



INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO
Universidade Técnica de Lisboa

Novas Tendências do Habitar

A Habitação do Futuro vista pelo Cinema

Ana Silva Moreira

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em

Arquitectura

Júri

Presidente: Prof. António Barreiros Ferreira

Orientadora: Prof.^a Helena Silva Barranha

Vogal: Prof.^a Bárbara dos Santos Coutinho

Junho 2010

Agradecimentos

Gostaria de agradecer às pessoas (família e amigos) que me incentivaram a concluir a tese, não me deixando desistir e à Prof.^a Teresa Heitor, pela disponibilidade e preocupação que sempre demonstrou e pela ajuda que fornece, sempre que solicitada.

Resumo

No presente trabalho, propõe-se a identificação de novas tendências do habitar, através de uma análise suportada por filmes de ficção científica. Tendo em conta a simbiose cinema-arquitectura, as visões dos cineastas e criadores cinematográficos podem ser um bom indicador, por um lado, do caminho a seguir pela arquitectura e, por outro, do caminho já indicado por algumas arquitecturas e exacerbado em ficção.

Numa primeira fase é dissecada a relação entre as duas artes, procurando afinidades, sendo também justificada a importância do tema. Ao longo da tese, são analisados vários filmes de ficção científica do século XX, como enquadramento teórico, funcionando como suporte e contexto histórico aos casos de estudo e conclusões.

Como casos de estudo, são apresentados três filmes – *O Quinto Elemento*, *Equilibrium* e *Blade Runner* – com uma análise mais aprofundada e centrada no aspecto da habitação, seguida de um enumerar de exemplos da arquitectura contemporânea com características semelhantes às da habitação ‘cinematográfica’.

Nos dois capítulos finais, é feita uma súmula das tendências apontadas pelos filmes do enquadramento teórico e casos de estudo, quer para a cidade, quer para a habitação, consistindo a conclusão na apresentação das duas grandes tendências do habitar no futuro, mostrando qual delas prevalecerá.

Palavras-chave: Arquitectura, Habitação, Futuro, Tendência, Cinema

Abstract

The goal of this paper is to identify new trends in housing. Films with focus on the future are the basis of the analysis. Bearing in mind the cinema-architecture symbiosis, the visions of directors and art directors could provide a good glimpse, on one hand, of the way future architecture could go, and on the other hand, of the way some of the contemporary architecture is already leading.

Firstly, the relationship between Architecture and Cinema is examined and the choice of the topic is justified. In the main body several futuristic movies from the 20th century are explored, as a support and background for the case-studies and the conclusions.

As case-studies, three films are presented – *The Fifth Element*, *Equilibrium* and *Blade Runner* – all having a more profound analysis, especially in what concerns dwelling. As a complement, contemporary architectural works with similar characteristics to those of the movies are shown.

In the last two chapters, a brief scrutiny of the future as seen by earlier films is made, as well as summary of the trends for city and dwelling that the case studies point to. The conclusion consists on the presentation of the two major trends in future housing, demonstrating which one could prevail.

Keywords: Architecture, Housing, Future, Cinema, Trend

Índice

Agradecimentos	I
Resumo	III
Abstract	IV
Índice	V
Índice de Figuras	VI
1. Introdução	
1.1. Âmbito do trabalho e justificação do tema	1
1.2. Arquitectos e Cinema	5
1.3. Estado da Arte	7
1.4. Objectivos e Metodologia	12
2. Enquadramento teórico do tema	13
3. Análise dos filmes seleccionados	25
3.1. O Quinto Elemento	26
3.2. Equilibrium	33
3.3. Blade Runner	38
4. Cidade e Habitação do Futuro	45
4.1. Visões da Cidade	45
4.2. Tendências da Habitação	53
5. Conclusão	61
Bibliografia	65
Filmografia	68
Anexos	69

Índice de Figuras

- 1 – *Tour Sans Fin*, Jean Nouvel
www.galiciacad.com/fotos/tour_sans_fin.jpg (Agosto 2009)
- 2 – Cena do filme *Until the End of the World*, de Wim Wenders, onde aparece a *Tour Sans Fin*, de Jean Nouvel, como elemento construído, em Paris
www.geocities.com/PicketFence/5192/paris.jpg (Agosto 2009)
- 3 – Imagem do filme *Metropolis (still)*
www.kino.com/metropolis (Janeiro 2008)
- 4 – Imagem do filme *Metropolis (still)*
www.kino.com/metropolis (Janeiro 2008)
- 5 – Desenho para *Metropolis*; Erich Kettelhut, © Filmmuseum Berlin, Deutsche Kinemathek
www.kino.com/metropolis (Janeiro 2008)
- 6 – Estádio Olímpico de Berlim
www.spiegel.de (Janeiro 2008)
- 7 – Volkshalle (projecto para Berlim)
www.skyscapercity.com (Janeiro 2008)
- 8 – Imagem do filme *Metropolis (still)*
- 9 – Imagem do filme *Metropolis (still)*
- 10 – Imagem do filme *Just Imagine (still)*; New York Museum of Modern Art Film Stills Archive,
© 1930 Twentieth Century-Fox Film Corporation
Celluloid Skyline: New York and the Movies
- 11 – Desenho de Hugh Ferriss – *Overhead Traffic-Ways*
The Metropolis of Tomorrow
- 12 – Desenho de Hugh Ferriss – *Vista in the Business Zone*
The Metropolis of Tomorrow
- 13 – Desenho de Antonio Sant’Elia – Central Eléctrica para Milão, 1914
Cadernos de História de Arte
- 14 – Imagem do filme *Just Imagine (still)*
- 15 – Imagem do filme *Just Imagine (still)*
- 16 – Desenho de Antonio Sant’Elia, 1914
Celluloid Skyline: New York and the Movies
- 17 – Desenho para a Cidade Nuclear, Joe Colombo, 1952
Cold War Modern. Design 1945-1970
- 18 – Imagem do filme *Just Imagine (still)*
- 19 – Imagem do filme *Just Imagine (still)*

- 20 – Imagem do filme *Things to Come (still)*; British Film Institute
Fantasy Architecture 1500-2036
- 21 – Imagem do filme *Things to Come (still)*
- 22 – Imagem do filme *Things to Come (still)*
- 23 – Monumento à III Internacional, Vladimir Tatlin, 1919-20
<http://web.mit.edu/slava/guide/tatlin.jpg> (Agosto 2009)
- 24 – Modulador do Espaço e da Luz, Lazlo Moholy-Nagy, 1930
<http://www.interactivearchitecture.org/kinetic-art-and-architecture-part-1.html> (Agosto 2009)
- 25 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 26 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 27 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 28 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 29 – Complexo Les Espaces D'Abraxas, Ricardo Bofill, 1982
www.bofill.com (Janeiro 2010)
- 30 – Complexo Les Espaces D'Abraxas, Ricardo Bofill, 1982
www.bofill.com (Janeiro 2010)
- 31 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 32 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 33 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 34 – Imagem do filme *Brazil (still)*
- 35 – Imagem do filme *Solaris (still)*
- 36 – Imagem do filme *Solaris (still)*
- 37 – Imagem do filme *Solaris (still)*
- 38 – Imagem do filme *Solaris (still)*
- 39 – Imagem do filme *Solaris (still)*
- 40 – Imagem do filme *Solaris (still)*
- 41 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 42 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 43 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 44 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 45 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 46 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 47 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 48 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 49 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 50 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 51 – Imagem do filme *A Ilha (still)*
- 52 – Imagem do filme *A Ilha (still)*

