos teóricos de Eisenstein mostraram-se importantes no desenvolvimento da montagem cinematográfica. O cineasta Russo organizou os tipos de montagem mediante a sua métrica, conteúdo, e efeito emocional no espetador. No seu livro *A forma do filme*, o autor explica vários métodos de montagem: métrica, rítmica, tonal, harmónica e intelectual.

A montagem métrica relaciona-se com a duração dos planos, e ao seu compasso. A montagem rítmica relaciona-se com o ritmo do movimento do objeto em plano, por exemplo, passos, entrada e saída de campo por parte dos atores... A montagem tonal relaciona-se com a emoção do plano, com a combinação dos “sons emocionais” dos vários planos. A montagem harmónica conjuga o tempo do plano, com o ritmo e com a emoção. Finalmente a montagem métrica é o tipo de montagem pelo qual Eisenstein ficou mais conhecido, consiste na justaposição de vários elementos (a que nós estamos

44 Marcel Martin, *A linguagem Cinematográfica* (Lisboa : Dinalivro 2005), pág. 179.



55.
Efeito Kuleshov.
Lev Kuleshov.

habitados a associar um significado) e que segundo um surgimento lógico atribuem à cena um significado e uma emoção.

É também importante, nesta relação com arquitetura, realçar o contributo das experiências de Kuleshov.

Lev Kulechov, no início dos anos 20 introduziu a seguinte ideia: cada plano adquire o seu sentido de acordo com o contexto no qual se encontra. Assim, se o contexto se altera, deslocando um plano e montando-o numa outra sequência, então o seu sentido também se transforma. A partir desta proposta, Kulechov desenvolve a ideia de conflito criando um novo sentido a partir da sua associação.⁴⁵

Kulechov ao examinar que esta justaposição de dois planos adquiria o significado mediante a organização sequencial dos planos, decidiu fazer, entre muitas, a seguinte experiência: O cineasta utilizou um plano em que se via de frente a cara, com uma expressão neutra de um homem, e ao juntá-la sequencialmente com cenas distintas, fez com que o espetador associasse essa expressão àquilo que o homem do ecrã poderia estar a sentir. Quando numa primeira cena a face do homem era justaposta com uma menina num caixão, a sua expressão revelava tristeza; na cena seguinte era possível ver a justaposição do mesmo plano com um prato de comida, o espetador perante aquele plano sequência via na sua face uma manifestação de apetite e de fome; por último, quando justaposta a uma bela mulher, o público conseguia vislumbrar nas feições do homem, o desejo sexual. A verdade é que qualquer pessoa poderia elogiar a prestação do ator perante aquelas cenas, no entanto, a sua face teria tido sempre a mesma expressão e foi

45 Inês Gil, *A atmosfera no Cinema: O caso de a Sombra e o Caçador de Charles Laughton Entre Onirismo e Realismo* (Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005), pág. 53.

a organização sequencial dos planos que criavam um significado. Esta experiência viria a ficar conhecida como o “efeito Kulechov”.

Kulechov utilizou ainda esta montagem paralela no que diz respeito a uma criação do espaço. Numa outra experiência a que terá denominado por “geografia criadora”,

o realizador soviético reuniu cinco planos representando respetivamente:

1-Um homem a caminhar da esquerda para a direita,

2-Uma mulher a caminhar da direita para a esquerda,

3-O homem e a mulher encontram-se e apertam as mãos,

4-Um grande edifício branco precedido de uma enorme escadaria

5-As duas personagens sobem juntas uma escadaria.

Se bem que os planos tenham sido filmados em locais bastante distantes uns dos outros (o edifício nada mais era do que a Casa Branca, de Washington, plano tirado de um filme americano, e o plano número 5 tinha sido filmado defronte de uma catedral de Moscovo), a cena deu a impressão de perfeita unidade de lugar.⁴⁶

A junção dos espaços fragmentados, depois de montados e justapostos criam uma unidade lugar, um espaço linear que ao ser projetado no ecrã é absorvido pelo espetador como um lugar novo, um lugar que pertence exclusivamente ao universo do filme e que de outra forma não nos seria possível vivê-lo. O filme transforma-se assim numa viagem que nos coloca perante um espaço

46 Vsevolod Pudovkin, *apud*. Marcel Martin, *A linguagem Cinematográfica* (Lisboa : Dinalivro 2005), pág. 242.

nunca antes por nós vivido tal como as físicas e corpóreas. É desta forma que o cinema, para além de representar o espaço, se mostra uma arte capaz de o criar, reinventar e manipular. *Kulechov criou experimentalmente um espaço artificial a partir de fragmentos do espaço real.*⁴⁷

Percebe-se assim com esta metamorfose, a forma como o espaço no ecrã passa a ser manipulado. O cinema torna-se assim, numa arte que lida com o espaço.

*(...) Nunca outra arte integrou o espaço como o cinema, proporcionando ao espectador uma ressonância aromática do sítio filmico, o qual pode ser de carácter rigoroso ou expresso por uma dinâmica criadora livre.*⁴⁸

No entanto, o que a montagem vem revolucionar, não se relaciona apenas com o espaço e é na forma como manipula o tempo que esta técnica se mostra, uma vez mais, vanguardista.

Assim, o cinema pode alongar ou encurtar o tempo, pode invertê-lo, acelerá-lo ou desacelerá-lo.

*O tempo do cinematógrafo era exatamente o tempo cronológico real. (...) A montagem une e ordena, num continuum, a sucessão descontínua e heterogénea dos planos. Será este ritmo que, a partir de séries temporais divididas em pequeníssimas parcelas, irá reconstruir um tempo novo, um tempo fluído. Tempo fluído que está submetido a estranhas compressões e alongamentos (...) Os filmes dilatam ou demoram os momentos intensos que atravessam, como raios, a vida real. “O que em 10 segundos se passa pode ser mantido no ecrã cento e vinte segundos”, dizia Epstein.*⁴⁹

47 Marcel Martin, *A linguagem Cinematográfica* (Lisboa : Dinalivro 2005), pág. 243.

48 Nelson Araújo, *Cinema Português - Interseções estéticas nas décadas de 60 a 80 do século XX* (Lisboa: Edições 70, 2016)

49 Edgar Morin, *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia* (Lisboa: Moraes, 1980), pág. 57-58.



56. a 63.
Bronenosets Potemkin.
Sergei M. Eisenstein, 1925.

Uma outra noção de tempo em cinema é a sua impressão, o tempo percecionado. Como vimos, a montagem permite atribuir a um conjunto de imagens uma carga emocional. São as atmosferas criadas, que tornam a duração da cena imensa. Para melhor entender esta ideia, pensemos na cena da escadaria de odessa no filme Bronenosetz Potyomkin - O Couraçado de Potemkine (1926) de Sergei Eisenstein onde um grupo de soldados avança disparando em direção à multidão que tenta escapar. Ao ritmo com que as pessoas descem, levar-lhes-ia apenas alguns segundos até que chegassem ao final das escadas, no entanto a cena dura cinco minutos e meio na versão original e é estendida para oito na versão sonora. Esta extensão onde diversos planos são gravados transforma o que na realidade seriam meros segundos em vários minutos no ecrã.⁵⁰

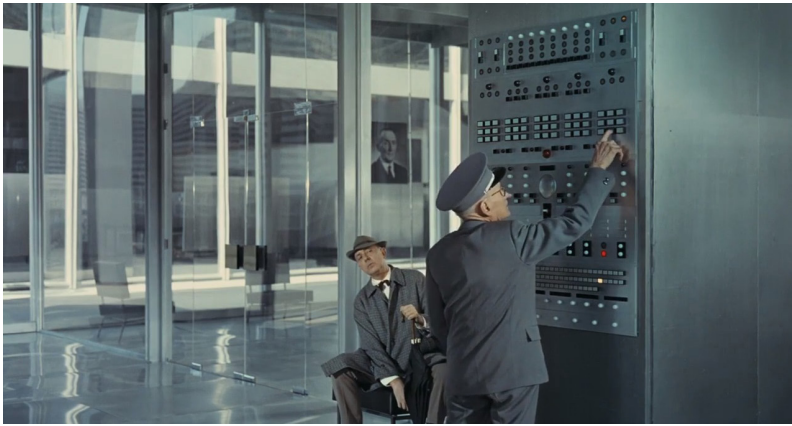
São estas atmosferas que vão alterando entre o terror, o pânico, o suspense... que tornam a duração da cena imensa. É a impotência do espetador que perante a cena da mãe nada pode fazer e a do pânico criada pelo avançar das botas dos soldados que prendem todas as nossas atenções ao ecrã.

*De acordo com a teoria de Eisenstein, a atmosfera de terror exprime-se a partir do conflito de imagens, da sua forma e da sua representação. As forças que se libertam desta atmosfera de terror transformam-se imediatamente numa outra atmosfera (...) também criada a partir de um conflito de fragmentos...*⁵¹

Nesta cena podemos ver claramente uma manipulação do tempo. Aquelas escadas que nos levariam meros segundos a descer, são mantidas no ecrã por longos

50 Marcel Martin, *A linguagem Cinematográfica* (Lisboa : Dinalivro 2005), pág. 287.

51 Inês Gil, *A atmosfera no Cinema: O caso de a Sombra e o Caçador de Charles Laughton Entre Onirismo e Realismo* (Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005), pág. 56.



64. 65. 66.
Playtime.
Jacques Tati, 1967.

minutos. Para além disso, arrisco-me a dizer que o tempo percecional do espetador perante esta cena se torna substancialmente mais longo.

