

# *VISÕES URBANAS*

darq  
2009



# *VISÕES URBANAS*

UMA HISTÓRIA DA CIDADE CONTADA PELO CINEMA

Bruno Leonel Marques

**Prova Final de Licenciatura em Arquitectura**

orientada por: Arq. Jorge Figueira e Dr. Abílio Hernandez

Departamento de Arquitectura

Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra

2009



*à minha Família*



# SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	9
2- <i>METROPOLIS</i>	
2.1- A VISÃO DANTESCA DA CIDADE INDUSTRIAL E SUAS ORIGENS	21
2.2- CRÍTICA SOCIAL	29
2.3- AS VANGUARDAS MODERNAS E O MOVIMENTO MODERNO	37
2.4- DEBATE URBANÍSTICO DA ÉPOCA – a visão anti-metropolitana	49
3- INTERLÚDIO	69
4- <i>BLADE RUNNER</i>	
4.1- O FUTURO CREDÍVEL DE <i>BLADE RUNNER</i>	93
4.2- PÓS-MODERNISMO	105
4.3- MEGA ESTRUTURAS	115
4.4- DUAS PERSPECTIVAS: A MESMA PELÍCULA – crítica à cidade contemporânea	129
5- PÓS- <i>BLADE RUNNER?</i>	153
BIBLIOGRAFIA	167
FILMOGRAFIA	171





*Where is the cinema? It is all around you outside, all over the city, that marvellous, continuous performance of films and scenarios. (...) The American City seems to have stepped right out of the movies.*

– Jean Baudrillard, *America* (1989) p. 56

*Glasgow is a magnificent city (...) Think of Florence, Paris, London, New York. Nobody visiting them for the first time is a stranger, because he's already visited them in paintings, novels, history books and films.*

*But if a city hasn't been used by an artist not even the inhabitants live there imaginatively*

– Alisdair Gray, *Lanark* (1981) p. 243

*(...) whilst the histories of film and the city are imbricated to such an extent that it is unthinkable that the cinema could have developed without the city, and whilst the city has been unmistakably shaped by the cinematic form, neither film nor urban studies has paid the warranted attention to their connection.*

– David Clarke, *The Cinematic City* (1997) p. 1



Fig.1 - As ruas de Chicago em 1909

## 1- INTRODUÇÃO

Na junção da nitrocelulose com a cânfora começa a história: a invenção do celulóide foi o que permitiu registrar a realidade passada, transportando-a para o futuro. Anos mais tarde, a tecnologia evoluiu, permitindo capturar movimento. Os irmãos Lumière seriam os primeiros a tirar partido da nova conquista do progresso, exibindo os seus primeiros dez filmes (na sua maioria de 50 segundos) no *Salon Indien du Grand Café* em Paris, corria o final do ano de 1895.<sup>1</sup> Este é tido como o momento em que o cinema nasceu.

Desde logo os irmãos se aperceberam da grandiosidade da invenção e abriram os primeiros teatros para exibição dos seus filmes. Filas de pessoas estendiam-se ao longo de todo o quarteirão aguardando ansiosas. As audiências estavam maravilhadas. Novos *cameraman* foram treinados e enviados para todo o mundo, realizando 1424 filmes em nome da Casa Lumière, nos quais, mais de três quartos, se debruçam sobre o espaço urbano,<sup>2</sup> dando assim a conhecer lugares nunca antes vistos.

Após a exibição no *Grand Café*, Auguste e Louis embarcariam num *tour* cinematográfico visitando diversas cidades, ligando, indelevelmente, o cinema ao espaço urbano. A cidade era onde se sentia o pulsar, o dinamismo do progresso e onde mais se faziam sentir as alterações ao quotidiano da vida humana<sup>3</sup>. Aí se focaram, realizando, principalmente, filmes de rua que documentavam o modo de vida em distintos locais do planeta. Nova Iorque era o símbolo do momento, com eléctricos passando a grande velocidade, trânsito intenso de coches puxados a cavalo, toda uma azáfama de ruas repletas de gente, observada, lá do alto, muito acima das cabeças, pelos arranha-ceús.

Desde o início do cinema que nascia uma relação duradoura entre a câmara e a cidade.<sup>4</sup> Faziam ambos parte do progresso tecnológico<sup>5</sup>, duma nova vida, duma nova era, a Era da Máquina.

Os filmes dos irmãos Lumière, sendo de curta duração, não contavam uma história, registavam apenas cenas da vida quotidiana – a chegada de um comboio à estação, a saída de operários da fábrica, a queda de um muro, um bebé a ser alimentado – e, apesar do sucesso, para eles, o cinematógrafo era apenas "uma invenção sem futuro"<sup>6</sup>. Já o francês Georges Méliès não pensava assim, comprou um, a máquina de filmar e, fruto da experiência como director de teatro,



em sentido horário:  
Fig.2 - *Skyline* nova-iorquina em 1912  
Fig.3 - First Leiter Building  
Fig.4 - Homem sentado em viga constrói o Empire State, ultrapassando o Chrysler



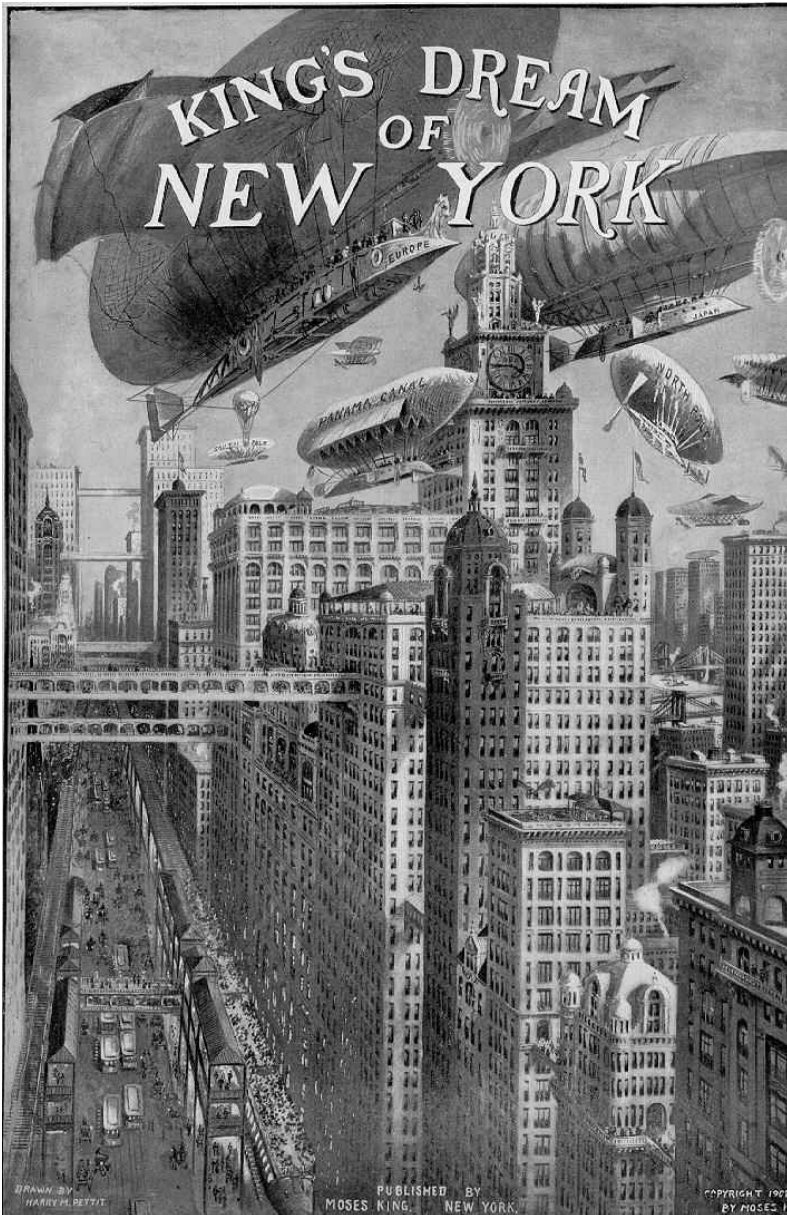
incutiu a magia da expressão dramática aos seus filmes usando actores, cenários e figurinos. O seu filme “Viagem à Lua”, de 1902, é considerado a primeira ficção científica do cinema.

A par do cinematógrafo, e imprimindo uma alteração profunda e definitiva neste mesmo quotidiano que alimentava as películas dos irmãos Lumière, noutra campo, dois acontecimentos, em finais do século XIX, permitiram abrir caminho para uma tipologia de edifício inteiramente nova: o arranha-céus. O primeiro foi a evolução do elevador, por Elisha Graves Otis, quando inventa um mecanismo que garantia a sua utilização com segurança; o segundo acontecimento teve lugar em Chicago, em 1871, a data do incêndio devastador que destruiu quase por completo a cidade.<sup>7</sup> Nas décadas de 1880 e 1890, ao invés de recuperar lentamente, Chicago experienciou um crescimento explosivo e rapidamente as suas fronteiras naturais começaram a ceder.<sup>8</sup> Passados cerca de dez anos a terra disponível para construir novos edifícios não permitia corresponder à procura: a única alternativa foi construir para cima.<sup>9</sup> Novas técnicas de construção foram necessárias; o uso de uma estrutura de ferro, capaz de libertar peso e área do piso térreo, anteriormente ocupada pela pedra, permitiu então dobrar a altura aos edifícios.<sup>10</sup> E, assim, a corrida pelas alturas teve o seu início.

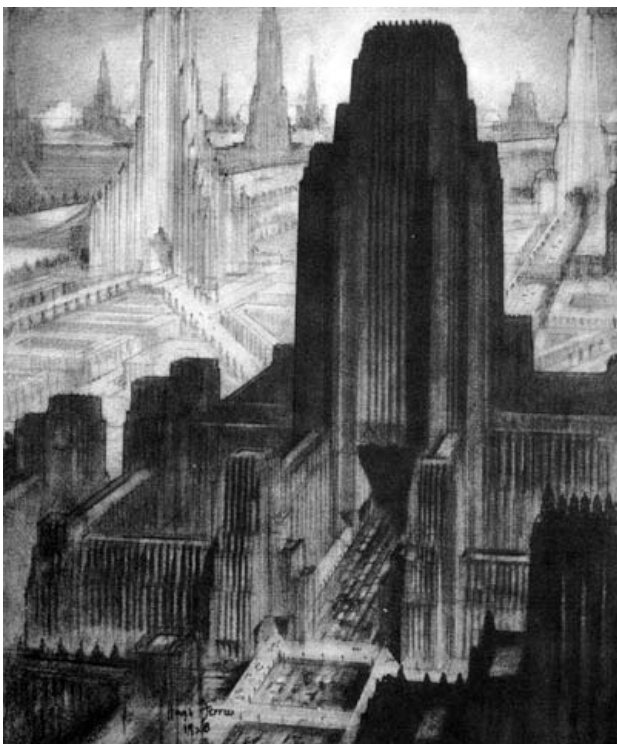
O First Leiter Building (1879), da autoria de William Le Baron Jenney, em Chicago, pode-se considerar como o primeiro arranha-céus, por ser o primeiro edifício inteiramente construído com uma estrutura de ferro;<sup>11</sup> entre outros notáveis arranha-céus deste período que incluem o Auditorium Building, em Chicago (1889), e o Guaranty Building (1895), em Buffalo, ambos da autoria de Dankmar Adler e Louis Sullivan<sup>12</sup>; em Nova Iorque, podemos destacar o Flatiron Building (Daniel H. Burnham, 1902), a torre do Metropolitan Life Building (1909)<sup>13</sup>, que já tinha 213 metros, e o Woolworth Building (Cass Gilbert, 1913), possuía 60 andares, perfazendo 241 metros de altura<sup>14</sup>; o detalhado Chrysler Building (Van Allen, 1930), teria o estatuto de mais alto do mundo (com os seus 318,9m) até, apenas um ano depois, ser ultrapassado pelo Empire State Building que reina, ainda hoje, nos céus da metrópole, bem mais alto, na fasquia dos 443 metros.<sup>15</sup>

Apesar do arranha-céus ter nascido em Chicago, foi em Manhattan que encontrou o habitat perfeito para poder proliferar: “The situation of [Manhattan's] financial district with rivers on either side forbidding lateral expansion has encouraged architectural and engineering skill to find room aloft for the vast interests that demand office space in the heart of the New World.”<sup>16</sup> Poder, riqueza e pura extravagância consubstanciaram os edifícios mais altos de Nova Iorque e asseguraram que Chicago havia ficado para trás, na corrida pelos céus, nos inícios do século XX. A cidade das muitas alcunhas – The Big Apple, The Capital of the World, The City that Never Sleeps, Gotham, The City – ganhava o seu estatuto devido ao *skyline*, e iria mantê-lo durante muito tempo: o arranha-céus era um símbolo das conquistas do homem, era o símbolo de toda uma nação. Em Manhattan o arranha-céus construiu-se à parte das modas arquitecturais em vigor, desenvolveu-se um orgulhoso *manhattismo*, contrário aos princípios Modernos. Le Corbusier detestava Nova-Iorque: “New York: pathetic paradox...”<sup>17</sup>; outros a teriam como símbolo da modernidade.

O arranha-céus não é fruto do planeamento dum arquitecto: é, antes, a demonstração do



em sentido anti-horário:  
 Fig.5 e 6 - Ilustrações de Nova Iorque no futuro, por Moses King e Hugh Ferriss, respectivamente  
 Fig.7 - cena de *High Treason*  
 Fig.8 - cena de *Just Imagine*



desejo do Homem. Enquanto em 1909 as revistas de arquitectura ainda eram devotas às *Beaux Arts*, cartonistas sonhavam com cidades do futuro, inteiramente compostas por essa nova forma de urbanismo, e homens (não arquitectos) extrudiam arbitrariamente o solo, multiplicando-o por quantos pisos quisessem, replicando a cidade *ad infinitum*.<sup>18</sup> O arranha-céus é a “Torre de Babel”, a demonstração da capacidade da humanidade se ultrapassar a si própria, a manifestação última (antes da ida à Lua) do poderio do homem; é o símbolo, a apoteose da metrópole, a extensão dos seus tentáculos em sentido ascendente. Como Rem Koolhaas afirma em *Delirious New York*:

(...) from now on each new *building of the mutant kind* strives to be “a City within a City”. This truculent ambition makes the Metropolis a collection of architectural city-states, all potentially at war with each other. (...) There is no manifesto, no architectural debate, no doctrine, no law, no planning, no ideology, no theory, there is only – Skyscraper.<sup>19</sup>

Mais do que por arquitectos, no seu início, o arranha-céus foi conceptualizado por artistas das mais variadas áreas e, naturalmente, fez também parte do imaginário cinematográfico. Foi explorado como cenário, personagem e tema ao longo da história do cinema. Scott Bukatman argumenta que “cinema, science fiction, and modern urbanism were interwoven products of the same industrial revolution”.<sup>20</sup> Peter Wollen afirma mais essa relação, ressaltando que, como já vimos, “history of film coincides almost exactly with the history of the skyscraper”.<sup>21</sup>

Com todo esse progresso exponencial, uma questão assaltava a humanidade nesta época: como será a cidade do futuro?

A partir de Nova Iorque muitos procuraram adivinhá-la, tecendo as mais diversas teorias, com os seus fetiches de passagens elevadas e novas plataformas de comunicação. Todo o tipo de previsões e utopias foram formuladas. Tal como já tinha o poder de reformular o passado com as suas reconstruções históricas em filmes como *Cabiria* (Giovanni Pastronne, 1913) e *Ben Hur* (Fred Niblo, 1925), o cinema forneceu uma plataforma óptima para se poder testar o futuro; e foi o que os cineastas fizeram. Com a sua extraordinária capacidade de reflexão e análise do real, focaram-se neste tema, realçando o que de melhor e de pior nele havia. *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), tal como o seu nome indica, é o primeiro filme desse género que, representando uma realidade distópica, permitiu criticar e analisar a sociedade do seu tempo, particularmente a cidade que brotava da terra com uma força nunca antes vista – ou antes, a metrópole.

Foi o filme de Lang, que teve um impacto quase imediato nas visões urbanísticas de outros filmes, tal como na cultura popular, onde o debate sobre a monumentalidade e o papel do arranha-céus se aprofundou.<sup>22</sup> A primeira resposta foi o filme britânico *High Treason* (Maurice Elvey, 1929), que apresentava Londres num futuro próximo, com alguns modestos arranha-céus com plataformas para aterrarem helicópteros, reflexo da relutância inglesa em adoptar tal tipologia nos anos 20. Seguiu-se, em 1930, a comédia ficcionada norte-americana *Just Imagine* (David Butler). No cenário gigantesco deste filme, representando uma cidade no futuro, reflectiram-se os desenhos da autoria de Hugh Ferriss para uma “Metropolis of Tomorrow”, retratando arranha-céus dispostos interminavelmente numa quadrícula, largamente espaçados entre si, sendo

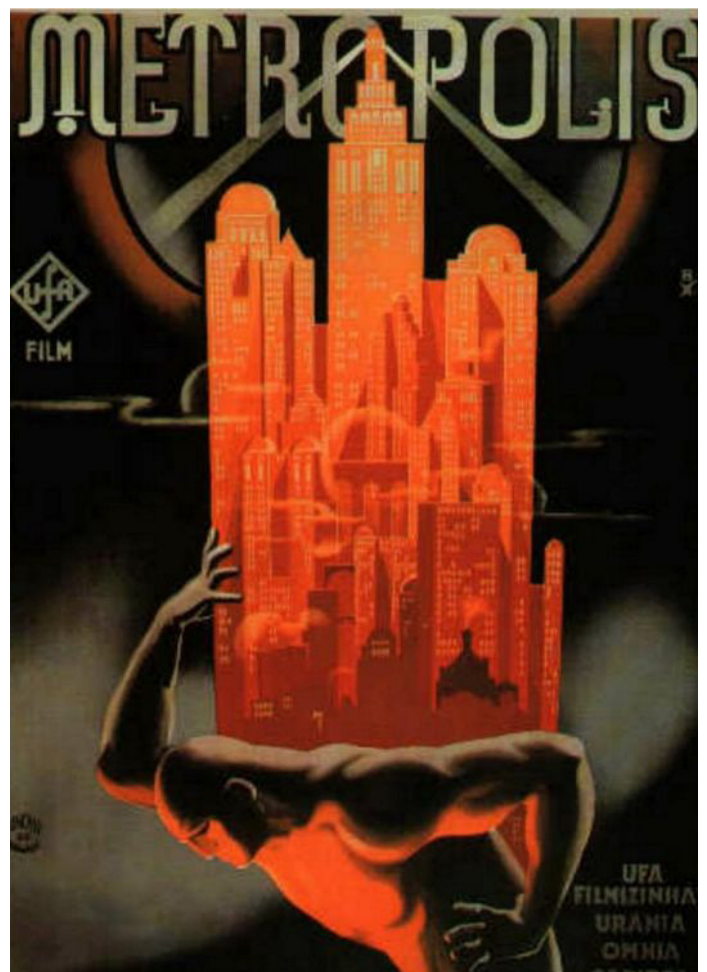
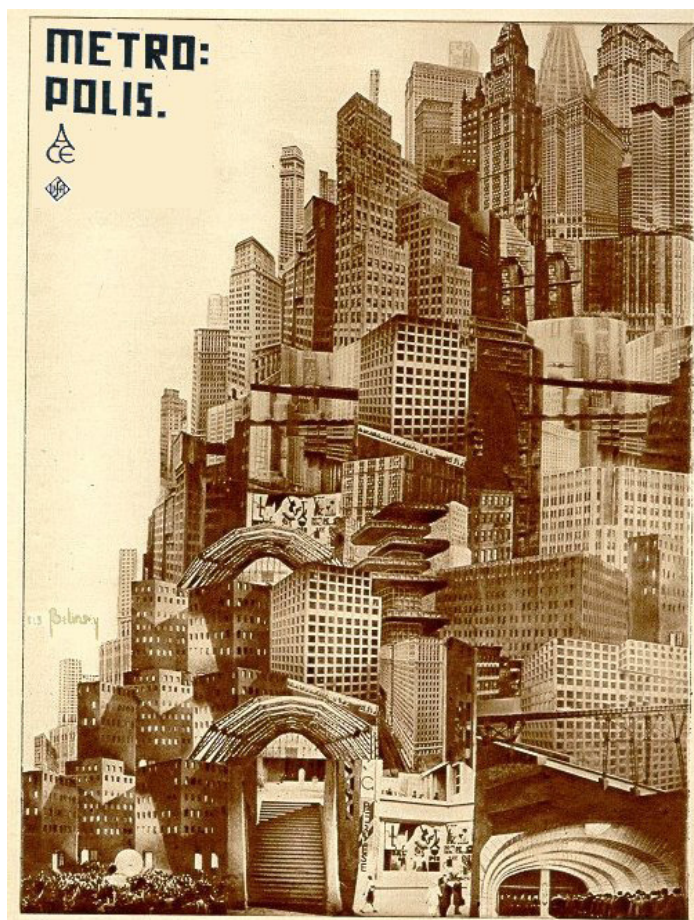
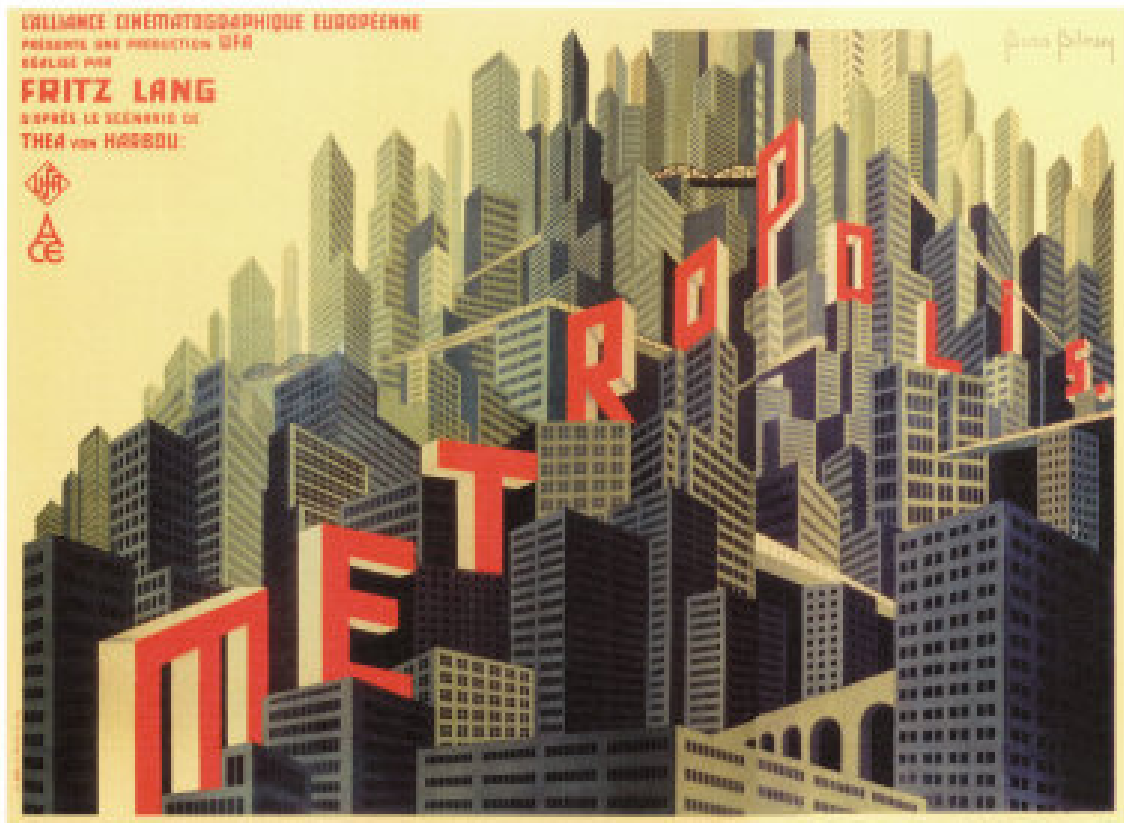


Fig.9,10 e 11 - cartazes de *Metropolis*



pensado como resposta sofisticada, recreadora e mais iluminada à obra de arte de Lang.<sup>23</sup> Anos mais tarde, em filmes tais como *Blade Runner*, a influência de *Metropolis* ainda era aparente.

É nesta problemática que este trabalho se baseia, numa altura em que a velha questão, que persegue as mentes intelectuais e alimenta o imaginário humano, desde os primórdios da cidade industrial, ainda não se desfez e, talvez mais que nunca, faz questionar a humanidade: que será do nosso futuro?

A questão ainda mais complexa se torna, numa época em que o futuro toma uma forma enublada, mais densa, devido à efemeridade do momento, ao “turbilhão” de informação a que estamos sujeitos e às várias possibilidades que esse futuro pode incorporar.

Para efectuar esse raciocínio, que abarca as mais variadas disciplinas e respectivas matérias (afinal de contas falamos de Civilização), tornou-se necessário adoptar um guia que facilite a investigação, que forneça a base especulativa; um referencial das visões urbanas ao longo da História, que represente a Cultura, e que, simultaneamente, tenha a capacidade de simulacro, de projectar o futuro da humanidade.

Como forma de possibilitar o estudo da mais importante forma de organização social – a cidade – elegeram-se a mais importante expressão cultural até ao momento – o cinema.<sup>24</sup> Como afirma Stephen Barber no seu livro *Projected Cities: Cinema and Urban Space*:

Na sua interacção com a cidade, os filmes envolvem uma multiplicidade de meios de comunicação através dos quais revelam elementos de formas corpóreas, arquitectónicas, históricas e sociais, ao mesmo tempo que projectam inquietudes vinculadas à memória, à morte e às origens da imagem que determinam de um modo crucial o cinema e o espaço urbano.<sup>25</sup>

O cinema coloca a cidade numa perspectiva analítica, crítica e, para além de ser reflexo duma temporalidade, duma cultura, ao longo da história projectou, da forma mais imediatamente perceptível, as nossas ambições acerca do futuro; se encerra uma relação tão próxima com a cidade, o que planeou para o futuro do espaço urbano?

Em particular dois filmes paradigmáticos duma época – *Metropolis* e *Blade Runner* – servem então de guia, de referencial por entre a história curta, mas densa, do urbanismo e da metrópole. Veremos o que o cinema – sismógrafo sempre atento aos nossos medos e desejos –, com a sua capacidade de ser simultâneo com o que se passa no mundo, terá a dizer; ou como disse Luis Buñuel na saída da estreia espanhola de *Metropolis* em 1927: “Now and forever the architect will replace the set designer. Film will be the faithful translator of the architect's boldest dreams.”<sup>26</sup>

## NOTAS

1. Grieveson, Lee, *The Silent Film Cinema Reader*, London, Routledge, 2003, p. 2
2. Gardies, André, "La cité Lumière" in *Architecture, décor et cinéma n° 75*, col. *CinémAction*, Courbevoie, CinémAction-Corlet, 1995, p. 12
3. *Ibidem*, p. 14
4. *Ibidem*, p. 12-16
5. *Ibidem*, p. 8
6. Grieveson, Lee, *The Silent Film Cinema Reader*, London, Routledge, 2003, p. 3
7. Curtis, William, *Modern Architecture since 1900*, London, Phaidon Press Limited, 1996, p. 40
8. *Ibidem*
9. Frampton, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, p. 54
10. *Ibidem*
11. Curtis, William, *Modern Architecture since 1900*, London, Phaidon Press Limited, 1996, p. 41
12. *Ibidem*, p. 44-49
13. Koolhaas, Rem, *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*, Rotterdam, O10 Publishers, 1994, p. 93-94
14. *Ibidem*, p. 99
15. *Ibidem*, p. 129-130
16. *Ibidem*, p. 87
17. *Ibidem*, p. 260
18. *Ibidem*, p. 85
19. *Ibidem*, p. 89
20. Bukatman, Scott, *Blade Runner*, London, BFI, 1997, p. 42
21. Wollen, Peter, *Delirious Projections, in Sight and Sound* vol. 2, London, BFI, 1994, p. 25
22. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 37
23. *Ibidem*, p. 39
24. Shiel, Mark, *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context (Studies in Urban and Social Change)*, Wiley-Blackwell, 2009, p. 1
25. Barber, Stephen *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*, Barcelona, Gustavo Gili, 2006, p. 7
26. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 98





Fig. 12 - *Metropolis*

*Long ago the country bore the country-town and nourished it with her best blood. Now the giant city sucks the country dry, insatiably and incessantly demanding and devouring fresh streams of men, till it wearies and dies in the midst of an almost uninhabited waste of country.*

– Oswald Spengler, *The Decline of the West* (1918) p. 102



em cima:  
Fig. 13 - Fritz Lang  
em baixo:  
Fig. 14 - Nova Iorque à noite

## 2- METROPOLIS

### 2.1- A VISÃO DANTESCA DA CIDADE INDUSTRIAL E SUAS ORIGENS

Filme alemão da autoria do austríaco Fritz Lang, *Metropolis* (1927) é um dos mais expressivos testemunhos da sua época. Um autêntico reflexo da sociedade, da cultura, dos conflitos políticos e do entusiasmo em relação à tecnologia que se vivia no momento. *Metropolis* seria muito mal recebido nas bilheteiras, o que, devido ao enorme orçamento de produção, acarretou um prejuízo imenso à distribuidora alemã UFA; porém, o filme de Lang era aclamado pela crítica e, anos mais tarde, viria a ser considerado obra-prima do cinema de *sci-fi* e um marco na história do cinema.<sup>1</sup>

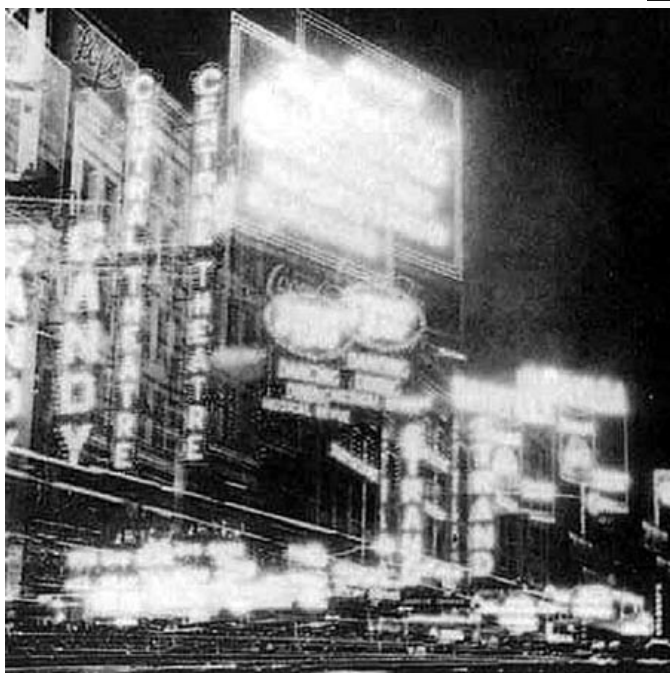
Em 1925, Lang escrevia:

Nunca esquecerei o que escrevi a propósito de *A Morte Cansada* um jornalista francês, pouco suspeito de germanofilia: "Deste filme chega-nos, como saindo do túmulo, a alma alemã, que julgávamos morta e que tanto nos tinha agradado outrora. Se há alguma coisa que deva apresentar o testemunho do povo alemão, da sua alma, da sua força, das suas desgraças, das suas esperanças, perante toda a Humanidade, é bem o cinema, na sua noção mais elevada, a única que lhe dá o direito a existir. (...) O cinema testemunha o mistério do rosto humano, ensina-nos a ler esse rosto e mostra-nos de muito perto a alma em todas as suas vibrações. Do mesmo modo um criador de filmes é chamado a desvendar perante o mundo o rosto de todo um povo, a tornar-se um mensageiro da sua alma. Assim, estes filmes serão considerados como testemunhos da época que os viu nascer e tornar-se-ão à sua maneira documentos para a história universal."<sup>2</sup>

Colocando os filmes de Lang num patamar de imortalidade histórica, este jornalista talvez não tivesse consciência do quão certo estava na sua apreciação, que se confirma, indubitavelmente, em toda a obra do realizador. Lang foi bem um testemunho do presente, e do futuro, da sua nação nos principais filmes que concebeu com Thea von Harbou, sua mulher, de 1920 a 1933,<sup>3</sup> entre os quais *Metropolis*, em que a raça dos senhores esmagava o povo das trevas, os trabalhadores.

A história do filme centra-se em Freder, no seu amor pela rapariga da classe proletária Maria, e no conflito com o seu pai, Joh Frederson (o todo-poderoso governador da enormíssima cidade de *Metropolis*), que possui autênticos exércitos de escravos, a trabalhar com máquinas gigantes no subterrâneo da cidade. À procura de Maria, que representa uma espécie de padre Cristão para os trabalhadores, Freder depara-se pela primeira vez com as galerias subterrâneas das máquinas e

de cima para baixo:  
Fig.15 - Cenário de *Metropolis*  
Fig.16 - Nova Iorque à noite na óptica de Lang  
Fig.17 - *Metropolis* à noite





com as condições de trabalho atrozes. Quando o seu pai descobre o amor de Freder por Maria, e que este se havia juntado à luta da sua amada, ordena a construção de um robot semelhante à mesma para confundir Freder, aparentando traí-lo. O robot, fora de controlo, incita os trabalhadores à revolta. A destruição das máquinas, o quase perecimento de milhares de mulheres e crianças, e o salvamento do seu próprio filho, culminam com a redenção de Joh Frederson que consente em se tornar um déspota mais humano.

Por detrás da intriga maniqueísta e do jogo de luz verdadeiramente expressionista – e, apesar da fraqueza do argumento, com uma trama algo previsível e *naif*, o que levou a muitas e justificadas críticas<sup>4</sup> – o verdadeiro sujeito de *Metropolis*, tal como o título indica, é a *megacidade-máquina*, ao mesmo tempo, fascinante e esmagadora.

O projecto do filme tem origem na primeira visita de Fritz Lang a Nova Iorque, em 1924, e, tendo mais tarde admitido que esteve mais interessado nos aspectos visuais do filme do que propriamente no seu conteúdo social, Lang lembrou como a ideia original foi baseada no seu fascínio pelos arranha-céus nova-iorquinos:

The view of New York by night is a beacon of beauty strong enough to be the centerpiece of a film (...) There are flashes of red and blue and gleaming white, screaming green (...) streets full of moving, turning, spiraling lights, and high above the cars and elevated trains, skyscrapers appear in blue and gold, white and purple, and still higher above there are advertisements surpassing stars with their light.<sup>5</sup>

As descrições entusiásticas de Lang deste fenómeno são ainda hoje visíveis no guião de von Harbou para *Metropolis* como

a restless roaring sea with a surf of light. In the flashes and waves, the Niagara Falls of light, in the colourplay of revolving towers of light and brilliance *Metropolis* seems to have become transparent. The houses, dissected into cones and cubes by the moving scythes of the search-lights, gleamed, towering up, hovering, light flowing down their flanks like rain. The streets licked up the shining radiance, themselves shining, and the things gliding upon them, an incessant stream, threw cones of light before them.<sup>6</sup>

Lang procurou captar a multiplicidade de luzes na Broadway, e o seu movimento constante, com uma câmara fotográfica expondo o filme duas vezes. Sem dúvida alguma que estas fotografias informaram a cinematografia das visões nocturnas de *Metropolis*, e a sua descrição fascinada do “farol de beleza” nova-iorquino inspirou os cenógrafos na formalização dos cenários para o filme.<sup>7</sup>

Nesta época, em que a circulação de postais retratando várias cidades pelo mundo fora se tinha tornado comum, Nova Iorque era tida como uma cidade distinta, avançada e única, em grande parte devido ao *skyline* manhatiano, singular em todo o globo – só comparável ao *Loop* de Chicago –, não surpreendendo, assim, a fascinação de um europeu com tais estruturas e com as ruas movimentadas da capital.

Para dar a ideia certa do cenário pretendido, com a impressionante vista para o “canyon” de ruas, foi construída, com madeira, gesso e cartão, uma maquete perspéctica de seis metros de altura. O efeito de movimento foi conseguido filmando *frame* por *frame*, avançando cada carro,

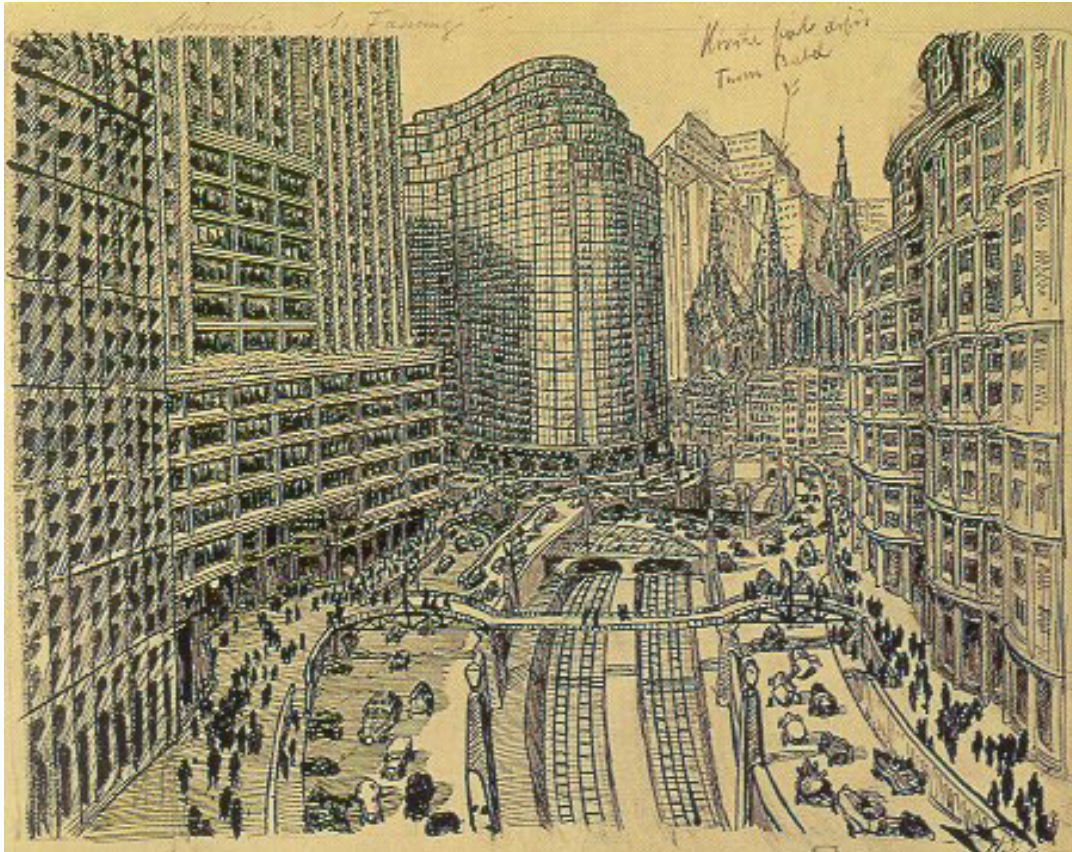


Fig. 18 - Primeiro desenho de Kettelhut

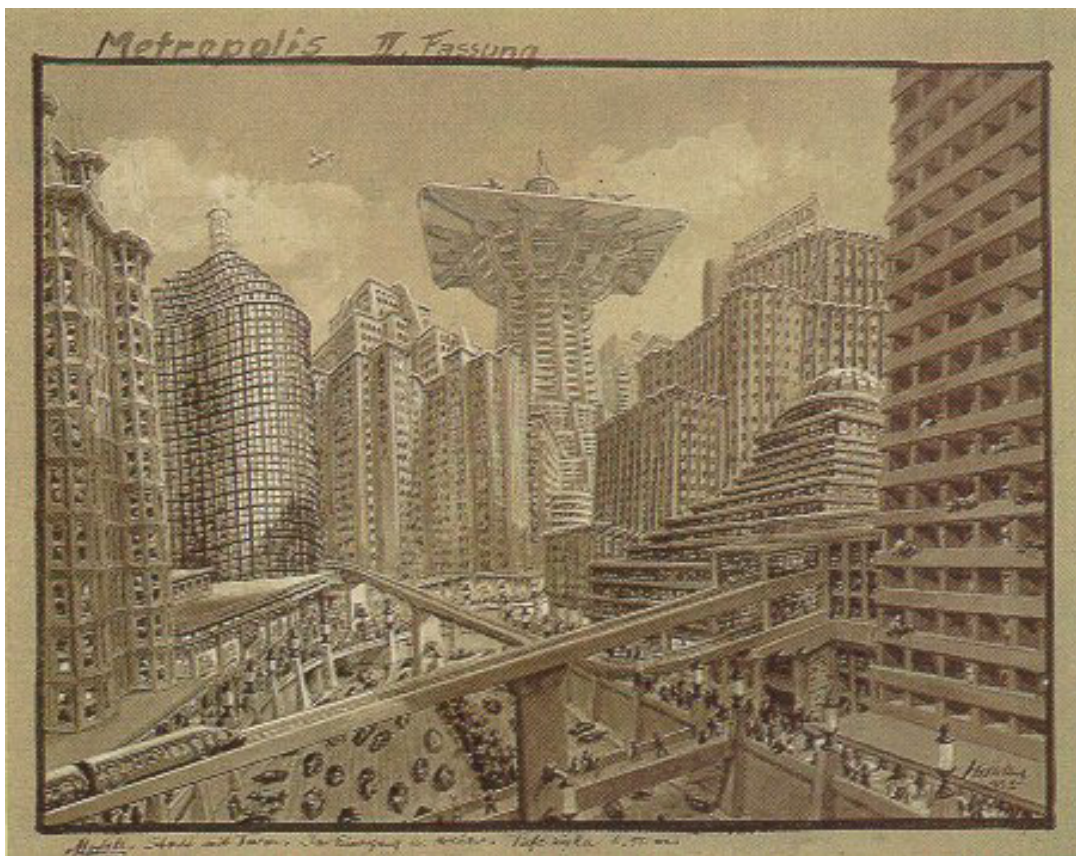


Fig. 19 - Segundo desenho de Kettelhut

avião, comboio e elevador individualmente entre cada tiragem, chegando, assim, ao efeito desejado no retrato das ruas que jazem no sopé da “Nova Torre de Babel”.<sup>8</sup> Como havia feito em filmes anteriores, Fritz Lang trabalhou com os três cenógrafos Erich Kettelhut, Otto Hunte e Karl Vollbrecht. Tendo ele próprio formação como arquitecto, por diversas vezes interveio no processo de conceptualização do cenário. Por um singular golpe de sorte (visto que grande parte da película desapareceu ou foi danificada)<sup>9</sup>, não só se encontram preservados esboços soltos de *Metropolis*, como também, sobreviveu uma série espantosamente clara de desenhos desenvolvidos entre 1925 e 1926 por Erich Kettelhut, que nos permite reconstruir toda uma ideologia e visão urbana presente na altura da sua concepção.

