



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

Engenharia

Arquitectura e Cinema

Espaço Real e Espaço Virtual

João Pedro Rodrigues Covas

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Arquitectura
(ciclo de estudos integrado)

Orientador: Prof. Doutora Susana Maria Tavares dos Santos Henriques

Covilhã, Outubro de 2014

*Os textos que se seguem encontram-se redigidos ao abrigo das regras do antigo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Dedicatória

A todos os que encontrarem neste trabalho fundamentos que os ajudem a concretizarem os seus objectivos.

Agradecimentos

Porque a vida é feita das pessoas e as circunstâncias que com elas andam de mãos dadas, um muito obrigado a todas e aos mistérios a si inerentes.

Resumo

O olhar sobre o paralelismo Cinema-ArquitECTURA, considera-se um ponto fulcral no entendimento da evolução dos meios de comunicação das sociedades contemporâneas, e isso é relevante pelo facto de haver hoje uma inveterada globalização na cultura das mesmas, que surge destacadamente com a era digital. O surgimento do Cinema foi um dos marcos históricos mais importantes no desenvolvimento destes meios de comunicação e um esplendoroso e destacado meio no progresso da propagação de ideologias políticas e socioculturais. A ArquitECTURA sendo sem dúvida uma das artes mais importantes na responsabilidade da criação dos espaços, da sua organização e na complementação da cultura dos indivíduos, viu-se importunada pela sétima arte, tanto que se rendeu e cedeu os seus mecanismos para que esta os explorasse ainda quando tinha pouca autonomia.

Pela mútua exploração que ambas as artes sofreram, por si conscientes, o documento procura na complexidade da interligação de conceitos, de olhares sobre o mundo, de criação e crítica das suas obras, expor um pouco da importância que a ficção, como dado adquirido desde que os seres humanos nascem, tem, perante um mundo coeso a uma evolução exponencial.

A exploração do campo da realidade virtual, que muitas vezes, é desacreditado por ser dado simplesmente como a indagação no irreal, sem qualquer fundamento em relação às exigências da vida do Homem, mas que a verdade é que aos poucos deixa, discretamente, o seu território meramente superficial nas actividades quotidianas do mesmo, e enraíza-se nas bases da sobrevivência da nossa espécie.

As problemáticas implicadas pelo cruzamento do espaço virtual com o espaço real, tem provocado no último século, uma metamorfose no comportamento do Homem, através da capacidade mais eficaz que certos mecanismos têm de saciar a procura do seu imaginário.

Se a ficção não passa de uma mera irrealidade, o certo é que o Homem, vaidoso de si como ser racional, acredita e procura insistentemente encontrar nela, o fundamento essencial para a sua felicidade, o seu preenchimento interior, atribuindo-lhe o valor da razão da sua existência.

Palavras-Chave

ArquitECTURA, Cinema, Espaço real, Espaço Virtual, Ficção

Abstract

The look on Cinema-Architecture parallelism is considered a key point in the understanding of the evolution of the media in contemporary societies, and this is relevant by the fact that there is now an inveterate culture of globalization in the same, which appears outstandingly with the digital age. The emergence of Cinema was one of the most important historical marks in the development of these means of communication and a splendid and highlighted path to the progress of spreading political and sociocultural ideologies. The architecture being no doubt one of the most important arts on the responsibility of creating spaces, their organization and in the complementing culture of individuals, was harassed by the seventh art, so much which surrendered and gave their mechanisms to her exploit even when she had still little autonomy.

By the mutual exploitation that both arts have suffered ,themselves aware , the document searches in the complexity of interconnected concepts, of looks upon the world, creation and criticism of his works, expose a little of the relevance that fiction, as a acquired truth since that human beings are born, has, facing a world cohesive to an exponential evolution.

The exploration of the field of virtual reality, which is often discredited for being given simply as the question in the unreal, without any foundation in respect to the requirements of human life, but the truth is that gradually ceases, unnoticed, its territory merely superficial in the daily activities of the same, and roots in the foundations of the survival of our species.

The issues implicated by the intersection of the virtual space with real space, has caused in the last century, a metamorphosis in the behavior of man, through the capacity more effective that certain mechanisms have to satisfy the demand of its imagery.

If fiction is nothing but a mere unreality, the truth is that the Man, vain of himself as a rational being, believes and seeks insistently in finding on it, the essential foundation for his happiness, his inner fulfillment, giving it the value of reason for its existence.

Keywords

Architecture, Cinema, Real Space, Virtual Space, Fiction

Índice

Dedicatória _____	v
Agradecimentos _____	vii
Resumo _____	ix
Abstract _____	xi
Introdução _____	1
Contextualização _____	3
Objectivos _____	3
Metodologia _____	4
Capítulo I _____	
Valor do Espaço _____	7
Ideia e Imagem do Espaço _____	9
Forma, tempo, movimento _____	12
O artista do espaço, O artista da forma _____	18
A expressão do espaço _____	22
O espaço espiritual de Tadao Ando _____	24
Casa Row, Osaka, Japão _____	28
Templo da Água, Hyogo, Japão _____	30
Igreja da Luz, Osaka, Japão _____	33
Museu Histórico Sayamaike, Osaka, Japão _____	35
Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Texas, USA _____	38
Capítulo II _____	
O Cinema no Mundo _____	43
O espaço vivido _____	45
Ficção ficcional, Ficção realista _____	55
Arquitectura, poder do real, Cinema, poder da ilusão _____	59
O sonho e a imaginação do espaço - o desejo e a emoção do virtual _____	62
Persuasão e Manipulação do imaginário _____	65
Capítulo III _____	
Ficção Científica _____	69
O género de Ficção Científica _____	71
O ecrã no real _____	78
Hybrid Artworks e a projecção do virtual no real _____	81
Diller and Scofidio e o espaço imaginário _____	84
Problemáticas do Espaço _____	85

Uma realidade “ciberespacial” humana _____	88
A Ficção no Pensamento e Obra de Jean Nouvel _____	94
Fundação Cartier, Paris, França _____	97
Torre Agbar, Barcelona, Espanha _____	101
Teatro Guthrie, Minnesota, USA _____	103
Instituto do Mundo Árabe, Paris, França _____	106
Museu Quai Branly, Paris, França _____	108
Conclusão _____	111
Referências Bibliográficas _____	115
Filmografia _____	116
Webgrafia _____	117
Documentários em Vídeo _____	117

Índice de Imagens

Fig. 1 - Back to the Future	14
Fonte: http://stylefavor.com/wp-content/uploads/2013/01/Movies_Films_B_Back_to_the_Future_wallpaper.jpg	
Consulta efectuada: 12-09-2014	
Fig.2 - Imagem do filme Time Machine por volta do ano 800 000 - minuto 37	16
Fonte: Website Wareztuga	
Consulta efectuada: 12-09-2014	
Fig.3 - Interior das Termas do Vale, Peter Zumthor	21
Fonte: http://ad009cdnb.archdaily.net/wp-content/uploads/2009/02/1106348761_inside.jpg	
Consulta efectuada: 12-09-2014	
Fig.4 - Foto do Alçado frontal da Casa Row, Tadao Ando	28
Fonte: http://pt.pinterest.com/pin/323696291940591416/	
Consulta efectuada: 26-07-2014	
Fig.5 - Corte da Casa Row, Tadao Ando	28
Fonte: http://pt.pinterest.com/pin/133911788890630674/	
Consulta efectuada: 26-07-2014	
Fig.6 - Plantas da Casa Row, Tadao Ando	29
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 46.	
Fig.7 - Vista a partir do piso térreo da Casa Row, Tadao Ando	29
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 47.	
Fig.8 - Vista a partir do piso térreo da Casa Row, Tadao Ando	29
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 44.	
Fig.9 - Esquisto de Tadao Ando da Casa Row, Tadao Ando	29
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 42.	
Fig.10 - Foto do Templo da Água, Tadao Ando	30
Fonte: http://www.tofugu.com/2012/12/01/awaji-islands-breathtaking-architecture/	
Consulta efectuada: 26-07-2014	
Fig.11 - Foto do Templo da Água, Tadao Ando	30
Fonte: http://openhousebcn.wordpress.com/2013/03/12/openhouse-magazine-water-temple-architecture-shingonshu-honpukuji-tadao-ando-photos-by-ken-conley-kwc/	
Consulta efectuada: 26-07-2014	
Fig.12 - Planta do Templo da Água, Tadao Ando	31
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 341.	

Fig.13 - Corte de relação actual Templo da Água, Tadao Ando, com o antigo templo	31
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 341.	
Fig.14 - Corte do Templo da Água, Tadao Ando	32
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 344.	
Fig.15 - Foto do interior do Templo da Água, Tadao Ando	32
Fonte: http://kwc.org/photos/tadao-ando/water-temple-shingonshu-honpukuji/	
Consulta efectuada: 26-07-2014	
Fig.16 - Foto do interior da Igreja da Luz, Tadao Ando	33
Fonte: http://pt.pinterest.com/pin/528258231261310335/	
Consulta efectuada: 26-07-2014	
Fig.17 - Foto do interior da Igreja da Luz, Tadao Ando	34
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 130.	
Fig.18 - Foto do exterior da Igreja da Luz, Tadao Ando	34
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 128.	
Fig.19 - Esquisso de Tadao Ando da integração da Escola com a Igreja da Luz, Tadao Ando	34
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 136.	
Fig.20 - Plantas do piso térreo e 1º piso da Escola e Igreja da Luz, Tadao Ando	34
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 136.	
Fig.21 - Foto do interior do Museu Histórico de Sayamaike, Tadao Ando	35
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 237.	
Fig.22 - Corte do Museu Histórico de Sayamaike, Tadao Ando	36
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 236.	
Fig.23 - Corte do Museu Histórico de Sayamaike, Tadao Ando	36
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 236.	
Fig.24 - Foto do Museu Histórico de Sayamaike, Tadao Ando	37
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 233.	
Fig.25 - Foto do Museu Histórico de Sayamaike, Tadao Ando	37
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 230.	
Fig.26 - Foto do Museu Histórico de Sayamaike, Tadao Ando	37
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 231.	
Fig.27 - Esquisso de Tadao Ando do Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Tadao Ando	38
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 425.	

Fig.28 - Foto do Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Tadao Ando	38
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 429.	
Fig.29 - Esquisso de Tadao Ando do Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Tadao Ando	39
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 425.	
Fig.30 - Foto do interior do Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Tadao Ando	40
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 434.	
Fig.31 - Foto de um expositor do Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Tadao Ando	40
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 437.	
Fig.32 - Foto do interior do Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Tadao Ando	41
Fonte: JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p. 424.	
Fig.33 - Foto de um cenário do filme Intolerance, D. W. Griffith	46
Fonte: http://cdn.counter-currents.com/wp-content/uploads/2013/06/Intolerance-set-large-photo.jpg	
Consulta efectuada: 19-09-2014	
Fig.34 - The Birth of a Nation, D. W. Griffith	50
Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/Birth_of_a_Nation_poster_2.jpg	
Consulta efectuada: 19-09-2014	
Fig.35 - Intolerance, D. W. Griffith	50
Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-AN6XH8MUeB4/Tqb2N3sA7II/AAAAAAAAA-o/UcKSrUo3GcY/s1600/into_poster.jpg	
Consulta efectuada: 19-09-2014	
Fig.36 - Imagem efeito Kuleshov, Lev Kuleshov	57
Fonte: http://marcoareliosc.com.br/cineantropo/wp-content/uploads/2013/08/kuleshov-e1376431322826.jpg	
Consulta efectuada: 19-09-2014	
Fig.37 - Persistência da Memória, Salvador Dalí	62
Fonte: http://galeriadefotos.universia.com.br/uploads/2012_01_20_15_37_021.jpg	
Consulta efectuada: 19-09-2014	
Fig.38 - Avatar, James Cameron	74
Fonte: http://www.avatarmovie.com/images.html#4	
Consulta efectuada: 21-09-2014	
Fig.39 - Cidade Coruscant de Star Wars, George Lucas	75
Fonte: http://starwarsprequelappreciationsociety.files.wordpress.com/2010/06/startours_bg.jpg	
Consulta efectuada: 21-09-2014	
Fig.40 - Maqueta de Star Wars e George Lucas	76
Fonte: http://www.imdb.com/media/rm2214968064/tt0121766?ref_=ttmi_mi_all_bts_240	

Consulta efectuada: 11-07-2014

Fig.41 - Manhattan em 2014 77

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Lower_Manhattan#mediaviewer/File:Lower_manhattan_vista_dal_traghetto_per_staten_island,_03.JPG

Consulta efectuada: 21-09-2014

Fig.42 - Present Continuous Past(s), Dan Graham 78

Fonte: <http://www.lissongallery.com/artists/dan-graham>

Consulta efectuada: 21-09-2014

Fig.43 - Hills Tall Ships, Dan Graham e Gary Hill 79

Fonte: <http://sunpeople79im.com/images1/gary-hill-3.jpg>

Consulta efectuada: 21-09-2014

Fig.44 - Totem de Inception, Cristopher Nolan 83

Fonte: http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20100717224052/inception/images/c/c3/Spinning-top-inception.jpg

Consulta efectuada: 21-09-2014

Fig.45 - Loophole, Diller and Scofidio 85

Fonte: <http://www.dsny.com/#/projects/loophole>

Consulta efectuada: 16-07-2014

Fig.46 - Blade Runner, Ridley Scott 92

Fonte: [http://bladerunnerthemovie.warnerbros.com/photos.html#!prettyPhoto\[gallery\]/27/](http://bladerunnerthemovie.warnerbros.com/photos.html#!prettyPhoto[gallery]/27/)

Consulta efectuada: 21-09-2014

Fig.47 - Fundação Cartier, Jean Nouvel 97

Fonte: http://architecture.mapolismagazin.com/sites/default/files/styles/gallery_active/public/cartier-foundation-1.jpg?itok=2PJ7N53n

Consulta efectuada: 03-08-2014

Fig.48 - Fundação Cartier, Jean Nouvel 98

Fonte: http://www.bimbon.com.br/arquitetura/fundation_carties

Consulta efectuada: 03-08-2014

Fig.49 - Fundação Cartier, Jean Nouvel 100

Fonte: http://www.bimbon.com.br/arquitetura/fundation_carties

Consulta efectuada: 03-08-2014

Fig.50 - Torre Agbar, Jean Nouvel 101

Fonte: <http://www.arcspace.com/CropUp/-/media/86568/1agbar.jpg>

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.51 - Fachada da Torre Agbar, Jean Nouvel 101

Fonte: <http://www.arcspace.com/CropUp/-/media/86590/3agbar.jpg>

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.52 - Interior da Torre Agbar, Jean Nouvel 101

Fonte: <http://www.arcspace.com/CropUp/-/media/86601/4agbar.jpg>

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.53 - Planta do 31º andar da Torre Agbar, Jean Nouvel 102

Fonte: <http://www.arcspace.com/CropUp/-/media/86546/16agbar.jpg>

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.54 - Corte do topo da Torre Agbar, Jean Nouvel 102

Fonte: <http://www.arcspace.com/CropUp/-/media/86557/17agbar.jpg>

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.55 - Teatro Guthrie, Jean Nouvel 103

Fonte: http://www.minneapolisnorthwest.com/uploads/pois/museums_arts/guthrie_theater_minneapolis_mn.jpg

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.56 - Endless Bridge do Teatro Guthrie, Jean Nouvel 104

Fonte: http://wikiarquitectura.com/es/images/4/41/Tatro_Guthrie_4.jpg

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.57 - Palco principal do Teatro Guthrie, Jean Nouvel 105

Fonte: http://wikiarquitectura.com/es/images/4/41/Tatro_Guthrie_4.jpg

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.58 - Palco secundário do Teatro Guthrie, Jean Nouvel 105

Fonte: http://wikiarquitectura.com/es/images/5/5a/Teatro_Guthrie_21.jpg

Consulta efectuada: 05-08-2014

Fig.59 - Instituto do Mundo Árabe, Jean Nouvel 106

Fonte: <http://ad009cdnb.archdaily.net/wp-content/uploads/2011/08/1313782582-800px-ima-img-3058poudou99.jpg>

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.60 - Fachada Sul do Instituto do Mundo Árabe, Jean Nouvel 106

Fonte: http://www.club-innovation-culture.fr/wp-content/uploads/institut_du_monde_arabe_lge.jpg

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.61 - Mashrabiyya do Instituto do Mundo Árabe, Jean Nouvel 107

Fonte: <http://ad009cdnb.archdaily.net/wp-content/uploads/2011/08/1313783574-4125486394-56b2a2bb04-oboobj.jpg>

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.62 - Interior do Instituto do Mundo Árabe, Jean Nouvel 107

Fonte: <http://www.akdn.org/architecture/img/959/5.jpg>

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.63 - Vista aérea do Museu Quai Branly, Jean Nouvel 108

Fonte: <http://architektur.mapolismagazin.com/sites/default/files/quai-branly-museum-2.jpg>

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.64 - Interior do Museu Quai Branly, Jean Nouvel 108

Fonte: <http://www.artthrob.co.za/07may/images/acasa05a.jpg>

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.65 - Interior do Museu Quai Branly, Jean Nouvel 108

Fonte: <http://architektur.mapolismagazin.com/sites/default/files/quai-branly-museum-3.jpg>

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.66 - Fachada verde do Museu Quai Branly, Jean Nouvel 109

Fonte: <http://media.murvegetalpatrickblanc.com/sites/default/files/styles/slideshow/public/medias/image/quaibranlymuseummay2013.jpg>

Consulta efectuada: 06-08-2014

Fig.67 - Museu Quai Branly, denominado museu Presence and Absence or Selective Materialisation, Jean Nouvel 110

Fonte: http://www.jeannouvel.com/images/made/mobile/projets/483_parisbranly/8_1135_893_80_c1_c_c_0_0_1.jpg

Consulta efectuada: 06-08-2014

Lista de Acrónimos

BDs	Bandas Desenhadas
CCTV	Closed Circuit Television
Cecil B. de Mille	Cecil Blount DeMille
D.W. Griffith	David Wark Griffith
F.C.	Ficção Científica
F. Jameson	Fredric Jameson
G. Paschalidis	Gregory Paschalidis
LCD	Liquid Crystal Display
T.A.	Tadao Ando

Introdução

Contextualização

A era do mundo digital está cada vez mais presente no quotidiano humano e, como não poderia deixar de ser, as acções que outrora se abordavam como simples e eficazes, verificam-se agora como lentas e rudimentares perante processos tecnológicos que assentam os seus fundamentos no desenvolvimento intelectual do Homem contemporâneo, com um avanço significativo em relação ao dos seus antepassados. Um dos grandes marcos da evolução digital foi o aparecimento do Cinema que cedo deu mostras de querer revolucionar o espaço que nós conhecemos, ao fazer-nos viajar para um mundo cada vez mais emergente, o virtual. Dada a necessidade exponencial que o actual estudante de arquitectura e o respectivo profissional, sentem em expressar as suas ideias e de produzir os seus projectos com o auxílio de meios computacionais, ou seja, digitais, recorrendo à leitura dos espaços e sua reprodução não só através da fotografia, mas mais notavelmente agora, do vídeo, fruto também de estratégias de marketing, o Cinema pode ajudar a explicar os conteúdos do real e da ficção com que o ser humano tanto insiste em integrar na sua vida.

Perante o choque constante e exaustivo das duas realidades conhecidas actualmente, a real e a virtual, o mundo contemporâneo tem-se destacado mais a favor da que despoja o mundo físico das suas naturais funções. A realidade virtual é, por isso, a realidade que guia o ser humano para espaços transcendentais ao espaço real e que na sua grande maioria só se viam possíveis na ficção do imaginário, da literatura, da pintura, das artes em geral, mas principalmente, desde o seu aparecimento, do Cinema. O Homem está diante de uma prática vivencial muito diferente da dos seus antepassados, que descobre-se ser fruto de uma ambição exacerbada na procura constante do conhecimento e domínio da sua própria dimensão. É, então, no seu envolvimento com os meios digitais que ele se ergue num outro patamar, nas suas relações interpessoais, revolucionando conceitos e paradoxos que até aqui eram considerados pela sociedade como incontornáveis, sendo que a relevância da complexidade que a mesma desvaloriza, é necessária de ser analisada, compreendida e criticada.

Objectivos

Estando o ser humano rendido maioritariamente a aspectos que transcendem os limites físicos do seu próprio corpo, este trabalho visa entender, parcialmente, a imensidão e complexidade que conceitos como o de espaço real e de espaço virtual têm, sob os paradigmas e dogmas da sociedade contemporânea. Através da sétima arte, o Cinema, procura-se compreender os conceitos e problemáticas provenientes do mundo virtual e quais os fundamentos que o fortalecem e o fazem prevalecer num domínio sobre o espaço real, que no fundo, até hoje, é o que nos tem permitido viver enquanto humanidade.

Podendo o espaço ser considerado físico ou imaterial é relevante compreender sob que condições os mesmos se denominam como tal e que considerações devem ser tomadas em conta, para que sejam entendidas as suas existências. A abordagem de conceitos como imaginário, sonho e ilusão, é feita num intuito de perceber de que forma a mente humana, seja a do arquitecto, filósofo ou cidadão comum, os credibiliza. A ficção surge para evidenciar esses três conceitos que estão interligados, de forma que se perceba que a mesma está inerente ao ser humano desde que nasce até à sua morte. Ela faz parte da história factual do Homem, das suas ambições, dos seus métodos experimentais, dos seus desejos e, até, das suas concretizações pessoais e profissionais. Ou seja, procura-se na investigação explorar o facto de que o espaço virtual de que ela faz parte, estar tão impregnado na maneira de ser da sociedade em geral, que o próprio espaço real pode ser posto em causa.

O paralelismo Cinema-Arquitectura é abordado de uma forma abrangente, mas procura ao longo do trabalho ser observado de forma a ser usado como base para o entendimento dos conceitos acima descritos, percebendo-se com ele a analogia existente entre as duas artes, como elas se inter-relacionam, comunicam nos seus meios, e que responsabilidades ou considerações têm perante as metamorfoses que se têm vindo a registar a nível do espaço.

Metodologia

No âmbito da investigação efectuada, o trabalho encontra-se dividido em três capítulos.

No seu conjunto, abordam as temáticas consideradas mais relevantes para o melhor entendimento da complexidade que é o pensamento sobre o real e o virtual. A procura de analogias do Cinema com a Arquitectura e vice-versa é evidente em todo o documento para que sejam apresentados diversos fundamentos que mostrem como ambos se possam considerar espaço vivido, seja ele real ou virtual.

Em certas partes do discurso são colocadas algumas questões de forma directa como meio crítico dos assuntos mencionados.

Os capítulos estão interligados pelo paralelismo Cinema-Arquitectura, sendo este um ponto fulcral de atenção na comparação de diversos factores das espacialidades abordadas.

Num **primeiro capítulo** a explicação da distinção espaço real e virtual é feita com o perscrutar dos conceitos de ideia, imagem, forma, tempo e movimento. Todos esses elementos fazem parte, tanto da parte teórica como prática, das áreas do Cinema e da Arquitectura e estão sempre presentes em qualquer das acções que nos seus devidos espaços tomem lugar, sendo eles a base para a existência do próprio conceito de espaço. Deste modo, esses elementos são parte integrante de qualquer projecto, realizado ou por executar e, com

o entendimento adequado do que eles representam para os profissionais, como para o senso comum, os conceitos centrais ficam um pouco mais clarificados.

Na extensão deste capítulo, recorre-se ao pensamento de três arquitectos, Tadao Ando, Fernando Távora e Peter Zumthor, com obras bastante reconhecidas, não só pelos projectos arquitectónicos, mas também pela publicação do seu pensamento teórico.

Ainda com recurso a obras cinematográficas, são feitas analogias às dúvidas fenomenológicas dos elementos supracitados, para que haja um claro entendimento do que os realizadores de cinema têm a dizer sobre os mesmos, como os vêem e como pretendem que sejam vistos. Os filmes mencionados servem também para esclarecer que na ficção que a sua arte representa, as dúvidas, constrangimentos, preocupações, causas e consequências, dos fenómenos do espaço, não ficam indiferentes às suas críticas, à confrontação do Cinema.

No final do capítulo é ainda apresentada a obra de um dos arquitectos referenciados, Tadao Ando, assim como o seu pensamento, para ser mostrado mais atentamente a tangente que existe entre os conceitos abordados e a obra arquitectónica erigida do mesmo.

Foram consultadas para este fim as obras de referência, *Conversas com Michael Auping*, de Tadao Ando, *Da Organização do Espaço*, de Fernando Távora, e *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, de Elizabeth Grosz.

O **segundo capítulo** debruça-se sobre a arte do Cinema de uma forma menos ambígua, sendo mais relevante. Procura entender o espaço vivencial do cinema e de onde surge toda a sua ficção, indo ao núcleo ou profundo das influências das apetências e desejos do homem. Explora também campos de acção do cinema, analisa as suas convicções e as suas concepções primordiais sob o olhar dos realizadores de referência da era modernista e transmite o que deles ainda hoje é tido em conta em relação às suas posições de realidade e ilusão, influência e manipulação. Também observa de que formas essas ideologias lhes poderão já ter antecedido na sociedade, como se instalaram posteriormente e se apresentam actualmente na mente e nas actividades dos indivíduos em geral.

Recorre-se a referências cinematográficas que explicam o olhar do Cinema perante o mundo, a forma como tentam cativar e manipular, ou seja, a mensagem que querem que o seu público percepcione.

Este capítulo aborda no seu desenvolvimento a temática da ficção de uma forma bem decorrente e presente nos diversos conteúdos apresentados, esperando que com isso se torne mais evidente como agente principal de um espaço virtual influenciador do espaço real do Homem.

Para este capítulo foram consultadas obras de referência como, *Cinema e Arquitectura*, de António Rodrigues, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, de Juhanni Pallasmaa, e *Os Mundos do Cinema*, de Eduardo Gêada.

O **terceiro capítulo**, última parte desta dissertação sob o título de Ficção Científica, tem como intuito procurar explicar a relação que existe entre a FC e a Arquitectura, as suas proximidades, as suas intenções, motivações e problemáticas. Para isso, recorre-se a certas abordagens temáticas do mundo tecnológico, abrangendo superficialmente o seu argumento, enquanto tenta entender a sua afinidade com a realidade, sublinhando-o como premissa de um presente e de um futuro evidente.

Relata trabalhos de artistas de vídeo, alguns deles arquitectos, que exploraram uma nova arte para entenderem melhor o real e o virtual, as suas dimensões físicas e conceptuais. O seu intuito de o utilizarem como campo experimental aberto do espaço arquitectónico e tudo o que o engloba, era observar a sua relação com as pessoas que o habitam e percebem os seus variados elementos. Deste modo, entendiam e registavam as diversas reacções que os espaços transformados pelo vídeo provocavam nas pessoas que o experienciavam.

Além dos elementos apresentados e em consonância com os temas dos filmes mencionados, são abordados problemas humanos que se demarcam na actualidade pela falta da correcta reflexão sobre o que o espaço e o que tem surgido das suas metamorfoses tem provocado no ser humano e no seio das suas sociedades.

Para finalizar e à semelhança do capítulo I, é abordada a obra do arquitecto de Jean Nouvel por ser muitas vezes referenciada como exemplo de relação entre a Arquitectura e o Cinema. O próprio autor sublinha o facto de muitas vezes se inspirar nos métodos e na concepção de filmes, assim como na sua ficção.

Como obras de referência, foram consultadas, *O Cinema de Ficção Científica*, de Eric Dufour, e *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, de Graham Cairns.

Capítulo I

Valor do Espaço

Ideia e Imagem do Espaço

“ Havia algo entre a força do edifício e a história do lugar. O lugar falava das possibilidades do género humano, e da vontade de sobreviver das pessoas. A arquitectura também falava deste tipo de força. Acho que naquele momento eu percebi que a arquitectura deveria ter a responsabilidade de falar às forças da humanidade, assim como os homens devem ter responsabilidade para com os outros homens. Nesse sentido, a arquitectura desempenha um papel moral em nossas vidas. Ela inspira, e, ao mesmo tempo, protege.”¹

A Arquitectura reflecte através do espaço que ordena um mundo de influências que está intimamente vinculado ao local a que está associado. Contudo este espaço é generalizado. Mais dissecado verifica-se que o mesmo é composto por imensos espaços, mais pequenos, porém não menos importantes, porque a falta de um, certamente, descaracterizará o espaço no seu todo.

Tadao Ando numa entrevista sublinha Japão, Estados Unidos e Alemanha para ressaltar que a arquitectura do primeiro espaço é diferente da dos outros dois, sendo elas fruto de um espaço físico diferente, com condições distintas, onde habita um povo com uma cultura de vida e do habitar diferentes. T.A. defende que o desafio que leva a essa diferente arquitectura é “proteger tanto os indivíduos, quanto a sociedade”², de forma a que todo o ambiente gerado os caracterize.³ Verifica-se então que a implicação do desaparecimento de um espaço, para nós humanos, pode ser tão grave a ponto de significar não só a perda de uma família, mas de uma sociedade rica e distinta com a sua cultura, e a cultura distingue-nos dos seres não pensantes. Sem espaço não haverá cultura e sem cultura o espaço pouco ou nada significará.

Abordamos deste modo um espaço físico e abstracto. O primeiro remete-nos a uma geografia de local, aos acidentes geográficos, aos terrenos, aos tipos de solos, aos mares e aos rios, às diversas vegetações, às pessoas e animais, e à forma como se constrói neles e para eles, como se transforma o mesmo, sejam ruas, jardins, praças, estradas ou edifícios.

O espaço abstracto compõe o que nos distingue uns dos outros enquanto seres racionais, a forma como pensamos e agimos, como olhamos o próprio espaço físico, como o compreendemos e consequentemente como o usamos, transformamos e vivemos, ou seja, como marcamos e criamos cultura.

¹ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.15.

² ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.15.

³ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

“O elemento humano é a chave que reúne tudo isso.”⁴

Entende-se assim o facto de arquitectura ser a união ou reunião de imensas espacialidades para comporem o que chamamos de Arquitectura e, curiosamente ou não, é bom destacar ou relembrar que o Homem é o caminhante desses imensos espaços, podendo tanto divagar no físico, como no abstracto, no real, como no irreal ou virtual. Se ele não existir, o ser humano, o espaço não estará preenchido e, sem essa peça fundamental que é o Homem, nada significará. Porque o espaço precisa ser um espaço vivido.⁵

Um edifício, seja ele imponente ou não, demarca um território já delineado. Consiste num espaço dentro de outro espaço. Existem com ele regras, que podem ser vividas ou não e que podem ser intransigentes das acções decorrentes, ou simplesmente darem asas ao livre arbítrio de cada um. Mas quem questiona isso? Quem é capaz de observar a matéria desse espaço e perceber erradamente ou acertadamente, ilusoriamente ou nitidamente todo o seu esplendoroso sentido de habitáculo da consciência humana? É que essa matéria física não é só matéria física. Essa matéria precipitadamente consciente não é só matéria que navega no consciente. Ela é fruto de alguém, do ser capaz de olhar com os olhos e tocar com as mãos. Do ser que olha e toca com a mente. Este paradoxo existencial do que é verdadeiro e falso é confuso, porque os indivíduos sabem, ou pelo menos, têm uma pequena noção de que quando pensam, eles não podem mostrar o que pensam a não ser que recorram a meios secundários, como o escrever, o pintar, gestos que nunca traduzem na íntegra os seus pensamentos, mas que são a única linguagem de que dispõem para aproximar o receptor da realidade do seu imaginário. Das suas emoções.