Não nos podemos esquecer também que o espetador no cinema se encontra sentado e imóvel, e uma cena de maior suspense pode-lhe conferir uma maior ansiedade, o que vai contribuir para alterar a perceção de tempo. Por exemplo no filme *Playtime* (1967) de Jacques Tati, o realizador manipula diversas vezes esta perceção. Aqui, o som exagerado e por vezes dissociado das imagens contribui para o efeito. O ritmo e o som da borracha das solas no chão usado em várias cenas do filme causa uma estranheza no espetador e faz com que o tempo da perceção se prolongue. Na cena em que Monsieur Hulot se encontra na sala de espera, desde o som dos passos, até ao ruído do quadro elétrico e ao próprio facto de Hulot estar irrequieto, fazem qualquer pessoa acreditar que o tempo que passou é mais extenso do que os três minutos e poucos segundos que a cena contém.

E em relação ao espaço, quais serão então as diferenças da perceção de um espaço em arquitetura e um espaço do filme?

É opondo as condições da perceção cinematográfica às condições da perceção ordinária que melhor poderemos definir a primeira (...) O espectador, ao ver destacar-se esse quadro vivo do fundo do escuro da sala, sente com mais acuidade o belo ou o trágico daquilo que se lhe mostra. A atenção, em vez de se dispersar no espaço, concentra-se num feixe que se dirige para o retângulo do ecrã. Este ecrã torna-se então um mundo em profundidade no qual o espetador penetra. Depois, (...) o espírito dilata-se e expande-se nele. Este novo espaço, aparentemente mais reduzido, multiplica na realidade a força e a amplitude das impressões.⁵²

52 Henri Agel, *O Cinema* (Porto: Civilização, 1983), pág. 42.

Este encontro do tempo com o espaço revela-se um encontro comum da arquitetura com o cinema. Élie Faure no seu texto *Introdução à Mística do Cinema* caracteriza o cinema, como sendo a arquitetura em movimento, capaz de *pela primeira vez na história, despertar sensações musicais que se solidarizam no espaço, por meio de sensações visuais que se solidarizam no tempo.*⁵³ Diz-nos ainda que *ele [o cinema] faz do tempo uma dimensão do espaço(...).*⁵⁴ Embora se possa considerar que o espaço fílmico e o espaço real não sejam essencialmente diferentes, a sua vivência é. Apesar das semelhanças que uma realidade e outra tenham, a experiência espacial no cinema é limitada em relação à experiência corpórea. O cinema, apesar de assegurar o domínio do espaço com mais plenitude do que qualquer outra forma de arte, não se estende além disso e, *a ideia de interagir no cinema está à partida excluída.*⁵⁵ Assim, apesar de todas as semelhanças entre o espaço no cinema e na arquitetura, o ato de o percorrer surge-nos por oposição: se no cinema é o espaço que surge perante os olhos do espectador imóvel, na arquitetura é o utilizador que o penetra com o seu movimento.

*(...) A percepção no espaço do cinema, ao contrário da arquitetura, é uma atividade passiva; no cinema são os espectadores, com a sua experiência e a sua memória, que asseguram o espaço. Na arquitetura são os utilizadores, através do movimento pelo espaço, que proporcionam o tempo e a ação. A experiência arquitetónica exige a nossa participação, exige uma resposta do utilizador e, para além do mais, é inescapável. Para evitar a experiência espacial no cinema basta fechar os olhos.*⁵⁶

53 Élie Faure, *Função do Cinema e das Outras Artes* (Lisboa: Texto & Grafia, 2010), pág. 62.

54 *ibid.*, pág. 60.

55 Luis Urbano, *Histórias Simples: Textos Sobre Arquitectura e Cinema* (Porto: Ruptura Silenciosa, 2013), pág. 82.

56 *ibid.*, pág. 82

II. As Múltiplas Dimensões do Espaço Real

O espaço é um elemento fundamental para que a arquitetura possa existir. É ele que torna a arquitetura singular e distinta de tantas outras artes como a pintura ou a escultura. Bruno Zevi, na sua obra *Saber Ver Arquitetura*, considera-o como sendo o protagonista da arquitetura, aliás, é sobre isso que nos fala no primeiro capítulo deste livro e que tem como título, *O espaço, protagonista da arquitetura*. É na possibilidade de construir um espaço em que se pode penetrar andar e viver que o autor vê todas as potencialidades da arquitetura, espaço esse que apenas pode ser verdadeiramente entendido quando vivido.

*O espaço interior, espaço que, (...) não pode ser representado perfeitamente de forma alguma, que não pode ser conhecido e vivido a não ser por experiência direta, é o protagonista do facto arquitetónico.*⁵⁷

O facto desta experiência direta nos permitir conhecer o espaço como nenhuma outra forma de representação, deve-se ao dinamismo do espaço. A grande maioria das representações são representações estáticas. Para Zevi, uma planta é abstrata e embora nos dê uma pequena ideia da articulação do espaço, o seu principal objetivo é dar a conhecer aos operários, as distâncias entre paredes, a par disso, uma secção longitudinal mostra-nos as suas alturas.

*Relativamente ao objetivo de saber ver a arquitetura, isto equivale, mais ou menos, a um método que, para ilustrar uma pintura, desse as dimensões da moldura ou calculasse as distâncias das diversas cores, reproduzindo-as separadamente.*⁵⁸

57 Bruno Zevi, *Saber ver Arquitetura* (Lisboa: Arcádia, 1977), pág. 18.

58 *ibid.*, pág. 18.

O movimento é o grande responsável pela nossa percepção do espaço. É o movimento que em grande parte coloca a experiência direta em vantagem, relativamente a qualquer outra representação no que diz respeito ao conhecimento do espaço. Vários outros autores reconhecem que o movimento é fundamental para esta compreensão.

Em 1876, Volkelt escreveu: “A configuração do espaço explica-se com o movimento. Para o compreender esteticamente temos de o sentir em movimento”. Em 1915, Brinckmann disse: “A visão espacial baseia-se numa representação do movimento. As linhas envolventes, que num ambiente unitário raramente se limitavam a um só ponto de vista, unem-se mentalmente dando lugar à representação espacial”. Em 1934, Focillon afirmou: “É no espaço real em que se exerce esta arte (a arquitetura), que tem lugar o movimento que ocupa a atividade do nosso corpo. Sem dúvida que a planta diz muito, porém, não abarca toda a arquitetura.”⁵⁹

É na movimentação do corpo pelo espaço que se estabelece então a quarta dimensão, uma dimensão espaço-temporal.

*A quarta dimensão? Einstein? Ou misticismo?
Ou uma piada?*

(...)

“O indivíduo não-matemático, quando ouve falar de coisas “quadridimensionais”, é tomado por um misterioso arrepio, por um sentimento que não é diferente do despertado pelas reflexões sobre o desconhecido. Porém, não há declaração mais lugar-comum do que a de que o mundo no qual vivemos é um continuum espaço-tempo quadridimensional.”⁶⁰

59 Luis Urbano, *Histórias Simples: Textos Sobre Arquitectura e Cinema* (Porto: Ruptura Silenciosa, 2013), pág. 81.

60 Albert Einstein *apud* Sergei Eisenstein, *A Forma do Filme* (Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editor Ltda, 2002), pág. 76.

Para melhor explicar este conceito, pensemos então nas dimensões que cada arte envolve: a pintura, por exemplo, funciona em duas dimensões, a escultura em três e por aí em diante. No entanto, no caso da pintura, com a introdução de objetos em perspectiva, é-nos sugerida uma terceira dimensão. Quando todas as dimensões pareciam abrangidas e tecnicamente alcançadas, percebe-se que existe uma quarta. Dimensão esta que o cubismo vem explorar. Na pintura cubista, várias faces do objeto são representadas no mesmo plano, ou seja, para representar um objeto na sua totalidade, implica uma movimentação em torno do objeto para que as várias faces possam ser reveladas e assim representadas. Esta representação implica a dimensão resultante da movimentação. Com a escultura o que acontece é semelhante, o objeto só nos é dado a conhecer na sua íntegra quando conseguirmos olhar para cada face da escultura e assim construir uma visão mental do seu todo. É desta forma que se introduz a quarta dimensão, o tempo.

O pintor parisiense de 1912 fez o seguinte raciocínio: eu vejo e represento um objeto, por exemplo uma caixa ou uma mesa; vejo-o de um ponto de vista e faço o seu retrato nas suas três dimensões a partir desse ponto de vista. Mas se fizer girar a caixa nas mãos, ou andar em redor da mesa, a cada passo mudo o meu ponto de vista, e para representar o objeto desse ponto devo fazer nova perspectiva. Consequentemente, a realidade do objeto não se esgota nas três dimensões tradicionais, e é preciso a deslocação sucessiva do ângulo visual. Foi assim designado o tempo, “quarta dimensão”.⁶¹

No entanto, esta tentativa de representação do objeto não se ficou por aqui. Numa pintura que ilustre um objeto e, mesmo que consiga abranger todos os seus planos visíveis, está longe de o representar na sua totalidade. As faces e o seu funcionamento interno estavam ainda por representar.