Para Kettelhut e Hunte a concepção de uma visão arquitectónica era tarefa inteiramente nova. Nunca anteriormente tinham concebido edifícios sem modelos prévios.<sup>10</sup> Dois dos seus desenhos preliminares mostram quarteirões inteiros de cidade, subindo como se tratassem de cordilheiras montanhosas contínuas, esculpindo um fosso abissal de ruas congestionadas com o movimento de carros e pedestres, abrindo-se quase cinematicamente ao olhar. A primeira versão do centro de *Metropolis* é absolutamente idílica: o trânsito automóvel flui suavemente em diversos níveis e vários espaços de estacionamento são providenciados; os peões passeiam-se calmamente por entre arranha-céus, observando as fachadas de vidro; uma catedral gótica pontua o cenário ao fundo, rodeada pelas casas velhas e estreitas da classe média endinheirada. Este cenário corresponde, provavelmente, à visão que as pessoas tinham de uma qualquer cidade alemã num futuro não muito distante. Para os arranha-céus no primeiro plano, Kettelhut confiou na visão dos seus colegas arquitectos, que devido à forçada inactividade associada a um período de crise económica, tinham produzido diversos projectos utópicos.<sup>11</sup> Destes projectos talvez o mais impressionante seja o edifício curvo de vidro que observamos do lado esquerdo da catedral, bastante similar ao desenho expressionista de um arranha-céus de vidro da autoria de Mies van der Rohe, muito publicado e popular na época. O papel central da catedral neste desenho reflecte o romance de Thea von Harbou a partir do qual o filme foi adaptado e em cujas páginas “uma pequena seita gótica” resiste aos novos ídolos maquinicistas, sendo a catedral gótica alemã aqui apresentada como um bastião de resistência à modernidade e à decadência de culturas estrangeiras.<sup>12</sup>

Como esta concepção foi vista por Lang pode ser deduzido a partir dos desenhos preliminares de Kettelhut. Com um grosso lápis castanho, Lang riscou com duas cruzes o cuidadoso e detalhado desenho da primeira versão da catedral e escreveu por cima: “fora com a igreja; Torre de Babel ao invés.”<sup>13</sup> Com esta apreciação, directa e firme, Lang não só deixou prova clarividente de seu estilo de realização, mas marcou, também, novas e determinantes prioridades para a aparência do cenário, fazendo-o referir à discussão urbanística contemporânea: Lang queria o núcleo da sua cidade centrado nessa maravilha tecnológica, marca dos tempos, que era o arranha-céus. A silhueta de muitas cidades futuristas – como muitos arquitectos argumentaram naquele tempo (nomeadamente, Le Corbusier) – deviam ser dominadas não por torres de igrejas, mas sim, pelos modernos *templos do trabalho*.<sup>14</sup> Com esta atitude, Lang deixa nítida a estreita



em sentido anti-horário:  
 Fig.20 - O arranha-céus de Mies  
 Fig.21, 22 e 23 - Outros desenhos preliminares de Kettelhut



ligação que *Metropolis* tem com as vanguardas Modernas e seus princípios de *tabula rasa*, fazendo um corte total e absoluto com o passado. Os passadismos não têm qualquer lugar na metrópole: aqui o horizonte é feito de cidade; mas de cidade predadora, ameaçadora e esmagadora.

Na segunda versão do desenho, a catedral tinha de facto desaparecido e foi substituída por um impressionante cone de betão, de vários pisos, que suportava uma plataforma para aterrarem aviões. O centro da cidade era cruzado por mais ligações aéreas, a rua abissal ganhou mais verticalidade, agora ladeada por edifícios das mais variadas formas dentro do estilo desornamentado das vanguardas modernistas. Apesar de mais monumental, e mais distante da realidade contemporânea, o cenário continuava a ser pacífico e convidativo, não possuindo decerto o carácter que Lang pretendia para caracterizar uma narrativa distópica num filme acerca de um governador desumano, dos conflitos entre pai e filho e, da catastrófica destruição dos quarteirões subterrâneos dos operários e adjacente casa das máquinas.

Mas como é que a cidade futurista da opressão e exploração deveria parecer?

Variadas fontes foram utilizadas. No filme, a memória da bíblica Torre de Babel é revivida na sequência representativa de um sonho e nitidamente inspirada na famosa pintura de Pieter Bruegel, de 1563. As fotos de ruas de Nova Iorque onde, dizia-se, os empregados nunca viam a luz do sol, eram particularmente populares em revistas de arquitectura, especialmente após a Primeira Guerra Mundial.<sup>15</sup> Kettelhut introduziu as ditas ruas numa escala que excedia claramente qualquer coisa existente na América da época. Dedicou bastante tempo e atenção à torre presente no plano de fundo, dando-lhe finalmente o aspecto dominador pretendido, maciço, ameaçador e monumental. Essa transformação aparenta ter sido o reflexo do debate contemporâneo na Alemanha. As formas maciças das estruturas monumentais, muitas vezes citadas neste contexto, fizeram despertar as memórias do imperialismo alemão e, interessantemente, *Metropolis* foi celebrado como uma demonstração nacional de força.<sup>16</sup> Apesar de tudo, a cena final de conciliação entre governante e oprimidos tem lugar nos degraus da catedral, restaurando, assim, o seu papel como o coração de *Metropolis*, o que tinha sido tão veementemente negado no primeiro desenho de Kettelhut.

O trabalho preparatório de Kettelhut demonstra que o desenho cenográfico tinha de ir para além de um simples pano de fundo da acção: teria de reforçar a carga simbólica que acompanha a trama e, para além disso, reflectir a realidade social da cidade industrial, bem como referir-se ao debate urbanístico contemporâneo.



Fig.24 - Quarteirão dos operários



Fig.25 - O elevador

## 2.2- CRÍTICA SOCIAL

Apesar de Lang admitir que estava mais interessado nos aspectos formais de *Metropolis*, a crítica social subjacente ao filme é talvez o mais aparente – e sem dúvida o mais impactante. O filme serve de prelúdio da realidade vindoura da Alemanha, com o período que já se sentia terminar da República de Weimar. *Metropolis* – com o reconhecimento que a história lhe dá – conseguiu prever muitos dos problemas que afectariam a nação germânica e o mundo ocidental (em particular a subjugação pela raça ariana dos tidos como povos mais fracos), e em tudo vemos analogias próximas à realidade da época.

A vertente interventiva é algo inerente a este realizador, que considera os seus filmes como “baseados numa crítica social” compreendida como “a crítica daquilo que nos rodeia, das nossas leis das nossas convenções.”<sup>17</sup> Com os símbolos que identificamos em *Metropolis*, tornam-se evidentes as duras críticas tecidas por Lang à sociedade industrial e ao seu correspondente espaço urbano. A cidade maquinicista que contém nos seus subterrâneos toda uma população de escravos designados ao mero proveito de uma casta de privilegiados, não é mais que a transcrição vertical da cidade industrial (conceito que já havia sido explorado no século XIX na literatura de ficção científica).<sup>18</sup> A cidade alta, a dos terraços inacessíveis de *Metropolis*, é a dos bairros ricos; a cidade subterrânea simboliza a periferia industrial das cidades, recolhida num monstruoso subsolo. É nessa vertente que *Metropolis* é assustadora: estigmatiza uma realidade espacial, uma realidade social.

As cidades começavam só, então, recentemente a procurar recobrar da ferida que a revolução industrial lhes tinha desferido e, apesar dos esforços, os problemas eram grandes e persistentes, sendo a propagação dos mesmos muitas vezes mais rápida do que a sua resolução.<sup>19</sup> As *slums* eram um cenário recorrente e universal, com condições de vida precárias, insalubridade e superpopulação, constituindo autênticos focos de doença, crime e malformação social. A título meramente ilustrativo, são bastantes as descrições publicadas pelo jornalista britânico W. T. Mearns acerca dos *slums* londrinos no final do século XIX, que procuravam retratar a realidade dantesca no panfleto de nome *O Grito Amargo do Lado Oculto de Londres*. Apesar de não constituir a realidade presente no imaginário do realizador, estes relatos foram aqui adoptados devido a possuírem expressão tal que espelham de forma inequívoca a realidade alarmante que se vivia nas cidades do final do século XIX, mas também por a realidade inglesa – Londres em particular<sup>20</sup> – ser a mais problemática:

Estes pestilentos viveiros humanos, onde dezenas de milhares de pessoas se amontoam em meio a horrores (...) [em que] para chegar até elas é preciso entrar por pátios que exalam gases venenosos e fétidos, vindos das poças de esgoto e dejectos espalhadas por toda a parte e que amiúde escorrem sob os nossos pés; pátios, muitos deles onde o sol jamais penetra, alguns nem sequer visitados por um sopro de ar fresco, e que raramente conhecem as virtudes de uma gota de água purificante. (...) *Mearns ressalva de novo*: E então, se não forem repelidos pelo fedor intolerável, poderão os senhores penetrar nos pardieiros

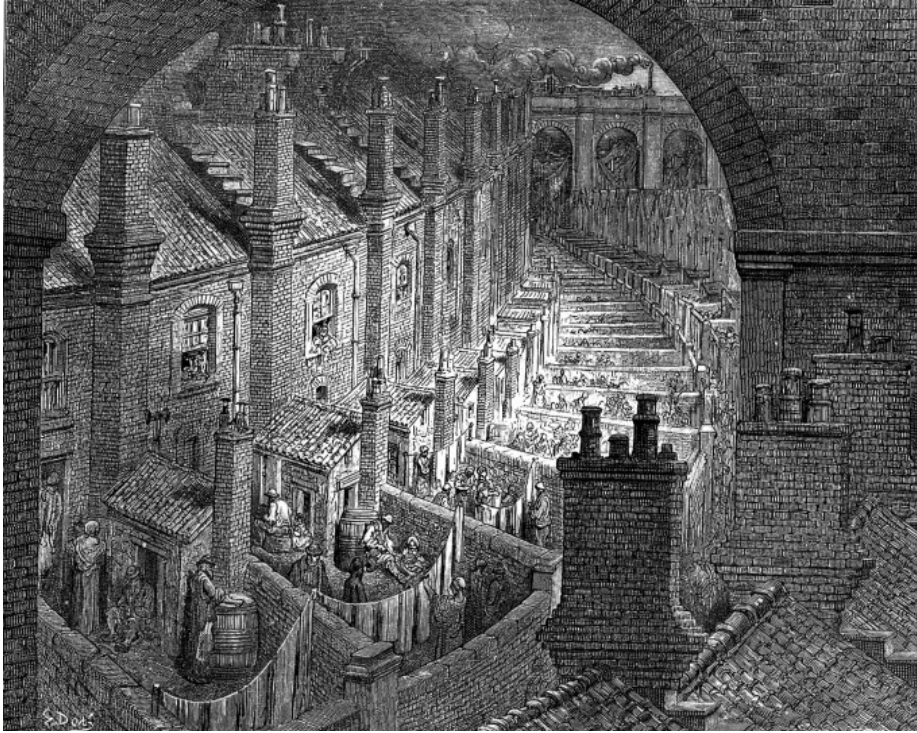


Fig.26 - Gravura de Londres oitocentista, Dora M. Batty

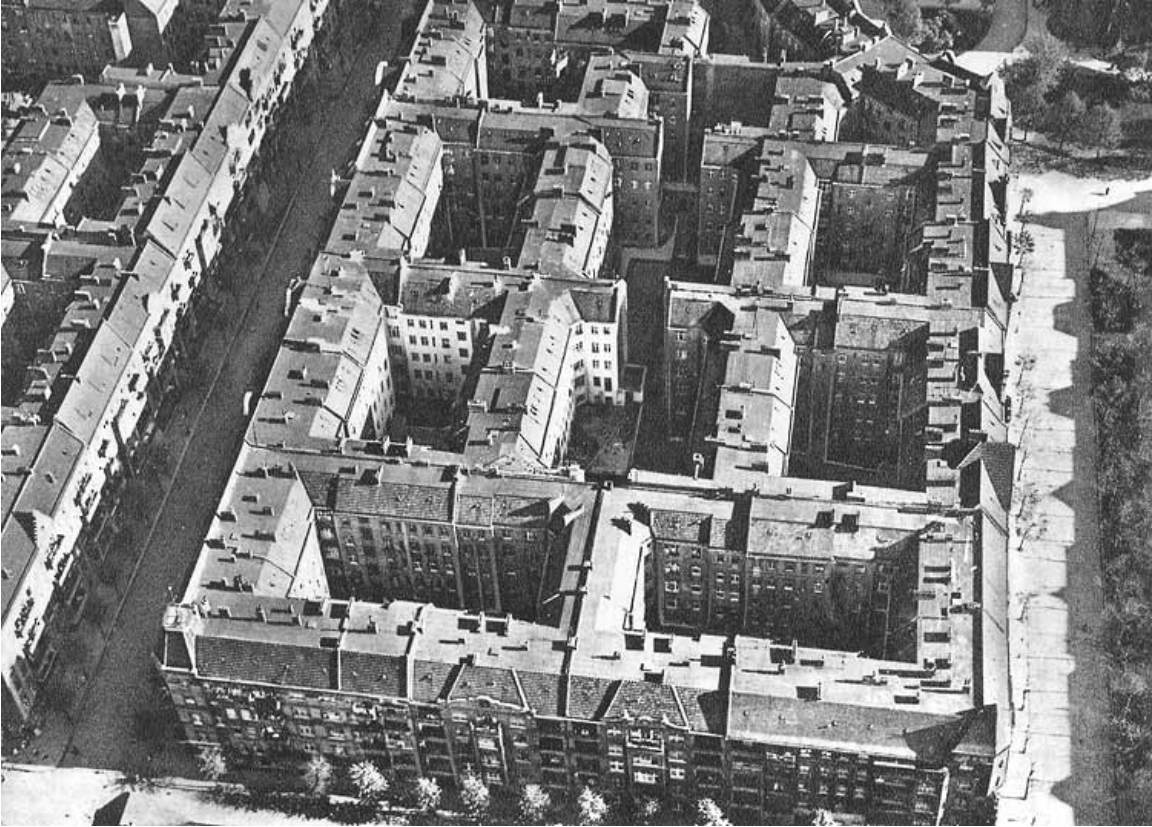


Fig.27 - Mietkaserne



onde esses milhares de seres vivem amontoados como reses.<sup>21</sup>

Era esta a realidade com que os pensadores de cidade lidavam no início do século XX, com os alarmantes problemas vindos da cidade oitocentista.

Devido à Alemanha se ter industrializado mais tarde (o que constitui, segundo Karl Marx, um factor positivo pela possibilidade de adoptar um equipamento mais moderno e rendoso que os países já industrializados), beneficiou da oportunidade de observar as soluções já testadas dos seus vizinhos anglo-saxões.<sup>22</sup> Em território germânico as características dos conjuntos edificados eram bem diferentes. Patrick Abercrombie, urbanista britânico, ao visitar Berlim, pouco antes da Primeira Grande Guerra, ficou intrigado com a resposta urbana dessa cidade comparativamente a Londres:

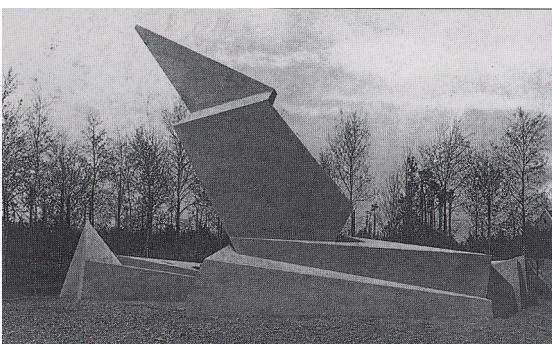
Berlim é a mais compacta cidade da Europa; ao crescer não avança a esmo, com estradas pequenas e casas suburbanas insignificantes, mas vai, lentamente, empurrando suas amplas ruas cidadinas e seus colossais blocos de apartamentos rumo ao campo, transformando-o, de chofre, em cidade florescente.<sup>23</sup>

As conhecidas *Mietskaserne*, em Berlim, eram a “solução” germânica para o problema dos bairros sociais que brotavam das entranhas da cidade industrial, não deixando de constituir um cenário desolador. Esse tipo de urbanização, iniciado por Frederico, o Grande, para alojar famílias de soldados, generalizou-se em decorrência do plano urbano do burgomestre Jakob Hobrecht, em 1858; aparentemente projectado para promover a integração social, com ricos e pobres instalados no mesmo bloco de edifícios, produziu, simplesmente, uma saturação populacional lastimável, e, no entanto, o modelo estendeu-se até ao novo desenvolvimento suburbano, depois que este teve mudados os seus regulamentos, em 1890. A especulação, guiada pelo plano, e alimentada por um sistema hipotecário que lhe era extremamente favorável, fez o resto. O resultado foi que, enquanto em Londres a média de habitantes por edifício era de 7,6, em Berlim chegava aos 52,6; e embora já estivéssemos em 1916, nada menos que 79% de todas as moradias dispunham de um ou dois quartos com aquecimento.<sup>24</sup>

Se observarmos a cidade onde o filme foi buscar a sua inspiração, e o seu correspondente “modelo” de habitação social, ainda nos aproximamos mais da sobrelotação e densidade identificáveis em *Metropolis*. Ali, a tradicional preocupação jeffersoniana de que a cidade era nociva à moral, à saúde e à liberdade dos homens, um cancro ou um tumor instalado no corpo social e no corpo político, foi estimulada pela industrialização e pela imigração. Neste caso de Nova Iorque foram vários os que versaram sobre o assunto. Henry James dizia que “Nova Iorque era ao mesmo tempo esquelética e dourada, e mais valia evitá-la que disfrutá-la”.<sup>25</sup> Alan Forman, no *American Magazine* de 1885, escrevia sobre “uma massa fervilhante de seres humanos tão ignorantes, tão viciosos, tão depravados que nem parecem pertencer à nossa espécie”, a ponto de ser “quase motivo para congratulações estar o índice de mortalidade, entre os habitantes desses cómodos, em torno dos 57%”.<sup>26</sup> Mas o homem que, mais que todos, deu forma a tais sentimentos foi Jacob Riis, um dinamarquês de origem rural que emigrou para Nova Iorque com 21 anos, em 1870,



em sentido horário:  
 Fig.28 - Axonometria do *dumb-bell*  
 Fig.29 - O telhado e o "buraco" do *dumb-bell*  
 Fig.30 - Praça central do quarteirão de operários em *Metropolis*  
 Fig.31 - Monumento da autoria de Gropius, em Weimar



tornando-se jornalista sete anos depois. O seu *Como Vive a Outra Metade*, publicado em 1890, despertou uma sensação sinistramente semelhante ao impacto provocado em Londres pelo *Grito Amargo*, sete anos antes. As suas descrições da vida num bairro de lata combinavam com arte dois temores contemporâneos: a cidade vista como uma espécie de parasita instalado no corpo da nação, e o imigrante visto como um corruptor da pureza racial e da harmonia social norte-americanas.<sup>27</sup> Assim os descrevia:

Um imenso mar de gente, mantida sob cortantes grilhões, move-se com dificuldade nos prédios de habitação colectiva. Esses que então se espalhavam por toda a parte, entupindo todos os bairros mais baixos, onde quer que o comércio deixe alguns centímetros de terreno sem dono; amarrados em fileiras ao longo dos dois rios, qual bola e corrente presas ao pé de cada rua, e abarrotando o Harlem com suas multidões inquietas, reprimidas.<sup>28</sup>

Uma Comissão para Prédios de Habitação Colectiva, de 1894, estimava que três em cada cinco habitantes da cidade moravam nesses conjuntos, construídos em tão brutal densidade que, em média, quatro quintos do solo estavam cobertos de edifícios.<sup>29</sup> Essas pessoas amontoavam-se em conjuntos de prédios de habitação colectiva que, como os de Berlim, resultavam perversamente de um projecto de moradia pretensamente aperfeiçoado: desenvolvido num concurso público de 1879, o famigerado conjunto em forma de haltere, denominado de *dumb-bell*, permitia que 24 famílias se amontoassem numa área de 25 pés de largura por 100 de fundo, em quatorze quartos por andar, dos quais apenas dez tinham acesso a um poço de luz quase sem luz e sem ar. Também não era raro amontoarem-se duas famílias num desses apartamentos pavorosos.<sup>30</sup> A mesma Comissão concluía:

Os distritos de Nova Iorque ocupados por prédios de habitação colectiva são lugares onde milhares de pessoas estão a viver no mais ínfimo dos espaços onde é possível a seres humanos subsistirem. (...) São focos de doença, pobreza, vício e crime, onde o que surpreende não é que algumas crianças cresçam para ser ladrões, bêbados ou prostitutas, mas que tantas consigam tornar-se adultos decentes e responsáveis.<sup>31</sup>

Fácil é apercebermo-nos da analogia próxima que Fritz Lang faz entre estes conjuntos habitacionais e os signos apresentados em *Metropolis*. A realidade vivida no momento é nada mais que ilustrada na cidade subterrânea dos trabalhadores: sem luz, sem ventilação, sem espaço, com uma enorme densidade de ocupação do solo, completamente desprovida de uma zona verde ou espaço arejado minimamente agradável; o seu único vazão urbano, uma pequena praça, é pontuado por um gongo que, fatidicamente, marca o início da hora de trabalho. Esse monumento com o gongo é um símbolo de repressão e, curiosamente, a sua base é significativamente semelhante a um monumento feito por Gropius em Weimar em honra a uns mineiros grevistas que foram mortos a tiro durante motins, corria o ano de 1921.<sup>32</sup>

Apesar de Lang não retratar o seu espaço unitário de habitação, adivinhamos claramente as condições de vida insalubres destas pessoas. Desde o começo do filme que nos apercebemos da dura realidade: no primeiro instante após a apresentação vemos dois relógios, um marca as 24h

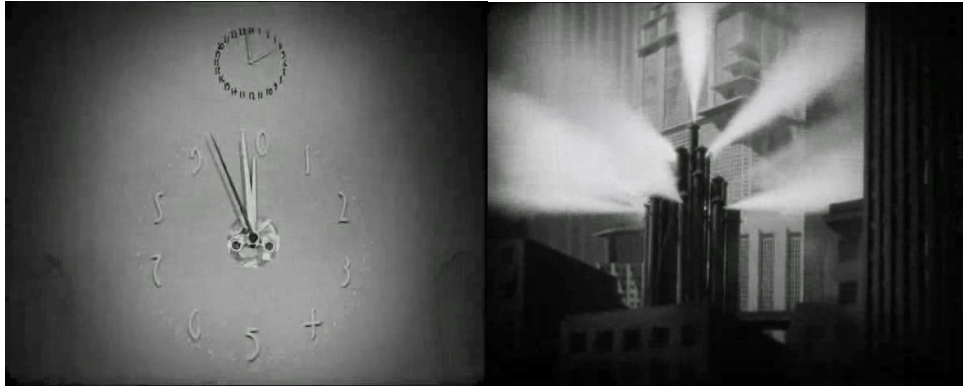


Fig.32 e 33 - A marcação dos turnos de trabalho



Fig.34 - Mudança de turno

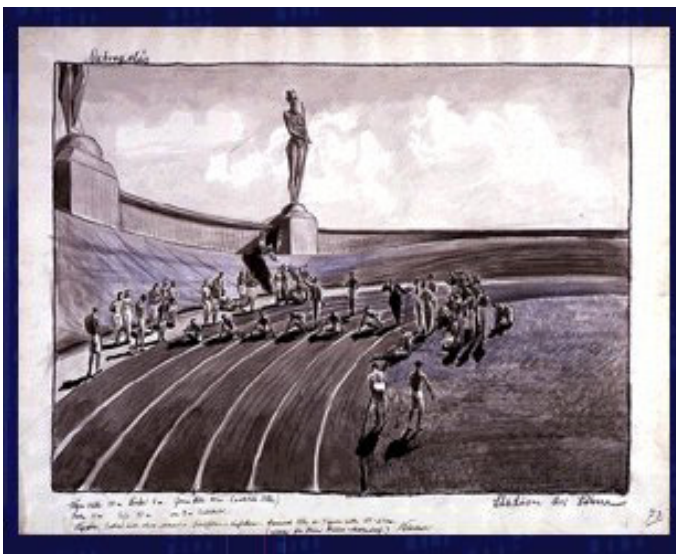


Fig.35 e 36 - Respectivamente, estádio e Jardim dos Prazeres, no alto de *Metropolis*

do dia, o outro as 10h correspondentes ao horário de trabalho. Um apito toca; as grades que dão acesso à galeria das máquinas levantam-se. Aos magotes e envergando a mesma indumentária (imagem que associamos mentalmente a uma instituição criminal) os trabalhadores iniciam a sua marcha em passo ritmado – quase mecânico. Uns, os que retornam às suas habitações, vêm a passo arrastado e lento, com o cansaço estampado na frente; outros, os que começam um novo dia de trabalho, mais apressados, mas mesmo assim desanimados. Ambos igualmente cabisbaixos e no mesmo passo fúnebre.

Esta cena dá-nos conta do laboroso e árduo ofício industrial, bem como da repressão a que as classes sociais mais baixas eram sujeitas. Em 1936, Charlie Chaplin, na sua sátira *Modern Times*, também incluiu diversas cenas de crítica, no seu estilo inconfundível, a esse mesmo modelo de trabalho e à condição de vida dessas pessoas. Uma das mais hilariantes cenas em todo o filme, e das que mais se popularizou em todo o cinema mudo é, sem dúvida, aquela em que Chaplin não pára de aparafusar tudo à sua volta, como se ainda estivesse na linha de montagem a apertar porcas e parafusos. Também neste filme vemos várias cenas que reportam às mesmas referências de Lang para *Metropolis*: trabalhadores que vivem em casas miseráveis; as dificuldades sentidas no quotidiano pelos operários ou desempregados; manifestações, nas quais, em uma delas, pessoas são mortas em plena rua por agentes da autoridade – à semelhança com o que aconteceu com os mineiros de Weimar.

A cena seguinte de *Metropolis*, em que se observa o “Clube dos Filhos, nas suas aulas e bibliotecas, com os seus teatros e estádios”, reforça ainda mais a percepção das diferenças sociais. Se antes Fritz Lang já conseguia, na primeira cena, sensibilizar o mais frio dos espectadores, aqui não deixava dúvidas em relação à sua crítica. Observamos o estádio com as suas estátuas perfeitamente esculpidas, puro e bem iluminado no topo da cidade de *Metropolis*; todos os personagens sorriem, brincam e jogam; também o jardim dos prazeres, que retrata a vida boémia e prazerosa dos senhores ricos. Entretanto, chega Maria pelo elevador. Rodeada por imensas crianças ao seu redor, aponta o dedo e diz: “Vêde, estes são os vossos irmãos.” Aqui, Lang demonstra o contraste e a estratificação social do momento, e praticamente aponta o dedo a essa classe abastada, dominante, certamente com representantes na audiência – o cinema não era para todos na altura.

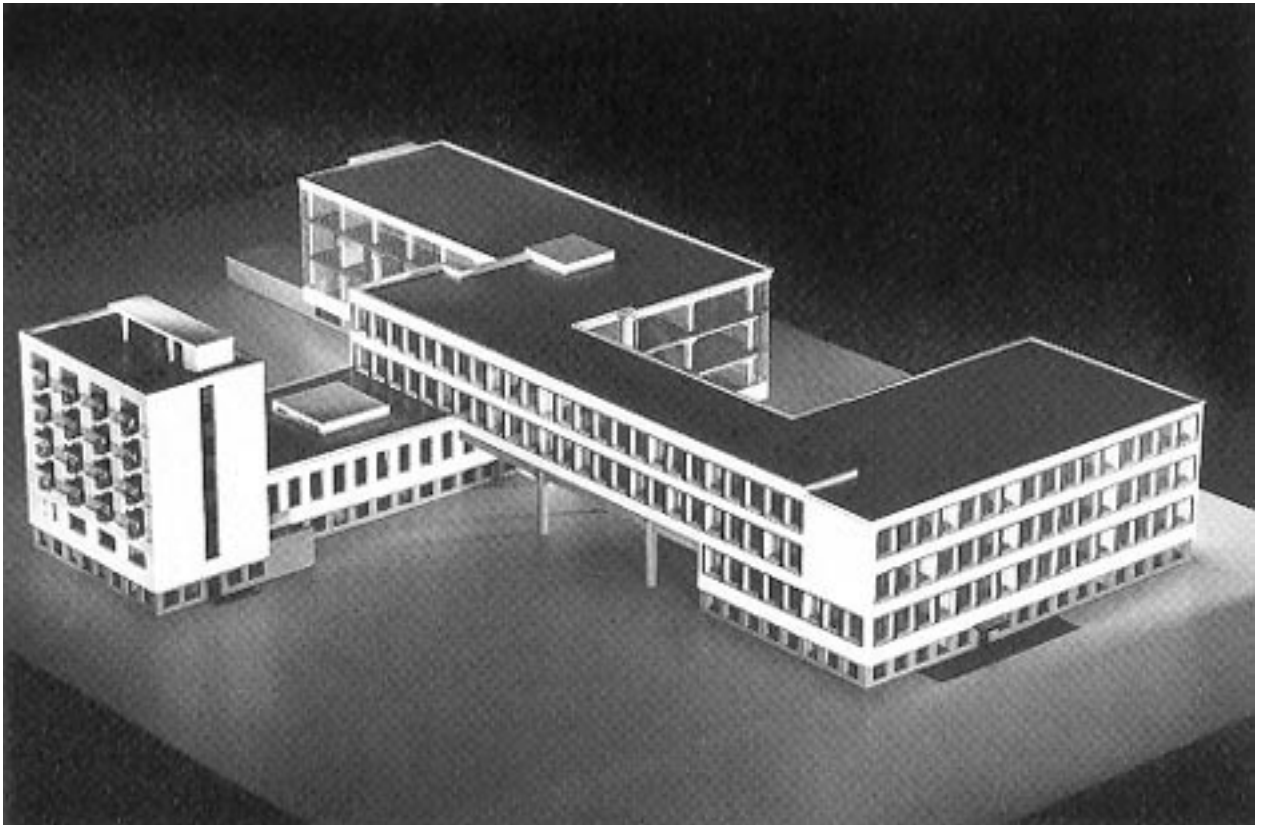


Fig.37 - Maquete da Bauhaus



Fig.38 - Bauhaus

## 2.3- AS VANGUARDAS E O MOVIMENTO MODERNO

Animados pelo espírito de progresso e entusiasmados pela tecnologia, surgem os vanguardistas modernos, com a vontade de descobrir o que é *ser novo*, a vontade de *fazer o novo*, adaptado à *nova época*, ao *novo homem*, à *nova arquitectura*, à *nova cidade* – clamando pela *nova ordem*. O cinema – filho do progresso –, capaz de registar com maior ímpeto e facilidade a velocidade imposta pelo momento, e reflectindo essa vontade, vai ser um dos meios predilectos para a divulgação do movimento moderno. Lang, como grande realizador desse tempo, nada alheio às transformações que tomavam, então, lugar no campo da arte, vai explorar as possibilidades estilísticas que se lhe apresentam, como manifesto em *Metropolis*.

Filho do urbanista da cidade de Viena – e tendo, ele próprio, estudado arquitectura<sup>33</sup> –, contactou intimamente com todas as fases da arquitectura moderna. Naturalizado alemão após o seu casamento com Thea von Harbou, foi uma figura central do cinema na República de Weimar – expoente da produção artística contemporânea até à sua queda nas mãos de Hitler em 1933 –, e, naturalmente, contactou com a escola que aí se desenvolveu – e também em Dessau – entre 1919-1932, e as várias vanguardas Modernas que nela confluíam. Influência que em Lang se mostrou decisiva.<sup>34</sup>

Unificada em torno da questão do edifício em altura, a Bauhaus procura uma síntese de todas as artes no seio da civilização industrial, com o intuito de encontrar a forma de fazer arte nos tempos modernos. É a indústria que suscita a produção em série pela matriz dos procedimentos industriais de fabricação, e origina a aspiração a uma obra de arte total que vai esbater a separação tradicional dos elementos arquitectónicos e decorativos. Submetida aos imperativos sociais, lança um estilo racional, desornamentado – o mesmo que dizermos estritamente funcional. Lang tinha plena consciência de que a arquitectura tinha deixado de ser um puro exercício estilístico, dominada pelo academismo, para ser fundada na ciência, com o objectivo de servir as massas.<sup>35</sup> Que deveria fatalmente voltar o dedo às virtudes individuais do artesanato, na procura de fazer a arte entrar no mecanicismo e produção industriais, com o intuito de oferecer no objecto de produção em série a boa qualidade que a arte fornece, a um custo acessível. O papel do designer industrial ganha um lugar capital na definição da nova sociedade pois é quem desenha a repetição massiva do objecto, que nada mais é que a parte que desenha o todo; o todo que é a arquitectura, logicamente conceptualizada da mesma forma funcional e standardizada, igualmente para ser produzida em massa, por forma a ser facilmente distribuída ao homem, com o objectivo de desenhar, de fazer o grande todo que é a cidade – o desejo último destes homens, na sua maioria arquitectos.

Nos seus escritos, na altura em que exercia o cargo de director da Bauhaus, Gropius consegue sintetizar o *ethos* do momento:

Um novo e verdadeiro espírito construtor surge hoje, simultaneamente, em todos os países civilizados.



Fig.39 - Rua abissal de *Metropolis*



Fig.40 e 41 - O standard na cidade de *Metropolis*



(...) o novo espírito de organização que pouco a pouco se desvenda, remete-nos ao fundamento das coisas: para conceber o que quer que seja – um móvel, uma casa – de modo que possa funcionar, é preciso antes procurar a sua essência. (...) A standardização não constitui um travão para o desenvolvimento da civilização; é, pelo contrário, uma das suas condições imediatas. Pode-se definir um standard como o exemplar único e simplificado de qualquer objecto de uso, obtido pela síntese das melhores formas anteriores, sendo que esta síntese é precedida pela eliminação de qualquer contribuição pessoal dos desenhistas e de todas as características não essenciais. As grandes épocas da história permitem verificar que a existência de standards (...) é o critério de qualquer sociedade civilizada e bem ordenada; (...) a unificação dos componentes arquitectónicos deveria contribuir para dar às nossas cidades essa homogeneidade salutar que é a marca própria de uma cultura urbana superior. Uma prudente limitação a alguns tipos-padrão de edifícios aumenta a sua qualidade e diminui o seu preço de custo, elevando assim o nível social da população no seu conjunto. (...) A repetição de elementos standardizados e a utilização de materiais idênticos nos diferentes edifícios traduzir-se-á em nossas cidades, por uma unidade e uma sobriedade comparáveis às que a uniformidade da roupa introduziu na vida social.<sup>36</sup>

Ora Lang, levou ao cúmulo a *cidade-máquina*, projectou para mais infinito a sociedade industrial em direcção ao colapso, com toda a sua monumentalidade, tecnologia e maquinicismo, e – adoptando as premissas industrialistas formuladas por Gropius<sup>37</sup> – procurou retratá-la da forma mais medonha possível, por forma a sobrecarregar o argumento com o carácter distópico pretendido, alertando, assim, para uma possível realidade vindoura – a de uma realidade social mais injusta, da governação autoritária de um déspota e a sua metrópole aglutinadora, não o habitat natural do homem (apropriado à sua existência biológica), mas o habitat artificial, por ele planeado e construído. Encontramos, então, o paralelismo com a ideia da Bauhaus: a ideia de fazer a cidade para o “homem novo”; o horizonte é a metrópole.

Pode afirmar-se que a influência da Bauhaus está presente indelevelmente no desenho e concretização da cenografia de *Metropolis*: os edifícios, de vários andares, são autênticas obras representativas das vanguardas, seguindo as formulações gerais de concepção Modernista: simplicidade, austeridade, desornamentação, uso de formas simples e puras, são a base da sua concepção – apesar da cidade não possuir a racionalidade e ortogonalidade próprias a uma “civilização superior”<sup>38</sup>. O standard fabrica a cidade de Lang, habita as ruas de *Metropolis* com a sua *negra* uniformidade, e torna-se mais nítido – e mais *negro* – nos quarteirões dos operários com os seus blocos de habitação, cópias ao lado de cópias – tal qual um produto industrial.

No entanto, a cidade de *Metropolis* não é fruto da arquitectura Modernista, mas uma criação genuína da Era da Máquina, baseada na cidade quintessencialmente moderna de Nova Iorque (por todo o seu movimento e vitalidade tipicamente modernos) e não nos planos urbanos Modernistas de higiene e ortogonalidade; e o que nós vemos em *Metropolis* é uma cidade com ordem, mas uma ordem mais orgânica, menos a régua e esquadro, e mais próxima da azáfama das ruas de Nova Iorque que tanto surpreenderam Lang na sua visita.

Na época, os seus compatriotas expressionistas – particularmente Bruno Taut – exploraram o conceito de um edifício que, através de uma centralidade absoluta, apontava para a reestruturação social do espaço urbano, com o intuito de subordinar os indivíduos ao bem

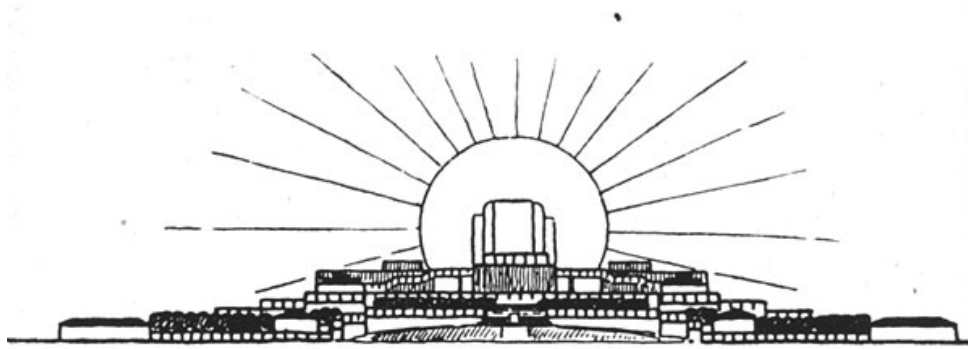


Fig.42 - Conceito de Stadtkrone como apresentado por Bruno Taut



Fig.43 - A "Nova Torre de Babel"

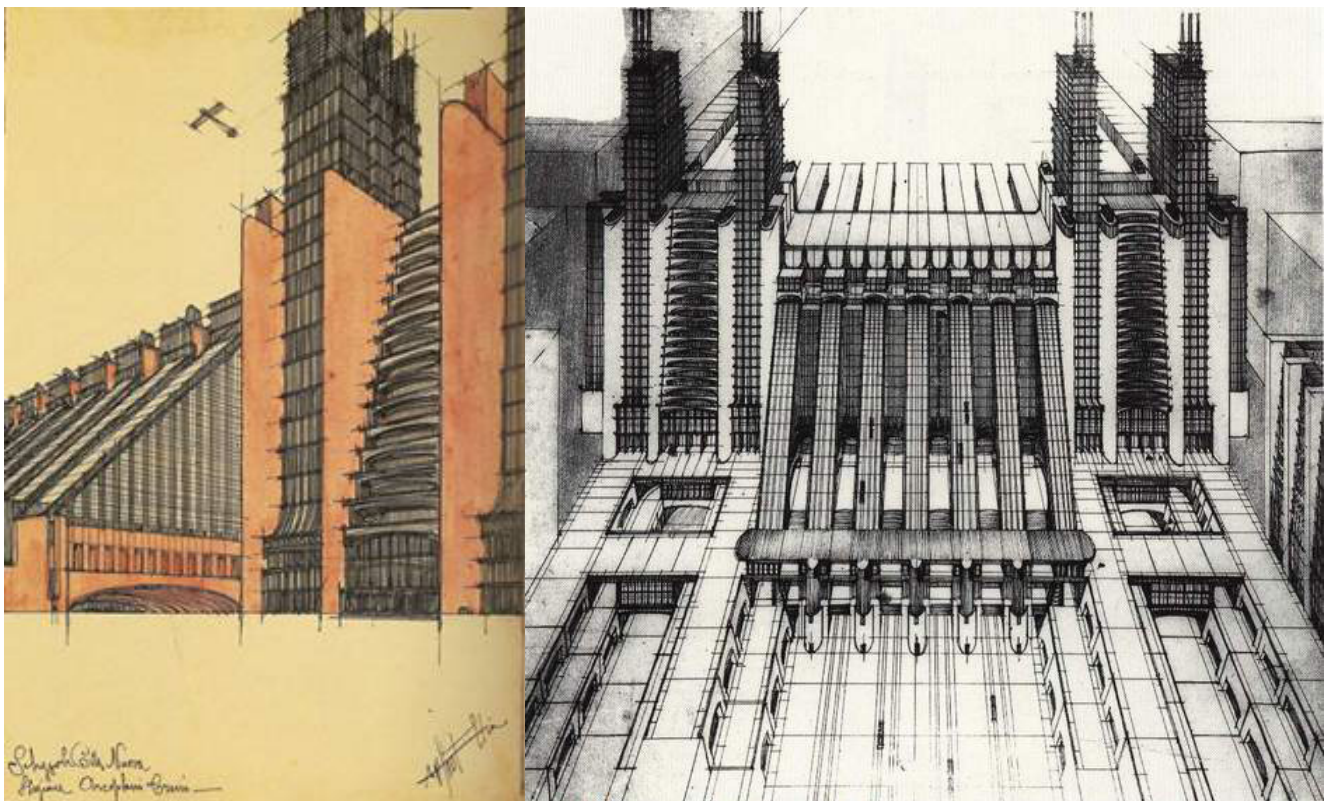


Fig.44 - Desenhos de Sant' Elia da sua Città Nuova

colectivo, remetendo, por vezes, para o retorno a um agrarianismo. Esta ideia surgiu devido à discussão contemporânea na Alemanha acerca dos arranha-céus americanos, vistos como “the worst invention of mankind”, denominados de “towering monsters, owing their existence to the unlimited greed of beastly capitalism, assembled in the most chaotic and senseless fashion, clad in a luxurious fake architecture, which is far from appropriate for its profane purpose”.<sup>39</sup> Ao mesmo tempo, estes mesmos intelectuais consideravam que a Alemanha deveria, ainda assim, construir arranha-céus, desde que diferentes dos seus homólogos americanos.<sup>40</sup> Aos olhos de muitos, a germanização do arranha-céus oferecia a possibilidade de criar, num nível cultural superior, uma alternativa válida a esta invenção americana, revelando pela primeira vez o seu verdadeiro sentido. Essa alternativa deveria ser, então, menos historicista que a versão americana e resultado de um planeamento urbano preciso e socialmente responsável. *Stadtkrone*, ou Coroa do Estado, é um claro exemplo do edifício que cumpriria funções sociais – e não de escritórios –, de escala imponente e forma homogénea, situado no centro duma cidade. Não necessariamente um arranha-céus, constituía a resposta alemã, uma estrutura capaz de reger e organizar a cidade medieval germânica, uma versão moderna da catedral gótica.<sup>41</sup> É inevitável que nos ocorra a imagem da “Nova Torre de Babel”, singular na sua escala, sempre omnipresente, uma apropriação nítida desse conceito, subvertido para simbolizar o poder de Frederson sobre a cidade de *Metropolis*, e adaptado ao ambiente metropolitano.

Em 1910 o Futurismo precipitava-se no dinamismo universal, ansiando por um futuro radioso para as máquinas e para a velocidade:

Declaramos que o esplendor do mundo foi enriquecido com uma nova beleza, a beleza da velocidade. Um automóvel de corrida, ornado de grandes tubos como serpentes de bafo explosivo, (...) um automóvel ruidoso que passa a correr e parece uma metralhadora, é mais belo que a Vitória de Samotrácia.<sup>42</sup>

O sonho futurista de cidade foi projectado por Antonio Sant'Elia (1889-1916) em sua *Città Nuova*, apresentada em Milão decorria o ano de 1914. A exposição consistia em surpreendentes desenhos de mastodônticos arranha-céus em vidro, percorridos externamente por velozes ascensores, perspectivas urbanas de avenidas sobrepostas em vários níveis e edifícios de vários andares, dispostos com uma certa fantasia aerodinâmica. Esta representação veio adiantar-se à preocupação com o transporte mecanizado que veio a caracterizar as cidades do século XX, que viram minguar a sua imagem humana devido à hierarquização preferencial de passagens elevadas e auto-estradas como símbolo de modernidade. Um texto acompanhava a exposição, no qual se descrevia a cidade do futuro e se apostava decididamente nos materiais tecnológicos, em especial, no betão e no vidro.<sup>43</sup>

Lang não se apropriou apenas das teorias de origem germânica para caracterizar a sua cidade: como homem que contactou com os mais diversos estímulos artísticos da era industrial, mostrou-se altamente eclético ao adoptá-los para os seus filmes, sempre de acordo com a caracterização considerada mais apropriada.<sup>44</sup> Num mundo onde tudo muda e se desconstrói a



Fig.45 - A arquitetura de Metropolis



Fig.46 - A máquina e seu movimento em *Berlim, Sinfonia de uma Capital*

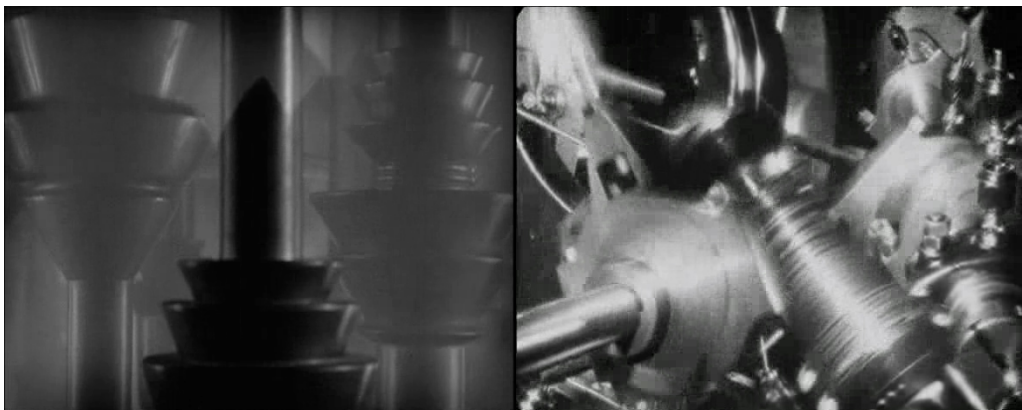


Fig.47 e 48 - A dinâmica da máquina também em *Metropolis*

uma velocidade louca, o cinema tem a vocação particular de representar o movimento. Nesse contexto aparecem as sinfonias urbanas *Berlim, Sinfonia de uma Capital* (1927), de Walter Ruttmann, *O homem por detrás da Câmara* (1929), de Dziga Vertov, e a primeira obra do grande realizador português Manoel de Oliveira, *Douro, Fauna Fluvial* (1930). Todas estas obras vão buscar a sua referência à dinâmica e velocidade do momento, a de Ruttmann assume-se como particularmente interessante uma vez que o cineasta colaborou avidamente na gestão de *Metropolis*.<sup>45</sup>

Em *Metropolis* também assistimos ao repercutir do ideal de progresso vivido na época, e aí vai operar a passagem do Expressionismo, presente nos filmes de Lang (que à data é “primitivo”), para o Futurismo, particularmente apropriado a esta história utópica. O passo decisivo é tomado em 1924, quando Lang descobre o arranha-céus nova-iorquino na companhia de Erich Pommer (e as suas fotografias são reflexo disso mesmo, autênticas obras futuristas).