O edifício não pensa, mas pode querer pensar. Mais apropriadamente o seu autor teve que pensar para executar a obra. Teve de imaginá-la. A construção em concreto, vidro, madeira, aço, não é de todo o que o arquitecto usa como primeiro meio para mostrar os seus pensamentos, porém esse elemento a que chamamos de edifício é o que resta para ser vivido, habitado, tanto pelo corpo como pela alma do Homem, e por alma refere-se o imaginário, a parte mais abstracta do ser. Porque o esquisso que se lhe pode anteceder apenas pode ser habitado pelo imaginário de cada um. Enquanto o esquisso poderá deambular mais seguramente no espaço virtual do arquitecto e dos seus admiradores, o edifício que dele surgiu terá de ocupar um espaço mais amplo e mais restrito de acções. Tudo o que nele o espectador visualizar estará sujeito ao confronto existencial de todos os seres vivos, a vida e a morte. Facto qual, é ridicularizado no interior da mente humana.

⁴ ANDO, Tadao. *Conversas com Michael Auping*, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.25.

⁵ ANDO, Tadao. *Conversas com Michael Auping*, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

Mas de um edifício que não apresente nenhum destes paradoxos existenciais, como será ele? Como será o seu autor responsável? Deveria ser aborrecido e absurdo um espaço real que não apelasse ao emotivo humano, que é a sua particularidade que mais o distingue de todos os restantes seres vivos. E o edifício é isso, um mar de ficção a desenrolar as suas ondas numa extensa areia de matéria moldada pela mão do Homem.

“... um edifício não é uma forma apenas. É preciso oferecer às pessoas uma experiência do espaço.”⁶

Tadao Ando fala algumas vezes do espaço secular e do espaço sagrado, que na sua união formam para si o espaço ideal, sendo importante referir que por secular entende o espaço que nos prende a uma linha de tempo, o tempo da vida, a uma quarta dimensão. O sagrado é o lado da reflexão, da viagem no cosmos, no infinitamente abstracto, do pensamento, do imaginário humano.⁷

Esse sagrado a que se refere Tadao Ando, representa o espaço virtual, como o espaço do abstracto, da reflexão, do pensamento, do qual o Homem é dotado de capacidade. É ele que permite o edifício surgir, tornar-se uma coisa real. Se é agradável a alguém ou não, se lhe é atribuído algum fundamento para existir ou não, isso não impede a fatalidade do seu acontecimento. Ergueu-se e enquanto assim se mantenha, existe. Agora o apelo do ensino arquitectónico procura consciencializar o estudante arquitecto, assim como os já profissionais da área, a sustentarem os processos que erguem o edifício apenas se o mesmo tiver razão de o ser, enquanto espaço real, porque todo o espaço que ele venha a albergar irá ter uma função. O simples existir para ser olhado já será por si só uma facticidade que condicionará o rumo do Homem. Porque para o olhar ele poderá parar, e se não parar ele terá de desviar a sua atenção de outros focos. E essas simples e tão aparentemente descabidas acções são fortes razões e condicionantes de todos os movimentos socioculturais. Não tivessem já palavras e pinturas revolucionado a história, continuando-o a fazer a todos os segundos que passam. As imagens que vemos e interpretamos todos os dias tanto subsistem no real como no virtual. Actualmente verificam-se mais no segundo, dada a era digital do nosso contemporâneo e, elas sim, são as messageiras mais mediáticas da ideia. A ideia é o fundamental quando o imaginário de um arquitecto ou de qualquer outro indivíduo, se assim se poderá chamar, artesão do imaginário, está a trabalhar. É ela que constrói a sociedade. A ideia cria imagem, a imagem transmite a ideia, ou pelo menos tem o intuito de o fazer.

⁶ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.21.

⁷ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

A ideia sobre algo que nos surge na mente é visualizada como uma imagem e acaba por ser essa imagem que nós, quando queremos transmitir a ideia que ela representa a alguém, tentamos esboçar ou criar no espaço real.

Quando um indivíduo esboça uma imagem num pedaço de papel, poderá fazê-lo de uma forma muito perfeccionista que ilusoriamente ou não, sentirá que a imprimiu na sua íntegra, contudo existe algo que de facto somente conterà uma parte de si, a ideia que a essa imagem o autor quis acoplar. A complexidade do cérebro humano não permite transmitir a ideia da imagem sempre de uma mesma forma para todas as pessoas que a observem, resultando daí um vasto número de interpretações que poderão originar em algo semelhante ou simplesmente antagónico.

No final, a ideia do autor representada através de uma imagem terá a ingrata habilidade de se esgueirar do seu verdadeiro propósito ou essência, mesmo perante um olhar atento, pois o intérprete não está dependente do autor para a imaginar novamente, condicionado pelo real da imagem mas não o real da ideia.

Quando este processo se verifica a uma escala ideológica bastante maior, a confusão de interpretações criadas da mensagem do nosso espaço virtual imaginário para o espaço real, onde o nosso corpo habita, poderá ser consideravelmente preponderante na organização do espaço em geral. Porque a ideia ganha movimento de entre muitos indivíduos, só não se encontra no seu estado mais puro e, talvez mesmo devamos não considerá-la como a ideia inicial transformada, mas como novas ideias independentes e distintas umas das outras, ou seja, com vida própria.

Forma, tempo, movimento

“Quando sobre uma folha de papel branco marcamos um ponto, ... este ponto organiza tal folha, tal superfície, tal espaço, a duas dimensões ... dois valores (x,y) ... levantado ... ele organiza o espaço a três dimensões ... três valores (x,y,z) ... Mas existe uma terceira hipótese ... o mesmo ponto ... não parado, não estático, mas em movimento ... haverá que acrescentar uma quarta dimensão t (tempo).”⁸

O tempo deverá ser mesmo a incógnita exponencial da vida que mais deformará a própria forma em auxílio de uma dinâmica existencial ao nosso redor. É difícil estabelecer uma posição em relação à questão da dicotomia do espaço, movimento e tempo, pois estes

⁸ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.9.

encontram-se inerentemente intimamente interligados. Todavia, em parte, isto mesmo parece não fazer sentido algum. O tempo existe como um marco, um marco do envelhecimento, por exemplo. A decadência está ela sim inerente ao Homem e aos elementos do real que o rodeiam e sustentam, mas se ela não existir então o tempo não passaria mais do que um marco de acontecimentos. Mas então o que representaria o passado? Estaria este despojado de todas as suas actuais magnitudes humanísticas? A verosimilhança de passado e futuro deste modo colocada surge em detrimento do envelhecimento. Do envelhecimento porque ele deforma a forma do espaço. Assim como o movimento o faz.

Quando vivemos, quando habitamos este mundo como espaço real, a forma ou as formas estão presentes em todo o lado, sejam pela imagem que a representa ou pelo seu negativo, sendo elas as responsáveis pelo modo como o espaço está organizado.

“ ... os volumes são envolvidos por superfícies, estas são geradas por linhas e estas ainda por pontos”⁹, concluindo-se que são “acontecimentos de organização do espaço, aos quais se dá o nome geral de formas.”¹⁰

Fernando Távora explica a existência de um espaço, animado pela forma, seja ele a duas, três ou quatro dimensões. Esse espaço diz não ser naturalmente percebido pelos nossos olhos, pela maneira como ele realça os elementos nele constituintes. O exemplo mais simples, o da folha de papel branco com um ponto, mostra que a forma realçada é o ponto, contudo o seu envolvente que passa na maioria das vezes despercebido também é elemento, também é forma, é matéria, e tanto é o negativo do ponto, como o próprio ponto é o seu negativo.¹¹

O espaço que o nosso corpo habita tem um lugar mais visível que outro. Diga-se que num dado compartimento existem paredes, porta, janela, armário, televisão, que constituem tal como o nosso corpo presente a observá-los, as formas concretas mais facilmente perceptíveis. Todavia não podemos descurar que existe também o ar. Este ar também ocupa o espaço, mesmo sendo ele menos visível a olho nu. Consideramos então todos os primeiros elementos como a imagem, a imagem que conseguimos perceber mais rapidamente. O ar representará então exactamente o negativo dessa mesma imagem. Ela está lá, apenas não se revela tão facilmente de ser compreendida. Esse negativo também tem forma, assim como os outros elementos, e é a forma mais flexível se assim poderemos dizer. Isto acontece porque esta determinada forma é mais susceptível a transformações dada a sua

⁹ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.12.

¹⁰ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.12.

¹¹ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999.

versatilidade material. Ela molda-se mais facilmente que a televisão ou as paredes, ou qualquer outro elemento, e basta que alteremos a posição de qualquer um desses, incluindo o nosso corpo, para que essa forma, a que assumimos de negativo, se altere. Assim, sempre que nos movemos a forma do espaço do nosso envolvente transforma-se, padecendo de inúmeras e incontáveis alterações a cada pequeno instante. Talvez seja mesmo ridículo pensarmos o espaço dessa maneira, mas para o arquitecto isso deveria estar mais presente na idealização de um espaço do que parece estar, como refere Fernando Távora. O arquitecto de um espaço tem de ter a noção das alterações que o negativo desse mesmo espaço irá sofrer com o adicionar ou retirar de elementos, tendo de ter o cuidado também de perceber como variam conforme a sua dinâmica. No fundo o movimento inerente ao tempo também está inerente à forma de um espaço a que se ligue.

“... porque o espaço é contínuo e porque o tempo é uma das suas dimensões, o espaço é, igualmente, irreversível.”¹²

Esta ideia de espaço irreversível tem vindo a ser acompanhada e, de certa forma enaltecida, pela ideia pouco conformada de tempo irreversível por parte de muitos indivíduos. Pela mesma razão nota-se no cinema algumas obras como *Regresso ao Futuro*, de Robert Zemeckis, anos 1985, 1989 e 1990, compondo uma trilogia de ficção científica em que um certo indivíduo consegue descobrir e desafiar as leis da física ao desenvolver um mecanismo, que lhe permite viajar no espaço temporal, podendo alterar o presente e o futuro consoante a sua vontade e perícia. Mas não só ao passado lhe é permitida a ousadia de visitar, o futuro também faz parte do jogo. Nota-se que o arrependimento do Homem pelas suas acções, por norma é assente no passado e não no que poderá advir dele, ainda que passado, presente e futuro estejam intrinsecamente ligados.



Figura 1 - Back to the Future, Robert Zemeckis

Quando existe desejo é mais notável aferi-lo pretensiosamente a uma procura pela alteração de acções passadas e a ida ao futuro como acontece também no filme de 2002, *The Time Machine*, de ficção científica de Simon Wells, deve-se à procura de respostas para um

¹² TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999.

determinado e inalterável passado. Neste filme o protagonista depara-se com uma realidade inconsolável de que o espaço-tempo pode ser viajado, contudo o destino atribuído às suas personagens de uma maneira ou de outra conclui-se sob a mesma fatalidade. No caso em questão alguém morre de uma maneira e o actor principal conseguindo então voltar atrás no tempo, apenas consegue alterar a maneira como a fatalidade da morte acaba por surgir. O que acontece é que este resolve viajar em muitos anos no futuro na esperança de encontrar resposta, num povo mais sábio e desenvolvido, para o seu passado.

Ao contrário do espaço real, no espaço virtual o tempo pode até ser reversível, sendo considerada para isso uma realidade paralela em que o tempo a decorrer em simultâneo não corresponda, mas mais importante é verificar que aqui o espaço será dotado de uma descontinuidade.

Se considerarmos o tempo um mero conceito de marco temporal, sendo passível de crítica e contracrítica, então é no espaço virtual que devemos procurar a lacuna existencial que nos permitirá deslocarmo-nos na sua linha e alterar as diversas acções, que nela ocorrem a nosso bel-prazer. O espaço virtual é o espaço em que esta teorização de tempo se torna mais evidente e de longe mais aceite, pela sua versatilidade e flexibilidade. Deste modo ele é passível de ser considerado descontínuo, dada a sua particular emancipação face à dimensão temporal.

As construções ou os projectos depois de executados são susceptíveis, na maioria, a aprimoramentos, mas não a alterações de raiz, sendo que alguns problemas construtivos exigiriam medidas práticas mais severas e rigorosas para que a obra ficasse em condições mais que razoáveis. Num espaço semelhante ao virtual, isso já seria possível. O espaço virtual que aloja os nossos projectos ainda por executar no espaço real, podem ser considerados de uma certa realidade, a dita realidade virtual, mas que só a mente pode habitar, não o corpo, não a matéria da nossa carne, da nossa pele, dos nossos ossos, assim como a do betão, do vidro ou o plástico. Ou seja, a alteração radical, de um pormenor construtivo ou outros elementos formais, seria viável no espaço virtual em prol do rejuvenescimento de uma obra arquitectónica. Note-se aqui uma vez mais a supracitada contenda contra o envelhecimento. A variável tempo é aqui posta em causa não pela viagem no seu espaço, mas vista a sua reversibilidade ela mesma já não se torna tão condicionante ao que queremos fazer, que é alterar o projecto. O tempo, por isso, não está propriamente aqui em causa. O factor predominante é a moldabilidade da continuidade do espaço que deixa de estar intrinsecamente ligado à irreversibilidade do tempo. Os projectos tridimensionais computacionais, ou até de quatro dimensões, com a vantagem do tempo poder ser reversível ou mesmo desprezado, são dotados de uma capacidade representativa da realidade do espaço real extraordinária, podendo albergar representações que simulam, ainda que irrealmente, condições próximas do real que habitamos em corpo e mente. Essa é uma vantagem em

degradação das mediáticas maquetas de estudo dos projectos arquitectónicos, de engenharia e design.

Retomando a ideia de irreversibilidade do tempo e o desejo humano de o reverter no filme *The Time Machine*, quando o protagonista avança no tempo, pode-se dizer que para alterar um espaço cronológico as respostas poderão mesmo encontrar-se num futuro e não no convencional passado em que erradamente se centra a atenção, em modificar a acção realizada. Ou seja, para se poder agir acertadamente no presente evitando um passado desastroso, o mais fiável será estar no futuro, observar o que foi feito, que erros foram cometidos, criticando as devidas consequências que daí advieram.

Por outro lado o filme também retrata em paralelo talvez uma situação que vivemos no momento. A sociedade refugia-se ou espera refugiar-se numa mentira cada vez mais uma verdade conforme o tempo passa, a “realidade impossível”. O certo é que se as pessoas pudessem viajar no tempo, muito possivelmente aceitariam um certo futuro em prol da evolução da tecnociência e das crises socioculturais que assolam o presente e que têm tendência para ainda se virem a verificar. Desde que fossem ultrapassadas como é óbvio. O futuro muito possivelmente também será mais pretensioso porque se pode ver actualmente que os corpos da sociedade estão impregnados de um vício, o da tecnociência.

“the technology enables us to do interesting things quickly and simply. There is a pleasure in its efficiency.”¹³



Figura 2 - Imagem do filme Time Machine por volta do ano 800 000

Uma contradição da evolução da tecnociência em *Time Machine* resume-se ao facto de que as adversidades e crises socioculturais resultado das imponderâncias do Homem o levaram a um estado de civilização, em parte, com um nível de desenvolvimento bastante semelhante aos

¹³ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.19.

primórdios da humanidade, em que o mundo precisa ser compreendido e apreendido nas suas consciências de novo. Ou seja, apesar de se observarem características informais para um tempo primitivo, a essência da sua cultura resumir-se-ia a um estilo de vida e de educação rudimentares. A única mais-valia que os diferenciaria, e que se observa principalmente no final do filme, são alguns dos vestígios de inteligência artificial, hospedados num espaço virtual artificial, criado pela antecedente humanidade.

Deste modo recorreria a algo reflexionado pela filósofa Hannah Arendt que defenderia que o Homem um dia seria o principal responsável pela sua própria destruição.

“A conquista do espaço e da ciência que a tornou possível aproximaram-se perigosamente deste ponto. E se alguma vez o chegarem de facto a alcançar, a dimensão do homem não será simplesmente encurtada em todos os parâmetros por nós conhecidos - será destruída.”¹⁴

O mundo da tecnociência é o mundo do cientista, dos homens das ciências exactas, que no seu dia-a-dia perpetuam a razão e não a emoção. Eles usam a emoção como algo físico e dirigem-se a ela como “algo de físico está presente, mas nunca se mostra”¹⁵. O cientista apesar de não poder desligar o seu emotivo na sua totalidade, tenta, a todo custo, como Niels Bohr diz, renunciar “a uma explicação da vida no seu sentido corrente”¹⁶, de modo que seja mais puro o pensamento sobre as suas questões e confusões. Porém, é a ânsia de conquistar a razão do espaço, a procura do domínio do conhecido e do desconhecido, que os leva, por vezes, não só a sacrificar a sua emoção, como também a emoção e vida dos que o rodeiam.¹⁷

O tempo marca então cronologicamente uma evolução que ironicamente, segundo Hannah, poderá significar o aproximar da destruição. Referindo também para o caso, a Revolução Atómica, que veio causar catástrofe ao Homem, apesar do suposto avanço registado.¹⁸

Em Arquitectura não será muito diferente a apetência pela mesma. Se a cada dia que passa a tecnociência evolui significativamente, muito possivelmente daqui a um futuro de médio e longo prazo, especulativamente tendo a sociedade já ultrapassado as diversas crises contemporâneas, dos mais vastos conteúdos e temáticas, o espaço real estará dotado de uma

¹⁴ ARENDT, Hannah. Entre o Passado e o Futuro, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006, p.289.

¹⁵ ARENDT, Hannah. Entre o Passado e o Futuro, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006, p.276.

¹⁶ BOHR, Niels, in, ARENDT, Hannah. Entre o Passado e o Futuro, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006, p.277.

¹⁷ ARENDT, Hannah. Entre o Passado e o Futuro, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006.

¹⁸ ARENDT, Hannah. Entre o Passado e o Futuro, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006.

materialização de projectos mais excêntrica, arrojada e fidedigna. Ironicamente ou não, com a já contagem decrescente para a primeira viagem lúdica à lua, já também existem projectos de estudo em curso para a sua colonização, onde não havendo atmosfera e em que a gravidade se verifica bastante distinta da terrena, a arquitectura desses espaços será desafiada. Estruturalmente e esteticamente. As vastas e não convencionais condicionantes serão factores que submeterão a actual construção, essa sim convencional, a rigorosas críticas do imaginário e da razão humana. O tridimensional virtual, nas tecnologias computacionais, testará os projectos concebidos ao mais alto nível de rigor e exigência, pois a máquina hoje em dia já leva um forte avanço em matérias que exijam cálculos matemáticos bem mais precisos.

Está bastante patente nos quotidianos dos estudantes, seja de arquitectura, engenharia, design, entre outros, assim como em gabinetes profissionais, que o virtual se tornou viral e que sem ele parece não haver sobrevivência nesses mesmos meios. A luz natural e artificial, o aquecimento e arrefecimento de edifícios, as intempéries de um determinado lugar podem através de meios computacionais serem simulados e isso realça a crença que lhes é depositada e a procura crescente de especialistas em software informático próprio.

Portanto, já se constatou que movimento é íntimo à forma. Qualquer que seja o espaço, real ou virtual, ao surgir movimento as formas espaciais transformam-se e o tempo, sendo devidamente considerado, regista-as.

O artista do espaço, O artista da forma

“... o artista não é uma qualidade especial de homem, mas cada homem uma qualidade especial de artista...”¹⁹

Fernando Távora alega e defende que todo e qualquer homem é intrinsecamente responsável pela organização do espaço que vive, não todos com a mesma presença, mas ainda assim responsáveis sem que à parte se possam colocar. Diga-se que ninguém pede para nascer e nunca se tem a fiel certeza de quando se vai morrer, sendo que no fundo tudo acaba por se manifestar através da incerteza natural da vida, porém, pelo menos enquanto se é responsável pela metamorfose dos seus espaços, esteja-se mais ou menos presente. O tempo patente na transformação formal do espaço é olhado pelo seguimento de épocas diferentes e por uma mesma época, que no seu conjunto demonstrarão num presente, uma organização

¹⁹ COOMARASWAMY, Amanda, in, TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.20.

espacial organizada ou desorganizada, conforme o entendimento e a harmonia dos homens. À “organização desorganizada” o autor atribui-lhe apenas uma distinção de ocupação espacial. É de referir ainda que na organização do espaço da qual o homem tem um papel relevante que existem factores naturais pré-existentes e factores de carácter sociocultural que são criados e se vão desenvolvendo também como condicionantes de qualquer aspecto formal do espaço que seja posto em causa. Circunstância é a denominação que Távora atribui então ao “conjunto de factores naturais e humanos”²⁰ e segundo o mesmo “a circunstância é tão fundamental para a definição da forma como a água é indispensável para a vida do peixe”. A falta de ligação entre a forma e a circunstância priva o observador de chegar ao entendimento puro da mesma, ou seja, “da sua verdadeira realidade”^{21,22}.

O espaço não tem significado sem o elemento humano (Tadao Ando) e não é verdadeiro quando as suas formas estão separadas das suas circunstâncias (Fernando Távora).

“... a arquitectura não é apenas uma forma, não é apenas a luz, não é apenas o som, não é apenas o material, mas a integração ideal de tudo. O elemento humano é a chave que reúne tudo isso. Um grande edifício só começa a viver quando alguém entra nele. Uma forma não é imaginação. Uma forma engendra a imaginação.”²³

Todavia as circunstâncias que o Homem deve conhecer para poder ter consciente a verdadeira realidade nem sempre devem ser tomadas em conta em termos condicionais ou como factor preponderante a respeitar numa criação formal.

As circunstâncias são um conjunto de aspectos negativos e/ou positivos, sendo que os primeiros devem ser evitados e os segundos, em demasia, podem significar utopia. Esta é dotada de uma impossibilidade eterna de materialização ou concretização. A criação formal tem como consequência a criação de uma ou mais circunstâncias e sabe-se que elas moldam directamente ou indirectamente o espaço pela influência que têm no imaginário dos indivíduos racionais.²⁴

Posto isto, sabemos à partida que ao idealizarmos um espaço a ser construído, somos influenciados ou condicionados pelo existente, que é a, ou as circunstâncias presentes. Conforme a avaliação da situação com que nos deparamos, o espaço virtual onde o nosso

²⁰ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.22.

²¹ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.22.

²² TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999.

²³ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.25 e 26.

²⁴ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999.

pensamento habita deve ser capaz de discernir o peso que as circunstâncias reais que são passíveis de ser aceites ou rejeitadas terão no projecto em si.

Uma das circunstâncias que Tadao Ando fala a respeito do idealizar de um espaço novo, sendo uma das suas maiores preocupações, é o da harmonia desse mesmo com o seu envolvente.

“A arquitectura deve ter seu próprio universo, mas, ..., ela deve sentir as forças e o vigor do sítio. ... Num local urbano, é preciso ser prático e o terreno específico deve dialogar com os outros edifícios e com os caminhos, com a maneira como as pessoas se deslocam.”²⁵

Uma das responsabilidades de um indivíduo que seja arquitecto é perceber até que ponto o que se cria será harmonioso com o existente ou destoante do mesmo. O destoante não significa o errado. Se nos referirmos, por exemplo, a um espaço desorganizado e obsoleto, mesmo das suas próprias funções, muito possivelmente iremos querer alterar o rumo que essa circunstância nos aponta, não a seguindo, mas tomar partido pela circunstância oposta, quiçá chamar à atenção da sociedade de que algo está mal e criar-lhe novas circunstâncias menos comprometedoras de um futuro saudável e promissor.

O Homem precisa então defrontar a realidade circunstancial de que quaisquer das suas acções aplicadas ao real tem implicações no futuro. O passado e o futuro devem delinear o espaço para que haja uma correcta organização do mesmo, ainda que a utopia nunca se possa soltar do imaginário para ocupar um lugar mais concreto no real.

Qualquer profissão exercida pelo agente humano também ela será responsável pela organização do espaço.²⁶ Toda a actividade humana desempenha à sua maneira de uma forma mais concreta ou abstracta, um papel que traduzirá o espaço num talismã da vivência da sua sociedade. A forma deve advir de um todo e não de uma parte, por muito que seja apenas um indivíduo a materializar uma forma, esta tem, por ordem de significado existencial, que estar intrinsecamente ligada a um uso e aceitação generalizado.

“A delapidação é assim um processo de criação de formas desprovidas de eficiência e de beleza, de utilidade e de sentido, de formas sem raízes, verdadeiros nado-mortos que nada acrescentam ao espaço organizado ou o perturbam com a sua existência.”²⁷

Este processo é descrito pela deterioração do espaço, resultado da desarmonia do pensamento de cada um e a um individualismo tornado realidade. Num sistema em que de

²⁵ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.23.

²⁶ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999.

²⁷ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.27.

uma maneira ou de outra, a arte de projectar um espaço é reservada a todos os intervenientes que se apresentam vivos, qualquer decisão também se dirige à vivência de todos eles. As nossas vidas são feitas de escolhas certas e escolhas erradas, em que umas se vão destacar mais na organização espacial do meio em geral e outras de modo mais particular e anónimo. Mas todas elas influenciarão o aspecto formal do espaço e a cultura daí gerada. Más decisões de peso relevante não se apresentam apenas, ou necessariamente, nas plantas, cortes e alçados de um dado edifício, porque o artista do espaço não é só o arquitecto ou o engenheiro, ele vai para além disso. Portanto a deterioração de que às vezes tanto nos queixamos tem autores ou origens mais abstractas, se assim se pode dizer. Um cliente, por exemplo, quer uma casa, uma habitação para a família, ele pode estar condicionado pelas leis locais, como o está o arquitecto responsável pela obra, porém o mesmo, dentro dessas condicionantes ou mesmo circunstâncias, apontará ainda mais circunstâncias. Essas resultarão do seu estilo de vida particular, do seu modo de ver as coisas, dos seus desejos e preconceitos, da sua propensão em aceitar certas circunstâncias e rejeitar outras. No fim, quando a encomenda do edifício, do espaço habitacional é cedida à responsabilidade do arquitecto, ele estará sujeito a todas essas circunstâncias mais as do seu próprio ser, que terão todas de se confrontar e, onde quem paga terá o direito a fazer soar mais alto as suas.

“A leitura do local, a descoberta de objectivo, sentido e finalidade do projecto, o projectar, planear e formular da obra é por isso não um processo linear, mas sim multiplamente entrelaçado.”²⁸

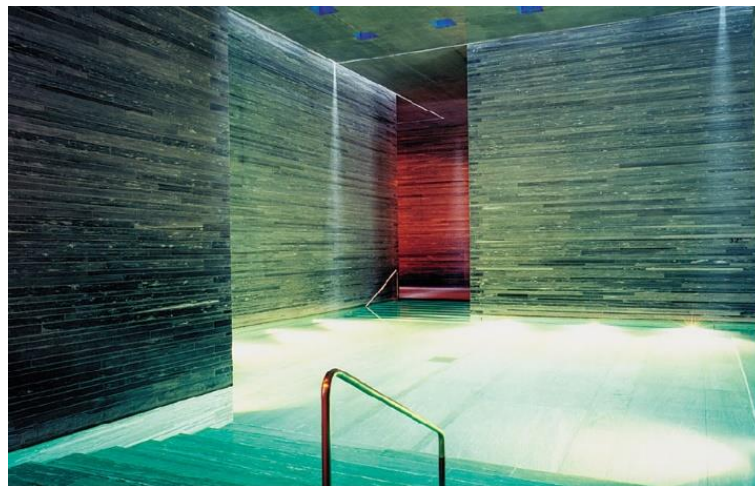


Figura 3 - Interior das Termas do Vale, Peter Zumthor

²⁸ ZUMTHOR, Peter. Atmosferas, Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p.7.

A expressão do espaço

“O espaço torna-se disponível não apenas para conter, mas por expressar.”²⁹

A complexidade que Tadao Ando tanto se preocupa em transmitir do seu pensamento, é uma interpelação para olharmos o lugar que nos rodeia não apenas com os olhos. O lugar do espaço é um misto de físico e emoção e nem sempre nos apercebemos devidamente disso, sendo que Távora defende mesmo que “O espaço é um dos maiores dons com que a natureza dotou os homens...”³⁰ e a natureza remete-nos a esse misto espacial.

Peter Zumthor fala-nos do ambiente que se manifesta no espaço como a atmosfera do lugar.³¹ Essa atmosfera é nem mais do que o espaço virtual, do nosso emocional, a interagir com o espaço real do que é físico.

“Entro num edifício, vejo um espaço e transmite-se uma atmosfera e numa fracção de segundo sinto o que é.”³²

O arquitecto, Peter Zumthor, dirige-se à percepção emocional como a percepção da vida, ao falar dela como a capacidade humana que temos de sobrevivência. O gostar, o não gostar, o temer, o ter frio ou calor, são todas elas percepções que nós expressamos distintamente, os sentimentos que nos assolam quando presenciamos um espaço. Serão eles resultado do que nos toca desse mesmo espaço, que Zumthor diz ser “Tudo, as coisas, as pessoas, o ar, ruídos, sons, cores, presenças materiais, texturas e também formas”.³³

Ao eliminarmos algo, como anteriormente tínhamos verificado em relação à forma, eliminamos um elemento que interagiu connosco, nem que apenas visualmente, transformando a forma e o que sentimos em relação ao espaço. Porque “Existe um efeito recíproco entre as pessoas e as coisas”.³⁴

A magia dos materiais revela a insipiência do Homem em relação ao mundo que o rodeia. No século XX o concreto foi demarcadamente introduzido na construção, de modo que o arquitecto passou a ter maior liberdade na capacidade formal do seu espaço arquitectónico.

²⁹ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.33.

³⁰ TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999, p.27.

³¹ ZUMTHOR, Peter. Atmosferas, Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

³² ZUMTHOR, Peter. Atmosferas, Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p.13.

³³ ZUMTHOR, Peter. Atmosferas, Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p.17.

³⁴ ZUMTHOR, Peter. Atmosferas, Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p.17.

Tadao Ando fala de “uma nova liberdade de expressão para a arquitectura”³⁵. A diminuição das restrições formais que estão associadas à alvenaria permitiu ao arquitecto ter uma assinatura própria para além da simples decoração ou ornamentação. Contudo, apesar das suas capacidades formais milagrosas, este tem as suas próprias limitações e, por isso, ao seu uso desmesurado e inocente ou ganancioso, a sua entrada no mundo arquitectónico não só registou dos edifícios mais bonitos e arrojados, como dos mais feios e aberrantes.³⁶

O vidro será o segundo material do século XX que se tornou viral ao desafiar a opacidade do concreto com a sua capacidade de dupla transparência, diz Ando. Transparência visual e lógica.³⁷

“A arquitectura consiste em dois elementos. Um elemento intelectual, a partir do qual nós devemos criar um espaço que seja lógico e inequívoco, que tenha uma lógica ou uma ordem intelectual. Ao mesmo tempo, para que o espaço seja impregnado de vida, é preciso usar os sentidos.”³⁸

Os sentidos aliam o emotivo ao mundo real e ajudam sendo um dos principais pilares influenciáveis ao mundo do imaginário, onde a criação arquitectónica tem a sua origem.

Os materiais, as estruturas, as razões geométricas não despojam o espaço real dos sentidos do espaço virtual, antes pelo contrário, eles procuram fidedignamente justificar o seu criador, por muito que isso se verifique uma árdua tarefa. Eles são a única forma actual, alheia ao computacional, que permite a outros indivíduos experienciar a criação dos seus próximos, como os arquitectos.

³⁵ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.35.

³⁶ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

³⁷ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

³⁸ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.38.

O espaço espiritual de Tadao Ando

Tadao Ando é uma referência, enquanto arquitecto, à concepção espacial, sendo notavelmente distinguido com inúmeros prémios de arquitectura, pelas suas distintas obras que exploram a relação do material com o imaterial. No primeiro capítulo é analisada a questão do espaço sem que seja abordado de uma forma linear, encontrando-se por isso, uma dicotomia, a do real e a do virtual, em que o último termo não só surge como um oposto, mas como uma continuação ao primeiro.