- 53 – Torre Biónica
www.torrebionica.com (Janeiro 2010)
- 54 – Dom Kommuna, M.Barshch e V. Vladimirov, 1929
http://themeasurestaken.blogspot.com (Janeiro 2010)
- 55 – Edifício Narkomfin, Moisés Guinzburg, 1928-30
Moscow Architecture Preservation, www.maps-moscow.com (Março 2010)
- 56 – Edifício Narkomfin, Moisés Guinzburg, 1928-30
teoriarquitectura.blogspot.com (Março 2010)
- 57 – Imagem do filme *Matrix Revolutions* (still)
- 58 – Imagem do filme *Matrix Revolutions* (still)
- 69 – Imagem do filme *Matrix Revolutions* (still)
- 61 – Imagem do filme *Code 46* (still)
- 62 – Imagem do filme *Code 46* (still)
- 63 – Imagem do filme *Code 46* (still)
- 64 – Imagem do filme *Code 46* (still)
- 65 – Imagem do filme *Code 46* (still)
- 66 – Montagem de duas imagens do genérico de *Os Jetsons* (still)
- 67 – Imagem do filme *Mon Oncle* (still)
- 68 – Imagem do filme *Mon Oncle* (still)
- 69 – Imagem do filme *Mon Oncle* (still)
- 70 – Imagem do filme *Mon Oncle* (still)
- 71 – Imagem do filme *Mon Oncle* (still)
- 72 – Imagem do filme *Mon Oncle* (still)
- 73 – Fotografia da construção de Tativille
www.tativille.com (Março 2010)
- 74 – Fotografia da construção de Tativille
www.tativille.com (Março 2010)
- 75 – Edifício Esso, Paris, 1963
vivesaintbobo.blogspot.com (Março 2010)
- 76 – Projecto Urbanístico, Ludwig Hilberseimer, 1924
Cadernos de História de Arte
- 77 – Imagem do filme *Playtime* (still)
- 78 – Imagem do filme *Playtime* (still)
- 79 – Imagem do filme *Playtime* (still)
- 80 – Imagem do filme *Playtime* (still)
- 81 – Imagem do filme *Playtime* (still)
- 82 – Imagem do filme *Playtime* (still)
- 83 – Cartaz do filme *O Quinto Elemento*
www.imdb.com (Março 2010)

- 84 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 85 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 86 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 87 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 88 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 89 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 90 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 91 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 92 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 93 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 94 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 95 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 96 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 97 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 98 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 99 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 100 – Imagem do filme *O Quinto Elemento* (still)
- 101 – Desenho da Nagakin Capsule Tower, Kisho Kurokawa, 1972
Cold War Modern. Design 1945-1970
- 102 – Fotografia da Nagakin Capsule Tower, Kisho Kurokawa, 1972
www.arcspace.com (Março 2010)
- 103 – Fotografia da Nagakin Capsule Tower, Kisho Kurokawa, 1972
www.arcspace.com (Março 2010)
- 104 – Fotografia da Nagakin Capsule Tower, Kisho Kurokawa, 1972
www.arcspace.com (Março 2010)
- 105 – Fotografia da Nagakin Capsule Tower, Kisho Kurokawa, 1972
www.gravestmor.com/strips/capsule_nagakin_interior.jpg (Março 2010)
- 106 – One-Square-Meter-House, Didier Faustino, Bureau de Mésarchitectures, 2003
www.mesarchitectures.org (Janeiro 2010)
- 107 – One-Square-Meter-House, Didier Faustino, Bureau de Mésarchitectures, 2003
www.mesarchitectures.org (Janeiro 2010)
- 108 – One-Square-Meter-House, Didier Faustino, Bureau de Mésarchitectures, 2003
www.mesarchitectures.org (Janeiro 2010)
- 109 – Fotografia da One-Square-Meter-House, Didier Faustino, Bureau de Mésarchitectures, 2003
Créditos: kleinefenn@ifrance.com; www.mesarchitectures.org (Janeiro 2010)
- 110 – Container City, MVRDV, 2002
www.mvrdv.nl (Janeiro 2010)
- 111 – Container City, MVRDV, 2002
www.mvrdv.nl (Janeiro 2010)

- 112 – Container City, MVRDV, 2002
www.mvrdv.nl (Janeiro 2010)
- 113 – Concurso Celebração das Cidades – *Contendo a Habitação*, 2003
(imagem da autora)
- 114 – Keetwonen, Amsterdão, 2005-2006
www.tempohousing.com (Março 2010)
- 115 – Keetwonen, Amsterdão, 2005-2006
www.tempohousing.com (Março 2010)
- 116 – Keetwonen, Amsterdão, 2005-2006
www.tempohousing.com (Março 2010)
- 117 – Cartaz do filme *Equilibrium*
www.imdb.com (Março 2010)
- 118 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 119 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 120 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 121 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 122 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 123 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 124 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 125 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 126 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 127 – Colunata do Estádio Olímpico de Berlim
[Flickr.com](https://www.flickr.com/photos/berlinolympicstadium/)
- 128 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 129 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 130 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 132 – Imagem do filme *Equilibrium* (still)
- 133 – Desenho de Hugh Ferriss
The Metropolis of Tomorrow
- 134 – Pawson House, John Pawson, 1999
www.johnpawson.com (Março 2010)
- 135 – Pawson House, John Pawson, 1999
www.johnpawson.com (Março 2010)
- 136 – De Camaret House, John Pawson, 2005
www.johnpawson.com (Março 2010)
- 137 – Kanye Wet Loft, Claudio Silvestrin, 2007
www.claudiosilvestrin.com (Março 2010)
- 138 – Miro House, Claudio Silvestrin, 1988
www.claudiosilvestrin.com (Março 2010)

- 139 – Apartamento Girombelli, Claudio Silvestrin, 1999
www.claudiosilvestrin.com (Março 2010)
- 140 – Casa Kidosaki, Tadao Ando, 1982-86
Tadao Ando, Taschen
- 141 – Casa Moliner, Alberto Campo Baeza, 2008
www.campobaeza.com (Março 2010)
- 142 – Casa Guerrero, Alberto Campo Baeza, 2005
www.campobaeza.com (Março 2010)
- 143 – Casa em Berlim, David Chipperfield, 1994-96
www.davidchipperfield.co.uk (Março 2010)
- 144 – Townhouse O-10, David Chipperfield, 2005-09
www.davidchipperfield.co.uk (Março 2010)
- 145 – Casa em Alcanena, Souto Moura, 1987-92
Souto Moura, Blau
- 146 – Cartaz do filme *Blade Runner*
www.imdb.com (Março 2010)
- 147 – Desenho conceptual, Syd Mead
DVD edição especial *Blade Runner*
- 148 – Ilustração (efeitos visuais), Tom Cranham
DVD edição especial *Blade Runner*
- 149 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 150 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 151 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 152 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 153 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 154 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 155 – Zigurate de Ur-Nammu (finais do III milénio a.C.)
Cadernos de História de Arte
- 156 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 157 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 158 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 159 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 160 – Ennis House, Frank Lloyd Wright, 1924
www.ennishouse.org (Agosto 2009)
- 161 – Ennis House, Frank Lloyd Wright, 1924
www.ennishouse.org (Agosto 2009)
- 162 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 163 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 164 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)