61 Bruno Zevi, *Saber ver Arquitetura* (Lisboa: Arcádia, 1977), pág. 21.

*(...) Em todos os factos corpóreos, além da forma externa, existe o organismo interno, além da pele, existem os músculos e o esqueleto, a constituição interna. E eis que, nas suas pinturas, eles representam simultaneamente não só os diferentes aspetos exteriores de um objeto, digamos uma caixa, mas a caixa aberta, a caixa em planta, a caixa rasgada.*⁶²

O cubismo está assim próximo da forma de pensar arquitetura. Para Beatriz Colomina, não há uma clareza na forma como o cubismo influenciou a arquitetura, no entanto, considera claro que este movimento é um hóspede do pensamento arquitetónico.

*Segundo Colomina, a relação da arquitetura com o cubismo, existe por este movimento ser arquitetónico não apenas porque os artistas se debruçam sobre a representação dos objetos tridimensionais, mas também porque exploraram, nas suas obras, a relação espaço-temporal e a relação entre o espaço interior e exterior.*⁶³

Nestas quatro dimensões, o volume e o movimento estão em parte representados, porém *o espaço arquitetónico não se esgota nas quatro dimensões.*⁶⁴ A vivência arquitetónica transcende os limites dessas dimensões. Existem assim mais do que quatro dimensões “encerradas” no espaço arquitetónico. O ato de experimentar o espaço e as suas sensações e emoções resultantes expandem as suas dimensões ao, talvez infinito.⁶⁵

O cinema, com a sua capacidade de nos mostrar o espaço em movimento, capaz de nos emocionar e nos colocar no lugar do ator que percorre o espaço, carece,

62 *ibid.*, pág. 22.

63 Gabriela Raposo, *O Espaço como Matéria comum entre a Arquitetura e a Arte Contemporânea: Contaminações entre as duas Disciplinas*, (Coimbra: DARQ-FCTUC, 2016), pág. 50.

64 Bruno Zevi, *Saber ver Arquitetura* (Lisboa: Arcádia, 1977), pág. 23.

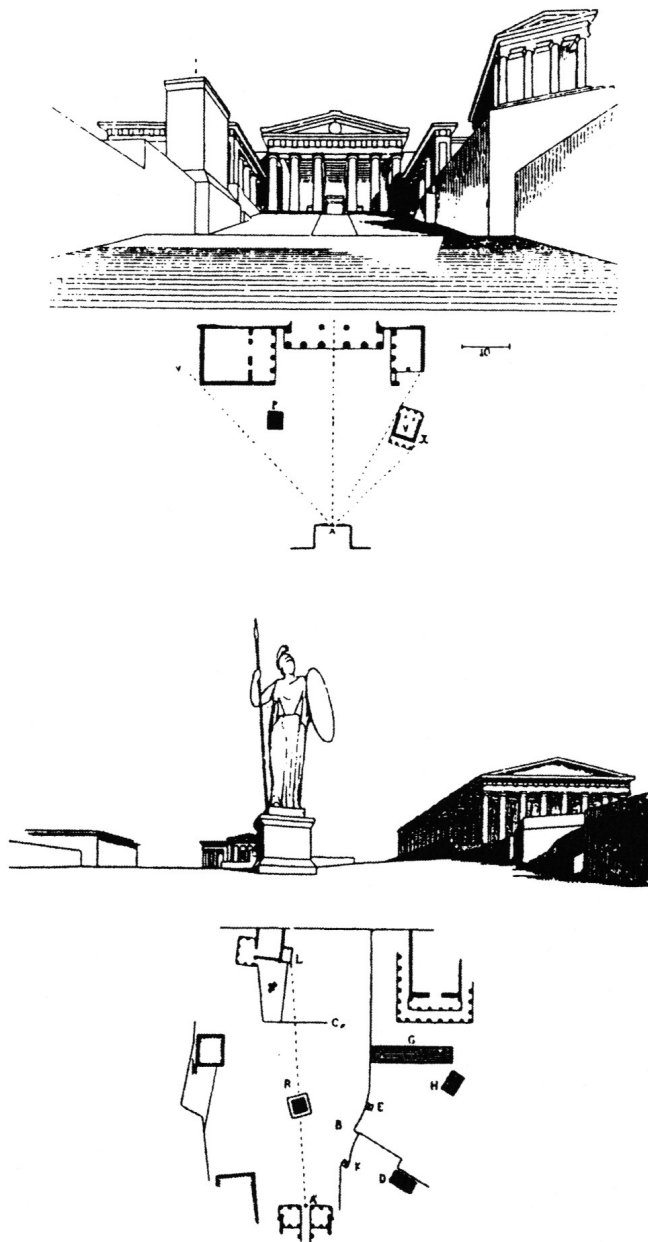
65 *ibid.*, pág. 23.

ainda assim, *desse móbil de participação completa, esse motivo de vontade e essa consciência de liberdade que sentimos na experiência direta do espaço.*⁶⁶

Desta forma, e embora nenhuma das representações seja suficiente para representar a vivência espacial na sua totalidade, existem quatro dimensões que estão ao alcance da representação e, assim, o cinema, capaz de representar com bastante plenitude as quatro, acaba por ganhar vantagem em relação a qualquer outra representação pois replica com rigor o percurso arquitetônico.

É então neste pensamento que a arquitetura se apreende em movimento e na sua relação espaço-tempo que podemos comparar o texto de Eisenstein *montage and architecture* com a *promenade* arquitetural de Le Corbusier.

⁶⁶ *ibid.*, pág. 43.



67. 68.
Ensaio visuais da Acropole de
Atenas.
Auguste Choisy, 1899.

III. Percurso: Da Montagem à Promenade Architecturale

O espaço em arquitetura, só se entende integralmente a partir da caminhada e da análise dos vários pontos de vista. É a partir desta ideia que Sergei Eisenstein começa a escrever o seu texto *Montage and architecture*. Neste texto de 1938, o autor parte da análise da obra de Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture*, no capítulo em que analisa a arquitetura grega e a organização dos edifícios da acrópole. Choisy tenta neste texto encontrar uma explicação que justifique o porquê daquela configuração e encontra a resposta na forma como os edifícios vão aparecendo ao visitante móvel. A assimetria e a aparente “desorganização” da implantação explicam-se pelo facto de que os gregos pensaram a orientação dos edifícios com base em vistas privilegiadas de diversos pontos de vista específicos.

É nesta ideia, de que os edifícios se organizam segundo enquadramentos visuais ao longo de um percurso, que Eisenstein compara a forma como a acrópole foi pensada com a forma de pensar em cinema e com a montagem cinematográfica.

Percurso, é de facto uma palavra bastante utilizada por Eisenstein para explicar esta relação.

[When talking about cinema], the word path is not used by chance. Nowadays it is the imaginary path followed by the eye and the varying perceptions of an object that depend how it appears to the eye. Nowadays it may also be the path followed by the mind across a multiplicity of phenomena, far apart in time and space, gathered in a certain sequence into a single meaningful concept...⁶⁷

67 Sergei Eisenstein, *Montage and Architecture*, (London: MIT Press, 1989) pág. 116.

Da Montagem à promenade
Architecturale

Assim, um corpo que se movimenta pelo espaço pertence tanto à arquitetura como ao cinema. Um espectador de um filme não se resume a um observador estático, é uma identidade física e móvel. É um corpo que se move no espaço.

Film inherits the possibility of such a spectatorial voyage from the architectural field, for the person who wanders through a building or a site also absorbs and connects visual spaces. In this sense, the consumer of architectural (viewing) spaces is the prototype of the film spectator. Thus as Eisenstein claimed elsewhere, the filmic path is the modern version of an architectural itinerary...⁶⁸

Para além disso, e segundo Anthony Vidler, para Eisenstein a arquitetura incorpora os princípios da montagem cinematográfica, e o facto de ser uma arte espacial à qual é acrescentada a variável tempo, torna a arquitetura uma antecessora do cinema.

O espaço, tanto em cinema como em arquitetura apreende-se ao longo de um percurso. Eisenstein utiliza o exemplo da Acrópole de Atenas para explicar esta ideia, Acrópole esta, a que ele chama de “o mais antigo exemplo de cinema”.

Victor Hugo called the medieval cathedrals “books in stones”. The acropolis of athens has an equal right to be called the perfect exemple of one of the most ancient films.⁶⁹

Eisenstein cita integralmente frases, da obra de Choisy e pede para que se pense nelas num sentido cinematográfico. É nestes textos citados que se percebe a semelhança entre um percurso arquitetónico e a

68 Giuliana Bruno, *Atlas of emotion* (New York; verso, 2002), pág. 56.

69 Sergei Eisenstein, *Montage and Architecture*, (London: MIT Press, 1989) pág. 117.

montagem cinematográfica. Eisenstein compara as vistas que o visitante teria no local com planos de um filme e a relação que elas criam com a sucessão de outras vistas e novas impressões, com a montagem - onde o efeito se obtém a partir da justaposição de enquadramentos. Afirmar ainda que é difícil encontrar um exemplo de montagem tão perfeito como aquele que as nossas pernas criam ao percorrer a Acrópole.

