

## CIDADES IMAGINÁRIAS. ARQUITETURA, CIDADE E CINEMA.

Isabella Leite Trindade

Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP

Podemos afirmar que a metrópole moderna e o cinema surgem praticamente na mesma época. Sua justaposição fornece várias chaves sobre a estética pela qual vivenciamos a cidade, não apenas como cultura visual, mas, acima de tudo, como um espaço psíquico.

O filósofo e poeta Rafael Argullol, no ensaio *A cidade turbilhão*, fala sobre a tendência na cidade moderna de considerar a cenografia como o signo que melhor a define. Para o filósofo, a cidade “é o lugar do representar e o cinema, já nas suas origens, adivinhava e assumia esse princípio”<sup>i</sup>

Além da velocidade das transformações do cenário urbano e dos hábitos cotidianos serem semelhantes à cinematografia, a sensação de empilhamento de imagens, faz com que as cidades se transformem em verdadeiros *álbuns de projeções*.

Considero o cinema um vasto campo para representação da arquitetura, e o moderno e o pós-moderno ocupam um lugar de destaque dentro deste campo. Podemos dizer com isso que a arquitetura, em alguns filmes particularmente, é mais do que mera coadjuvante cênica, ela não representa apenas uma realidade imaginada, ela é bastante eficaz em comunicar mensagens. É, então, importante olhar para essas representações da cidade imaginária dos filmes, porque isso pode nos ajudar a entender o significado da cidade real.

Além desse aspecto, o cinema também nos fez ver as cidades do futuro, as metrópoles modernas e de certa forma até antecipou uma visão futura de algumas cidades, como em *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *The Terminator* (James Cameron, 1984), *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), *The Matrix* (Larry Wachowski e Andy Wachowski, 1999), ou nas modernistas cidades de Godard e Antonioni; nos fez ver também cidades de fantasia pura, como em *La ville aux enfants perdus* (Jeunet e Caro, 1995) e *Waterworld* (Kevin Costner e Kevin Reynolds, 1995); e os cenários cinematográficos inspirados nas histórias em quadrinhos e na literatura, como em *Asterix & Obelix* (Claude Zidi, 1999), a Gotham City de *Batman* (Tim Burton, 1989), e a cidade das duas torres de *The Lord of Rings* (Peter Jackson, 2002).

Vários cineastas nos apresentaram com sensíveis imagens urbanas. O fascínio da cidade está presente na obra de vários cineastas: *O Homem da Câmara* (Vertov, 1929), *Berlim, Sinfonia de Uma Metrópole* (Rutmann, 1928), *Cidade Nua* (Dassin, 1948), *Que Viva México!* (Eisenstein, 1932), *O Que Eu Fiz Para Merecer Isso* (Almodovar), *Céu sobre Berlim* e *Asas do Desejo* (Wenders, 1988).

A trajetória da arquitetura no cinema é numerosa, e se manifesta sob várias formas de representação, particularmente a arquitetura moderna, o mundo moderno, a modernidade dos arranha-céus gigantescos, inovações tecnológicas atraentes e perturbadoras, a densidade populacional nas ruas, os meios de transporte como símbolos de modernidade (como em *Minority Report* de Steven Spielberg, 2002) e o avanço da engenharia genética.

Segundo Leonardo Name<sup>ii</sup>, a apresentação de uma paisagem no cinema é, na maioria das vezes, conseguida por um *establishing shot*, plano que têm como função localizar a ação da trama, orientando o espectador. Para isso são muito importantes os chamados ícones urbanos, referências para as mais diversas cidades.

Um viajante que já esteve em Paris, ou qualquer outra pessoa que não conheça a cidade que através do cinema ou de fotografia, reconhecerá a Torre Eiffel (como em *Playtime*, de Jacques Tati) ou o conjunto de imóveis da época das intervenções de Haussmann. Podemos dizer o mesmo em relação aos canais e às estreitas fachadas holandesas, em tijolo, sobre a rua, assim como a paisagem dos *cottages* nos remete imediatamente a Londres, a vista de uma mesquita evoca a Argélia, Tunísia ou Marrocos; ou ainda, a imagem de uma favela, pendurada em um morro, lembra as cidades brasileiras.

Não somente as formas urbanas exteriores, aquelas do domínio público, mas também espaços privados, falam das cidades: as passagens cobertas e os pequenos *bistrots* evocam a vida parisiense, da mesma maneira que os *pubs* lembram Londres e Dublin. Fora à arquitetura, existe outros signos urbanos capazes de nos revelar a identidade das cidades. A linguagem escrita das placas, os taxis amarelos de New York, o *cab* londrino ou ainda o ônibus vermelho de dois andares, a cabine telefônica inglesa, a comida, a música, etc.

Dentro desse mosaico de formas e de modos de vida, o ícone urbano é uma expressão da cidade. Um exemplo marcante, ícone urbano americano, o edifício *Empire State Building*, faz parte como “personagem” da trama em uma enorme lista de mais de 90 filmes<sup>iii</sup>, como em *King Kong* (Dino De Laurentiis, 1976), *Un Affair to Remember* (Leo McCarey, 1957), *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) e *Superman II* (Richard Lester, 1981). A Estátua da Liberdade (*The Planet of Apes* de Franklin Schaffner, 2001 e *Sabotador* de Hitchcock), o edifício da Casa Branca e as torres do World Trade Center, são também ícones recorrentes nos filmes hollywoodianos.