- 165 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 166 – Desenho conceptual, Syd Mead (still)
Making-of de *Blade Runner*
- 167 – Desenho conceptual, Syd Mead
DVD edição especial *Blade Runner*
- 168 – Fotografia de lavabo de avião
(foto da autora)
- 169 – Fotografia de Galley de avião
(foto da autora)
- 170 – Fotografia de Galley de avião
(foto da autora)
- 171 – Bradbury Building, George Wyman, 1893;
Historic American Building Survey, Library of Congress. Autor: Jack E. Boucher
www.wikipedia.org (Abril 2010)
- 172 – Bradbury Building, George Wyman, 1893;
Historic American Building Survey, Library of Congress. Autor: Jack E. Boucher
www.wikipedia.org (Abril 2010)
- 173 – Bradbury Building, George Wyman, 1893
www.greatbuildings.com (Abril 2010)
- 174 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 175 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 176 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 177 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 178 – Desenho conceptual, Syd Mead
Making-of de *Blade Runner* 201 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 179 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 180 – Imagem do filme *Blade Runner* (still)
- 181 – Egg of Winds, Toyo Ito, 1990-91
Toyo Ito, *Le Oppere I Progetti Gli Scritti*
- 182 – cidade de Nova Iorque
www.skyscrapercity.com (Março 2010)
- 183 – cidade de Chicago
www.skyscrapercity.com (Março 2010)
- 184 – cidade de Tóquio
www.tripadvisor.com (Março 2010)
- 185 – Walking City, Ron Herron, 1964
Cold War Modern. Design 1945-1970
- 186 - Walking City, Ron Herron, 1964
Autor: Ron Herron; archigram.webminster.co.uk (Maio 2010)

- 187 – Plug-in City, Peter Cook, 1964
Cold War Modern. Design 1945-1970
- 188 – Plug-in City, Peter Cook, 1964
Autor: Peter Cook; archigram.webminster.co.uk (Maio 2010)
- 189 – Plug-in City, Peter Cook, 1964
Autor: Peter Cook; archigram.webminster.co.uk (Maio 2010)
- 190 – Casa Citrohan, Le Corbusier, 1921
Por uma Arquitectura
- 191 – Immeuble-villas, Le Corbusier, 1924-25
Por uma Arquitectura
- 192 – Unidade de Habitação, Le Corbusier, 1946-52
Le Corbusier, Taschen
- 193 – Unidade de Habitação, Le Corbusier, 1946-52
Le Corbusier, Taschen
- 194 – Unidade de Habitação, Le Corbusier, 1946-52
Le Corbusier, Taschen
- 195 – Amersfoort, Spacebox, 2007
www.spacebox.nl (Março 2010)use.pt
- 196 – Treehouse, Jular
www.treehouse.pt (Março 2010)
- 197 – Treehouse, Jular
www.treehouse.pt (Março 2010)
- 198 – Treehouse, Jular
www.treehouse.pt (Março 2010)
- 199 – Série Nomad, Modular System
www.modular-system.com (Março 2010)
- 200 – Série Nomad, Modular System
www.modular-system.com (Março 2010)
- 201 – Série Mobile, Modular System
www.modular-system.com (Março 2010)

1. Introdução

1.1. Âmbito do trabalho e justificação do tema

A presente tese pretende analisar o tema das Novas Tendências do Habitar, tendo como base a análise de filmes cuja acção se desenrola no futuro.

Desde os primórdios da Humanidade que o abrigo, a casa, é um factor essencial. As primeiras habitações eram simples, apenas com a função de guarida, protecção. Ao longo dos tempos, com a evolução de materiais, técnicas construtivas, das nossas necessidades e com o alterar dos ideais de beleza/conforto, a habitação tem sofrido várias transformações. Nos últimos anos, a arquitectura, não só a habitacional, tem procurado a experimentação, a descoberta de novos modelos, tendo sido divulgados diversos projectos que apontam novas direcções para a habitação. Uma vez que a arquitectura já tende para esta experimentação, é notória a importância da investigação de novos modelos (modelos possíveis) para o habitar.

Para além disto, devido à crescente importância da sustentabilidade, não só a sustentabilidade na escolha de materiais e uso de energias alternativas, mas também na flexibilidade de espaços, é importante que construções futuras (ou recuperações das existentes) sejam flexíveis em termos de espaços e usos, permitindo, assim, a sua fácil reconversão/reutilização se necessário, impedido, deste modo, a proliferação de edifícios desocupados e devolutos que se tornaram uma realidade.

Posto isto, para além de ser um tema que, desde sempre, tem entusiasmado os arquitectos, sendo, portanto, digno de um desenvolvimento mais aprofundado, a identificação de novas tendências do habitar permite projectar melhor para as gerações futuras. Já Peter Cook (Archigram) o defendia, “Dentre os pontos principais da actividade de um arquitecto, quase sempre fará parte a investigação das ‘possibilidades’ de um lugar (...)”¹

Neste caso, as possibilidades futuras da habitação.

¹ Kenneth Frampton – ‘Lugar, Produção e Cenografia: Teoria e Prática Internacionais Desde 1962’. *História Crítica da Arquitectura Moderna*, 2000, pp. 343-344

Porquê identificar essas tendências com base na Sétima Arte?

Tanto o cinema como a arquitectura procuram intervir no espaço e na percepção do espaço, procurando a inovação, por vezes utilizando os mesmos meios. Segundo António Rodrigues, “A um nível mais abstracto, há analogias entre cinema e arquitectura: ambos são utopias, ambos programam mundos ideais a partir do nada.”² Na mesma linha de pensamento, surge Juhani Pallasmaa, afirmando que:

“(...) both architecture and cinema articulate lived space. These two art forms create and mediate comprehensive images of life.”³

Manuel C. Teixeira afirma ainda que “Quer o cinema, quer a arquitectura, se baseiam na criação ou na manipulação de espaços.”⁴, adiantando que “Enquanto anteriormente o cinema e a arquitectura eram meios diferentes de simular ou de construir o espaço (...), hoje o desenvolvimento das tecnologias e dos meios de representação digitais trouxeram a arquitectura e o cinema mais perto que nunca, sobrepondo-os e tornando-os por vezes indistinguíveis.”⁵ Além disso, é possível pensar no arquitecto como cineasta e no cineasta como arquitecto. O arquitecto, ao fazer um projecto, idealiza os pontos de vista acessíveis ao(s) utente(s) do espaço que ele projecta, as sensações e estímulos. Como um cineasta, define os caminhos que os actores podem percorrer. Já um cineasta, como arquitecto, define os espaços em que quer que as suas personagens se movimentem, sendo os espaços arquitectónicos personagens por vezes, já que ajudam a caracterizar a acção e as personagens de carne e osso.