A ideologia de Ando e a forma como este trabalha os seus projectos comprova que se preocupa intensamente com a existência dessas conotações espaciais. Trabalha como arquitecto e acredita que isso implique que viva como Homem, de consciência plena no mundo que o rodeia, através dos sentidos humanos de que é dotado, em prol de uma obra que transcenda a razão, a lógica, o funcional. Estuda com o seu betão e com a Natureza que o envolve as relações humanas e interpessoais nos diversos espaços físicos, admitindo sempre que o corpo pode e deve, por vezes, transcender a matéria e procurar-se, assim como conhecer-se no cosmos do seu imaginário. Para isso Ando procura construir o espaço ideal, que na sua perspectiva é, já anteriormente citado, a união do sagrado e o secular. A obra não pode ser só emoção, nem pode ser só função e terão de prevalecer ambas para que tudo tenha sentido existencial.

“Na arquitectura, há uma parte que resulta do raciocínio lógico e outra criada pelos sentidos. Existe sempre um ponto em que ambas se chocam. Não me parece que se possa criar arquitectura sem essa colisão. ... Se a arquitectura fosse apenas uma questão lógica, o conhecimento e a capacidade de resolver as questões seriam suficientes, mas é provável que o resultado fosse insípido e desprovido de sentimento. Por outro lado, a sensibilidade não consegue, por si só, ir ao encontro das várias exigências feitas pela realidade, por exemplo, em áreas como a funcionalidade, a segurança e o sistema sanitário.”³⁹

O andar por aí de Tadao Ando em substituição prática da leitura de um livro não é pois um apelo para que não se preste atenção a um mesmo, que não se procure no seu conteúdo o conhecimento necessário para a vivência do nosso ser, mas sim uma chamada à atenção do ser que habitando um espaço emanado de emoções, deve interiorizar o que é exterior a esse mesmo livro, que no fundo é o espaço real na sua forma pura, para que seja um ser mais completo.⁴⁰

³⁹ JODIDIO, Philip. *Ando Complete Works*, Köln: Taschen, 2007, p.31.

⁴⁰ ANDO, Tadao. *Conversas com Michael Auping*, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

“... ler, estudar e conversar é bom para aprimorar a mente, para exercitá-la, mas você tem que sair pelo mundo e experimentá-lo. Você tem que ter contacto directo com os espaços, e com as pessoas. ... Você tem que descobrir quantas memórias essenciais pode acumular. Esta é a única maneira de completar a sua educação.”⁴¹

Como o arquitecto defende, boas memórias que sejam intensas também, são um legado precioso deixado às crianças, sendo que o arquitecto deve possuí-las para que possa ter o seu usufruto no desempenho pleno da sua actividade.⁴²

“A arquitectura esqueceu-se que o espaço pode ser uma fonte de inspiração.”⁴³

O arquitecto deve cultivar a sua própria ficção, procurando ampliar a cultura do seu imaginário.

Um conceito de um projecto pode ser considerado uma ficção, porque reside no espaço ficcional ou virtual do nosso imaginário. E um edifício reside sempre com essas duas componentes espaciais, o real dos seus materiais e a espacialidade geométrica que ocupa, a relação antropométrica com os seus ocupantes, e o que ela representa para os mesmos.

Esta ficção em Ando revela-se através da sua espiritualidade. O espaço ficcional ou virtual é transposto pela sua consideração pelo sagrado, que reside na pura contemplação dos espaços, tanto os que constrói com a sua opção material característica como o betão, simples e directos num sentido prático de uso, como o que deixa ao critério imaginativo de cada um inspirado pelos seus jogos formais de luz-sombra, cheios e vazios, e todos os componentes naturais que consegue conectar aos edifícios da sua autoria.

“As suas robustas paredes de betão estabelecem um limite.”⁴⁴

O vigor da materialidade que usa delinea o espaço físico de um local, declinando a incerteza de uma espacialidade real em prol de uma certeza viva de um corpo enquanto matéria.

“As paredes rígidas parecem suaves ao tacto. Elas excluem e depois acolhem, admitindo a luz, o vento e o visitante que passa, o qual deixa para trás a desordem da existência diária e se refugia num reino de tranquilidade.”⁴⁵

⁴¹ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.27.

⁴² ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

⁴³ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.29.

⁴⁴ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.27.

⁴⁵ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.27.

A transcendência da sua materialidade é alcançada pela entrada de rompante da Natureza, que despoja o corpo da matéria e eleva assim o Homem a algo mais que a sua carne, livre nas suas deambulações.

“No interior, só a luz e o espaço envolvem o visitante.”⁴⁶

Tadao Ando acredita no ser eterno não pelo dogma de uma religião, mas pela existência de um cosmos que permite o Homem ser mais que matéria. É na indagação pelo espaço ideal de uma autocontemplação humana, ou se quisermos, para uma meditação serena e profunda, que reside uma das bases ideológicas da sua arquitectura.⁴⁷

Contudo, Ando nem sempre consegue levar a cabo a sua vontade em relação à continuidade exterior-interior em que acredita. No entanto, no geral, as suas obras são um modernismo respeitador do carisma local em que são inseridas, condições geográficas, demográficas, socioculturais. Sempre que pode o arquitecto usa os elementos naturais do envolvente para que as suas imponentes construções de betão fiquem enraizadas de forma harmoniosa. A diferença dos seus edifícios poderá estar mesmo na sua crença de um real e um supra real.⁴⁸

É essa a ficção de Tadao Ando, a criação de um espaço real, que simultaneamente se torna supra real, ou ficcional. A diferença para a concepção do cinema com a obra de T.A. é que o arquitecto não procura manipular a mente dos que usufruem das suas obras com propósitos secundários consumistas. Uma obra humilde desse ponto de vista. T.A. projecta o espaço real com a devida conotação a um espaço ficcional na esperança de que as pessoas ao sentirem-se de bem com ele, procurem e descubram como sentir-se bem consigo mesmas. Investiguem respostas de si, em si mesmo. O cinema quase que nos alude constantemente ao não pensar, ou simplesmente espera que quando pensarmos, já estaremos no caminho das suas intenções, porque não é suposto que pensemos sobre um determinado paradigma e que no final cheguemos a uma conclusão. O que é suposto é que o filme nos leve a acreditar que o fazemos. Os processos humanos de pensamento e sonho são muito complexos, e são muito influenciáveis por imensas variáveis. A sétima arte usa a ficção não só para dar às pessoas o que elas querem ver, mas o que ele quer que elas vejam também, e como as vêem. Esse é o trunfo da manipulação da imagem e a manipulação do espaço virtual. A obra arquitectónica de T.A. também contém manipulação, mas apenas do espaço real. Ela proporciona a um raciocínio claro e conciso, sem pressões, sem temáticas, o Homem escolhe sobre o que quer

⁴⁶ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.27.

⁴⁷ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

⁴⁸ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

ver, sobre o que quer pensar, e não tem uma segunda opinião nesse espaço, não há uma segunda voz, só a sua. Daí ser considerado um dos maiores arquitectos do misticismo.

E se o mundo exterior está cheio de influências e segundas opiniões que transtornam a clareza e a sobriedade do pensamento do Homem, então Ando procura cuidar e tratar dessa cegueira humana sobrecarregada de emoções com uma arquitectura envolvida com a Natureza, por ela ser o que restará de natural, criando um refúgio perfeito para a conservação da dimensão humana.

A história de acontecimentos reais poderá ser considerada ficção, visto que uma ficção é assim considerada sempre que uma história é composta por elementos do imaginário, ainda que parcialmente. Posto isto, a história sobre factos reais, factos que tomaram lugar na cronologia do Homem, por vezes possui considerações ou factos misteriosos, não comprovados e outros destoantes de várias opiniões, sendo que acaba por conter sempre o seu fragmento do imaginário também. Susceptível de ser alterada de geração em geração.

O Homem sempre procurou não esquecer as suas raízes, a sua história do real, pelo menos o que resta sobre ela, sob variadas formas, a literatura, a pintura, a música, a escultura, a arquitectura e há bem pouco tempo, a fotografia e o cinema. Mesmo apesar de muitas vezes, toda essa questão da história e da memória factual, transmitida de geração em geração, incluir factos que parecem de um certo carácter hipotético, a história é e, sempre foi, considerada um pilar importantíssimo à cultura e sobrevivência do ser humano.

No que concerne às obras construídas de arquitectura, os museus e bibliotecas são os antros criados que arquivam um excedente de informação histórica. Enquanto os primeiros por norma são de temática única, os segundos albergam informação de temáticas variadas.

Em particular, no Museu Histórico Sayamaike, Tadao Ando trata a história da região enaltecendo-a com a própria Natureza, talvez por ser o elemento mais antigo e caracterizador da mesma, que possui sempre uma ligação memorial aos antepassados humanos.⁴⁹

“Ando concebeu os seus edifícios quase como se tratasse de Land Art, locais enterrados que lutam por emergir da terra e que, através da sua luta, dramatizam o encontro entre a arquitectura e natureza.”⁵⁰

⁴⁹ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

⁵⁰ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.32 e 33.

Casa Row, Osaka, Japão

“Uma vez transposta a porta, o visitante deixa de pensar no mundo exterior”⁵¹



Figura 4 - Alçada frontal, Casa Row

No bairro Sumiyoshi a sul de Osaka no Japão, esta obra de Tadao Ando, casa Row, é uma residência que se destaca da edificação envolvente pela sua fachada nua em betão que contém apenas uma porta para o seu interior. Esta simplicidade desempenha um papel fundamental naquela que é uma das provas de que o espaço sagrado existe realmente para Ando.

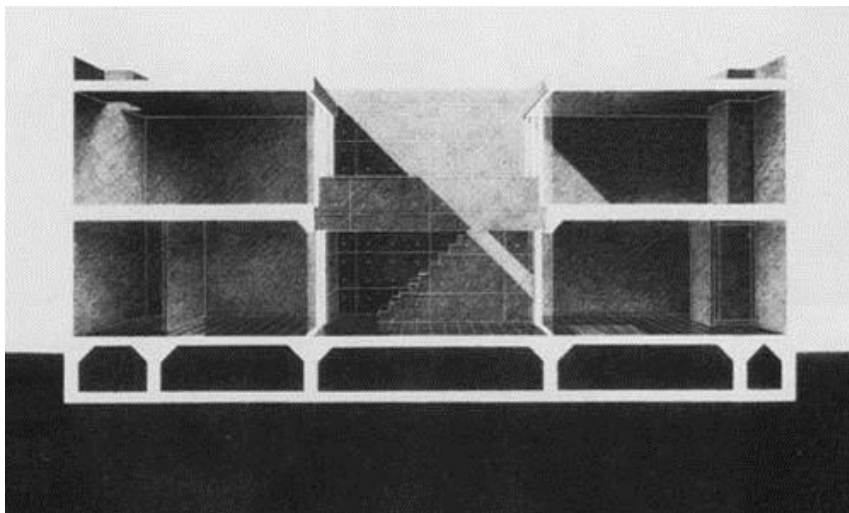


Figura 5 - Corte, Casa Row

⁵¹ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.27.

A entrada à direita é acompanhada pela sala-de-estar, seguido do pátio exterior e da cozinha e casa-de-banho respectivamente. No piso superior também da direita para a esquerda, temos um quarto, o exterior e a suíte para convidados. Os acessos são feitos pela escadaria no pátio central e a passagem superior, ambos ao ar livre. A Natureza está claramente implícita por essa mesma liberdade, remetendo a “uma modernidade que não nega a tradição japonesa”. Um dos pormenores de organização espacial interessantes é o facto de que alguém que se encontre num dos quartos terá de se deslocar no exterior para poder usufruir da casa-de-banho, situada no andar inferior aos mesmos. ⁵²

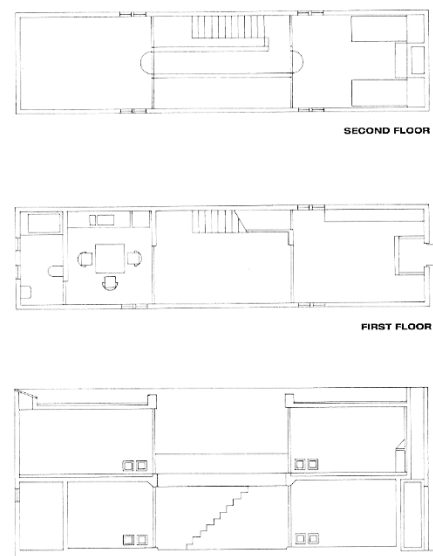


Figura 6 - Plantas e corte, Casa Row



Figura 7 - Vista a partir do piso térreo, Casa Row

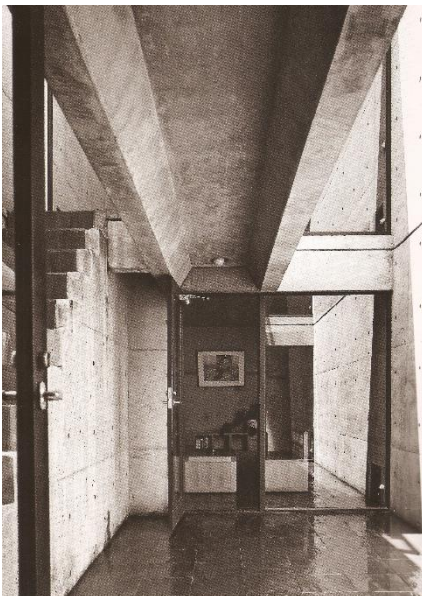


Figura 8 - Vista a partir do piso térreo, Casa Row

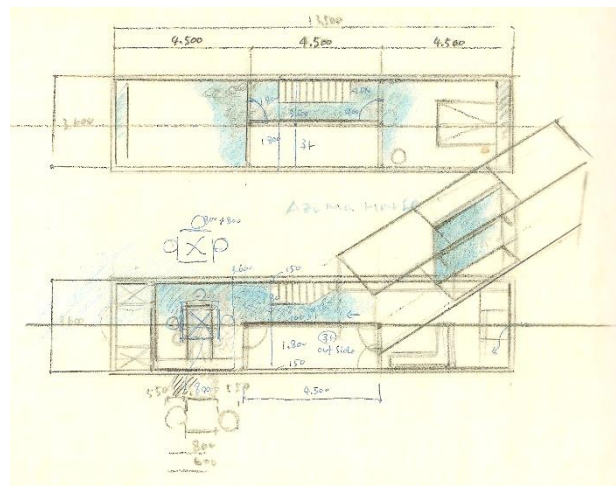


Figura 9 - Esquisto de Tadao Ando, Casa Row

⁵² JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.41.

Templo da Água, Hyogo, Japão

O Templo da Água, parte integrante do mosteiro Ninna-ji, em Hyogo, é um templo pertencente à seita budista mais antiga do Japão.⁵³

Uma parede de betão guia-nos para uma abertura que dá acesso a uma outra parede de betão curva, que precisa de ser contornada para se chegar ao espaço que ela protege.⁵⁴



Figura 10 - Templo da Água, entrada

Para lá da parede de betão existe então um lago oval com uma escadaria central no sentido descendente e, só assim, se entra no interior do templo. As flores de Lótus presentes no lago são o símbolo da iluminação para os budistas.⁵⁵



Figura 11 - Templo da Água, exterior

⁵³ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

⁵⁴ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

⁵⁵ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

No seu interior a única fonte de luz natural é proveniente de uma abertura que surge por detrás de uma estátua de Buda. Esta tem as suas costas orientadas a oeste para que seja a luz do sol poente a penetrar no templo.⁵⁶

A planta do templo é composta por um quadrado inserido num círculo, que representará algo semelhante à gestação, como um ser dentro do ventre materno, realçado pela madeira avermelhada que transmite uma sensação de calor irradiante.⁵⁷

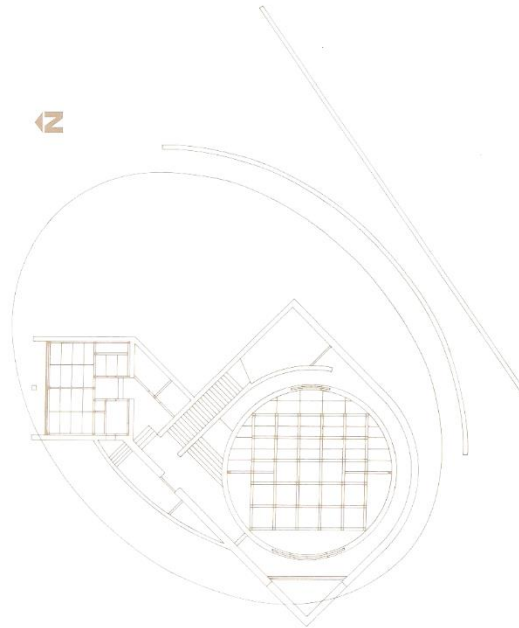


Figura 12 - Planta, Templo da Água

O templo localiza-se numa colina e possui uma ligação com um templo antigo que fica um pouco mais abaixo do terreno.

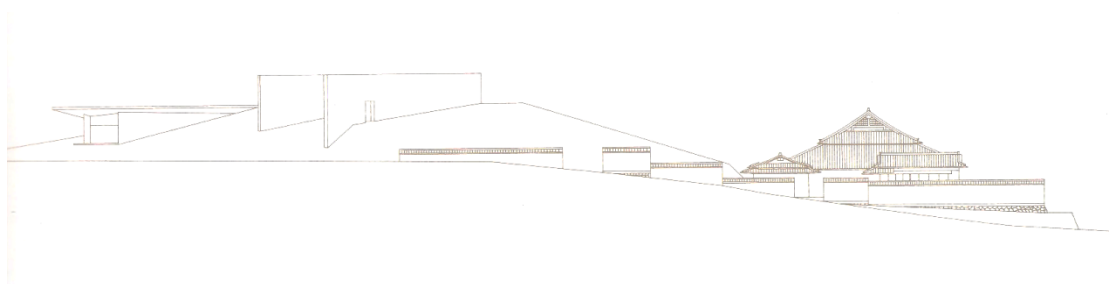


Figura 13 - Corte, Templo da Água e antigo templo (à direita)

⁵⁶ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

⁵⁷ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

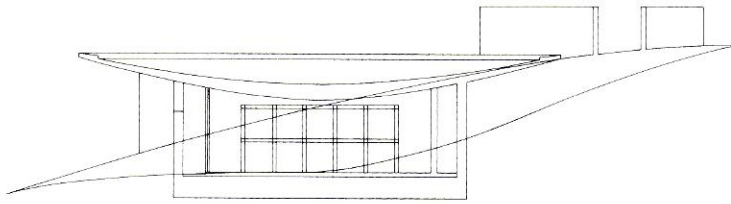


Figura 14 - Corte, Templo da Água

O arquitecto opta por uma cobertura de espelho de água em vez da cobertura tradicional, apresentando um desenho leve, sendo mais característico seu do ponto de vista técnico e espiritual.

Apesar da sua materialidade contrastar com a maioria de outros templos budistas, por ser o betão o material imponente, Tadao Ando consegue uma arquitectura apelativa à espiritualidade humana para aquele espaço aclamada.



Figura 15 - Templo da Água, interior

Igreja da Luz, Osaka, Japão

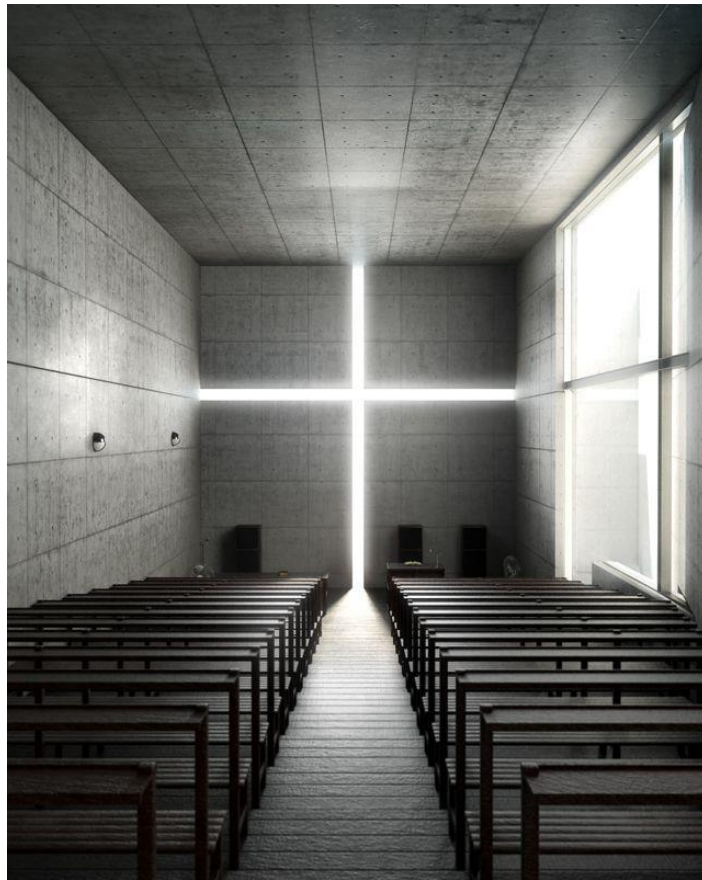


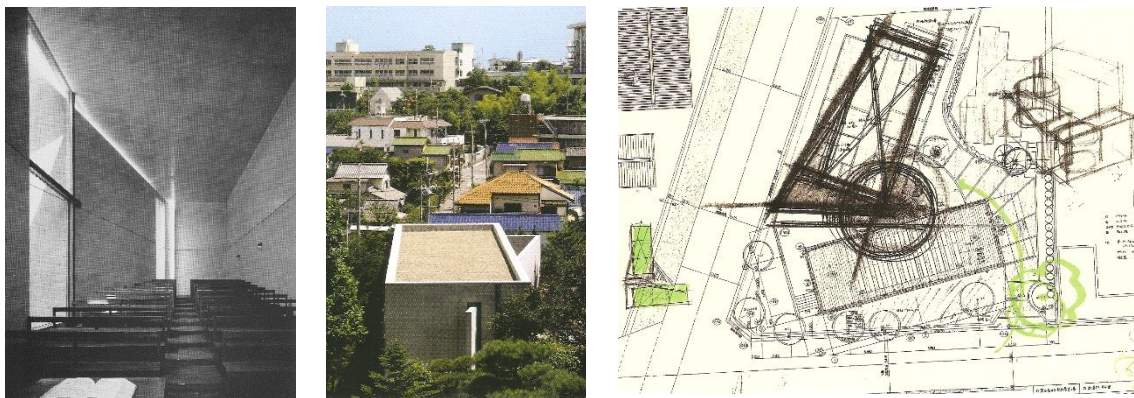
Figura 16 - Igreja da Luz, interior

A Igreja da Luz encontra-se numa área residencial e foi idealizada a pedido do reverendo Noboru Karukome, pertencente à Igreja Cristã sediada no Japão. O edifício é rectangular e é atravessado por uma parede isolada fazendo um ângulo de 15 graus com a mesma. A sua imponência é notável pelo betão e pelo espectacular contraste exterior-interior, luz-sombra. O piso interior é composto por soalho inclinado e o altar fica a uma cota inferior, afirmando o padre com a sua fé que “Jesus Cristo que desceu às profundezas de todos nós”.⁵⁸

Extremamente unido à sua espiritualidade, de toda a Natureza que o rodeia, Tadao Ando tinha a intenção de permitir a mesma de entrar livremente pela Igreja dentro, através de um dos símbolos principais de que esta é composta, a abertura em forma de cruz feita na parede junto ao altar. As rigorosas condições climatéricas levaram a que esse rasgo em forma de cruz fosse envidraçado impedindo o vento de penetrar esse espaço.⁵⁹

⁵⁸ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.127.

⁵⁹ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.



Figuras 17, 18 e 19 - Igreja da Luz - interior, exterior e esquisso de T. Ando da integração com a Escola

“Ao descrever este projecto o arquitecto refere-se a “uma busca da relação entre a luz e a sombra” e à necessidade de “um refúgio para o espírito”.⁶⁰

Contíguo ao espaço da Igreja, 10 anos depois, surge uma escola, porém a maneira como o arquitecto a desenhou parece negar a diferença de idades e das datas em que foram idealizadas e construídas. Tadao Ando projectou uma entrada contígua coberta que une o velho ao novo, com um pátio interior numa forma circular que une duas formas rectangulares e que funciona como uma pequena área de descanso, onde há também um jardim.⁶¹

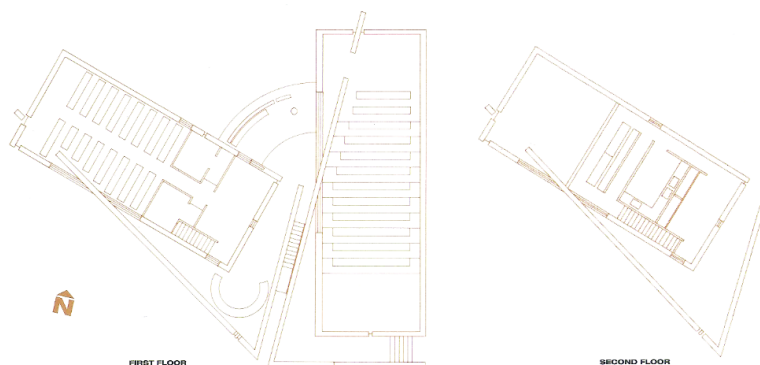


Figura 20 - Plantas, Templo da Água

Este novo espaço, maior que o seu antecedente vizinho, é também ele atravessado por uma parede de betão de 15 graus em planta.⁶²

⁶⁰ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.127.

⁶¹ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

⁶² JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

Museu Histórico Sayamaike, Osaka, Japão

“Decidi integrar o espaço envolvente na arquitectura para criar um lugar à altura da grandeza da história representada pelo Sayamaike, onde o próprio espaço envolvente se transforma em museu.”⁶³

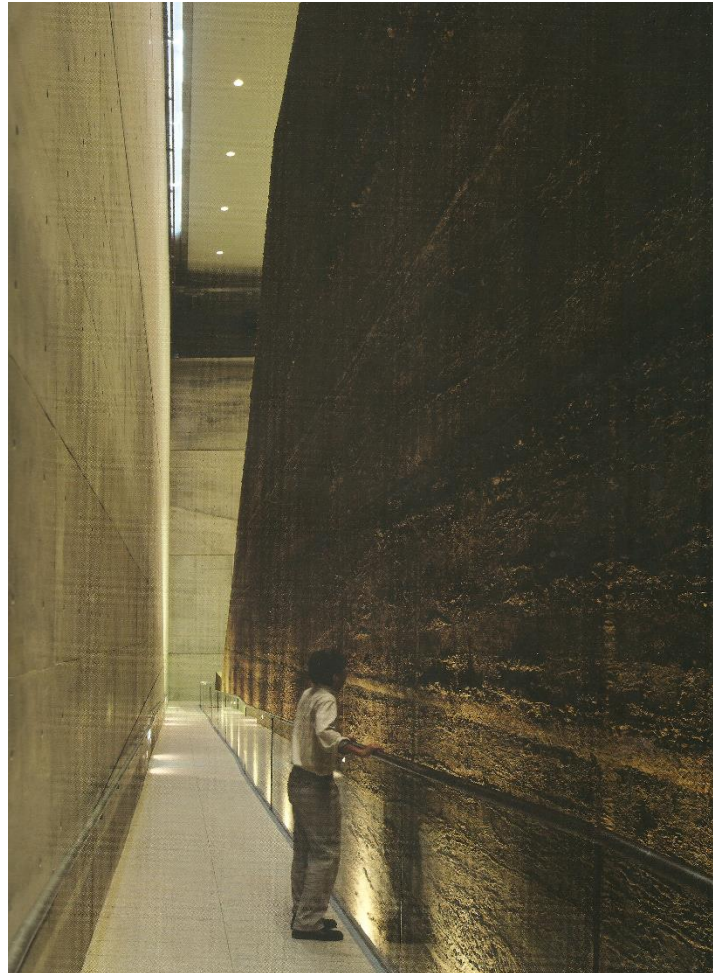


Figura 21 - Museu Histórico de Sayamaike, estrato do solo em exposição

O museu de Sayamaike está destinado ao reconhecimento do passado da engenharia civil japonesa. Situa-se junto a um importante lago de irrigação da região, surgindo de um rio que outrora tinha sido bastante relevante à sociedade local como entrada para novas culturas oriundas de terras estrangeiras. A principal peça em exposição é mesmo um estrato do solo que contém registos de importantes trabalhos feitos de séculos muito remotos.⁶⁴

⁶³ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007, p.33.

⁶⁴ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

O objectivo do arquitecto era tornar o próprio envolvente do edifício como parte integrante do museu, fazendo-o parte da sua história.⁶⁵

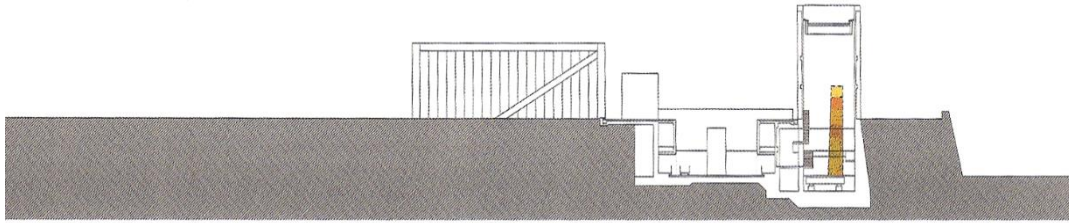


Figura 22 - Corte, Museu Histórico de Sayamaike

A entrada é composta por uma abertura redonda e uma plataforma sem guardas que estão aliadas ao som da água em constante movimento e aos efeitos luz-sombra produzidos pelas formas existentes.⁶⁶

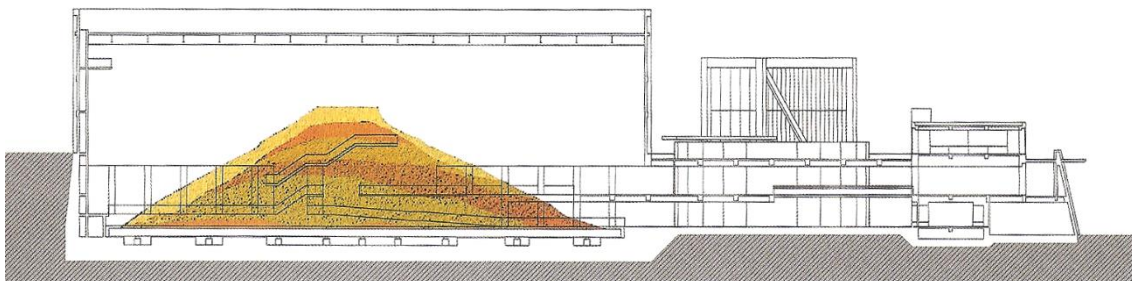


Figura 23 - Corte, Museu Histórico de Sayamaike

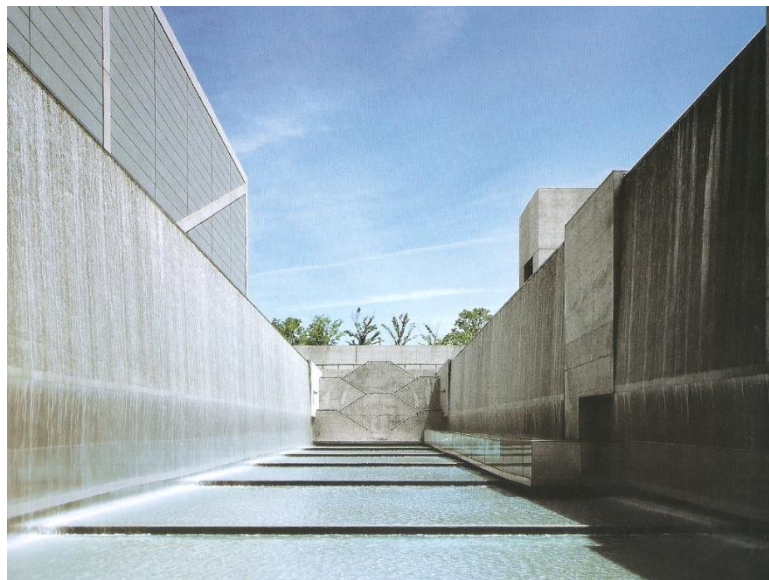


Figura 24 - Museu Histórico de Sayamaike

⁶⁵ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

⁶⁶ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

O percurso de entrada é delineado pela queda de água e pelos espelhos de água onde ela cai, tornando a imponente estrutura de betão enraizada no espírito naturalista do conceito.