O ritmo da máquina, repetitivo e monótono, sente-se ao longo do filme (tal como na obra de Ruttmann), com uma velocidade muito marcada, uma métrica constante, mecânica, que ora acelera ora abranda, mas sempre não sincopada, contínua, própria de uma máquina: desde a forma como a acção decorre, até ao passo dos operários, passando pelo movimento congestionado dos fluxos metropolitanos; também a decoração importa definitivamente um espírito artificial e mecanicista, quer na integração de figuras anónimas, com 40 mil figurantes robotizados<sup>46</sup>, quer em todo o ritmo do filme. Se tivermos em mente os desenhos de Sant’Elia e observarmos *Metropolis* apercebemo-nos da proximidade entre as duas disciplinas: o movimento ascensorial de elevadores é uma constante, a dinâmica das pontes, em vários níveis, que cruzam os céus a grande altitude guiando o trânsito de todos os géneros (pedestre, comboio e automóvel) e, na conquista dos ares, o avião (autêntico ícone do progresso), compõem a panorâmica da cidade.

Em síntese, claramente nos apercebemos que a cidade de *Metropolis* é resultado de uma amálgama de influências – desde Nova Iorque interpretada pelo Futurismo, à influência da Bauhaus presente nos edifícios em altura até à “Nova Torre de Babel”, uma verdadeira adaptação do conceito de *Stadtkrone*, – o que a coloca no seio do debate urbanístico contemporâneo.

É precisamente nessa época que vemos surgir um movimento arquitectónico de uma dimensão sem par na história: o Movimento Moderno. *Metropolis*, mesmo fortemente dramatizado pela história, consiste num futuro urbano em oposição a esse movimento. Fritz Lang imagina a sua cidade a partir da cidade que Le Corbusier, o “arquitecto-chefe” da Arquitectura Moderna, qualifica de “cataclismo grandioso”, de “caos”, ao passo que Paris é a seus olhos um “magma perigoso”.<sup>47</sup> Se o filme denuncia a cidade do futuro através da estética de Nova Iorque revisitada pelo despotismo, Le Corbusier propõe a sua resposta de arquitecto-urbanista dos anos 20. Desde 1920 que Le Corbusier combate Nova Iorque fazendo valer que não existe ainda a cidade que celebre as glórias da civilização da máquina – como forma de validar a sua proposta. E fá-lo em duas frentes simultâneas: lançando uma campanha sistemática contra o arranha-céus americano e o seu habitat natural – Manhattan –, ao mesmo tempo que desenha o anti-arranha-céus e o

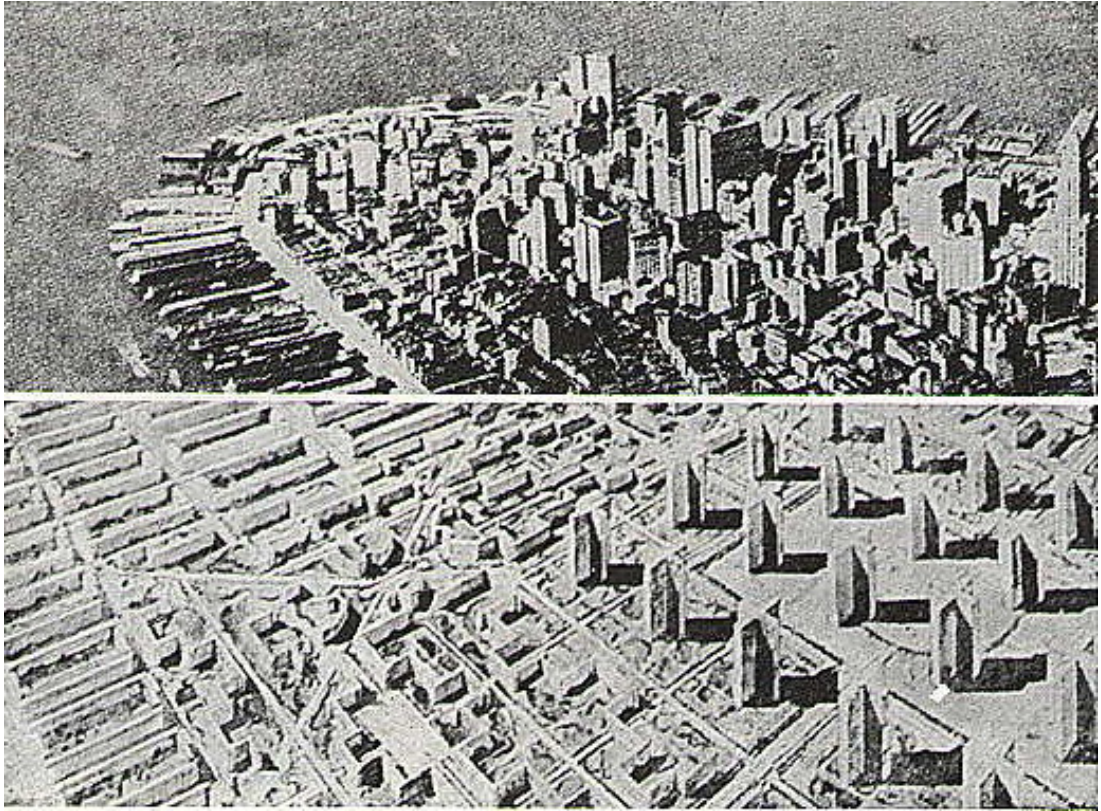


Fig.49 - Manhattan vs. Voisin

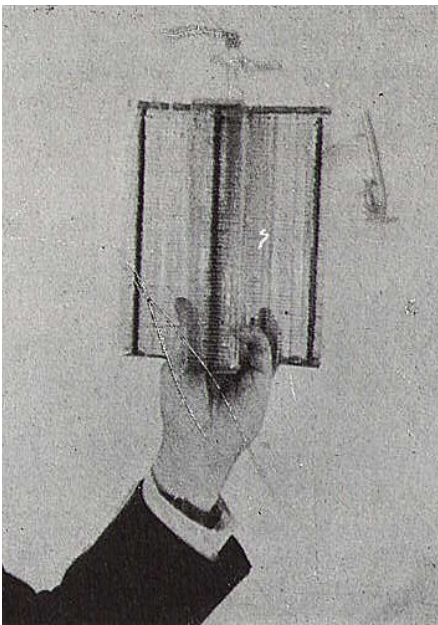


Fig.50 - *Voilà!* O arranha-céus cartesiano

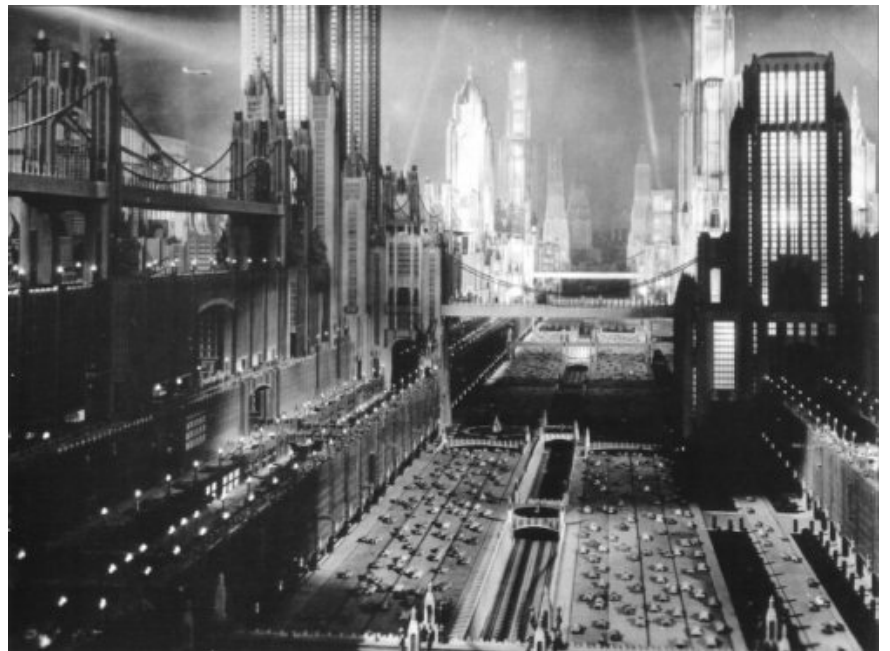


Fig.51 - *Just Imagine*

anti-Manhattan – entenda-se, o arranha-céus (horizontal) Cartesiano, e a sua “Ville Contemporaine”. Isto porque para Le Corbusier, os arranha-céus de Nova Iorque são “brincadeiras de crianças”, “um acidente de arquitectura. (...) Imaginem um homem que sofre um distúrbio inexplicável na sua vida orgânica; o tronco continua normal, mas as suas pernas tornaram-se dez ou vinte vezes mais longas”.<sup>48</sup>

O seu projecto de uma “Ville contemporaine de trois millions d'habitants” é a resposta “musculada, ortogonal e provocante”, seguido rapidamente pelo, também seu, Plan Voisin para Paris. Uma só palavra de ordem: o século XIX precipitou todas as cidades do mundo para um caos assustador; para pensar o novo, torna-se necessário recorrer à *tabula rasa*.<sup>49</sup> O plano Voisin projecta a destruição de todo o centro velho de Paris, da Place de la Republique à Rue du Louvre, da Gare de l'Est à Rue de Rivoli.<sup>50</sup> Em seu lugar, erguer-se-á “a cidade dos negócios”, vinte e quatro arranha-céus espaçados trezentos metros uns dos outros. “A cidade de residência” estender-se-á para oeste, constituída por loteamentos de forma denteada;<sup>51</sup> os principais monumentos serão conservados. Mas, apesar da dedicação de Corbu ao destino de Paris, o seu plano é claramente uma provocação e um pretexto; a sua transplantação tem o intuito não só gerar uma nova Paris, mas também o primeiro plano anti-Manhattan. Senão vejamos como prossegue, afirmando a sua luta contra Nova Iorque e o infâme arranha-céus americano, e defendendo a sua proposta:

Our invention, from its beginnings, was directed against the purely formalism and romantic conceptions of the American Skyscraper. (...) Against New York's skyscraper we erect the Cartesian skyscraper, limpid, precise, elegantly shining in the sky of France. (...) Against New York, turbulent clamor of the giant adolescent of the machine age – I counteract with horizontal skyscrapers. Paris, city of the straight line and the horizontal, will tame the vertical<sup>52</sup>

Manhattan será destruída em Paris.

O plano Voisin vai inspirar o cenógrafo de *Just Imagine* (1930), uma comédia musical futurista de David Butler. Onde para o projecto da cidade, são utilizadas as famosas circulações em níveis múltiplos, preferindo, no entanto, a arquitectura de Hugh Ferriss (mais próximo ao neo-gótico abominado por Le Corbusier), em substituição da estética vanguardista do arquitecto francês.<sup>53</sup>

Em 1934, Alexander Korda, o produtor de *Things to Come* (Cameron Menzies, 1936), propõe a Le Corbusier e a Fernand Léger que desenhem os cenários futuristas do filme. Após a recusa dos dois franceses, dirigir-se-á ao húngaro László Moholy-Nagy. Apesar dos seus projectos não serem utilizados (talvez porque julgados como demasiado abstractos para um filme popular), serviram de influência para a concretização do cenário por Vincent Korda.<sup>54</sup> O guião era obra de um dos primeiros escritores de ficção científica de todos os tempos, o britânico H. G. Wells, que predisse fenómenos tão reais quanto bombardeamentos em massa, a invasão do carro nas cidades, bem como a criação de vias exclusivas para os mesmos (auto-estradas). Também um autêntico progressista, Wells considerava que qualquer que fosse o produto vindo do espírito de progresso era bem-vindo, um bem necessário à humanidade para atingir uma melhor qualidade de vida.

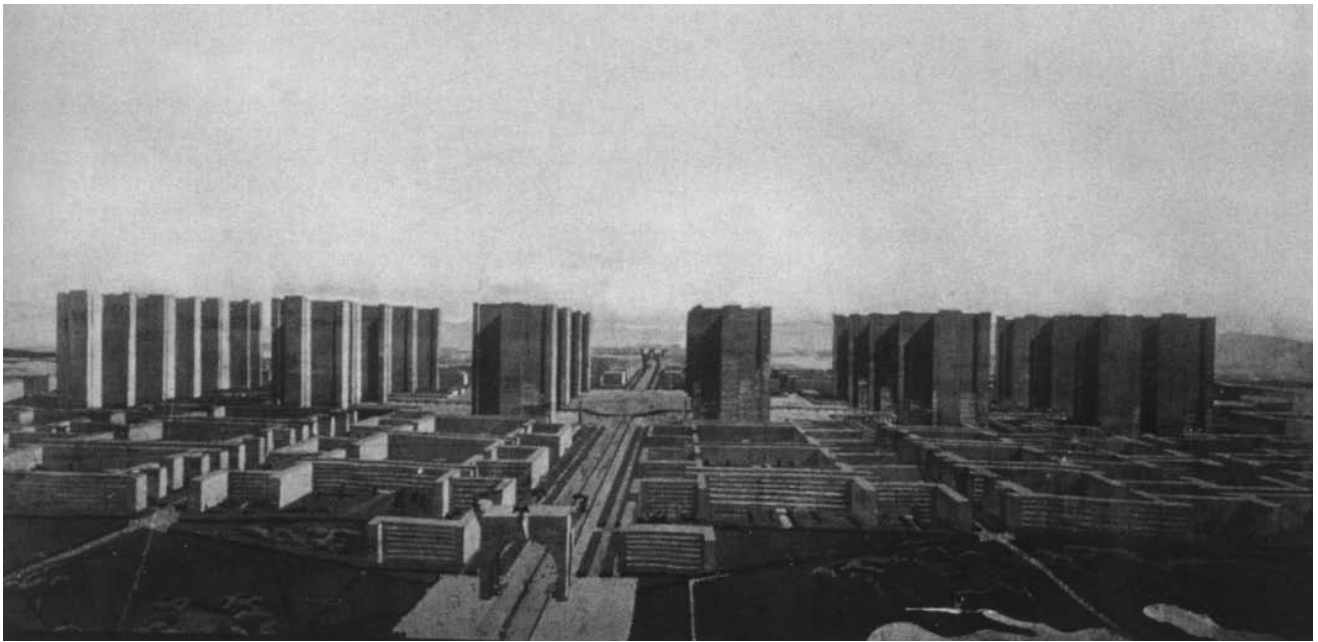


Fig.52 - Ville Contemporaine

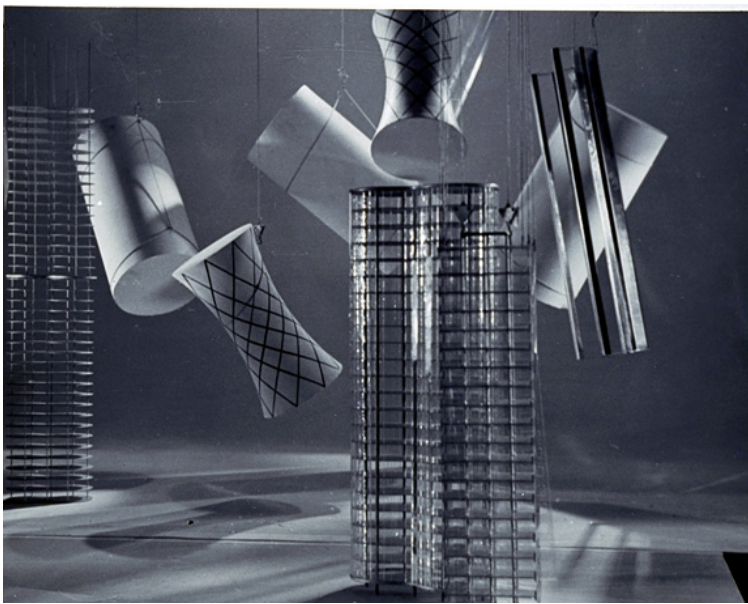


Fig.53 - Cenário de Moholy-Nagy para *Things to Come*

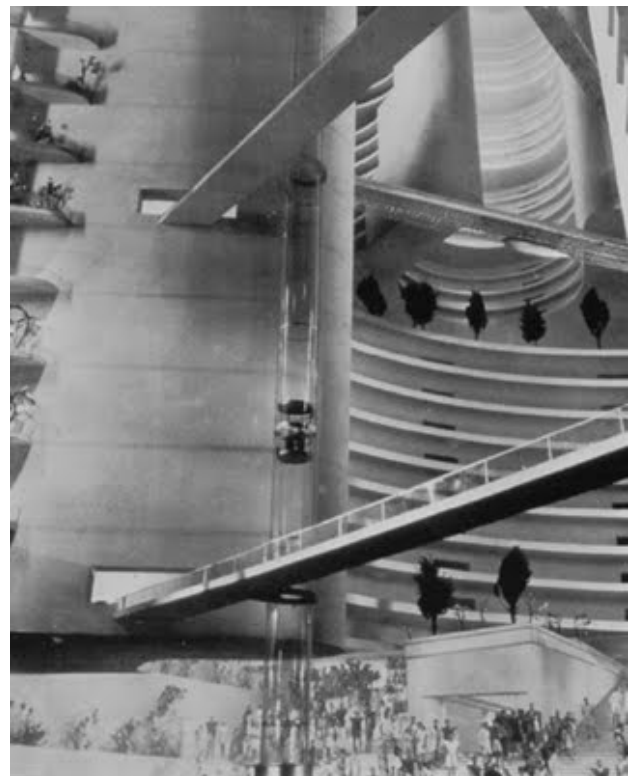


Fig.54 - Centro da nova Everytown em *Things to Come*



Durante a realização do filme, Wells tinha *Metropolis* como grande referência, mas também como símbolo antagónico do que queria fazer: “Como regra geral (...) podem tomar o que Lang fez em *Metropolis* como o contrário exacto do que nós desejamos feito aqui”, dizia a seus colaboradores.<sup>55</sup> O filme acompanha a história de uma cidade inglesa de nome Everytown, e a acção tem início no ano de 1936. Após uma guerra devastadora que arrasou quase por completo a cidade, e longas décadas de doença e sofrimento sob a regência de déspotas, a tecnologia e a razão finalmente levaram a que fosse erigida uma nova Everytown, em 2036. Para os cenários Wells decidiu adoptar a estética Modernista – que estava no auge dos seus tempos heróicos – pois servia perfeitamente o argumento com o seu ideal de *tabula rasa*. Era uma arquitectura distante da realidade (esteticamente credível como futuro), fora do espectro do humano nos seus ambientes estéreis, límpidos e brancos, puros; uma nova cidade, uma nova forma de vida, olímpica e perfeita.



Fig.55 e 56 - Mulher da cidade tenta persuadir agricultor mostrando-lhe a vida na cidade: lugar de dinâmica e festa, respectivamente

## 2.4- DEBATE URBANÍSTICO DA ÉPOCA

### A VISÃO “ANTI-METROPOLITANA”

No mesmo ano da estreia de *Metropolis*, era igualmente estreado o filme americano *Sunrise*, do alemão Friedrich Wilhelm Murnau. Toda a fachada da maior sala de cinema de Berlim, o Ufa Palast, tinha sido transformada num enorme cartaz publicitário promovendo o último filme do aclamado realizador. Apesar de dificilmente nos apercebermos da presença de arranha-céus no filme de Murnau, que só aparecem em uma ou duas cenas, os cartazes eram constituídos por imagens dessas imensas estruturas em vista perspéctica, certamente causando indignação e maravilha nos transeuntes. Relatos contemporâneos informam-nos ainda que Murnau e a sua equipa se deram a um forte investimento na construção de enormes cenários que simulassem edifícios de 20 andares presentes no centro da sua cidade.<sup>56</sup>

Este facto revela o fascínio contemporâneo pela nova tipologia, ainda por aparecer na Alemanha, central no debate popular acerca das cidades germânicas que serviu de inspiração para o argumento do filme. Em *Sunrise*, Murnau coloca em contraste a cidade e o campo, caracterizando-os como lugares de, respectivamente, vício e tentação, simplicidade e pureza, personificados pela mulher sedutora e pelo homem do campo, ingénuo e inocente que, instigado pela mesma, tenta matar a sua esposa para fugir para a cidade. Curioso é reparar que, quando o agricultor está a ser seduzido pela mulher da cidade, um enigmático “Come to the city!” aparece em tom encantador, como se de um cantar de sereia se tratasse, repetidamente e em letras garrafais.

Alguns filmes, aparentemente, reflectiam esse debate. *Algol* (1920), de Hans Werckmeister, não só alertava para o pernicioso poder das máquinas, mas também contrapunha a imagem de uma cidade de arranha-céus como o lugar do vício e do desespero com a imagem da pequena cidade como o reduto da felicidade e liberdade. Em *Aelita* (1924), uma classe dominante vive, em Marte, sob uma ditadura numa cidade com arranha-céus e viadutos gargantuanos, bem à imagem construtivista, e um exército de escravos é mantido no subsolo para operar com geradores de energia. A imagem da cidade futurística representa uma sociedade feudal reprimida. São filmes como estes que são, de certa forma, resumidos em *Metropolis*, uma das maiores e mais aclamadas produções do seu tempo, também, obviamente, anunciado em enormes cartazes publicitários com arranha-céus, corre o ano de 1927.<sup>57</sup>

No romance de Thea von Harbou, de onde, como já foi mencionado, foi adaptado *Metropolis*, a contraposição entre cidade e campo também era aparente, particularmente numa passagem em que Josaphat (o operário despedido por Frederson, agora companheiro de Freder) é raptado de avião na cidade de *Metropolis* e, após matar o piloto e se lançar de pára-quedas, é socorrido numa terra idílica por uma mulher do campo, antes de regressar à cidade para se juntar à luta de Freder.<sup>58</sup> A imagem da cidade como organismo nefasto é também revivida na fala de Freder após descobrir o lado negro da cidade (e onde denotamos similaridades com o discurso de Oswald Spengler, com o seu *The Decline of The West*), quando confronta o seu pai, o todo-poderoso



Fig.57 - Ebenezer Howard

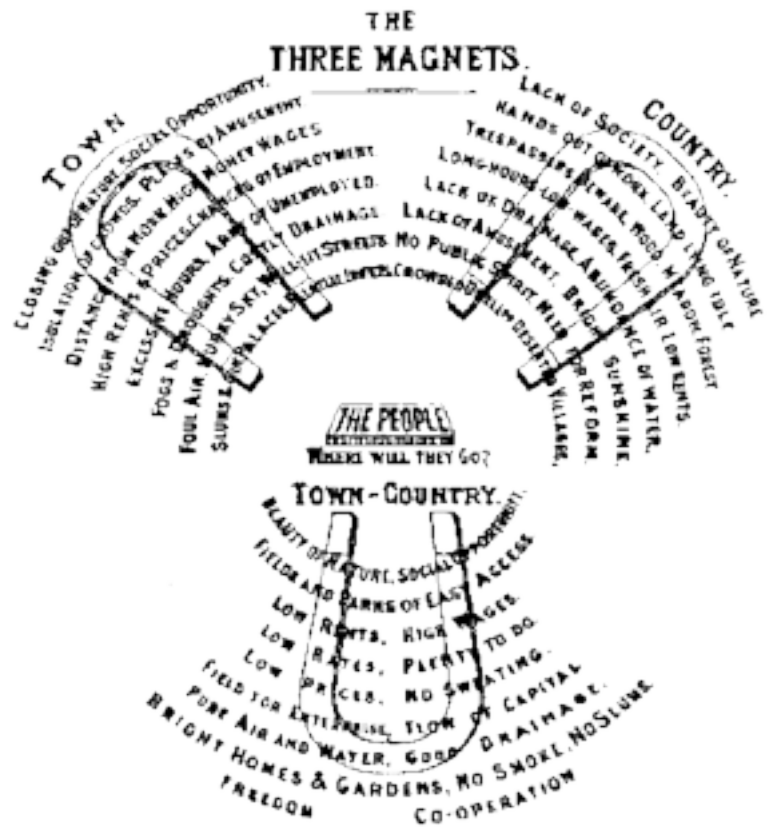


Fig.58 - Os três ímanes de Howard

governador, dizendo:

Your great glorious, dreadful city of Metropolis roars out, proclaiming that she is hungry for fresh human narrow and human brain and then the living food rools on, like a stream, into the machine-rooms, which are like temples, and that, just used, is thrown up.<sup>59</sup>

Ora, podemos então encarar *Metropolis*, não na perspectiva da celebração da metrópole, como vimos anteriormente, mas, como opondo-se à mesma e advertendo para os aspectos negativos do futuro metropolitano. Devido a esta dualidade, e tal como em filmes seus precursores, *Metropolis* é igualmente remetido para o debate arquitectónico e urbanístico da época que, apesar de lembrado hoje em dia como focado principalmente na Bauhaus e na *nova sobriedade* da arquitectura moderna, era, de facto, muito mais complexo, possuindo uma multiplicidade de diferentes e, muitas das vezes, bem argumentadas posições acerca das questões urbanas daquele tempo, tais como, vida na cidade *versus* vida no campo, industrialização *versus* agrarianismo, progressismo *versus* medievalismo, contraposições da realidade recente com a antiga, demonstrando as dúvidas existentes nas mentes das pessoas da altura.

Partilhando o mesmo pavor em relação ao ambiente produzido pela cidade industrial, havia também a vertente urbanística que remetia o homem para uma existência mais próxima das cidades da era anterior, medieval, caracterizada por uma maior proximidade do ambiente natural e justificadamente como mais próxima do ser humano, e não do “homem novo” moderno. Como sabemos, desde o início da cidade industrial que este debate era o cerne das preocupações urbanísticas do momento. Exemplo disso são as teorizações formuladas ao longo do século XIX em torno da cidade industrial, desde a visão progressista de homens como Robert Owen e de Fourier, à perspectiva medievalista de John Ruskin. Partindo das teorizações de Ruskin, William Morris e outros – nos seus movimentos de arquitectura e design – procuraram aplicá-las na prática e influenciaram diversos pensadores e intelectuais, de tal forma que se estendeu até meados do século XX. O próprio Ruskin escreveu sobre o tema da cidade, evidenciando a necessidade de integrar campo e cidade com o intuito de melhorar o ambiente urbano.<sup>60</sup> Também Morris versou sobre o assunto e em conferência na liga socialista promoveu o conceito de “decency of surroundings” que incluía “ample space, well built clean healthy housing, abundant garden space, preservation of natural landscape, pollution and litter free”.<sup>61</sup> Raymond Unwin (um dos arquitectos principais do movimento Cidade-Jardim) juntou-se à liga socialista na década de 1880 e era amigo próximo de Morris.<sup>62</sup> De certa forma Morris e Ruskin anteciparam o movimento Cidade-Jardim, mas o seu pai seria, indubitavelmente, Ebenezer Howard (1850-1928).

Taquígrafo de profissão e inglês de origem, Howard, assim que concluiu os estudos, emigrou para os Estados Unidos da América, onde tem a oportunidade de contactar com diversas influências que se evidenciam como determinantes na elaboração do seu conceito. A cidade gigante horrorizava Howard, que atribuía a generalidade dos seus problemas à grande dimensão e ao aglomerado de pessoas sujeitas a nela viver em grandes densidades. No livro *The Garden Cities of Tomorrow* deixa bem explícito que o seu conceito era um diagrama, uma forma de pensar a

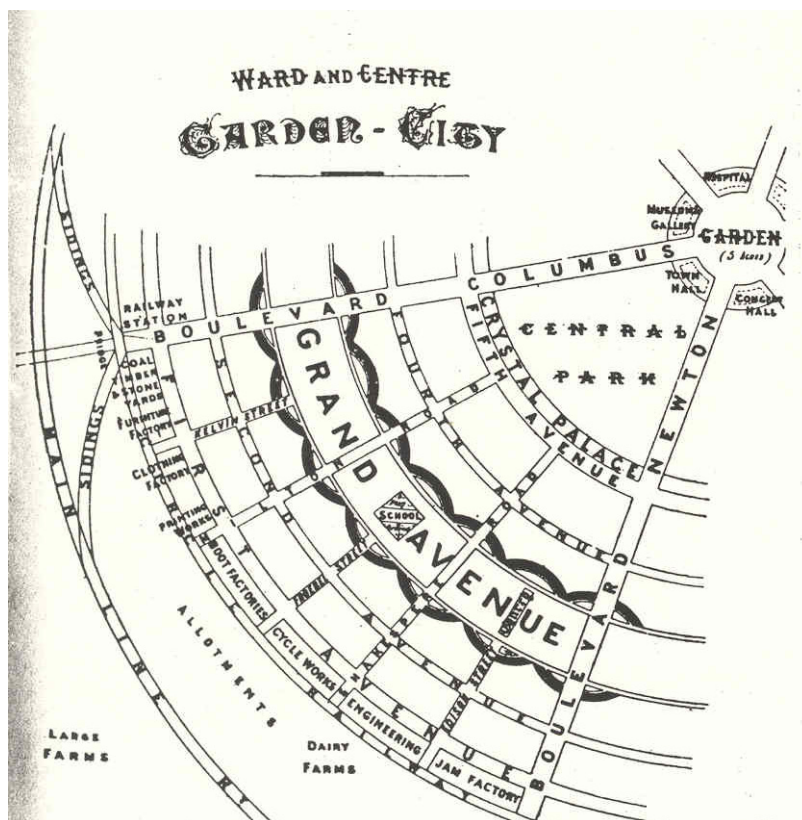
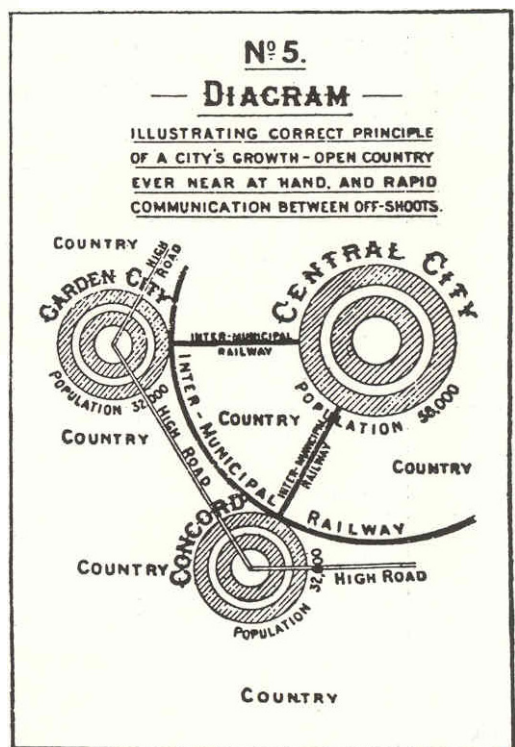
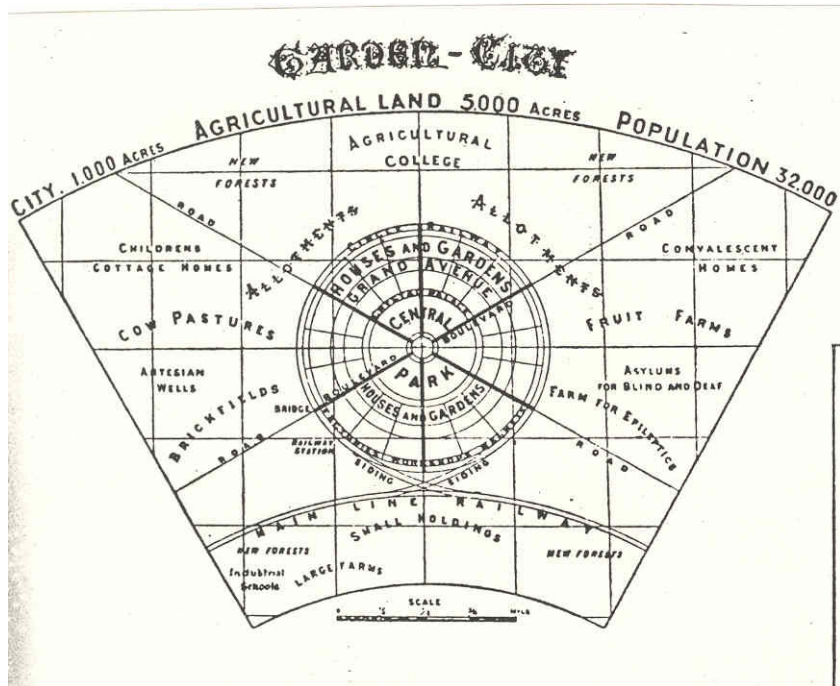


Fig. 59, 60 e 61 - Diagramas da Cidade-Jardim

cidade, e não uma proposta de planeamento urbano para seguir *in extremis* na aplicação à realidade.<sup>63</sup> Esse diagrama retrata uma realidade universal, sociológica e económica – procurando dar uma resposta global ao problema das classes trabalhadoras – sendo que a sua aplicação à prática é que origina um resultado de caracterização distinta, de acordo com o contexto<sup>64</sup> – ao contrário da *Cité Contemporaine* ou *Ville Radieuse*, que, bem ao Estilo Internacional, constituíam a “solução” universal para as cidades; o espaço urbano do modelo culturalista opunha-se, ponto por ponto, ao modelo progressista. Partindo dos dois ímanes que, por características distintas, atraíam a população – cidade e campo – propôs a criação de um terceiro – a sua cidade-jardim – simbolizando o casamento entre as comodidades do campo com a energia da cidade; a salubridade, as boas vistas e o ar fresco com a vitalidade, a tecnologia, a cultura e todas as vantagens que a cidade industrial oferecia.<sup>65</sup>

A proposta de Howard consistia na criação de cidades-jardim compostas por comunidades autónomas (de certa forma como as cidades medievais), com um número não muito grande de pessoas e situadas na periferia de uma grande cidade (já existente ou não), cuja população não deveria exceder o máximo de 58 mil habitantes. Essas cidades seriam implantadas num terreno de 6 mil acres, no qual somente mil acres do seu centro seriam ocupados por 32 mil habitantes, reservando os restantes 5 mil acres para a agricultura.<sup>66</sup> Esse cinturão verde forneceria a autonomia necessária em termos alimentares, mas serviria, também, para limitar o crescimento físico da cidade para além dessa fronteira.<sup>67</sup>

Torna-se importante relevar que as terras em causa seriam permanentemente controladas ou geridas pelo município, garantindo assim a posse, pela comunidade, da área de implantação da cidade.<sup>68</sup> A cedência para mãos privadas seria feita mediante um estudo das necessidades da população e a mais-valia oferecida pelo interessado no terreno.<sup>69</sup> Esta medida não só salvaguardava os interesses da comunidade, mas também a integridade do sistema urbano, visto que as forças económicas e a especulação imobiliária eram (e são) um dos grandes responsáveis pelo caos urbanístico das cidades.

Os lucros provenientes do crescimento e prosperidade da cidade eram reservados para a comunidade. As indústrias seriam transferidas para a nova zona urbana, e colocadas entre o cinturão verde e a cidade propriamente dita, como forma de garantir a autonomia e o fornecimento dos empregos necessários à população. Quando a capacidade da cidade chegasse ao limite estabelecido, tornava-se necessária a formação de uma nova cidade-jardim, com as mesmas características, embora com especializações diferentes, interligada com as restantes por estradas e caminhos-de-ferro.<sup>70</sup>

A alternativa à metrópole era, então, um agrupamento de unidades autónomas, desdobrando-se como células vivas e todas parte dum mesmo organismo.

Howard viu somente duas “das suas cidades” erguerem-se em solo inglês (pela mão dos principais arquitectos do movimento, Raymond Unwin e Barry Parker), mas, mais importante ainda, foi a influência que os seus escritos exerceram, até aos dias de hoje, nos pensadores da cidade e no qual se insere o escocês, Patrick Geddes (1854-1932).



Fig.62 - Patrick Geddes

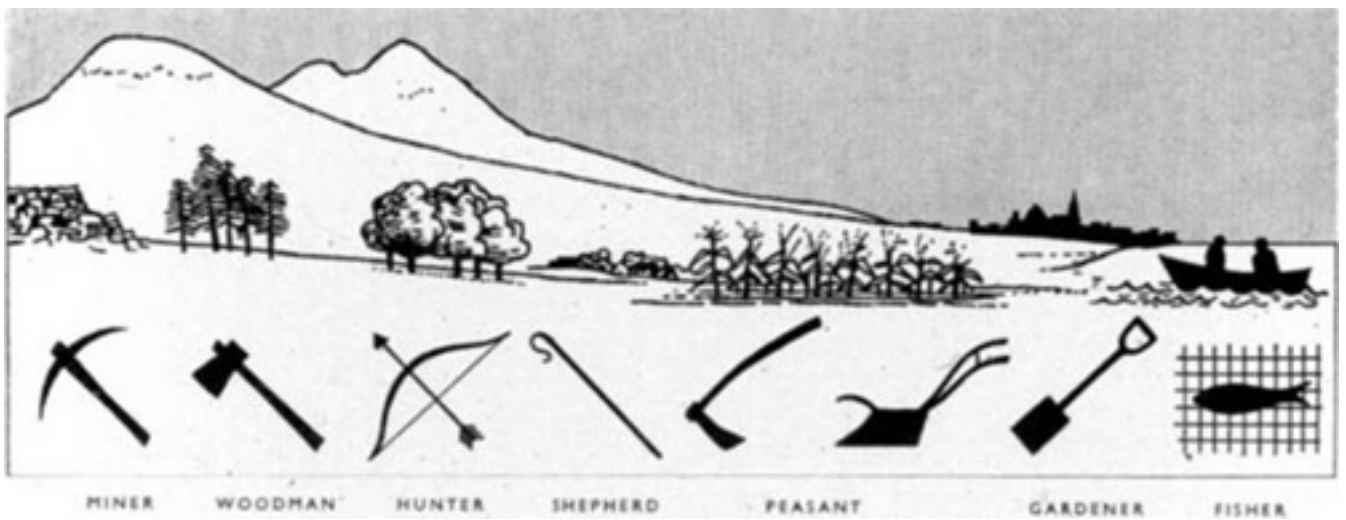


Fig.63 - Secção de Vale



Em paralelo com Howard, Geddes seria responsável pela formulação dos princípios de cidade regional. No contacto que teve com os geógrafos franceses na viragem do século, Geddes absorvera a ideologia do comunismo anarquista, baseado em livres confederações de regiões autónomas. Reclus e Kropotkin, herdeiros dessa tradição (e que se chegaram a encontrar com Geddes nas décadas oitocentistas de 80 e 90), defendiam que era necessário que a sociedade se reconstruísse a ela própria com base na cooperação entre indivíduos livres, tal como se poderiam encontrar na natureza sociedades animais; outra referência eram as sociedades colectivistas primitivas, as quais – segundo Reclus – embora vivessem em harmonia com os seus respectivos ambientes, haviam sido destruídas ou desvirtuadas pelo colonialismo.<sup>71</sup> O grande ponto de Geddes era que se deveria abordar o urbanismo numa forma global, procurando analisar a cidade em relação à região no seu entorno. O planeamento urbano deveria começar por um levantamento exaustivo dos recursos existentes numa determinada região natural, das respostas que o homem lhes dá, e das complexidades resultantes da paisagem natural – o que considerava uma exposição *polística* – abrangendo os vários campos desde a biologia, geografia, economia, sociologia e história, e tantos quantos necessários para conseguir caracterizar plenamente a região em causa.<sup>72</sup> Alegava Geddes que, para essa empreitada, os mapas comuns a regra e esquadro do urbanista não vigoram; é necessária a criação de um perfil

desse declive geral que desce das montanhas até ao mar e que encontramos no mundo inteiro [o qual] podemos prontamente adaptar a qualquer escala e a quaisquer proporções da nossa particular e característica série de colinas, declives e planície. *Somente tal* Secção de Vale, como comumente a chamamos, faz-nos ver com nitidez a zona climática com sua vegetação e vida animal correspondentes (...) o esboço seccional essencial de uma “região” de geógrafo, pronto para ser estudado. *Se a imaginarmos de perto veremos que* encontra lugar para todas as ocupações ligadas à natureza.<sup>73</sup>

E no centro dessa região, estava o “vale da cidade” onde Geddes defendia ser necessário “escavarmos em declive os estratos superficiais da nossa cidade, penetrando no seu passado remoto.”<sup>74</sup> A história e os “sedimentos culturais” têm uma importância fundamental, mas – tal como Howard – não no sentido da nostalgia profunda que verificamos em Ruskin, Morris e Sitte; antes mais como uma fonte de conhecimento necessário ao urbanista para proceder conscientemente ao traçado de cidades, como forma de respeitar a cultura pré-existente e agir em continuidade com a mesma. A diferença fundamental reside no seguinte ponto, enquanto uns encontram no passado a matriz, para Geddes o passado representa o lugar em que o presente se alimenta e mergulha as suas raízes; mas não deixa de reconhecer a irredutível originalidade da situação presente, a sua especificidade: hoje é um desenvolvimento e uma transformação do passado, não a sua repetição.<sup>75</sup>

Em 1925, Geddes publica o livro “Cities in Evolution”, em que chama a atenção para o facto de as novas tecnologias por ele denominadas de neotécnicas (energia eléctrica e motor de combustão interna) fazerem com que as grandes cidades se estendessem e conglomerassem, denominando o resultado de conurbações. Em relação a esse facto, dizia ele, então referindo-se a



Inglaterra e prevendo o futuro: “Não é absurdo esperar que num futuro não muito distante veremos um imenso município linear estender-se ao longo da Costa Atlântica, cobrindo as suas 500 milhas; estirar-se para trás em vários pontos; possivelmente com total aproximado de milhões de pessoas.” Esses municípios em expansão eram, na sua visão, o resultado da má e velha ordem paleotécnica, que a seu ver “desperdiçava recursos e energias, minimizava qualidade de vida sob a lei da máquina e da cobiça e, conseqüentemente, produzia, como efeitos específicos, o desemprego e o subemprego, a enfermidade e a loucura, o vício e a apatia, a indolência e o crime”.<sup>76</sup> Parafraseando o autor, o primeiro passo, visto que só raramente as crianças, as mulheres, os trabalhadores podem vir até ao campo, era que precisamos, portanto, trazer o campo até eles, fazer o campo chegar perto da rua, e não simplesmente a rua chegar perto do campo; agora, as cidades precisam de parar de esparramar-se como borrões de tinta e manchas de gordura, e devem crescer botanicamente, fazendo as folhas verdes alternarem com seus raios dourados; a população citadina cresceria, assim, no meio de paisagens e aromas campestres. Isso apenas repetia o que Howard, em certo sentido, já dissera; só que Geddes tinha em mente o nível de toda uma *região-município*, e nisso estava a singular novidade.<sup>77</sup>

O seu fiel discípulo, Lewis Mumford (1895-1990), partilhava da mesma visão regionalista e foi responsável por as teorias do mestre saírem do papel, e passarem a ser ou serem aplicadas na prática por um grupo de diversos profissionais (desde geógrafos a economistas, passando por jornalistas e arquitectos), criado em Nova Iorque em 1923 – a Regional Planning Association of America. Mumford considerava que tinham havido na América três migrações: a primeira, que tinha aberto o continente em direcção a oeste; a segunda, que forjou sobre essa textura um novo modelo, feito de fábricas e cidades industriais; e a terceira, o fluxo de homens e materiais dirigido para os centros financeiros, “as cidades onde edifícios e lucros se lançam para o alto em desenfreadas pirâmides.”<sup>78</sup> Prosseguia na sua análise e afirmava: “Eis-nos de novo em outro período de maré montante”, a quarta migração, baseada “na revolução tecnológica ocorrida os últimos trinta anos – revolução que tornou o actual esquema de cidades e a actual distribuição populacional inadequados para as oportunidades que nos apresentam.”<sup>79</sup>

Era considerado que o automóvel e a estrada haviam tornado acessíveis mercados e fontes de abastecimento – e aqui apercebemo-nos do conceito completamente antagónico às formulações de Le Corbusier – “a tendência do automóvel (...) dentro de limites, é mais para descentralizar a população do que para concentrá-la; e qualquer projecto elaborado no sentido de concentrar pessoas em áreas da grande-cidade vai chocar às cegas com as oportunidades que o automóvel oferece”; o telefone, o rádio e o serviço de correios tiveram o mesmo efeito; como também a electricidade. A diferença, ao contrário das primeiras três migrações, está em que desta vez tivemos a capacidade de orientar o movimento. “Felizmente para nós, a quarta migração apenas começa: está em nossas mãos permitir que ela se cristalize numa formação tão má quanto as nossas primeiras migrações, ou dela tirar o máximo proveito, orientando-a para novos canais”.<sup>80</sup> A crítica à metrópole continuava, e consideravam que, sem que os seus moradores soubessem, as novas tecnologias estavam a transformar Nova Iorque, Chicago, Filadélfia e Boston em “cidades-



Fig.64 - Lewis Mumford



Fig.65 - O *Master Builder*, Frank Lloyd Wright

dinossauros”, esfacelando-se sobre o peso da sobrelotação, da ineficiência e do custo da escalada social e, finalmente, do completo colapso físico. Mumford considerava que havia dois caminhos a seguir na era neotécnica: ou a sociedade já pode ter cidades supercrescidas e que cresçam mais e mais – “na frase sardónica do professor Geddes: mais e mais e de pior a pior” –, ou poderá optar por um planeamento regional.<sup>81</sup>

O planeamento regional não pergunta quanto uma área pode ser ampliada sob a égide da metrópole, mas como a população e os serviços públicos podem ser distribuídos a fim de promoverem e estimularem uma vida intensa e criativa através de toda uma região. (...) Ao planear uma área, o regionalista esforça-se para que todos os seus sítios e recursos, da floresta à cidade, da montanha ao nível da água, possam ser correctamente desenvolvidos, e que a população seja distribuída de modo que utilize e não aniquile ou destrua as vantagens naturais do lugar. O planeamento regional vê o povo, a indústria e a terra como uma única unidade. Ao invés de tentar, mediante um ou outro artifício desesperado, tornar a vida mais tolerável nos centros superpovoados, procura determinar que espécie de equipamento necessitarão os novos centros.<sup>82</sup>

Apesar de adoptar de Geddes o seu *ethos*, vê em Howard a base dos seus princípios de cidade e o modelo a apropriar. Usando as suas próprias palavras:

At the beginning of the twentieth century two great new inventions took form before our eyes: the aeroplane and the Garden City, both harbingers of a new age: the first gave man wings and the second promised him a better dwelling-place when he came down to earth.<sup>83</sup>

Mumford foi um dos homens mais influentes e importantes na curta história do urbanismo e, sendo amigo pessoal de Frank Lloyd Wright, a influência das suas considerações torna-se visível na proposta de cidade do *Master Builder*, Broadacre City.