Por outro lado, no cinema, onde os cenários reais, projectados e construídos como se de edifícios e interiores reais se tratassem, muitas vezes por arquitectos, a imaginação é mais livre e as perspectivas futuristas mais acentuadas e arrojadas. Para além disso, as acções ensaiam ocupações e vivências do espaço que permitem perceber as vantagens/desvantagens de certas tipologias. Esta afirmação é suportada por Andres Janser quando escreve:

² António Rodrigues – ‘Cinema, Arquitecturas’. *Cinema e Arquitectura*, 1999, p.53

³ Juhani Pallasmaa - ‘The Architecture of Image: Existencial Space in Cinema’, 2000. (tradução livre: ‘tanto a arquitectura como o cinema articulam o espaço vivido. Estas duas formas de arte criam e mediam imagens da vida(...)’)

⁴ Manuel Teixeira – ‘Arquitectura e Cinema’. *Cinema e Arquitectura*, 1999, p.32

⁵ Id., p.39

“Film makes it possible to depict architecture in a way that is freed of a fixed perspective. The moving image also makes it possible to convey convincingly architectonic spaces in actual use”.⁶

Como ele, outros autores afirmam existir analogias entre cinema e arquitectura, realçando o facto de, por vezes, o cinema influenciar a imaginação dos arquitectos⁷.

Como se perceberá, a relação Arquitectura – Cinema foi já alvo de várias análises. Uma das que será importante referir é a exploração dessa relação na Bauhaus, tendo o ‘filme’ sido utilizado como modo de experimentação do espaço, tido como princípio fundamental da arquitectura. Um pouco nesse espírito, José Duarte Gorjão Jorge afirma: “o cinema funcionará (...), como campo de experimentação virtual das diversas utopias e contra-utopias arquitectónicas e urbanísticas.”⁸ Este autor adianta ainda “(...) cinema e arquitectura influenciam-se reciprocamente. Por um lado, em função das propostas cenográficas que referenciam novas arquitecturas, por vezes, totalmente imaginadas, mas às quais não são estranhos os sonhos dos arquitectos e as ficções sociológicas que assombram as suas previsões do futuro.”⁹

Para além de ser usado como ferramenta de trabalho por parte de arquitectos, o cinema, sobretudo nas décadas de 20 e 30, foi usado como meio educacional e de propaganda. Exemplo disso são os filmes ‘Die Häuserfabrik der Stadt Frankfurt-am-Main’, ‘Die Frankfurterkleinstwohnung’ e ‘Die Frankfurter Küche’ feitos em 1927/28, bem como uma série de filmes intitulada ‘Wie Wohnen wir Gesund und Wirtschaftlich?’ (1927/28). Esta última, produzida pela companhia Humboldt-Film, tinha “como objectivo informar, com filmes educativos e ficcionais, sobre a reforma na habitação assim como a renovação dos métodos construtivos e o espírito construtivo (Baugeist)”¹⁰, contando com a participação de Walter Gropius, Martin Wagner, Ernst May e

⁶ Andres Janser – ‘New Living: A Model Film? Hans Richter’s Werkbund Film: Between Commissioned Work and Poetry on Film’. *Hans Richter-New Living, Architecture. Film. Space*, 2001, p.16

⁷ Vide subcapítulo 1.2. Arquitectos e o Cinema

⁸ José Duarte Gorjão Jorge – ‘Cinema e Arquitectura. Mitologias’. *Cinema e Arquitectura*, 1999, p.49

⁹ Id, ibidem

¹⁰ Andres Janser – ‘Only Film Can Make The New Architecture Intelligible! Hans Richter’s *Die neue Wohnung* and the Early Documentary Film on Modern Architecture’. *Cinema & Architecture*, 1997, p.38 (citando: ‘Filmausschuss für Bau- und Siedlungswesen’, *Deutsche Bauzeitungen*, vol.60, n.º71, 1926, p.584)

Bruno Taut, entre outros. Esta tendência vem de encontro ao defendido por Mallet Stevens, em 1925, em *Les Cahiers du Mois – Cinéma*, nº16-17, pretendendo que o cinema servisse mais como meio de educação do público e menos como modelo a ser reproduzido pelos arquitectos.¹¹ Como bem defende José Duarte Gorjão Jorge, “(...) o cinema constitui um meio privilegiado de tornar a arquitectura *inteligível*.”¹²

Também de realçar é a filmografia de Hans Richter, dedicada ao tema da habitação, destacando-se ‘Die Neue Wohnung’ (A Nova Habitação), apresentado em 1930 na WOBA, a primeira exposição sobre habitação na Suíça, com lugar em Basel, encomendado pela SWB (Swiss Werkbund), com o objectivo de publicitar a ‘casa moderna’¹³.

Qual, então, a relevância deste tema para que se torne objecto de uma Tese de Mestrado em Arquitectura? Para o explicar, é importante desconstruir o tema principal da tese nas duas categorias que lhe estão subjacentes: a Arquitectura de Habitação e o Cinema.

A importância do estudo de modelos de Habitação num Mestrado de Arquitectura é inegável, visto ser esta a componente que mais relevo tem na prática profissional de um arquitecto, sendo, a par disso, também um dos temas mais recorrentes nos projectos universitários. Nas palavras de Le Corbusier, “estudar a casa para o Homem corrente, qualquer um, é reencontrar as bases humanas, a escala humana, a necessidade-tipo, a função-tipo, a emoção-tipo.”¹⁴

O Cinema, devido ao fascínio dos arquitectos pelos cenários, à liberdade criativa que lhe é inerente, é uma arte quase indissociável da arquitectura, sendo muitas vezes referida pelos docentes como pesquisa essencial nos trabalhos académicos.

Quanto ao facto de ser um estudo da Habitação substanciado pelo Cinema, é essencial referir o factor inovação (comprovado, como

¹¹ António Rodrigues – ‘O Cinema, as Artes e a Arquitectura, Mallet Stevens’. *Cinema e Arquitectura*, 1999, p.96 – tradução do livro *L’intelligence du Cinématographe* (1946), Marcel L’Herbier, Editions d’Aujourd’hui, Paris, 1977

¹² José Duarte Gorjão Jorge – ‘Arquitectura e Cinema’. *Cinema e Arquitectura*, 1999, p.49

¹³ Andres Janser – ‘New Living: A Model Film? Hans Richter’s Werkbund Film: Between Commissioned Work and Poetry on Film’. *Hans Richter-New Living, Architecture. Film. Space*, 2001, p.16

¹⁴ Le Corbusier – Por uma Arquitectura, 6ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000, p. XVII

se verá, pelo capítulo acerca do estado da arte), tratando-se de um tema ainda por explorar, em termos específicos das tipologias habitacionais, e que oferece uma perspectiva diferente da relação entre Arquitectura e Cinema.