Poderia listar muitos filmes, vários exemplos, inúmeros caminhos. Há, sem dúvida, muitas perspectivas sobre a compreensão de ambos os espaços “ficção e real” e como eles se relacionam. Nesse texto, a abordagem escolhida se dá a partir da seleção de dois filmes, por serem representativos e emblemáticos para ilustrar a trajetória que a arquitetura moderna atravessou no cinema, e a relação desta, com o mundo moderno que era comunicado através dos filmes. O

primeiro filme, *Mon Oncle* (Jacques Tati, 1958), por se tratar de uma sátira ao modernismo, o segundo *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), por caracterizar conceitos do pós-moderno.

Assim, o texto trata não apenas de uma reflexão da cidade física em si, que é, aquela construída pela natureza, arquitetos, construtores, etc e transformada pelos seus habitantes, mas também da cidade da imaginação, das representações simbólicas através do cinema. O trabalho concerne então *idades, arquitetura e filmes* ou, ou seja, as diferentes maneiras que as cidades tem sido representadas em filmes e em que sentido a diversidade de representações tem afetado o entendimento das cidades mesmas. Levando em consideração o papel desempenhado pela cidade cenográfica dentro da narrativa do filme como caminho para compreender como cidades tornam-se um conjunto de ícones simbólicos ou significados

Meu tio era moderno.

Sobre *Mon Oncle*, Lineu Castello<sup>iv</sup> afirma que alguns teóricos da arquitetura enxergam duas manifestações antagônicas no filme; uma de crítica irônica e contundente aos postulados modernos; outra, de apreciação das potencialidades trazidas pela arquitetura moderna.

O filme de Tati interessa particularmente, pela crítica bem humorada levantada através do contraste entre o antigo, representado pelo personagem do Sr. Hulot; e o moderno, representado no universo da Sra. Arpel, irmã do Sr. Hulot. O personagem principal, Sr. Hulot, mora em Saint Maur, bairro tradicional situado no subúrbio de Paris, que tem todas as características da cidade tradicional. A Sra. Arpel, irmã de Hulot, vive numa casa moderna, bairro “limpo” de classe média alta, jardim geométrico, telhado plano e cozinha equipada com o que existe de mais moderno para a época, limpa, organizada, silenciosa, funcional. Para a felicidade de Gérard, filho do casal Arpel, que se entediava no universo moderno, Hulot aparece para fazer a desordem na casa.

O filme, com ênfase nas representações da modernidade revela através do contraste entre as duas locações que o “lôcus” ao invés de ser um mero lugar, adquire significado, não é apenas uma imagem direta refletida da realidade. É um filme, no qual sistemas espaciais e temporais vêm para o primeiro plano e partilham com a narrativa o papel de estruturadores do filme.

A tela gigante que é a cidade.

No filme *Blade Runner*, cuja ação se situa no ano 2019 em Los Angeles e se inspira no romance de ficção científica *Do Androids Dream of Electric Sheep? – Sonham os andróides com orelhas elétricas?* (1975), de Philip K. Dick, a cenografia e a arquitetura têm um papel fundamental para representar a caótica cidade. L.A. é formada por uma cidade baixa, caótica e por uma épica cidade alta, nas quais se fundem o edifício Bradbury de 1893, a Ennis House de Frank Lloyd Wright de 1923, a Union Station de LA, referências a Sant’Elia e a Metrópolis de Lang. Alguns

desenhos foram feitos pelo próprio diretor. São retalhos do passado, colagens do ontem e do amanhã. Não existem naves espaciais, extraterrestres ou coisa do tipo, apenas a imagem do que seria a cidade num futuro relativamente próximo. Os espaços da cidade estão em decomposição e LA é mostrada como uma paisagem decrepta de industrialização e pós-industrialização, lugar cosmopolita, mistura de diferentes estilos arquiteturais, verticalização e multi-eticidade.

O cinema pós-moderno tem como marca, para muitos autores, diferentes formas de pastiche ou multiplicidade estilística, ilustrados em *Blade Runner*.

Mais do que uma forma de manifestação artística, o cinema ajuda a criar símbolos e não apenas registros e reproduções de imagens. O cinema trabalha as sensações de quem o assiste. As imagens, mais do que conceitos teriam vida própria, capazes de criar uma cultura de imagens. Assim, as imagens (...) propagam-se, embora alteradas, em todas as classes sociais, não conhecem limites de escolha, nem de estilo nem de nação.<sup>v</sup>

---

<sup>i</sup> ARGULLOL, Rafael. *A cidade-turbilhão*. Rio de Janeiro: IPHAN, 1994. In Revista do Patrimônio Artístico Nacional. p.60

<sup>ii</sup> NAME, Leonardo. *O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência*. Arqtextos, São Paulo, SP, Texto n° 033. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq033/bases/02text.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq033/bases/02text.asp)

<sup>iii</sup> Essas informações podem ser obtidas no portal do edifício: [www.Esbnyc.com](http://www.Esbnyc.com)

<sup>iv</sup> CASTELLO, Lineu. *Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema*. Arqtextos, São Paulo, SP, Texto n° 024. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq024/bases/03text.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq024/bases/03text.asp)

<sup>v</sup> ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo; Companhia das Letras, 1992.