*The filmmaker speculates on the desirable temporal duration of each picture, finding the possibility that there was a distinct relationship between the space of the spectator's movement and the rhythm of the buildings themselves, a temporal solemnity being provoked by the distance between each building.*⁷⁰

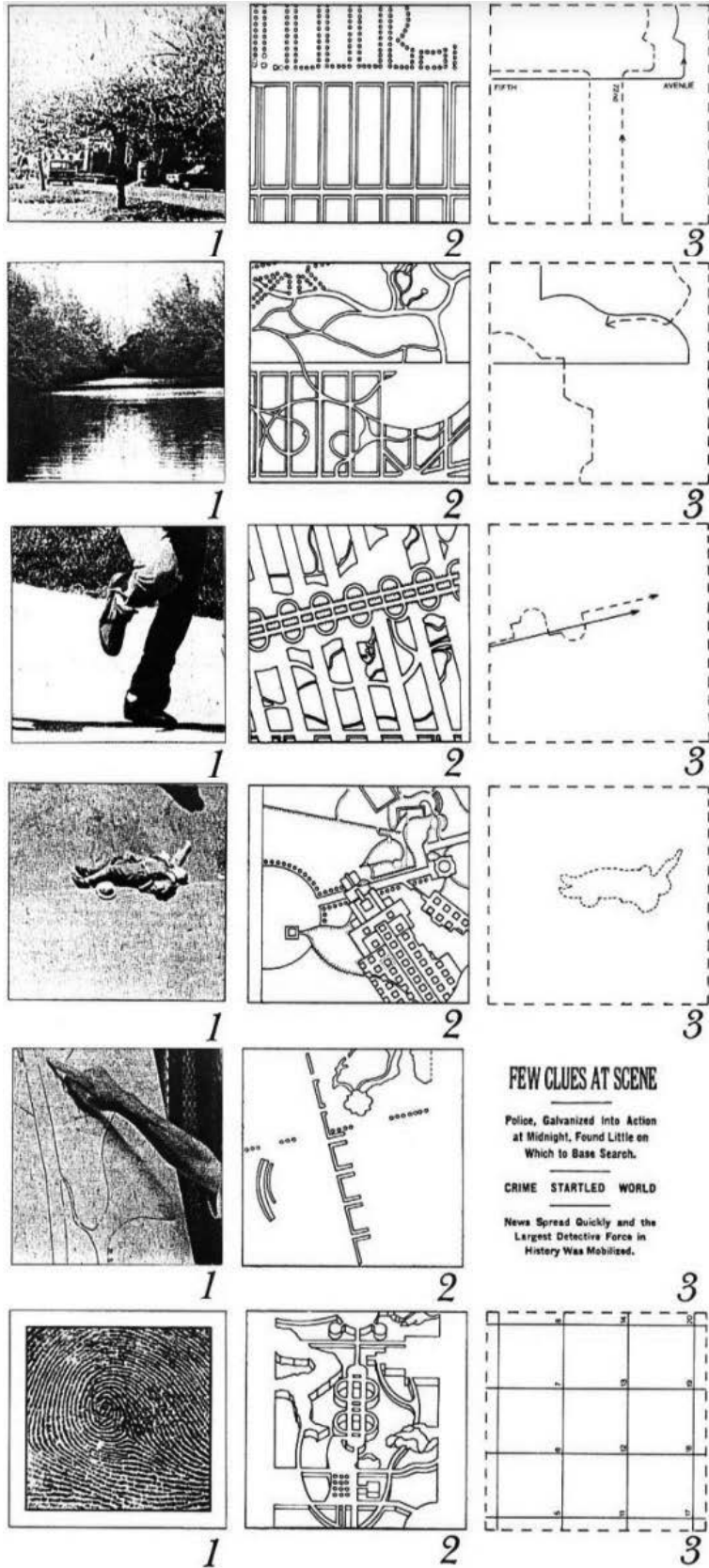
É assim, ao longo da descrição detalhada que Choisy nos dá do local, que percebemos que os edifícios e a organização do espaço da acrópole foram pensados com base em enquadramentos - em pontos-chave específicos da orientação da visão do visitante - e na forma como os edifícios surgem ao longo de uma caminhada. Tanto para Eisenstein como para Choisy, a acrópole “imaginou” um espectador móvel.⁷¹ Esta caminhada pela acrópole cria o elo de ligação entre a arquitetura e a montagem cinematográfica que Eisenstein explora e desenvolve.

Pode perceber-se desta forma que existe uma ligação entre o cinema e a arquitetura a partir da promenade e da montagem. O significado do espaço em cinema e em arquitetura vai-se criando ao longo de um percurso e de sucessivos pontos de vista. *Like film, architecture - apparently static - is shaped by the montage of spectatorial movements.*⁷²

70 Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture* (Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2000), pág. 121.

71 Giuliana Bruno, *Atlas of emotion* (New York; verso, 2002), pág. 56.

72 *ibid.*, pág. 56.



69.
 Excerto de *The Park*.
 Bernard Tschumi, 1981.

Da Montagem à promenade
Architecturale

O mover e o ver estão desta forma interligados e criam uma relação e parentesco muito próximo entre o utilizador de arquitetura e o espetador de cinema.

Podemos encontrar também uma versão modernista do pensamento de Eisenstein no manifesto de Bernard Tschumi – *The Manhattan Transcripts* (1981). No primeiro ensaio, intitulado *The park*, Tschumi apresenta uma relação da arquitetura, com o percurso e com o cinema. Este ensaio conta a história ficcionada de um assassinato no central park. Esta história é contada por uma espécie de *story board* em 24 conjuntos de 3 imagens, fazendo uma analogia com os 24 quadros por segundo do cinema. Nesses conjuntos de 3 imagens a primeira mostra uma fotografia, a segunda uma planta e a terceira um diagrama. Este ensaio reflete sobre a condição contemporânea da arquitetura e as limitações da sua representação. Tschumi cria assim um manifesto acerca da inadaptação dos espaços à vida moderna. Um espaço arquitetónico para corresponder às necessidades deveria ser pensado mediante uma narrativa que incluísse pensar o uso do espaço, acontecimentos inesperados e o movimento.⁷³

Assim, no conjunto das três imagens, representam ordenados de 1 a 3 o seguinte: 1. Uma fotografia de uma imagem real a preto e branco; 2. Plantas, que representam a abstração do desenho arquitetónico; 3. Diagramas do movimento e do percurso.

Nesta sequência de 24 conjuntos conseguimos perceber acontecimentos desde: a normalidade do parque, a uma fuga e um assassinato; à investigação de um crime à sua resolução; e por último o regresso à calma e normalidade. Tschumi tenta com isto representar eventos que fogem ao controlo do arquiteto sobre o espaço.

O pensamento em arquitetura deveria incluir estas narrativas que se aproximam de um guião em cinema.

73 Marília Solfa, *Interlocações entre Arquitetura e Arte: uma Leitura do manifesto "The Manhattan Transcripts" de Bernard Tschumi*, pág. 345-346..



70.
Le Corbusier, Acrópolis de
Atenas.

*There, attitudes, plans, notations, movements are indissolubly linked. Only do they define the architectural space of the park.*⁷⁴

The Manhattan Transcripts é um livro que funciona como manifesto sobre a forma como a arquitetura é pensada e representada. O autor faz diversas analogias com outras artes, nomeadamente a forma como o cinema vê e representa o espaço. Tschumi expõe que os fluxos e os movimentos, assim como os acontecimentos e eventos são inseparáveis do espaço e por isso devem ser levados em conta quando se pensa arquitetura.

Também Le Corbusier contribuiu para esta ideia de que a arquitetura se apreende em movimento. Talvez a sua passagem pela acrópole de Atenas e o texto de Choisy tenham contribuído no seu estudo e desenvolvimento da sua *promenade architecturale*.

É facilmente perceptível nos seus textos que a visita à acrópole marcou o arquiteto, e é igualmente notável a forma como esta arquitetura influenciou a sua obra.

*Tinha eu vinte e três anos quando cheguei, após cinco meses de viagem, a Atenas e vi o Parténon. O seu frontão estava de pé, mas a parte lateral do templo jazia por terra, as colunas e o entablamento derrubados pela explosão da pólvora outrora ali armazenada pelos turcos. Durante semanas, toquei com as minhas mãos respeitadas, inquietas, espantadas, essas pedras que, postas de pé e à devida altura, tocaram uma das mais formidáveis músicas que alguma vez existiram.*⁷⁵

Os estudos de Choisy sobre a acrópole viriam mais tarde a representar, em vários aspetos, uma ferramenta útil no desenvolvimento da teoria e prática da sua arquitetura.

74 Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (New York, NY: St Martin's Press, 1994), pág. 8.

75 Le Corbusier, *Conversa com os estudantes das escolas de arquitectura* (Lisboa: Edições Cotovia, 2016), pág. 64.

*Half a century later, played a significant role in the evolution of his architectural Conception and the evolution of his idea of promenade architecturale.*⁷⁶

Conseguimos perceber então que os estudos de Choisy, juntamente com a montagem cinematográfica e a *promenade architecturale* criam uma ligação entre o cineasta e o arquiteto, e que por sua vez criam uma relação na forma de ver cinema e de viver a arquitetura.

Sabe-se também que Eisenstein e Le Corbusier têm uma influência mútua e uma admiração pelo trabalho um do outro e que ambos sustentam, em parte, a sua teoria no trabalho de Choisy.