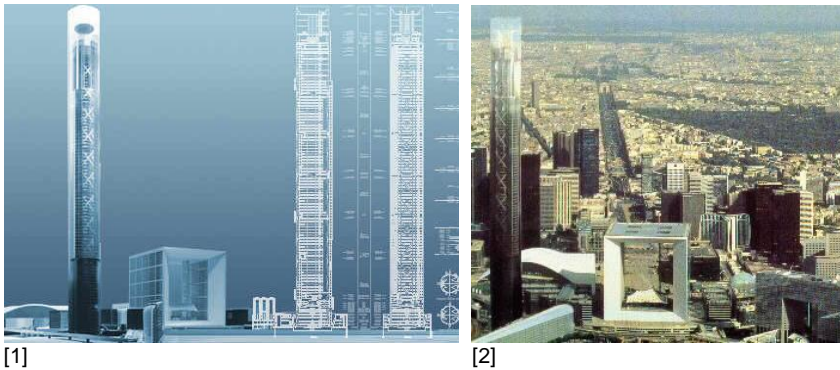
1.2. Arquitectos e Cinema

É indiscutível o fascínio que o cinema e os mundos que cria exerce sobre os arquitectos. E é também inegável que as criações cinematográficas exercem influências no trabalho dos arquitectos, sejam elas meramente conceptuais ou mesmo formais. Aliás, essa é uma das valências importantes do cinema, para os arquitectos – o facto de ser um potencial de inspiração. Jean Nouvel é disso exemplo, confirmando que filmes como *2001 Odisseia no Espaço*, *Alien*, *Blade Runner* e *Brazil* o inspiram, afirmando, em relação ao cinema em geral, que este o influenciou ao nível do conceito arquitectónico espacial, fazendo-o contemplar a noção de movimento em arquitectura, não vendo o espaço como um simples volume mas como uma sequência. Nas suas palavras, “O cinema ensinou-nos a ver imagens em relação ao tempo. Uma cidade é lida através de movimento, viagem. (...) A noção de viagem é um novo conceito de composição arquitectónica”¹⁵. Além destas influências, Jean Nouvel admite ter uma relação especial com os filmes de Wim Wenders: de uma cena de um deles nasceu a inspiração para o Teatro de Belfort (Belfort, França; 1983) e de *Der Stand der Dinger* o projecto de um clube nocturno em Nogent sur Marne (França; 1987).¹⁶

Esta relação entre Nouvel e Wenders é recíproca. Também Wenders utiliza projectos de Nouvel nos seus filmes, como é o caso da Torre sem Fim (TSF-Tour sin Fin), cujo projecto, embora ainda não concretizado, já aparece no *skyline* de Paris no filme *Until the End of the World* (1991). Aliás, toda a relação arquitectura-cinema funciona nos dois sentidos: o cinema tanto inspira como é inspirado pela arquitectura.

¹⁵ Jean Nouvel citado por Odile Fillion – ‘Life Into Art, Art Into Life. Fusions in Film, Video and Architecture’. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, 1997, p.119

¹⁶ Odile Fillion – ‘Life Into Art, Art Into Life. Fusions in Film, Video and Architecture’. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, 1997, p.118



[1]

[2]

Além de Jean Nouvel, também Christian de Portzamparc assume a influência do cinema na sua arquitectura. Segundo ele,

“(...) the cinema which freed me from the obsession of harmony. Films by Goddard and Antonioni were showing a ‘modernity’, in new situations, in cities where past and present coexisted (...). I could no longer believe in a city model founded on harmony and copying.”¹⁷

Outro caso a realçar de um filme que tem sido importante e tem influenciado os arquitectos é *Blade Runner*, de Ridley Scott. Este afirma ter visitado um arquitecto famoso (que não nomeou), no seu atelier, em Londres, que lhe disse ver o filme todos os meses, devido à estética que apresenta, tornando a tecnologia parte do conceito estético, pelo facto de ter todos os elementos técnicos no exterior dos edifícios.¹⁸

1.3. Estado da Arte

Como atesta o capítulo anterior, muitos foram os autores que se debruçaram e continuam a debruçar sobre a temática do Cinema e Arquitectura e a sua relação. No que respeita à arquitectura do futuro vista pelo cinema, a literatura torna-se mais escassa, passando a inexistente no que se refere unicamente à temática da habitação.

A bibliografia consultada como pesquisa para esta tese pode ser dividida em quatro grupos, por tipologia:

I. livros ou artigos cujo tema é a relação entre Cinema e Arquitectura, na sua generalidade e através dos tempos – permitem contextualizar a relação entre Arquitectura e Cinema e fundamentar a importância deste último para os arquitectos. Desta categoria,

¹⁷ Christian de Portzamparc citado por Odile Fillion – ‘Life Into Art, Art Into Life. Fusions in Film, Video and Architecture’. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, 1997, p.120

¹⁸ *Making-of de Blade Runner*

essencial para a composição do capítulo introdutório da tese, fazem parte:

.*Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*¹⁹;

.*Cinema e Arquitectura*²⁰;

II. livros ou artigos cujo foco é a Arquitectura dos filmes classificados como ficção científica – mostram a influência recíproca entre Arquitectura e Cinema e a importância da Arquitectura na definição cénica e contextualização temporal, centrando a atenção nos filmes de ficção científica, objecto de estudo desta tese, e explicitando as características das cidades representadas desde a vista geral ao edifício e à rua. As peças incluídas nesta categoria permitiram o desenvolvimento do capítulo de enquadramento teórico do tema, sendo elas:

.*Celluloid Skyline: New York and The Movies*²¹ - Capítulo *Emerald Cities; Skylines of Fantasy*;

.*Tomorrow's Worlds*²²;

.*Meu Tio Era Um Blade Runner: Ascensão e Queda Da Arquitectura Moderna no Cinema*²³.

¹⁹ François Penz e Maureen Thomas – “(...) o cinema e a arquitectura alcançam uma simbiose que os seus praticantes iniciais apenas imaginavam, sendo poucos os que a conseguiam atingir. (...) Os tópicos apresentados variam de um escrutínio cuidadoso dos primeiros filmes com especial interesse arquitectónico através de reflexões sobre como a representação ou a criação da cidade no cinema se traduz na prática da arquitectura e vice-versa (...)”

²⁰ António Rodrigues e João Botelho – livro editado pela Cinemateca Portuguesa que explora a relação entre cinema e arquitectura através de inúmeros exemplos.

²¹ James Sanders – Livro centrado na cidade de Nova Iorque e nas suas representações no cinema. O capítulo em questão é dedicado aos vários filmes com representações fantasiosas ou futuristas daquela cidade ou com representações de cidades influenciadas por ela, caracterizando detalhadamente cada uma delas.

²² Artigo de Jonathan Glancey, por ocasião da inauguração da exposição *Future City: Experiment and Utopia 1956-2006* (Barbican, Londres). Nele o autor defende o cinema como o melhor meio de experimentação arquitectónica, usando, para o fundamentar, vários filmes

²³ Lineu Castello – artigo centrado na relação entre cinema e arquitectura com ênfase nos filmes *Mon Oncle* (Jacques Tati) e *Blade Runner* (Ridley Scott).

III. livros ou artigos que reúnem previsões, visões ou projectos arquitectónicos para o futuro - permitem perceber como as visões do futuro apresentadas em vários filmes foram influenciadas pela arquitectura sua contemporânea e pelas previsões dos arquitectos na altura. Desta categoria fazem parte:

- .*Yesterday's Tomorrows: Past Visions of the American Future*²⁴;
- .*The Metropolis of Tomorrow*²⁵;
- .*Fantasy Architecture 1500-2036*²⁶.