Tal como aos seus contemporâneos, a metrópole horrorizava Wright, partilhando da mesma nostalgia pelo espaço natural, o espaço primordial do homem, e tece mesmo duras críticas à cidade moderna considerando que:

O valor da terra enquanto apanágio do homem, ou do homem enquanto herança fundamental da terra, tornaram-se-lhe agora estranhos e incompreensíveis nas grandes cidades que foram construídas pela centralização (...) a violência e o rumor mecânico da grande cidade agitam a sua cabeça “urbanizada”; enchem os seus ouvidos “urbanizados” – como o canto dos pássaros, o sussurro do vento nas árvores, as vozes dos animais ou dos seres amados enganaram outrora o seu coração. (...) o cidadão verdadeiramente “urbanizado” torna-se um vendedor de ideias rentáveis, um viajante que explora as fraquezas humanas especulando com as ideias e invenções dos outros, um parasita do espírito. (...) [O homem] trocou o seu contacto original com os rios, os bosques, os campos e os animais pela agitação permanente, a contaminação do óxido de carbono e um conjunto de casas de aluguer instaladas sobre a rigidez de um solo artificial.<sup>84</sup>

Sentimos um prenúncio da sua proposta e também semelhanças com os seus precursores. A ideia de fundir campo com cidade fazia também parte da sua alternativa à metrópole e – tal como

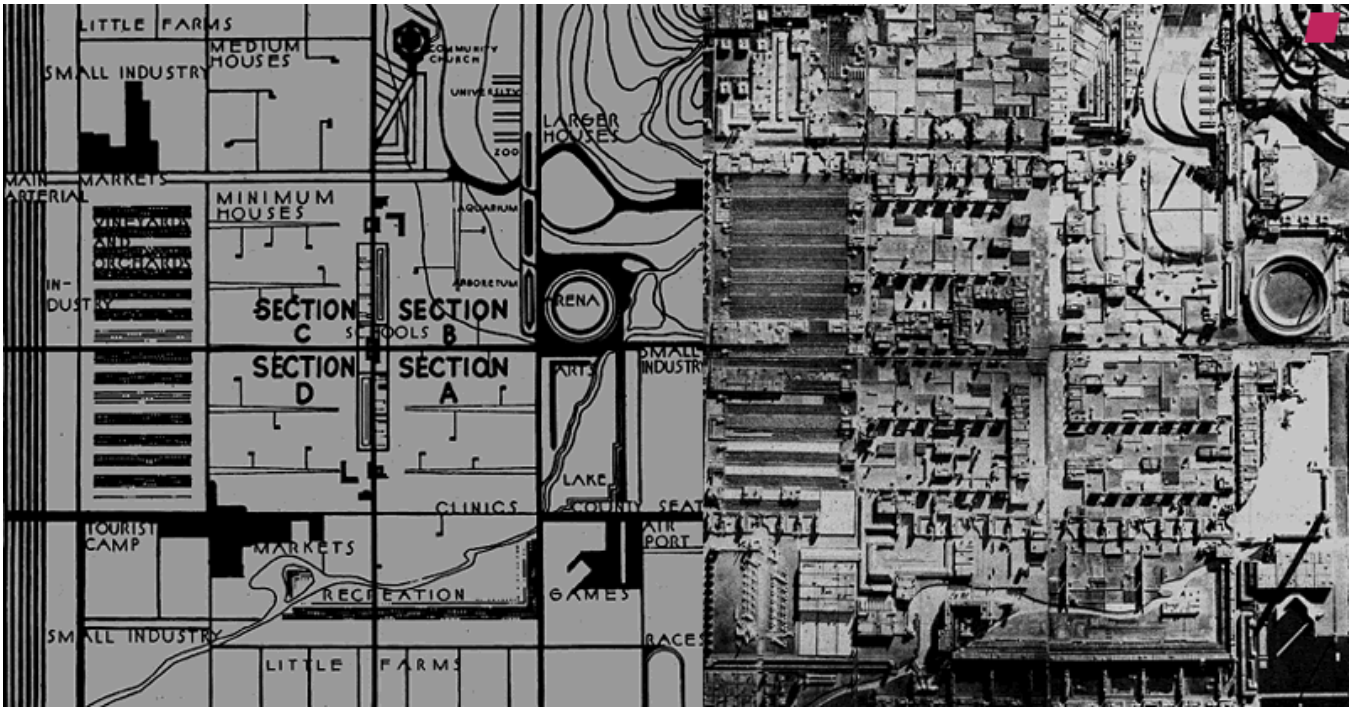


Fig.66 - Broadacre City



Fig.67 - Howard Roark, o arquiteto, em *The Fountainhead*

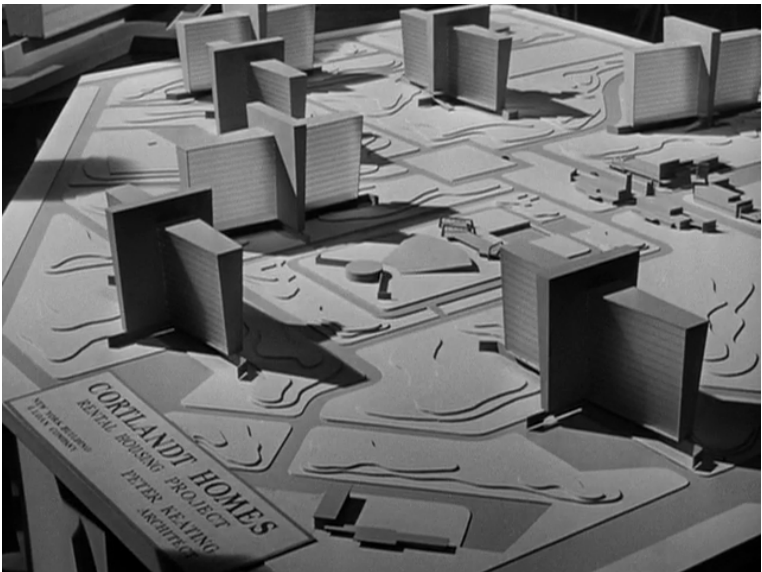


Fig.68 - Cortlandt Homes, no filme *The Fountainhead*

Mumford – via na “quarta migração” uma oportunidade soberana para marcar o destino do espaço urbano. A grande diferença estava no modelo a adoptar, que encontrava a sua base no modelo de democracia americana pura, intrinsecamente inspirada nos ideais de Jefferson e Emerson, homens livres aos quais seria entregue um acre de terreno para garantir a sua autonomia. Como ele próprio afirma:

A escolha do nome Broadacre não vem do facto de estar fundado na unidade mínima de um acre para cada indivíduo, mas de que, surgida no seio da democracia, Broadacre é a cidade natural da liberdade do espaço, reflexo do humano.

O conceito de Broadacre parte do princípio de que a livre disposição do solo se baseie em condições “realmente democráticas”, assim, então, a arquitectura resultaria da topografia:

dito doutra maneira, os edifícios assemelhar-se-iam, e uma infinita variedade de formas, à natureza e ao carácter do solo sobre o qual estivessem construídos, seriam parte integrante dele. (...) Broadacre seria edificada em tal clima de simpatia para com a natureza que a sensibilidade peculiar ao lugar e sua própria beleza constituirão um requisito fundamental exigido pelos novos construtores de cidades. (...) A beleza da paisagem seria procurada não como um suporte, mas como um elemento de arquitectura e assim reinaria a unidade dentro de uma inesgotável variedade. Um certo regionalismo seria resultado disto, necessariamente.<sup>85</sup>

A ideia central de Wright é a de colocar de novo o homem na Natureza, tendo em conta os novos avanços da técnica que sustentam a sua teoria. Então a sua proposta pode considerar-se uma “anti-cidade”, pois não propõe a criação de um aglomerado urbano, mas uma dispersão, um grupo infinito de pequenas locações onde se passam as actividades necessárias ao funcionamento de uma dada área regional. Assim, a sua proposta baseia-se num sistema disperso de relações urbanas distribuídas em campo aberto (uma visão verdadeiramente americana; ou de Geddes, via Mumford), com todas as funções que encontramos na cidade a brotarem do terreno, como acidentes geológicos, de acordo com o espaço onde se inserem – bem na senda da sua arquitectura orgânica.

Contudo, nenhuma destas visões teve a sua representação em cinema, possivelmente por não possuírem o cariz fantástico e esteticamente forte que as visões Modernistas (vanguardistas e surpreendentes, não-convencionais) tinham. O mais próximo desse retrato realizado em celulóide encontra-se no filme *The Fountainhead* (1949), de King Vidor. Nessa obra-prima do cinema (que muitas vezes se especulou ser uma analogia à vida de Wright) conta-se a história dum arquitecto, Howard Roark, que escolhe ficar na obscuridade e não realizar arquitectura, em vez de comprometer a sua visão artística e pessoal a favor dos outros. O filme retrata a sua luta pela arquitectura moderna, que crê ser superior, apesar do estilo vigorante ser centrado na tradição. No filme vemos a criação de um conjunto de prédios de habitação, Cortlandt Homes, o qual preserva algumas características estéticas de uma amostra do tecido da Broadacre City. A hipótese de se fazer um *biopic* sobre Wright chegou a ser lançada, contudo nunca foi realizado.<sup>86</sup>





Provavelmente, a visão anti-metropolitana de Wright é a única que se encontra representada cinematograficamente, pois, sendo arquitecto, era o único que tinha maiores preocupações com os princípios estéticos da sua proposta. Fica então, como registo das demais, o debate que estava presente na mente dos intelectuais e pensadores de cidade da época, representado no cinema pelo retrato do debate urbanístico contemporâneo – cidade ou campo?

## NOTAS

### 2.1- A VISÃO DANTESCA DA CIDADE INDUSTRIAL E SUAS ORIGENS

1. Fritz Lang, col. *As Folhas da Cinemateca*, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, 1996, p. 33-35
2. Sadoul, George, *Dicionário dos Cineastas*, Lisboa, Livros Horizonte, 1994, p. 168
3. *Ibidem*
4. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 94
5. *Ibidem*, p. 34
6. *Ibidem*
7. *Ibidem*
8. *Ibidem*, p. 98
9. Fritz Lang, col. *As Folhas da Cinemateca*, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, 1996, p. 34
10. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 94
11. *Ibidem*, p. 96
12. *Ibidem*, p. 94
13. *Ibidem*, p. 96
14. ver Corbusier, Le, *The City of To-morrow and its Planning*, New York, Dover Publications, 1987, p. 37, 49, 60, 181-184, cap. 15; ilustra bem este pensamento (senão, todo o livro de corbusier se situa em torno desse ponto)
15. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 96
16. *Ibidem*

### 2.2- CRÍTICA SOCIAL

17. Bazin, André, Rivette, Jacques, Truffaut, François, Rohmer, Éric, *A Política dos Autores*, col. *Livros de Cinema*, Lisboa, Assírio e Alvim, 1976 p. 127
18. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 35
19. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 9-10
20. *Ibidem*, p. 34
21. *Ibidem*, p. 18-20
22. Françoise Choay *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997, p.

23. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 36
24. *Ibidem*
25. *Ibidem*, p. 38
26. *Ibidem*
27. *Ibidem*
28. *Ibidem*
29. *Ibidem*, p. 39
30. *Ibidem*, p. 42
31. *Ibidem*, p. 43
32. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 36

## 2.3- AS VANGUARDAS E O MOVIMENTO MODERNO

33. Sadoul, George, *Dicionário dos Cineastas*, Lisboa, Livros Horizonte, 1994, p. 168
34. Schneider, Roland, "Au-delà de l'expressionisme: la vision architectural de Fritz Lang" in *Architecture, décor et cinéma n° 75*, col. *CinémAction*, Courbevoie, CinémAction-Corlet, 1995, p. 28
35. *Ibidem*
36. Choay, Françoise, *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997, p. 176-177
37. Schneider, Roland, "Au-delà de l'expressionisme: la vision architectural de Fritz Lang" in *Architecture, décor et cinéma n° 75*, col. *CinémAction*, Courbevoie, CinémAction-Corlet, 1995, p. 29
38. Corbusier, Le, *The City of To-morrow and its Planning*, New York, Dover Publications, 1987, cap. 3
39. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 35
40. *Ibidem*
41. Curtis, William, *Modern Architecture since 1900*, London, Phaidon Press Limited, 1996, p. 183, 184
42. *As vanguardas do século XX*, col. *Tesouros Artísticos do Mundo vol. X*, Lisboa, Edição Ediclube, 1992, p. 85
43. *Ibidem*, p. 83/88
44. Schneider, Roland, "Au-delà de l'expressionisme: la vision architectural de Fritz Lang" in *Architecture, décor et cinéma n° 75*, col. *CinémAction*, Courbevoie, CinémAction-Corlet, 1995, p. 28-30

45. *Ibidem*, p. 30
46. *Ibidem*
47. Niney, François, *Visions urbaiones: villes d'Europe a l'écran*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1994, p.12
48. Koolhaas, Rem, *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*, Rotterdam, O10 Publishers, 1994, p. 251
49. Corbusier, Le, *The City of To-morrow and its Planning*, New York, Dover Publications, 1987, p. 175
50. Corbusier, Le, *The City of To-morrow and its Planning*, New York, Dover Publications, 1987, p. 277, 278
51. Corbusier, Le, *The City of To-morrow and its Planning*, New York, Dover Publications, 1987, p. 278
52. Koolhaas, Rem, *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*, Rotterdam, O10 Publishers, 1994, p. 259
53. Niney, François, *Visions urbaiones: villes d'Europe a l'écran*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1994, p. 12
54. *Ibidem*
55. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 118

## 2.4- DEBATE URBANÍSTICO DA ÉPOCA

56. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 33
57. *Ibidem*
58. *Ibidem*, p. 36
59. *Ibidem*, p. 34
60. Parsons, Kermit, Schuyler, David, *From garden city to green city: the legacy of Ebenezer Howard*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 2002, p.99, 102
61. *Ibidem*, p. 102
62. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 115
63. Howard, Ebenezer, *Garden Cities of To-morrow*, Cambridge, The MIT Press, 1965, p. 32-33
64. *Ibidem*
65. *Ibidem*, p. 45-48
66. *Ibidem*, p. 50-57
67. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 109

68. *Ibidem*
69. *Ibidem*, p. 111
70. *Ibidem*, p. 109-111
71. *Ibidem*, p. 168
72. Choay, Françoise, *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997, p. 276/277
73. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 165
74. *Ibidem*, p. 166
75. Choay, Françoise, *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997, p. 39
76. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 171
77. *Ibidem*
78. *Ibidem*, p. 174
79. *Ibidem*
80. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 176
81. *Ibidem*
82. *Ibidem*, p. 177
83. Howard, Ebenezer, *Garden Cities of To-morrow*, Cambridge, The MIT Press, 1965, p. 29
84. Choay, Françoise, *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997, p. 236/237
85. *Ibidem*, p. 241
86. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 126



Fig.69 - Fritz Lang, "monstro" sagrado do cinema

### 3- INTERLÚDIO

*Metropolis* é um marco na história da cidade fílmica e, como já vimos, abre um capítulo na história do cinema (em especial do *sci-fi*), permitindo propelar o cinema para novas fronteiras. Quase imediatamente foram lançados os já referidos *High Treason* (1929), *Just Imagine* (1930) e *Things to Come* (1936), filmes que se encontram na sua senda e espelham o otimismo em relação à tecnologia do momento, apesar da recessão que se fazia sentir em toda a parte. No entanto, mais nenhum filme é tão dedicado ao orgulho com as conquistas da humanidade e à celebração do progresso que o anterior *Berlim, Sinfonia de uma Grande Capital* (1927). Walter Ruttmann realizou um filme que representa, com pompa e circunstância, toda a excelência do progresso no auge da capital alemã entre guerras, que se encontrava num período ascendente, até chegar a Grande Depressão e Hitler subir ao poder.

Com a ascensão dos nazis houve uma migração de diversos membros da *intelligentsia* alemã (incluindo Fritz Lang), que discordavam da política Nacional-Socialista de Hitler, sendo forçados ao exílio. No ano de 1933 estreava *O Testamento do Dr. Mabuse*, que o próprio Lang considerava “anti-nazi” e que foi, logicamente, proibido por aquele que, no entanto, admirava *Os Nibelungos* (1924).<sup>1</sup>

Após uma passagem por Paris, e já nos Estados Unidos, Lang iria dedicar-se mais que nunca à crítica social, realizando a chamada “trilogia social” – com *Fury* (1936), *You Only Live Once* (1936) e *You and Me* (1938) – e debruçando-se sobre o seu país de acolhimento, com a abordagem ao *Western* operada em *The Return of Frank James* (1940) e em *Western Union* (1940). Mas Lang não renegara as suas origens, nem se deixara de interessar nem de acompanhar os desenvolvimentos da situação na Europa, em particular na Alemanha. Em sequência da anexação consentida da Áustria pela Alemanha de Hitler, Lang começa a preparar um “regresso” puramente cinematográfico a terras teutónicas, no que é a sua contribuição para a luta contra o regime nazi. Após algumas recusas às suas propostas, por parte do governo americano (que estava decidido a manter uma posição de absoluta neutralidade e não-intervenção no conflito), a situação altera-se com o ataque japonês a Pearl Harbour, passando os filmes anti-nazis a serem incentivados. Assim, Fritz Lang recebe finalmente carta branca para avançar com *Man Hunt*



Fig.70 - A rua em *Berlim, Sinfonia de uma Capital*



Fig.71 - O pobre Edmund à busca por comida nas ruas destruídas de Berlim, em *Alemanha anno zero*



(1941), o primeiro dos seus filmes feitos contra o regime de Hitler, seguindo-se *Hangmen Also Die* (1943), *Ministry of Fear* (1944) e *Cloak and Dagger* (1946).<sup>2</sup>

Com o estalar da guerra, o cinema europeu era agora, na sua maioria, dedicado à propaganda e ao patriotismo e, só com o final da guerra, com a Europa – mergulhada no caos e na destruição das suas cidades – à procura de recuperar o seu legado cultural, é que emergiram as grandes produções dos cinemas francês e italiano.

Nesta altura, o discurso progressista alterou-se profundamente. O entusiasmo pela tecnologia, tão sentido até à Segunda Grande Guerra, havia-se desvanecido: a Europa estava “ressacada” pela guerra, pelas atrocidades que a tecnologia tinha permitido, e procurava encontrar a sua identidade. Decorrente deste estado traumático, os europeus passam, em termos artísticos, a adoptar uma visão mais próxima do “humano”; as abstrações geométricas de Mondrian e seus seguidores pareciam ter pouca relevância, após as catástrofes provocadas pelo fascismo e pela guerra; a arte ganha uma maior informalidade, de contornos mais terrenos, ligada ao quotidiano, com o objectivo de descobrir a vida. Naturalmente, procurava-se a *joie de vivre!*

Como reflexo directo dessa situação, surge o Neo-Realismo italiano, com realizadores e filmes clássicos tais como *Roma, città aperta* (Roberto Rossellini, 1945, Fellini colaborou no guião), *Ladri di Biciclette* (Vittoria De Sica, 1948), *La Terra Trema* (Luchino Visconti, 1948), que demonstram o desânimo vivido diariamente na Europa e o estado precário da condição humana na época: ninguém queria ouvir falar de progresso, já que tinha sido, exactamente, “o progresso” que tinha colocado a população europeia naquela situação. No diálogo entre cidade e cinema destaca-se o filme *Alemannia anno zero* (1948), de Roberto Rossellini. O contraste violento entre *Alemannia anno zero* e o franco entusiasmo com a tecnologia demonstrado na sinfonia urbana de Ruttmann (ambas obras quase documentais realizadas em Berlim), permite apercebermo-nos, plenamente, do sofrimento que se sentia na Europa do pós-guerra, onde, logicamente, não tinha lugar o cinema fantástico.

Simultaneamente, no outro lado do Atlântico gozava-se de uma prosperidade sem precedentes, responsável, inequívoca, pelo surgimento de um fenómeno que se estendeu até aos nossos dias, o da cultura de consumo americana. O *sci-fi* encontrava-se na sua *Golden Age* em termos literários, explorando os mais variados temas, desde mutações a viagens espaciais (com a bomba nuclear a contribuir para o imaginário criativo). Contudo, em Hollywood, o estilo seria remetido para segundo plano, com diversos filmes série-B a serem produzidos. O *sci-fi* fora também poderá ter sido eclipsado pela popularização do filme *noir*, género cinematográfico que “reinou” nas décadas de 40 e 50 e influenciou diversos filmes posteriores.

O termo foi cunhado pelo francês Nino Frank em 1946, no primeiro verão após a guerra em que a França tinha a oportunidade de visionar filmes americanos. O período tido como clássico do *noir* estende-se de 1941 e 1958, balizado por dois filmes, *The Maltese Falcon*, de John Huston, e *Touch of Evil*, de Orson Welles, respectivamente.<sup>3</sup> O filme *noir* é associado ao estilo literário americano de ficção criminal, *hardboiled*, que tinha emergido por alturas da Depressão, e ao

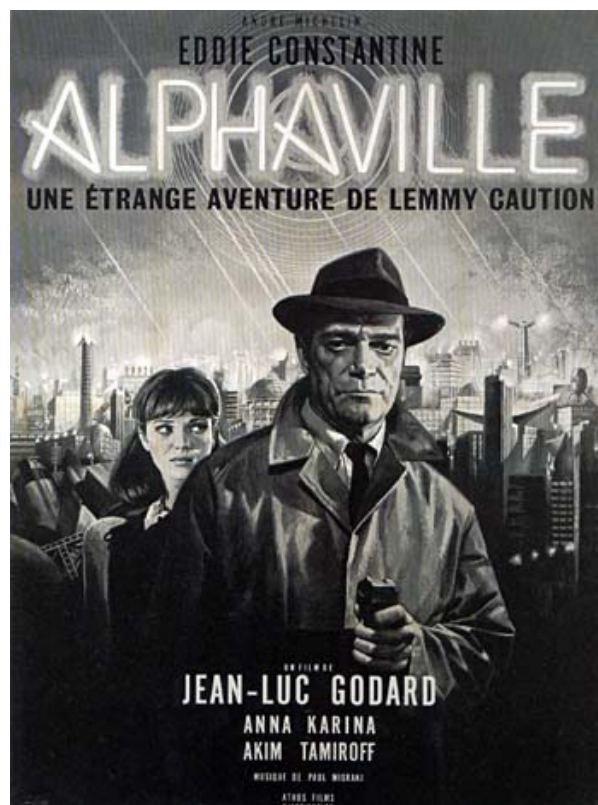


Fig. 72, 73 e 74 - Cartazes publicitando *The Maltese Falcon*, *Touch of Evil* e *Alphaville*

Expressionismo Alemão, trazido para os Estados Unidos por realizadores alemães e austríacos como Billy Wilder, Otto Preminger e Fritz Lang. Lang sobressai de novo como grande referência em filmes como *Fury* e *You only live Once*, amplamente considerados como *proto-noir*. De destacar também *M* (1931), filme do período alemão deste “monstro sagrado” do cinema, frequentemente considerado (até mesmo por ele próprio)<sup>4</sup> como uma das suas obras-primas e que foi grande influência no estilo que se viria a desenvolver nos Estados Unidos. Sob os auspícios do *noir* encontram-se diversos clássicos do cinema, entre os quais *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941), *Shadow of a Doubt* (Alfred Hitchcock, 1943), *Double Indemnity* (Billy Wilder, 1944), *Laura* (Otto Preminger, 1944), *The Big Sleep* (Howard Hawks, 1946), *The Killers* (Robert Siodmak, 1946), *The Postman Always Rings Twice* (Tay Garnett, 1946), *The Lady from Shanghai* (Orson Welles, 1948), *The Asphalt Jungle* (John Huston, 1950), *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) e *Kiss Me Deadly* (Robert Aldrich, 1955).

Discutivelmente caracterizado genericamente como filmes realizados a preto e branco com iluminação *chiaroscuro* (contraste forte entre luz e sombra), que contam histórias do detective prototípico (na sua maioria interpretados, ou inspirados, em Humphrey Bogart), com a presença da *femme-fatale* – de personagens ambíguas e decadentes, sem distinção nítida entre “bons” e “maus” –, e realizados em ambiente nocturno; recorrendo ao uso de flashbacks, uma *mise-en-scène* confusa, narração em voz-off e enquadramentos em planos inclinados, a tentativa de procurar definir o *noir*, através de uma mera caracterização categórica, é redutora do estilo. Independentemente das suas características, a verdadeira essência do *noir* encontra-se na cidade; o *noir* mergulha as suas raízes nas ruas decadentes onde mora a violência e a prostituição, na realidade desconcertante do espaço urbano como lugar de vício e pecado, suportando histórias de crime e abordando os mais variados temas encontrados na promiscuidade da noite. O efeito característico, e de onde advém o nome, surge de uma enorme carga psicológica que o *noir* transporta, tanto que os temas abordados são tidos como reflexo da escalada de crime que se vivia nas cidades americanas e sinais claros de insatisfação em relação ao pós-guerra e de ansiedade em relação à guerra fria.<sup>5</sup>

Podemos traçar as influências do *noir* em diversos filmes posteriores (*neo-noir*) – referência reconhecida dos seus realizadores – que ajudaram a perpetuar o estilo: *À bout de souffle* e *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1960 e 1965), *Les Quatre-Cents Coups* (François Truffaut, 1959), *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1992 e 1994), *Se7en* (David Fincher, 1995), *The Usual Suspects* (Bryan Singer, 1995), *L.A. Confidential* (Curtis Hanson, 1997), *Lost Highway* (David Lynch, 1997) e *Sin City* (Frank Miller, 2005) são alguns, entre muitos.

A *nouvelle vague* francesa é reconhecidamente influenciada pelo estilo, também formalizada por influências do *neo-realismo* italiano. Destaca-se *Alphaville*, de Godard, como suspeição em relação à tecnologia, em que um computador *Alpha* controla e manipula as emoções dos habitantes da cidade, *Alphaville*. Este seria um dos primeiros filmes representativos do estilo híbrido nascido da fusão do *sci-fi* com o *noir*, o chamado *tech-noir*, que se tornaria preponderante nos temas do *sci-fi*



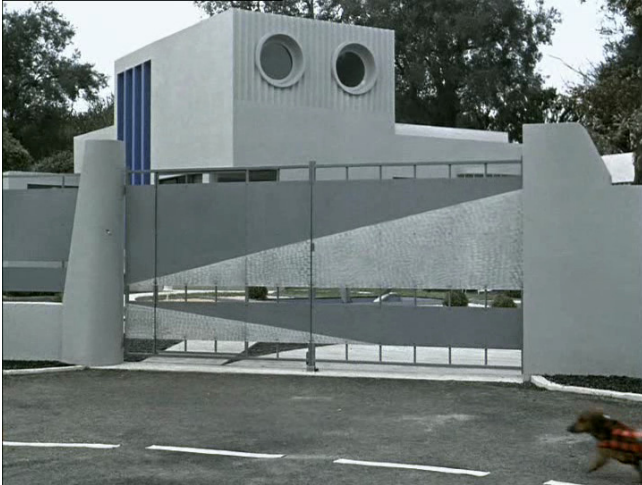
em sentido anti-horário:

Fig. 75 - A casa de Hulot em *Mon Oncle*

Fig. 76 - Hulot repõe o tijolo na velha Paris arruinada

Fig. 77 e 78 - Casa Arpel e subúrbio correspondente

Fig. 79 - Bairro Mallet-Stevens



em filmes como *Alien* e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1979 e 1982), *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), *Dark City* (Alex Proyas, 1998) ou *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002).

Dois anos após o lançamento de *Alphaville*, e depois da sátira à arquitectura Modernista de *Mon Oncle* (1958), Jacques Tati, compatriota de Godard, lança *Playtime*, a paródia à cidade moderna. Em ambos os filmes, acompanhamos as peripécias de Monsieur Hulot (interpretado pelo próprio Tati) que, de forma hilariante, se depara e aventura entre as complexidades da vida sob a arquitectura moderna, com a parafernália tecnológica e frieza associada aos espaços estéreis produzidos pelo Modernismo, fazendo cair no ridículo o paradigma. Podemos considerar, também ambos os filmes, como uma reacção de Tati às imposições da arquitectura moderna que influenciava a reconstrução do pós-guerra e a que a cidade de Paris era submetida.

Em *Mon Oncle*, lemos a crítica aos ambientes produzidos pela arquitectura moderna, no contraste de duas esferas de caracterização bem distintas, representadas por um bairro Modernista (bastante similar ao bairro parisiense do arquitecto Mallet-Stevens, construído em 1926-27), onde regularmente Hulot vai buscar o seu sobrinho Gerard Arpel à casa ultra-moderna de seus pais, e pelo acolhedor subúrbio parisiense de St. Maur, para onde o leva.<sup>6</sup> A casa de Hulot é um apartamento de sótão, num prédio antigo, em estado não muito degradado, a que se acede – com possíveis, senão mesmo inevitáveis, cruzamentos com vizinhos – subindo inúmeros lances de escadas. O subúrbio onde se encontra – livre de formulações arquitectónicas – é cheio de vitalidade, onde a informalidade e os contactos sociais se evidenciam, há cafés e mercearias e crianças jogam e brincam na rua. Cores vivas e música, tipicamente parisiense, preenchem o cenário.

Por outro lado – com a sua frieza e monotonia extrema (em tons de cinza e asfaltado) – a casa dos Arpel situa-se no ambiente modernista, pensado para o carro (onde o simples facto de comprar uma porta de garagem nova é motivo de celebração) e em que tudo tem a sua ordem e o seu lugar específico – os próprios Arpel têm de se conformar com as especificações rigorosas do arquitecto da sua habitação, submetendo-se ao funcionalismo estrito do edifício. Vemos que as pessoas não se sabem relacionar (Monsieur Arpel tenta insistentemente aproximar-se do seu filho, que prefere relacionar-se com o tio, mas sempre em vão, até ao final do filme, em que Arpel aprende com o cunhado, e faz a criança rir) e que o contacto entre as pessoas do bairro é mínimo, cingindo-se a relações superficiais, desprovidas de verdadeiro significado. O contraste entre a cidade velha e a moderna está patente na cena em que Hulot se dirige a casa dos Arpel e se cruza com as ruínas da velha Paris com um bairro modernista em pano de fundo (um lembrar da *tabula rasa?*). Com um gesto cuidadoso, e onde se sente uma certa nostalgia, coloca um tijolo de novo no muro arruinado e ultrapassa o seu obstáculo; no entanto, quando chega à casa ultra-moderna dos Arpel – com o seu ambiente estéril, inflexível, dominado pela tecnologia – tropeça, de um acontecimento para outro.

Arquitectos insurgiram-se contra o filme de Tati, sentindo-se ridicularizados.<sup>7</sup>

Em *Playtime* o jogo é outro: no seu segundo ataque ao Modernismo, Tati critica com veemência



em sentido anti-horário:  
Fig.80 - Hulot perdido entre gabinetes  
Fig.81 - Tativille  
Fig.82 - Pruitt-Igoe  
Fig.83 - Demolição de Pruitt-Igoe



os modelos de cidade moderna e o Estilo Internacional. Aqui procura-se “enterrar” definitivamente o Moderno, fazendo uma constante ridicularização dos seus princípios urbanísticos basilares. A melhor maneira de o fazer foi construindo uma verdadeira amostra modernista de cidade (a sua *Tataville*), uma autêntica cidade-maquete para realizar o filme. Mas a cidade não era constituída por blocos vazios, tinha tudo o que era necessário (sinais de trânsito, elevadores, aquecimento, neons...) para cumprir o único objectivo da cidade moderna: (supostamente) funcionar.

A arquitectura moderna – apresentada por Tati humoristicamente – carece de originalidade e poesia, sendo também, altamente intimidante e confusa. À procura do seu colega, Monsieur Giffard, Hulot perde-se frequentemente em gabinetes *standard* e salas de vidro que parecem ser sempre os mesmos espaços. O vidro – o material mais acarinhado pelos modernistas – é apresentado como extremamente enganador, agindo como barreira invisível ou como reflector, sempre induzindo em erro.

Todavia, Tati não necessitava, necessariamente, de criar o cenário; o cenário já havia sido criado durante os anos 50 e 60, em quase todas as cidades ocidentais.

*Metropolis* tinha previsto o futuro, no sentido em que, no pós-guerra, a metrópole, e a visão *progressista*, vingavam no seio da civilização humana, com cidades como Tóquio, Nova Iorque ou Los Angeles a estabelecerem-se com as dimensões que agora conhecemos, e com o poder económico a ganhar um papel sem precedentes. As teorias “anti-metrópole” foram praticamente ignoradas, por diversas razões, mas, principalmente, pelo facto do Modernismo possibilitar uma redução de custos significativa – subseqüentemente, interessando mais ao poder económico –, vendo assim uma maior aplicação dos seus princípios. Também nesta altura as cidades rompiam pelas costuras, com o *boom* demográfico do pós-guerra, originando uma grande procura de habitação, sendo mais apropriado, e mais barato, construir em altura, recorrendo ao *standard*.<sup>8</sup>

Mas a cidade continuava um caos: as condições eram, incontestavelmente, melhores que a cidade dos anos 20, mas a reconstrução urbana do pós-guerra tinha transformado as cidades em espaços amorfos, com caixotes cheios de pessoas, sem vitalidade e interesse social, ligados por auto-estradas, inteiramente pensadas em função do carro.<sup>9</sup>

O problema das classes mais baixas era resolvido empilhando pessoas em cima de pessoas, e sendo que a sua maioria eram pobres que vinham do campo ou das *slums*, não estavam adaptadas à vida num prédio de inúmeros andares. Já não se sabia o que era pior, se o bairro de lata se a habitação colectiva, assim denominada em sentido pejorativo.<sup>10</sup>

Aparentemente, o mundo acordou – pelo menos os Estados Unidos – quando o projecto de Pruitt-Igoe, em St. Louis, foi implodido no ano de 1972, apenas 17 anos após a sua construção ter lugar. Este projecto (de Minoru Yamasaki, autor do World Trade Center) era o clássico representante dos projectos de habitação social, promovidos por subsídios federais nos EUA, com planeamento e execução entregues às construtoras, por ser a forma mais eficaz de resolver o problema – não a melhor solução.<sup>11</sup> Poucos anos após a sua construção, o conjunto de 33 prédios de 11 andares começou a entrar em declínio; no final dos anos 60, pobreza extrema, crime e segregação social – fruto do *zoning* modernista, rígido e estritamente “funcional” – primavam no



Fig.84 - Le Corbusier



de cima para baixo:  
Fig.85 - Chandigarh  
Fig.86 - Brasília: eixo monumental



complexo; em 1970, 65% estava desocupado, em 1972, as autoridades aceitaram o inevitável e implodiram-no. Entretanto, o bairro adjacente de nome Carr Village, constituído por edifícios de pequena escala e com o mesmo perfil demográfico, manteve-se ocupado e sem problemas durante a construção, ocupação e declínio de Pruitt-Igoe.<sup>12</sup>

A razão era apontada à receita modernista – corbusiana via CIAM –, de preceitos estabelecidos na Carta de Atenas, como sendo responsável pelo caos nas cidades.<sup>13</sup> Apesar de haverem outras razões que pesam no fracasso do conjunto, Charles Jencks afirmaria que o dia em que foi demolido o conjunto de Pruitt-Igoe foi “the day Modern architecture died.”<sup>14</sup>

Como já foi referido, o credo corbusiano tinha tido uma muito maior aplicação na prática, e teve a sua apoteose em Brasília, passando por Chandigarh. As críticas a ambas as cidades eram muitas. Em comum tinham o facto de o planeamento de Corbusier ser completamente desprovido de verdadeiras preocupações com questões de ordem técnica – económicas, culturais e sociais – fulcrais para levar a bom porto o projecto de qualquer cidade.

Senão vejamos, num elucidativo exemplo. O governo indiano decidira, por razões políticas, construir uma nova capital para o Punjab, em Chandigarh. Contratou, para tanto, um urbanista, Albert Mayer, que elaborou um projecto adequado, dentro da linha Unwin-Parker-Stein-Wright.<sup>15</sup> O projecto foi aprovado, só que ficou decidido que se chamaria uma equipa formada pelos mais prestigiados arquitectos da época para lhe dar expressão. É nesse quadro que entra o “urbanista-chefe” – acompanhado pelo seu filho Jeanneret, Maxwell Fry e Jane Drew – prevertendo as premissas essenciais do plano pré-estabelecido com o seu tom autoritário e de artista, como descreveu Fry o primeiro e traumático encontro (ao qual Mayer chegou atrasado):

Le Corbusier empunhava o creiom e estava em seu elemento.

“*Voilà la gare*”, disse, “*et voici la rue commerciale*”, e traçou a primeira rua do plano de Chandigarh.

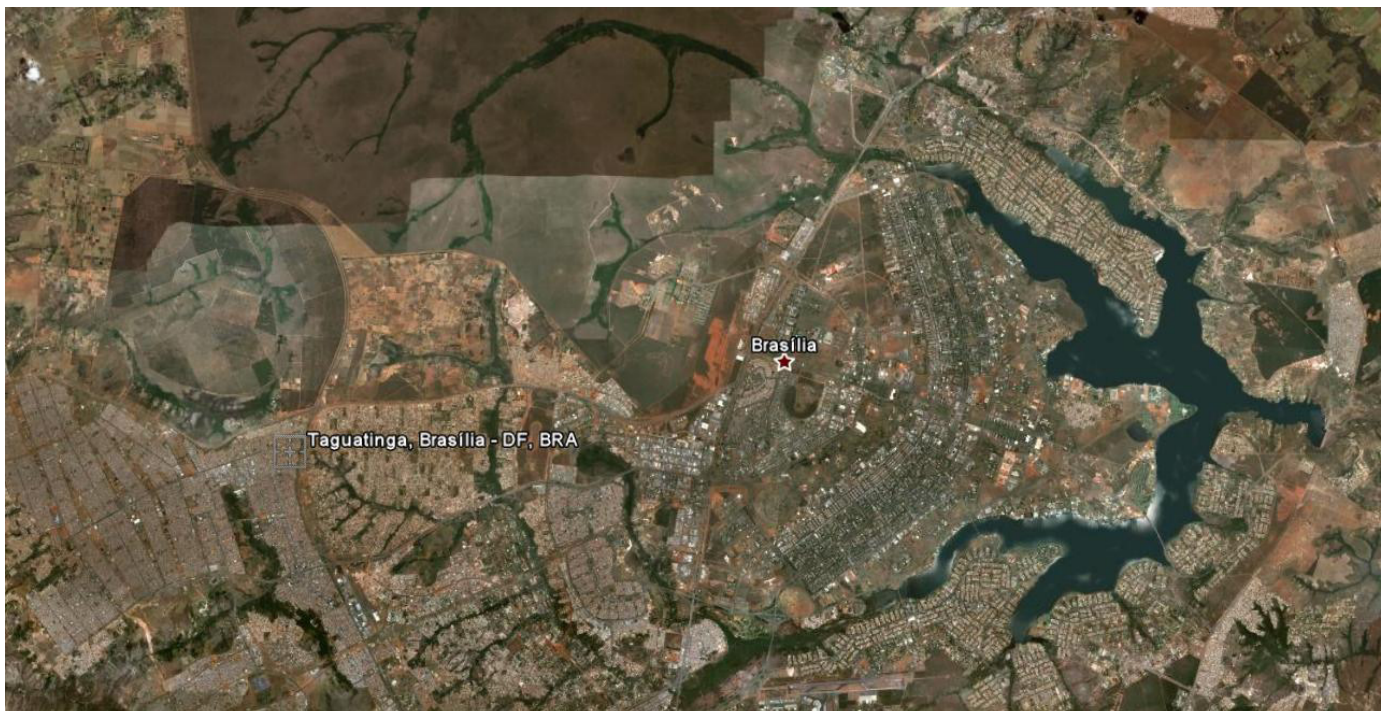
“*Voici la tête*”, prosseguiu, marcando com um borrão o terreno mais elevado à esquerda da localização de Mayer, cujos efeitos danosos eu já lhe havia apontado. “*Et voilà l'estomac, le cité-centre*”. Delineou, em seguida, os sectores substanciais, medindo cada metade aproximadamente três quartos de milha e ocupando a planície em toda a sua extensão entre os vales do rio, com um prolongamento para o sul.