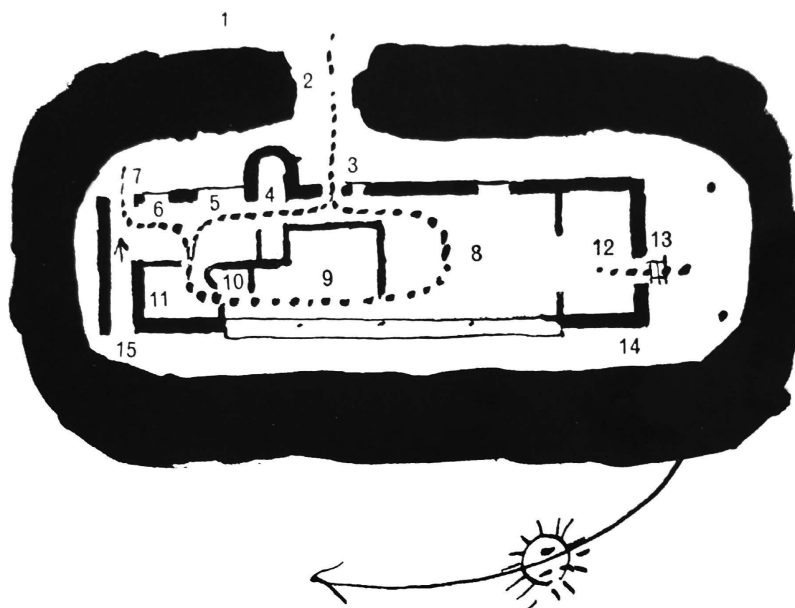
É no ato da percepção do espaço através da movimentação ao longo de um percurso que as duas teorias se encontram. Eisenstein utiliza muitas vezes a palavra caminho no seu texto *Montage and Architecture*. A par disso, na obra de Le Corbusier, podemos perceber facilmente que o caminho era um dos aspetos ao qual o arquiteto dava verdadeira importância.

*Here, Eisenstein, former architect and an admitted “great adherent of the architectural aesthetics of Le Corbusier,” turned to an example of the architectural “path” that precisely parallels that studied by Le Corbusier himself in *Vers un architecture* to exemplify the “promenade architecturale”.*⁷⁷

É também de facto curioso que Le Corbusier tenha explicado no seu livro *Vers un Architecture* que a aparente desordem dos edifícios da acrópole se deva a

76 Yve Alain Bois, Introdução. In: Sergei Eisenstein, *Montage and Architecture* (London: MIT Press, 1989), pág.113.

77 Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture* (Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2000), pág. 119.



Un circuit

71.
Estudo do percurso em planta
feito por Le Corbusier para a
casa da sua família (*Villa Le
Lac*) à beira do lago Léman.
Le Corbusier, 1954.

um enquadramento visual⁷⁸

A *promenade architecturale* de Le corbusier é o exemplo prático de como o movimento em arquitetura se relaciona com o cinema. Para o arquiteto, este movimento deve ser pensado com base no olho do observador à medida que este vai percorrendo o espaço.

*A arquitetura é apreciada pelos olhos que veem, pela cabeça que gira, pelas pernas que caminham. (...) O olho humano não é o olho de mosca, instalado no coração de um poliedro; está no corpo de um homem, duas vezes, de um lado e de outro do nariz, à altura média de 1,60 m acima do solo. Assim é, decididamente, o nosso instrumento de apreciação da sensação arquitetónica.*⁷⁹

Quando se pensa o espaço deve pensar-se o movimento, um percurso que virá a ser percorrido pelo seu utilizador, devem ter-se em conta enquadramentos, a forma como o espaço vai aparecendo e se vai transformando, deve pensar-se na forma como as sucessivas mudanças do ângulo visual nos vão surpreendendo e emocionando.

*A true architectural promenade [offers] constantly changing views, unexpected, at times surprising. Here, again, architecture joins the film in a practice that engages seeing in relation to movement.*⁸⁰

A arquitetura de Le Corbusier é sem dúvida uma arquitetura visual, uma arquitetura baseada em imagens

78 The apparent lack of order in the plan could only deceive the unlearned. The balance of the parts (...) it is determined by the famous landscape which stretches from the Piraeus to Mount Pentelicus. The scheme was designed to be seen from distance: (...) Acropolis set on its rock and on its sustaining walls, seen from afar appears as one solid block. The buildings are massed together in accordance with the incidence of their varying plans. - Le Corbusier, *Towards a New Architecture* (Mineola, NY, Dover Publications, Inc, 1986), pág. 52.

79 Le Corbusier, *O Modulor - volume 1* (Lisboa: Orfeu Negro, 2010), pág. 95

80 Giuliana Bruno, *Atlas of emotion* (New York; verso, 2002), pág. 58.



72.
Maison La Roche, Le Corbusier.
Martine Gambier, 2016.

73.
Villa Savoye, Le Corbusier.
Scarlet Green, 2007.

Da Montagem à *promenade*
Architecturale

e que idealiza o olho humano no espaço e a percepção visual do utilizador. Aliás, Le Corbusier, na sua ótica purista, acredita que as emoções criadas por uma obra de arte representam perturbações nos nossos sentidos sem coeficientes pessoais, perturbações essas desencadeadas por fenómenos óticos.⁸¹ A experiência da visão era então o sentido primordial do pensamento da arquitetura de Le Corbusier.

A arquitetura de Le Corbusier assemelha-se muito mais à do cinema do que à da pintura. Utilizando a relação entre o pintor e o cameraman de Walter Benjamin citada no capítulo anterior⁸², podemos dizer que Le Corbusier tinha uma visão do espaço num posicionamento atrás da câmara.⁸³ Existem vários aspetos na sua arquitetura que nos fazem perceber que imaginava o espaço “*frame by frame*”. A *promenade* é apenas um exemplo disso, em que o espaço é concebido com base em acontecimentos ao longo de um percurso.

*Os dois projetos, do início da obra de Le Corbusier, onde a Promenade Architecturale tem uma presença mais evidente são a Maison la Roche (1923-24) e a Villa Savoye (1929-31).*⁸⁴ A Maison La Roche, por ter sido construída para um colecionador de arte, e porque viria a alojar uma galeria de pintura, pode explicar o pensamento com base num percurso, onde o utilizador poderia visitar as obras à medida que se movimentava pelo espaço. No entanto, este conceito não representa uma novidade, visto que vários espaços museológicos anteriores já possuíam este tipo de configuração.

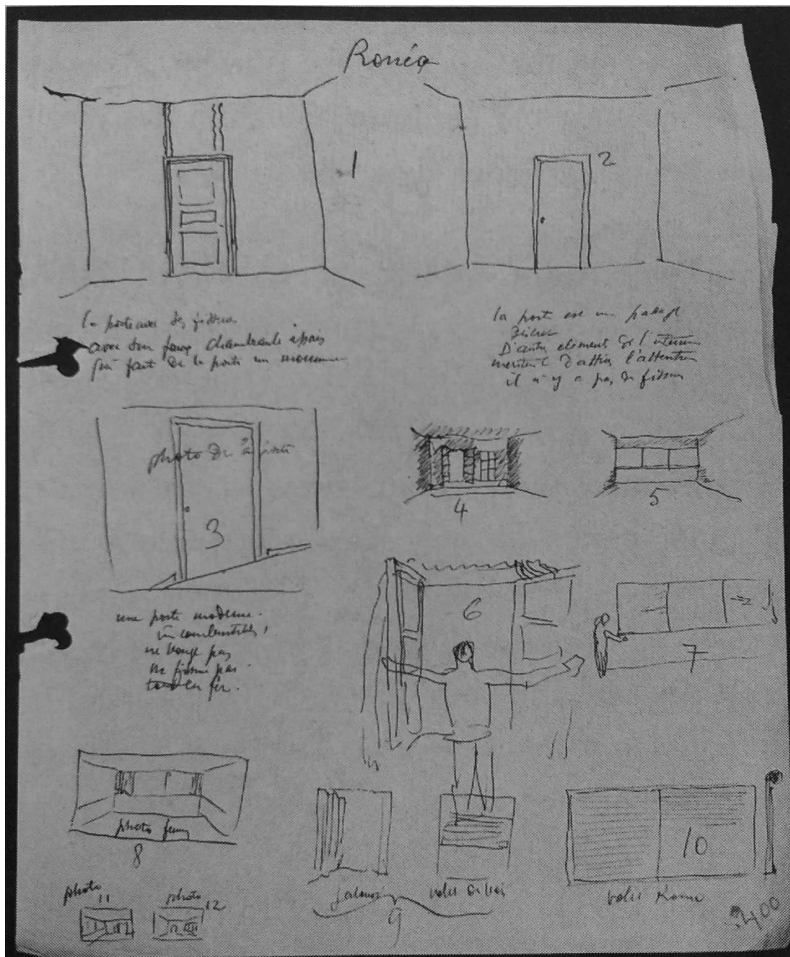
É então na Villa Savoye que o arquiteto utiliza pela primeira vez de forma expressa o termo *promenade*

81 Le Corbusier, *Acerca del Purismo* (Madrid : El Croquis Editorial : cop. 1994), pág. 147.

82 Consultar capítulo: *Do Avião ao Cinematógrafo*.

83 Beatriz Colomina, *Privacy and publicity : modern architecture as mass media* (Cambridge (Mass.) : MIT Press, 1998), pág. 134.

84 Gabriela Raposo, *O Espaço como Matéria comum entre a Arquitetura e a Arte Contemporânea: Contaminações entre as duas Disciplinas* (Coimbra: DARQ-FCTUC, 2016), pág. 64.



74.
Estudo da *fenêtre longueur*
Le Corbusier.

architecturale. É na rampa como elemento fundamental da casa que se cria o conceito e que explica a aplicação deste termo. Esta rampa permite que o utilizador percorra toda a casa de uma forma lenta e dessa forma é convidado a uma contemplação do espaço à medida que se movimenta.⁸⁵

Este percurso representa uma visão cinemática do espaço em que o olhar é enquadrado à medida que as pernas o percorrem. Aqui, o movimento é o responsável pela leitura do espaço onde as várias sucessões de imagens vão contribuindo para a construção de uma ideia sólida de todo o conjunto.