IV. livros exteriores ao tema – de modo a estabelecer várias relações, influências e contextos, como suporte das análises dos casos de estudo e conclusões. Entre eles encontram-se:

- .*Brave New World*, Aldous Huxley;
- .*Smart Architecture*, Neelen, Vink e Vollaard;
- . *Cidades para um Pequeno Planeta*, Richard Rogers;
- . *Present and Futures: Architecture in Cities*, Ignasi de Solà-Morales e Xavier Costa;
- .*Cold War Modern: Design 1945-1970*;
- .*Minimalismos*, Anaxu Zabalbeascoa, Javier R. Marcos;
- .*Por Uma Arquitectura*, Le Corbusier;
- . *S, M, L, XL*, Rem Koolhaas e Bruce Mau;
- . *Mutations*, Rem Koolhaas et al.;

²⁴ Joseph J. Corn e Brian Horrigan – “How did the people of the past envision the future? How do their wildest imaginings compare to present realities?” Este livro, centrado na cultura americana, aborda previsões do futuro em várias áreas ao longo, sobretudo, do século XX, dedicando um subcapítulo ao cinema.

²⁵ Compilação de desenhos de Hugh Ferriss, dividida em três capítulos: *As Cidades de Hoje* (o existente), *Tendências Projectadas* (as tendências anunciadas) e *Uma Metrópole Imaginada* (utopia).

²⁶ Catálogo da exposição com o mesmo nome, organizada pela Hayward Gallery. “How might the world look today had the realities of history been different? And how close will the architecture of the future be to that already familiar from science fiction films and the fantastic virtual environments of computer games? Fantasy Architecture proposes to answer those questions by focusing on around 130 imagined buildings, structures and schemes from the late medieval period to the present.”

. *Novos Princípios do Urbanismo. Novos Compromissos Urbanos, um léxico*, François Ascher;

. *Métapolis ou l'Avenir des Villes*, François Ascher;

. Livros de História de Arte e Arquitectura.

Toda esta bibliografia foi importante como suporte teórico de todas as análises da tese, desde a relação *Cinema-Arquitectura*, explorada na Introdução, passando pelo estudo de vários filmes no Enquadramento Teórico (de ficção científica e outros géneros) até à análise aprofundada dos Casos de Estudo e Conclusões.

No que diz respeito à Relação Cinema-Arquitectura, foram essenciais os livros *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia* e *Cinema e Arquitectura*, consistindo ambos numa compilação de textos de vários autores acerca do tema. No primeiro, esta relação é analisada de maneira cronológica, desde os primórdios da representação da arquitectura no cinema, no início do século XX, até à representação e arquitectura virtual da viragem do milénio, sendo a Arquitectura o tema principal. Já *Cinema e Arquitectura*, sendo uma publicação da Cinemateca Portuguesa, é desenvolvido em torno do Cinema, explorando, apesar disso, a relação entre as duas artes, complementando o anterior em alguns aspectos. Este livro refere, então, alguns dos filmes analisados neste trabalho, como *Metropolis*, *Things to Come*, *Brazil* e *Blade Runner*, tendo *Metropolis* maior relevo, sendo enaltecido o seu carácter inovador e explicada a inspiração que esteve na sua origem e as características gerais da estética apresentada. Com a referência a *Brazil*, os autores procuram estabelecer paralelismos entre a arquitectura no filme e a arquitectura sua contemporânea.

Sendo incontornáveis, alguns destes filmes são referidos noutras publicações, como é o caso de *Celluloid Skyline: New York and The Movies*, onde James Sanders fala de filmes com acção em Nova Iorque (com a excepção de *Metropolis*, que o autor refere não só por conter uma visão futura inspirada naquela cidade, mas também pela inovação na representação e construção de cenários, como já o tinham feito os autores de *Cinema e Arquitectura*). Neste livro são, assim, mencionados *Just Imagine* e *O Quinto Elemento*. *Just Imagine* é referido em contraposição a *Metropolis*, sendo as influências e estética

apresentadas caracterizadas a fundo (essencial como apoio à análise do filme no capítulo do Enquadramento Teórico deste trabalho), assim como *O Quinto Elemento*, tendo este livro informação complementar e importante de contextualização do filme (vital no desenvolvimento dos casos de estudo). A título de conclusão, o autor procura estabelecer relações entre os três filmes, procurando semelhanças naquilo que propõem ou preconizam, abrindo o caminho para algumas das conclusões desta tese.

Ainda relacionado com a temática cinema e arquitectura, mas num ponto de vista não futurista, *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia* é o livro que oferece mais informação, nomeadamente aquela relacionada com os filmes de Jacques Tati e a sua relação com a arquitectura sua contemporânea, sendo importante para o capítulo do Enquadramento Teórico.

Num outro registo, livros como *Smart Architecture*, *Cold War Modern: Design 1945-1970*, *Minimalismos* e *História Crítica da Arquitectura Moderna*, foram importantes na consubstanciação das conclusões e análises dos casos de estudo, sobretudo no que concerne ao estabelecer de paralelismos entre a arquitectura idealizada no cinema e estilos arquitectónicos passados ou contemporâneos. *Smart Architecture* foca o ponto de vista 'inteligente' em termos de eficiência e sustentabilidade, compilando projectos de vários arquitectos ao longo dos tempos; *Cold War Modern: Design 1945-1970*²⁷ encerra toda a produção de design, arte e arquitectura durante a Guerra Fria; *Minimalismos* analisa a génese e princípios do estilo minimalista e os principais seguidores; e *História Crítica da Arquitectura Moderna* dissecar períodos, estilos ou arquitectos importantes no século XX.

Além deles, para o capítulo acerca das visões futuras de cidade e habitação, foram essenciais livros que contém análises das áreas urbanas actuais e previsões/conselhos urbanísticos para o futuro, como *Cidades para um Pequeno Planeta*, *Present and Futures: Architecture in Cities*, *S, M, L, XL*, *Mutations*, *Novos Princípios do Urbanismo*. *Novos Compromissos Urbanos*, um léxico e *Métapolis ou l'Avenir des Villes*.

²⁷ catálogo da exposição com o mesmo nome, no Victoria&Albert Museum, Londres (2008)

A restante bibliografia, teve um peso menor que a acima mencionada, sendo utilizada pontualmente, como confirmação de factos, fonte de imagens ou pequena pesquisa.

No que diz respeito à Filmografia, foram analisados diversos filmes, que se classificam em duas categorias distintas:

.Filmes (ou séries) cuja acção se desenrola num futuro (em relação à data de produção) e, por isso, vitais quer para o enquadramento, quer para os casos de estudo ou conclusões: *Metropolis*, *Just Imagine*, *Things to Come*, *Brazil*, *Solaris*, *A Ilha*, *Matrix*, *Code 46*, *Os Jetsons*, *Thunderbirds*, *Blade Runner*, *O Quinto Elemento* e *Equilibrium*;

.Filmes com enfoque na temática da habitação e cuja acção não se desenrola necessariamente no futuro, mas que, por se centrarem de tal modo nela, são importantes para suportar algumas análises: *Mon Oncle* e *Playtime*, ambos de Jacques Tati.