(...) E assim continuámos, com sugestões marginais e de menor importância da nossa parte, e uma exposição em fluxo contínuo por parte de Le Corbusier, até que o plano, tal como agora o conhecemos, ficasse pronto e se fixasse na sua forma definitiva.<sup>16</sup>

Seguiram-se discussões entre arquitectos e urbanistas, seguidas de discussões de arquitectos entre si, com queixas de Fry e Jeanneret, sobre como Le Corbusier se assenhoreara do trabalho, cuidando ele mesmo, nos seus mínimos detalhes, dos traçados e projectos.

Mas algo de mais fundamental ocorrera na realidade: a troca de um estilo urbanístico por um estilo arquitectural, o que significava “optar por uma preocupação com a forma visual, com o simbolismo, com a imagem e com a estética, em detrimento dos problemas básicos da população indiana. Esse concentrar-se em prover a arquitectura indiana de formas consentâneas à Segunda Idade da Máquina, faria com que a situação vivida pela Índia no momento viesse a ser quase totalmente ignorada.” O resultado foi um conjunto de ricas e múltiplas ironias. A relação entre

de cima para baixo:  
Fig.87 - Taguatinga  
Fig.88 - Rua de Taguatinga  
Fig.89 - Mapa com Taguatinga e Plano-  
Piloto



ruas e edifícios é totalmente europeia e estipulada sem qualquer consideração para com o clima inóspito do Norte da Índia ou os estilos de vida indianos. Nem se pensou em produzir formas construídas que favorecessem a organização ou a integração social; os sectores estabelecidos estão longe de funcionar como vizinhanças. A cidade sofre as injunções de uma pesada segregação, determinada pela renda e pela posição ocupada dentro do funcionalismo público, lembrando *La Ville Contemporaine*; há diferentes densidades para diferentes grupos sociais e, como resultado, uma segregação de classes planeada.<sup>17</sup>

Pelo menos em Chandigarh, justiça seja feita, o povo passou a morar melhor, em condições que jamais conhecera anteriormente, e que jamais teria sonhado conhecer, caso a cidade nunca tivesse sido construída. Mas, quando os discípulos de Le Corbusier vieram aplicar os preceitos do mestre nas cidades do Ocidente, as coisas passaram-se de um modo muito diferente.<sup>18</sup>

A necessidade de uma capital no meio do Sertão brasileiro já vinha de longe, sugerida a mudança e nome no ano de 1823. No ano de 1955, Juscelino Kubitschek de Oliveira, político carismático, durante a campanha eleitoral para a eleição presidencial, comprometia-se a construí-la. Inacreditavelmente, 60 mil trabalhadores conseguiram terminá-la em cinco anos. Num só dia, 2 mil postes eléctricos foram levantados; numa noite, 722 casas foram pintadas de branco. No dia aprazado, o Palácio Presidencial, o Palácio Executivo, o Congresso Nacional, o Supremo Tribunal Federal, onze ministérios, um hotel e 94 blocos de apartamentos reluziam em pleno campo do Brasil Central. Naturalmente, tudo oco. Por dentro os edifícios não estavam terminados.

Brasília, em termos de concretização, em prazos exíguos, foi correspondente a uma mobilização e organização sem par na história, como verificamos pelos números acima expostos; mas ainda mais incrível é erigir-se assim uma capital, com base em desenhos à mão livre feitos sobre cinco cartolinas de tamanho médio, sem uma projecção populacional, ou análise económica, ou sequer programação de uso do solo, nem uma só maquete, nem um só desenho a esquadro e compasso: o júri gostou da grandiosidade do projecto.<sup>19</sup>

Logicamente, o plano de Brasília resultou em fracasso. Primeiramente, o propósito modernista de pensar a cidade em função do carro revelou a apropriação dos princípios da Carta de Atenas como danosos para a vivência da cidade. Os espaços são muitos distanciados com a sua escala monumental – usando o princípio corbusiano de superquarteirões, o que reduz os cruzamentos automóveis, mas também transporta um aspecto desolador ao espaço urbano. As ruas da cidade são as vias rápidas; a rua-avenida aqui não tem “vida”, acaba com a convivência social da cidade. O dinamismo rodoviário contrasta com a ausência do peão. A vida urbana não tem lugar na cidade pois esta é deserta, em parte devido à falta de espaços públicos destinados à convivência social em vários pontos da cidade. E, visto que o plano não visara resolver os conflitos veículo-peão, diariamente, rios de pedestres fintam a morte, saltando por entre os carros que circulam a alta velocidade na avenida central (facto que tive oportunidade de comprovar pessoalmente).

Outra característica predominante em Brasília é o *zoning*, tais como os problemas e virtudes que advêm do mesmo. A cidade é um conjunto de fracções, todas bem demarcadas com as respectivas funções; a ligação entre estas fracções é feita através de largas avenidas. Do ponto de



Fig.90 - Paris-Sarcelles

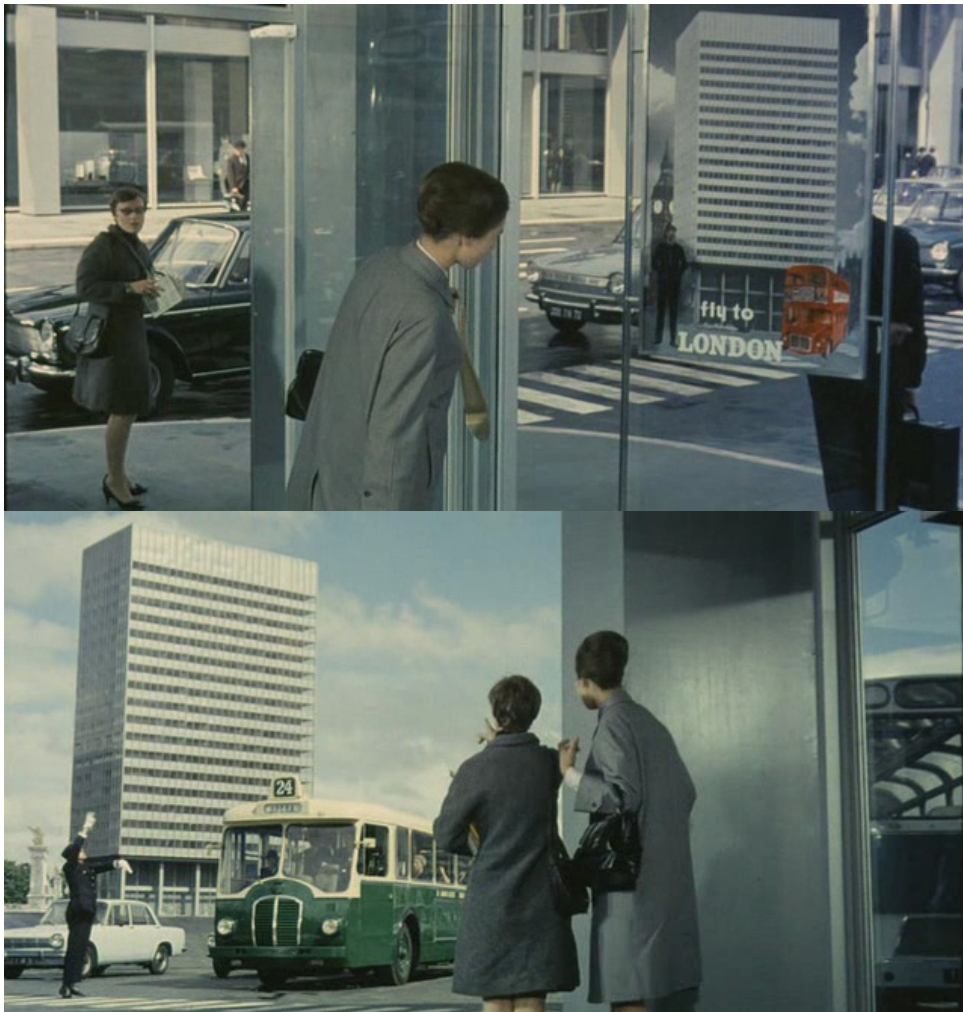


Fig.91 e 92 - O Estilo Internacional em *Playtime*

vista rodoviário, esta divisão é bem pensada, pois toda a circulação automóvel se torna mais funcional, mas na prática é demasiado rígida, não se adaptando às necessidades do dia-a-dia das pessoas que nela habitam. Os seus habitantes são meros passageiros nas ruas, vivem a cidade não como habitantes, mas como “máquinas” que se adequam à rigidez desta. Mesmo quando desejam melhorar a sua condição de vida (e melhorar a cidade) os princípios modernistas não o permitem: quando me encontrava em Brasília, em Junho de 2008, tive a oportunidade de verificar a rigidez do zoneamento Moderno pelo encerrar de pousadas e pensões na zona W3 Sul, estabelecimentos que, segundo os seus donos, teriam mercado para poderem existir, mas que foram encerrados sob o pretexto de que aquela zona foi definida no Plano Piloto, há 50 anos, como área estritamente residencial – o que contribuiu para que fosse uma autêntica pasmaceira, e ilustra, exemplarmente, a falta de vitalidade na cidade.

Esta crítica torna-se um mero detalhe se considerarmos o crescimento anexo da cidade satélite de Taguatinga, constituída por assentamentos informais. Taguatinga começou principalmente com o estabelecimento de casas para os trabalhadores, tendo depois sido apropriada pelos milhares de pessoas que acorreram ao Distrito Federal, porque não tinham hipótese de se estabelecer no plano piloto, por razões, sobretudo, legislativas que colocavam Brasília dentro duma “redoma” – relegando os problemas para longe dos olhos dos visitantes, e mantendo, assim, imaculada a cidade de Niemeyer e Costa.

Como diria Colin Rowe:

The city of modern architecture, both as a psychological construct and a physical model, has been rendered tragically ridiculous (...) the city of Le Corbusier, the city celebrated by CIAM and advertised by the Athens Charter, the former city of deliverance is everyday found increasingly inadequate.<sup>20</sup>

Mas, no entanto, *Playtime* é sobre Paris: uma versão amarga de Paris, vista num futuro próximo, com projectos de habitação e arranha-céus modernistas mal desenhados. Paris é-nos apresentada como participando também no Estilo Internacional que constrói todas as partes do globo da mesma forma – exemplificado pela exclamação de uma das turistas “Oh, anywhere I go I feel at home!”, ou por anúncios numa agência de viagens retratando Brasil, Londres e Estados Unidos, todos com a presença do mesmo arranha-céus moderno, monótono e abstracto. Tati parece ter reagido directamente a desenvolvimentos recentes nessa cidade, em particular o infame conjunto moderno de Sarcelles – que também é referenciado por Choay em *L'Urbanisme*: “Na França, a urgência [de habitação] é a única justificativa de Sarcelles.”<sup>21</sup>

Tal como a visão “anti-metropolitana” não teve repercussão no cinema, também não viu a sua crítica na sétima arte. A razão talvez seja por consistirem em abordagens mais terrenas, na sua génese, não produzidas por arquitectos, menos visuais que as modernistas e, que portanto, nunca foram, de alguma forma, popularizadas. Estas propostas não procuravam uma provocação ou um qualquer caminho para o estrelato: procuravam, apenas, compreender o problema de um modo holístico, tendo em mente a sua resolução.

Também a proposta de Howard foi criticada, principalmente pelo facto de ser usada como um

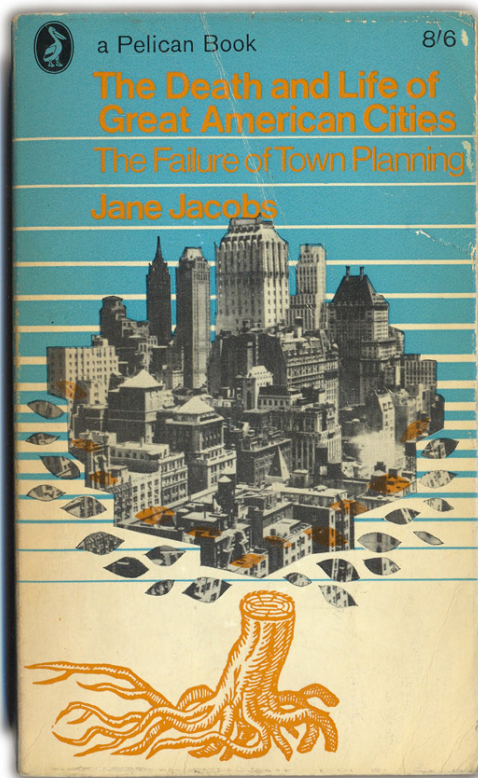


Fig.93 - O livro de Jacobs



Fig.94 - Poster anuncia 2001

compêndio, uma solução pré-concebida, fórmula a repetir e pronta a aplicar, taxativamente. A ideia não era – ao contrário do que aconteceu por diversas vezes na sua implementação – criar um grande subúrbio em massa, mas consistia sim – como nos apercebemos no texto de Howard –, numa tentativa de evitar que isso acontecesse.<sup>22</sup> Confundia-se a cidade-jardim com o subúrbio-jardim que foi criado, devendo-se, em parte, a Unwin esse equívoco – quando determinou que as comunidades não teriam de ser forçosamente autónomas.<sup>23</sup> Há quem, também, pense que o intuito de Howard era a criação de cidadezinhas pequenas, isoladas em pleno campo, quando, na realidade, o objectivo era a criação de cidades com centenas de milhar de pessoas, quiçá milhões.<sup>24</sup> Daí que não se possam julgar as duas Garden Cities existentes: o conceito foi adaptado, principalmente, por Unwin e Parker, tendo sido sujeitas a alterações subtis mas fundamentais na sua concepção, devido a factores económicos e políticos que se mostraram decisivos na sua realização.

Prova do fracasso do movimento seria o livro escrito por Jane Jacobs, corria o ano de 1965, onde críticas severas eram tecidas ao movimento anti-metrópole (e ao movimento moderno), e onde se defendia a vida metropolitana como símbolo de vitalidade e do espaço urbano. Célebre ficaria a frase de Choay, ao iniciar o seu livro *L'Urbanisme*, “A sociedade industrial é urbana. A cidade é o seu horizonte.”<sup>25</sup> Assistíamos, então, à confirmação da metrópole.

Outros as seguiriam na mesma década e na seguinte, evidenciando a busca de um novo paradigma. Kevin Lynch (*The Image of the City*, 1960), Christopher Alexander (*The Timeless Way of Building*, 1979), Colin Rowe (*Collage City*, 1978) são alguns dos estudiosos que servem a evidência da necessidade dum novo paradigma. O livro de Jacobs ficaria memorizado como um dos “livros mais influentes da história do urbanismo do século XX.”<sup>26</sup>

Curiosamente, nesta época e na sua maioria, o que vemos não são propostas de cidade, mas mais estudos de cidade, e de como adaptar e fazer as nossas cidades adequadamente ao ser humano – o urbanismo como movimento começava a procurar forma de se integrar com a realidade, não de procurar modelos para se impor a ela.

Nestas duas décadas vemos alterações profundas na sociedade: o movimento hippie, as primeiras manifestações ecologistas; as décadas da liberdade, das viagens espaciais, do *rock n' roll*. Na década de 60, e com os passos de Neil Armstrong, entrava-se no delírio espacial, com o território a conquistar, e com as duas potências resultantes da Segunda Grande Guerra a competirem por ele. Com o nazismo acabado e com a engenharia a suplantiar os feitos do homem até agora conhecidos, a arte e a arquitectura ganham uma nova expressão e surge uma nova confiança na tecnologia como capaz de resolver os problemas da humanidade. Sonhos de superestruturas, conquistas espaciais e extraterrestres alimentam o imaginário humano nesta altura. Os desenhos animados *The Jetsons* passavam aos domingos à noite desde 1962.

A era das viagens tripuladas à Lua viu o ressurgir dos temas do *sci-fi*. O filme *2001: Space Odyssey* (1968), de Stanley Kubrick, era então um marco de toda uma geração e um marco na história do cinema. O filme influenciou o género profundamente, com a sua abordagem realista às viagens espaciais, com uma história épica e a sua perspectiva filosófica e com efeitos visuais

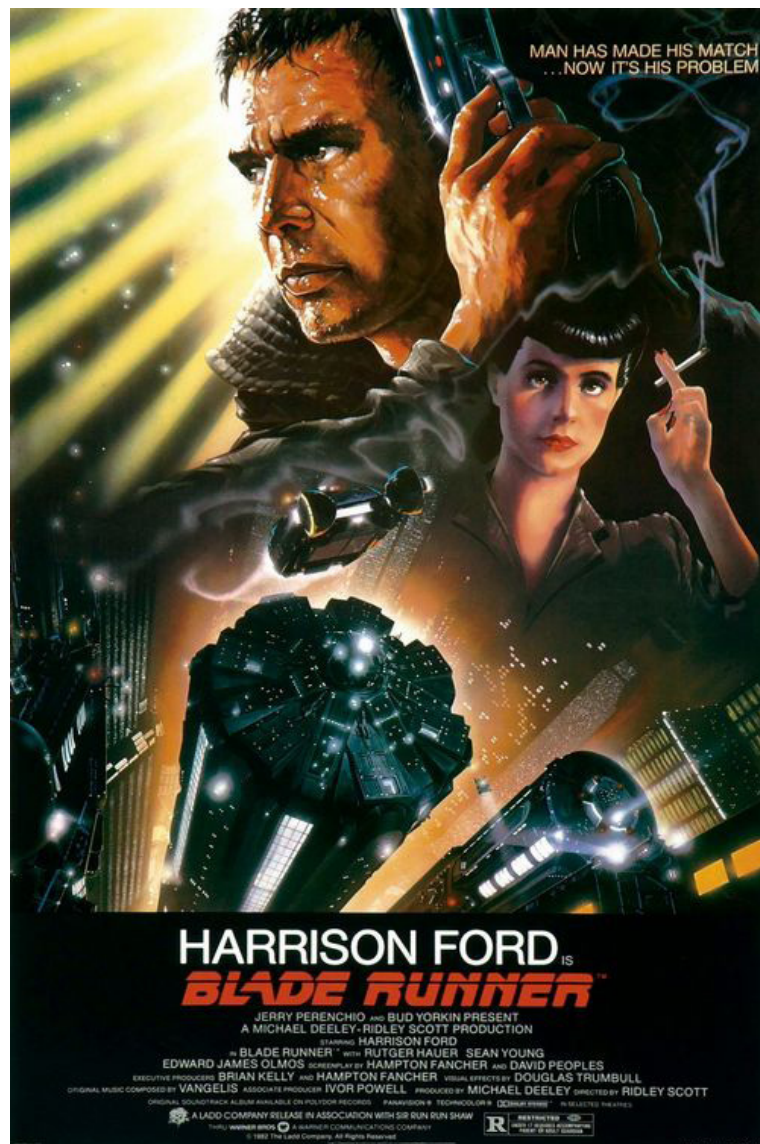
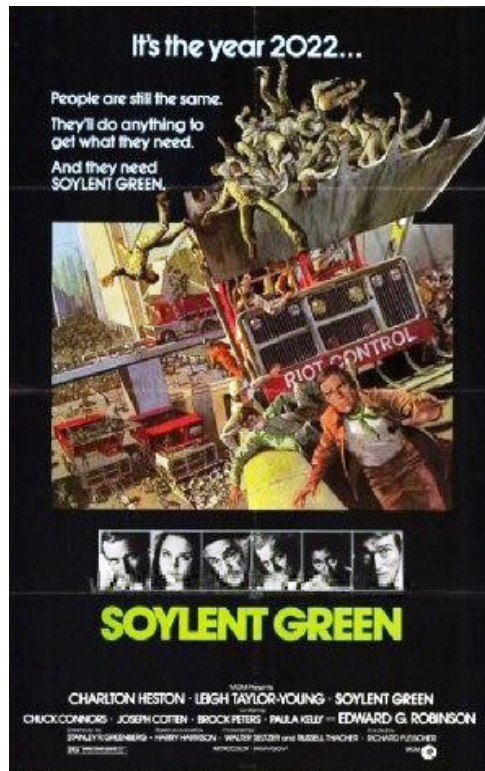


Fig.95 e 96 - Cartazes publicitários de *Soylent Green* e *Blade Runner*, respectivamente



impressionantes e estarrecedores. Só Kubrick saberia o que o seu filme querera dizer na realidade; a nós resta-nos apenas especular.

Avançando cronologicamente para a década seguinte, vemos que os filmes de ficção científica no início dos anos 70 exploram o tema da paranóia, no qual a humanidade se encontra ameaçada por perigos inerentes ou produzidos pela tecnologia, como em *THX 1138* (George Lucas, 1971) em que o homem enfrenta a tecnologia e o estado, ou *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971), com a ameaça da lavagem cerebral. O Greenpeace era formado no ano de 1971 em reacção aos crescentes atentados ecológicos praticados pelas corporações e países, e em 1973 era lançado o filme *Soylent Green* (Richard Fleischer), uma distopia que retrata o mundo no ano de 2022, na cidade de Nova Iorque (com 40 milhões de habitantes, só por si), e onde a superpopulação levou a uma escassez de recursos. Para alimentar as inúmeras pessoas, pobres e desempregadas, existem tabletes verdes produzidas através da industrialização de algas, e somente os ricos têm acesso a comidas raras, como carnes, frutas e legumes. *Star Wars* (George Lucas) e *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg) seriam lançados em 1977 e, em conjunto com *Star Trek: The Motion Picture* (Robert Wise, 1979), foram autênticos sucessos de bilheteira, demonstrando que o *sci-fi* estava de novo na ribalta. Em 1979, Ridley Scott apresentava *Alien*, o seu primeiro grande sucesso após *The Duelists* (1979), e em 1982 Steven Spielberg lançava o seu filme familiar *E.T. - The Extra-Terrestrial*, com a sua visão do extraterrestre amigável.

Curiosamente, no mesmo ano de lançamento de *E.T.*, ficaria, mais uma vez, nas brumas um filme (eclipsado pelo filme de Spielberg)<sup>27</sup> que sumarizava a situação que se vinha vivendo, marcado pelo desfavorecimento inicial, para anos mais tarde se tornar um dos maiores clássicos do cinema:<sup>28</sup> *Blade Runner* de Ridley Scott, lidava com o êxtase tecnológico, alertava para as questões ambientais e para a saturação do planeta, reflectia o poder das grandes corporações e identificava a metrópole como o espaço do homem. Podemos considerar *Blade Runner* como o sucessor de *Metropolis*, visto que mais nenhuma película, no intervalo de ambos os filmes, lançou, de forma tão paradigmática, a questão: como será o futuro da nossa cidade, o nosso futuro?

## NOTAS

1. Sadoul, George, *Dicionário dos Cineastas*, Lisboa, Livros Horizonte, 1994, p. 169
2. Fritz Lang, col. *As Folhas da Cinemateca*, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, 1996, p. 7/8
3. Morato, Diogo, *2 modos - 7 filmes: dégradé da narrativa cinematográfica às cenografias do urbano*, Coimbra, [s.n], 2008, p. 27
4. Bazin, André, Rivette, Jacques, Truffaut, François, Rohmer, Éric, *A Política dos Autores*, col. *Livros de Cinema*, Lisboa, Assírio e Alvim, 1976, p.127
5. Morato, Diogo, *2 modos - 7 filmes: dégradé da narrativa cinematográfica às cenografias do urbano*, Coimbra, [s.n], 2008, p. 119
6. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 136
7. *Ibidem*
8. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planeamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, cap7
9. *Ibidem*, cap.7, 9
10. *Ibidem*, p. 277
11. *Ibidem*, p. 267-269
12. Newman, Oscar, *Creating Defensible Space*, Washington, D.C., DIANE Publishing, 1996, p.11
13. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planeamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 281
14. Jencks, Charles, *The Language of Post-Modern Architecture*, New York, Rizzoli, 1984, p. 9
13. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planeamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 250
15. *Ibidem*, p. 250-251
17. *Ibidem*, p. 251
18. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planeamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 253
19. *Ibidem*, p. 253-254
20. Rowe, Colin, Koetter, Fred, *Collage City*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1993, Pag 4/6
21. Choay, Françoise, *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997, p. 51
22. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planeamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 103
23. *Ibidem*, p. 124
24. *Ibidem*, p. 103
25. Choay, Françoise, *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997, p. 1
26. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planeamento e do projecto*

*urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 270

27. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 47

28. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 44



Fig.97 - Cartaz de *Blade Runner*, The Final Cut

*Fiery the angels fell. Deep thunder rode around their shores, burning with the fires of Orc.*

– Roy Batty, citando William Blake, *America: A Prophecy* (1793)



Fig.98 - Tóquio em *Ghost in the Shell*



Fig.99 - Tóquio em *Akira*



Fig.100 - Cidade em *Immortal (ad vitam)*

# 4- *BLADE RUNNER*

## 4.1- O FUTURO CREDÍVEL DE *BLADE RUNNER*

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

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

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

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

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

This was not called execution. It was called retirement.

LOS ANGELES – NOVEMBER, 2019

Assim se inicia o filme de Ridley Scott, dando-nos dados suficientes para nos enquadrar na narrativa.

*Blade Runner* é um dos filmes mais influentes da história do cinema.<sup>1</sup>

Para além de ser um ícone, influenciou a cultura contemporânea nos mais diversos campos, dos videojogos à música, passando por ser estudado academicamente. Contribuiu largamente para o surgimento do *cyberpunk*, sendo apontado, juntamente com o romance *Neuromancer* (1984), de William Gibson, como os dois responsáveis pelo surgimento do género.<sup>2</sup>

*Johnny Mnemonic* (1995), *The Matrix* (Larry e Andy Wachowski, 1999), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) são alguns dos filmes associados ao estilo, bem como os conhecidos Anime *Akira* (Katsushiro Otomo, 1988), e *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) ou o filme de animação de Enki Bilal *Immortal (ad vitam)* (2004), o que nos permite entender a preponderância de *Blade Runner*, como marca do nascimento dum estilo que veio a influenciar notoriamente, desde então, grande parte dos filmes *sci-fi*, e também filmes fora do género, como *Batman* (1989) e *Dark City* (Alex Proyas, 1998).<sup>3</sup>



de cima para baixo:  
Fig.101 e 102 - Shibuya  
Fig.103 - Times Square  
Fig.104 - Hong Kong



O *cyberpunk* pode considerar-se como uma variante do *tech-noir* que engloba certas distinções, principalmente em termos de trama. Os temas comuns do *cyberpunk* são geralmente centrados em conflitos envolvendo *hackers*, inteligência artificial e megacorporações, e a acção tende a ter lugar num futuro próximo, em vez do habitual futuro longínquo e temas distantes que o *sci-fi* explora.<sup>4</sup> Tal como o *noir*, mergulha as suas raízes na cidade, onde vai buscar inspiração, especificamente à mega-cidade asiática: “Modern Japan simply was cyberpunk.” responderia Gibson ao responder à pergunta “How did Japan become the favored default setting for so many cyberpunk writers?”<sup>5</sup> Exemplo do que Gibson se refere, bem poderá ser Shibuya, o centro financeiro de Tóquio, considerado pelo New York Times como a “Times Square futurista”.<sup>6</sup>

A cidade do *cyberpunk* não é uma cidade agradável; nem o é no filme de Scott. Visualmente é deslumbrante e ao mesmo tempo assustadora. Ao contrário de *2001:Space Odyssey*, com as suas imagens imaculadas, *Blade Runner* procura chocar. Pinta um retrato de um mundo onde o sol não brilha, onde chove incessantemente. As ruas, onde pessoas que portam ornamentos estranhos se apressam, são apinhadas, estreitas e nojentas. As imagens são decadentes, ainda que magníficas. Existe um sentimento intimidante e a atmosfera é cheia de expectativa. Cada fotograma é como uma pintura abstracta. Diz coisas diferentes para pessoas diferentes. Múltiplos acontecimentos têm lugar em simultâneo. O bombardeamento de efeitos visuais e o diálogo urbano, que incorpora várias línguas, colocam o espectador distante e em total perplexidade, e é isso mesmo que o filme procura fazer, propositadamente.

Scott queria que a sua Los Angeles de 2019 fosse “rich, colorful, noisy, gritty, full of textures and teeming with life (...) I'm trying to make it as real as possible. This is a tangible future, not so exotic as to be unbelievable (...) like today, only more so.”<sup>7</sup> Não como Lang, que pretendia *retratar* uma possível realidade vindoura, Scott pretendia *caracterizar* um futuro concreto, com data marcada.

A principal característica na realização dos filmes de Scott é o grau de pormenor que o realizador neles incute. E como, durante mais de 20 anos, produziu mais de 2000 anúncios publicitários, os seus filmes transportam o método, densidade e síntese exigidos à produção de publicidade.<sup>8</sup>

Devido a essa característica – e à profundidade do livro de Philip K. Dick (um proeminente escritor de ficção científica), *Do Androids Dream Of Electric Sheep?*, de onde foi feita a adaptação para o filme –, somos levados a reflexões em relação à sua forma e conteúdo e a uma amálgama de considerações críticas em relação à nossa sociedade e ao seu futuro. Encontramos, assim, diversos reflexos e materializações da realidade dos anos 80: caracterizada pela entrada na chamada Era da Informação, começavam a fazer sentir-se, como nunca, os efeitos da globalização. A década anterior havia confirmado que o mundo depende de poucos (com as crises do petróleo), que as primeiras advertências pró-ecologistas dos anos 70 tinham sido praticamente ignoradas e as cidades eram consolidadas como enormes organismos compactos – megalópoles.

Scott queria realizar “a film set forty years hence, made in the style of forty years ago,” usando uma estética futurista como cenário para uma “familiar Philip Marlowe-Sam Spade



Fig. 105 e 106 - Los Angeles 2019 e Los Angeles na realidade



Fig. 107 - Nova Iorque à noite, no ano de 2000

detective story.”<sup>9</sup> O que daria a *Blade Runner* uma ressonância contemporânea que outros filmes como *Star Wars*, *Star Trek*, *The Motion Picture* e *Batman* não tiveram foi a ponderação desse conceito e o sobrepor de diversas camadas de imagens e associações à realidade, colocando o filme como mais próximo da realidade do espectador.<sup>10</sup>

Na maioria dos filmes, a produção gráfica é redutora; o não essencial é retirado para simplificar a composição e enfatizar a acção. Aqui foi algo viciante. William Gibson observou: “Scott understood the importance of information density to perceptual overload. When *Blade Runner* works best, it induces a lyrical sort of information sickness, that quintessentially modern cocktail of ecstasy and dread.”<sup>11</sup> De entre muitas fontes de inspiração, Scott cita as gravuras de cenas de rua na Londres oitocentista de William Hogarth, fotos do amontoamento dos mercados do Lower East Side, de Nova Iorque, e ilustrações de *Heavy Metal*, especialmente as produzidas pelo ilustrador belga Jean “Moebius” Giraud, que ele descreveu como “massive, decorative and brutal.” A confusão de neons de Times Square e as selvas gráficas de Tóquio e Hong Kong também forneceram algumas ideias.<sup>12</sup>

Não só ambos os filmes estão intimamente ligados, em termos cinemáticos, pela essência *noir*, como, ao longo do filme de Scott, reconhecemos certas analogias com o seu predecessor *Metropolis*, nomeadamente no que diz respeito à imagem de cidade. O que mais ressalta em comum entre os dois filmes é a morfologia do espaço urbano, arranha-céus de tamanho mastodôntico, com alguns edifícios que ali sobrevivem há muito tempo. Em *Metropolis*, temos a catedral, a casa do inventor e as catacumbas decadentes; Na Los Angeles decadente do futuro, temos o Yukon Hotel, a Union Station, o Bradbury Building e a Ennis House de F.L.Wright. Os homens que criam andróides em ambos os filmes – Rotwang em *Metropolis* e J.F. Sebastian em *Blade Runner* – são os que vivem nos edifícios mais antigos: uma casa medieval e o Bradbury Building. Ambos se inspiram numa cosmologia medieval para criar um universo hierárquico, com o Céu no alto e o Inferno no solo. Ambos procuram abordar a inovação tecnológica e questões morais intemporais. Ambos têm Nova Iorque como grande referência.

As suas diferenças também são notórias: Fritz Lang, o realizador alemão com formação em arquitectura, propôs uma cidade-estado ordenada por estruturas monumentais e governada por um tecnocrata autoritário, embora ameaçada por uma revolução incipiente; Scott, o *designer* nascido em Inglaterra, criou uma cidade que parece dissolver-se por entre o *smog* venenoso e que foi abandonada pelas suas estruturas de poder, deixada a sobreviver num estado de anarquia e decadência. Enquanto *Metropolis* deixa um final apaziguador que perspectiva um horizonte mais justo, Scott, desanimado pela memória que a história lhe dá (em especial a memória da Segunda Guerra Mundial), projecta uma realidade pós-nuclear com uma sociedade continuamente no fio da navalha, projectando um fim bem mais pessimista, sem oferecer soluções.

Mas que cidades servem de referência a este filme?

A cidade de Los Angeles é um modelo óbvio, anunciado, no primeiro *frame* do filme, como espaço da narrativa. Mas, num olhar mais aprofundado, certas partes do filme revelam-se intrigantes, no sentido em que não parecem constituir uma revisitação da capital do oeste



Fig. 108 - Por entre os arranha-céus de *Blade Runner*

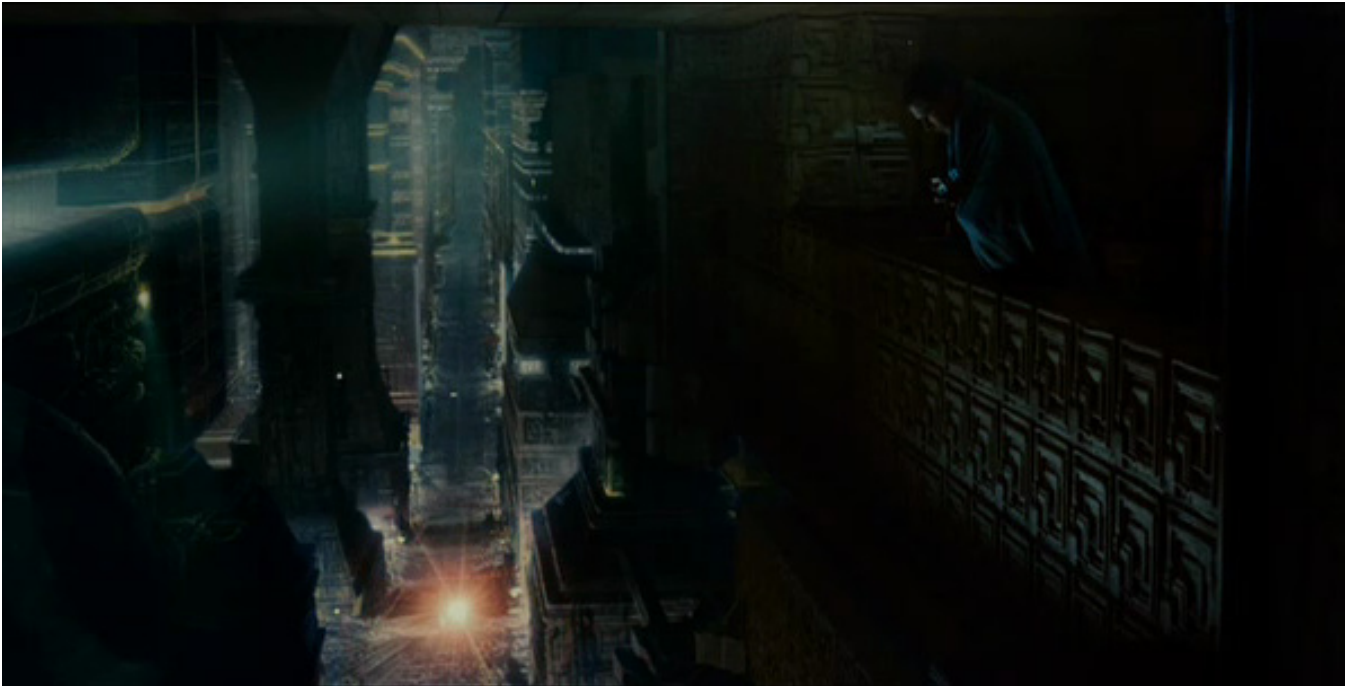


Fig. 109 - Vista do apartamento de Deckard

americano, com o seu alastramento mais horizontal, possuindo imagens que remetem antes para outras cidades, outras escalas, como Nova Iorque, Tóquio ou Hong Kong. A própria reticência na escolha do espaço de narração, que passou de São Francisco, no livro de Dick, para uma metrópole futurista resultado da ligação entre Nova Iorque e Chicago e depois de volta para o oeste em Los Angeles – por ilustrar de forma mais convincente o fenómeno do alastramento urbano – atribui-se como uma das razões desta multiplicidade de referências urbanas.<sup>13</sup> O resultado é uma cidade híbrida que suporta apenas similaridades ocasionais com Los Angeles.

Nova Iorque sempre foi objecto de inspiração para os mais diversos cineastas e palco de diversos filmes; desde King Vidor em *The Crowd* (1928) passando por *Manhattan* (1979) de Woody Allen, é uma cidade que continua a alimentar o imaginário fílmico, na sua qualidade de “glorious monument to the 20<sup>th</sup> century.”<sup>14</sup>, *Blade Runner* não constitui excepção. A influência da cidade, torna-se mais nítida no *travelling* que mostra Deckard e Gaff, ao dirigirem-se para o edifício da Tyrell Corporation, a atravessar um aglomerado de diversos arranha-céus muito próximos entre si. A visão da rua abissal nova-iorquina que Lang procurou captar é também revivida na vista que Deck tem do seu apartamento. Os diversos anúncios electrónicos relembram imediatamente Times Square e as cenas que observamos ao nível da rua são muito mais reminiscentes de Nova Iorque – ruas compactas, com muita confusão e profusão de pessoas e bens –, e bem mais cosmopolitas do que Los Angeles.

Os próprios criadores do filme reconhecem a influência de Nova Iorque no filme: o *visual futurist* Syd Mead afirma que houve um exercício conceptual que consistiu na extrapolação da morfologia de Nova Iorque, com base na assumpção de que a altura do World Trade Centre se tornaria norma.<sup>15</sup> A presença, constante, do Oriente ao longo do filme remete, mais propriamente, para uma qualquer cidade densa do sudoeste asiático, ou uma Chinatown nova-iorquina, do que para a capital californiana. Até mesmo a cenografia de exteriores do filme foi, literalmente, construída sobre o velho cenário da “New York Street” nas traseiras dos Burbank Studios, onde foram produzidos diversos filmes *noir*.<sup>16</sup> Nesse cenário foram coladas reconhecíveis referências de Milão, Hong Kong e Londres,<sup>17</sup> numa descrição que faz lembrar Koolhaas e a sua *Generic City*.<sup>18</sup>

Contudo, o filme não deixa de ser sobre Los Angeles e o que caracteriza esta metrópole: o edifício da Tyrell Corporation não possui qualquer semelhança com o esguio arranha-céus manhattaniano mas, com sua forma piramidal que enfatiza a expansão horizontal em detrimento da altura, é, nitidamente, em todo o filme, a forma mais inspirada em Los Angeles. Através das janelas da Tyrell, as vistas de subúrbios cobertos de *smog* são também imagens sugestivas desta cidade. E, impossível, é esquecer a sequência de abertura do filme, o *travelling*, análogo a representações de paisagens naturais em outros filmes, em que, na aproximação à cidade sobre a paisagem industrial de Hades – assim denominada por ser o mais parecido com um inferno tecnológico<sup>19</sup> –, observamos o edifício da Tyrell ao fundo e, ao seu redor, vemos uma mancha infundável de escala suburbana que se estende por todo o horizonte. Até o próprio *Spinner* (inspirado na experiência de Scott ao transportar-se de helicóptero em Nova Iorque), com a sua liberdade de movimento somente restringida em certas linhas de tráfego intenso, ilustra uma das



Fig. 110 - Vista das ruas de *Blade Runner*

mais míticas representações de Los Angeles – a auto-estrada.

Para quê então toda esta referência a Nova Iorque em *Blade Runner*?

A justificação de que o filme fora conceptualizado para ser feito em Nova Iorque não é suficiente, pois tão pouco explica o porquê de, inicialmente, Scott ter mudado o cenário do filme para lá, visto que a acção do livro *Do Androids Dream of Electric Sheep*, de Philip K. Dick, de onde o argumento foi adaptado, passava-se em São Francisco.

Essa questão talvez se responda lançando uma outra pergunta: como retratar a cidade da anarquia e do caos?

As imagens negativas da cidade têm-se centrado, desde a Idade Média, em torno da questão da sobrelotação, simplesmente porque grandes densidades e os problemas consequentes foram sempre acompanhando o crescimento das cidades no passado.<sup>20</sup> A representação da miséria e amontoamento urbanos – característicos dos tempos medievais – são a forma mais óbvia e simples de representar um pesadelo urbano futuro, e a razão pelo qual se afirma que *Blade Runner* possui fortes insinuações de um certo medievalismo.<sup>21</sup> Nada melhor que o exemplo de sobrelotação contemporâneo de Nova Iorque para servir de modelo à caracterização das ruas no filme: sujas, escuras e apertadas, por entre edifícios de altas densidades, com uma chuva ácida que cai incessantemente e com o frenesim constante de multidões que se movimentam por entre o tráfego caótico – a cena em que Deck persegue Zhora é um perfeito exemplo.

A evocação de Nova Iorque no filme é, então, a de uma Nova Iorque disfuncional, um desenvolvimento do espaço urbano contemporâneo de forma selvática presente em filmes como *Midnight Cowboy* (John Schlesinger, 1969) ou *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976).

A ligação com Nova Iorque é crucial, porque insere, igualmente, o filme numa linha de pensamento que leva ao modernismo e não, como seria de esperar, ao pós-modernismo. Mas essa ligação com a cidade moderna não é necessariamente óbvia, devido ao facto das premissas da arquitectura chamada de modernista obscurecerem um pouco a sua caracterização.