O facto de defender a substituição do uso da tradicional janela vertical por uma horizontal – *fenetre longueur* – é outro exemplo que revela o seu pensamento cinematográfico do espaço. A janela horizontal permitia enquadrar o espaço exterior de forma mais ampla e proporcionava uma contemplação do acontecimento de forma mais contínua, o que se compara ao espaço do cinema numa premissa de visão emoldurada.

O uso desta orientação da janela causou algumas controvérsias, e havia ainda quem argumentasse contra a janela horizontal. Auguste Perret destacou-se neste aspeto e defendia que a janela vertical – *porte-fenetre* – reproduzia o espaço de uma forma mais completa por permitir ver a rua, o jardim e o céu. Por outro lado, os defensores da janela horizontal argumentavam que esta permitia uma melhor observação da paisagem. Em termos de iluminação, Le Corbusier utiliza argumentos científicos, num gráfico em que mostra que isto acontece por permitir um maior tempo de exposição.⁸⁶

O que poderá representar uma evolução da janela horizontal é a janela tripartida que Le Corbusier utiliza no projeto da casa para a sua família, a Villa Le Lac na margem

85 *Ibid.*, pág. 64.

86 Beatriz Colomina, *Privacy and publicity : modern architecture as mass media* (Cambridge (Mass.) : MIT Press, 1998), pág. 130-133.



75.
Estudo da Janela e da vista
interior da *Villa le lac* para o
lago Léman.
Le Corbusier, 1954.

do lago Léman em 1923. Aqui a janela está dividida em quatro elementos e cada um deles dividido em três painéis.

How important the division of the window into three panels is for Le Corbusier is evidente in his sketches of the house: The view outsider each panel seems independent of the adjavant view. (...) The panorama “sticking” to the window glass is superimposed on a rythmic grid that suggests a series of photographs placed next to each other in a row, or perharps a series of stills from a movie.⁸⁷

Imaginemos um barco que passa no lago: vista de uma *porte-fenetre*, o resultado do que iríamos reter do barco que passa, aproximar-se-ia mais de uma pintura, um instante centrado, teria um caráter pictórico de um instante único; O que a *fenetre longueur* aqui proporciona aproxima-se da cena de um filme, a divisão da janela permite-nos ter vários frames independentes deste acontecimento. Permite observar vários momentos da passagem do barco. O relato da passagem do barco torna-se idêntico ao guião de um filme:

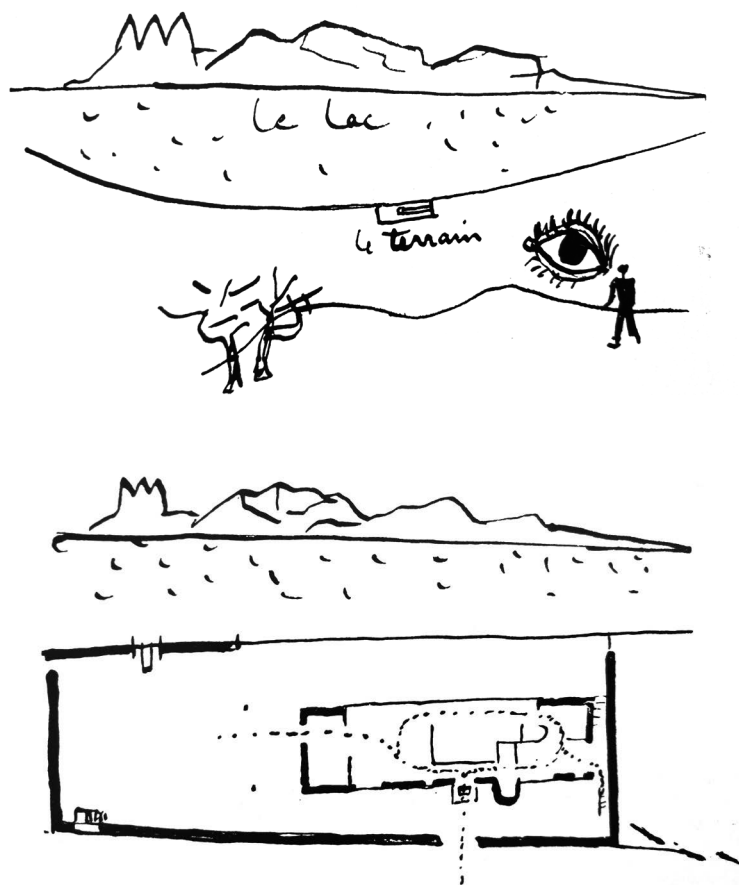
Ext. Lago Léman - Dia

- O lago reflete o brilho do céu e do sol na sua ondulação;
- Um barco entra em campo da esquerda para a direita; acompanha-se o movimento do barco numa trajetória reta; o barco sai de campo da esquerda para a direita;
- O rasto do barco na água vai desaparecendo e o lago volta à imagem inicial.

Aqui, ao invés de termos uma única imagem da passagem do barco, acompanhamos por momentos o seu percurso, a sua entrada e saída de campo, o rasto por si provocado a desaparecer e o lago a voltar ao “normal”.

Um instante captado pela janela vertical distingue-se

87 *Ibid.*, pág. 138-139.



76. 77.
Estudo do terreno de implantação
e planta e paisagem da *Villa le lac*
Le Corbusier, 1954.

de uma narrativa proporcionada por uma horizontal - tal como uma pintura se distingue do cinema. A janela horizontal permite-nos enquadrar o acontecimento com a paisagem, possibilita-nos uma contemplação mais complexa que isola a paisagem mas não retira a consciência da envolvente. De facto, a casa foi desenhada com o intuito de enquadrar aquela vista.

The house is drawn with a picture already in the mind. The house is drawn as a frame for that picture. The frame establishes the difference between “seeing” and merely looking. It produces the picture by domesticating the “overpowering” landscape.⁸⁸

Esta preocupação de enquadrar o exterior a partir de um interior cria uma associação entre a arquitetura e os princípios da montagem cinematográfica. Um movimento da cabeça que desloca a visão da janela desde o interior para a direção contrária é comparado a um corte em cinema que nos desloca de um plano para outro.

A arquitetura e o cinema aproximam-se naquilo que consiste em transformar o movimento imaginário num movimento real, em ambos os casos associados a um espaço que nos emociona. O trabalho do realizador passa numa primeira fase por imaginar enquadramentos, pensar o movimento da câmara e dos atores, para posteriormente na fase de edição montar os planos e assim contar uma história. Para o arquiteto, os personagens são as pessoas reais que habitam o espaço e, paralelamente com o que acontece com o realizador, terá de se antever os movimentos dessas mesmas pessoas, tem de imaginar os diversos eventos que o espaço irá servir. Ao mesmo tempo, tem de pensar nos mais variados usos do espaço, nas mais variadas pessoas que o habitarão, nos seus fluxos de movimento e montar um espaço capaz de servir as suas necessidades. Tem de pensar como o espaço irá surgir ao utilizador móvel.

88 *Ibid.*, pág. 315.

Considerações Finais

Considerações Finais

Quando me é proposto pensar um espaço, questiono-me sempre se existirá uma fórmula, um método mais eficaz do que outro para criar arquitetura. À medida que vou refletindo sobre a questão penso em espaços que já visitei ou que conheça por outros meios e que de certa forma tenham um programa parecido ou que simplesmente, por outro motivo me tenham ocorrido. Penso no que o projeto me fez sentir. Depois, ocorrem-me visões mentais de um espaço futuro, imagino a relação do exterior com o interior, a forma como as divisões interiores se articulam. Tento prever a forma como o volume vai aparecer ao longe e como se relaciona com o espaço envolvente, o que iremos ver à medida que nos aproximamos e, chegando lá, na forma como o espaço nos vai acolher. Invento uma narrativa que me leva a percorrer o edifício, vou idealizando emoções, imaginando sensações, vou simulando olhares. Por fim apercebo-me que ainda antes, sequer, de pegar na caneta estive a pensar cinema.

Quando André Malroux nos convida a refletir sobre a quantidade de obras que tomámos conhecimento a partir de meios alternativos à própria visita ao museu, leva-me a pensar que muitas das obras mais emblemáticas

já ultrapassaram as barreiras físicas do museu. Posteriormente, o desafio é perceber quantas dessas obras conseguimos replicar mentalmente. O conceito de museu imaginário alcança então um duplo significado.

No caso da arquitetura o raciocínio é o mesmo, quando me questiono sobre a fonte dessas referências que me ocorrem quando penso um espaço, não é de todo difícil perceber que nem todas advêm de visitas corpóreas ao espaço construído. Grande parte de um imaginário provém de revistas, de artigos ou de imagens que terei visto na televisão ou na tela do cinema, e nem sempre numa ótica arquitetural.

Uma questão que se coloca em seguida é com base num raciocínio benjaminiano em que as reproduções perdem a sua aura pela ausência de um *hic et nunc* (aqui e agora), e que nos impossibilita de perceber a sua verdadeira significância fora de um contexto e local em que elas se encontram. No cinema, por ser uma arte que pensa à partida na sua reprodução e que visa atingir vários públicos e massas, esta perda de aura nem sempre se verifica. Roland Barthes no seu artigo retórica da imagem, substitui o aqui e agora pelo aqui e outrora. São vários os exemplos fílmicos que instituem a aura a um determinado lugar, seja por fazer uma abordagem social e política como forma de contextualizar a narrativa ou, por simplesmente nos colocar a par de um certo cotidiano comum referente a determinada cultura ou cidade.