1.4. Objectivos e Metodologia

Os objectivos desta dissertação são, como já foi referido, identificar as tendências do habitar no futuro – bairro, edifício e célula habitacional – que possibilitem projectar hoje espaços válidos para as gerações futuras. Para além disto, propõe-se fazer uma comparação entre a arquitectura ‘futurista’ contemporânea e a proposta no cinema, para tentar perceber até que ponto a primeira se aproxima da segunda, ou mesmo até que ponto a arquitectura do cinema influencia a arquitectura contemporânea.

Este estudo apoia-se no visionamento e análise de filmes sobre a temática do futuro, dos quais foi feita uma selecção de casos de estudo que melhor ilustrem o tema proposto. A par desta análise foi feita uma consulta de livros e dissertações dedicadas ao tema.

Num capítulo inicial, fornecendo uma contextualização do tema, são abordados filmes desde o início do século XX que se debruçaram sobre o nosso presente (futuro na altura), de modo a perceber se o que foi previsto então se veio ou não a verificar, quais as influências que neles se identificam e se essas influências advêm da arquitectura sua contemporânea, bem como filmes mais recentes, que oferecem

perspectivas válidas e correlacionáveis com os casos de estudo seleccionados.

No desenvolvimento são analisados os três casos de estudo em detalhe, sendo feita uma pequena sùmula da visão apresentada em cada filme e estabelecido um paralelismo com a arquitectura contemporânea. Tanto neste capítulo como no anterior, o texto é apoiado por imagens dos filmes.

No capítulo pré-conclusivo, são dissecadas as tendências apontadas no cinema, para cidade e habitação, procurando saber a sua origem e comparando-as com teorias contemporâneas. A conclusão baseia-se num resumo dessa(s) grande(s) tendência(s), tendo-se procurado estabelecer bases para uma projectação futura.

2. Enquadramento teórico do tema

O Homem sempre imaginou como seria o futuro, em todos os seus aspectos. Primeiro a literatura e depois os meios audiovisuais, todos eles, numa altura ou noutra, nos mostraram visões possíveis do futuro. No cinema, como bem defende Jonathan Glancey no seu artigo ‘Tomorrow’s Worlds’, essa perspectiva é a mais acentuada. Nas palavras deste arquitecto, escritor e crítico de arquitectura,

“cinema remains the best place to experience the architectural imagination at full fight (...), such films (referindo-se a *Metropolis*, Fritz Lang, e *Blade Runner*, Ridley Scott) offer thrilling guides as to how our world might look”.²⁸

Um dos primeiros filmes em que a visão futurista da cidade é digna de nota é *Metropolis*, de Fritz Lang, de 1926. A acção desenrola-se no séc. XXI (2026 – exactamente um século após o ano em que foi filmado), numa cidade dividida em duas – a Cidade dos Pensadores e a Cidade dos Trabalhadores (esta última, subterrânea). A cidade é marcada por torres e arranha-céus, de linhas rectas (salvo duas excepções) e vãos regulares, onde a robustez e austeridade parecem ser elementos dominantes. Pontes e viadutos metálicos muito movimentados e sobrevoados por aviões completam a ‘imagem’. Neste filme, a arquitectura é usada, não só para mostrar o progresso, a evolução, como para caracterizar a sociedade.

A razão de *Metropolis* ser um bom exemplo para a presente tese é o facto de, ao mesmo tempo, ter sido influenciado pela arquitectura sua contemporânea e ter influenciado um ideal de arquitectura nos anos que lhe seguiram. Para criar esta cidade, Lang inspirou-se na sua visão de Nova Iorque, por ocasião de uma visita aos EUA, tendo ficado impressionado com a proliferação de edifícios altos e arranha-céus, na altura em discussão na Alemanha²⁹, sendo também influenciado pelos debates sobre urbanização e arquitectura de



[3][4] Imagens do filme *Metropolis*



[5] Edifício Zig-Zag

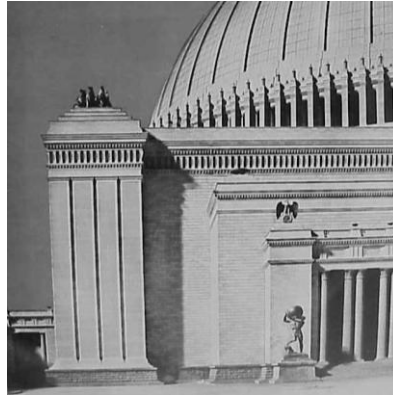
²⁸ Jonathan Glancey – ‘Tomorrow’s Worlds’, *The Guardian*, 22 de Maio de 2006
Tradução livre: ‘O cinema continua a ser o melhor lugar para experimentar a imaginação arquitectónica ao máximo (...), filmes como estes constituem guias emocionantes de como o nosso mundo poderá parecer.’

²⁹ ‘Olhei para a rua (...) as luzes brilhantes e os edifícios altos – e aí concebi *Metropolis*’ – Fritz Lang – ‘Emerald Cities: Skylines of Fantasy’. *Celluloid Skyline: New York and the Movies*, 2003, p. 106

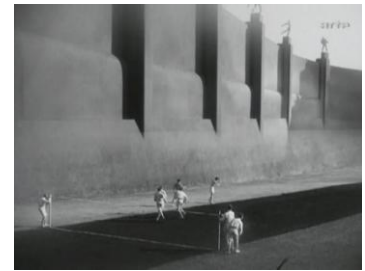
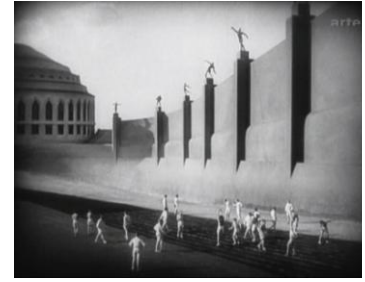
Weimar. Foi também a metrópole de Lang que, agradando a Hitler, pode ter influenciado alguns aspectos da arquitectura do III Reich. Aliás, críticos como Siegfried Kracauer, condenam fortemente o filme de Lang por considerá-lo muito próximo, simbolicamente, da ideologia Nazi.³⁰



[6] Estádio Olímpico de Berlim, 1934-36, Albert Speer



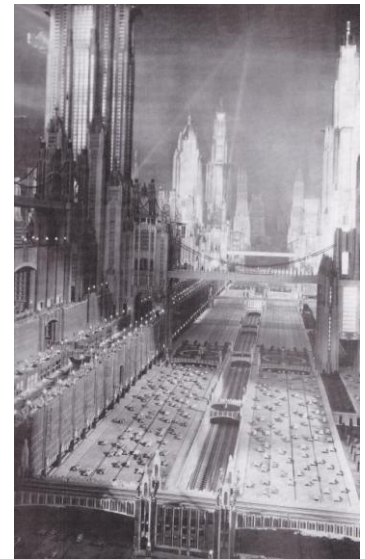
[7] Volkshalle, Albert Speer (não construído)



[8][9] Imagens do filme *Metropolis* (Estádio)

Metropolis, considerado o primeiro filme de ficção científica, foi aquele que conseguiu, pela primeira, vez retratar uma cidade visionária, vindo depois influenciar outros filmes, como *Things to Come*, de H. G. Wells, feito em 1936 como reacção ao filme de Lang, e, mais recentemente, em 1982, *Blade Runner*, de Ridley Scott.