Apesar do modernismo de Le Corbusier ser caracterizado por formas simples e por um funcionalismo exacerbado, o estilo de planeamento urbano modernista é descrito genericamente como centrado em "large scale, metropolitan-wide, technologically rational and efficient urban plans, backed by absolutely no-frills architecture (the austere 'functionalist' surfaces of 'international style' modernism."<sup>22</sup> Bukatman defende que *Blade Runner* evoca ideais modernistas, embora numa versão diferente do racionalismo de Le Corbusier e seus seguidores. O modelo funcionalista de cidade talvez tenha formado as bases para o desenho de ruas e fornecido o impulso e a arquitectura para os seus arranha-céus, mas a cidade moderna como um todo toma uma forma muito mais heterogénea. Tal como Bukatman afirma,

The rational, planned city of efficient circulation and an International Style, perhaps epitomised by Le Corbusier, belonged to another modernism entirely. That modernism is indeed rejected by *Blade Runner*, while the modernist experience of the city described by Simmel, Benjamin and Kracauer – disordered, heterogeneous, street-level – is visited and renewed (...) The city has existed in cinema as a place of delirious chaos, alienation, resistance and even improbable liberation. This city once again finds eloquent voice in *Blade*

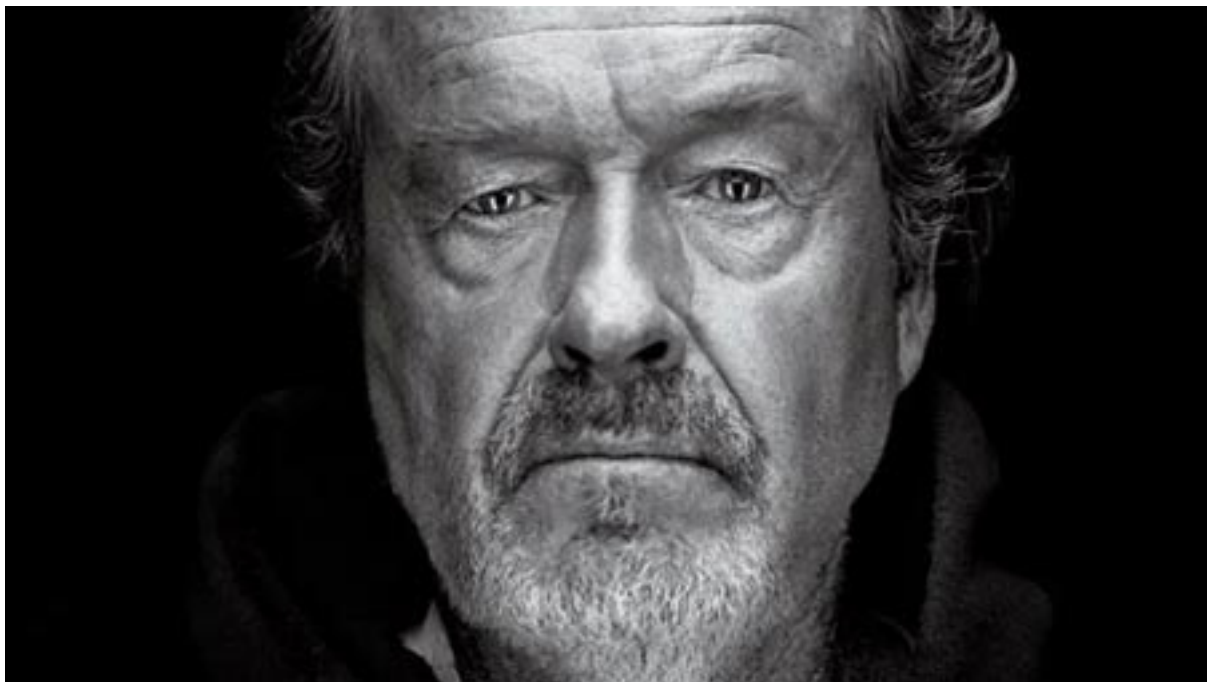


Fig. 111 - Ridley Scott



Mais uma vez as fronteiras dúbias do termo “modernismo” causam celeuma: a arquitectura modernista pode ser estritamente funcionalista, mas o modernismo, enquanto movimento, é bem mais diverso e variado, com artistas e teóricos bastante atraídos à ideia de Nova Iorque como fulgurante metrópole moderna.

A arquitectura *hipermoderna* encontrou a sua representação na ficção científica da década de 60, como forma de caracterizar cidades do futuro em filmes tais como a distopia de George Lucas *THX – 1138* (1971), ou mesmo na série televisiva *Star Trek*. Esta tendência da ficção científica cinematográfica de se centrar em tal tipo de arquitectura foi, provavelmente, um factor importante para *Blade Runner* se declarar tão distinto. Scott queria evitar os clichés do *sci-fi* de “diagonal zippers and silver hair. Films usually present the future as pristine and austere ... it's more likely to go the other way”.<sup>24</sup> Assim, recorreu não a um *hipermodernismo*, mas a uma estética mais próxima do quotidiano, levando o espectador a familiarizar-se com o cenário, transformando-o numa plataforma bem mais credível e terrena para a sua história de detectives do que em outros filmes do mesmo género.

A preferência pela não adopção de uma estética higiénica, estéril, pura, e a quebra em relação a esse modelo consiste, sem dúvida, na percepção do filme como quintessencialmente pós-modernista.



Fig. 112 - *Retrofitting Blade Runner*

## 4.2- PÓS-MODERNISMO

*Blade Runner*, como atrás afirmado, possui traços nitidamente pós-modernistas, e diversas são as evidências reveladas ao longo do filme que suportam esta tese.

Em 1985, Ihab Hassan afirmava que o termo pós-modernismo é um oxímoro e, tal como o próprio termo, qualquer tentativa de definir perfeitamente o seu significado é problemático.<sup>25</sup> No entanto, apesar de Cristina Degli-Esposti salientar que o debate sobre a concepção do que poderá ser considerado como pós-moderno estar longe de esgotado, ela passa a argumentar que a nossa cultura é de facto pós-moderna, à maneira de um oxímoro, pela forma como transcende a noção de presente: "It reaches back to the past and forward to the future trying to synthesize these two imaginary places 'in narrative fashion."<sup>26</sup>

A acção de *Blade Runner* tem lugar na Los Angeles de 2019, todavia, há constantes referências visuais no filme que nos relembram não só a década de 80 mas também o género cinematográfico do filme *noir*, popular nos anos 40. Visto que essa tentativa de incorporar temporalidades diferentes é uma característica central no filme de Ridley Scott, podemos, então, apontar como uma razão para considerar *Blade Runner* como pós-modernista.

No entanto, a recorrência ao pastiche é a característica mais óbvia ao longo do filme, e "it is in the architectural layout of *Blade Runner* that pastiche is most dramatically visible, and where the connection of post-modernism to post-industrialism is evident."<sup>27</sup> A escritora Giuliana Bruno considera que o pastiche é efeito da condição pós-moderna, pós-industrial: "The postindustrial decay is an effect of the accelerated time proper to postindustrialism. The system works only if waste is produced (...) Postindustrialism recycles; therefore it needs its waste. A postmodern position exposes such logic, producing an aesthetic of recycling. The artistic form exhibits the return of the waste."<sup>28</sup> A sua conclusão é de que a estética pós-moderna de *Blade Runner* é, então, o resultado de "recycling, fusion of levels, discontinuous signifiers, explosion of boundaries, and erosion."

A condição dos replicantes em relação à sua duração de vida de apenas quatro anos (compensada, segundo Tyrell, pela intensidade das suas vidas), bem como a "accelerated decrepitude" atribuída por Pris ao descrever a situação de J. F. Sebastian, são bem sugestivos da experiência de vida acelerada da pós-modernidade. Sebastian tem 25 anos, mas a sua pele é enrugada e decrépita, pois o processo interior de crescimento encontra-se acelerado, daí o desgaste físico anormal. O que Pris não diz é que a cidade sofre do mesmo. "The psychopathology of J. F. Sebastian, the replicants, and the city is the psychopathology of the everyday postindustrial condition (...) the postindustrial city is a city in ruins."<sup>29</sup>

Ao contrário de muitos outros filmes de ficção científica seus contemporâneos, o espaço de suporte para a narrativa não é nem uma nave, nem uma estação espacial. Como já foi referido, não é também a cidade *hipermoderna* de ambientes estéreis, austeros e ultra-confortáveis, com arranha-céus ordenados e ultra-tecnológicos. O que observamos na Los Angeles de 2019 não são



em sentido horário:

Fig. 113 - Restaurante em *Blade Runner*

Fig. 114 - Mercado em Hong Kong

Fig. 115 - Union Station, Los Angeles

Fig. 116 - Bradbury Building, Los Angeles



arquitecturas distantes, não familiares, estranhas ao nosso léxico: a cidade foi sendo construída a partir das suas estruturas mais antigas, camada sobre camada, uma sobreposição de novo no velho: é uma cidade flexível, adaptável às novas situações e funções que se lhe apresentam; é uma cidade em constante processo de construção. O pastiche é algo nítido. Essa mesma sobreposição de várias *histórias* permite que em dada amostra da cidade possamos entender os sinais do tempo ao longo da sua existência. Esta cidade construiu-se em oposição à cidade moderna, ordenada e rígida, preconizando no seu princípio de *tabula rasa* o novo, o moderno; ao invés de interromper a malha urbana com intrusões de elementos estranhos, novos e individualistas – seguindo, de certa forma, o princípio que Rossi determina como *memória colectiva da cidade*<sup>30</sup> – foi respeitando o seu contexto, e os novos edifícios comportam características que os assemelham aos velhos. Preservando a sua história, preservou os seus sedimentos culturais e históricos, pelo que o que observamos é uma cidade caótica, feita de adições e gasta pela passagem do tempo, que suporta “superimposed, different and previous orders of time and space. It incorporates them, exhibiting their transformations and deterioration.”<sup>31</sup>

A cidade é Los Angeles mas, como já vimos, é uma Los Angeles que vai buscar referências a outras cidades como Nova Iorque, Tóquio ou Hong Kong. “Quoting from different real cities, postcards, advertising, movies, the text makes a point about the city of postindustrialism. It is a polyvalent, interchangeable structure, the product of geographical displacements and condensations.”<sup>32</sup> Esse facto também nos leva a um contraste entre Nova Iorque (cidade moderna) e Los Angeles ou a cidade asiática (cidade pós-moderna). Mesmo esse olhar para o passado moderno remete-nos, de novo, não para o moderno, mas para a lógica pós-modernista.

No seu livro *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Jameson afirma que é no campo da arquitectura que as modificações na produção estética são mais dramaticamente visíveis, e o campo onde as questões teóricas relativamente ao pós-modernismo foram mais centralmente colocadas e discutidas. Ele prossegue, afirmando que “it was indeed from architectural debates that my own conception of postmodernism began to emerge.”<sup>33</sup> Efectivamente, também em *Blade Runner* o pós-modernismo é mais visível na arquitectura dos cenários, e na cidade encontramos uma revisitação da consideração de Venturi de que “Main Street is almost all right.”<sup>34</sup>

O pastiche é a característica mais nítida do pós-modernismo, nessa busca da identidade originada pelo “arrasar” modernista que anunciava a “nova ordem” da Era da Máquina. Na Los Angeles decadente do futuro encontramos um reciclar de identidades perdidas: Bradbury Building (1893) no seu estilo Neo-Renascença italiana, os revivalismos da Union Station de Los Angeles (1931-39), o Yukon Hotel (1895), ou a Ennis House de Frank Lloyd Wright (1923) com os seus blocos pré-moldados inspirados num palácio Maia, fazem todos parte desse ressurgir do passado e da busca do “eu” pós-modernista na cidade de 2019. O edifício da Tyrell Corporation não tem um interior *high-tech*, mas uma decoração neo-egípcia, e a sua forma parece uma pirâmide egípcia em pleno pôr-do-sol ou um zigurate babilónio. Elementos clássicos romanos e gregos fornecem uma imagem retro ao cenário. Representações de diversos símbolos orientais encontram-se pelas



Fig. 117 - Ennis House, Frank Lloyd Wright



Fig. 118 e 119 - Center for Art and Media Technology, Rem Koolhaas

ruas, próprios da mitologia clássica oriental. Os elevadores podem ter ecrãs de vidro, mas são feitos de pedra. A casa de banho e cozinha de Deckard – que Scott teve a necessidade de mostrar como funcionam (e são partes alteradas em estúdio da Ennis House) – são absolutamente convencionais, são “primitivas” para um filme de *sci-fi*, o que nos remete também para o tema (pós-modernista) da domesticidade.<sup>35</sup>

Um dos cenógrafos do filme, Larence G. Paul, reconhece a busca do passado na concepção do filme:

For the buildings we did, I brought in all the photographs from Milan, and we took photographs of arcades, columns, Classical things, and all the architecture. I brought in just about my entire architectural research library and we went from Egyptian to Deco to Streamline Moderne to Classical, from Frank Lloyd Wright to Antonio Gaudi. We turned the photographs sideways, upside down, inside out, and backwards to stretch where we were going and came up with a street that looked like *Conan the Barbarian* in 2020. That's basically where we were headed, because it had to be richly carved. I didn't want right angles; I didn't want slick surfaces.<sup>36</sup>

Sente-se uma obsessão em relação ao detalhe, em preencher espaços vazios, e, mesmo após visionar o filme diversas vezes, o espectador é sempre surpreendido com novos pormenores decorativos em que nunca antes tinha reparado.

Toda esta preocupação com o detalhe contribui para uma confusão dos sentidos. A rua é repleta de sinalética de todos os tipos: neons das mais variadas cores e feitios, luzes que brilham por entre a noite interminável, anúncios em ecrãs gigantes que pairam sobre a cidade, e edifícios com ecrãs ainda maiores colados na sua fachada – de uma escala sem par na realidade contemporânea, similares ao projecto não executado de Koolhaas, o Center for Art and Media Technology em Karlsruhe, Alemanha. No meio de toda esta profusão de sinais encontramos a pequena escala do restaurante chinês, também anunciado com o seu dragão luminoso de neon.

A arquitectura do convencional compõe a maioria da cidade, vivida, não em níveis múltiplos, modernos, mas ao nível da rua, e a conjugação entre palavra e forma ganha outro significado, muito distinto dos neons que também encontramos em *Metropolis*; a imagem da arquitectura de *Blade Runner* é a do *decorated shed*. Na descrição que Venturi faz do *Strip* à noite podemos substituir *Las Vegas Strip* por *Los Angeles City* e temos uma descrição da cidade de *Blade Runner*:

Las Vegas Strip at night (...) glitters rather than glows. (...) The source of light in the Strip is direct; the signs themselves are the source. They do not reflect light from external, sometimes hidden, sources as is the case with most billboards in Modern architecture. The mechanical movement of neon lights is quicker than mosaic glitter, which depends on the passage of the sun and the pace of the observer; and the intensity of light on the Strip as well as the tempo of its movement is greater to accommodate greater spaces, greater speeds, and greater impacts that our technology permits and our sensibilities respond to. Also, the tempo of our economy encourages that changeable and disposable environmental decoration known as advertising art. The messages are different now, but despite the differences the methods are the same,



Fig.120 - Los Angeles, 2019, de noite



Fig.121 - Deckard persegue Zhora nas ruas apinhadas de *Blade Runner*



and architecture is no longer simply the *skillful, accurate, and magnificent play of masses seen in the light*.<sup>37</sup>

A cidade também suporta uma cultura do visual, do apelativo, característica advente da *Pop Art* que encontra repercussão no movimento pós-moderno. A caracterização do filme é neo-barroca, a ornamentação atinge um grau de imensa complexidade em *Blade Runner*. Paolo Portoghesi afirma que “Postmodern in architecture can be generally read as the re-emerging of the archetypes and the reintegrations of the architectural conventions and thus as the premise for the creation of an architecture of communication, an architectural of the visual, for a culture of the visual.”<sup>38</sup>

Bruno considera que o exibicionismo do visual e o pastiche correspondem a uma celebração do domínio da representação e da perda referencial característicos da era pós-industrial. “The postindustrial society is the ‘society of spectacle,’ living in the ‘ecstasy of communication.’” Sem referencial concreto, o que sucede é um processo de reciclagem de símbolos perdidos, todos agrupados numa nova ordem.<sup>39</sup> Mas, nesse processo de reprodução de imagens passadas, há uma distorção do real, relembrando a teoria de Jean Baudrillard de que o pós-modernismo é “the age of simulacra and simulation.”<sup>40</sup> O acto de simulacro – descrito por Jean Baudrillard como um “operational double, a metastable, programmatic, perfect descriptive machine which provides all the signs of the real and short-circuits all its vicissitudes” – corresponde a uma tentativa da reprodução do real, igualmente operado pelos replicantes. Mas simular consiste num acto mais complexo do que copiar ou fingir. Apesar de ambos consistirem em reproduzir características de outrem, a simulação é fruto duma interiorização dos sinais e sintomas até a um ponto em que não há distinção entre real e imaginário.

E os replicantes têm um problema: uma temporalidade fragmentada, própria da esquizofrenia, na qual não existe fronteira entre passado, presente e futuro:

The schizophrenic does not have our experience of temporal continuity but is condemned to live a perpetual present with which the various moments of his or her past have little connection and for which there is no conceivable future on the horizon. (...) Replicants are condemned to a life composed only of a present tense; they have neither past nor memory. There is for them no conceivable future. They are denied a personal identity, since they cannot name their 'I' as an existence over time.<sup>41</sup>

O replicante confirma esta nova forma de temporalidade, que também é a temporalidade do pós-modernismo – “The industrial machine was one of production, the postindustrial machine one of reproduction.”<sup>42</sup> Contudo, vivendo apenas no presente, a sua experiência é extremamente intensa (segundo Tyrell, o seu criador); fruto de serem *emotionally inexperienced* podem ser distinguidos através de um teste psicológico que determina que as emoções sentidas são diferentes das dos humanos, mas, no entanto, há um tipo de humanos que poderá responder da mesma forma ao teste – esquizofrénicos.<sup>43</sup> “Their assurance of a future relies on the possibility of acquiring a past. In their attempt at establishing a temporally persistent identity, the replicants search for their origins”,<sup>44</sup> afirma Bruno; o mesmo é válido para esquizofrénicos.



Fig. 122 - Roy: "All those moments will be lost in time, like tears in the rain.  
Time to die"

Nessa busca do real, da sua identidade, e após ter sido desmascarada por esse mesmo teste, Rachel dirige-se a Deckard, o seu inquiridor, para o convencer (ou a ela própria) de que ela não é um replicante. O seu argumento é uma fotografia, um retrato de família, a sua fotografia com a mãe. Fotografia essa que representa o traçar de uma origem e, conseqüentemente, de uma identidade pessoal; a prova de ter existido e de, conseqüentemente, ter o direito de existir.<sup>45</sup> Também Leon preserva as suas "precious photos" no quarto de hotel, sendo depois encontradas por Deck. Deckard entende o seu motivo – a de documentar a sua existência através da fotografia: "I don't know why replicants would collect photos. Maybe they were like Rachel, they needed memories." Como Barthes afirma em *Camera Lucida* "in photography I can never deny that 'the thing has been there.' There is a superimposition here of reality and of the past."<sup>46</sup> A fotografia é o meio pelo qual se atesta a existência naquele tempo (passado), quando a pessoa, ou a coisa, estava ali, defronte da câmara. Se o replicante está numa fotografia, então ele ou ela é real.

As fotografias são provas do passado, logo são provas de que o "eu" existe; o passado serve como confirmação da identidade. Pós-modernismo não é mais que a procura do ser, a procura de uma identidade dentro de uma realidade desconexa, uma realidade na qual o humano não se revê, não se identifica. Como forma de procurar o seu significado, olha para o passado, mas para o passado mais distante, aquele que corresponde à História, não o recente, o "novo", com o intuito de procurar a sua identidade perdida. "History is hysterical; it is constituted only if we *look* at it, excluded from it. That is, my mother before me – history."<sup>47</sup>

The loss of history enacts a desire for historicity, an (impossible) return to it. Postmodernism, particularly in art and architecture, proclaims such a return to history as one of its goals. It is, however, the instantiation of a new form of historicity. It is an eclectic one, a historical pastiche. Pastiche is ultimately a redemption of history, which implies the transformation and reinterpretation in tension between loss and desire. It retraces history, deconstructing its order, uniqueness, specificity, and diachrony. Again, as with the photographic reconstitution, with the logic of pastiche, a simulacrum of history is established.<sup>48</sup>

A tentativa de simulacro, a busca da identidade – partilhada tanto por replicantes, como pelo pós-modernismo – leva-nos à possibilidade de que *Blade Runner* é *sobre*, mais do que *é*, pós-modernista.



Fig. 123 - Edificio sede da Tyrell Corporation

## 4.3- MEGA ESTRUTURAS

Mas em toda a cidade pós-moderna de *Blade Runner* o edifício da *Tyrell Corporation* representa a sua antítese; considerado por Venturi como um *duck*, em oposição à cidade do *urban sprawl* (e ao *decorated shed*), a mega estrutura contrasta com a cidade de Los Angeles, 2019.

O interesse em analisar a relação entre o conceito de mega estrutura e *Blade Runner* reside no facto de, ao longo da história do cinema de ficção científica, ter sido uma visão urbana futurista de uso recorrente por parte dos cineastas, quer como tema principal de filmes, quer como símbolo ou metáfora. Filmes tais como *The Truman Show* (Peter Weir, 1998), *THX 1138* (George Lucas, 1971) e *The Island* (Michael Bay, 2005) evidenciam essa mesma proposição.

Pode compreender-se a noção de mega estrutura como uma ideia de arquitectura que procura resolver a cidade num só objecto, com grande densidade, que integra diversas funções e garante uma completa autonomia (ou quase) em relação ao exterior. Em *Learning from Las Vegas*, Robert Venturi contrapõe o conceito de *megastructure*, de forma bastante elucidativa, com o da cidade do *urban sprawl* e, citando alguns dos elementos que as caracterizam, podemos chegar a uma maior definição do conceito: *Heroic and original; Rejects explicit symbolism; Form; Pure architecture; Promoted by experts; "Correct" life-style; Technological feasible perhaps, but socially and economically unfeasible; Uses original creations; Makes a nice model; Instant city; Modern style; Science fiction; Visionary; The image of the middle-class intelligentsia.*<sup>49</sup> Podemos acrescentar, à tentativa de definição desta tipologia, que corresponde a uma visão (quase) utópica de cidade, espaço altamente tecnológico, uma construção distante do humano, feita com base numa criação individual ideal, olímpica.

Segundo Venturi, a sua criação é feita em oposição à *Sprawl City* (que é construída com base num processo cumulativo de necessidades ao longo dos tempos), uma distorção do processo de construção normal das cidades, em nome da imagem "moderna"<sup>50</sup>, que nos leva de novo para o homem forte da arquitectura modernista, Le Corbusier.

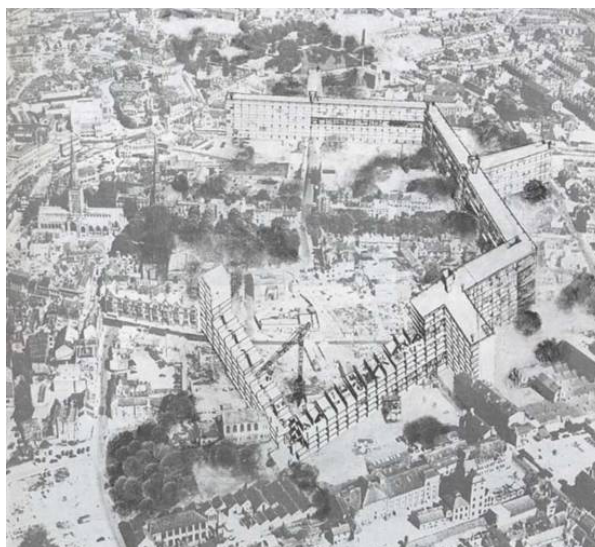
Corbu foi o precursor da visão *macro-urbana* de cidade, da tentativa de ordenar e resolver o desenho urbano através de construções gargantuanas. Nos tempos heróicos dos anos 30, o grande mestre da arquitectura moderna já havia planeado grandes estruturas para cidades como Argel e Rio de Janeiro. Em ambas as propostas o "grande urbanista" procurava, através duma "espinha dorsal" – que correspondia a uma grande auto-estrada, elevada acima da cidade dezenas de metros, onde os diversos serviços destinados ao seu "bom funcionamento" se inseririam sob o viaduto gigantesco – dar resposta às funções de cidade. Tais propostas megalómanas não passaram do papel, no entanto, pode considerar-se a *Unité d' Habitation* de Marselha como o protótipo da mega estrutura, a sua realização prática, numa escala mais reduzida. Este tipo de conceito foi retomado após a Segunda Grande Guerra, com principal fulgor, curiosamente, em dois dos países mais arrasados: o Japão e a Grã-bretanha. O reinventar da ideia, na época, aparecia como uma solução mais eficaz, mais ágil, para suprir a necessidade de habitação, combatendo a

de cima para baixo:

Fig. 124 - Golden Lane, Smithsons

Fig. 125 - Cúpula sobre Nova Iorque, Fuller

Fig. 126 - L'Architecture Mobile, Yona Friedman



cidade do *urban sprawl*, que então ganhava a sua maior definição.

A Europa tinha então iniciado uma época de revisão das suas premissas arquitectónicas (naquela que Reyner Banham denominaria de *Second Machine Age*) e, nesse contexto, a sucessão do Team X revelou-se particularmente importante. Analisando o que tinha falhado no movimento moderno dos anos 20, e demonstrando o seu fracasso, procurava-se, assim, salvaguardar o êxito, nos anos 60, de uma arquitectura plena de harmonia com a sua época. A sua visão surgia como reacção ao funcionalismo estrito que havia sido produzido nos CIAM, pela velha guarda moderna, e às implicações de *tabula rasa*, de raiz corbusiana.<sup>51</sup> As propostas dos Smithsons consistiam numa espécie de “Corbu versão *light*”, onde a apropriação do tecido urbano se faria menos violentamente de forma a procurar respeitar pré-existências, com o objectivo de tornar o movimento moderno mais “humano” – abandonando, parcialmente, o conceito de mega estrutura. Não questionando o racionalismo do velho mestre vão, no entanto, alterar ligeiramente os seus princípios: opuseram as funções de cidade corbusianas por categorias mais fenomenológicas de Casa, Rua, Bairro e Cidade; acabaram com o conceito de *tabula rasa* e propuseram grandes estruturas elevadas do chão, como uma segunda camada elevada de cidade, onde se aplicaria o conceito de *Bye-Law Street*, extraído de Bethnal Green.<sup>52</sup>

Mas os seus princípios mostraram-se tão incapazes de resolver as questões da cidade como os do seu mestre. Enquanto a distribuição casual, ramificada, podia, sem dúvida, ser vista como uma polémica contra a demolição geral e como um argumento a favor do desenvolvimento gradual, a colagem do protótipo Golden Lane como uma axonometria espectral, erguendo-se no meio das ruínas de Coventry, remetia os seus autores para o dilema central dos CIAM: imposta a um Coventry destruído pelos bombardeamentos, Golden Lane parecia tão contrária à continuidade da cidade existente quanto as projecções haussmannianas do Plano Voisin de Le Corbusier de 1925.

De salientar também o projecto de Bakema para Tel Aviv, que propôs um grande bloco mega estrutural, semelhante ao Obus para Argel, como um meio de ordenar a forma dispersa da cidade, na forma de superblocos contínuos, correndo ao lado duma auto-estrada. Ou seja, em Bakema observamos o reciclar do princípio corbusiano de mega estrutura como “determinante psicológico da posição” para a paisagem megalopolitana.<sup>53</sup>

Estas obras podem ser entendidas como o reflexo de um pensamento vanguardista que ocorria simultaneamente nos bastidores do planeamento urbano. No contexto de definição dos caminhos da arquitectura moderna mostrou-se particularmente importante a ideologia tecnocrática do americano Buckminster Fuller. Por volta de 1960, Banham já havia identificado Fuller como o paladino e redentor do futuro no seu livro *Theory and Design in the First Machine Age*. Fuller era um verdadeiro apologista da tecnologia, e a sua forma de pensar retórica, inventiva, bem como a sua concepção de arquitectura infra-estrutural, leve e *high-tech* tinha, à época, ganho uma grande influência na Grã-Bretanha, em paralelo com Kahn.<sup>54</sup>

Na qualidade de designer, Fuller já havia produzido diversos projectos que antecederiam o espírito da era espacial, entre eles uma cúpula geodésica sobre o centro de Manhattan (1962).

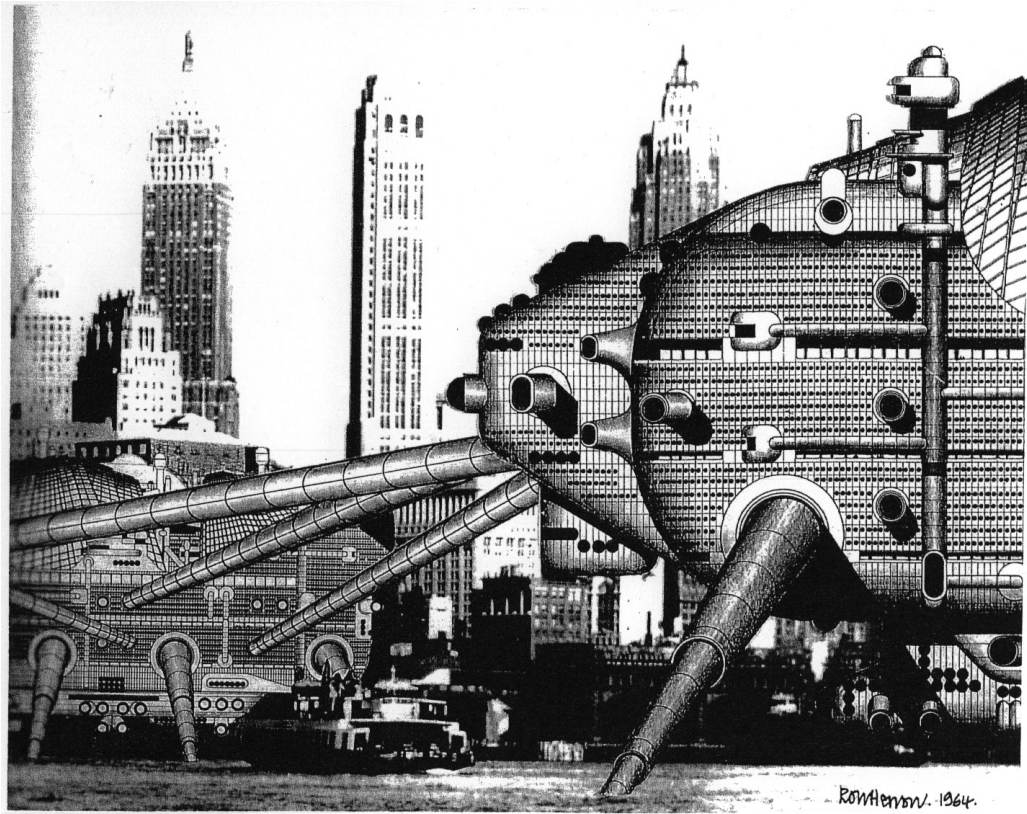


Fig. 127 - Walking City

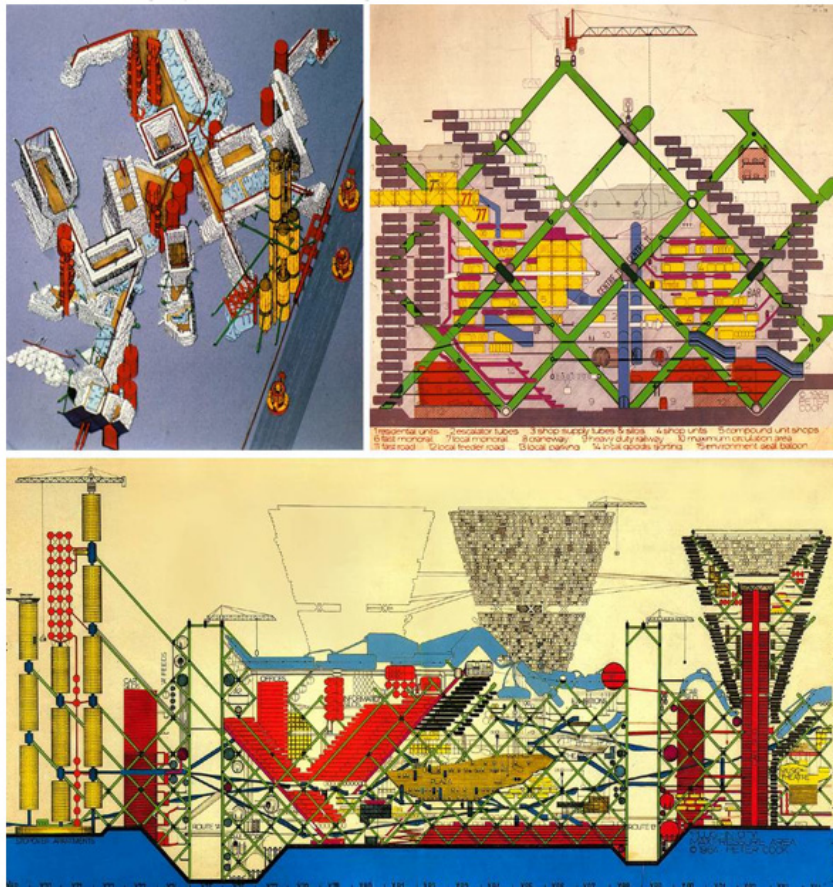


Fig. 128 - Plug-In City



Esse pulmão de aço urbano foi projectado como um escudo geodésico contra a poluição, uma estrutura que certamente poderia ser usada como abrigo contra a precipitação radioactiva, na improvável eventualidade de um ataque nuclear que não atingisse exactamente o alvo.<sup>55</sup> Conjuntamente com a obra de Yona Friedman, *L'Architecture Mobile* (1958), que propunha a criação de uma estrutura sobre a cidade que permitisse que os seus habitantes a apropriação da mesma ao construírem as suas casas de acordo com as próprias necessidades e ideias, exerceram ambos uma enorme influência no grupo inglês de *Archigram*.<sup>56</sup>

O legado *Archigram* é constituído por uma série de planos visionários únicos que pretendiam mostrar a sua visão do que seria possível se se explorasse a utopia sem limites. Reagindo contra o funcionalismo moderno, considerado, por eles, como castrador da criatividade – mas fundando, da mesma forma, os seus princípios na tecnologia – publicaram os seus projectos na revista *Archigram* (architecture+telegram)<sup>57</sup>, deixando patente que o objectivo principal do grupo era comunicar uma mensagem verdadeiramente nova e imediata acerca da natureza da arquitectura. Libertando-se dos grilhões modernistas, as suas propostas transpareciam como um jovial e fresco caminho para a arquitectura e, sob a forma de um poema de um dos membros do grupo, David Green, deixavam patente na publicação inaugural que as suas intenções puramente visionárias constituíam mais um manifesto neo-futurista, uma arquitectura de carácter retórico-reflexivo, do que propostas de arquitectura reais.<sup>58</sup>

Tal como os futuristas, eram animados pelo espírito dinâmico da metrópole moderna, mas também pela possibilidade imaginativa fornecida pelas novas tecnologias associadas à exploração espacial e o vigor induzido pelo espírito de mudança. A sua estética encontrava-se em consonância com o *pop* e a cultura de consumo que se havia generalizado na época e tinham igualmente um interesse na ficção científica e na imagética da banda desenhada, usando a mesma como meio de comunicação da sua primeira grande exposição *Living City*. Nessa exposição não era proposto nenhum tipo de cidade, mas eram sugeridas estratégias radicais para desenvolver a cidade rapidamente, respondendo às mudanças de estilo de vida, trabalho e lazer que se verificavam na época, e que viriam a marcar o trabalho desenvolvido por este grupo de jovens recém-licenciados.

Após *Living City*, dois projectos foram lançados por este grupo, todos eles centrados na ideia de rejuvenescer e criar cidade. O primeiro, *Walking City* (1964) – uma interpretação literal do aforismo de Corbu “a casa é uma máquina de morar” –, consistia na ideia de imensas estruturas com inteligência própria e munidas de patas – algo semelhante ao cruzamento de um arranha-céus com um insecto – que tinham o objectivo de caminhar pelo mundo fora, para onde as suas habilidades e recursos se mostrassem necessários. Várias dessas cidades poder-se-iam conectar entre si constituindo maiores *metrópoles andantes* quando necessário, para depois se dispersarem, quando o seu poder concentrado já não fosse necessário. Inspirado nas enormes estruturas que suportam plataformas para o lançamento de foguetões (nomeadamente as de Cape Kennedy),<sup>59</sup> *Walking City* tinha o objectivo de visitar as pequenas cidades do campo como forma de lhes prover os elementos de cultura e entretenimento da grande cidade, durante os seus devaneios por um mundo pós-nuclear.<sup>60</sup> Observamos aqui, tal como em Fuller, a partilha da

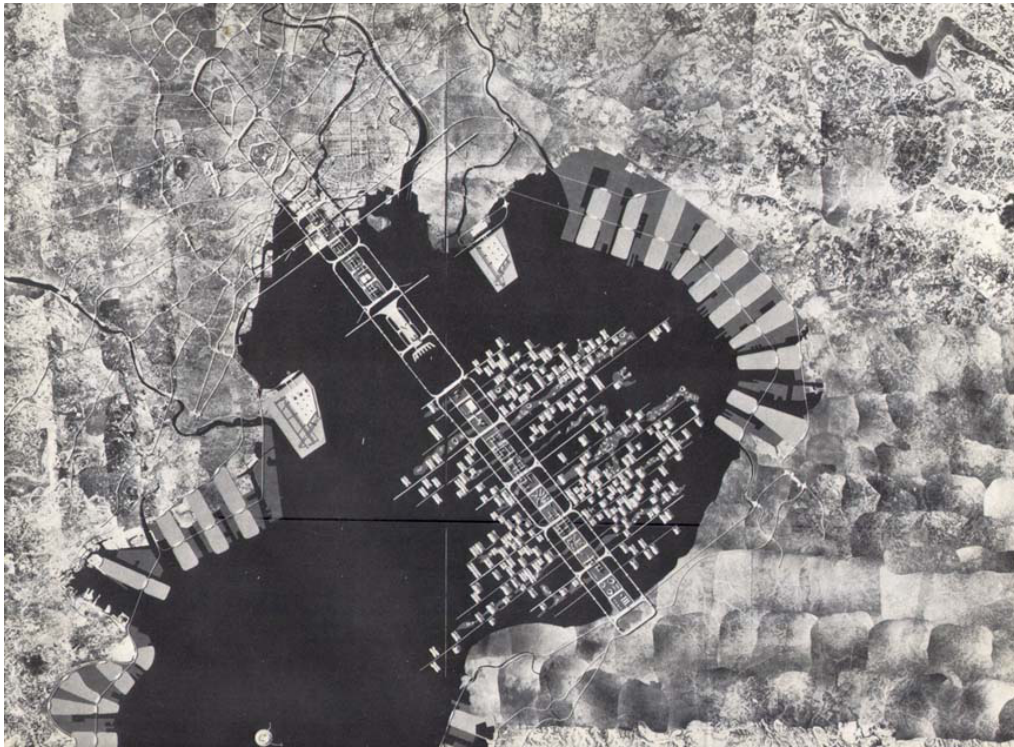


Fig.129 - Projecto para a baía de Tóquio, Kenzo Tange

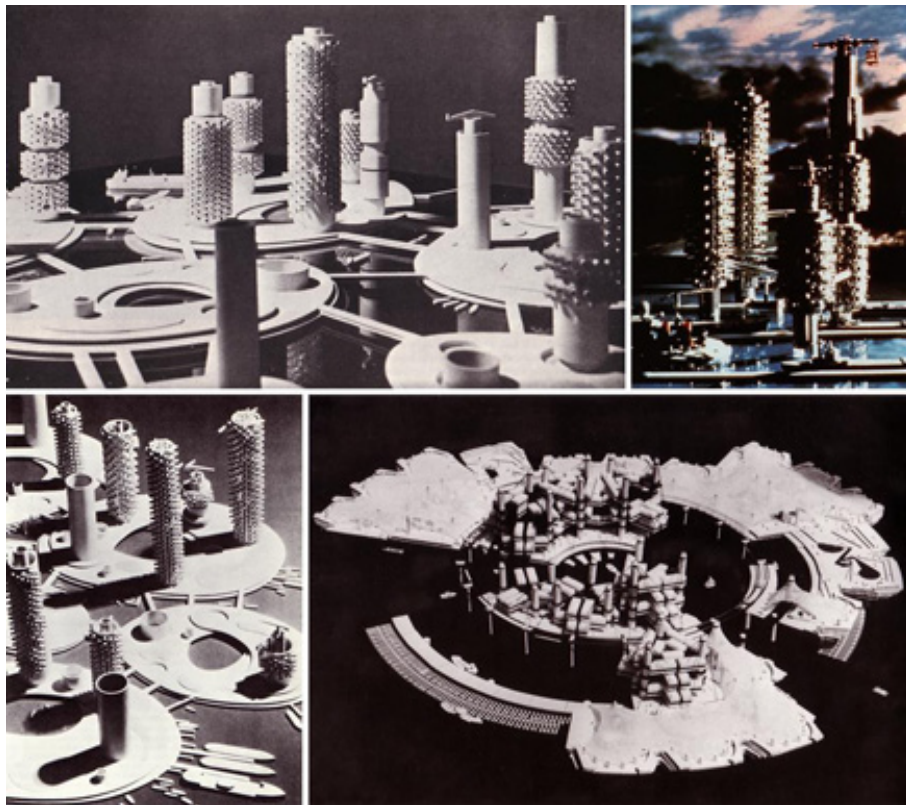


Fig.130 - Marine City, Kikutake

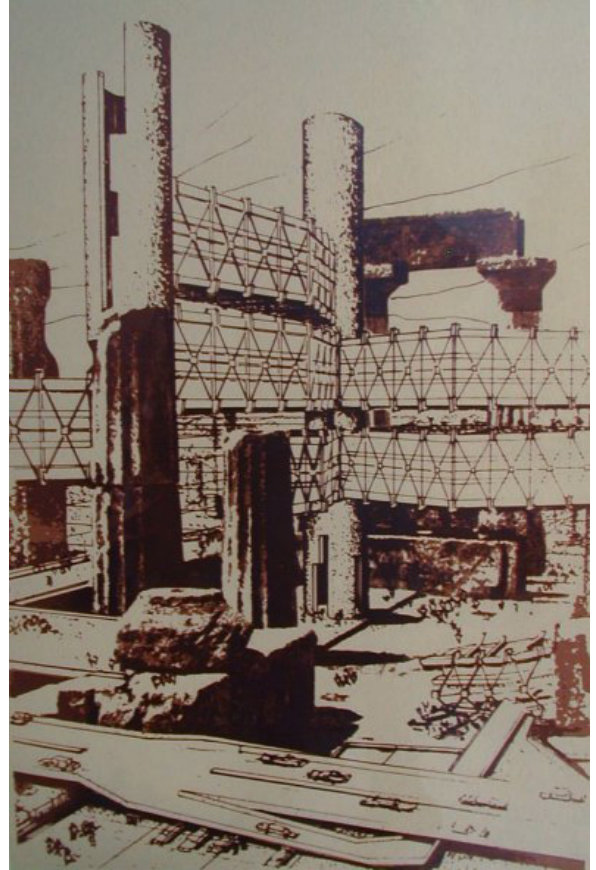
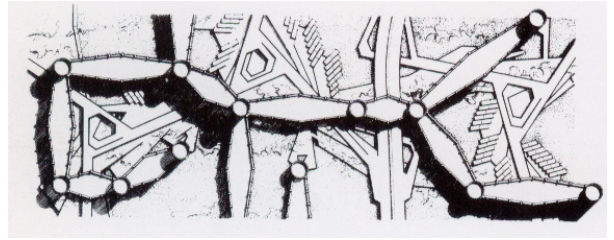
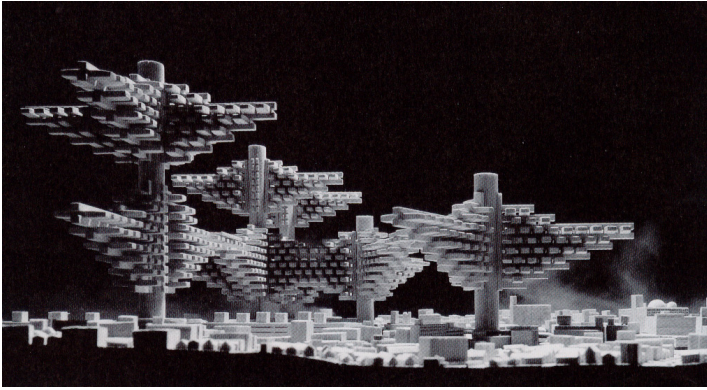
visão cataclísmica com *Blade Runner*, mas revemos também uma intenção presente nas preocupações dos arquitectos ingleses desta época – o recobrar da ferida psicológica provocada pela guerra, através do divertimento.

O próximo desses projectos seria *Plug-in City* (1964-6), publicado na *Archigram 5*. Sempre inspirados na exploração espacial e sua tecnologia, *Plug-in City* consistia numa treliça gigante de metal, na qual vivendas em forma de célula ou outros componentes standard podiam ser acoplados. Este projecto partia da junção de vários elementos já explorados nas publicações anteriores: a *capsule* (módulo de habitar que correspondia a uma *casa móvel* supostamente de baixo custo, fazendo a analogia a um Ford),<sup>61</sup> a ideia de tubos como forma de intercomunicar entre estruturas e a torre como elemento que pode gerir e integrar essas mesmas estruturas, servindo de articulação da cidade. Um *monorail* era providenciado como forma de ligar esta cidade às demais. A ideia era formar uma *more sophisticated skyscraper city (as opposed to a city which is the collection of skyscrapers – and relative to only one level of circulation)*.<sup>62</sup> A ideia de mobilidade surgia de novo nesta cidade intercomunicante, e fácil é imaginarmos a interacção entre ambas, *Walking* e *Plug-In City*.