No que diz respeito à percepção espacial “real” e cinematográfica encontram-se algumas diferenças. Não só porque o cinema procura por vezes atribuir uma atmosfera falseada ao espaço com o sentido de tornar a cena mais intensa, como também porque o movimento do corpo no espaço é uma antítese da experiência real: se na visita física é o utilizador que se movimenta no espaço com a liberdade de escolha de percursos e vistas, no cinema é o espaço que surge perante o espetador estático e que observa o espaço mediante uma escolha de percursos e vistas escolhidas pelo realizador.

No entanto, o que difere o cinema das outras formas de representação é o facto de permitir ver o espaço da mesma forma como o vemos na realidade, ou seja, em movimento em vez de pontos de vista estáticos como acontece na fotografia. Permite percorrer o espaço real e ter uma perceção dos seus usos. Os desenhos permitem-nos perceber dimensões e são fundamentais para a construção, no entanto, enquanto representação do espaço exige uma grande abstração. Numa maquete estamos condicionados pela escala, existem pormenores que se perdem quando reduzimos o seu tamanho, permite-nos ter uma ideia, no entanto o espaço da maquete não é o espaço real. Numa representação tridimensional é possível perceber o espaço em movimento, no entanto não é um movimento real, trata-se de um travelling a uma velocidade uniforme e irreal com carência de emoções. A arquitetura é percebida por cortes, o que se relaciona com a montagem, a característica distintiva da linguagem cinematográfica.⁸⁹

É nesta relação da montagem cinematográfica e da forma de pensar arquitetura que encontro a relação fundamental entre as duas artes. Eisenstein expõe no seu texto *Montage and Architecture* que a forma como a acrópole de Atenas foi pensada, integra princípios da montagem cinematográfica. A forma como os edifícios estão dispostos em planta e que apresentam uma aparente desorganização, explicam-se depois num percurso, na forma como os volumes vão aparecendo a um visitante móvel. Também os princípios que levaram Le Corbusier a desenvolver a sua ideia de *promenade architecturale* têm em conta um espaço que vai surgindo e emocionando o utilizador do espaço à medida que se movimenta pelo espaço.

É no facto de o cinema nos permitir viver um espaço e na forma como isso nos treina um raciocínio narrativo que considero que o cinema pode representar uma ferramenta útil ao trabalho do arquiteto.

89 Luis Urbano, *Histórias Simples: Textos Sobre Arquitectura e Cinema* (Porto: Ruptura Silenciosa, 2013), pág. 118

Bibliografia e Imagens

BIBLIOGRAFIA:

Agel, Henri. *O cinema*. Porto: Liv. Civilização, 1972.

Albera, François. *Einstein e o construtivismo russo: a dramaturgia da forma em "Stuttgart"*. São Paulo: Cosac& Naify, 2002.

Almeida, Maria. *Reflexões sobre Le Corbusier e o purismo*. DARQ-FCTUC, 2017.

<https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/81577>

Araújo, Nelson. *Cinema Português: Interseções estéticas nas décadas de 60 a 80 do século XX*. Lisboa: Edições 70, 2016.

Barthes, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Lisboa: Edições 70, 2015.

Bazin André. *O cinema: Ensaios*. São Paulo, SP: Brasiliense, 1991.

Beltrão, Vera. *Arquitetura e cinema: a vivência do espaço arquitectónico através do cinema*. Universidade Lusíada de Lisboa, 2016.

<http://repositorio.ulusiada.pt/handle/11067/2319>

Benjamin, Walter "A Obra de Arte na Era da Sua Reprodução técnica," in *Estéticas do Cinema*, ed. Eduardo Geadá. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985.

Bergson, Henri. *A Evolução Criadora*. São Paulo, SP: Livraria Martins Fontes Ltda., 2005.

Bergson, Henri. *Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Ltda., 1999.

Branco, Sérgio Dias. *Por dentro das imagens: obras de cinema, ideias do cinema*. Lisboa: Documenta, 2016.

Bresson, Robert. *Notas sobre o cinematógrafo*. Porto: Porto Editora, 2003.

Bruno, Giuliana. *Atlas of emotion*. New York, verso, 2002.

Calvino, Italo. *Seis propostas para o próximo milénio: lições americanas*. Lisboa: Teorema, 2002.

Carrière, Jean-Claude. *O exercício do argumento*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2016.

Cinemateca Portuguesa. *Arquitetura e Cinema*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 1999.

Colomina, Beatriz. *Privacy and publicity : modern architecture as mass media*. Cambridge (Mass.): MIT Press, 1998.

Comparato, Doc. *Da criação ao guião: a arte de escrever para cinema e televisão*. Lisboa: Pergaminho, 1998.

Cordeiro, Edmundo. *Actos de cinema: cronica de um espectador*. Covilhã: s.n.,2003.

Costa, Alexandre e Luís Urbano. *Inter[sections]: a Conference on Architecture, City and Cinema*. Porto: Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2013.

Deleuze, Gilles. *A imagem-movimento: Cinema 1*. Lisboa: Documenta, 2016.

Deleuze, Gilles. *A imagem-tempo: cinema 2*. Lisboa: Documenta, 2015.

Deus, Laura. *Construção do Imagenário Arquitectónico: Influências Fotográficas*. DARQ-FCTUC, 2014.

<http://hdl.handle.net/10316/27242>.

Duarte, Rui. *O ser criativo: maneiras de olhar, ver, sentir, imaginar*. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2016.

Eisenstein, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editor Ltda, 2002.

Eisenstein, Sergei, Yve-Alain Bois e Michael Glenny. *Montage and Architecture*. London: MIT press, 1989.

Eisenstein, Sergei. *Reflexões de um cineasta*. Lisboa: Arcádia, 1972.

Faure, Elie. *Função do cinema e das outras artes*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

Fernandes, Manuel. *Cinema, Arquitectura e Emoções*. FAUP, 2012.

<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/111494/2/260722.pdf>

Ferreira, Carlos. *Cruzamentos: estudos de arte, cinema e arquitectura*. Porto : Centro de Estudos Arnaldo Araújo, Escola Superior Artística do Porto, 2007.

Gardies, René. *Compreender o cinema e as imagens*. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

Geadá, Eduardo. *Estéticas do cinema*. Lisboa: D. Quixote, 1985.

Geadá, Eduardo. *Os mundos do cinema: modelos dramáticos e narrativos no período clássico*. Lisboa: Editorial Notícias, 1998.

Gil, Inês. *A atmosfera no Cinema: O caso de a Sombra e o Caçador de Charles Laughton Entre Onirismo e Realismo*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

Joly, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Lisboa: Edições 70, 2012.

Lamster, Mark. *Architecture and film*. New York: Princeton Architectural press, 2000.

Le Corbusier. *Acerca del Purismo*. Madrid: El Croquis Editorial: cop. 1994.

Le Corbusier. *Conversa com os estudantes das escolas de arquitectura*. Lisboa: Edições Cotovia, 2016.

Le Corbusier. *Maneira de pensar o urbanismo*. Mem Martins: Europa-América 2008.

Le Corbusier. *Towards a new architecture*. New York: Dover Publications inc., 1986.

Le Corbusier. *O modulator: volume 1*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

Le Corbusier. *O modulator: volume 2*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

Le Corbusier. *Une Petite Maison 1923*. Zurich : Aux Editions D'Architecture, 1993.

Malroux, André. *O museu imaginário*. Lisboa: Edições 70, 2011.

Martin, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro 2005.

Mazzoleni, Arcangelo. *O ABC da linguagem cinematográfica: estruturas, análises e figuras na narração através de imagens*. Avanca: Cine-Clube, cop. 2005.

Metz, Christian. *A Significação no Cinema*. São Paulo SP, Editora Perspectiva S.A., 1972.

Metz, Christian. "História-Discurso" in *Estéticas do Cinema* Ed. Eduardo Geadá. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985.

Monteiro, Catarina. *Cenografias urbanas e cidades cenário*. FAUL, 2015.

<https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/11072>

Monteiro, Ana. *Abstração, Fragmento e Manipulação: Lugares da Fotografia de Arquitetura*. DARQ-FCTUC, 2017.

<http://hdl.handle.net/10316/81580>

Morin, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia*. Lisboa: Moraes, 1980.

Neves, Ana. *Arquitetura para Invisuais: A Experiência Estética da Habitação*. DARQ-FCTUC, 2016.

<https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/31566>

Nunes, Maria. *Alice nas cidades: Imagens, Movimento Tempo, Intercensões*. Universidade Federal de Santa Catarina – Centro de comunicação e expressão, 2011.

<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/95307>

Pallasmaa, Juhani. *Habitar*. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

Pallasmaa, Juhani. *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Petzold, Paul. *Como fazer cinema*. Lisboa: Editorial Presença, 1974.

Raposo, Gabriela. *O Espaço como Matéria comum entre a Arquitetura e a Arte Contemporânea: Contaminações entre as duas Disciplinas*. DARQ-FCTUC, 2016.

<https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/32537>

Reis, António. *A linguagem cinematográfica: introdução à história, sociologia e estética do cinema*. Porto: Cinema Novo, 1994.

Rowland, Clara; Conley, Tom. *Falso movimento: ensaios sobre escrita e cinema*. Lisboa: Cotovia, cop. 2016.

Sartre, Jean-Paul. *O Imaginário: Psicologia Fenomenológica da Imaginação*. São Paulo SP: Editora Ática S.A., 1996.

Sobral, Filomena. *Escrever para cinema: etapas da criação de um argumento*. Penafiel: Editorial Novembro, 2008.