Figura 25 - Museu Histórico de Sayamaike, água em cascata

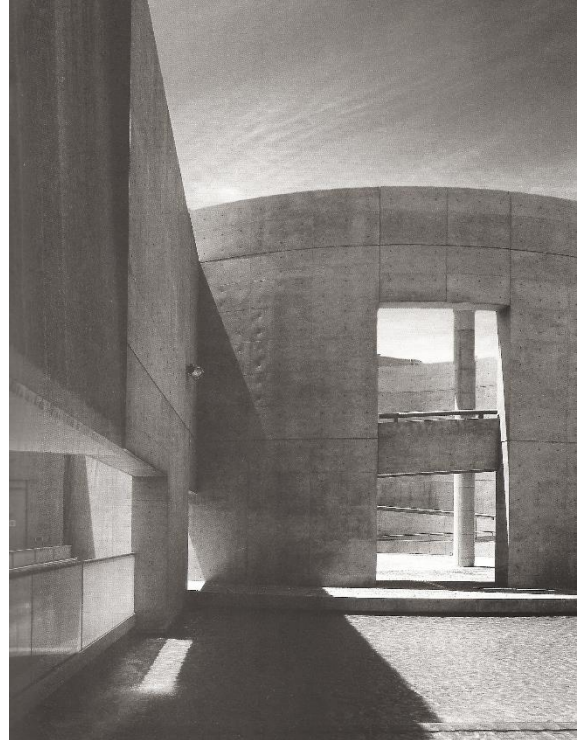


Figura 26 - Museu Histórico de Sayamaike

Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Texas, USA

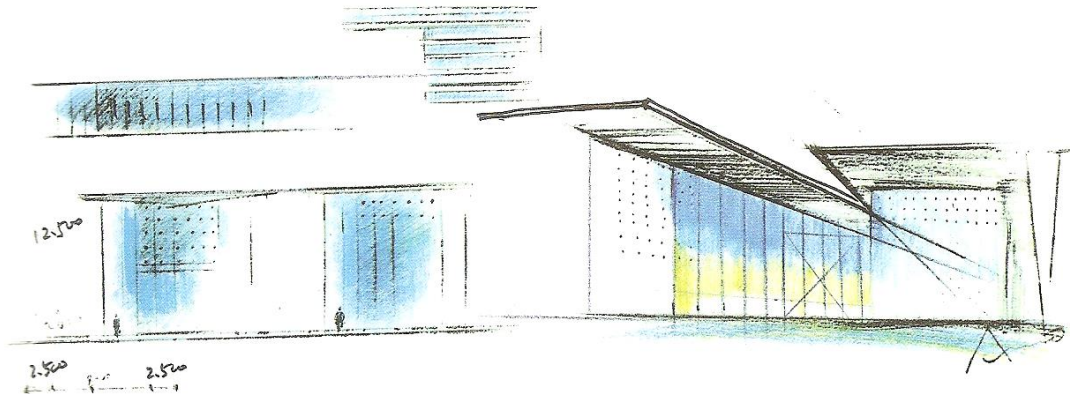


Figura 27 - Esquisso de Tadao Ando, Museu de Arte Moderna de Fort Worth

O arquitecto considera este seu projecto, um projecto corajoso, indo ao encontro da personalidade que diz ser dos artistas contemporâneos.⁶⁷

O projecto consiste num conjunto de caixas rectangulares paralelas que surge em referência às abóbodas do Museu de Arte Kimbell de Louis Kahn. O edifício apresenta um desenho de uma geometria bastante linear, à excepção da área do café e um espaço de exposição. As chamadas *engawas* japonesas são referidas pelo autor como as passagens exteriores entre as caixas.⁶⁸



Figura 28 - Museu de Arte Moderna de Fort Worth, exterior

⁶⁷ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

⁶⁸ JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.

“... eu vejo a imagem de um cisne voando sobre o terreno... O cisne pousa tranquilamente, conectando a terra a uma expressão futura”⁶⁹

Tadao Ando fala numa entrevista a Michael Auping que gostaria que a sua obra não servisse apenas ao seu propósito mais formal, o de museu, de expositor, nem que as pessoas se deslocassem ao mesmo para verem a tal imagem do cisne, ou o edifício em si, mas para viver o lugar, reflectir sobre si mesmas e “seus próprios sonhos”.⁷⁰

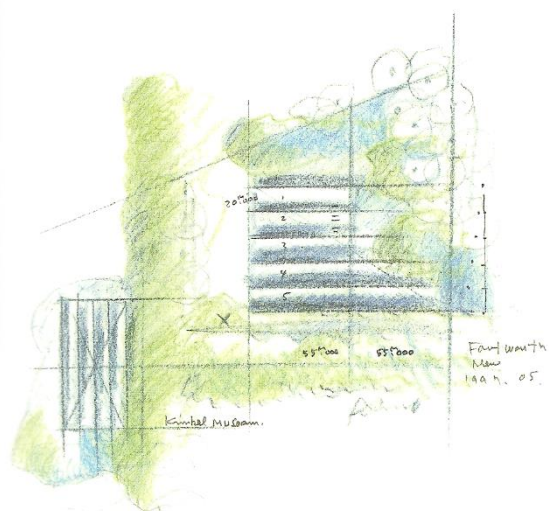


Figura 29 - Esquisto de Tadao Ando, Museu de Arte Moderna de Fort Worth

Ando é abordado pela questão da fantasia em relação ao seu conceito, do cisne e da água, mas replica que se trata mais de uma criação filosófica e espiritual, a incidência do pensamento do indivíduo sobre si mesmo.⁷¹

“Podemos fazer com que o natural penetre no edifício e o envolva, e implantá-lo correctamente para tirar partido de cada ponto de vista e do movimento da luz. Esta é uma obra sobre a serenidade, e é preciso muito cuidado para que a serenidade floresça do edifício e da sua localização.”⁷²

A ilusão faz parte do projecto como rede indissociável de uma ficção da imaginação. Ao contrário do que acontece com a maioria dos projectos de arquitectura este edifício parece surgir unicamente da água, flutuando sobre ela, trazendo então um misto de realidade e

⁶⁹ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.29.

⁷⁰ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.29.

⁷¹ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

⁷² ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.21.

ficção à imagem que percebemos do mesmo, sendo que Tadao Ando tem na sua expectativa que a experimentação do espaço possa expandi-lo ainda mais. A construção em betão é mais uma força de projecto, segundo o seu autor, semelhante à intencionalidade inerente a outras obras do mesmo, que se destaca pela sua imponência, a sua presença bruta, e pelo surgir na superfície da água envolvente. O efeito da água reforça a nossa percepção iludindo-nos de modo que nos pareça, a um primeiro contacto, que o edifício é bastante maior do que realmente é. A ideia que se tem do exterior altera quanto ao interior. A altivez opõe-se à, mais uma vez, ideia de abrigo de Ando, que está trabalhada com superfícies mais suaves dos seus elementos estruturais e decorativos e das claraboias e envidraçados que regram assim a luz natural que penetra no edifício ao longo do dia. A luz acaba por ser um dos principais factores na aparência acolhedora do espaço no seu interior.⁷³



Figura 30 - Museu de Arte Moderna de Fort Worth, interior

“Por estar nos espaços mais internos, a arte não terá que competir com a natureza, mas as pessoas irão sentir a presença da natureza em todos os lugares neste prédio.”⁷⁴



Figura 31 - Museu de Arte Moderna de Fort Worth, expositor

⁷³ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.65, 67 e 69.

⁷⁴ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.71.

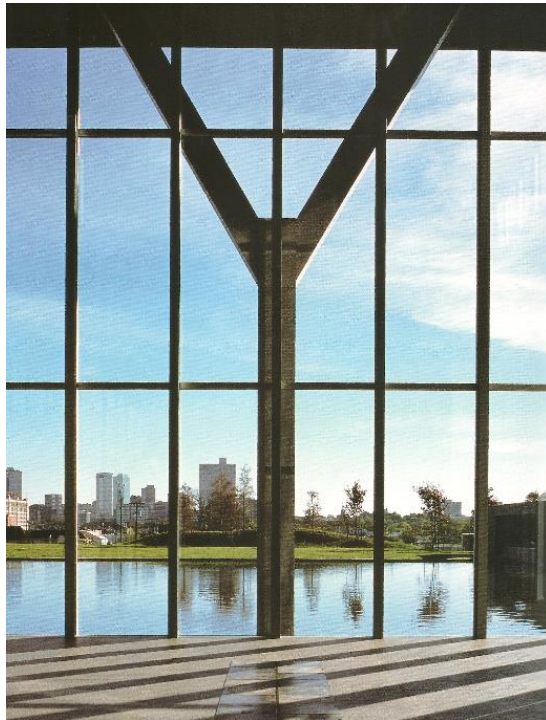


Figura 32 - Museu de Arte Moderna de Fort Worth, interior

“Acho que os arquitectos sempre esperam poder criar simultaneamente uma realidade e uma ficção.”⁷⁵

“Assim, para o nosso museu de arte contemporânea de Fort Worth, o início da ficção é a parede, que se faz seguir pela cobertura e pela luz que incide nas paredes. Este é o início da ficção, e seria possível tentar fixá-la, mas eu preferiria que esta fosse uma ficção cambiante. À medida que se andar no museu, os cenários irão mudar, a atmosfera irá mudar, a ficção irá mudar. E se eles forem sutis o bastante, então não se pensará neles como uma ficção ou uma história, eles serão apenas vividos como uma realidade.”⁷⁶

Contudo no museu, semelhante ao que acontece numa biblioteca, porém contrariamente aos aspectos ficcionais e/ou espirituais de uma habitação ou de um templo, o edifício deve possuir um cuidado extra na sua projecção, isto porque ele contém ficções próprias ou generalizadas ao público que o recebe. Ou seja, é preciso que haja um maior equilíbrio na ficção que o próprio espaço inspira aos indivíduos que o usufruem, pois a arte nele exposta é para ser apreciada, ou os livros para serem lidos com atenção ao seu conteúdo. Um excesso na ficção do livre arbítrio pode “desviar a atenção da arte”.⁷⁷

⁷⁵ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.65.

⁷⁶ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.73.

⁷⁷ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.77 e 78.

A ficção não acaba com a construção do edifício, ou seja, ela não se cinge apenas ao processo de criação e imaginativo que toma lugar durante a concepção inicial do conceito e da sua materialização, ela perdura depois do edifício ser erigido no espaço real. Para Ando “Num museu, o curador é aquele que estende a ficção, ou que pode impedi-la de acontecer”, sendo que o uso do próprio edifício é crucial para o eternizar da ficção.⁷⁸

⁷⁸ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.74.

Capítulo II

O Cinema no Mundo

O espaço vivido

“In its inherent abstractness, music has historically been regarded as the art form which is closest to architecture. Cinema is, however, even closer to architecture than music, not solely because of its temporal and spatial structure, but fundamentally because both architecture and cinema articulate lived space.”⁷⁹

O cinema e a arquitectura existem como espaço vivido. O que deles se produz, deles e neles se vive. A arquitectura é a primeira forma de espaço existencial que permite ao cinema surgir e usar do seu espaço para criar novo espaço. Ambos definem dimensões espaciais e atribuem-lhe fundamentos para a sua existência e é a partir destas artes que acções do nosso quotidiano podem ser vividas, experienciadas e representadas.⁸⁰

Da mesma forma que a arquitectura se define com a criação e/ou manipulação de espaços, o cinema será a sua reflexão, com a única diferença de que o primeiro trataria essencialmente duma construção fiel que respeitaria as leis da gravidade e o outro da virtualização de um espaço ilimitado de transformações.⁸¹

A arquitectura desenvolve culturas e estilos de vida tentando preservá-los no espaço temporal, sendo que o cinema reproduz-los da forma mais nítida possível, dando-lhe um realce diferente do que se observa na sua forma pura. Ambas acabam por dimensionar e fundamentar o espaço existencial, criando a oportunidade à acção de diferentes situações de vida.⁸²⁻⁴

Um dos marcos importantes do desenvolvimento do Homem foi a criação de habitação. Este fundamento arquitectónico foi induzido pela necessidade do mesmo possuir um espaço seu, privado, e com melhores condições, que lhe possibilitasse alterar o seu carácter nómada para um sedentário e, ao estabelecer-se numa região, acabou por gerar novos paradigmas sociais. Esse espaço ao longo dos anos tem vindo a reivindicar mais atenção por parte dos designers projectistas, mas sempre foi consumado por filósofos e críticos do espaço. Á semelhança do espaço habitacional, também espaços de outras funcionalidades, remetendo

⁷⁹ PALLASMAA, Juhanni. *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.13.

⁸⁰ PALLASMAA, Juhanni. *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.14.

⁸¹ TEIXEIRA, Manuel, in, RODRIGUES, António. *Cinema e Arquitectura*, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.32.

⁸² PALLASMAA, Juhanni. *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.13.

para os públicos, foram alvos de crítica, adoração, desprezo e rejubilo até hoje. Esses espaços preencherem as salas de cinema logo que estas deram os primeiros sinais de vida.

No cinema o espectador é um observador, à semelhança do que diz Távora, que vê o espaço estaticamente organizado, porém a tela é que vai mostrar um outro espaço em ilusório movimento. Um espaço real estático a observar um espaço virtual dinâmico, em movimento. O movimento da imagem, de um conjunto de pontos, que ilusoriamente ou não se deslocam, são capazes de produzir o vídeo, o filme. Esse espaço de quatro dimensões organizado sob o domínio do desejo do Homem.



Figura 33 - Cenário de *Intolerance*, D. W. Griffith

“Filmes... para além das histórias, impressionavam pelos cenários, as arquitecturas, as cidades que nos mostravam”⁸³

Para muitos o cinema foi uma das primeiras formas de aprendizagem de temáticas históricas e arquitectónicas⁸⁴, e também o desvendar de enigmas que até então teriam confrontado o imaginário humano⁸⁵. O cinema demonstrou ser uma importante aula de arquitectura para

⁸³ TEIXEIRA, Manuel, in, RODRIGUES, António. *Cinema e Arquitectura*, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.28.

⁸⁴ TEIXEIRA, Manuel, in, RODRIGUES, António. *Cinema e Arquitectura*, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.28.

⁸⁵ PALLASMAA, Juhani. *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.7.

alguma juventude modernista, revelando-se uma arma poderosa para o despertar do interesse da cidade como objecto e seus edifícios, cheios e vazios espaciais, pois ela tanto tomou um lugar de cenário fílmico como de protagonista do enredo criado pelos produtores.⁸⁶

Contudo não só a cidade foi alvo de tamanhas funções cinematográficas, todo e qualquer objecto arquitectónico fez parte do enredo e do “elenco”, mostrando a arquitectura capacidade de persuasão perante produtores e realizadores sedentos da melodia do fantástico nas suas vidas, esperando a sua própria realização, pessoal e profissional. Como a arquitectura já teria demonstrado ser, desde a sua origem prática e teórica, um forte elemento e deveras, crucial, à existência e satisfação humana, o cinema não tinha senão aqui uma oportunidade grandiosa de realçar as suas histórias e cenários com os objectos já criados e ferramentas próprias, desta arte que engloba e percorre o mundo de tantas outras, nomeadamente a pintura, a escultura, a música, e até a literatura. É importante notar que a arquitectura sempre se esforçou para enraizar as suas bases no mundo através da multidimensionalidade de que o ser humano é composto e o que constitui toda a sua cultura, desde a arte à ciência. Esse multiculturalismo fez dela a arte mais nobre e completa do ponto de vista da sua capacidade mediática de presença em todo o espaço real, usado pelos humanos e Natureza, e mesmo o espaço mais ousado que nos trouxe ao que somos hoje, o da imaginação e sonho.

As primeiras filmagens de cinema, finais do século XIX, remetem-nos para o espaço real, para a relação do Homem com o espaço construído, sendo projectadas acções do quotidiano bastante comuns, como a saída de operários de uma indústria, a movimentação das pessoas pelos campos e cidades, eventos como festas, entre outros.⁸⁷ Ou seja, tudo o que fosse real era gravado, o interesse estava nessa captura de imagem “animada” que cativava a atenção do público para esta nova arte com cenas reais vistas de novas perspectivas.

“... de entre as artes às quais o cinema pede emprestados os modos de formalização, é a arquitectura aquela que apresenta princípios representacionais mais semelhantes.”⁸⁸

“É inegável que o cinema tem uma influência decisiva na arquitectura moderna; esta por sua vez, traz o seu contributo artístico ao cinema”⁸⁹

⁸⁶ RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999.

⁸⁷ RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999.

⁸⁸ GORJÃO, José, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.46.

⁸⁹ MALLEY-STEVENSON, Robert, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.95.

A interacção entre as duas artes tornou-se notória primeiro com a observação do cinema sobre o espaço, arquitectónico, e logo de seguida com a contemplação deste mesmo pelo cinema.

Esta nova arte conseguiu focar o olhar do público em pormenores espaciais que até então passariam despercebidos aos olhos humanos. Foi vista como um mecanismo inédito para o “entender a beleza escondida no aparentemente banal”⁹⁰ e “como num filme, fazer a nossa própria montagem da realidade”⁹¹, que seria importante à imaginação de um colectivo, fosse ela pouco ou muito arrojada de criatividade e perversidade sociocultural e/ou científica ficcionada.

Mallet-Stevens chama a atenção para uma arte, a arquitectura, que encontra no cinema uma sobriedade na construção dos seus elementos, fazendo-o prevalecer “sobre a moda”⁹², que de certa forma monitorizaria a condição humana. Os arquitectos emprestaram o seu conhecimento e introduziram as suas ferramentas em prol de uma arquitectura denominada de cinematográfica que representa a imagem animada, ou seja, o movimento. A arquitectura serviria de fundo ao movimento para que ele fosse o protagonista, característica reservada a esta nova arte. Mallet-Stevens realça que a arquitectura cinematográfica foi importante para o entender da presença inóspita de certos detalhes construtivos e sua inutilidade, conduzindo a arquitectura do real para um estado mais puro e lógico.⁹³

Todavia, este positivismo cinematográfico nem sempre foi interpretado da melhor maneira por parte dos arquitectos, que tentaram trazer ao real essas concepções virtuais do fantástico e que acabaram por apresentar ao mundo volumes descuidados e inapropriados.⁹⁴

Se por um lado a dita arquitectura cinematográfica tem como objectivo enraizado a criação de espaços essencialmente apelativos à satisfação intelectual e imaginária do espectador, através da satisfação visual do mesmo, por outro, a arquitectura propriamente do material deverá ter a responsabilidade de erigir objectos que ao influenciar directamente a vivência do quotidiano humano, em tudo o que ela representa desde o seu estado emocional ao

⁹⁰ TEIXEIRA, Manuel, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.28.

⁹¹ TEIXEIRA, Manuel, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.28.

⁹² MALLET-STEVENS, Robert, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.95.

⁹³ MALLET-STEVENS, Robert, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999.

⁹⁴ MALLET-STEVENS, Robert, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999.

conforto físico das suas actividades dinâmicas e estáticas, sejam construções funcionais e práticas. Com isto não se pretende defender uma arquitectura real disforme e de aspecto desagradável, mas a sua essência estará exactamente no equilíbrio da razão.

A influência do cinema acabou por introduzir mais notoriamente novos materiais da era moderna, como o betão armado, no uso aquando da materialização de edifícios que instigaria agora uma arquitectura menos ornamentada, com uma linguagem mais simples, como depreendemos da arquitectura de Le Corbusier ou Mies Van Der Rohe.⁹⁵

Não é que a arquitectura construída não fosse observada, contemplada por diferentes indivíduos com as mais variadas formas de pensar e de ser, porém esses mesmos, na sua grande maioria, não seriam capazes de aprisionar todos os momentos mais fascinantes que ela vivia e muitos outros a que ela estava privada, dada a “irrealizável realidade” permitida do mundo real.

Tal como o foi na era modernista, uma forma revolucionária de perceber elementos espaciais arquitectónicos e, assim, revelar-se uma forte ferramenta para a aprendizagem de jovens arquitectos astutos, também no nosso contemporâneo o cinema tem sido usado como tal. Um pouco diferente do que acontecia noutros tempos, visto que actualmente o acesso e a disponibilidade de materiais para a gravação de vídeo e seu desempenho funcional, está bastante superiorizado. O cinema teve um desenvolvimento significativo no seu processo ensino-aprendizagem nas escolas de arquitectura, pois já não se limita às salas de cinema e respectiva observação de filmes, como agora pode ser reproduzido quase em qualquer lado, seja por um computador, telemóvel ou outro leitor, representando o primeiro, a forma mais fiel de sua produção e reprodução e, sem dúvida, o meio mais usado para tal efeito. As salas de arquitectura de muitas escolas têm bastante presente o cinema hoje em dia, assim o afirma Juhani Pallasmaa⁹⁶, que diz que com o estudo de filmes se pretende alcançar uma arquitectura mais responsável, e sublinha ainda que arquitectos de referência como Jean Nouvel e Remment Koolhaas já o terão defendido também, como caminho importante que se deve ter em conta aquando da formação na área da Arquitectura.

“...era vantajoso que o cinema fosse legitimado pela crítica e pelo público como uma arte por direito próprio e, se possível, reconhecido como um veículo cultural de inéditas

⁹⁵ MALLEY-STEVENSON, Robert, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999.

⁹⁶ PALLASMAA, Juhani. The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, Helsinquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.13.

possibilidades, eventualmente capaz de educar milhares de espectadores com mais facilidade e eficácia do que os livros, as escolas ou os museus...”⁹⁷

Seguindo um pouco o raciocínio e conhecimento de um dos críticos de cinema português mais conhecido, Eduardo Geada, do seu livro *Os Mundos do Cinema*, é claro compreender na história dos primórdios do cinema e da era modernista, com os relatos dos percursos das principais mentes cinematográficas do passado, que trabalhos de cinema como *The Birth of a Nation* de 1915 e *Intolerance* de 1916, do realizador D. W. Griffith, são de facto provas da aproximação do cinema com os casos factuais externos ao seu mundo virtual, ou seja, pertencentes ao mundo real, que procuram transmitir ao público histórias que se acredita serem um passado verídico da humanidade e, que com um tratamento desta nova arte, elas podem imprimir mais afincadamente o conhecimento das mesmas na cultura do povo, procurando, claro, mais creditação também à arte ficcionada, através da qual as mesmas tomam uma nova vida, bem mais empolgante. No fundo que “ a legitimação da ficção se faça através da História”⁹⁸ e vice-versa.⁹⁹

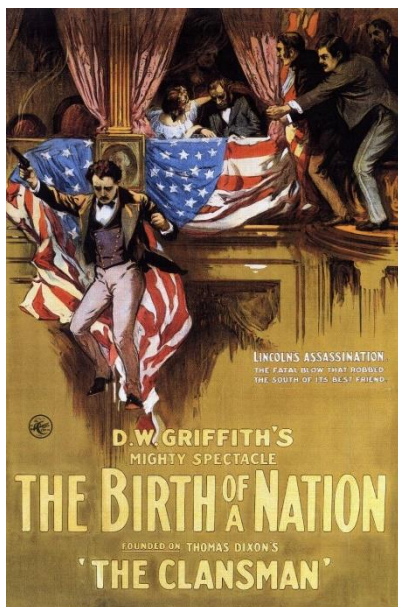


Figura 34 - *The Birth of a Nation*, D. W. Griffith



Figura 35 - *Intolerance*, D. W. Griffith

Com *The Birth of a Nation*, Griffith recriou a vida de um ex-soldado que ao chegar a casa após ter perdido a Guerra Civil dos Estados Unidos, se vê contra as novas ordens sociais

⁹⁷ GEADA, Eduardo. *Os Mundos do Cinema*, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.55.

⁹⁸ GEADA, Eduardo. *Os Mundos do Cinema*, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.62.

⁹⁹ GEADA, Eduardo. *Os Mundos do Cinema*, Lisboa: notícias editorial, 1998.

instauradas na sua sequenciação. O mesmo decide ser conivente com a formação duma organização racista, a Ku Klux Klan, integrando-a livremente.¹⁰⁰

Griffith engendrou à priori de *Intolerance*, com estreia um ano depois, uma divulgação de forma a precaver mais tumultos gerados aquando da exibição do filme anterior. Alvo de acusações de incitação ao racismo, o realizador defendeu-se e preparou o público para a sua aceitação, através de premissas que acolhiam e defendiam os temas dramáticos e realistas da história, referindo que erros exemplificativos, antecedentes à cronologia da humanidade actual, deveriam ser tomados em conta nas suas consciências, para que não se voltassem a repetir as catástrofes sociais e humanas que se teriam verificado. Deste modo o filme foi conduzido para que o espectador focasse e enaltecesse conceitos abstractos e não os actores e personagens da obra. Este segundo filme seria composto por quatro narrativas com acção em quatro diferentes épocas que retratam algumas passagens registadas da história do Homem e, possivelmente, serviria como uma justificação da narrativa e acção de *The Birth of a Nation*. Três das narrativas seriam um passado, à muito concretizado, contudo a quarta narrativa, ao tratar-se cronologicamente de uma acção mais actual à temporalização do filme, retrataria uma história de vida moderna que viria no alcance das lições morais históricas que a sociedade teria levado bastante em conta. A mesma elogiaria o povo americano por ser do qual ela resultaria e aproximaria a sociedade das novas realidades tecnológicas, que seriam uma das razões mais plausíveis da evolução da humanidade para o final positivo que o rumo da narrativa dramática teve. No filme, mecanismos como o automóvel, o telefone e o comboio são realçados, mas também se evidencia a democracia e a tolerância americana perante qualquer outra sociedade.¹⁰¹

Nestes dois mundos ficcionados podemos encontrar presente a ambição pelo reconstruir de espaços outrora reais, na e da história, que são alicerçados a espaços irreais imaginários de quem escreve as narrativas correspondentes, com vista ao enaltecimento da obra em si, tanto dramaturgicamente, mas especialmente cinematográfica.

A indústria que se erigiu à volta da sétima arte, o cinema, usou as mais variadas ferramentas que teve ao alcance das suas mãos e suas mentes, procurando sempre um refúgio na criatividade de elementos mecânicos e tecnológicos, para se deter na frente das opções mais requeridas, pelo seu querido e amado público. Portanto, a pretensão do uso de elementos históricos advirá de mais uma das suas ferramentas astutas, para a angariação de uma sociedade espectadora à espera de um surpreendente desconhecido que a entretivesse. O espaço arquitectónico real foi perseguido pelos realizadores, e todos os artistas e equipa

¹⁰⁰ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.60 a 63.

¹⁰¹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.62 a 64.

técnica, tentando sempre tangenciar a sua perfeição, para que não houvesse nenhuma peculiaridade a denegrir o espaço arquitectónico virtual composto em estúdio, fosse a escala real ou não.

“A luz e os enquadramentos organizam os volumes, orientam os olhares, circunscrevem os locais da acção, tornam claras e inteligíveis as ambiguidades da história, dão forma e sentido às paixões humanas, tornam óbvio o sentido da ficção, marcando a sua intencionalidade.”¹⁰²

Uma das primeiras artes ou ciências, que procurou desde os primórdios da origem do Homem, descobrir o seu próprio significado, a Filosofia, teve como temática presente o espaço. Os conceitos de espaço abrangiam tanto a conceptualização física de espaço no sentido de materialização, como a abstracta, correspondendo ao intelecto. Espaço social, por exemplo, como vimos inicialmente.

A nossa existência está reservada a um espaço e, sem o mesmo, nós não teríamos lugar para nascer, crescer, passear, saltar, aprender, pensar, criticar. No entanto, o espaço em que vivemos, referindo o planeta Terra, já quase todo ele teve intervenção da mente e mão humana, restando apenas alguns aspectos naturais da história mais primordial da vida, não só da humanidade. Portanto, muito do que pisamos, do que vemos, do que habitamos é agora pelo menos co-autoria do ser humano. Ou seja, apesar das limitações que o próprio espaço nos impõem, o Homem tem usado a sua mente para o contrariar. A questão é simples e tem vindo a ser contemplada, notoriamente nos dias de hoje, por físicos e matemáticos. Terá o espaço na sua forma mais original tido como responsável o alheio profundo? Ou seja, o aleatório, ou alguma mente brilhante, inexplicavelmente existe para além do nosso conhecimento? Estas terão sido, muito possivelmente, as questões pelas quais críticos do mundo, leigos e religiosos, terão questionado a crença do Homem num ser superior. Todavia, pondo de parte essa incógnita existencial da vida, quando nos situamos num espaço, esse mesmo foi pensado por nós ou para nós, porque de outra forma nós não poderíamos presenteá-lo e usá-lo. Talvez nas primeiras décadas da existência do ser humano, qualquer coisa de revolucionário que sobressaísse do mesmo, fosse algo puro, e a isto alude-se ao que é apenas condicionado e influenciado pela Natureza. Contudo nos dias de hoje, muito dificilmente isso se poderá verificar, porque o Homem já terá explorado e exercido a sua influência, seja muito ou pouco notável, em todos os recantos terrestres, o que fará com que qualquer ser que crie ou manipule um espaço, para lhe parecer novo terá *a priori* referências espaciais, conscientes ou inconscientes, de espaços reais e mentais. Porque o próprio espaço mental é influenciado pelo espaço real, seja pela imagem, ou pelo cheiro, ou tacto de alguma coisa.

¹⁰² GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.108.

Pallasmaa afirma que o espaço contém e está contido na mente humana, assim como um lugar e a correspondente acção que nele decorra, definindo-se mutuamente. Ambos formam um só, sendo difícil de dizer o que terá surgido primeiro, sendo que a experiência do espaço surge através dum diálogo entre o indivíduo e o próprio espaço.¹⁰³

Com o surgir do Cinema, filósofos e pensadores confrontaram-se com a possibilidade de novas teorizações puderem tomar lugar face às pré-existentes ou clássicas, isto porque o vínculo que até então existiria entre espaço real e espaço virtual, o material e o imaginário, se tornou cada vez mais frequente, em relação ao número de vezes que ambos se questionam mutuamente, e mais confuso, visto a fusão constante das características que os compunham.

“se a invenção da fotografia obrigou a uma nova definição da arte, o cinema reinventou a cultura”¹⁰⁴ e “subitamente, a Filosofia terá acordado num sítio radicalmente diferente através do medium do cinema”¹⁰⁵

A apetência que a arquitectura teria por explorar campos alheios, concedeu-lhe a particularidade de indefinição perante as outras artes, sendo que ainda hoje se distinguem os arquitectos pela sua posição paradigmática do que é arquitectura, nunca se tornando universalmente aceite um conceito bem delineado. O próprio Juhani Pallasmaa diz que o interesse por diversas áreas que tanto os autores de arquitectura persistiram em alimentar, direccionou a sua conceptualização de uma essência e rumo incerto e, de certa forma, desconhecido.¹⁰⁶

O multiculturalismo de que a arquitectura é composta influenciou o cinema e, ao ceder-lhe não só os seus espaços como as suas ferramentas, tornou possível que esta nova arte fosse detentora de um poder de persuasão sobre o próprio espaço real. Considerações tomadas visto que até então, antecedendo a sua criação, todas as outras artes, excepto a arte performativa que representa o próprio teatro, não teriam componentes que envolveria uma quarta dimensão, o tempo, pelo menos tão presente como actor no espaço real e fiel ao movimento. Porque numa obra de literatura a variável tempo está implícita, porém como descrição, não como acção. Num conjunto de imagens que torna uma película de cinema concretizável, o movimento das mesmas depende da variável tempo. A acção do cinema e do teatro é uma acção concretizada, não meramente hipotética. A nossa mente imaginária

¹⁰³ PALLASMAA, Juhani. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.22.