O grupo Archigram não tinha qualquer problema em usar mega estruturas – ignorava as consequências sociais e ecológicas das suas diversas propostas mega estruturais (ao contrário de Fuller) – e, se *Walking City* possuía um carácter fantástico facilmente perceptível, *Plug-In City* servia o típico exemplo da qualidade retórica dos seus projectos.

Na década de 50, também os metabolistas japoneses propuseram mega estruturas como antídoto ao problema gerado pela superpopulação e consequente *urban sprawl*, uma alternativa viável ao crescimento exponencial das cidades japonesas<sup>63</sup> (onde revemos a oposição entre ambos os conceitos, já acima explicitada). No *ethos* de ambos os grupos é que se encontra a maior distinção: enquanto os *Archigram* tencionavam criar uma arquitectura retórica, os metabolistas viam na mega estrutura uma solução viável para o problema da reconstrução das suas cidades, arrasadíssimas pelos bombardeamentos americanos. Kenzo Tange, declaradamente influenciado pelos ideais de Corbusier – que tinham grande validade num país verdadeiramente pró-progressista como é o Japão –, foi o primeiro a propor um sistema de escala gigante, no projecto para a baía de Tóquio que em 1959 foi apresentado no CIAM do *Team X* realizado em Otterloo, em conjunto com trabalhos desenvolvidos pelos seus alunos – os jovens metabolistas, que o vislumbravam como figura paternal. No seu livro *Megastructures*, Reyner Banham afirmaria que o projecto para a Baía de Tóquio era “the [megastructure] movement's major masterpiece” e também que “made Japan the fount of inspiration for architectural and urban visionaries for most of the sixties”.<sup>64</sup>

Na *World Design Conference* – que teve lugar no Japão, em 1960 – os jovens japoneses apresentariam o seu primeiro manifesto, *Metabolism 1960 – a Proposal for a new Urbanism*. A visão dos metabolistas mergulhava as suas raízes na cultura japonesa, em particular na noção de tempo, considerado como uma identidade preciosa que determina que cada ser, cada indivíduo, desvanesce em algum ponto da temporalidade. O temporário ganha uma outra definição, aceite



em sentido horário:  
Fig. 131 - Clusters in the Air  
Fig. 132 e 133 - City in the Air  
Fig. 134 - Nagakin Tower  
Fig. 135 - Shizuoka Shimbun Building



como condição, reflexo do carácter efémero do seu território – devido à destruição contínua de edifícios e cidades ao longo da história, tanto por catástrofes naturais como por guerras – o que deu à população japonesa, nas palavras de Kurokawa “an uncertainty about existence, a lack of faith in the visible, a suspicion of the eternal.”<sup>65</sup> Daí advém a ideia de que tanto edifícios como cidades deviam comportar-se o mais naturalmente quanto possível e que deveriam encontrar-se em harmonia com o resto da natureza, visto que lá só tem lugar o temporário.

As visões de cidades do futuro habitadas por um enorme número de pessoas eram, então, caracterizadas por estruturas flexíveis e extensíveis de grande escala, que teriam um processo de crescimento orgânico. Acreditavam, assim, que as regras para a transformação do espaço continham o futuro para a sociedade e cultura, demonstrando o carácter filosófico subjacente à implementação do *Metabolismo*.

Vários objectos visionários foram criados, desde cidades flutuantes – *Helix City* (Kisho Kurokawa, 1961) ou *Marine City* (Kiyonori Kikutake, 1958-63) – constituídas por mega estruturas “de encaixe”, nas quais células vivas seriam reduzidas a casulos pré-fabricados presos a enormes arranha-céus helicoidais, até aos projectos *City in the Air* e *Clusters in the Air* de Arata Isozaki, estruturas imensas sobrevoando a cidade, em muito similares aos seus contemporâneos britânicos. Alternativamente aos *Archigram*, no projecto *Marine City* de Kikutake, as células seriam ligadas, como lapas, às superfícies internas e externas de grandes cilindros flutuando no mar.<sup>66</sup>

As diversas cidades flutuantes de Kiyonori Kikutake estão, certamente, entre as visões mais poéticas do movimento metabolista. Contudo, apesar da proliferação de plataformas de perfuração de petróleo em alto mar, com os seus complementos funcionais dedicados à extracção de energia, as cidades marinhas de Kikutake parecem cada vez mais remotas e inaplicáveis à vida quotidiana tanto quanto as mega estruturas de *Archigram*.<sup>67</sup>

Um testemunho do vanguardismo retórico do movimento está no facto de se ter voltado para práticas mais convencionais, tendo muito poucos projectos realizados (actualmente com parte do seu legado abandonado ou ameaçado de demolição), em grande parte devido às suas estruturas serem complicadas de construir e modificar, exigindo um nível elevado de complexidade tecnológica. Como marca do seu espírito deixaram alguns edifícios que reflectem nitidamente as ideias do movimento: Nagakin Tower em Tóquio (Kiyonori Kikutake, 1958), Shizuoka Shimbun Building em Shimbashi (Kenzo Tange, 1967) ou o New Sky Building em Shinjuku são alguns exemplos.

Talvez o mais impressionante, e que leva ao extremo a aplicação das teorias metabolistas, é a Nagakin Tower, estrutura com cápsulas para solteiros, que consiste em duas torres portantes que contêm todas as infra-estruturas, circulações verticais e tudo o que é necessário para o funcionamento das cápsulas, que por sua vez lhes são acopladas – funcionando como um módulo de engenharia espacial.

Os metabolistas influenciaram a cultura japonesa, e desde os anos 80 que o Anime e a Manga versaram extensamente sobre os seus temas, em distopias com mundos à beira da aniquilação

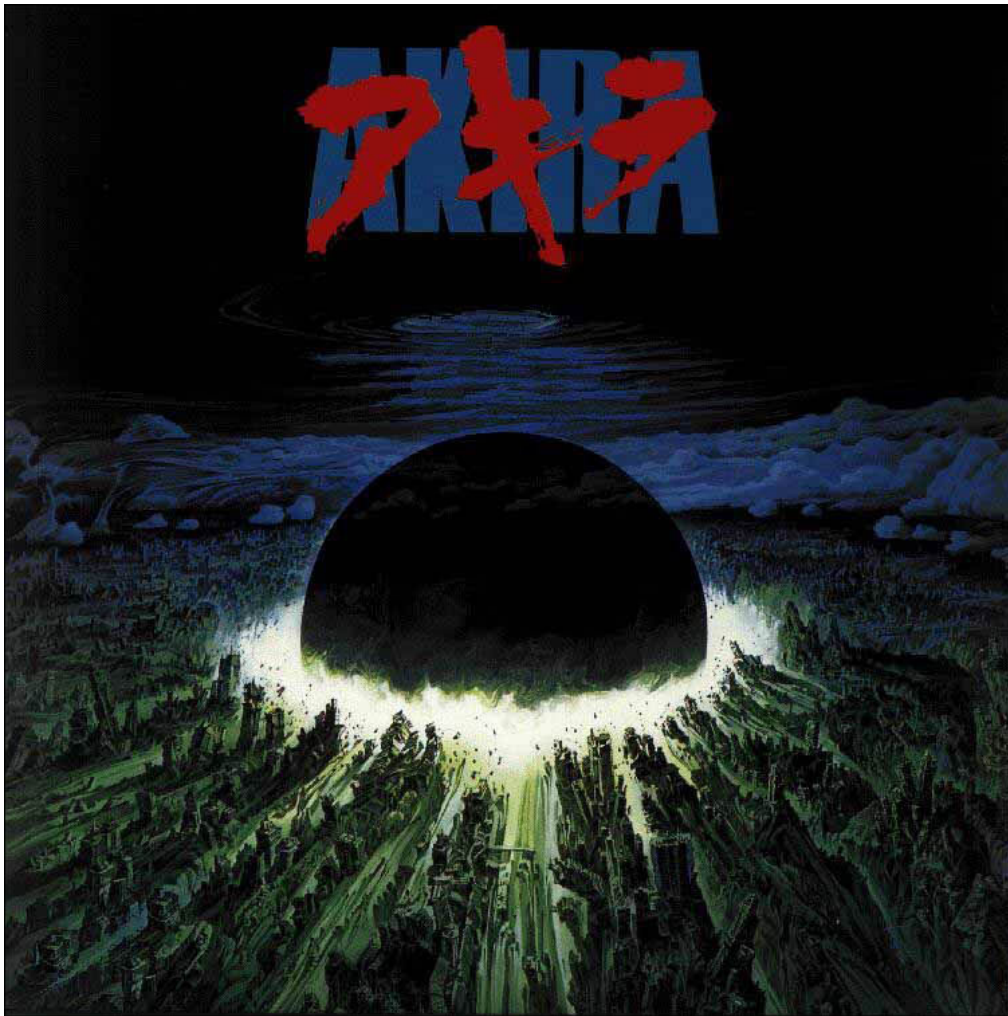


Fig.136 - Aniquilação total em *Akira*



Fig.137 - Sede da polícia em *Blade Runner*

total e de cidades mutantes. A devastação apocalíptica é um dos temas recorrentes na Manga e no Anime (e também no *cyberpunk*), tal como a densidade urbana, a cidade como ser pensante e a monumentalidade. Contudo, ao contrário dos modernistas ocidentais – que queriam varrer a história para criar a *tabula rasa* imaculada para a aplicação das suas visões – os metabolistas aceitavam o velho e o construído, edificando a cidade ao seu redor, díspar em relação às normas estéticas existentes. Esta abordagem dá à Tóquio real a sua distinta aparência imprevisível e incompatível. Também na Manga e no Anime as cidades crescem para fora da devastação, em todas as direcções; em construção e destruição contínua, este é o ingrediente particularmente asiático no género, em que a cidade está sempre incompleta, sempre intranquila. Aqui, as utopias são obrigadas a falhar, mas das suas ruínas emerge o impulso para a regeneração urbana.

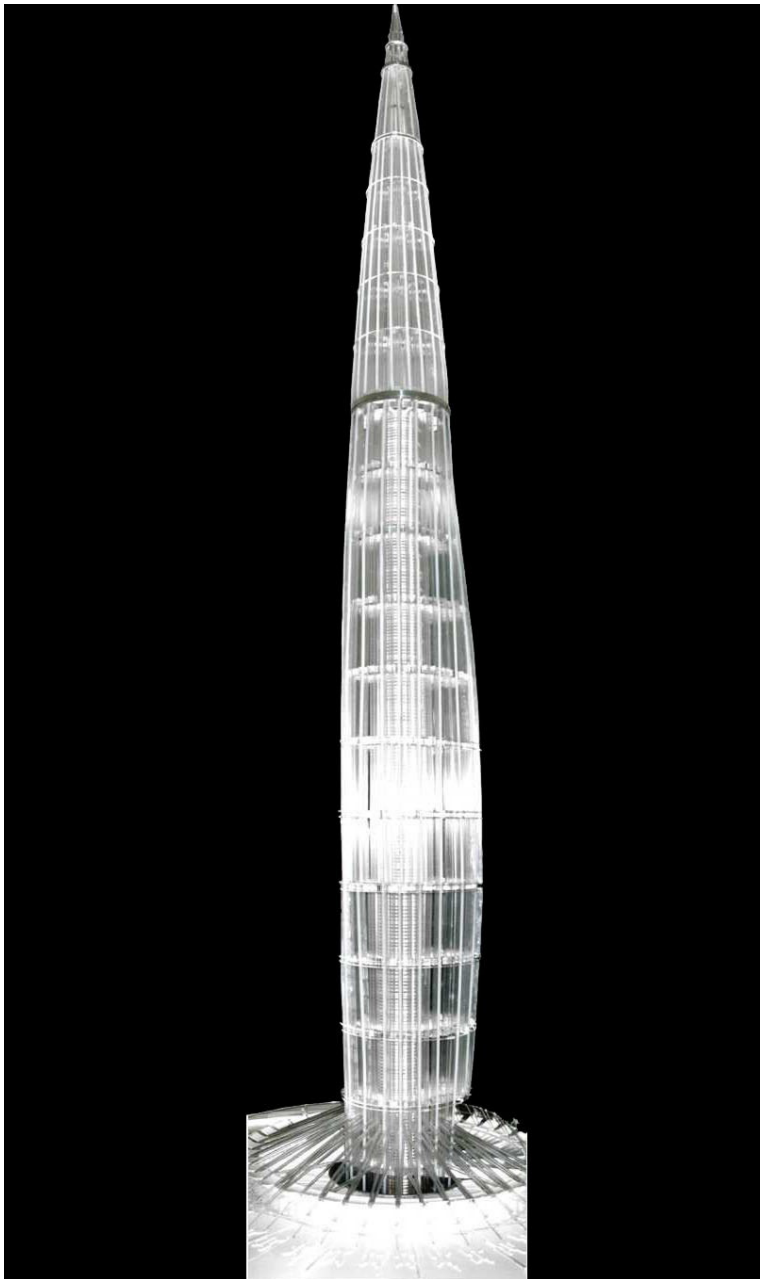
No cinema, a mega estrutura continuou a ser vista como objecto castrador, manipulador – notório em *The Truman Show*, por exemplo, apresentada como o microcosmos que retém Truman – e pertencente ao campo da distopia, nunca o espaço positivo e agradável que os arquitectos têm em mente. Geralmente, a visão de um futuro tecnocrático acompanha a trama, num cenário de controlo permanente dos seus habitantes. O filme *THX 1138* ou o recente *The Island* corroboram esta afirmação: em ambos é um espaço autónomo, mas hermético, artificial e contra natureza, aprisionando os seus ocupantes e usando a sua autonomia com o objectivo de os ludibriar, de precaver a necessidade de fuga. No filme *Star Wars* (George Lucas, 1977) é retratada como símbolo do mal e da destruição planetária – a *Death Star*. Em *Blade Runner* também ocupa uma posição autoritária, símbolo de controlo da *Tyrell Corporation* sobre a cidade (sobre o mundo), omnipresente nos seus 700 andares acima do solo. O *visual futurist* do filme, Syd Mead, admite a influência de alguns dos projectos dos arquitectos da sua geração e vinha a desenvolver ideias de mega estruturas desde os anos 60.<sup>58</sup> O edifício da *Tyrell* é também comparável à impressionante *Stadtkrone* de *Metropolis*, se bem que a “Nova Torre de Babel” é, em muito, similar ao edifício da polícia, contudo, em *Blade Runner*, a escala é maior, servindo o mesmo para a escala da cidade – estaremos nós, contemporaneamente, também a subir na escala?

Os últimos 100 anos de história demonstram-nos que sim, cada vez construímos mais, mais alto: a corrida pelos céus, como já foi referido, teve o seu início no século XIX e ainda continua, com a marca colocada – pelo futuramente concluído Burj-Dubai – nos 818 metros, totalizando 162 pisos. As estruturas que eram impraticáveis há 50 anos (como o arranha-céus de Wright, que tinha 1600m), actualmente, com a tecnologia de que dispomos, facilmente se tornariam realidade (e o Burj-Dubai é a prova viva).

Obviamente, daqui até aos 700 andares enunciados em *Blade Runner* para 2019, é uma viagem e tanto, mas não esqueçamos que o cinema, “fiel” representante da realidade, tem a capacidade de hiperbolizar as coisas, como forma de lhes dar relevância.

Koolhaas, no seu livro *S, M, L, XL* deixa bem claro o lugar que a grande escala ocupa no urbanismo do século XXI. Usando as suas palavras:

[The 20<sup>th</sup>] century has been a losing battle with the issue of quantity. (...) urbanism has been unable to invent and implement at the scale demanded by its apocalyptic demographics. (...) Even as the apotheosis of



em sentido horário:  
Fig. 138 - Torre Biónica, Eloy Celaya  
Fig. 139 - Burj-Dubai, SOM  
Fig. 140 - Crystal Island





urbanization is glaringly obvious and mathematically inevitable, a chain rear-guard, escapist actions and positions postpones the final moment of reckoning for the two professions formerly most implicated in making cities – architecture and urbanism.<sup>69</sup>

Vemos, no seu discurso, que a questão não se encontra em se podemos ou não optar pela escala *XL*, mas sim, até quando o iremos adiar?

Nos países do Sudoeste asiático, que servem de base para a tese de Koolhaas, a procura por mais densidade é, cada vez mais, uma necessidade, sob pena de acabarem com o seu espaço desocupado (*i.e.* natural): o governo de Shanghai manifestaram recente interesse na Torre Biónica<sup>70</sup>, um edifício com 1200 metros, capaz de fornecer *habitat* para 100 mil pessoas nos seus 300 andares (uma autêntica cidade vertical contendo funções desde hospitais a correios), como meio para reduzir a congestão urbana e libertar espaço na cidade, tornando-o verde; o britânico Norman Foster também projectou em 1989 a Millennium Tower, dois quilómetros ao largo da baía de Tóquio, projecto bastante similar à Torre Biónica, mas com 840 metros<sup>71</sup>; e estes são, naturalmente, apenas alguns exemplos.

A questão é, como Venturi<sup>72</sup> e o cinema evidenciam, que vivência humana se torna possível nesses espaços; mas como Foster afirma:

The new millennium is approaching, and fortunately not all architectural culture is closed up in its shell, looking for the main disciplinary principles or for the bedrock of its own language. An important part of it doesn't want to give up its responsibility in building of our habitat, and is projecting that of the future, looking for possible solutions to current problems. But it is doing this keeping in consideration what we are, and not what we would like to be or what we have been.<sup>73</sup>

Norman Foster viu outro seu projecto, o Crystal Island para Moscovo, adiado indefinidamente em 2009 devido à crise económica. De outra forma (provavelmente até 2019) poderíamos contar com 2,5 milhões de metros quadrados, em 450 metros de altura, uma autêntica cidade com tudo o que possamos imaginar, desde hotéis a espaços comerciais, residências... enfim, tudo o que é necessário para o funcionamento da cidade.<sup>74</sup> Certo é que, tal como no cinema, a escala tem aumentado e, provavelmente, um dia, a mega estrutura será uma realidade.



Fig. 141 - A rua em *Blade Runner*

## 4.4- DUAS PERSPECTIVAS: A MESMA PELÍCULA

### CRÍTICA À CIDADE CONTEMPORÂNEA

Na óptica contemporânea, o que mais atrai e surpreende no filme de Ridley Scott – e o que mantém em parte o seu sucesso após 27 anos – é a sua aterradora capacidade profética: Scott e a sua equipa, como num *fast-forward* à sociedade pós-industrial de então, foram capazes de retratar admiravelmente várias das questões que afectam a realidade contemporânea: emigrantes ilegais invadem o sul da Califórnia; começamos só recentemente a lidar com os dilemas éticos relativos à clonagem e à engenharia genética; as cidades americanas encontram-se em pior estado do que estavam há uma década, e assistimos a uma escalada de violência.<sup>75</sup> Tal como o realizador do filme declarou: “[*Blade Runner*] depicts a road we’re heading down now – class separation, the growing gulf between rich and poor, the population explosion – and it offers no solutions.”<sup>76</sup> Como projectar o futuro implica, necessariamente, um saber intrínseco em relação ao momento presente e passado, é de interesse indelével, num estudo da cidade fílmica, mapear a relação entre *Blade Runner* e as diversas questões relativas ao seu tempo, à sua sociedade, à sua cidade.

Em contraste com *Metropolis* – cuja crítica social era algo central na narrativa –, em *Blade Runner* as questões sociais diluem-se um pouco; se nos tempos conturbados da cidade industrial havia uma demarcação clara dos problemas, em que a maioria da população era pobre, com uma disparidade social que era visível fisicamente (maioritariamente sob a forma de *slums*), na sociedade pós-industrial os problemas ganham uma definição diferente, ou antes, as suas fronteiras são mais esbatidas e os problemas tornaram-se menos óbvios<sup>77</sup>; considerando o facto de a realidade dos anos 80 ser manifestamente melhor que a dos anos 20,<sup>78</sup> essas serão algumas das razões para uma abordagem menos visível em *Blade Runner*. Todavia, dado o carácter meticuloso de Ridley Scott, não significa que não estejam presentes.

Se fizermos um *zoom out* e olharmos para o filme panoramicamente, qual será a visão de Los Angeles 2019?

Uma cidade abandonada pelas classes alta e média e dominada por corporações, onde resta a classe pobre (um conjunto de párias que dominam a cidade), com meia dúzia de senhores nas *penthouses*, bem acima das ruas onde se encontra a população, situados no *ghetto* gigante de 90 milhões de pessoas.<sup>79</sup> Essas são as características genéricas da cidade de *Blade Runner*.

Correspondendo à metrópole que é o universo (com as colónias do *Off-World*), a cidade é remetida ao papel de um grande subúrbio, espaço periférico de segregação dos seres considerados dispensáveis (lembrando a visão da raça ariana), abandonados na Terra como forma de os separar dos que são dignos, que só tem sentido existencial por proverem as colónias dos bens necessários (*e.g.* replicantes). Poder-se-ia argumentar que o facto das corporações dominarem a cidade é aqui uma analogia ao crescendo de poderio por parte dos agentes económicos, ou mesmo – em termos de urbanismo –, uma analogia à reconstrução das cidades no pós-guerra, maioritariamente dominada por grandes construtoras, levando a cabo os seus planos

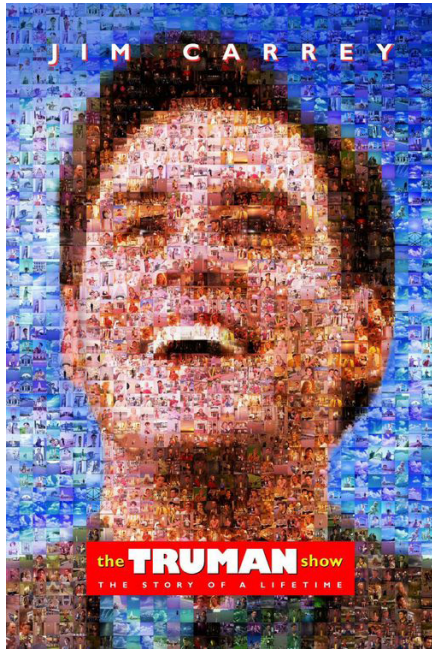


Fig. 142 e 143 - Poster de *The Truman Show* e família tipicamente suburbana dos anos 50: as semelhanças são notórias



Fig. 144 - Sea Haven Island, *The Truman Show*



Fig. 145 - Seaside Florida e Sea Haven Island

pseudo-corbusianos. Mas, apesar da aparente veracidade da primeira, a última parece altamente improvável ou mesmo descabida, apenas pertencente ao universo especulativo.

Se pensarmos qual seria o pesadelo do urbanista nos inícios da década de 80, esta ficção parece terrivelmente familiar; genericamente falando, consistiria na reconstrução do pós-guerra e seus resultados, a “evolução” de *slums* em *ghettos*, e uma forma de cidade, se assim se poderá chamar, associada à primeira, o subúrbio.

Apesar de a sua existência se atribuir ao século XIX, os subúrbios tinham ganho outra definição no pós-guerra, com a maioria do esforço construtivo exercido na direcção da periferia.<sup>80</sup> No seu nascimento, associado aos caminhos de ferro, viver num subúrbio era como viver num “estado ferroviário (...) estado cuja existência transcorria a poucos minutos a pé da estação, a poucos minutos a pé das lojas, e a poucos minutos a pé do campo.”<sup>81</sup> Com a revolução causada por Henry Ford, e a consequente massificação do automóvel, as cidades libertaram-se da necessidade de densificar (imposta por restrições de mobilidade e custos infra-estruturais); e tanto que foram as condições criadas, que foram aproveitadas: com o *boom* populacional, as cidades, e as construtoras, viram-se com a necessidade e a oportunidade de providenciar habitação para as pessoas e, com o crescimento do consumo automóvel, a resposta foi a criação de subúrbios.<sup>82</sup>

Pioneiros, este foi o modelo que os EUA adoptaram, uma vez que aí foram reunidas mais rapidamente as condições necessárias e por não haver a tradição de vida urbana europeia; Los Angeles tornou-se o paradigma: a cidade da auto-estrada, com um sistema de transporte público desprovido de eficácia – sem qualquer tipo de comparação ao da sua arqui-rival Nova Iorque – tornou os seus habitantes totalmente dependentes do automóvel, dando azo à conhecida interminável expansão horizontal.<sup>83</sup> O subúrbio significava uma suposta melhor qualidade de vida, com a prometida proximidade ao campo na forma de casas unifamiliares, mas rápido, fruto do isolamento social decorrente – feito para o carro – tornou-se um lugar psicologicamente destrutivo, monótono e repetitivo. O resultado foi um interminável tecido urbano amorfo, a poucos minutos de carro até às lojas (na forma de McDrives, E-Marts e Holiday Inns) e com um contacto ínfimo, falso, com o campo.<sup>84</sup>

*The Truman Show* (Peter Weir, 1998) é um filme crítico da vida suburbana, demonstrando o seu carácter hermético. Num mundo em que a tecnologia atingiu uma complexidade tal que as câmaras de filmar são do tamanho da cabeça de um alfinete, foi criado um *reality show* que segue Truman desde a sua gestação, sem que ele tenha conhecimento. Truman vive na comunidade de Sea Haven Island – o modelo típico de subúrbio norte-americano (na realidade, Seaside, Florida)<sup>85</sup> – e leva uma vida de dissimulação e controlo, repetitiva e sem sentido, baseada numa cultura de consumo que o mantém feliz, ignorante e preso no seu mundo – que na realidade não passa duma mega estrutura. Todos os dias faz a mesma coisa, à mesma hora: acorda e dirige-se para o trabalho de carro, passando pelos mesmos vizinhos; quando chega compra a mesma revista no mesmo quiosque e cruza-se com as mesmas pessoas; regressa, cuida do relvado, janta e dorme para iniciar um “novo” dia.



Fig. 146 - Publicidade a Levittown: o protótipo do subúrbio americano



Fig. 147 - Antes campo de batatas; agora, subúrbio amorfo: Levittown

Pode-se considerar, a vida de Truman, como agrilhoadada pelo *American Dream*, isto é, o ideal do pós-guerra de possuir uma casa, mulher, carro e um trabalho de secretária (como Marlon se refere no filme: “You gotta desk job. I'd kill for a desk job.”). *The Truman Show* é assim uma forte metáfora à vida suburbana (em particular dos anos 50),<sup>86</sup> em que o homem tem um trabalho para o qual não encontra sentido, e a mulher se sente presa na sua vida de dona de casa; em que o seu conhecimento do mundo se cinge ao percurso de carro entre casa e trabalho, e aos relvados e casas unifamiliares espalhados em campo aberto; onde a televisão é a porta para o mundo, e onde vêm os anúncios para os artigos que vão comprar nas grandes superfícies comerciais à beira da estrada.

A fuga de Truman pode ser vista como analogia ao desejo de romper com um espaço que mantém as pessoas confinadas às mesmas práticas rotineiras, que se limitam a viver a vida que lhes entra pela casa através da televisão, e Fiji aparece como a oportunidade de se evadir, de se libertar da vida asfixiante que leva nos subúrbios.

Tal como o criador do programa, Christophe, se refere à vida de Truman: “I gave him a normal life” quando confrontado por Sylvia; uma vida normal, comum, pacífica, mas vazia e insípida, reflexo da vida amorfa no subúrbio americano, “comunidades” caracterizadas por não se potenciar a vida social.<sup>87</sup>

Contudo, nem só se observavam características negativas: o subúrbio existia porque as pessoas queriam mover-se para lá, era mais vantajoso – principalmente para famílias com crianças – morar num lugar menos denso, menos confuso, basicamente, sem os aspectos obnóxios da metrópole.<sup>88</sup> Em resposta, no final da década de 60, havia diversos planos urbanistas que procuravam recriar o ambiente da cidade pequena – nomeadamente a RPAA – ou, em alternativa, a tentativa de emular a variedade de áreas intra-urbanas – com Nova Iorque a servir como um dos exemplos clássicos. A ideia negativa de subúrbios ganhou menos validade, havendo um grande investimento no conceito de subúrbio (tanto em Los Angeles como em qualquer lugar) e relevar problemas muitas vezes causou reacções hostis.<sup>89</sup>

Exemplo da aceitação do subúrbio por parte de arquitectos é o livro *Learning with Las Vegas*, de Robert Venturi e Denise Scott Brown. Uma autêntica declaração da rejeição dos princípios modernistas, sustentava agora, com veemência, que a civilização à beira da estrada do subúrbio norte-americano (aqui representada pelo *Strip* de Las Vegas) não deveria ser julgada pelos critérios funcionalistas, que até então haviam determinado o triunfo do Estilo Internacional dos anos 30. “Aprender com a paisagem existente”, começavam eles, “é, para o arquitecto, uma forma de ser revolucionário. Não de modo óbvio, ou seja, demolindo Paris e começar tudo de novo, como sugeria Le Corbusier nos anos 20, mas por outros meios, mais tolerante; isto é, questionando a nossa maneira de olhar as coisas.” Estudaram Las Vegas “como um fenómeno de comunicação arquitectónica”, e porque as pessoas agora se deslocavam de carro a altas velocidades e amiúde, através de modelos complexos, afirmavam que toda uma nova arquitectura de signos havia surgido para orientar e persuadir: “o signo gráfico no espaço tornou-se a arquitectura dessa paisagem”, enquanto o prédio em si fica atrás, semi-oculto – como a maior



Fig. 148 - Vista sobre o edifício da Tyrell Corporation



parte do ambiente – pelos carros nos parques de estacionamento.<sup>90</sup>

Mas nada disto é nítido no filme de Scott. A cidade, como já foi referido, é um modelo híbrido, uma intermitência constante entre Nova Iorque e Los Angeles, e possui muito mais características que podemos atribuir à primeira. Contudo, há dados acerca da sua produção que nos dão conta de que Ridley Scott estava ciente da possibilidade da cidade de *Blade Runner* se reportar mais próxima da actual Los Angeles. Como Scott admitiu

At one point we were going to call the city San Angeles, which would of course have suggested that the 800-mile-long Western seaboard had been transformed into a single population centre with giant cities and monolithic buildings at each end, and then this strange kind of awful suburb in the middle.<sup>91</sup>

Em algumas sequências persistiu a imagem da tal *strange awful suburb*. Quando somos levados de *spinner* em direcção à sede da Tyrell Corporation, ao seu redor vemos essa imagem típica de Los Angeles, a do subúrbio que ocupa a perspectiva até ao horizonte. Não obstante, essas sequências quase parecem pertencer a um filme diferente do que o que nos mostra as imagens das cenas de rua, tipicamente nova-iorquinas, como já foi referido.

Voltando a atenção para Nova Iorque, o grande problema não era o isolamento social que ocorria nos subúrbios, mas sim problemas na sua área central, nas zonas mais antigas da cidade como Brooklyn. Nas décadas de 60 e 70 a cidade encontrava-se num período de declínio associado ao desaparecimento do emprego industrial, exacerbado pelo abandono de parte da rede de transporte, declínio de serviços e infra-estruturas públicas, e dificuldades no governo municipal, nomeadamente, a incapacidade de lidar com o crime.<sup>92</sup> No início da década de 80, as zonas centrais da cidade – bem como de grande parte das cidades norte-americanas – caracterizavam-se por um esvaziamento, já que a maioria branca tinha a possibilidade monetária de se mudar para os subúrbios, sendo substituídos por indivíduos pobres (de raça negra ou imigrantes de outras etnias) que vinham das zonas rurais em busca do *American Dream*, ocupando as zonas devolutas da cidade.<sup>93</sup> Assim, diversas partes da cidade encontravam-se *ghettoizadas*, completamente segregadas no seu âmago, ignoradas pela municipalidade ou pelo resto dos habitantes da cidade.

Ao comparar a cidade de Nova Iorque dos anos 80 com a da sua infância, Lewis Mumford (já com 86 anos de idade) ponderava friamente sobre

(...) a mais ominosa escalada de violência e de ilegalidade, que, na cidade da minha juventude, costumavam estar confinadas, como um cancro, a certas áreas da cidade como Bowery ou Hell's Kitchen. Esses bairros ainda não haviam derramado a sua purulência na corrente sanguínea da cidade (...) era possível a homens, mulheres e crianças, mesmo sozinhos, passearem pela maior parte da cidade, atravessarem a pé o Central Park ou caminharem ao longo da Riverside Drive a qualquer hora do dia ou da noite, sem medo de serem molestados ou assaltados. Havia uma espécie de estabilidade e segurança moral na cidade da minha juventude, que agora sumiu até mesmo em modelos urbanos de lei e ordem como Londres.<sup>94</sup>

O último desses bairros problemáticos citado por Mumford foi bastante popular no cinema, sendo retratado em filmes como *Sleepers* (1996), referenciado em *The Godfather* (1972) como



Fig.149 - O esquecido Bradbury Building: reflexo do abandono de áreas intra-urbanas



Fig.150 - Ecrã gigante de anúncio ao Off-World

território da família Cuneo, e mesmo em *The Fountainhead* (1949), como o lugar onde o magnata Gayl Wynand nasceu. Em *Once Upon a Time in America* (1984), de Leone, observamos a realidade e evolução do Lower East Side de Manhattan desde 1900 até aos anos 80, e *Do the Right Thing* (1989), de Spike Lee, é talvez o filme em que a realidade do *ghetto* nova-iorquino se encontra mais profundamente retratada, visto que a crítica social é apanágio deste cineasta. A acção de *Do the Right Thing* tem lugar no bairro de Bedford-Stuyvesant, um bairro multi-étnico em Brooklyn, onde na realidade ocorreu uma das primeiras, de muitas, revoltas populares que se conheceram na história de Nova Iorque, e dos Estados Unidos, dos anos 60 e 70. Curioso é reparar que todos estes filmes foram realizados sensivelmente na mesma área da cidade, para além de focarem a mesma temporalidade.

A influência de Nova Iorque em *Blade Runner* é notória por todas as referências já atrás exploradas, e o próprio Ridley Scott, quando lá trabalhou quinze anos antes da realização do filme, teve a impressão “of a city on overload, about to descend into chaos”.<sup>95</sup>

Invertendo a proposição de há pouco – considerando agora como subúrbio o *Off-World* – não existem quaisquer dúvidas em relação ao paralelismo com a realidade de Nova Iorque, e várias são as metáforas presentes ao longo do filme. O esvaziamento de áreas intra-urbanas é evidente no Bradsbury Building (a habitação de J. F. Sebastian) e também no seu diálogo com Pris após a encontrar à porta de casa:

**Pris** - Do you live in this building all by yourself?

**J.F. Sebastian** - Yeah, I live here pretty much alone right now. No housing shortage around here. Plenty of room for everybody.

É-nos atestado por Bryant que a cidade é constituída somente por polícias e ralé:

**Deckard** - I was quit when I came in here, Bryant. I'm twice as quit now.

**Bryant** - Stop right where you are! You know the score pal. If you're not cop, you're little people.

É o abandono da cidade por parte dos que podem patrocinar a sua ida para o *Off-World*, deixando para trás uma classe pobre (na sua maioria não branca), em busca de uma “new life [that] awaits you (...) The chance to begin again in a golden land of opportunity and adventure, new climate, recreational facilities...” Esse *slogan* que paira constantemente sobre a cidade (que representa também o *American Dream*), em que, curiosamente, se encontra a representação de uma imagem qualquer de um mundo novo, extra-terrestre, mas a familiar imagem da retícula suburbana interminável.

No entanto, não só referências negativas a Nova Iorque nos são reportadas por *Blade Runner*. A vida cosmopolita da cidade, como já foi referido, também está patente e tem vindo a ser alvo da discussão urbanística desde os anos 60.

O discurso urbanístico que defende a vida urbana talvez nunca se teria formulado sem a jornalista Jane Jacobs. Jane Jacobs era uma jornalista de arquitectura que vivia no bairro nova-



de cima para baixo:  
Fig.151 - Jane Jacobs  
Fig.152 - Greenwich Village: exemplo do tipo de urbe que Jacobs lutou para preservar



iorquino de Greenwich Village e que, aquando de uma tentativa de demolição do seu quarteirão numa dessas remodelações urbanas do pós-guerra (levadas a cabo pelo também conhecido *master builder* de Nova Iorque, Robert Moses), se insurgiu, juntamente com a população, e ganhou a batalha travada. A experiência obtida nesse episódio inspirou um dos livros mais influentes da curta história do urbanismo<sup>96</sup>: *The Death and Life of Great American Cities*, uma obra de celebração da rua metropolitana e da dinâmica e vitalidade associadas. Jacobs concentrou a sua análise nas grandes cidades, nomeadamente nas áreas intra-urbanas, não só porque até à data eram os locais menos focados pelo planeamento urbano, mas também por preferir e acarinhar o ambiente de cidades densas e grandes<sup>97</sup>.

Neste título a jornalista não escreve somente sobre Nova Iorque, mas as suas observações diárias do quotidiano das ruas da cidade são vitais para a sua tese. E é com base nessas observações, de carácter quase antropológico, que vai estabelecer os seus princípios base de diversidade e vitalidade. Na primeira página do livro, Jacobs deixa claras as suas intenções:

This book is an attack on current city planning and rebuilding. (...) My attack is not based on quibbles about rebuilding methods or hair-splitting about fashions in design. It is an attack, rather, on the principles and aims that have shaped modern, orthodox city planning and rebuilding.<sup>98</sup>

Considerando a ideia comum de que com fundos ilimitados se podem resolver os problemas das cidades, ela afirma:

(...) look what we have built with the first several billions: low-income projects that become worse centres of delinquency, vandalism, and general social hopelessness than the slums they were supposed to replace; middle-income housing projects which are truly marvels of dullness and regimentation, sealed against any buoyancy or vitality of city life; luxury housing projects that mitigate their inanity, or try to, with a rapid vulgarity; (...) commercial centres that are lack-lustre imitations of standardized suburban chain-store shopping; (...) expressways that eviscerate great cities. This is not the rebuilding of cities. This is the sacking of cities.<sup>99</sup>

No contexto de análise de *Blade Runner* torna-se necessário notar que, para Jacobs, é secundário descrever a cidade visualmente, com o objectivo de mapear as actividades que ocorrem nas mesmas. Contudo, quando o faz, é a falta de estímulos visuais – que em *Blade Runner* são abundantes – que está no primeiro plano da sua crítica, considerando, por exemplo, os termos “great blight of dullness” e “grey areas” para descrever, respectivamente, os espaços urbanos gerados pelo Estilo Internacional<sup>100</sup> e a decadência e esvaziamento de áreas de cidade, resultado do abandono da intra-urbe<sup>101</sup> e para descrever o carácter desértico do ambiente suburbano<sup>102</sup> – remetendo o filme para um futuro urbano positivo.

Jacobs atacava, ferozmente, o planeamento urbano em vigor em todas as frentes e, em particular, as duas grandes ortodoxias que tinham alicerçado o urbanismo nos seus primeiros anos de vida: o movimento moderno e a cidade-jardim. O movimento cidade-jardim foi atacado nas suas bases porque a sua prescrição para salvar a cidade significava matar a cidade,



Fig. 153 e 154 - Deck procura Zhora por entre a multidão

for while Howard was not planning cities, he was not planning dormitory suburbs either. His aim was the creation of self-sufficient small towns, really very nice towns if you were docile and had no plans of your own and didn't mind spending your life among others with no plans of their own. (...) in brief [the idea was] to prevent it from ever becoming a city.<sup>103</sup>

Já os corbusianos eram acusados de egotismo:

No matter how vulgarized or clumsy the design, how dreary and useless the open-space, how dull the close-up view, an imitation of Le Corbusier shouts "Look what I made!" Like a great visible ego it tells of someone's achievement.<sup>104</sup>

De seguida remata: "But as to how the city works, it tells, like the Garden City, nothing but lies."<sup>105</sup> Visto ser uma adepta e defensora acérrima de Nova Iorque, as suas considerações opostas às duas ortodoxias urbanísticas não surpreendem, visto que ambas tinham o princípio comum de que Nova Iorque era um "bristling chaos"<sup>106</sup> ou um "solidified chaos"<sup>107</sup> – frases de Corbu e Mumford, respectivamente.

A ideia de Jacobs consistia em conservar os bairros da área intra-urbana mais ou menos tais como eram antes de os urbanistas neles meterem as mãos. Considerava que misturando as funções e, conseqüentemente, os usos do solo, asseguraria que as pessoas aí permanecessem por diferentes motivos, em diferentes horários, mas com aproveitamento comum de muitos serviços, combatendo assim a morticidade do *downtown* que "encerra" às seis da tarde.<sup>108</sup> Postulava a necessidade de ruas convencionais ao longo de quarteirões curtos<sup>109</sup> – a pensar na escala do peão, contrariamente ao princípio corbusiano de superquarteirões que tinha o objectivo de reduzir cruzamentos automóveis<sup>110</sup> – e também a necessidade de uma densa concentração populacional, não importando o motivo. O seu grande objectivo era aumentar os olhos da rua, aumentar os fluxos de pessoas, principalmente a pé – pois na rua vivida e populosa, o crime não tem lugar –, tendo como modelo as ruas cosmopolitas de Nova Iorque, que serviram igualmente de inspiração a Ridley Scott.

A cena em que se torna mais nítida a influência da *Big Apple* é aquela em que Deckard persegue Zhora pela cidade: vemos ruas com um movimento extraordinário, cheias de gente, quase tudo anda a pé, vemos uns quantos autocarros, e a certa altura Zhora esconde-se numas escadas que parecem dar a uma estação de metro (que, na época, não existia em Los Angeles). Quando *Blade Runner* é observado à luz deste cosmopolitanismo, as suas ruas – cheias de vida, ricas em diversidade – não constituem um futuro assim tão mau (muito menos para a cidade do oeste americano). Norman Klein afirma que "three out of five leading planners agreed that they hoped L.A. would someday look like the film *Blade Runner*" e que os residentes da cidade consideraram os vendedores de rua de sushi no filme como uma imagem extremamente cosmopolita.<sup>111</sup> E, como Carper denota, "the film's visual futurist Syd Mead has accomplished what generations of city planners have failed to do in reality: he has given Los Angeles a downtown."<sup>112</sup>

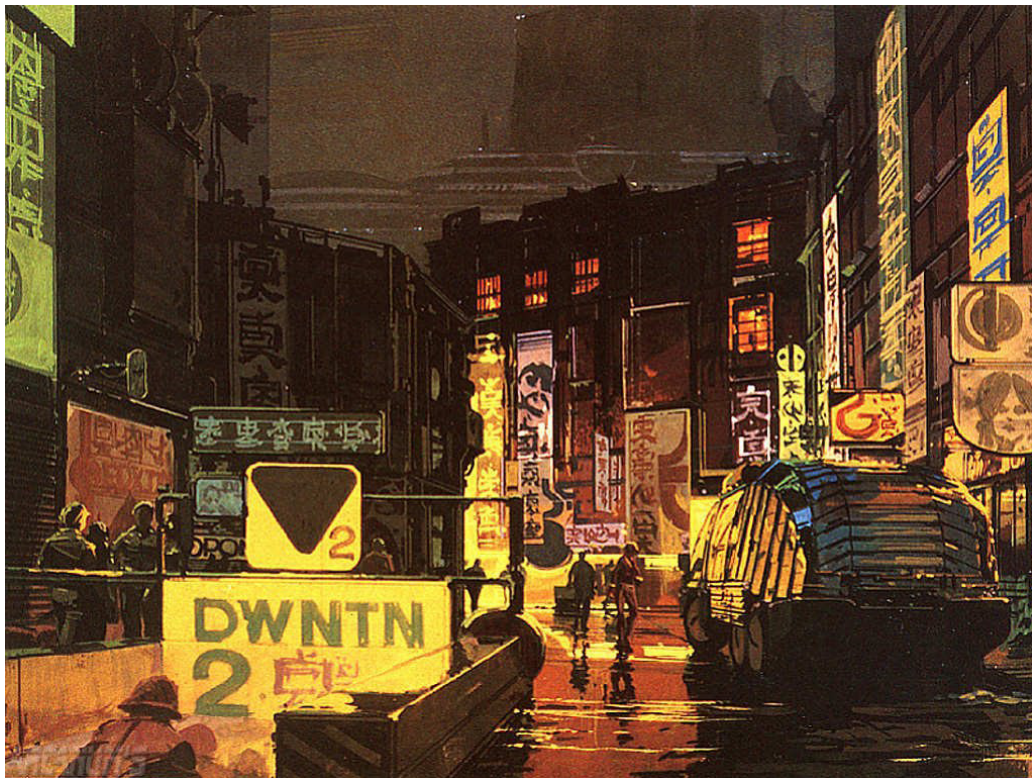


Fig. 155 e 156 - Desenhos da *downtown* de Blade Runner, Syd Mead



Se vitalidade e diversidade são o que procuramos como futuro das nossas cidades, então na Los Angeles 2019 encontramos quanto basta: possui diversas lojas de conveniência e restaurantes; a vida noturna é visualmente fantástica; tem um bom sistema de transporte público, ou então as coisas são perto umas das outras – i. e., as pessoas parecem andar a pé tranquilamente. Apesar da sua visão distópica, *Blade Runner* mostra muitos dos problemas apontados à metrópole californiana resolvidos, tendo em abundância o tipo de qualidades que carece em Los Angeles e que torna Nova Iorque um lugar tão atractivo para viver.