Solfa, Marília. *Interlocuções entre Arquitetura e Arte: uma Leitura do manifesto "The Manhattan Transcripts" de Bernard Tshumi*. Universidade de São Paulo, 2010.

https://www.ifch.unicamp.br/eha/atas/2010/marilia_solfa.pdf

Trevisan, Alexandra, Josefina Cubero e Pedro Almeida. *Ler Le Corbusier*. Porto: CEEA, D.L. 2013.

Teixeira, Manuel. "Arquitetura e Cinema" in. *Cinema e Arquitetura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 1999.

Tschumi, Bernard. *Architecture and disjunction*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 1997.

Tschumi, Bernard. *The Manhattan Transcripts*. New York, NY: St Martin's Press, 1994.

Urbano, Luís. *Histórias Simples: Textos Sobre Arquitectura e Cinema*. Porto: Ruptura Silenciosa, 2013.

Vidler, Anthony. *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2000.

Wenders, Wim. *A lógica das imagens*. Lisboa: Edições 70, 2010.

Zevi, Bruno. *A linguagem moderna da arquitectura*. Lisboa: Dom Quixote, 2004.

Zevi, Bruno. *Saber ver a arquitectura*. Lisboa: Arcádia, 1977.

Webgrafia

Amaral, Ana. "Arquitetura e Cinema: decupagem do espaço e do percurso." São Paulo: FAU USP, 2016. Acedido a 7 de Janeiro de 2019.

https://issuu.com/anaclaudiaamaral/docs/tfg_para_issu_coh

Baratto, Romullo. "Arquitetura como filme: o caso da Acrópole de Atenas", Archdaily. Acedido a 11 de Setembro de 2019.

<https://www.archdaily.com.br/br/870263/arquitetura-como-filme-o-caso-da-acropole-de-atenas>

Batista, Natalicio. Fotografia e Memória: "Contra a ação do tempo, a foto fortalece a tradição das técnicas de memorização." Acedido a 24 de Junho de 2018.

<http://www.belasartes.br/revistabelasartes/?pagina=player&slug=revista-ba-foto-memoria>

Brito, Ana. "Promenade cinematográfica : o movimento do corpo no espaço arquitectónico e filmico." Lisboa: Universidade Lusíada, 2014. Acedido a 29 de Janeiro de 2019.

<http://hdl.handle.net/11067/1607>

Lopes, Kleber; Silva, Jameson; Andrade, Tatiane. "Deleuze, Bergsonismo e o cinema como um mundo." Acedido a 19 de Junho de 2018.

<http://www.periodicoshumanas.uff.br/ecos/article/view/679/554>

Martínez Millana, E. "Le Corbusier versus Sergei Eisenstein: La construcción de un sueño." Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015. Acedido a 7 de Janeiro de 2019.

<http://dx.doi.org/10.4995/LC2015.2015.824>

#3Diogo Morato. "Cinema: o conforto de viajar sem sair do sítio, através do presente, do desejo e da memória." *Joelho* Coimbra, Editorial do Departamento de Arquitetura, 2012. Acedido a 23 de março de 2019.

<http://hdl.handle.net/10316.2/38797>

Rodrigues, Sara; Farias, Edson; Fonseca-Silva, Maria. "O cinema por Deleuze: imagem, tempo e memória." Salvador Bahia, UFBA, 2010. Acedido a 26 de junho de 2018.

<http://www.cult.ufba.br/wordpress/24291.pdf>

Silva, Edson. "O Museu Imaginário e a Difusão da Cultura", Revista Semear 6 Disponível acedido a: 25 de Maio de 2019

http://www.lettras.puc-rio.br/unidades&nucleos/catedra/revista/6Sem_14.html

FILMOGRAFIA:

Antonioni, Michelangelo, dir. *Blow-up*. 1966. Burbank: Warner Home Video, 2004, DVD, 106 min.

Eisenstein, Sergei, dir. *Bronenosets Potemkin*. 1925. 97 min.

Lumière, Louis e Auguste Lumière dir. *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*. 1895. 50 seg.

Lumière, Louis, dir. *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*. 1895. 45 seg.

Tati, Jacques, dir. *Playtime*. 1967. Paris: Studiocanal, 2004, DVD, 124 min.

Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, Blu-ray, 112 min.

Wenders, Wim, dir. *Kings of the road*. 1976. London: AX1 Films, 2008, DVD, 169 min.

Wenders, Wim, dir. *Wrong Move*. 1975. London: AX1 Films, 2008, DVD, 100 min.

Villeneuve, Denis, dir. *Blade Runner 2049*. 2017. Culver City: Sony Pictures, 2018, DVD, 156 min.

IMAGENS:

1. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <http://distribuzione.ilcinemaritrovato.it/per-conoscere-i-film/lumiere-la-scoperta-del-cinema/linvenzione-del-cinematografo>
2. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <http://www.passeio.pt/en/mediateca/o-homem-da-camara-de-filmar-dziga-vertov/>
3. Lumière, Louis, dir. *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*. 1895. seg. 20
4. Lumière, Louis e Auguste Lumière dir. *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*. 1895. seg. 11
5. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <https://www.pinterest.ca/pin/392024342537553266/>
6. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <https://ascmag.com/articles/the-old-ultra-violence-a-clockwork-orange>
7. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <https://pointsoflistening.wordpress.com/2014/02/17/pol-3-listening-to-the-voices-of-the-city-in-wings-of-desire/>
8. a 10. Disponível a 19 de Setembro de 2019 em <https://neatlyart.wordpress.com/2013/05/30/andre-malraux-chez-lui-maurice-jarnoux-over-the-last/>
11. a 14. Disponível a 19 de Setembro de 2019 em <https://screenmusings.org/movie/blu-ray/Blade-Runner-2049/pages/Blade-Runner-2049-0768.htm>
15. #3Diogo Morato. "Cinema: o conforto de viajar sem sair do sítio, através do presente, do desejo e da memória." *Joelho* Coimbra, Editorial do Departamento de Arquitetura, 2012. Acedido a 23 de março de 2019. pág. 1 <http://hdl.handle.net/10316.2/38797>
16. Disponível a 19 de Setembro de 2019 em <https://www.pinterest.pt/pin/329959110177210980/?lp=true>

17. Disponível a 19 de Setembro de 2019 em <https://medium.com/@chingwan1996105/blow-up-blowups-the-reality-3605ed22e9e5>
18. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min. 2:32
19. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min 2:37
20. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017,
21. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min. 88:26
22. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min. 90:05
23. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min. 96:10
24. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min. 52:55
25. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min.53:08
26. Wenders, Wim, dir. *Alice in the cities*. 1974. London: AX1 Films, 2017, min.53:10
27. Antonioni, Michelangelo, dir. *Blow-up*. 1966. Burbank: Warner Home Video, 2004, min. 26:53
28. Antonioni, Michelangelo, dir. *Blow-up*. 1966. Burbank: Warner Home Video, 2004,min. 28:26
29. Antonioni, Michelangelo, dir. *Blow-up*. 1966. Burbank: Warner Home Video, 2004,min. 30:56

- 30.a 41. Antonioni, Michelangelo, dir. *Blow-up*. 1966. Burbank: Warner Home Video, 2004, min. 59:18 a 82:54
42. a 53. Antonioni, Michelangelo, dir. *Blow-up*. 1966. Burbank: Warner Home Video, 2004, min. 95:33 a 109:40
54. Antonioni, Michelangelo, dir. *Blow-up*. 1966. Burbank: Warner Home Video, 2004, min. 67:50.
55. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <https://www.studiobinder.com/blog/kuleshov-effect-examples/>
56. a 63. Eisenstein, Sergei, dir. *Bronenosets Potemkin*. 1925.
64. Tati, Jacques, dir. *Playtime*. 1967. Paris: Studiocanal, 2004, min. 13:50
65. Tati, Jacques, dir. *Playtime*. 1967. Paris: Studiocanal, 2004, min. 15:22
66. Tati, Jacques, dir. *Playtime*. 1967. Paris: Studiocanal, 2004, min. 15:25
67. Eisenstein, Sergei, Yve-Alain Bois e Michael Glenny. *Montage and Architecture*. London: MIT press, 1989. pág. 118
68. Eisenstein, Sergei, Yve-Alain Bois e Michael Glenny. *Montage and Architecture*. London: MIT press, 1989. pág. 118
69. Tschumi, Bernard. *The Manhattan Transcripts*. New York, NY: St Martin's Press, 1994. pág. 16 a 22
70. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <http://www.nicholasfoxweber.com/corbu-slides/>
71. Le Corbusier. *Une Petite Maison 1923*. Zurich : Aux Editions D'Architecture, 1993. pág. 6
72. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <http://www.omgphotographe.com/albums/des-architectures/content/le-corbusier-la-maison-la-roche-3/>

73. Disponível a 19 de setembro de 2019 em <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/later-europe-and-americas/modernity-ap/a/corbusier-savoye>

74. Colomina, Beatriz. *Privacy and publicity : modern architecture as mass media*. Cambridge (Mass.): MIT Press, 1998. pág. 129

75. Le Corbusier. *Une Petite Maison 1923*. Zurich : Aux Editions D'Architecture, 1993. págs. 70-71

76. Le Corbusier. *Une Petite Maison 1923*. Zurich : Aux Editions D'Architecture, 1993. pág. 7

77. Le Corbusier. *Une Petite Maison 1923*. Zurich : Aux Editions D'Architecture, 1993. pág. 8