¹⁰⁴ HOBERTMAN, James, in, MONTEIRO, Paulo Filipe. *Documento Fenomenologias do Cinema*, 1996, p.1.

¹⁰⁵ WURZER, Wilhelm, in, MONTEIRO, Paulo Filipe. *Documento Fenomenologias do Cinema*, 1996, p.1.

¹⁰⁶ PALLASMAA, Juhani. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008.

poderia dar vida ao tempo de uma obra literária, sem que essa mesma necessite de ser transposta ou reproduzida sob outra forma, mas apenas no espaço virtual. Outras artes como a escultura ou a pintura, também possuem inerentes à sua existência a variável tempo, o tempo representativo da sua época, o tempo da sua vida, e, em certos casos, o tempo em que se enquadra o fundamento das obras das mesmas.

O teatro dispõe de lugares fixos para que o espectador assista à acção e, condiciona, desse modo, o observador a certos ângulos da sua visão. Só podem existir novas perspectivas para um mesmo espectador se ao mesmo lhe for dada a oportunidade de se deslocar e poder presentear o espaço teatral de onde lhe for preferencial ou desejável. O cinema apesar de se apresentar também ele na sua generalidade com lugares definidos para o espectador que vai usufruir da sua obra, ele também influencia esses mesmos ângulos de percepção da obra, porém já com alguma antecedência à reprodução do seu objecto artístico. Cabe ao realizador engendrar e decidir que planos de filmagem de uma mesma acção são registados e posteriormente farão parte do filme composto por inúmeros planos de observação. Esses planos são então pensados e trabalhados bem mais do que pode ser verificado numa peça de teatro, em respeito às diversas conveniências que impõem a qualidade do produto final, quer para melhorar os efeitos dramáticos e fictícios, quer para os acentuar.

Quando o teatro apresenta uma peça ele restringe pela disposição dos seus elementos, actores e figurantes, o que o espectador pode e consegue ver, só que está limitado de certa forma ao que pode presentear para uma interpretação clara e objectiva, das intenções do seu autor, pelo observador. No cinema os elementos estão dispostos e o realizador decide o percurso da câmara e o que ela vai gravar, para ser posteriormente reproduzido. A disposição do espectador na sala de cinema pouco ou mesmo nada vai influenciar a leitura que o realizador deseja da sua obra.

Através do filme, tanto no acto de sua produção, como no de consumo pelo espectador, imensos espaços são percorridos, imensas imagens são captadas em prol de um desejo vivencial humano que emana do seu pensamento, sendo fruto e objecto de manipulação da sua imaginação. Temos de ter em conta, pela produção e consumo acima citadas, que o cinema provoca constantemente duas realidades, a do registo inicial e a do próprio espectador que é aliciado a imaginar novos espaços através dos que lhe são dados.¹⁰⁷

É importante nesta altura salientar que inicialmente temos o espaço real de que o Homem é composto no seu dia-a-dia e o espaço virtual criado no cinema, porém este último não tardou a ser alvo de uma dicotomia por Andrei Tarkovski, realizador russo, que diz existirem realizadores que ao recusarem o ilusionismo próprio que nasceu com a arte cinematográfica,

¹⁰⁷ MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996.

procuram imitar fielmente a realidade humana aquando da captação de imagens e produção do seu filme, insistindo ao máximo na reprodução mais que fiel de um espaço que se tornou virtual no momento em que foi capturado pela câmara. Os poetas do cinema, como ele chama aos autores que criam o seu próprio espaço, apoiantes assumidos do Cinema enquanto arte, são os que mais trabalharão imaginariamente e em prol do fantástico dos sonhos.¹⁰⁸

Ficção ficcional, Ficção realista

Até a datas da terceira década do século XX, o cinema designa-se de cinema mudo, visto a falta da componente sonora nos filmes. O som que por vezes acompanhava um filme poderia ser reproduzido com performances ao vivo de músicos e de narradores ou comentadores no local, semelhante ao que acontecia em peças teatrais. Recorda-se que um dos primeiros filmes com som gravado foi *The Jazz Singer*, de Alan Croslan em 1927, no entanto este era reproduzido em paralelo com o filme. O Cinema mudo foi uma das bases para a possibilidade de manipulação da imagem cinematográfica. Sergei Eisenstein foi um dos realizadores que defendia que a montagem no Cinema era a principal responsável por este ser arte e não um mero ofício marcado pelo seu mecanicismo.¹⁰⁹

Segundo Eduardo Geada, Eisenstein pretendia provocar nos espectadores choques emocionais com os seus filmes, não pelo dramatismo do real, mas pela formalização abstracta desse mesmo real. Razão pela qual este realizador recorreria à música como componente essencial ao seu cinema, visto ser uma das poucas artes que não representa o real, mas que é, ainda assim, capaz de causar profundos estados emocionais nos seus ouvintes.¹¹⁰

Eisenstein inspirou-se na obra que analisou de D.W. Griffith, como *Intolerance* para perceber e posteriormente apoiar esta sua posição da emoção da montagem paralela no cinema. Apesar de Griffith ser considerado o criador da montagem paralela, Eisenstein tornou-se juntamente com este, num dos pioneiros e maiores impulsionadores deste mesmo processo de produção cinematográfica. Para Eisenstein a montagem paralela criava uma “ampliação dos efeitos emocionais”¹¹¹ do produto cinematográfico que “fazia o todo maior do que a soma das partes”¹¹², frisando-o como “factor mais produtivo e específico da criação

¹⁰⁸ MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996.

¹⁰⁹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹¹⁰ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹¹¹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.85.

¹¹² GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.85.

cinematográfica”¹¹³. A montagem permitiria assim, ao cinema, deter e atribuir um sentido mais crítico nas suas criações. ¹¹⁴

A montagem dos filmes americanos decalcavam, sem dúvida alguma, a popularidade e o consumismo dos mesmos, não só por parte de espectadores nacionais, como dos espectadores estrangeiros. Lev Kuleshov, realizador, com a sua análise crítica ao cinema americano, demonstrou que uma cena gravada na sua comum temporalidade contínua, ou seja, sem que houvesse qualquer plano para além do plano geral da acção, tornava a mesma mais propícia à distração e desinteresse do espectador, pois este poderia se focar em qualquer outra coisa que o espaço que o plano abrangeria, em pormenores superficiais e redundantes à acção central. Eisenstein e Kuleshov dariam, assim, os primeiros passos para conseguir mais mediatismo e qualidade dos filmes soviéticos. Kuleshov empreende das suas análises que “o plano de cinema não reproduz a realidade mas um determinado fragmento de realidade”¹¹⁵, constituindo cada plano um pequeno significado da intencionalidade da obra que no seu conjunto a tornará muito mais grandiosa e eficiente. A ordem e conexão estabelecida nos vários planos filmados que o conteúdo em si, visto que uma montagem descuidada das imagens poderá significar uma interpretação indesejada da finalidade da obra.¹¹⁶

Também com um conteúdo já mais experimental, Kuleshov fez-se perceber quando alega que um actor pode e deve estar despido da sua “interioridade psicológica”¹¹⁷. O realizador soviético experimentou o plano de rosto de um actor, desprovido de intensão em relação ao que o seu olhar enxergaria, sem qualquer expressão na altura da sua filmagem, e fez que se seguisse a esse plano, repetidamente, diversos outros planos de várias situações, de modo a que os planos secundários viessem satisfazer a expectativa do seu olhar. Através do chamado “*raccord de olhar*”¹¹⁸ frisava a teoria de que “no cinema o actor não precisa de representar, é a montagem do filme que representa por ele”¹¹⁹. ¹²⁰

¹¹³ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.85.

¹¹⁴ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹¹⁵ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.86 e 87.

¹¹⁶ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹¹⁷ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.87.

¹¹⁸ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.87.

¹¹⁹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.87.

¹²⁰ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

Esta experiência que comprovava o sucesso do processo de montagem de imagens num filme foi intitulado de efeito Kuleshov. Também no seguimento da sua pesquisa agora pela justaposição de imagens, elaborou “um espaço fílmico virtual a partir da colagem de fragmentos de vários espaços reais”¹²¹ ao cruzar ilusoriamente, numa interacção bastante credível, dois sujeitos que se encontrariam em locais bastantes distintos, Washington e Moscovo, com um simples aperto de mão, utilizando um *raccord* de eixo e direcção. Destes modos o filme de ficção foi em parte autonomizado em relação aos argumentos escritos que o suportavam até aí, valorizando-se a montagem dos planos.¹²²

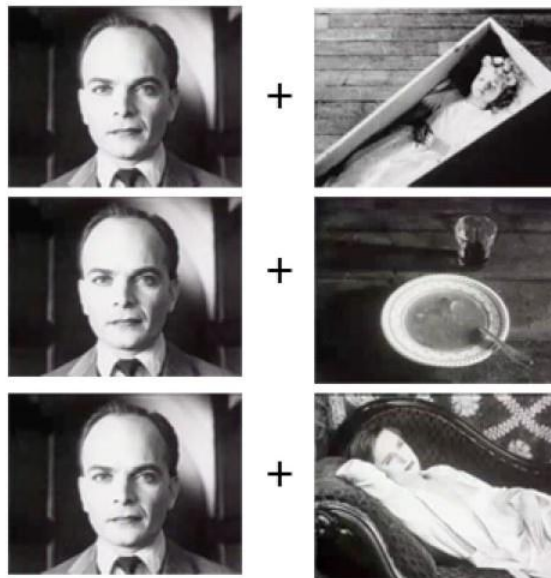


Figura 36 - Imagem efeito Kuleshov, Lev Kuleshov

Noutra perspectiva estaria Erich Von Stroheim, também ele, com Griffith, Eisenstein e Kuleshov, realizador na era do cinema mudo, que defendia que o realismo fílmico tinha autenticidade artística e que deveria ser procurado e preservado.

“O homem que passou a vida a mentir ambicionava ser o mais realista dos cineastas.”¹²³

A citação acima descrita refere-se mesmo a Stroheim, um realizador levado constantemente pelo seu intenso desejo de realismo num mundo fictício. A sua obra começará, ironicamente, com uma elaboração própria de um currículo que estava longe de ser uma verdade. Numa das suas obras mais emblemáticas, *Greed*, de 1924, o realizador procurou usar apenas actores pouco conhecidos, com vista a negação do mediatismo e popularidade de uma obra

¹²¹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.87.

¹²² GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹²³ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.78.

cinematográfica às custas de vedetas, exigia verdadeiras emoções durante as gravações e gravava em plena luz do dia, sob as condições climatéricas do momento se as achasse convenientes, não pelas condições de trabalho dos seus técnicos e actores, mas do seu próprio guião. Usava também espaços arquitectónicos reais e não cenários elaborados.¹²⁴

“Stroheim acreditava no cinema como o único meio artístico capaz de atingir o realismo absoluto, de reproduzir a vida tal como ela é.”¹²⁵

O seu filme *Greed* teve as suas filmagens realizadas sob as mais variadas e adversas condições de trabalho. Gravações de cenas de uma mina serem efectuadas exactamente a “três mil pés de profundidade”¹²⁶, para que a tensão do perigo da equipa técnica e actores estivesse patente na qualidade da filmagem, ou cenas gravadas em pleno Verão numa localidade bastante afastada de qualquer povoação, em que as gravações eram feitas sob sol abrasador e em que parte dos membros da equipa técnica tiveram de ser socorridos e hospitalizados. O pormenor realista ia assim para além do espaço, mas da condição humana também. O realizador com a sua atitude excessivamente apaixonada levava os próprios actores a odiá-lo a ponto do próprio lhes pedir, na devida altura das filmagens, que mostrassem esse ódio para que fosse gravado.¹²⁷

Também ao contrário dos realizadores supracitados, Stroheim, colocaria de lado o trabalho das montagens paralelas ou justaposição, porque a sua essência era mesmo o natural do real. Se o público se distraísse da acção pelos chamados *décors*, no fundo distraía-se com algo, ou por pormenores que eram praticamente não trabalhados e não por elementos fantasiados e colocados minuciosamente para que tudo parecesse ideal. O objectivo não era ter um herói, ou um final feliz, era apresentar um drama da vida real tal como ele o era.

Josef von Stenberg foi um seguidor atento e, em particular, admirador de Stroheim e o seu realismo cinematográfico. Ambos os realizadores possuíam maneiras de ser muito semelhantes, caracterizadas por um egocentrismo único e habilidade para produzir filmes que repudiavam a construção da imagem em movimento por métodos fantasiados.

¹²⁴ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹²⁵ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.94.

¹²⁶ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.97.

¹²⁷ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

Arquitectura, poder do real, Cinema, poder da ilusão

Arquitectura não será apenas o espaço real, contudo, neste capítulo, é antes importante a ligação que ela tem a esse mesmo espaço em controvérsia à mesma ligação, mas no que concerne ao Cinema e ao espaço virtual.

“no cinema, a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento”¹²⁸

No que na Arquitectura valorizamos pela materialidade do tacto, no Cinema valorizamos pelo movimento percebido como real, que face à fotografia vence pela integração da componente temporal, factor determinante na proximidade de Arquitectura e Cinema. Há quem associe a emoção do movimento à vida, atribuindo a esta nova arte um maior realismo. Também a câmara é detentora dum maior poder de registo face à fotografia, podendo registar mais informação do que aquela que o seu responsável pretende e, já afirmava o crítico de cinema André Bazin, que esta será uma das suas maiores virtudes face a outras artes.¹²⁹ A seguir a este excesso fílmico registado, surge a manipulação. O teórico Christian Metz diz que “a manipulação fílmica transforma num discurso o que poderia ter sido apenas o decalque visual da realidade”¹³⁰, inscrevendo-se a realidade no filme através da sua manipulação, que se torna “ambígua e complexa”¹³¹. Deste modo a quantidade de informação real a ser alterada é contradizida, para que se obtenha uma realidade ilusória, atingindo-se o êxtase de um Cinema que procura obter um filme real e irreal em simultâneo.¹³²

A imagem sempre foi detentora de um grande poder de persuasão, passando por ser um meio habilidoso para levar massas a crer numa segunda imagem, mais concretamente numa vontade ou desejo de quem é o seu autor. Ela tem sido usada para levar o mundo real ou irreal junto dos que não conseguem alcançá-los. Dessa forma também o cinema a usou e manipulou a seu bel-prazer e, ao fazer uso da arquitectura frequentemente, aliciou mais adeptos nessa jornada de persuasão do real. Uma ideia que se encontra na maioria das vezes fundamentada no desejo e fictício do imaginário de alguém, é reproduzida, fruto da ânsia que o seu autor tem, apenas para contagiar um singular ou colectivo e levá-los a crer fielmente numa mentira ou parte dela.

¹²⁸ METZ, Christian, in, MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996, p.4.

¹²⁹ MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996.

¹³⁰ METZ, Christian, in, MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996, p.3.

¹³¹ MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996, p.3.

¹³² MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996.

Um dos filmes que retrata um pouco esta característica intensa patente na imagem é o *Les Carabiniers* do realizador Jean Luc Godard, do ano 1963. A história retrata a vida de dois homens que são chamados para uma guerra, obrigando-os a deixarem suas mulheres para partirem para uma realidade de desordem, roubo e morte. As suas mulheres ficam a viver uma diferente realidade, criada pelo seu próprio imaginário, vendo estes dois sujeitos como heróis que quando regressarem lhe trarão histórias fantásticas e presentes valiosos. No entanto, eles ao retornarem a seu lar não trazem além das roupas senão uns quantos postais com imagens das cidades e espaços onde teriam estado. Por conseguinte, não foram bem recebidos, perante grande desilusão das suas companheiras que os olhavam agora como derrotados e ridículos. Contudo, já cansado da constante humilhação de que eram alvos, um deles lembra-se de apresentar os postais, porém de maneira diferente, alegando que os objectos neles mostrados seriam então espólios de guerra e que estariam na sua posse. Este pequeno factor foi determinante para que se tornassem heróis de novo, pelo simples facto de as imagens apresentadas serem olhadas como representações de fortuna. Constata-se que no fundo se trata de uma hiper-realidade que se denota deveras mais apetecível e interessante do que a verdadeira realidade.¹³³

Todavia, esses monumentos não estariam em sua posse, mas isso pouco interessava, pois se tratava o objectivo de deslumbrar alguém com uma representação de algo que era real, como os objectos arquitectónicos que os postais mostravam, e fazer parecer que essa realidade se estendia para além da fotografia neles inerente, ligando-se a uma segunda realidade, a das vidas dos que as apresentavam, os dois sujeitos. No entanto, a fotografia, apesar de representação do real que era, não passa disso, uma representação, uma apresentação duma realidade a duas dimensões vista, claro está, de um só ponto focal. Não se trata duma realidade no seu todo, porém de um fragmento da mesma. Essa realidade não é palpável, mas idealizada.

Uma realidade mostrada a partir duma foto, no caso do exemplo acima descrito, de monumentos arquitectónicos, serve para ser olhada como se apresenta na mesma e ser idealizada como tal, oferecendo ao seu espectador uma nova informação que supostamente será retida como ela o é e, por muito apetecível que se possa tornar aos olhos de quem a contempla, o palpável do objecto nela apresentado não deverá ser mais desejado do que a própria observação, de forma indirecta, sem que primeiro a imaginação do espectador tenha percorrido inúmeros ângulos mortos da perspectiva nela contida, ou seja, a espacialidade que na fotografia não estará implicitamente inscrita, se tenha tornado um tanto familiar mesmo que não seja a verdade, não da fotografia, mas do objecto que nela consta.

¹³³ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

À semelhança deste objectivo pretendido com a fotografia de espaços reais, o cinema cria e regista imagem animada inscrevendo nas suas produções de forma mais perceptível não só o espaço, mas também o tempo, e apesar de poder explorar muito mais facilmente várias perspectivas de um espaço real para posterior apresentação, não o poderá fazer por longos períodos de tempo de modo a não pôr em causa a qualidade exigida do consumidor dos seus filmes, que espera que grande parte do trabalho imaginativo que foi referido em relação à fotografia já esteja implícito no filme.

No fundo o trabalho de manipulação da imagem, ou fotografia, de que o cinema se destaca perante as restantes artes, contorna ou confronta o todo ou grande parte do imaginativo do espectador, pois ao contrário do que acontece na fotografia em que a obra nela apresentada será para ser interpretada mais livremente, sendo o indivíduo o responsável pela sua ilusória ou real influência, o filme ambiciona a manipulação para além do ecrã muito mais imponentemente.

O espaço arquitectónico é analisado pelo cinema, excepto do que acontece com realizadores de realidade fílmica, como um espaço a ser reinterpretado das mais variadas formas, que o vulnerabiliza perante uma crítica que muitas das vezes não se dirige a si. Ou seja, o espaço real vê-se criticado no lugar que o espaço virtual, a sua transformação em estúdio, devia simplesmente ocupar. As artimanhas do cinema dirigem assim a crítica que é feita do espaço, para o real, enquanto deveria ser sobre a sua metamorfose, o virtual, espaço protagonista, a ser indagado.

Se por um lado, a realidade fílmica, engrandece os espaços arquitectónicos reais, por outro a ficção do espaço poderá por em causa esses mesmos, estando eles sujeitos, embora indirectamente, a constantes transformações que desviam a atenção do espectador na procura da realidade. Ao invés de este esperar encontrar o espaço arquitectónico, de certa forma involuntário da sua protagonização cinematográfica, o espectador tende a procurar esse espaço no ecrã, porque se torna menos enfadonho e vulgar, contudo não real, mas sim virtual.

As imperfeições do espaço real arquitectónico e fragmentos e objectos do mesmo, podem ser ocultados ou suprimidos, simplesmente amenizados ou então realçados, no cinema, dependendo dos efeitos pretendidos da realidade fílmica, mais uma vez a jogar com a verdade e mentira do mundo.

“Não é fácil lidar com o fascínio e as armadilhas da realidade do cinema”¹³⁴

¹³⁴ MONTEIRO, Paulo Filipe. Documento Fenomenologias do Cinema, 1996, p.3.

O sonho e a imaginação do espaço - o desejo e a emoção do virtual

O sonho sempre intrigou o Homem, tendo aquela capacidade incrível de o fascinar pelo espaço irreal da imaginação, ansiando este percorrer o mundo paralelo ao da realidade lógica. O cinema demonstrou rapidamente ser a chave para o esperado surrealismo animado. As imagens fabulosas de artistas pintores como Max Ernst e Salvador Dalí, acabariam por influenciar realizadores de cinema como Luis Buñuel, dizendo este que “agora e para sempre (...) os filmes serão o tradutor fiel dos sonhos mais ousados dos arquitectos”¹³⁵.

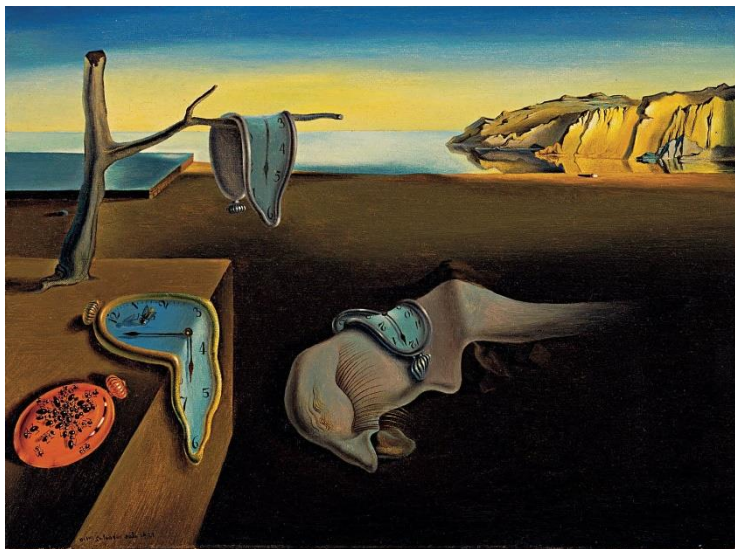


Figura 37 - Persistência da Memória, Salvador Dalí

A imaginação e o espaço que lhe está inerente têm a particular faculdade de existência perante nenhuma restrição do que poderá ou não ser possível do mundo, que só o homem na sua pura sobriedade e limitação física assim compreende. Ou seja, o espaço imaginativo é sempre o espaço que a ele nunca estará vinculado qualquer tipo de limitação, é onde nada é impossível de alcançar e de realizar. O sonho, caracterizado por uma imaginação consciente ou inconsciente, não é determinado por quase nenhuma peculiaridade humana, enquanto se satisfaça no seu mundo originário, o da imaginação. Quando, porém, dele nasce o desejo de realização no espaço real, existe como que um filtro que não lhe permite ser transposto da maneira como nasceu e se desenvolveu, sendo na maioria dos casos no real uma mera reflexão, por vezes frustrada dos seus autores, de imagens mentais de uma realidade distinta. Contudo, ambos os espaços, o imaginário e o material, não subsistem intangíveis pelo seu oposto. Por um lado ao projectar uma obra, um determinado arquitecto, materializa-a segundo reflexões mentais de imagens, memórias e sonhos da sua própria condição humana, que vem acumulando desde que nasce. Por outro, a arquitectura do espaço real pode ela

¹³⁵ BUÑUEL, Luis, in, TEIXEIRA, Manuel, in, RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.32.

mesma condicionar novas imagens, memórias e sonhos, saciando um espaço que não está dependente de qualquer restrição física para existir, apenas se poderá isso dizer do que dele percebemos.¹³⁶

Os filmes acabaram então por trazer à superfície da realidade humana, a apetência não só por factos e mitos históricos encenados, intrigas vivenciais e histórias de vidas decorrentes (dramas), como de realidades impossíveis de alcançar, ficções originárias no imaginário humano. Uns melhores, outros piores, todavia todos nós fomos desde os nossos primórdios dotados de imaginação e criatividade, desde que exista em nós uma realidade mental sobre as coisas. Essa vivência mental anda de mãos dadas com a vivência física, e ambas têm significado importante no que concerne à ponderação dos nossos dramas vivenciais. Estes dramas, ou estilos de vida, ou as mais variadas condições vividas pelo ser humano, distinguem-o nos numerosos singulares da sua existência. A pintura é uma das formas que o Homem encontrou de representar os diversos estados psicológicos e físicos do seu ser, contudo apresentando-se de imagem em imagem individualizada no seu conteúdo, já a literatura distingue-se por uma descrição prolongada e de certa forma ainda mais detalhada de um espaço, de um objecto, de uma pessoa, de uma ou mais vidas, que exigem o englobar de tudo o resto. O cinema é a arte que tem procurado juntar as características destas duas artes, mas também de muitas outras, esperando obter um resultado tangente ao real no que respeita ao drama quotidiano do ser humano e do seu imaginário. Ele pretende ser a arte de excelência no reproduzir da realidade através da narrativa audiovisual, com o intuito de explorar não só a realidade já conhecida, mas também apresentar ao público muitas outras realidades que poderão até ser partilhadas desconhecidamente pelo imaginário dos espectadores que a elas assistem.

“O reino desta arquitectura não está na esfera da necessidade e sim na atmosfera obscuramente mórbida, porém radiante, do desejo.”¹³⁷

A arquitectura como espaço materializado não foi, de facto, usada sempre com o propósito das necessidades funcionais, se assim se pode dizer, do Homem. Monumentos como as pirâmides de Gizé ou o Santuário Nacional do Cristo Rei foram erigidos com o propósito base da necessidade não funcional, mas meramente satisfatória de um simbolismo a que o Homem se prometera e conduziu a sua fé. A sua grandiosidade nasce assim de um desejo do espaço imaginário à responsabilidade de um singular ou colectivo de pessoas que livremente dão vida, ou pelo menos, esperam que ela passe a existir com a materialização da sua crença.

¹³⁶ PALLASMAA, Juhani. *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.22.

¹³⁷ RAMÍREZ, Juan, in, RODRIGUES, António. *Cinema e Arquitectura*, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999, p.53.

A emoção é uma das características mais profundas do Homem e fazendo parte crítica de qualquer actividade e objecto humano, e aliada ao desejo de satisfação psicológica, fomentaram o cinema, a reprodução e criação de mundos que por muitos espaços reais que possam até usar, se resumem, ou no fundo não passam de espaços irrealis ou virtuais. Claro está que houve quem defendesse o realismo fílmico, como Erich Von Stroheim, porém mesmo essa proximidade a um mundo real não permite que o filme assim o seja. O mundo real é emprestado, de certa forma, ao cinema, para a reprodução do real. Ele marca bem a sua presença nos filmes, todavia isso não faz com que o que é reproduzido se desagregue da sua virtualidade, como se, semelhante a um processo da física de fissão nuclear se tratasse.

Com o cinema o Homem pôde começar a explorar os campos do impossível, fazendo uso da arquitectura construída como cenário ou criando obra nova para o efeito, transformou esses espaços de forma a correspondê-los aos do seu próprio imaginário. Tornou assim o hiato que separa o sonho e a realidade cada vez mais insignificante e impotente perante o surgir de uma nova realidade virtual fora do próprio imaginário.

A realidade virtual com o pressuposto imaginativo humano, cria no Homem um estado de dependência dessa sua mesma capacidade de criar coisas onde elas não existem e/ou poderão não existir, e também uma dependência constante de eminentes acções no espaço temporal. Quando viajamos, seja a pé, de carro, bicicleta, quando nos encontramos sentados num banco de jardim, a nossa mente tem apetência ou mesmo necessidade de imaginar situações que eventualmente poderão ter a sua oportunidade de tomar lugar na realidade material. Esta capacidade cognitiva do irreal anseia persistentemente nas nossas imaginações por desempenhar mais que um papel meramente ilusório ou secundário, ao tomar lugar na cronologia de acontecimentos do espaço real e ao fundamentar, assim, toda a ansiedade todo o medo, felicidade ou tristeza, despertada no seu autor. Esse sentimento que condiciona o nosso estado psicológico e físico nas nossas actividades quotidianas é não mais que uma sensação do imaginário provocada por uma representação mental duma possível realidade que acaba por se tornar factor principal condicionante na mesma, sem que haja uma justificação plausível para tal. É o caso do exemplo do escuro, dado por Pallasmaa, o medo despertado pelo mesmo tem fundamento nas fantasias que advém da imaginação do seu autor, porém não na realidade.¹³⁸ Este medo não passando duma especulação involuntária das nossas capacidades, por nós mesmos desgovernamentalizadas, é o substituto de tantos outros sentimentos que teriam tanto direito a tomar lugar quanto ele, contudo o dramatismo criado pelo fantasiar da imaginação apodera-se do pensamento e conseqüentemente acaba por fazer parte da acção de um indivíduo.

¹³⁸ PALLASMAA, Juhanni. *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.31.

A dependência acima descrita tem o seu lugar no cinema pela maneira como o realizador de um determinado filme pretende, segundo fragmentos da sua criação, incutir sentimentos no espectador. Apesar disso, quem está sentado a assistir ao filme é que tem a última palavra sobre os sentimentos que estão inerentes no mesmo, constatando-se, por isso, uma variedade de opiniões sobre se determinada cena será extasiante ou aborrecida, se é engraçada ou triste.

No fundo, no papel de manipulação dos sentimentos de um filme ou de uma obra arquitectónica, o seu autor terá mais um lugar de sugestão, pois não controla o espectador directamente, apenas indirectamente, e simplesmente sugere quais serão as emoções que mais lhe comprazerão ao ter a sua obra a ser contemplada e/ou usada. Quando assistimos a um filme nós projectamos para dentro da história, para fazermos parte dela, consciente ou inconscientemente, e é essa entrada ilusória que determinará que sensações despertarão, dependendo do sujeito que passa a fazer parte do elenco. Assim uma obra artística, seja ela qual for, não é distinta pela emoção patenteada pelo autor, mas pela que o observador lhe atribui.¹³⁹ Isto não implica que um edifício ou vídeo não seja a projecção, ou não tenha presentes, as emoções do seu criador. Durante a produção de um trabalho artístico, o seu responsável se não desejasse que a própria carregasse seus sentimentos, teria de conseguir uma abstracção talvez ela mesma irrealmente impossível. Num estado mental que conseguisse, por assim dizer, recusar qualquer sentimento.

Persuasão e Manipulação do imaginário

“A atracção é todo o factor agressivo do teatro, isto é, todo o elemento que submete o espectador a uma acção sensorial ou psicológica verificável pela experiência e matematicamente calculada para produzir determinados choques emocionais que condicionam a percepção ideológica do espectáculo e a sua conclusão final.”¹⁴⁰

Como já foi anteriormente referido, o cinema trabalha em prol da movimentação de massas, se o realismo cénico e de argumento não é chamativo ao público e, sim, a fantasia, então seja ela a grande impulsionadora da sétima arte e inquisidora da sociedade em geral. O filme é fruto de uma arte de crítica sociocultural e apontará o que quer que seja revisto pela sociedade, procurando pelo objecto ficcional transpor uma vontade real pela acção no

¹³⁹ PALLASMAA, Juhani. *The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema*, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008, p.31.

¹⁴⁰ EISENSTEIN, Serguei, in, GEADA, Eduardo. *Os Mundos do Cinema*, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.115.

espectador. No fundo, ele persegue e explora técnicas de manipulação de massas, não de um indivíduo em particular.

Lenine afirmou que “de todas as artes o cinema é para nós a mais importante”¹⁴¹ referindo-se a “um país atrasado, depauperado pela guerra civil, pela fome e pelo bloqueio económico”¹⁴² e pretendia com o cinema entreter o público, mas também usá-lo “como máquina de propaganda dos ideais e das realizações do comunismo”¹⁴³. A ficção cinematográfica seria imediatamente censurada caso apresentasse indícios de “indecência ou provocação reaccionária”¹⁴⁴.