## NOTAS

### 4.1- O FUTURO CREDÍVEL DE *BLADE RUNNER*

1. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 203
2. Bell, David, *Cyberculture: the key concepts*, London, Routledge, 2004, p.38, 39
3. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 203
4. Bell, David, *Cyberculture: the key concepts*, London, Routledge, 2004, p.38-41
5. site: [http://www.time.com/time/asia/features/japan\\_view/scifi.html](http://www.time.com/time/asia/features/japan_view/scifi.html), 1/8/2009
6. site: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:Search&search=cyberpunk>, 1/8/2009
7. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 44
8. Scott, Ridley, *Ridley Scott: interviews*, The University Press of Mississippi, 2005 p. 48, 179
9. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 44
10. *Ibidem*, p. 45
11. *Ibidem*
12. *Ibidem*
13. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 205
14. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 39
15. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 204
16. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 45
17. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 216
18. ver Koolhaas, Rem, Mau, Bruce, O.M.A., "The Generic City", *S, M, L, XL: small, medium, large, extra-large* Rotterdam, O10 Publishers, 1995
19. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 46
20. Mumford, Lewis, *A cidade na história: suas origens, transformações e perspectivas*, São Paulo, Martins Fontes, 1998, cap. 1, p.85
21. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 211
22. *Ibidem*, p. 206

23. *Ibidem*, p. 206, 207
24. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 45

#### 4.2- PÓS-MODERNISMO

25. Degli-Esposti, Cristina, *Postmodernism in the cinema*, Berghahn Books, Oxford, 1998, p. 4
26. *Ibidem*
27. Bruno, Giuliana, *Ramble City: Postmodernism and "Blade Runner"*, in *October*, Vol. 41, Cambridge, The MIT Press, 1987, p. 62
28. *Ibidem*, p. 64
29. *Ibidem*, p. 65
30. Rossi, Aldo, *The architecture of the city*, New York, The Institute for Architecture and Urban Studies and The Massachusetts Institute of Technology, 1984, p.130
31. Bruno, Giuliana, "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", in *October*, Vol. 41, Cambridge, The MIT Press, 1987, p. 66
32. *Ibidem*
33. *Ibidem*, p. 62
34. Venturi, Robert, *Complexity and contradiction in architecture*, New York, Harry N. Abrams, 1977, p. 105
35. a título de exemplo do último, *Ibidem*, cap. 11
36. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 152
37. Venturi, Robert, Brown, Denise Scott, Izenour, Steven *Learning from Las Vegas*, Cambridge, The MIT Press, 1977, p. 116
38. Bruno, Giuliana, *Ramble City: Postmodernism and "Blade Runner"*, in *October*, Vol. 41, Cambridge, The MIT Press, 1987, p. 67
39. *Ibidem*, p. 67
40. *Ibidem*, p. 67
41. *Ibidem*, p. 69-70
42. *Ibidem*, p. 69
43. *Ibidem*, p. 71
44. *Ibidem*, p. 70-71
45. *Ibidem*, p. 71
46. *Ibidem*, p. 72
47. *Ibidem*, p. 61
48. *Ibidem*, p. 74

#### 4.3- MEGA ESTRUTURAS

49. Venturi, Robert, Brown, Denise Scott, Izenour, Steven *Learning from Las Vegas*, Cambridge, The MIT Press, 1977, p. 118
50. *Ibidem*, p. 119
51. Frampton, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, p. 328-329
52. *Ibidem*, p. 330-331
53. *Ibidem*, p. 333
54. *Ibidem*, p. 289-299
55. *Ibidem*, p. 342, 343
56. *Ibidem*, p. 342
57. Cook, Peter, *Archigram*, New York, Princeton Architectural Press, 1999, p. 8
58. *Ibidem*, p. 8, 27
59. *Ibidem*, p. 48
60. Frampton, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, p. 343
61. Cook, Peter, *Archigram*, New York, Princeton Architectural Press, 1999, p. 44
62. *Ibidem*, p. 29
63. Frampton, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, p. 344
64. Sharp, Dennis, "Kenzo Tange" in *The Architectural Review*, nº 217, May, 2005
65. Kurokawa, Kisho, *New Wave Japanese Architecture*, p.8
66. Frampton, Kenneth, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003, p. 344
67. *Ibidem*
68. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 152
69. Koolhaas, Rem, Mau, Bruce, O.M.A., "What Ever Happened to Urbanism?", *S, M, L, XL: small, medium, large, extra-large* Rotterdam, O10 Publishers, 1995, 961-963
70. site: [www.you.com.au/news/486.htm](http://www.you.com.au/news/486.htm), 4/9/2009
71. *L'Arca Plus nº 15 – Norman Foster*, Milano, L'Arca Edizione, 1997, p. 74-77
72. Venturi, Robert, Brown, Denise Scott, Izenour, Steven *Learning from Las Vegas*, Cambridge, The MIT Press, 1977, p. 117-127
73. *L'Arca Plus nº 15 – Norman Foster*, Milano, L'Arca Edizione, 1997, p. 74
74. site: [nota.wwww.fosterandpartners.com/projects/1496/default.aspx](http://nota.wwww.fosterandpartners.com/projects/1496/default.aspx) 4/9/2009

#### 4.4- DUAS PERSPECTIVAS: A MESMA PELÍCULA

75. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 47
76. *Ibidem*, p. 44
77. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 470-471
78. *Ibidem*, p. 492
79. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 45
80. ver Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 344-352; deixa uma exposição clara
81. *Ibidem*, p.327
82. *Ibidem*, p.335
83. *Ibidem*, p.325-404
84. *Ibidem*, p.355
85. site: <http://www.movie-locations.com/movies/t/trumanshow.html>, 20/9/2009
86. Sutherland, Valerie, *The Truman Show directed by Peter Weir*, Glebe, Pascal Press, 2004, p.51
87. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 355
88. *Ibidem*, p.348
89. *Ibidem*, p.353
90. *Ibidem*, p.354
91. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 211
92. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, cap. 12
93. *Ibidem*, pag 440-445
94. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 431
95. Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996, p. 44
96. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 270
97. Jacobs, Jane *The Death and life of Great American Cities*, Penguin Books in Association with Jonathan Cape, 1994, p.13
98. *Ibidem*, p.14
99. *Ibidem*, p.26

100. *Ibidem*, p. 192,246
101. *Ibidem*, p. 51-52,155-157
102. *Ibidem*, p. 221
103. *Ibidem*, p.27,28
104. *Ibidem*, p.33
105. *Ibidem*
106. Corbusier, Le, *The Radiant City*, New York, Penguin, 1967, p. 133
107. Mumford, Lewis, *The Culture of Cities*, San Diego, Harcourt Brace and Company, 1996, p. 277
108. Jacobs, Jane *The Death and life of Great American Cities*, Penguin Books in Association with Jonathan Cape, 1994, cap.2
109. *Ibidem*, 191-199
110. Corbusier, Le, *The City of To-morrow and its Planning*, New York, Dover Publications, 1987, 168-169, 175
111. Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006, p. 210
112. *Ibidem*







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

*– Arthur C. Clarke, 2001: Space Odyssey (1968)*



Fig.157 - Hong Kong: a escala *XXL*

## 5- PÓS-BLADE RUNNER?

Qual será então a resposta, no domínio do real, ao futuro distópico advertido por *Blade Runner*?

*The Death and Life of Great American Cities* abriu uma nova perspectiva do olhar sobre a cidade, tornando-se um marco na história do urbanismo.

Vimos que a cidade moderna marcou o nascimento da metrópole e que a reconstrução do pós-guerra demonstrou a falência das estruturas do planeamento urbano moderno, perdendo-se uma grande oportunidade para alterar o rumo da cidade. Não obstante, a sua construção foi efectuada de acordo com premissas pró-metropolitanas e, logicamente, já não é possível regressar atrás e arrasar todas as cidades para as reformular segundo os princípios de Howard. Jacobs também demonstra que as teorias de Howard não se mostram tão válidas como antes, e o que se deseja actualmente é a vitalidade, diversidade – e, mais importante, densidade – aclamadas por Jacobs (e evidenciadas por *Blade Runner*), o que demonstra a importância das suas considerações e a mudança na tendência do planeamento urbano.

Em *Blade Runner* assistimos a uma confirmação da metrópole – o que apoia as suas considerações: a questão entre cidade ou campo dissipa-se e é gerado o “novo homem” da metrópole. O sinal da cultura metropolitana manifesta-se nas chamadas tribos urbanas, subculturas que tomam a forma de diversas expressões culturais verdadeiramente urbanas e diversas – desde os *hip-hoppers* aos *punks*, dos *emos* aos *hippies* – que dominam a cena cultural, reflexo da complexidade e diversidade de *vidas* que a metrópole possibilita: somos o homem metropolitano e mesmo que a metrópole não seja o nosso espaço urbano, somos seus dependentes cultural e socialmente – para mais num mundo globalizado, em que a definição de *local* é abrangente.

A doutrina arquitectónica recente também sugere um futuro metropolitano, com Koolhaas e a sua predição da Cidade Genérica, da escala *XXL*. Será que, daqui a 50 anos, todas as nossas cidades serão como as do sudoeste asiático são actualmente?

Nessa escala global, vão-se desdobrando dois cenários urbanos. O primeiro, é o do crescimento explosivo das cidades: o futuro urbano é o futuro da sociedade. 2008 é um marco, o



ano em que, pela primeira vez, mais pessoas vivem em cidades do que em toda a história da civilização humana. Em 2050, a previsão aponta para que 70% da população mundial seja urbana. Em muitos países esse ritmo de crescimento é extraordinário. O que levou à Europa 200 anos a atingir demora agora 20 anos em países como a China e a Índia. A urbanização acelerou pelo factor de 10.<sup>1</sup> O segundo cenário é o da passagem do peso populacional dos países chamados “desenvolvidos” para os países chamados “em vias de desenvolvimento”. Em 1939, Londres era a cidade mais populosa do mundo, contando 8,6 milhões de habitantes. Dez anos mais tarde ainda fazia parte das cidades com mais habitantes. Actualmente, as cidades europeias passaram para o fundo da tabela, com inúmeras metrópoles em todo o planeta com populações que excedem os 15 milhões.<sup>2</sup>

Será possível o fim da metrópole?

Há quem defenda que sim, que a Internet e os últimos desenvolvimentos no campo das comunicações vão ter tamanho impacto na sociedade e modos de vida humanos que as cidades se vão tornar obsoletas – quando o seu uso for ubíquo, em que qualquer um pode desempenhar qualquer actividade, em qualquer lugar.<sup>3</sup>

Este argumento foi moda nos anos 90. No entanto, se analisarmos o impacto que essas tecnologias tiveram no passado recente, chegamos à conclusão de que para além de não originarem uma dispersão de bens e serviços, procuraram uma maior consolidação dentro do espaço metropolitano. Ao invés dos novos sectores industriais – *multimedia*, novas combinações de educação e entretenimento, realidade virtual, todas elas viabilizadas pela digitalização total da informação e a consequente fusão de tecnologias outrora isoladas (radiodifusão, computação e telecomunicações) – procuraram desenvolver-se em qualquer lugar, em meados da década de 90, tornou-se evidente que estavam a crescer em lugares urbanos tradicionais, tanto no centro como na periferia – neste último caso, mais evidente, na forma de *Edge Cities*.<sup>4</sup> Ao mesmo tempo, essas novas indústrias de *multimedia* interagem com uma grande variedade de serviços comerciais especializados, os quais levavam uma existência totalmente separada das indústrias de serviços financeiros. Assim, a evidência sugeria que a cidade como lugar de congregação e interacção estava longe de morrer: nesses campos emergentes, o acesso à informação privilegiada era extremamente importante.<sup>5</sup>

Se considerarmos também que somos dependentes de trocas de todo o género (sociais, culturais, económicas), podemos afirmar que a cidade (*i.e.* o local onde se concentram e comunicam um grande número de produtos, pessoas e serviços) nunca irá desaparecer, pelo menos num futuro próximo. Mais importante, há uma atracção, um apego por parte do homem, como ser social, que o faz ser *encantado* pela cidade, pelo *burburinho*, a *movida* que só existe no espaço urbano, e nunca deixou de ser uma das razões para que o homem fosse atraído pela metrópole – como vemos em filmes tão antigos quanto *Sunrise* (F.W.Murnau, 1927).

A alteração que se observa é uma mudança nos padrões de vida sociais, como por exemplo, em que certas pessoas se tornam cada vez mais sedentárias, como vemos no filme *Tokyo!* (segmento *Interior Design*, Michel Gondry, 2008). Mas, no entanto, não deixam de habitar na



Fig. 158 - Nova Iorque inundada em *A/*

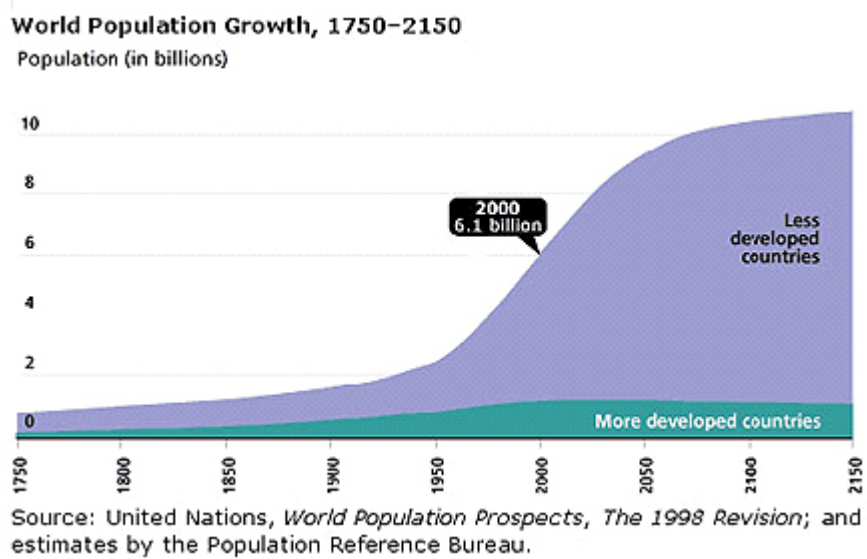


Fig. 159 - Gráfico crescimento populacional mundial; fonte: Nações Unidas

cidade: de alguma coisa são dependentes, nem que seja do *take-away*.

Se equacionarmos ainda, que o abandono das nossas cidades e a opção por uma maior dispersão, leva a uma maior ocupação de áreas naturais (e também que ocupamos já uma grande parcela destinada à agricultura), caminharíamos inexoravelmente para a destruição total do espaço natural, dando lugar ao advertido por *Blade Runner*, em que os animais verdadeiros são raríssimos e considerados de grande valor.

Basicamente, estamos “condenados” a viver em metrópoles. Não obstante, essa opção tampouco garante a preservação da natureza.

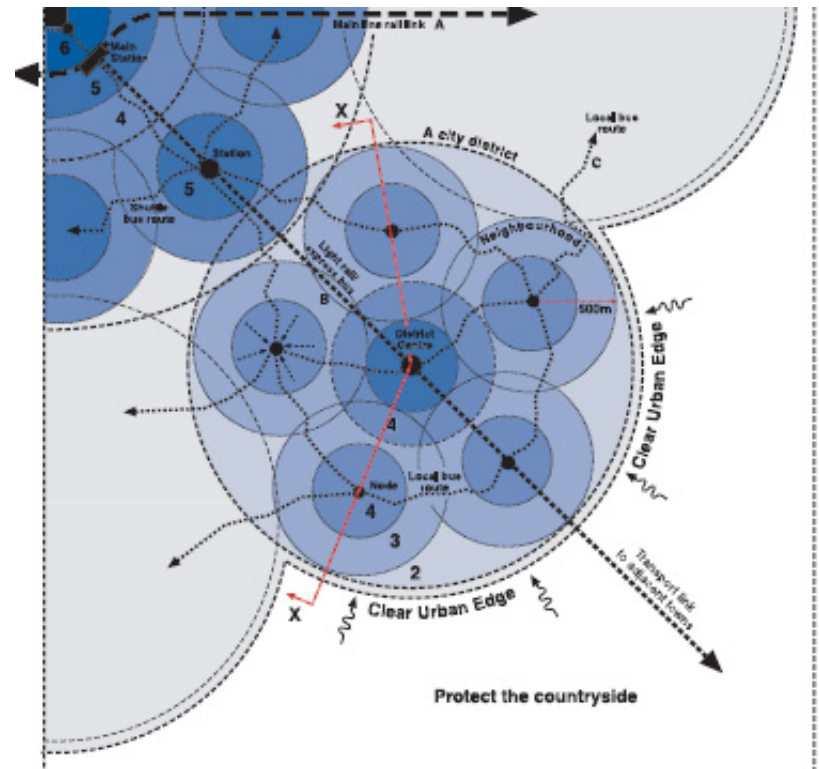
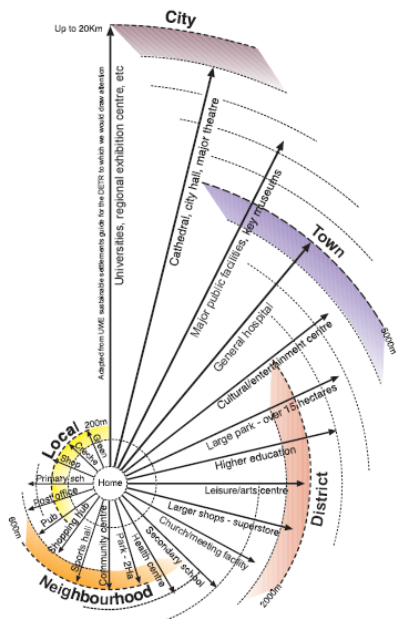
Como Ridley Scott afirmou na celebração dos 25 anos deste clássico do cinema “I was always aware that this whole earth is on overload: I've been like that for 30 years. People used to think I was – you know, not exactly depressive, but dark – and I'd say 'It's not dark mate, it's a fact. It's going to come and hit you on the head'.”<sup>6</sup>

Não que seja necessário recorrer a um desespero *spengleriano* mas, na realidade, quando ainda não conseguimos resolver as questões que continuam a afectar as nossas cidades, anunciam-se novas ameaças quase apocalípticas sob a forma de furacões, subidas da temperatura e do nível médio da água do mar.

O filme *Artificial Intelligence* (2001), de Steven Spielberg, lança essa possibilidade, a das águas que afundam cidades em todo o planeta – “Amsterdam, Venice, New York, forever lost”(narração inicial do filme) – e os recursos tornaram-se tão escassos, que os nascimentos são controlados legalmente, e os robots passaram a ser essenciais na sociedade humana.

A metrópole é um organismo avassaladoramente predador, que tem vindo ao longo do século XX a aumentar a seu bel-prazer, sem olhar a recursos e a meios e sem que ninguém a controle. Assim, para sobrevivermos em grandes centros urbanos é imperativa uma mudança de paradigma. A escala *XL* bem poderá ser a única saída para o nosso futuro, mas terá de mudar de *modus operandi*, de forma a não caminhar para a autodestruição.

Em que beneficiámos com um século de urbanismo? A realidade actual consiste em distritos urbanos desordenados, manchas de ruína, quilómetros e quilómetros de bairros de lata serpenteando por entre os subúrbios sem vida das grandes cidades, associados a um crescimento desmesurado e à devastação natural. Para além de termos afectado o nosso espaço de vivência em comunidade, temos prejudicado imensamente o planeta com o imparável consumo que vai esgotando os recursos naturais de forma avassaladora, sendo visíveis as suas consequências nefastas. Os ecossistemas encontram-se ameaçados e os bens essenciais para a vida humana – alimentos, água e abrigo – estão em risco e são exíguos para muitos. Se considerarmos o crescimento exponencial da população nos últimos 200 anos (o qual passou de um bilião em 1800 para mais de 6 biliões em 2000, prevendo-se, optimisticamente, que em 50 anos chegaremos aos 9 biliões),<sup>7</sup> e que se estima que haverá um movimento demográfico de 4 biliões de pessoas em direcção aos países desenvolvidos até 2040, êxodo esse “sem precedentes na história da humanidade, intimamente ligado à globalização, às mudanças climáticas, cataclismos e guerras”<sup>8</sup>, grandes carências se revelam na forma como se planeiam e constroem



**Important urban neighbourhood facilities and their reasonable support population**

Primary School	2500-4000
Doctor	2500-3000
Corner Shop	2000-5000
Public House	5000-7000
Group of shops	5000-10000
Post Office	5000-10000

About **7,500** might people support a viable local hub of facilities

Source: UWE for the DETR - from Coombs, Farthing and Winter Greater London Council and Milton Keynes Dev Corp

7,500 reflects above figures and is supported by "new deal for communities"

A density of **100 p/ha** is the density necessary to support a good bus service, given a socially mixed population

(White 1975, Addenbrooks 1981 and UWE 95)

**Local social facilities better public linkages**

At more compact densities centres are more vibrant. Key additional local facilities become viable, fall within walking distances and alternative public local links are

- Alternative local connections
- Regular bus service
- Other public routes become viable

Assumes 5ha of communal area/400 dwellings - DETR (LDW) land use study - at 2.2 persons per dwelling is 42ha of communal space/7,500 persons

The Sustainable City

Fig.160,161 e 162 - Diagramas do Urban Task Force: equipa liderada por Richard Rogers para a regeneração urbana da cidade de Londres



as nossas cidades, incapazes de resolver, de forma consciente e eficaz, os problemas que se relevam. Citando João Luís Carrilho da Graça, "Neste mundo em profunda crise, que construir e como?"<sup>9</sup>

Uma possível resposta poderá ser o desenvolvimento urbano sustentável.

Sustentabilidade, essa palavra tão badalada actualmente, quase um pré-requisito para afirmação no mercado económico, que entretanto (desde a sua definição extraída do Relatório de Brundtland de 1987 – "desenvolvimento que vem ao encontro das necessidades presentes sem comprometer a capacidade das gerações futuras em prover suas próprias necessidades e aspirações")<sup>10</sup> já tomou as mais diversas subversões do seu autêntico significado.

Também o cinema foi o maior propagador da mensagem (mais uma vez); o maior recrutador de adeptos e defensores do novo "credo" sustentável. Muito em particular, foi o documentário do então senador americano Al-Gore, *An Inconvenient Truth* (Davis Guggenheim, 2006) que consciencializou todo um planeta e colocou o mundo em alvoroço, mesmo aqueles que não sabiam bem o significado da palavra.

E o que significa a sua aplicação à prática de urbanismo?

Aparentemente, o caminho para a sustentabilidade urbana é feito através da criação de cidades mais densas, mais compactas; uma urbanização baseada em unidades de vizinhança razoavelmente pequenas, cada uma delas combinando habitação, oportunidade de emprego e serviços, agrupadas dentro de aglomerados até 250 mil pessoas, reunidas ao longo dos eixos de transporte colectivo e com o objectivo de encorajar acessibilidade sem mobilidade, ou seja, sem a necessidade de transporte mecanizado, providenciando locais aos quais as pessoas possam chegar a pé ou de bicicleta, desencorajando o uso do automóvel.<sup>11</sup>

A receita não aponta para a construção de outras cidades, mas sim para uma densificação do espaço urbano através de uma espécie de descentralização, mantendo intocáveis as áreas naturais. Curioso é reparar que, na sua base, a prescrição é semelhante ao esquema de Cidade Social de Ebenezer Howard. Assiste-se a um ressurgir dos ideais de Howard, com a sua adaptação à realidade do século XXI.<sup>12</sup>

O aumento de população levanta ainda outra questão alarmante, que é a de saber como alimentar uma quantidade tão grande de gente, num planeta que já se demonstra tão pequeno. E essa preocupação é de tal monta que, em Abril passado, em documento relativo às políticas do G8, se advertia que a produção de bens alimentares terá, forçosamente, de duplicar até 2050, para evitar o caos mundial.

Neste momento de crise, alguns arquitectos crêem ter encontrado uma solução quase universal: "Urban farming is really the holy grail of sustainable cities," afirma Dan Wood, arquitecto da firma de arquitectura Work AC, de Nova Iorque, uma de muitas que se encontra a explorar essas novas fronteiras.<sup>13</sup> O *urban farming* desafia o conceito moderno de cidade e campo como duas coisas separadas, procurando uma integração de ambos, com o objectivo de recuperar áreas perdidas no meio da cidade e a possibilidade de regenerar bairros negligenciados. Mas não só, também defende que poderá ser o caminho para tornar os subúrbios mais densos e urbanos,



de cima para baixo:  
 Fig. 163 - *Urban farming* em Detroit  
 Fig. 164 - Pig Farm  
 Fig. 165 - Esquema de torre de agricultura  
 Fig. 166 - Dragonfly Vertical Farm



mais conectados com a cidade.<sup>14</sup>

Propostas mais desafiadoras e radicais também são vistas como exequíveis, e várias são as firmas de arquitetura que pensam em quintas verticais no meio de cidades – como a conhecida proposta Pig Farm (2001), dos MVRDV, ao Ministério da Agricultura holandês. O Dr. Dickson Despommier (microbiologista e ecologista da Universidade de Columbia, Nova Iorque) situa-se no extremo da radicalidade deste conceito, sendo um defensor incondicional de arranha-céus preenchidos com culturas hidropónicas, com o objectivo de libertar o fardo da agricultura da superfície do planeta, e vai mais longe, afirmando que a alternativa é a fome:

We farm an area essentially the size of South America, (...) that feeds seven billion people. If you include the three billion who'll be here in 40 years, there isn't enough land given the current way of farming to feed those people. Vertical farming is the only way to feed these new billions and undo the environmental destruction caused by our present agricultural model.<sup>15</sup>

Baseada nas ideias *sci-fi* de Despommier, é a proposta do escritório belga Vincent Callebaut Architectures para a cidade de Nova Iorque – ainda não aprovada –, Dragonfly Vertical Farm, que consiste num edifício auto-sustentável, gerador da própria energia e alimento para os seus moradores ou vizinhança, um entre outros diversos projectos que representam esta visão de futuro urbano.<sup>16</sup>

No entanto, ambas as perspectivas – as mais *sci-fi* e as realistas – sobrepõem os seus conceitos numa visão: a metrópole como um ecossistema auto-sustentável, em detrimento da máquina de betão e ferro que se encontra permanentemente a consumir combustível e a produzir lixo.

Certo é que o *urban farming* ainda está numa fase muito embrionária, para se poder afirmar que o futuro das nossas cidades passa por aí. Todavia, a realidade é que necessitamos de uma alternativa ao nosso esquema de produção agrícola, e *urban farming* já é uma realidade em cidades como Detroit e Havana – ambos casos de desastre económico, em que as culturas urbanas se tornaram uma necessidade, não uma escolha –, mas também há os casos de São Francisco, Middlesbrough e Londres, em que se está a tornar moda crescente.

Nos grandes projectos de reabilitação urbana é também já uma realidade, fazendo parte do conceito da proposta de Jean Nouvel para o concurso de ideias (lançado pelo presidente francês Nicholas Sarkozy) para a área da Grande Paris, onde o prestigiado arquitecto propõe a criação de um cinturão verde de mil quilómetros na periferia da metrópole, que seria entregue à população para cultivo, trazendo um sentimento de comunidade e propósito aos habitantes das agitadas *banlieues*.<sup>17</sup>

O Presidente francês (numa altura em que também o era da União Europeia) lançou o concurso para a remodelação da metrópole (com um orçamento de 35 biliões de euros), mesmo numa época de recessão económica mundial. Esse concurso, contou com a presença de dez firmas de urbanismo de renome – entre os escolhidos figuram Rogers Stirk Harbour and Partners e MVRDV –, que participam, simultaneamente, em diversos projectos de grande magnitude nos mais



Fig. 167 e 168 - Paris: metrópole pós-Kyoto; visão de Roland Castro e Jean Nouvel, respectivamente

variados países. As ordens do Presidente foram simples: sonhar com as visões mais ousadas para transformar Paris num modelo de “Post-Kyoto Metropolis of the 21<sup>st</sup> century.”<sup>18</sup>

O concurso de Paris, porventura, contém uma consideração mais relevante para entender o caminho do urbanismo: o crescente interesse político e económico nas nossas cidades.

Em Dezembro de 2008, a União Europeia adoptou um pacote de medidas de prevenção ambiental, assumindo a liderança em matéria de desenvolvimento sustentável, que inclui objectivos ambiciosos, a realizar até 2020, em termos de energia e emissão de gases poluentes – e no qual as cidades têm um papel preponderante, visto que o transporte, a construção e a utilização de edifícios corresponde a 35% e 44% da energia consumida, respectivamente.<sup>19</sup> Também a presidência dos Estados Unidos – agora com Barack Obama – mostra uma abertura inédita relativamente à questão do ambiente, implementando actualmente diversas estratégias em matéria de urbanismo sustentável.<sup>20</sup> E, talvez mais importante, com a emergência do nicho económico associado à sustentabilidade, o poder económico-financeiro também se encontra centrado nesta questão.

Então, aparentemente, estamos a seguir o caminho correcto: as forças políticas e económicas estão conjugadas para fazer vingar o paradigma da sustentabilidade. A grande questão será se todas estas medidas não serão outro *flop*, como o protocolo de Quioto; se os agentes económicos e políticos se encontram, de facto, verdadeiramente empenhados em alterar o futuro das nossas cidades.

Veremos se *Metropolis* e *Blade Runner* se manterão (ou não) no campo da distopia, provavelmente, em 2019, o cinema dar-nos-á a sua visão dos avanços da humanidade...

## NOTAS

1. Foster, Norman, "The Third Industrial Revolution", in *Green Industrial Revolution*, Berlim, Free University, 2008, p. 3
2. Foster, Norman, "The Third Industrial Revolution", in *Green Industrial Revolution*, Berlim, Free University, 2008, p. 4
3. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 480
4. ver Garreau, Joel, *Edge city: life on the new frontier*, New York, Anchor Books, 1992
5. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 480-482
6. entrevista a Ridley Scott, publicada na *Wired Magazine*, 15/10/2007
7. site: [en.wikipedia.org/wiki/world\\_population\\_estimates](http://en.wikipedia.org/wiki/world_population_estimates), 25/8/2009
7. site: <http://aeiou.expresso.pt/premio-pessoa-entregue-esta-noite=f511711>, 25/7/2009
8. *Ibidem*
9. *Ibidem*
10. Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007, p. 485
11. *Ibidem*, p. 486
12. ver Force, The Urban Task, *Towards a Strong Urban Renaissance*, London, Routledge, 1999; ou, Simonds, John Ormsbee, *Garden cities 21: creating a livable environment*, New York [etc.], McGraw-Hill, 1994
13. *Icon 072*, Essex, Media 10 limited, 2009, p. 70
14. *Ibidem*, p. 77-78
15. *Ibidem*, p. 71-72
16. site <http://www.piniweb.com.br/construcao/sustentabilidade/propostas-de-criacao-de-fazendas-verticais-aumentam-no-exterior-e-143742-1.asp> 20/8/2009
17. *Icon 072*, Essex, Media 10 limited, 2009, p. 75
18. site [http://www.eukn.org/eukn/themes/Urban\\_Policy/Urban\\_environment/Urban\\_renewal/Transforming-Paris---Le-Grand-Paris-2030--as-a-Post-Kyoto-Metropolis\\_1618.html](http://www.eukn.org/eukn/themes/Urban_Policy/Urban_environment/Urban_renewal/Transforming-Paris---Le-Grand-Paris-2030--as-a-Post-Kyoto-Metropolis_1618.html) 20/8/2009
19. Foster, Norman, *The Third Industrial Revolution*, in *Green Industrial Revolution*, Berlim, Free University, 2008, p. 4
20. site <http://greensource.construction.com/news/2009/090609CitiesMove.asp#> 09/06/2009







# BIBLIOGRAFIA

A bibliografia seleccionada contém todos os trabalhos que consultei ao preparar este estudo. Contudo, não significa que todos se encontrem presentes no texto.

*L'Arca Plus n° 15 – Norman Foster*, Milano, L'Arca Edizione, 1997

Barber, Stephen *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*, Barcelona, Gustavo Gili, 2006

Bartolozzi, María del mar, *O melhor da cidade contemporânea*, Lisboa, G & Z Edições, 1998

Bazin, André, Rivette, Jacques, Truffaut, François, Rohmer, Éric, *A Política dos Autores*, col. *Livros de Cinema*, Lisboa, Assírio e Alvim, 1976

Bell, David, *Cyberculture: the key concepts*, London, Routledge, 2004

Boyer, M. Christine *Cybercities: visual perception in the age of electronic communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996

Brooker, Will, *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, London, Wallflower Press, 2006

Bruno, Giuliana, "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", in *October*, Vol. 41, Cambridge, The MIT Press, 1987

Choay, Françoise, *O urbanismo: utopias e realidades*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1997

Clarke, David B., *The Cinematic City*, London, Routledge, 1997

Cook, Peter, *Archigram*, New York, Princeton Architectural Press, 1999

Corbusier, Le, *The City of To-morrow and its Planning*, New York, Dover Publications, 1987

Corbusier, Le, *The Radiant City*, New York, Penguin, 1967

Dick, Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, London, Gollancz, 1999

Foster, Norman, "The Third Industrial Revolution", in *Green Industrial Revolution*, Berlim, Free University, 2008

Force, The Urban Task, *Towards a Strong Urban Renaissance*, London, Routledge, 1999

Frampton, Kenneth, *História Crítica da Arquitectura Moderna*, São Paulo, Martins Fontes, 2003  
*Fritz Lang*, col. *As Folhas da Cinemateca*, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, 1996

Garreau, Joel, *Edge city: life on the new frontier*, New York, Anchor Books, 1992

*A green Vitruvius: princípios e práticas de projecto para uma arquitectura sustentável*, Lisboa,

- Ordem dos Arquitectos, 2001
- Howard, Ebenezer, *Garden Cities of To-morrow*, Cambridge, The MIT Press, 1965
- Hall, Peter, *Cities of tomorrow: an intellectual history of urban planing and design in the twentieth century*, Oxford, Blackwell, 1995
- Hall, Peter, *Sociable cities: the legacy of Ebenezer Howard*, Chichester, John Wiley & Sons, 2000
- Hall, Peter, *Cidades do amanhã: uma história intelectual do planeamento e do projecto urbanos no século XX*, São Paulo, Editora Perspectiva, 2007
- Icon 072*, Essex, Media 10 limited, 2009
- Jacobs, Jane *The Death and life of Great American Cities*, Penguin Books in Association with Jonathan Cape, 1994
- Jencks, Charles *The Language of Post-Modern Architecture*, New York, Rizzoli, 1984
- Koolhaas, Rem, *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*, Rotterdam, O10 Publishers, 1994
- Koolhaas, Rem, Mau, Bruce, O.M.A., *S, M, L, XL: small, medium, large, extra-large* Rotterdam, O10 Publishers, 1995
- Mass, Winy, Rijs, Jacob van, Koek, Richard, *Farmax: excursions on density*, Rotterdam, O10 Publishers, 1998
- Morato, Diogo, *2 modos - 7 filmes: dégradé da narrativa cinematográfica às cenografias do urbano*, Coimbra, [s.n], 2008
- Mumford, Lewis, *The Culture of Cities*, San Diego, Harcourt Brace and Company, 1996
- Neumann, Dietrich, Albrecht, Albert, *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich, New York, Prestel, 1996
- Niney, François, *Visions urbaiones: villes d'Europe a l'écran*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1994
- Parsons, Kermit, Schuyler, David, *From garden city to green city: the legacy of Ebenezer Howard*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 2002
- Rogers, Richard, *Cidades para um pequeno planeta*, Barcelona, Gustavo Gili, 2001
- Rossi, Aldo, *The architecture of the city*, New York, The Institute for Architecture and Urban Studies and The Massachusetts Institute of Technology, 1984
- Rowe, Colin, Koetter, Fred, *Collage City*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1993
- Ruano, Miguel, *Ecourbanismo: entornos humanos sostenibles: 60 proyectos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1999
- Sadoul, George, *Dicionário dos Cineastas*, Lisboa, Livros Horizonte, 1994
- Scott, Ridley, *Ridley Scott: interviews*, The University Press of Mississippi, 2005
- Sharp, Dennis, "Kenzo Tange" in *The Architectural Review*, nº 217, May, 2005
- Shiel, Mark, *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context (Studies in Urban and Social Change)*, Wiley-Blackwell, 2009
- Simonds, John Ormsbee, *Garden cities 21: creating a livable environment*, New York [etc.], McGraw-Hill, 1994

- Sutherland, Valerie, *The Truman Show directed by Peter Weir*, Glebe, Pascal Press, 2004
- Urbano, Luís, *Arquitetura e Cinema: da câmara escura a celebration 34747*, Coimbra, [s.n.], 1998
- As vanguardas do século XX*, col. *Tesouros Artísticos do Mundo vol. X*, Lisboa, Edição Ediclube, 1992
- Vásquez, Carlos García *Ciudad hojaldre: visiones urbanas del siglo XXI*, Barcelona, Gustavo Gili, 2004
- Venturi, Robert, *Complexidade e Contradição em Arquitetura*, São Paulo, Martins Fontes, 2004
- Venturi, Robert, Brown, Denise Scott, Izenour, Steven *Learning from Las Vegas*, Cambridge, The MIT Press, 1977
- Ferreira, Ana Catarina, *A cidade no cinema: a linguagem do silêncio e a poesia visual da alienação*, Coimbra, [s.n.], 2006

## INTERNET

books.google.com

www.imdb.com

*Wikipedia* - [http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)



# FILMOGRAFIA

A filmografia adotada não refere apenas os filmes tratados neste trabalho, mas também a outras obras que influenciaram a realização do mesmo; ordenada cronologicamente.

*Le Voyage dans la Lune* – George Méliès – 1902  
*Cabiria* – Giovanni Pastronne – 1913  
*Algol* – Hans Werckmeister – 1920  
*Aelita* – Yakov Protazanov – 1924  
*Der letzte Mann* – Friedrich Wilhelm Murnau – 1924  
*Die Nibelungen: Siegfried's* – Fritz Lang – 1924  
*Berlin, Symphony of a Great City* – Walter Ruttmann – 1927  
*Ben Hur* – Fred Niblo – 1925  
*Metropolis* – Fritz Lang – 1927  
*Sunrise* – F W Murnau – 1927  
*Asphalt* – Joe May – 1929  
*High Treason* – Maurice Elvey – 1929  
*The Man With a Movie Camera* – Dziga Vertov – 1929  
*Un chien andalou* – Luis Buñuel – 1929  
*Douro, Fauna Fluvial* – Manoel de Oliveira – 1930  
*Just Imagine* – David Butler – 1930  
*M* – Fritz Lang – 1931  
*Das Testament des Dr. Mabuse* – Fritz Lang - 1933  
*Fury* – Fritz Lang – 1936  
*Modern Times* – Charles Chaplin – 1936  
*Things To Come* – H. G. Wells – 1936  
*You Only Live Once* – Fritz Lang – 1936  
*Citizen Kane* – Orson Welles – 1941  
*The Maltese Falcon* – John Huston – 1941  
*Shadow of a Doubt* – Alfred Hitchcock – 1943

*Double Indemnity* – Billy Wilder – 1944  
*Laura* – Otto Preminger – 1944  
*Roma, città aperta* – Roberto Rossellini - 1945  
*The Big Sleep* – Howard Hawks – 1946  
*The Killers* – Robert Siodmak – 1946  
*The Postman Always Rings Twice* – Tay Garnett – 1946  
*Germania anno zero* – Roberto Rossellini – 1948  
*La Terra Trema* – Luchino Visconti – 1948  
*Ladri di biciclette* – Vittorio De Sica - 1948  
*The Lady From Shanghai* – Orson Welles – 1948  
*The Fountainhead* – King Vidor – 1949  
*Sunset Boulevard* – Billy Wilder – 1950  
*The Asphalt Jungle* – John Huston – 1950  
*Kiss Me Deadly* – Robert Aldrich – 1955  
*Mon Oncle* – Jacques Tati - 1958  
*Touch of Evil* – Orson Wells – 1958  
*400 Coups* – François Truffaut – 1959  
*À bout de souffle* – Jean-Luc Godard – 1960  
*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* – Jean-Luc Godard - 1965  
*Playtime* – Jacques Tati – 1967  
*2001: Space Odyssey* – Stanley Kubrick – 1968  
*Midnight Cowboy* – John Schlesinger – 1969  
*A Clockwork Orange* – Stanley Kubrick – 1971  
*THX 1138* – George Lucas – 1971  
*Roma* – Federico Fellini - 1972  
*The Godfather* – Francis Ford Coppola – 1972  
*Chinatown* – Roman Polanski – 1974  
*Taxi Driver* – Martin Scorsese – 1976  
*Lost Highway* – David Lynch – 1977  
*Star Wars* – George Lucas – 1977  
*Manhattan* – Woody Allen – 1979  
*Blade Runner* – Ridley Scott – 1982  
*Dune* – David Lynch – 1984  
*Once Upon a Time in America* – Sergio Leone – 1984  
*Brazil* – Terry Gilliam - 1985  
*Tokyo-Ga* – Wim Wenders – 1985  
*Der Himmel über Berlin* – Wim Wenders - 1987  
*Akira* – Katsushiro Otomo – 1988  
*Batman* – Tim Burton – 1989

*Do the Right Thing* – Spike Lee – 1989  
*Dick Tracy* – Warren Beatty – 1990  
*Total Recall* – Paul Verhoeven – 1990  
*Reservoir Dogs* – Quentin Tarantino – 1992  
*Pulp Fiction* – Quentin Tarantino – 1994  
*Ghost in the Shell* – Mamoru Oshii – 1995  
*Johnny Mnemonic* – Robert Longo – 1995  
*Se7en* – David Fincher – 1995  
*The Usual Suspects* – Bryan Singer – 1995  
*Twelve Monkeys* – Terry Gilliam – 1995  
*Sleepers* – Barry Levinson – 1996  
*Gattaca* – Andrew Niccol – 1997  
*L.A. Confidential* – Curtis Hanson – 1997  
*Lost Highway* – David Lynch – 1997  
*The Fifth Element* – Luc Besson – 1997  
*Dark City* – Alex Proyas – 1998  
*The Matrix* – Larry e Andy Wachowski – 1999  
*The Truman Show* – Peter Weir - 1998  
*Artificial Intelligence: AI* – Steven Spielberg – 2001  
*Mulholland Drive* – David Lynch - 2001  
*Minority Report* – Steven Spielberg – 2002  
*Lost in Translation* – Sofia Coppola – 2003  
*Immortel* – Enki Bilal – 2004  
*Sin City* – Frank Miller – 2005  
*The Island* – Michael Bay – 2005  
*An Inconvenient Truth* – Davis Guggenheim – 2006  
*Children of Men* – Alfonso Cuarón - 2006  
*Blindness* – Fernando Meirelles – 2008  
*Tokyo!* - Joon-ho Bong; Leos Carax; Michel Gondry – 2008