Todavia, antes da manipulação o cinema jogará com a atracção ou persuasão. Já se falou da forma como os realizadores procuravam através dos desejos inconsequentes das pessoas por objectos materiais que às vezes nem a sua imaginação tomava conta e ordem, o desejo pela imitação, pelo que não somos poder ser produzido nas telas do cinema.

“A atracção é violenta porque rompe com a homogeneidade da representação, impedindo o espectador de ficar indiferente, pois prepara-o para a adesão ao raciocínio suscitado pelo choque emocional.”¹⁴⁵

Eisenstein explorou bastante a montagem das imagens para produzir diferentes efeitos dramáticos no público que viria a assistir às suas obras, a antecipação de uma reacção a um momento de realidade fílmica era importantíssima para que a intenção desejada pelo seu autor fosse alcançada. Estudava por isso diferentes processos que o ajudariam a preconizar o impacto psicológico que os seus filmes teriam e, desse modo, seleccionar, ainda que cuidadosamente, com mais segurança e certeza no seu produto ideológico. A produção fílmica não poderia contentar-se com o argumento ou história das acções que se desenrolavam, era importante adequar-se o objecto intencional ao imaginário dos espectadores. Contudo este imaginário é influenciado pela própria maneira de ser do indivíduo humano e os seus próprios interesses reaccionários. Eisenstein verificou que um mesmo filme, reproduzido num meio rural, teria diferentes considerações por quem o assiste de um meio urbano. À parte do seu grupo social, o realizador ainda considerou as atracções do cinema como “eternas ou universais”¹⁴⁶ e de “momentâneas ou conjunturais”¹⁴⁷. As primeiras aludem a acontecimentos

¹⁴¹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.85.

¹⁴² GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.85.

¹⁴³ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.85.

¹⁴⁴ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.85.

¹⁴⁵ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.115 e 116.

¹⁴⁶ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.118.

comummente morais, justiça, o bem e o mal, enquanto os segundos são pontuais e particulares, “hábitos e crenças”¹⁴⁸.¹⁴⁹

Eduardo Geada sublinha um “elevado índice de ilusão de realidade”¹⁵⁰ provocado pelo estado mental receptivo que o espectador tem durante um filme, ao entregar-se de corpo e alma ao que ele lhe tem para oferecer, permitindo ao seu imaginário uma certa passividade no campo da percepção objectiva do real.¹⁵¹

Cecil B. DeMille foi um realizador que bastante contribuiu para o progresso industrial do cinema, pelas suas capacidades notáveis de antecipação e moldagem do argumento de um filme à apetência do mercado. No seu período activo as classes médias aderiram em grande número ao espectáculo cinematográfico, notando-se uma significativa aderência por parte do público feminino que Cecil DeMille inspirava e consolava os seus desejos obsessivos “pelo luxo e pelo erotismo”¹⁵². A sociedade começara assim a orientar o seu tempo livre para actividades lúdicas que trouxessem um prazer mais viciante e a decalcar o consumismo exponencial de que anos mais tarde se vem a verificar demarcar amplamente.¹⁵³

A capitalização da indústria cinematográfica ajudou imenso a que ela fosse laboratório experimental de vastas áreas até aos dias de hoje. Os cenários extravagantes, adereços como roupas, pulseiras e outros, espaços meticulosamente trabalhados para as câmaras e os mediáticos e famosos actores. Se nos seus primórdios o cinema se preocupava em filmar espaços e os que neles viviam e como viviam, com o advento da sociedade consumista o interesse teria radicalmente sido focado nas estrelas que iriam desenrolar os papéis principais num determinado filme.

“A ficção de Hollywood é concebida em função das estrelas e dos grandes planos que imortalizam esses rostos onde tudo tem de ser belo, perfeito e convincente.”¹⁵⁴

¹⁴⁷ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.118.

¹⁴⁸ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.118.

¹⁴⁹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹⁵⁰ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.128.

¹⁵¹ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹⁵² GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.67.

¹⁵³ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹⁵⁴ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998, p.66 e 67.

A imortalização dos rostos dos que contracenam com papéis principais e aparecem nos enormes cartazes de propaganda dos filmes ganha a atenção do público, principalmente o mais jovem, que sonha em enriquecer e ter fama, pois poderá frequentar locais e desfrutar de condições de luxo que até aí só alguns tinham acesso real, enquanto os outros se contentavam com ele nos filmes. O desejo mórbido por um papel, mesmo que irrelevante, levou indivíduos a deixarem tudo o que tinham na procura do mesmo. Esses indivíduos arriscavam, por vezes, a sua integridade física e psicológica, como também moral, e acabavam por acrescer na sociedade o negócio da prostituição e de drogas. Com isto surge uma sociedade emergente marcada pelo desvanecimento do que outrora teria sido o pudor que por deu lugar a uma sociedade que vive em prol do desejo por objectos e conteúdos aliantes e viciantes.¹⁵⁵

A criação e exponente mediatização do produto cinematográfico, como das suas celebridades, manipulou através do desejo, do desejo do proibido. As intrigas e confusões que se foram verificando obrigou ou apoiou a criação de determinadas instituições regularizadoras dos acontecimentos cinematográficos, e assim assomaram-se restrições que se foram reduzindo com a luta pela liberdade de expressão e a criação dos direitos de autor. Ou seja, entidades que se poderão considerar exteriores ao cinema, pelo controlo e luta de valores humanos que são postos em causa pelos objectos do seu trabalho e que vinham regular as limitações do seu conteúdo, acabaram por ser acostumadas aos estilos de vida que prometiam e pretendiam defender da sociedade. Ganhando a persuasão e manipulação, dentro e fora das salas de cinema.¹⁵⁶

¹⁵⁵ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

¹⁵⁶ GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.

Capítulo III

Ficção Científica

O género de Ficção Científica

“o filme de FC liga-se primeiramente à arte de inventar uma geografia, uma arquitectura, uma civilização, em suma, um mundo que deve tanto ao(s) cenógrafo(s) e ao(s) director(es) dos efeitos especiais como ao realizador e ao argumentista”¹⁵⁷

O interesse pelo género cinematográfico de ficção científica deve-se ao facto dele ser um dos, senão mesmo o melhor, género que representa o imaginário humano com ligações utópicas à realidade que os seus autores presenteiam nos seus anos de vida. É no seu espaço virtual que o mundo toma proporções e particularidades de natureza irreais mais grandiosas, e é através dele que aqueles sonhos humanos mais excêntricos se tornam realidade. A analogia que existe entre cinema e arquitectura, no que diz respeito ao desejo da materialização, denota-se tímida quando espelhamos a arquitectura do imaginário no espaço real, contudo bastante desinibida quando reproduzimos a mesma no espaço virtual do qual o cinema é fiel detentor. Essa arquitectura do imaginário que tanto ansiamos por viver, nem que seja só em sonhos, é notavelmente produzida pelos estúdios dos cinemas de FC.

Este género cinematográfico, contudo pode ser confundido com o género de *Fantasy*, alerta Éric Dufour¹⁵⁸, que ao contrário da FC tem bastantes momentos que não têm quaisquer referências passadas ou futuras, situando-se numa linha de tempo indeterminado ou desconhecido, e em que a racionalidade do mundo científico é fortemente posta de lado. Ora, a FC é então o género de destaque à temática do paralelismo ou até intersecção do Cinema e a Arquitectura, nela constata-se que existe sempre um passado e um futuro que sustentam um presente, e que componentes científicas são sempre privilegiadas, ao andar o progresso e a ciência de mãos dadas, sendo a racionalidade o fundamento no qual se pode encontrar sempre uma justificação para o que não pode ser vivido no espaço real, e o que nunca é justificável na *Fantasy*. Ou seja, na FC o espaço virtual tem sempre uma dimensão racional no espaço real do Homem, embora não possa ser verificada essa veracidade com acções reais. ¹⁵⁹ Existe pois uma preocupação constante pelo criar de pressupostos de alguma forma credíveis que sustentam então os diversos factos ocorridos numa FC.

Também o cinema se questionou acerca da veracidade utópica das suas criações, enquanto cidades, ambientes, condições político-sociais dos seus argumentos, tal como anteriormente já foi referido. Éric Dufour faz referência a Hegel e a sua crítica a Kant, quando diz que “Se não há separação entre o ser e o dever-ser, entre a realidade efectiva e o que a filosofia

¹⁵⁷ DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012, p.202.

¹⁵⁸ DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

¹⁵⁹ DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

política nomeia “utopia”, é porque esse dever-ser é apenas um prolongamento do ser”¹⁶⁰, concluindo então que toda a utopia que pode ser observada e analisada, responsável ou não pelo surgir de uma nova sociedade, não passará de uma ficção cuja responsabilidade advém da sociedade actual, nunca conseguindo esta criá-la surgindo a sua raiz no desconhecido, ou seja, nunca vindo senão de conhecimentos pré-adquiridos. *2001: A Space Odyssey*, do realizador Stanley Kubrick, de 1968, é um filme de ficção científica dos anos 70 que mostra exactamente que a evolução do Homem se fundamenta sempre em dados pré-adquiridos, seja do passado mais distante ou do presente recente que se torna passado, contrariando o desejo humano das utopias independentes de qualquer influência cognitiva. Como diz Dufour, ele fundamenta o facto de o futuro não se poder apresentar no imaginário humano sem que um presente o tenha condicionado inicialmente e, sublinha com F. Jameson, que diz que será impossível alcançar uma utopia, podendo chegar mesmo a ser impensável ao Homem, digamos que não podendo existir no seio do seu imaginário, principalmente quando esta se tenta destacar perante uma realidade material, não virtual. No entanto, admite-se que ela exista no mundo do cinema através de uma veracidade relativa e nunca absoluta, porque uma conceptualização radical implicaria com os anteriores pressupostos uma erradicação da mesma no mundo, não passando talvez de um conceito ele mesmo irreal. ¹⁶¹

Todavia admitindo que a utopia realmente possa existir em pensamento, ela deve existir como uma crítica ao espaço real que vivemos, esperando obter respostas em prol duma sociedade mais desenvolvida. Ela é, por isso, considerada fundamental como exercício de raciocínio, argumentação e contra-argumentação, dos factos de uma realidade bastante palpável.¹⁶² O cinema usa as obras literárias que têm como base do seu argumento a utopia, para tentar encontrar uma representação próxima de como o futuro se virá a apresentar diante do Homem. A “A República” de Platão é uma das obras mais antigas da humanidade na qual está registada uma discussão sobre valores humanos que levarão à conceptualização de uma sociedade idealmente organizada, neste caso ao direccionar os esforços à criação de uma cidade modelo, Callipolis, desses pensamentos utópicos. A utopia que foi usada com os primeiros filmes de FC, anos 50, já é intrinsecamente influenciada por um desenvolvimento tecnológico, que teria vindo a reivindicar a atenção do público desde inícios do século XX juntamente com as grandes guerras e o que as mesmas exigiam das diversas nações envolvidas. Acabando este por ser bastante marcado também pelo estudo e uso da bomba atómica. Éric Dufour diz que este género de cinema é o mais relevante da modernidade e que o seu advento representa nesta altura uma porta aberta para o divulgar das “novas paranoias

¹⁶⁰ DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012, p.157.

¹⁶¹ DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

¹⁶² DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

da civilização moderna”¹⁶³, todas as transformações sofridas pela mente humana, que levarão a novos paradigmas conceptuais como a liberdade da cidadania ¹⁶⁴, como o que verificamos com as experiências *Shadows*, *Memories* e *Echoes* do projecto *Incidental Legacy* da *Hybrid Artworks*.

No entanto, enquanto as suas especificidades literárias e, semelhante ao que acontece na relação FC-Fantasy, a FC e a utopia distinguem-se mutuamente por a acção da primeira inserir-se numa certa temporalidade, conferindo-lhe uma história, e a acção da segunda estar despojada da mesma.¹⁶⁵ G. Paschalidis considera um primeiro plano de acção à utopia, como a “exposição do funcionamento da sociedade futura”¹⁶⁶, o qual ocupa lugar num segundo plano na FC, sendo a intriga vivencial a esfera central ou primeiro plano na FC, que não existe esta na pura abstracção da utopia. Contudo, apesar das divergências que se observam entre estes dois tipos de obras literárias, a FC e a utopia encontram-se, em contrapartida com o que acontece com a *Fantasy*, no mundo da racionalidade no que diz respeito à justificação de factos e do desenvolvimento da sociedade, prevalecendo um certo raciocínio do real como se pode verificar na “A República”.

O desejo espelhado na FC, tem, por vezes, um carácter mórbido do desconhecido futuro, mas sobretudo uma extravagância vivencial de um amanhã ausente, que conservam etapas e percursos ideológicos de mentes humanas que vão construindo e alterando a seu bel-prazer, almejando serem as calculadoras fatídicas duma realidade ainda por chegar ao mundo. Os filmes têm mesmo ousadia revolucionária em relação às crenças dogmáticas dos dias de hoje que se têm arrastado com a história do Homem, e introduzem seres autonomamente inteligíveis além da raça humana de que fazemos parte, umas vezes em guerra, outras já inseridas numa sociedade de raças distintas que partilham entre si diferentes culturas.

No caso de *Star Wars*, *A Guerra das Estrelas*, de George Lucas, a sociedade observada demonstra ser bastante desenvolvida em relação à temporalidade em que foi lançada a obra e primeiro filme, finais dos anos 70, 1977, e mesmo para a nossa contemporaneidade de século XXI. Várias civilizações, de raças distintas, que convivem nos mesmos espaços, relacionam-se e reproduzem-se com uma educação, pelo menos nas grandes metrópoles ou principais centros urbanos, dada em conjunto. Pode-se falar então de uma tecnologia que detém já inserida na sociedade elementos como carros voadores, robots e dróides, os que possuem inteligência artificial, naves espaciais que circulam no universo por longos períodos e que

¹⁶³ DUFOUR, Eric. *O Cinema de Ficção Científica*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012, p.201.

¹⁶⁴ DUFOUR, Eric. *O Cinema de Ficção Científica*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

¹⁶⁵ DUFOUR, Eric. *O Cinema de Ficção Científica*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

¹⁶⁶ DUFOUR, Eric. *O Cinema de Ficção Científica*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012, p.11.

facilmente entram e saem da atmosfera de diversos planetas habitáveis, com sistemas de vida semelhantes ou iguais ao nosso planeta Terra.

A tecnociência é também bastante salientada no filme de James Cameron, *Avatar*, 2009. Temos o ser humano a ocupar um novo planeta, desconhecido, a estudar os seres vivos do mesmo e a tentar aos poucos colonizá-lo sem que os seus habitantes de origem tenham voto ou poder de escolha. E, assim, hostilmente se apercebe que ao desejo de apreensão cognitiva de novas culturas se sobrepõe a vontade de obter matéria-prima que levará ao dizimar da natureza do respectivo planeta e grande parte das suas culturas. No caso deste filme encontram-se presentes apenas duas raças, Homem e Na'vi, humanoides, que comunicam e se relacionam com o claro avanço da ciência e seu sucesso em termos práticos. O espaço mental do ser humano é transposto para o corpo de um Na'vi produzido em laboratório. Ao entregarem os seus conscientes e subconscientes a uma nova forma de vida, facilitam a pesquisa da raça e do seu conhecimento. Ao contrário do humano que habita em espaços habilmente construídos e manipulados, os Na'vi vivem e habitam o espaço à semelhança dos nossos indígenas, aproveitando o que a natureza lhes dá e moldando-se a ela, nunca o contrário.¹⁶⁷



Figura 38 - Avatar, James Cameron

Star Wars e *Avatar* fazem parte de um conjunto de filmes que premonitoriamente traduzem o desejo do homem por uma civilização mais desenvolvida mentalmente e materialmente, ao desafiarem o espaço racional de múltiplas áreas de estudo, em que a arquitectura tem o esplêndido lugar de desenhar os seus espaços e elementos, ou seja, de lhes dar uma forma diferente, mais exclusiva de um povo inteligente e dotado de capacidades cognitivas bastante criativas, que procuram no tipo de ficção em que se inserem, FC, formas e vidas que se aproximem da visualização mental dos indivíduos leitores e espectadores mais ousados. Num mundo que há já algum tempo vive muito da imagem, quanto mais arrojada for uma criação e aprazível à satisfação visual geral, mais ela será aceite como o advento dos nossos filhos,

¹⁶⁷ DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

netos, bisnetos e por aí adiante. O que é escrito nas narrativas para os filmes e traduzido materialmente numa sessão de imagens fisicamente iguais para todos, podendo alterar apenas a sua interpretação, de pessoa para pessoa, ao depender esta do caprichar imaginário de cada um que as assiste, permite aos artistas do mundo cinematográfico architectarem espaços irrealizáveis, mas que fazem acreditar que um dia existirão. Muito mais porque hoje em dia os objectos que usamos notam-se cada vez mais semelhantes aos que fazem parte do mundo virtual.

No fundo o progresso científico ditou, de certa forma, o aparecimento da FC no mundo cinematográfico, mas é ele hoje ditado pela mesma, ao notar-se que em vez de a ciência moldar a forma do objecto que a mediatizará, acaba por ser a forma do objecto a exigir à ciência que a sua própria criação se adegue fielmente à mesma.



Figura 39 - Cidade Coruscant de Star Wars, George Lucas

As cidades nestes mundos fictícios desempenham um papel bastante importante. Notavelmente em *Star Wars*, temos ambientes de fundo e onde se desenrola a acção, bastante ricos em espaços naturais e, principalmente, no que diz respeito a espaços urbanos, estes desafiam em muito o que nós conhecemos das metrópoles contemporâneas. No livro de Remment Koolhaas, *Nova lorque Delirante*, é no compreender do espaço metropolitano e dos seus edifícios, que recai a atenção do autor. Os arranha-céus desafiam a gravidade e as leis da física, assim como a segurança intangível do céu e, na falta de espaço para uma expansão no solo ou pela vontade do desafio, é em direcção ao mesmo que o arquitecto dirige a sua atenção.

“E quando o intérprete da cidade não é um historiador, mas um arquitecto em busca de princípios para a sua arquitectura..., acontece algo muito especial, porque ele tem que inventar, mais como um artista do que um tradutor, a própria língua a ser compreendida.”¹⁶⁸

À semelhança do que aconteceu com Manhattan, no mundo fictício dos filmes são artistas os principais criadores do espaço do fantástico e, com as vantagens do “nada é impossível”, eles levam a um outro nível as utopias que os arquitectos de espaços reais apenas tangentes conseguem desenhar. Quando nos apercebemos de que o cinema começa a fazer uso de maquetas e cenários a duas dimensões, para produzir espaços ricos de novos conceitos estruturais e espaciais de que os arquitectos começam a explorar e a apresentar ao vivo aos cidadãos do mundo, rapidamente o mesmo cinema, com o desenvolver da sua tecnociência de representação espacial e a sua essência ousada do imaginário dos seus criadores, começa a extrapolar conceitos e a penetrar campos perceptíveis da virtualidade arquitectónica.



Figura 40 - Maqueta de Star Wars e George Lucas

Koolhaas faz referência que Le Corbusier se dirigia aos arranha-céus de Manhattan como “são muito baixos”¹⁶⁹ ao que ele frisa como uma arquitectura trabalhada “muito tímida”¹⁷⁰. Quando podemos observar pelos edifícios produzidos por este autor no espaço real, exactamente contrapõem a timidez de edifícios de dimensões grandiosas de outros arquitectos, e de facto se fazem notar pelo seu carácter talvez esteticamente e

¹⁶⁸ KOOLHAAS, Remment. Nova Iorque Delirante, Barcelona: Gustavo Gili, 2008, p.9.

¹⁶⁹ KOOLHAAS, Remment. Nova Iorque Delirante, Barcelona: Gustavo Gili, 2008, p.10.

¹⁷⁰ KOOLHAAS, Remment. Nova Iorque Delirante, Barcelona: Gustavo Gili, 2008, p.10.

construtivamente irreverente e desafiador às culturas mais conservadoras, aproximando-se ou até superando os espaços virtuais dos artistas do cinema.¹⁷¹

A invenção do elevador mecânico por Otis, meio do século XIX, e do elevador eléctrico, em meados do mesmo século, permitiu a corrida por um novo desafio por parte de arquitectos, a construção de edifícios cada vez mais altos. Contudo, esse “condensador social construtivista”¹⁷², como Koolhaas lhe chamava, tornou-se um ícone da arquitectura moderna do século XX.¹⁷³ Nascido de um desejo incólume de artificialismo e de congestão de massas, o arranha-céus e a cidade que ele compõe e organiza, tornou-se não só um desafio no espaço real, como uma premissa conjectural no espaço virtual do cinema, vistas as semelhanças conceptuais de irrealismo e surrealismo que ambos detinham. O cinema sempre procurou com a distorção do real e a imposição do artificial dos seus mecanismos, a adoração da congestão massificada das metrópoles, de forma a deter o centro das atenções dos espectadores do imaginário, que no fundo acaba por ser todo o indivíduo vivo, porque este sonha, mas não mais que isso. Esta atenção vem a favor da industrialização do cinema e do seu capitalismo. Aos poucos e poucos, o objectivo lucrativo desta nova indústria se demarcou perante tantas outras, com os seus contratos milionários e custos de produção exorbitantes.



Figura 41 - Manhattan em 2014

¹⁷¹ KOOLHAAS, Remment. *Nova Iorque Delirante*, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

¹⁷² KOOLHAAS, Remment. *Nova Iorque Delirante*, Barcelona: Gustavo Gili, 2008, p. 13.

¹⁷³ KOOLHAAS, Remment. *Nova Iorque Delirante*, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

O ecrã no real

O ecrã tem sido a linha do hiato que separa o real e o irreal, o espaço habitado e o inhabitado. O espaço fílmico encontra-se exactamente neste último, que é considerado um espaço híbrido.

Espaço virtual que é criado com certas vivências, presencia acções, contudo no final reduz-se a um espaço inhabitado, vazio ou não, é um espaço que representa uma imagem que não pode ser vivida em si mesma. Só quem a observa tem um alento vivido da mesma, através do olhar e, seguidamente, da emoção que ela provoca, aliada à imaginação individual, podendo habitar, mas não ser habitada.

A prática de instalação de câmeras de filmar para gravar vídeo de um espaço real tornou exigente a qualidade com que o mesmo era trabalhado pelos seus autores. Contudo essa qualidade verificou-se reciprocamente com a melhoria da qualidade do espaço projectado, pois haveria uma necessidade eminente ao êxtase do vídeo, não sendo só importante a qualidade da imagem, mas também a do conteúdo real da imagem registada, obrigando a que os espaços filmados do quotidiano fossem projectados sob um olhar mais atento e crítico às técnicas cinematográficas.¹⁷⁴ O facto de um mesmo espaço ser olhado de várias maneiras, sob vários pontos de observação, levou à resolução de espaços arquitectónicos com novas alternativas, sob novas críticas à sua existência, ou seja, críticas que pairam sobre a sua razão de ser, onde espaço, lugar, cheios-vazios, métricas, circulações, experiência provocada, função e forma, são questionados novamente.

Arquitectura e vídeo estariam também na base de estudos sobre o psicológico humano, através do olhar do espaço real, onde o ecrã revelaria vezes sem conta inúmeras respostas emocionais a diversos espaços físicos.



Figura 42 - Present Continuous Past(s), Dan Graham

¹⁷⁴ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

Em *Present Continuous Past(s)* de Dan Graham, 1974, o espaço fílmico foi criado a partir de espelhos, reflexões e projecções de vídeo, de forma a que o espelho reflectisse a acção a decorrer e uma câmara gravasse a reflexão, contínua, do espelho, que seguidamente era reproduzida com 8 segundos de atraso. O espaço é considerado um espaço activo, mas sem estar sincronizado numa linha de tempo, pois está a gravar-se constantemente e ao que vai acontecendo em si mesmo.¹⁷⁵



Figura 43 - Hills Tall Ships, Dan Graham e Gary Hill

Hill's Tall Ships, de Dan Graham e Gary Hill, 1992, é um trabalho que tem por base a substituição de todo um espaço físico arquitectónico por um novo, constituído por projecções de imagens fílmicas. Num corredor escuro surgem várias projecções de pessoas que interagem com o movimento dos espectadores presentes no mesmo. As imagens movem-se para uma aproximação ao espectador e afastam-se dele assim que o reconhecem, tudo num ambiente silencioso. Também a reacção das pessoas no encontro com estranhos está no intuito dos artistas, que esperam observar as várias respostas emocionais às diferentes imagens de pessoas projectadas, de várias idades, etnias e maneiras de ser.¹⁷⁶

Jane Louise Wilson exibiram em 1999 na Serpentine Gallery, em Londres, uma projecção de espaços criados e gravados anteriormente. Peças como *Stasi City*, *Parliament* e *Gamma*, foram projectadas em grande escala para que a percepção óptica dos espaços inabitados fosse mais evidente na própria galeria, que seria o único espaço real. Nesta exibição o sujeito principal era a arquitectura, e o conjunto dos vários espaços, o real com os projectados criavam o espaço fílmico na própria galeria.¹⁷⁷

¹⁷⁵ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁷⁶ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁷⁷ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

Tanto com Dan Graham, como com Jane e Louise Wilson, o elemento performativo está bastante presente. As próprias pessoas, espectadores, interagem no espaço fílmico dando-lhe mais realce, significado, ou até, realismo.¹⁷⁸

O espaço real, anfitrião, é assim aliado a um espaço virtual, hóspede, o projectado, que é explorado pelos autores das projecções com os espectadores e/ou actores a desempenhar cada um a sua própria narrativa.

Imagine-se o percorrer de um espaço real que podemos tocar, que podemos habitar e interagir, essencialmente com um contacto físico, mas que é inundado de projecções de outros espaços, que vêm comprometer, assim, a sua original ou inicial comunicação espaço-indivíduo. Este novo espaço, um espaço virtual fílmico, permite que a interacção se verifique mais drasticamente a nível mental, porque todas aquelas formas e funções a elas inerentes, dos espaços projectados, são, na verdade, irrealis no lugar, inexistentes materialmente. Dessa forma, conferem ao espaço fílmico o fundamento de inabitabilidade, e só poderão ser percorridos na sua íntegra pelo imaginário do observador em contacto com o mesmo.

O uso deste tipo de arte foi usado por companhias como *Station House Opera* e *Punchdrunk Theatre Company*, que foram responsáveis por debates acerca da percepção do espaço real e virtual, e sua respectiva leitura, peças fundamentais a ser discutidas pelos arquitectos. O espaço real é desta maneira alvo de crítica por um observador num espaço virtual, com o intuito de que haja uma nova construção de espaço.¹⁷⁹

Note-se que onde se reflecte sobre a maneira de aliar estética, forma e função num espaço, é principalmente na criação conceptual. O conceito que surge da fase maioritariamente criativa de um projecto, advém de uma ficção e/ou percepção espacial do seu autor. Quando um arquitecto projecta, por norma, espera provocar reacção dos seus futuros utilizadores, seja ela de serenidade, horror, desprezo, indiferença, alegria, ou angústia, sendo que o factor importante é mesmo que este tipo de arte de vídeo ajude a entender a percepção e leitura do espaço arquitectónico, tendo em conta o real e o virtual.

¹⁷⁸ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁷⁹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

Hybrid Artworks e a projecção do virtual no real

Hybrid Artworks combina o filme ou o vídeo, a performance de actores e espectadores e arquitectura, de modo a que haja uma “desfamiliarização” do que normalmente é percebido visualmente do espaço.¹⁸⁰

Um dos seus trabalhos, intitulado de *Incidental Legacy* era composto por 3 peças, em que a acção se desenrolava numa galeria de forma rectangular. A primeira, *Shadows*, era composta por dois actores que seguiam as suas narrativas podendo interagir com o espaço de forma bem activa, representando pelo espaço livremente. Existiam ainda exteriores ao espaço da galeria dois músicos que não eram vistos, mas que tocavam para a performance. O espaço rectangular era ainda composto por 3 grandes telas, ecrãs, nos cantos e 2 filas de cadeiras ao longo das paredes mais compridas, direccionando-as um pouco ao centro da sala. Os vídeos projectados seriam então vídeos previamente gravados, durante os ensaios dos actores na mesma galeria, mas sem espectadores. Num dos cantos o material projectado era apenas material fotográfico do mesmo canto, sem qualquer vestígio de acção patente no mesmo.¹⁸¹

Nesta primeira performance verifica-se que a plateia é preparada mentalmente para algo acostumado a ser percebido num teatro, em que temos o espectador imóvel na sua cadeira a olhar o palco com os seus actores. Neste caso, os actores, poderiam movimentar-se por onde quisessem e esta estratégia faria com que a acção nunca decorresse no mesmo sítio, da mesma maneira, nunca sendo percebida igualmente de cada vez que se repetia a representação da narrativa.¹⁸²

A segunda peça intitulada de *Memories*, retirou o carácter imóvel aos espectadores e restringiu os actores aos cantos da galeria. O material agora projectado era também composto por filmagens obtidas de *Shadows*, do centro da galeria, de duas perspectivas opostas das paredes mais pequenas, projectadas nas mesmas, criando uma falsa perspectiva. Esta aparentemente alongava o espaço, de modo que os actores aproveitavam para interagir com as suas próprias imagens projectadas. Posto isto, a sala fundia o presente e o passado, tornando patente a complexidade da memória através da junção da acção real e da acção que outrora tinha acontecido, nos ensaios e em *Shadows*. Os espectadores móveis podiam interagir com as projecções e também com as suas próprias sombras. Estes percebiam o

¹⁸⁰ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁸¹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁸² CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

espaço com a acrescida possibilidade de associações das narrativas, comparando com *Shadows. Memories* estendeu a leitura e interpretação do espaço além das fronteiras do físico, ao ter a representação espacial como o principal fundo da performance, onde começa a haver uma manipulação da leitura do mesmo e da acção nele decorrida.¹⁸³

Se em *Memories* temos um semi-espaço fílmico, em *Echoes*, terceira peça, temos um espaço fílmico na íntegra. Toda a acção real outrora patente nas performances anteriores é retirada, conferindo ao espaço independência da acção física dos actores. *Memories* teve uma câmara em movimento a gravar para que as suas imagens pudessem ser agora usadas numa das paredes de onde se retirou uma falsa perspectiva. A percepção espacial foi assim restringida à visualização de imagens consideradas as sombras, as memórias e os ecos dos trabalhos das peças anteriores. O essencial do espaço eram as imagens fílmicas num espaço construído apenas com projecções, e a atenção do público já não alternava entre real e virtual, focando-se apenas neste último. A conclusão obtida é de que os indivíduos ocupavam o espaço real, contudo os seus olhos e ouvidos estariam apenas atentos ao virtual das imagens projectadas e dos sons gravados, ou seja, mentalmente eles estariam noutra lugar. O filme compunha então o espaço em oposição ao que normalmente é feito por elementos físicos.¹⁸⁴

Os limites físicos do espaço são, com este tipo de performance, questionados, pois vêm-se preenchidos por espaços fílmicos, espaços que foram gravados do real, mas que se apresentam no virtual. Projectados a uma escala real tendem a criar uma percepção espacial mais complexa, combinando momentos de monotonia e acção nas projecções. A acção, tal como o espaço, deambula entre o virtual e o real, tendo os actores a representarem as suas narrativas com as suas próprias projecções, e os espectadores ora a “tocarem-lhes” com as suas sombras, ora evitando-o, alternando o seu olhar pelas diversas projecções espaciais que lhes são apresentadas.

Estas projecções de espaços reais, talvez ironicamente, desconstruam o espaço real, de forma a entregarem o domínio do real ao visual, ainda que de forma virtual. Uma parede que não é uma parede. Uma porta que o espectador nunca pode abrir. Um jardim que não pode ser tocado. Uma multidão que não nos vê. O fogo que não é fogo. A água que é simplesmente o betão da parede.

A ilusão do espaço, a ilusão do objecto, a ilusão do conceito, da forma e da função.

¹⁸³ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁸⁴ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

O cinema usa os malabarismos ou técnicas de filmagem para realçar os elementos ficcionais das narrativas. Procura com eles uma maior credibilidade da história ou ficção, ou seja, que ela seja mais real na mente humana do espectador que assiste.

Como por exemplo, a técnica do 3D, tridimensional, no cinema, cria a ilusão ao espectador de que a acção e os seus elementos podem ser alvos de interacção, de modo que a imagem pareça estar mais presente como objecto tridimensional que nos envolve, do que bidimensional.

No fundo é a ilusão do virtual, alojado no real, que permite a crença do virtual, do imaginário, do sonho no interior das nossas mentes. Uma imagem a duas dimensões que possa chegar facilmente à aceitação do nosso imaginário e, aí, residir a várias dimensões como se do nosso quotidiano se tratasse. É possível assistir-se a estes paradigmas espaciais nos filmes *Inception*, de Christopher Nolan, 2010, e *Total Recall*, de Len Wiseman, 2012, filmes de ficção científica recentemente lançados. Ambos os filmes falam do sonho vivido como se fosse o real, contudo, no primeiro sabemos que entramos nesse mundo virtual, sem saber realmente se chegamos a sair e, no segundo, não sabemos quando entrámos ou se quer se entrámos. Ou seja, existem várias percepções ao argumento reproduzido como filme, que nos leva a interrogar-nos a determinada altura do mesmo, se a acção que está a decorrer faz parte do espaço real da história narrada ou se se encontra dentro do virtual da própria história. O totem de *Inception*, é o objecto que cada indivíduo que entra num sonho usa para saber depois se ainda está a sonhar ou se já está acordado, que no caso do actor principal era semelhante a um pião. Caso parasse de rodar era porque este já se encontrava na realidade. Porém, ele é posto a rodar no final do filme e assim continua. Quando os espectadores pensam que já tudo é claro da ficção e que a história já se encontra no espaço da realidade, surge um pormenor que os faz duvidar, que os faz questionar, alimentando o êxtase do paradigma real-virtual. Também em *Total Recall*, existe uma tatuagem no braço da personagem principal que faz supostamente a divisão do real e do virtual, do verdadeiro e do sonho, na percepção do espectador. Essa marca é destacada no início do filme quando a personagem espera para entrar num sonho. As montagens de imagens que se seguem, da ficção, dá-nos a percepção de que ele nunca chega a entrar nesse sonho e que a acção decorre sempre no mundo da realidade, porém, no final do filme é focada em grande plano a falta dessa marca que faz o espectador questionar-se acerca da veracidade da sua percepção. Pondo em opção se maior parte da ficção apresentada, não será a realidade das personagens, mas apenas um sonho.



Figura 44 - Totem de Inception, Cristopher Nolan

Diller and Scofidio e o espaço imaginário

“Elizabeth Diller and Ricardo Scofidio use architecture, installation and performance as the media through which they question the character of the contemporary image-, screen- and lens- based society in which we live.”¹⁸⁵

“Central to their work and its theoretical underpinnings is their questioning of visioning technologies and, in particular, how the moving image has weaved its way into the cultural fabric of the twentieth century. In short, they explore the impact of the media on contemporary culture.”¹⁸⁶

Os arquitectos Diller e Scofidio filmavam pessoas individualmente e em grupo, com o intuito de as tornar meros objectos para reprodução, de maneira a compreender como é que o visionamento das mesmas provoca o relacionamento com elas e com o espectador em si mesmo. As imagens de espaço muitas vezes viravam do avesso edifícios, com o interior a ser reproduzido no exterior e vice-versa.¹⁸⁷

O centro ou base dos seus trabalhos era o estudo da relação da imagem em movimento e a arquitectura.

A obra *Loophole* numa exibição no MOMA de 1998, em Nova-Iorque, *Para-Site*, consistia na captação de imagens dos exteriores do edifício e simultaneamente a sua projecção no interior do mesmo, voltando a pôr em causa a relação comum que o espectador ou utilizador tem com o espaço real, físico, devido à justaposição com o espaço virtual, fílmico.¹⁸⁸

A exibição *Jump Cuts* de 1995, em São José, na Califórnia, baseava-se exactamente no contrário do seu precedente *Loophole* de 1998, o interior era projectado no exterior da fachada.¹⁸⁹

¹⁸⁵ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.143.

¹⁸⁶ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.143.

¹⁸⁷ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁸⁸ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁸⁹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.



Figura 45 - Loophole, Diller and Scofidio

O projecto *Loophole* de 1998 usa câmeras CCTV, câmeras de vigilância, e ainda monitores de vídeo, ecrãs LCD e texto, preparados para chamar à atenção no interior dos eventos exteriores da galeria de gravação. A conexão interior-exterior, do espaço real, é procurada através do espaço virtual, que manipula e transforma as acções interiores-exteriores através da imagem em movimento, mais uma vez. As câmeras eram colocadas nas janelas a gravar sob pontos de vista específicos e reproduziam nos ecrãs que cobriam as janelas o que se passava no seu exterior. Os ecrãs podiam passar de transparentes a translúcidos, alternando o primeiro plano da vista natural do exterior com a vista virtual do mesmo. Quando ficava transparente, um elemento na janela orientava o olhar do espectador para o sítio em foco da gravação da câmara.¹⁹⁰

Problemáticas do Espaço

No livro *Architecture from Outside*¹⁹¹, os limites humanos são postos em causa e na confusão da compreensão espaço real - espaço virtual, colocam-se questões como, quando o Homem altera a sua identidade, ao que esta está sujeita, a que respeito ela é posta em causa, sob que pressupostos, e fala-se do mundo da imagem do qual fazemos parte.

Insere-se um conceito novo do real e do virtual, o ciberespaço, que é o virtual ligado ao computacional, já anteriormente mencionado. Um virtual, digamos que ligado à tecnociência, surgindo do privilegiar do espaço virtual sobre a experiência corporal, física. Ele incorporou-

¹⁹⁰ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

¹⁹¹ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001.

se na televisão pela natureza desta nova cultura que dá mais importância a certos prazeres. “In our culture television has captured our imagination through the eye”¹⁹² e “An external image presents us with an image of ourselves. This is the structure of identification: I make myself like the image of myself”¹⁹³. O facto resume-se segundo a autora à simples causalidade de que uma mera criança prefere a imagem de um pássaro ao pássaro real.¹⁹⁴

Um espaço virtual aloja-se sempre noutra espaço, que pode também ele ser virtual, contudo não transcende, só fantasiadamente, o último dos espaços, o que contém todos os outros, o espaço real. Como nos filmes de ficção científica *Matrix*, dos realizadores Andy Wachowski e Lana Wachowski, 1999 e 2003.

Quando se fala do ego de um indivíduo referimo-nos muito possivelmente à projecção da superfície da sua identidade. Uma imagem interiorizada pelo sujeito, pelo significado não só que tem para si, mas como o que tem para os outros, socioculturalmente.

“Döppelgänger”¹⁹⁵ é um termo usado em séries televisivas e cinematográficas relativo a uma imagem corpórea de um dado sujeito, como um sócia, mas em vez de fisicamente semelhantes, eles são iguais, o corpo (sujeito 1) e a sua imagem (sujeito 2). Mas este termo designa também ele a capacidade de adaptação e de integração que o sujeito tem de adquirir dados exteriores, “objects, instruments, tools and machines”¹⁹⁶, que lhe permite usá-los para seu bem e/ou bel-prazer, funcionando como elo de ligação entre o psicológico e o exterior humano. A imagem do sujeito habilita assim o corpo aos vários significados que este pode ter de outros, “become infinitely malleable, transposable, mobile”¹⁹⁷.

Por exemplo no cinema, quando o sujeito espectador se identifica ou se quer identificar com uma dada personagem de um filme e procura para isso adquirir maneiras de ser, de vestir e de agir idênticas, ansiando que a realidade virtual da ficção a que assiste se torne a sua

¹⁹² GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.23.

¹⁹³ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.24.

¹⁹⁴ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001.

¹⁹⁵ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.35.

¹⁹⁶ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.35.

¹⁹⁷ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.36.

verdadeira realidade. É a essa capacidade de aquisição ou apreensão de ambientes e elementos exteriores a que se refere o termo acima mencionado.

Na explicação do que a imagem do sujeito se pode tornar, num caso de pura imitação do envolvente, a autora usou a metáfora dos insectos. Ela cita o trabalho de Roger Caillois, sociólogo francês, chamando a atenção para a capacidade extraordinária que certos insectos têm de se tornarem de tal forma uma segunda coisa, objecto ou elemento da Natureza, que acabam por provocar, com tal perfeita destreza, problemas como o de canibalismo de espécies.¹⁹⁸

Apesar de o cinema, nomeadamente no caso de filmes de géneros dramáticos, incluindo os que têm uma certa inerência a géneros de comédia, quererem retratar uma realidade que está patente nos dias da sua produção, este mesmo poderá ser analisado em termos de influência ao público com duas saídas mais viáveis, o da incitação à prática de situações que tomem lugar no filme em questão e o da rejeição das mesmas. Ora se colocarmos em questão um filme que seja inteirado de acções de uso de drogas, violência, sexo e álcool, ainda que o desenrolar e o final das vidas das personagens que os compõe não sejam um ideal de uma perspectiva ética ou deontológica, teremos dois tipos de espectadores activos. E por activos refere-se os que extrairão algo do filme. Os activos que procurarão uma vida semelhante e excitante daquele que é um estilo dinâmico, empolgante, embora corrosivo, com a aceitação e prática, e os que evitarão e lutarão pelo próprio afastamento aos mesmos tipos de vivências, que considerarão essas acções degradantes e demasiadamente intrépidas para uma vida digna de si mesmos. Porque uma ficção com carisma para uma sensibilização do público é importante, mas nem sempre tem repercussões positivas. Como o caso do canibalismo em certas espécies de insectos. Usam a sua habilidade com um propósito, contudo o desfecho pode não ser agradável. O público diz-se um público dotado de uma certa sensibilidade que advém do seu próprio crescimento, do seu próprio desenvolvimento, tenha este já atingido a maturidade ou não, e cada indivíduo da sociedade tem uma visão diferente das diversas situações, uma crítica distinta e uma apreensão cognitiva que varia do seu próximo. Deste modo, a informação processada pela mentalidade de um indivíduo A, terá a liberdade e a habilidade de ser o oposto da de B.

Caillois defende que na maioria dos casos a habilidade mímica de que os insectos são dotados não se verifica por uma questão de sobrevivência, dado que muitos predadores identificam a sua presa pelo cheiro. Por essa razão ele faz uma associação dessa representação espacial através da mímica a um problema do próprio sujeito, o de não conseguir se identificar numa determinada posição espacial levando-o à perda do seu autoconhecimento, sobre a sua

¹⁹⁸ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001.

própria identidade e respectivos limites existenciais. O sujeito deixa de se sentir como o ponto no espaço, “is no longer the origin of the coordinates”¹⁹⁹, para passar a ser um ponto do espaço. O sentimento do distinto simplesmente desaparece. Não existe uma percepção própria do espaço, uma perspectiva coerente do mundo. O próprio espaço possui e ordena o corpo do sujeito que se encontra desagregado da mente, da razão, do poder de opinião. Resume-se por isso a uma “depersonalization by assimilation to space”²⁰⁰. O sujeito identifica-se e localiza-se segundo os outros e não segundo si mesmo.²⁰¹

A analogia ao cinema constata-se exactamente com um público assolado mentalmente pela livre assimilação de personagens e espaços fictícios que assistem do espaço virtual. Quando um certo indivíduo ou comunidade vive subjugado, mesmo que não integralmente, a características singulares de um mundo à parte do seu. Vamos convir que essa assimilação pode ter um carácter positivo, porém existe um reverso na medalha na conquista da realidade pela virtualidade. É agradável e são muitas vezes desejáveis as ficções como partes integrantes nas nossas vidas, contudo os personagens reais não devem perder a sua identidade para a irrealidade, para o fantasiar de emoções e acontecimentos de que são dotados os bastidores e os ecrãs do mundo cinematográfico.

Uma realidade “ciberspacial” humana

A realidade virtual, alojada no ciberespaço, onde a informação antecede o objecto, pertence a um espaço virtual que, como foi aludido anteriormente, encontra-se dentro de um espaço real, como o software limitado pelo hardware. “An interactive environment”²⁰² testado e usado tanto pelo sujeito normal como o que apresenta problemas de despersonalização. O ciberespaço incentiva à interacção com o mesmo, pela maneira como oferece a comunicação dos sujeitos à distância. A realidade virtual que o compõe desafia a distância e o físico corporal conferindo-lhe particularidades como transparência, redundância e desprezo.

¹⁹⁹ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.38.

²⁰⁰ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.39.

²⁰¹ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001.

²⁰² GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.41.

Atribuídas à matéria do sujeito, evidenciando e privilegiando exclusivamente a imagem do indivíduo.²⁰³

Esta evolução da tecnociência permite o desincorporar em simultâneo com a crescente exponencial de identidades. A fantasia de uma obra de literatura, de uma ideia, pensamento ou desejo, torna-se realidade. Uma realidade despojada do corpo, de matéria.

“VR (Virtual Reality) offers the fantasy of a 1960’s style polysexuality, with none of the nasty consequences: a high without drugs or the hangover, sex without pregnancy or disease, pleasure without the body.”²⁰⁴

“Our technological productions are themselves the products of collective fantasies of the body’s form and functions, it’s weaknesses and vulnerabilities, its points of augmentation and supplementation, it’s Reading of bodily zones as sites of prosthetic transcription, a mapping and remapping of corporeal alignments and intensities.”²⁰⁵

Verifica-se que Cidade e Sociedade estão na e com a evolução ciberespacial.

A cidade é composta por representações e projecções de imagens, assim como da fantasia imaginária individual e colectiva dos indivíduos que nela habitam. Ao mesmo tempo ela é quem acaba por criar e desenvolver esses mesmos indivíduos, delineando de certa forma os seus núcleos e contornos socioculturais. Assim como o corpo e tudo o que lhe está conceptualmente e materialmente inerente, a cidade é dotada de uma complexidade pela movimentação, interpretação e reinterpretação dos corpos a quem dá asilo.

A percepção dessa complexidade refugia-se na revolução e evolução das tecnologias que a partir do momento em que deram um salto na troca de informação à distância passaram a deter o mercado do imaginário humano e da esperança e medo do que a tecnologia promete então para um futuro próximo. Mais uma vez a fantasia do desejo pelo esperado, talvez inesperado, guia o indivíduo na sociedade pelo que pode ou não vir a acontecer. A ansiedade esperançosa aplaudirá assim uma fantasia bem-sucedida, enquanto uma ansiedade temerosa se desgasta na dúvida do indesejado.

²⁰³ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001.

²⁰⁴ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.46.

²⁰⁵ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.47.

“... global computerization is a mode of transformation of the very notion of tool or technology itself. The space time, logic, and materiality of computerization threaten to disrupt and refigure the very nature of information and communication, as well as the nature of space, time, community, and identity.”²⁰⁶

A tecnologia surgiu no mundo para revolucionar as fronteiras do espaço real e virtual. Ela é responsável por novas descobertas científicas, transformando antigas conceptualizações. Ela alterou o modo como a comunicação e interacção dos indivíduos é feita, provocando com isso a alteração dos itinerários das acções decorrentes, sendo que também a arte e a representação da mesma se deparam com novos paradigmas, ao haver mais crédito de confiança a meios computacionais e, com a introdução do cinema neste campo, pode e deve referir-se também que novos meios e formas surgiram de controlo social, seja a nível individual, como de comunidades inteiras.

Um dos pontos que já preocuparia Hannah Arendt era o do desconhecimento ou mesmo a aceitação da inexistência de limites da tecnologia. Embora sublinhasse mais a sua preocupação em relação à irracional experimentação para a conquista intelectual, como já foi referido, o caso da revolução atómica e consequente bomba atómica e seu uso.²⁰⁷

Grosz aponta a tecnologia do nosso tempo contemporâneo, não como um factor fundamental na transformação dos corpos, mas sim no modo como eles se criam e se desenvolvem, sendo ela a maior responsável pelo trabalho da representação do imaginário humano. Desse modo é vista como um preponderante antecedente de uma transformação e não durante a decorrência da mesma. A tecnologia promete algo que coloque em funcionamento uma nova abordagem de existência de vida, tanto no espaço real, como no virtual, comprometendo noções básicas que temos do tempo, da distância, da gravidade, da emoção. O corpo humano é definitivamente o objecto experimental da crescente intimidade entre tecnologia e Homem.²⁰⁸

Filmes como *I Robot* ou *Exterminador Implacável*, de Alexander Proyas, 2004, e de James Cameron, 1984, respectivamente, e deste último restantes sequelas, reproduzem ficções que nos remetem para um futuro em que o mestre e criador é dominado pelo aprendiz, em que o Homem se tem de submeter à hegemonia da tecnociência. É importante entender que o facto de termos máquinas que permitem ter um coração a bater, ou mesmo substituí-lo por um

²⁰⁶ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.51.

²⁰⁷ ARENDT, Hannah. *Entre o Passado e o Futuro*, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006.

²⁰⁸ GROSZ, Elizabeth. *Architecture from Outside: essays on virtual and real space*, Massachusetts: MIT Press, 2001.

mecânico, as próteses de pernas, braços e mãos, e até olhos electrónicos ligados ao córtex cerebral, permitindo o indivíduo voltar a ver, de termos os processos de hemodiálise, entre outros, que permitem a assistência ao organismo humano deficiente e/ou debilitado, todos eles alteram a realidade outrora conhecida pela própria mente humana, aumentando e diminuindo simultaneamente as fronteiras do humanamente impossível, que está associado ao espaço real. O corpo e suas capacidades servem assim de campo de pesquisa e experimentação das operações tecnológicas.

O filme *Repo Men*, do realizador Miguel Sapochnik, 2010, é uma crítica ficcional ao modo como a gestão humana dá importância e complacência aos valores humanos. Uma empresa que regula as operações de venda e empréstimo de órgãos artificiais e próteses, num contexto de financiamento limitado para as pessoas em geral que o procuram, por o seu preço ser demasiado elevado. Limitado no que diz respeito ao tempo que o cliente ou utilizador, que compra o órgão ou órgãos necessários à sua sobrevivência prolongada, tem para usufruir dos mesmos. Com juros nos limites da impossibilidade de pagamento total, as vítimas de doenças graves ou acidentes vêem uma dívida com dias bem contados, sabendo que a cláusula do respectivo contracto com a empresa sublinha o facto de que por falta de pagamento os órgãos são-lhes extraídos. Funcionando como uma espécie de guarda policial devidamente autorizada, uma equipa de indivíduos está diariamente encarregue de procurar, identificar e recolher os órgãos das pessoas que não paguem.

Fazendo uma analogia ao que se verifica mais distintamente em países subdesenvolvidos pelo tráfico de órgãos, estes ainda não se constatarem serem mecânicos e o processo é deveras ilegal, constituindo os casos mais graves o roubo dos mesmos a indivíduos, como se de uma carteira ou telemóvel se tratasse.

Se estes factos alteram o espaço real? Se transtornam e transformam o funcionamento de um indivíduo, duma comunidade, de uma cidade? Óbvio que sim. Como foi visto com Fernando Távora, o espaço é da responsabilidade de cada um de nós, pois todos, uns pouco mais e outros menos, condicionamos-o insistentemente. Factores socioculturais como estes, sejam eles considerados positivos ou negativos, condicionam-nos mentalmente, sugerem-nos novas realidades, e com elas novas abordagens aos espaços.

A cidade é sem dúvida o espaço mais vulnerável de mutação subjugado ao mais ínfimo detalhe, talvez por ser o espaço em que se pode observar mais densidade populacional, sendo composto maioritariamente pelo aglomerado de condicionantes que contém, cria e desenvolve imensas outras condicionantes, os humanos.

Cidades desenvolvem-se em redor do que concerne a mais apelada razão humana na altura emergente, seja por tática de segurança pública, pela crença religiosa ou pela artificialidade ao comando do ficcional, como é o caso de Manhattan em Nova Iorque.

No âmbito da mecânica tecnológica pode-se ressaltar a Domótica. No que concerne à construção de um novo edifício, ela está presente, nem que seja substancialmente. A mais comum definição do termo, ou mediática, é a de casa inteligente. A tecnologia junta termos de casa e robótica, num misto de electrónica e robótica, automação e casa, que a ciência não tardou, no final do século XX, em fazer surgir perante um público muito restrito, dado o seu preço elevado. Mas a mentalidade do público, diga-se dos actuais utilizadores já tem vindo a ser despertada, trabalhada, influenciada pelos *media* e, particularmente, pela indústria cinematográfica. A ficção científica já se encarregaria disso com filmes como Blade Runner, de Ridley Scott, de 1982.



Figura 46 - Blade Runner, Ridley Scott

O desejo mórbido de automação dos instrumentos que hoje usamos é fruto de uma mais antiga revolução industrial e capitalização do poder, que desde que se verificou tem vindo a restringir acções humanas, primeiro em empresas, depois em habitações. A máquina que outrora fez centenas de operários serem depositos dos seus postos de trabalho não se encontra tão dependente do factor humano como quando surgiu. Não se trata de meros prefácios ficcionais adquiridos ou consumidos inconscientemente do cinema ou de um livro. Hoje em dia programa-se a máquina e ela age sozinha posteriormente, não estando necessariamente subjacente a uma preocupação constante do pressionar de um botão ou o clicar de uma tecla. E quanto mais a máquina se torna autónoma e intuitiva, mais rápida é a ascensão da sua notoriedade e da sua autonomia.

Devido à evolução drástica, Paul Virílio fala do termo velocidade, um conceito que associa obrigatoriamente à riqueza e, conseqüentemente, a poder, considerando-a uma relação de fenómenos ao agir como um meio dos mesmos.²⁰⁹

²⁰⁹ VIRILIO, Paul. Cíbermundo: a Política do Pior, Lisboa: Editorial Teorema, Lda, 2000.

“O cavalo condicionou a história através dos grandes conquistadores, a marinha condicionou a colonização.”²¹⁰

O cavalo e a marinha são a velocidade, assim como um meio para atingir o poder. Este remete-nos outra vez para a conquista e controlo do espaço. Ou seja, quanto mais velozes se observam as acções determinantes de uma evolução tecnológica, mais a riqueza e o poder se sobressaem numa sociedade.²¹¹

“A velocidade é o próprio poder”²¹², assim o afirma Paul Virílio.

Os meios de comunicação foram a velocidade que permitiu toda a propaganda que trouxe ao mercado, novos e arrojados produtos, muitos deles redundantes à necessidade mundana, todavia que significaram, sem dúvida, grandes alterações nas percepções espaciais de cada indivíduo.

²¹⁰ VIRILIO, Paul. *Cibermundo: a Política do Pior*, Lisboa: Editorial Teorema, Lda, 2000, p.14.

²¹¹ VIRILIO, Paul. *Cibermundo: a Política do Pior*, Lisboa: Editorial Teorema, Lda, 2000.

²¹² VIRILIO, Paul. *Cibermundo: a Política do Pior*, Lisboa: Editorial Teorema, Lda, 2000, p.16.

A Ficção no Pensamento e Obra de Jean Nouvel

No primeiro capítulo surge Tadao Ando em resposta à essencialidade que conceptualmente, e fisicamente, um espaço representa para o ser humano, abordando-se o real que pisamos, que olhamos, mas também a ficção que coexiste com esse físico, entendida na espiritualidade do indivíduo que cria e/ou transforma o espaço, mas principalmente de quem o vive, como pessoa singular à procura de uma consciência pura do real.

Em Jean Nouvel a ficção patente na sua obra, nos seus espaços, não advém propriamente da ficção espiritual do ser humano, não de uma autoconsciência de um ser, mas de uma reinvenção da realidade que conhecemos, sendo esta fruto da sétima arte, o cinema. Este arquitecto persegue e inspira-se em modelos e processos cinematográficos na sua pessoal reinvenção do espaço, usando semelhantemente os conceitos e pontos de vista do cinema de espaço real e virtual.

“Many of Nouvel’s buildings aim to create rich and complex sensorial games that transform the built object into a series of ambiguous perceptions. Consequently, they are in some way representative of ephemeral, immaterial and intangible phenomena.”²¹³

“*You Only Live Twice*, uses the cut in direct conjunction with the design of the set to create dramatic moments of surprise that are key to the entertainment value of the film.”²¹⁴

Os filmes são compostos por diversas montagens de imagens. Das películas que vão sendo gravadas, partes são cortadas que se excluem, enquanto outras são seleccionadas para fazerem parte do produto final, sendo reorganizadas consoante a intencionalidade do seu autor ou responsável. O corte permite dar ao espectador uma ideia elaborada e fiel à ficção que está na base do filme, podendo mesmo desviar-se da realidade da sua original gravação.

Em seguimento de uma análise feita de *You Only Live Twice*, filme de 1967, o factor tempo e a sequenciação das imagens dos seus sets de gravação, dos seus cenários, da sua arquitectura cinematográfica, são exemplos usados para melhor se compreender as opções tomadas muitas vezes por Jean Nouvel, as suas técnicas, os seus pormenores fílmicos na sua arquitectura. Nouvel afirma que o uso de conceitos temporais e espaciais pelo realizador pode e deve ser ensinado aos arquitectos, para que estes pensem o espaço inerente ao tempo e, deste modo, sejam capazes de, habilmente, experienciar imaginariamente o comportamento

²¹³ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.275.

²¹⁴ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.37.

do utilizador perante as suas obras, pois considera a arquitectura “an experience not only of space but also of time”^{215, 216}

Tal como se verifica nos filmes, a passagem de cenas de um espaço para outro, distinto, na sequência do momento da acção a ser mostrada ou a alternância entre acções, na arquitectura este processo observa-se parecido na passagem de uma divisão de uma habitação ou edifício público, de um espaço aberto ou fechado, para outro. Assim sendo, as portas de um edifício são apontadas como um potencial momento cinematográfico ao destacarem-se não só por se apresentarem como elementos físicos, mas como elementos metafóricos que os arquitectos podem usar nos seus jogos reais e ficcionais de manipulação da percepção humana. Segundo Jean Nouvel o edifício pode ser pensado como uma série de espaços em sequência, de acordo com a narrativa que o próprio propõe da sua obra, estando intrinsecamente inerentes ao tempo, análogo ao cinema.²¹⁷

Aliado ao corte, surge a escala. No cinema facilmente se aproxima ou distancia a imagem em gravação recorrendo-se ao zoom permitido pela lente da câmara que, com o auxílio do corte se altera a pode alterar a percepção de um objecto. Nouvel recorre também aos conceitos a esses efeitos inerentes ao projectar espaços de uma dimensão que são precedidos por outros de dimensões diferentes, fazendo com que a nossa percepção se altere de porta para porta, de espaço para espaço.²¹⁸

“... Nouvel creates an architecture that can, at times, become a surrogate for the optical effects created on screen”²¹⁹, como pode ser visto com a Fundação Cartier.

“In a Nouvel building however, it can become akin to watching a sequence of unpredictable cuts; close-up, to long shot and back again. These semi-architectural, semi-

²¹⁵ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.39.

²¹⁶ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²¹⁷ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²¹⁸ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²¹⁹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.40.

cinematic effects result from an interest in directing the mind of architects to the spatial and temporal lessons offered by film or, more specifically, cinematography.”²²⁰

O paralelismo visto entre a arquitectura de Jean Nouvel e o cinema prova que a primeira não se resume a uma mera questão de desenho do espaço cenográfico, mas um campo amplo de criação e sustentação da ficção pretendida no segundo, enquanto este último se torna um campo de experimentação para o primeiro com uma ampla margem de erro.

²²⁰ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.40.

Fundação Cartier, Paris, França

Formalmente simples, a fundação está baseada na posição de dois elementos construídos, de sua parte constituintes. Uma caixa de vidro no interior de outra caixa de vidro de ecrã (televisor). Entre as duas caixas distam 5 metros, sendo que o espaço criado convida as pessoas a percorrê-lo e a admirarem as exposições e exhibições reservadas ao piso térreo de duplo pé direito. Os restantes pisos do edifício destinam-se então aos escritórios da fundação aqui sediada.²²¹

O seu exterior espelha o que o circunda, elementos como as pessoas, os passeios, a estrada, os edifícios, entre outros.



Figura 47 - Fundação Cartier

Todo o seu envolvente exterior na fachada reflectida, como o próprio edifício, demarcam a sua ocupação física, no real, fazendo parte do intelecto do observador que por ele passa, assim o diz Merleau-Ponty.²²²

A sua complexidade estará nas várias “presenciações” que um indivíduo tem em relação às acções que tomam lugar em seu redor, que se encontram espelhadas nessa mesma fachada. Elas estimulam diversas vezes e, de diversas maneiras, a percepção do mesmo.²²³

Os reflexos do vidro de ecrã da fachada exterior são então a base de um jogo visual que cativa, manipula e confunde a percepção do seu espectador.

²²¹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²²² CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²²³ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

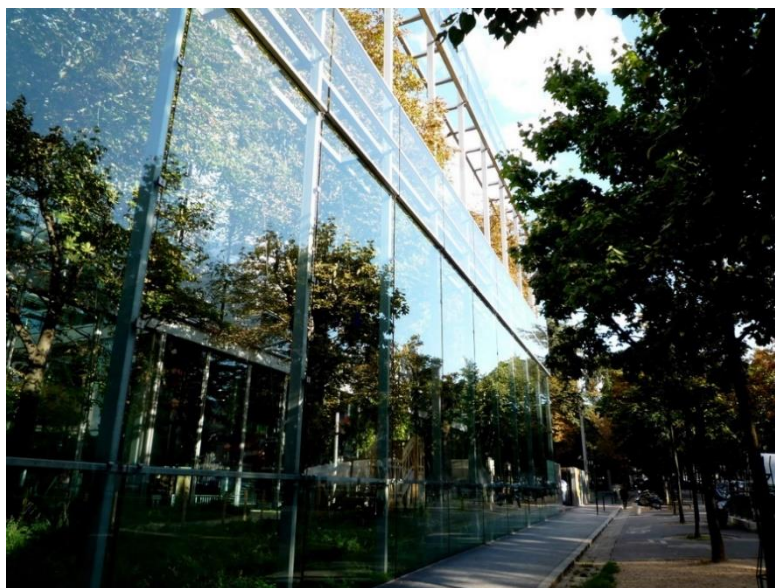


Figura 48 - Fundação Cartier, reflexos

“... it is a building that intensifies the complex, multiple and ambiguous character of our sensorial assimilation.”²²⁴

Segundo Olivier Boissière, o uso do material, vidro de ecrã, atenta na intenção de Jean Nouvel de fundir o edifício e o seu envolvente, conseguido não só pelas supracitadas reflexões, como também pelas reflexões interiores, ambas difusas. E esta junção de imagens interiores-exteriores, trazem a sua característica complexidade de leitura, demarcando-se quase impossível de entendimento.²²⁵

A sua capacidade de fusão com o seu envolvente não se fica pela reflexão do mesmo. O material usado permite intencionalmente que o edifício se desvaneça e se funda com o céu difuso, em condições meteorológicas de céu fechado ou nevoeiro. O facto de uma árvore de carvalho ter sido preservada entre as fachadas das duas caixas de vidro, aliado à aparente maior transparência da fachada exterior, criada pelo facto da estrutura da caixa interior ser bastante visível, reforçam esta ideia de difusão no meio em que se enquadra.²²⁶

O edifício funde-se então com a natureza e, com o reflexo não só a exuberar o exterior como o interior, existe uma percepção de movimento e mudança constantes que vêm ao encontro

²²⁴ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.277.

²²⁵ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²²⁶ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

da intenção de Jean Nouvel, ao qual, segundo o próprio, “the creation of na architecture that “changes with the time of day, the weather and the season of the year””^{227, 228}

As reflexões da árvore residente no interior combinam-se com as do exterior, criando um efeito visual que incorpora algo perceptualmente complexo, muito semelhante à da imagem cinematográfica.

Dada a intencionalidade de alcançar um poder de manipulação da percepção, o edifício é identificado como um manifesto cinematográfico, pois denota-se claramente um objectivo por poder atingir não uma forma construída, mas uma arquitectura descrita como “ephemeral and intangible phenomem”^{229, 230}

“The placement of the independente screen in front of the building proper creates the effect of two mirrors facing one another. This, in turn, results in an explosion of reflections in which we see diffuse prints of both elements superimposed one on top of the other.”²³¹

“The screen acts as a screen for its own visual representation.”²³²

A complexidade criada pela sobreposição de reflexos do próprio edifício e das actividades e dos objectos que se encontram nas suas imediações, tornam a imagem criada difícil de ser assimilada na sua íntegra. O estímulo que surge no espectador, no indivíduo que passa, confronta-o com a sua realidade envolvente, porém de uma forma bastante difusa que o obriga constantemente a mover os olhos e a cabeça, na procura da recolha de maior quantidade de informação na fachada reflectida.

²²⁷ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.277.

²²⁸ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²²⁹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.278.

²³⁰ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013.

²³¹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.278.

²³² CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.279.

A fenomenologia, da Fundação Cartier, apresenta-nos um espaço real e um espaço virtual, ou ficcional, simultaneamente, enquanto tenta provar ser mais um fundamento de que a arquitectura vive no hiato entre dois espaços, ou que simplesmente ocupa ambos.

“When virtuality is attacked by reality, architecture must more than ever have the courage to take on the image of contradiction.”²³³



Figura 49 - Fundação Cartier

²³³ Jean Nouvel. Fundação Cartier.

Disponível: <http://www.jeannouvel.com/>, consultado a 23-07-2014.

Torre Agbar, Barcelona, Espanha



Figura 50 - Torre Agbar

A torre Agbar é inspirada nas formações rochosas das montanhas de Montserrat e são comparadas a um jacto de água que brota do solo. A torre distingue-se das outras pela sua forma aparentemente fluída de água. A sua arquitectura orgânica é também fruto de inspiração no legado arquitectónico deixado por Antoni Gaudí.

Na malha urbana da cidade a torre localiza-se junto da praça das Glórias, o ponto de convergência das três vias de circulação mais importantes da cidade, ajudando a demarcar verticalmente esta centralidade da cidade.

O edifício reservado à Companhia de Águas de Barcelona, Grupo Agbar, tem uma estrutura de betão, revestida por uma estrutura metálica que sustenta placas de alumínio lacado e de vidro que procuram transmitir a ideia da água. Os tons das placas variam entre verde, azul, vermelho e cinzento.



Figura 51 - Torre Agbar, fachada



Figura 52 - Torre Agbar, interior

Em planta a torre é composta por duas formas ovais não concêntricas, e a oval exterior é a que diz respeito ao aspecto de água colorida do edifício. A cúpula, de aço e vidro, que finaliza a forma do edifício, permite que o mesmo seja devidamente ventilado sem gastos acrescidos de ventilação artificial.

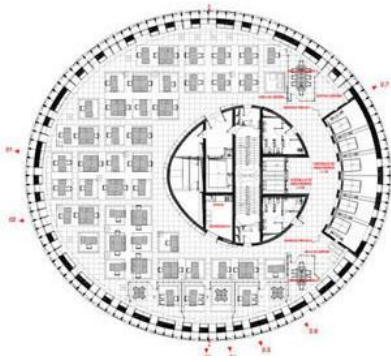


Figura 53 - Planta do 31º andar, Torre Agbar

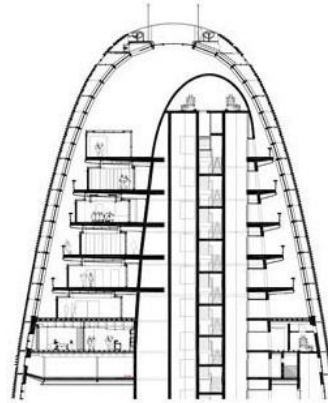


Figura 54 - Corte do topo, Torre Agbar

Para este projecto não se expõe aqui uma análise directa ao mundo cinematográfico, contudo a ideia do paralelismo de ficção cinematográfica e arquitectónica está presente na obra que parece surgir da terra e, de forma vibrante, interpelar o seu envolvente através da sua altura e das suas cores. A transparência e a cor são os elementos reais que patenteiam o espaço ficcional da obra e que aludem a um jacto de água fluído que no fundo se trata de uma estrutura bastante sólida de betão.

“This architecture arises from the land, yet it does not have the weight of stone. It could even be a distant echo of those old Catalanian obsessions with form, induced by the mysteries of the wind of Montserrat. ... A distant mirage by day and also by night”²³⁴

²³⁴ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002, p.239.

Teatro Guthrie, Minnesota, USA



Figura 55 - Teatro Guthrie

“Everything comes from somewhere: cities, theaters, people. Our births has a cause forever inscribed in our genetic makeup. Thus, if Minneapolis had not had its waterfalls, boats would not have stopped here, mills would never have been built, and it would have remained a village.”²³⁵

Anteriormente foi abordada a história como parte da cultura do mundo e essencialmente de uma determinada região, à qual ela está directamente ligada. Abordada sob um ponto de vista arquitectónico com o olhar de Tadao Ando e o que ela no fundo tem de valioso num projecto para o espaço real, assim como, o seu caminhar, como auxílio e resultado de transformações ao longo do percurso cinematográfico e das suas bases de sustentação ficcional na procura de um determinado público. Viu-se que é não só importante como memória do real, como marca e registo da origem do Homem, como elemento de ensino da sua cultura, preponderante a um futuro, e como registo ou criação metamorfoseada em busca do fantástico apetecível pela mente humana.

Jean Nouvel com o projecto Guthrie demarca, em consonância com Ando, essa importância, justificando este espaço real pelos seus factos antecedentes, que considera deveras preponderantes para o desenvolvimento e as proporções reais do que se pode ver actualmente no ambiente urbano de Minneapolis. A natureza do local chamou à atenção dos

²³⁵ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002, p.294.

homens pelas suas cascatas e, este, cedo percebeu que seria um ponto bastante rico de desenvolvimento das suas culturas industriais.²³⁶

O fundador do primeiro teatro Guthrie foi Tyrone Guthrie, encenador responsável pelo mesmo. A obra de Jean Nouvel veio mover as suas instalações para um quarteirão da cidade que corresponde à zona industrial que deu origem à mesma, junto ao rio Mississippi.

A relação histórica com o local não se prende apenas com a sua localização, com as quedas de água, as eclusas e as pontes, mas também com a forma. Os volumes são idênticos a silos que lembram a antiga indústria e um volume avança, como se de uma ponte se tratasse, para contemplar as quedas de água. Também as cores e a iluminação dialogam com as das indústrias das suas imediações.²³⁷

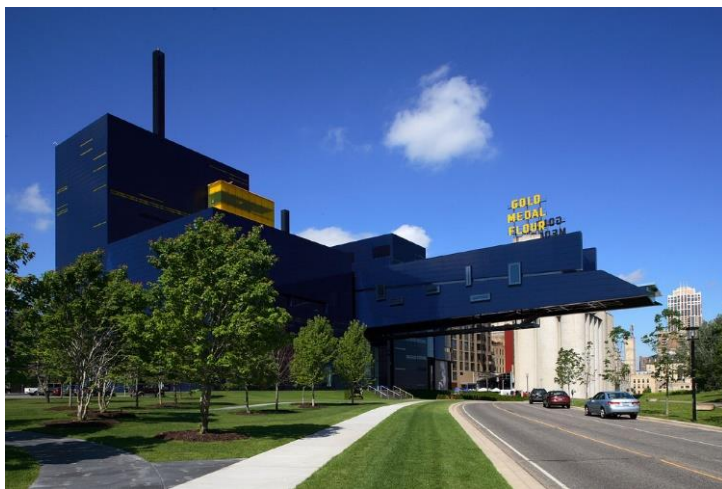


Figura 56 - Endless Bridge, Teatro Guthrie

A composição material, principal, do teatro é de metal e vidro. Além da ponte o programa do teatro é composto por um palco principal, com grande capacidade de lotação, e outro mais pequeno, uma sala para experimentações, funcionando como um laboratório de teatro com acesso ao público, e um restaurante. O primeiro corresponde ao volume semicilíndrico, pisos 3, 4 e 5, com uma disposição assimétrica que procura ser amenizada pelos polígonos de vários tons de fogo e dos tectos curvos, acústicos. O segundo corresponde a um volume rectangular que preenche parte do terceiro e quarto piso e está reservado a espectáculos mais contemporâneos. Todo o edifício remete também o indivíduo à paisagem exterior nos seus vários pisos.

²³⁶ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002.

²³⁷ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002.



Figura 57 - Palco principal, Teatro Guthrie



Figura 58 - Palco secundário, Teatro Guthrie

O arquitecto procurou criar uma metáfora histórica do antigo Guthrie e da cultura local dos seus antepassados enraizada e/ou em harmonia com a cultura do século XXI. As silhuetas volumétricas existentes fizeram parte da inspiração e posterior contraste entre a arquitectura moderna e a arquitectura contemporânea do novo Guthrie.

“Today as yesterday, history and modernity are friends, and the Guthrie, amidst mills and bridges, discovers its ambition to become a clear historic marker of the vitality and inventiveness of theatrical culture in Minneapolis in the year 2002.”²³⁸

²³⁸ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002, p.295.

Instituto do Mundo Árabe, Paris, França



Figura 59 - Instituto do Mundo Árabe

Ao longo do rio Sena surge o Instituto do Mundo Árabe que pretende existir abraçando a interação da cultura árabe com a cultura francesa.

Articulando o mundo de duas culturas diferentes, o lado sul do edifício possui diafragmas motorizados como expressão contemporânea da cultura oriental e o lado norte surge como um espelho da cultura ocidental, em que imagens da paisagem urbana ao longo do rio Sena se espelham na fachada, como produtos químicos sobre uma placa fotográfica, diz Jean Nouvel.²³⁹

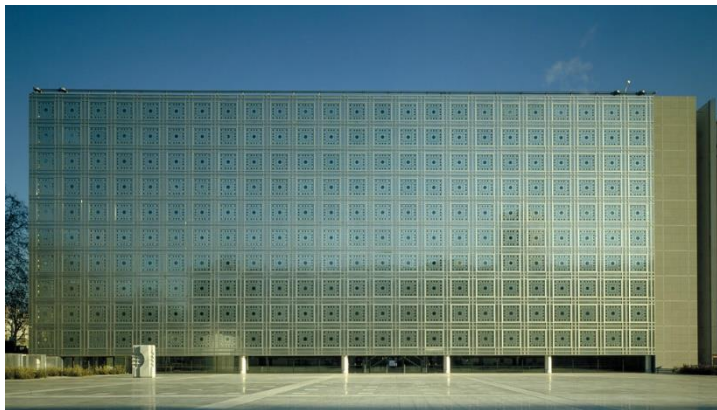


Figura 60 - Instituto do Mundo Árabe, fachada sul

“The frontiers between architecture, interior design, and furniture design are to my mind a total fiction.”²⁴⁰

²³⁹ CASAMONTI, Marco. Jean Nouvel, Milão: Motta Architettura, 2008.

²⁴⁰ Jean Nouvel. Instituto do Mundo Árabe.

Disponível: <http://www.jeannouvel.com/>, consultado a 23-07-2014.

Na fachada sul do edifício Jean Nouvel usou um dos elementos característicos da cultura árabe, o *mashrabiyya*, para proteger os indivíduos da luz solar excessiva e proporcionar-lhes mais privacidade no seu interior. Esses elementos funcionam de forma automática, como diafragmas de câmaras fotográficas, para regular a intensidade da luz. A aparência exterior, assim como a aparência interior vão alterando-se conforme a regulação automática dos elementos diafragma. Eles têm as formas de octógonos, quadrados e círculos.²⁴¹



Figura 61 - Mashrabiyya, Instituto do Mundo Árabe

A luz reside como o principal modelador do espaço, real e virtual, tendo a destreza para torná-lo um antro de variadas percepções humanas.

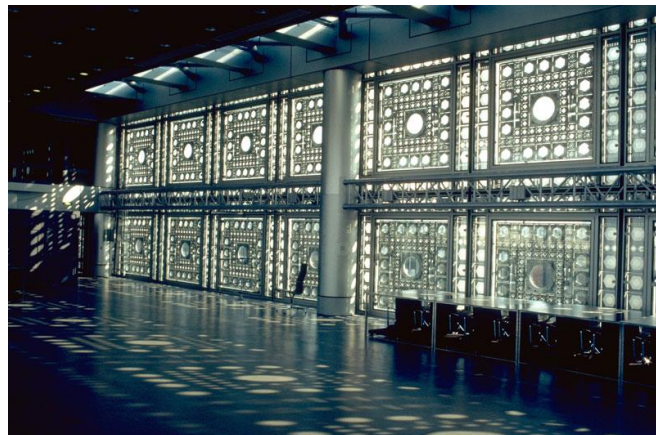


Figura 62 - Instituto do Mundo Árabe, interior

O Instituto do Mundo Árabe é um centro cultural que possui museu, biblioteca, um auditório, espaços para exposições temporárias e um restaurante.

²⁴¹ CASAMONTI, Marco. Jean Nouvel, Milão: Motta Architettura, 2008.

Museu Quai Branly, Paris, França

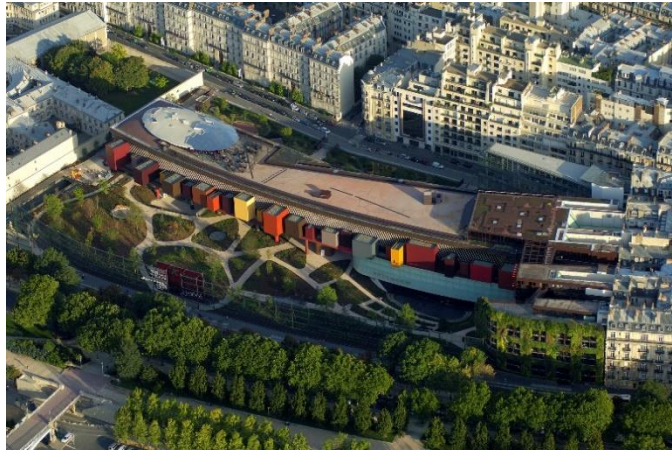


Figura 63 - Museu Quai Branly, vista aérea

Um museu construído com o intuito de albergar uma vasta colecção de arte, protegê-la da luz solar intensa, porém não descurando a intensidade mínima necessária à sua observação e contemplação.

“... a museum in which everything is designed to detonate the eruption of emotions aroused by primitive objects; in which everything is designed to protect them from light but at the same time, to capture the few sunrays indispensable for the vibration and establishment of different spiritualities.”²⁴²

A ficção, se assim se pode dizer, mais uma vez, da espiritualidade aferida a um objecto e a um ser humano é procurada, considerada, e transcrita de certo modo na arquitectura do museu, para o público possa sentir o que os seus objectos expostos e as histórias inerentes ao mesmo tenham para contar e mostrar.



Figura 64 - Museu Quai Branly, interior



Figura 65 - Museu Quai Branly, interior

O objecto não fala, mas a percepção do homem que o capta mentalmente e o enclausura dentro de si, é capaz de romper um vasto número de emoções sobre o mesmo. O propósito

²⁴² NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002, p.202.

deste projecto é que essas emoções despertadas no homem possam ser diversas só se for caso disso, ou seja, se for essa a intenção da história que pertence a cada objecto. E isso pode ser uma tarefa que cabe ao arquitecto idealizar e projectar, deixar um conteúdo na sua obra que nos remeta a algo emotivamente específico ou que vagueie na imensidão de possibilidades, de verdades e mentiras ficcionais.

O espaço do museu é bem real, as paredes, o chão, as entradas de luz, a própria luz, todavia o propósito da sua construção visa acolher o espaço virtual da história, um espaço que já só toma lugar numa linha cronológica de acontecimentos e que, desesperadamente, se tenta agarrar a qualquer objecto vivo, para que a sua memória perdure mesmo que não seja intacta.



Figura 66 - Museu Quai Branly, fachada verde

“This place is marked by symbols of jungles and rivers, obsessions with death and oblivion. It is a refuge for works produced in Australia and America, where they are now censored or denigrated. It is recharged, inhabited place for dialogue between the ancestral spirits of men who, discovering their human condition, invented gods and beliefs. It is a unique, strange, poetic and disturbing place.”²⁴³

O trabalho do arquitecto, assim como ele o afirma, tem a consciência de que qualquer espaço funcional e objecto funcional, relevantes ao bom e adequado funcionamento do museu, sejam elevadores ou escadarias, projectores ou luzes artificiais, devem existir com um cuidado autêntico na não perturbação de qualquer espiritualidade que neste espaço deve habitar. O conteúdo artístico e histórico do local, não deve ser perturbado pela estrutura em si do edifício que o sustenta, sendo a mesma apenas a realçar a emoção que se pretende

²⁴³ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002, p.202.

despertar no observador. Dessa forma a comunicação do objecto e do indivíduo não fica perturbada e existe uma naturalidade maior no conhecimento da obra exposta.²⁴⁴

“... the display cases are large, extremely large, extremely transparent and in many cases are printed with immense photos; the randomly placed and sized pillars are like trees or totem poles; the wooden sunshades, engraved or coloured, bear photovoltaics cells.”²⁴⁵

No final, diz Jean Nouvel, que existe a impressão de que o museu se trata de um refúgio no coração da floresta.²⁴⁶

O edifício é composto pelo museu, espaços para exposições temporárias, uma biblioteca, um restaurante, café de acesso a um jardim exterior e de uma livraria.

“All that remains is to invent the poetry of the site by a gentle discrepancy: a Parisian garden becomes a sacred wood, with a museum dissolving in its depths.”²⁴⁷



Figura 67 - Museu Quai Branly, o museu Presence and Absence or Selective Materialisation

²⁴⁴ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002.

²⁴⁵ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002, p.202.

²⁴⁶ NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002.

²⁴⁷ Jean Nouvel. Museu do Quai Branly.

Disponível: <http://www.jeannouvel.com/>, consultado a 23-07-2014.

Conclusão

“Para a maioria dos edifícios, há uma função e uma ficção. Neste caso a realidade é de que se trata de um museu que tem funções práticas: um restaurante, um auditório, banheiros, etc. No entanto, se você pretende chamar isso de arquitectura, no sentido histórico, então você tem que imprimir ali uma ficção. Olhe para qualquer cidade e você verá que muitos edifícios não têm uma ficção. Eles são puramente funcionais. Não dão às pessoas nada o que pensar ou com o que sonhar. Eles existem sem que inspirem as pessoas. A diferença entre um edifício e a arquitectura é a ficção.”²⁴⁸

Tudo possui ficção, sem ela, as coisas não tem sentido fenomenológico e, portanto, a sua inerência fulcral e desmedida ao real pressupõe que o mesmo, inerte de idealizações próprias, fique descredibilizado da sua mais pura verdade. O julgamento patente na percepção do espaço real não é principiado pela autonomia do agente crítico em relação ao virtual, que com as suas ilusões materiais, aliadas ao emocional humano, transparecem o que se quer ver e não o que deve ser visto. Ainda assim, como homens, o que se vê parece ter sempre um valor significativo em contrapartida ao que realmente está no lugar do que se pensa ver. Quere-se com isto dizer que, muitas vezes, basta o simples agradar da imagem que se tem pelo objecto, para que a importância do seu real conteúdo seja despojada.

A ficção caminha no real em tudo o que observamos e tocamos, à mercê do imaginário de cada indivíduo que experiência o objecto, brilha na crítica da verdade, mesmo perante a necessidade emergente de uma. Na vastidão dimensional humana, a ficção não representa apenas o aspecto do foro biológico que diz respeito ao seu imaginário, responsável pela descoberta de mecanismos de sobrevivência, como também de mecanismos para as necessidades mórbidas do seu desejo.

Actualmente a cultura das sociedades parece pois debruçar-se no efémero. Outrora a mesma deambulou constantemente pelo conhecimento do passado, com uma sustentação forte nos factos reais da história, contudo, o presente é marcado pela ficção, pela virtualidade do espaço, do conhecimento, representando esse espaço simultaneamente uma vantagem na nossa evolução e uma ameaça preocupante ao real que aloja o nosso corpo. O facto de que o Homem constatou que podia, por assim dizer, fugir da razão que o criou, ao transcender a sua matéria através da evolução tecnológica que foi alcançando, contribuiu para a imponentia do virtual em quase tudo o que o Homem presencia.

²⁴⁸ ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p.73.

“Ever since its inception at the end of the nineteenth century, cinema has been a natural testing ground for architects examining alternative approaches to their discipline.”²⁴⁹

O mundo sempre possuiu espaço virtual, porém o cinema destacou-se por ser o meio mais persuasivo para as suas transformações e criações ficcionais. A interacção de ambas as artes beneficiou-as através do conceder mútuo de mecanismos de crítica ao espaço, a sua evolução tornou-se mais célere e a procura por parte do público resultou num mediatismo compulsivo na cultura eminente das sociedades. A arquitectura, como responsável da criação e organização do espaço que habitamos enquanto matéria, pôde assim explorar o desconhecido, procurar a evolução e a sua proclamação em terrenos do espaço virtual cinematográfico, bem mais seguros e dinâmicos que os do espaço real a que estava limitada. Dessa forma os arquitectos começaram a explorar o espaço mais arrojadamente, pois podiam errar e voltar a tentar, e experimentar também novas abordagens que trariam novos conceitos sobre o real.

Como se pôde constatar também nesta dissertação, o filme possui uma vontade intrínseca de querer aliciar o público a admirá-lo, fruto do trabalho das várias índoles dos seus realizadores que procuram insistentemente usá-lo como meio de propagação de ideologias ou simplesmente satisfazer o desejo do intelecto de quem o assiste. O segredo da sua realização está na capacidade de cada um prever a reacção que o seu argumento irá provocar num determinado espectador. Analogamente ao cinema, o arquitecto procura provocar emoções com os espaços que projecta, através da manipulação dos seus cheios-vazios, das suas métricas, dos seus materiais, com a respectiva consideração da função que se lhe espera. A parte mais difícil e crucial para uma aceitação plena do seu trabalho, refugia-se exactamente na capacidade de escolha do processo ideal que levará a um produto final capaz de persuadir o imaginário da sociedade.

O enraizar do virtual no mundo e, em particular no que se observa nestas duas artes, transparece um paralelismo Cinema-Arquitectura que tem tendência a se identificar mais como uma intersecção dimensional, pela transcendência da outrora tangente fenomenológica dos espaços real e virtual.

A ficção inerente a um edifício permite pois que exista algo para se olhar para além dos materiais que o compõem e atribui ao mesmo uma vida própria, que interage com o Homem que vive com ele. Ela é importante para a experimentação do espaço real, que desperte uma crítica, uma emoção, mesmo estando a sua conotação ligada ao misterioso imaginário dos distintos seres humanos. Tadao Ando e Jean Nouvel vêm e usam diferentes ideologias, mas procuram sempre induzir a ficção de forma criativa com o propósito de dar vida aos espaços

²⁴⁹ CAIRNS, Graham. *The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space*, Bristol: Intellect, 2013, p.123.

que criam e, de preencherem mais um pouco o rumo e a razão de ser de quem os experimenta, procurando ambos que todos eles estabeleçam uma ligação positiva com o que os rodeia.

No fundo o que a ficção representa para estes arquitectos pode ser visto como uma analogia ao sistema biológico que nos permite existir, ou seja, sem um coração a bombear o sangue no nosso corpo não podemos viver e, o mesmo se passa se o mundo não tiver um pouco de ficção para o completar. Assim, no mundo arquitectónico e cinematográfico, ainda que no final as obras se concretizem distintamente, o seu argumento estabelece-se pela presença da ficção para as engrandecer e pela componente virtual que nos permite apreciá-la e vivê-la.

No final, o espaço virtual, seja pelo imaginário do Homem, pelos computadores que reproduzem as suas criações, a ficção em que temos fé ou pelo mecanismo que nos permite interrelacionarmo-nos enquanto seres e objectos, acaba sempre por ser a nossa verdadeira realidade, a que nos torna seres vivos pensantes.

Referências Bibliográficas

- ANDO, Tadao. Conversas com Michael Auping, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- ARENDR, Hannah. Entre o Passado e o Futuro, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006.
- BACHELARD, Gaston. A Poética do Espaço, São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- BERGFELDER, Tim, HARRIS, Sue, Street, Sarah. Film Architecture and the Transnational Imagination, Amsterdão: Amsterdam University Press, 2007.
- CAIRNS, Graham. The Architecture of Screen: Essays in Cinematographic Space, Bristol: Intellect, 2013.
- CASAMONTI, Marco. Jean Nouvel, Milão: Motta Architettura, 2008.
- DUFOUR, Eric. O Cinema de Ficção Científica, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.
- FURUYAMA, Masao. Tadao Ando, Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- GEADA, Eduardo. Os Mundos do Cinema, Lisboa: notícias editorial, 1998.
- GROSZ, Elizabeth. Architecture from Outside: essays on virtual and real space, Massachusetts: MIT Press, 2001.
- JODIDIO, Philip. Ando Complete Works, Köln: Taschen, 2007.
- KOOLHAAS, Remment. Nova Iorque Delirante, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- MONTEIRO, Paulo Filipe. Fenomenologias do Cinema, 1996. Ensaio sobre Cinema. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior.
- NOUVEL, Jean. Jean Nouvel 1994-2002: The Symbolic Order of Matter, Madrid: El Croquis Editorial, 2002.
- PALLASMAA, Juhani. The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, Helsínquia: Rakennustieto Publishing, 2008.
- RIZZO, Michael. The Art Direction Handbook for Film, Amsterdão: Focal Press, 2005.
- RODRIGUES, António. Cinema e Arquitectura, Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 1999.
- SKAKOV, Nariman. The Cinema of Tarkovsky, Londres: I. B. Tauris, 2012.
- TÁVORA, Fernando. Da Organização do Espaço, Porto: FAUP, 1999.
- THYAGARAJAN, K. S. Digital Image Processing with Application to Digital Cinema, Amsterdão: Focal Press, 2005.
- VIRILIO, Paul. Cibermundo: a Política do Pior, Lisboa: Editorial Teorema, Lda, 2000.
- ZATLIN, Phyllis. Theatrical Translation and Film Adaptation: a Practitioner's View, Bristol: Multilingual Matters, 2006.
- ZUMTHOR, Peter. Atmosferas, Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Filmografia

- CAMERON, James. Avatar. USA, Reino Unido: Twentieth Century Fox Film Corporation, 2009.
- CAMERON, James. Exterminador Implacável. Reino Unido, USA: Hemdale Film, 1984.
- CAMERON, James. Exterminador Implacável II: O Dia do Julgamento. USA, França: Carolco Pictures, 1991.
- CROSLAN, Alan. The Jazz Singer. USA: Warner Bros., 1927.
- GODARD, Jean-Luc. Les Carabiniers. França, Itália: Cocinor, 1963.
- GRIFFITH, David Wark. Birth of a Nation. USA: David W. Griffith Corp., 1915.
- GRIFFITH, David Wark. Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages. USA: Triangle Film Corporation, 1916.
- KERSHNER, Irvin. Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back. USA: Lucasfilm, 1980.
- KUBRICK, Stanley. 2001: A Space Odyssey. USA, Reino Unido: Metro-Goldwyn Pictures Corporation, 1968.
- LUCAS, George. Star Wars Episode I: The Phantom Menace. USA: Lucasfilm, 1999.
- LUCAS, George. Star Wars Episode II: Attack of the Clones. USA: Lucasfilm, 2002.
- LUCAS, George. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. USA: Lucasfilm, 2005.
- LUCAS, George. Star Wars Episode IV: A New Hope. USA: Lucasfilm, 1977.
- MARQUAND, Richard. Star Wars Episode VI: Return of the Jedi. USA: Lucasfilm, 1983.
- MOSTOW, Jonathan. Exterminador Implacável III: Ascensão das Máquinas. USA, Alemanha, Reino Unido: C-2 Pictures, 2003.
- NICHOL, Joseph (McG). Exterminador Implacável: A Salvação. USA, Alemanha, Reino Unido, Itália: The Halcyon Company, 2009.
- NOLAN, Christopher. Inception. USA, Reino Unido: Warner Bros., 2010.
- PROYAS, Alexander. I Robot. USA, Alemanha: Twentieth Century Fox Film Corporation, 2004.
- SAPOCHNIK, Miguel. Repo Men. USA, Canadá: Universal Pictures, 2010.
- SCOTT, Ridley. Blade Runner. USA, Hong Kong, Reino Unido: Ladd Company, 1982.
- STROHEIM, Eric von. Greed. USA: Metro-Goldwyn Pictures Corporation, 1924.
- WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI, Lana. The Matrix. USA, Austrália: Warner Bros., 1999.
- WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI, Lana. The Matrix Reloaded. USA, Austrália: Warner Bros., 2003.

WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI, Lana. The Matrix Revolutions. USA, Australia: Warner Bros., 2003.

WELLS, Simon. The Time Machine. USA: Warner Bros., 2002.

WISEMAN, Len. Total Recall. USA, Canadá: Original Film, 2012.

ZEMECKIS, Robert. Regresso ao Futuro. USA: Universal Pictures, 1985.

ZEMECKIS, Robert. Regresso ao Futuro II. USA: Universal Pictures, 1989.

ZEMECKIS, Robert. Regresso ao Futuro III. USA: Universal Pictures, 1990.

Webgrafia

Elizabeth Diller, Ricardo Scofidio. Jump Cuts.

Disponível: <http://www.dsry.com/#/projects/jump-cuts>, consultado a 24-06-2014.

Elizabeth Diller, Ricardo Scofidio. Loophole.

Disponível: <http://www.dsry.com/#/projects/loophole>, consultado a 24-06-2014.

Jean Nouvel. Fundação Cartier.

Disponível: <http://www.jeannouvel.com/>, consultado a 23-07-2014.

Jean Nouvel. Instituto do Mundo Árabe.

Disponível: <http://www.jeannouvel.com/>, consultado a 23-07-2014.

Jean Nouvel. Museu do Quai Branly.

Disponível: <http://www.jeannouvel.com/>, consultado a 23-07-2014.

Documentários em Vídeo

CHANNEL, LOUISIANA. Jean Nouvel: Architecture is Listening

Consultado em <https://www.youtube.com/watch?v=7Z6KOMSSb8s>, a 26-07-2014.

Conferência em National Museum Building, Washington. Jean Nouvel

Consultado em https://www.youtube.com/watch?v=VSuzHKqhM_8, a 28-07-2014.

CNN. CNN Talk Asia Program- Japanese Architect, Tadao Ando, 1/3

Consultado em <https://www.youtube.com/watch?v=ruuyudjfUdM>, a 15-07-2014.

CNN. CNN Talk Asia Program- Japanese Architect, Tadao Ando, 2/3

Consultado em https://www.youtube.com/watch?v=dZuSoBCR-_I, a 15-07-2014.

CNN. CNN Talk Asia Program- Japanese Architect, Tadao Ando, 3/3

Consultado em <https://www.youtube.com/watch?v=H7l-SfS7Wcs>, a 15-07-2014.

EURONEWS. Jean Nouvel: "With new technology you can lie just as well..."

Consultado em https://www.youtube.com/watch?v=zrZfsN_s3z8, a 26-07-2014.

NEWS, CBS. Star Architect jean Nouvel

Consultado em <https://www.youtube.com/watch?v=SE0V2mvL3LE>, a 28-07-2014.

Tadao Ando Lecture in Singapore

Consultado em <https://www.youtube.com/watch?v=H9HvCBty3Vw>, a 18-07-2014.

TORREAGBAR, Canal. Historia de la Torre Agbar. El rascacielos más famoso de Barcelona.

Consultado em <http://www.youtube.com/watch?v=ZvpYpAeDmxg>, a 27-07-2014.