Ainda digno de nota é o filme *Just Imagine*, de David Butler, produzido em 1930, como reacção da indústria cinematográfica americana a *Metropolis*, e cuja acção se desenrola num futuro não tão distante como o deste, mas no ano de 1980, e também em Nova Iorque. A cidade do futuro, densa, apresenta-se com largas avenidas, de rede ortogonal e quarteirões compridos, com arranha-céus, ligados por pontes suspensas. Como em *Metropolis*, aviões (particulares) sobrevoam a cidade, sendo o meio de transporte preferencial. A estética arquitectónica (edifício e interiores) é a estética Art Déco (reflexo da época em que foi filmado, podendo-se dizer, por isso, que é menos inovador que os outros dois filmes), sendo muito influenciado também pelos desenhos de Hugh Ferriss e do futurista Antonio Sant'Elia. Aliás, a cidade de *Just Imagine* parece corresponder, na perfeição, às descrições de Hugh Ferriss da cidade futura: "A imagem mais popular da Cidade Futura (...) é composta por edifícios que, sem qualquer modificação da sua natureza, cresceram mais e mais alto. (...) Às alturas dos arranha-céus da Cidade Futura, acrescenta-se algo



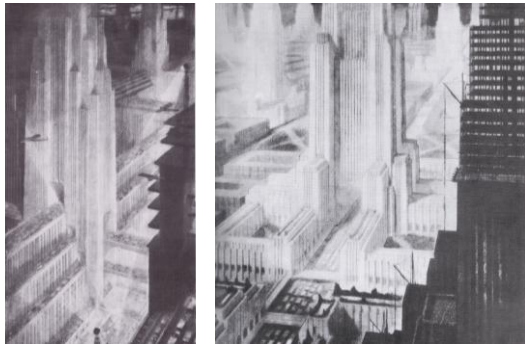
[10] Imagem do filme *Just Imagine*



[14] Imagem do filme *Just Imagine*

³⁰ Nezar AlSayyad – *Cinematic Urbanism, A History of The Modern from Reel to Real*. Nova Iorque e Oxfordshire: Routledge, 2006, p.85

notável na forma de avenidas automóveis elevadas. (...) Além disso, haverá aviões.³¹



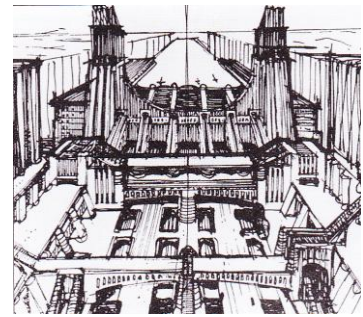
[11][12] *Overhead Traffic-Ways*
Vista in the Business Zone, Hugh Ferriss



[13] *Central Eléctrica, Milão*
Antonio Sant'Elia, 1914

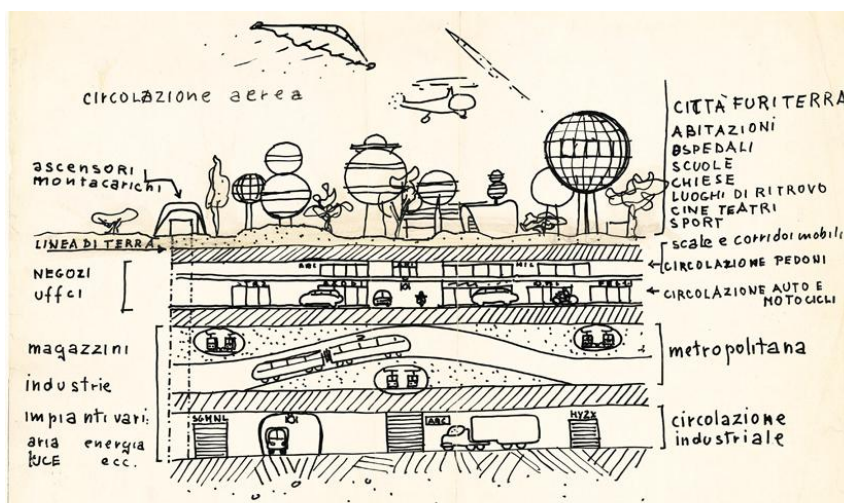


[15] *Imagens do filme Just Imagine*



[16] *Cidade do Futuro*, Antonio Sant'Elia, 1914

A cidade parece dividida em níveis: o primeiro, térreo, reservado a peões; um mais elevado dedicado a automóveis e um nível aéreo para a circulação dos aviões. Esta estratificação parece retomar, ainda que de uma perspectiva diferente, um dos temas da cidade ideal de Leonardo da Vinci, para quem a vida na cidade se devia desenrolar em níveis independentes mas intercomunicantes: o 'piano alto' reservado à nobreza e burguesia; o 'piano baixo' para serviços e actividades, comércio, trabalho operário e veículos; e um plano subterrâneo constituído por canais navegáveis para transporte de mercadorias. Esta concepção de cidade foi também, anos mais tarde, em 1952, desenvolvida por Joe Colombo, inserido no *Movimento d'Arte Nucleare*. A sua *Città Nucleare* – Cidade Nuclear – preconizava a divisão em camadas por tipos de circulação e usos³².



[17] *Cidade Nuclear*, Joe Colombo, 1952

³¹ Hugh Ferriss – *The Metropolis of Tomorrow*. Nova Iorque, USA: Dover Publications Inc., 2005

³² Jane Pavitt – 'The Bomb in the Brain' – *Cold War Modern. Design 1945-1970*, 2008, pp.104,105

A habitação não tem uma caracterização muito detalhada, sendo de estética *Art Déco* (em voga na altura da produção do filme), tendo elementos como portas de correr automáticas e unidades funcionais ocultas (ex: lavatório e secador de mãos escondidos por painel automático). Em termos organizacionais, a entrada da casa faz-se directamente para a sala e desta para outras divisões (interiores e também espaços exteriores). Estas são espaçosas, com decoração e mobiliário também *Art Déco*.



[18][19] Imagens do filme *Just Imagine* (interiores da habitação)

Já referido anteriormente, *Things to Come*, adaptado do livro *The Shape of Things to Come*, também ele de H. G. Wells, apresenta um futuro no ano 2036 (10 anos à frente do imaginado por Lang, mas igualmente um século após a produção do filme), no entanto muito mais avançado arquitectónica e tecnologicamente. No campo tecnológico e científico, este filme prevê o televisor e as viagens à Lua. No campo da Arquitectura, a cidade de Wells é uma cidade que se desenvolve em torno de uma praça central (tipo ágora), com edifícios bastante altos, com viadutos automóveis e viadutos por onde circulam transportes públicos suspensos, jardins em vários níveis, inseridos nos edifícios, elevadores em vidro acoplados às fachadas e passadeiras rolantes para peões. A linguagem arquitectónica é pouco rígida, sendo caracterizada por linhas curvas, mais fluidas. A habitação caracteriza-se por ser *open-space*, com pouco mobiliário (o que existe é transparente, conferindo leveza ao espaço), sem separação interior/exterior – não existem portas nem vãos envidraçados.



[20] Imagem do filme *Things to Come*

Os cenários deste filme ficaram a cargo de Lázló Moholy-Nagy, após a recusa de Le Corbusier e de Fernand Léger, sendo neles patente a influência do movimento Construtivista Russo (difundido, na Europa, por Melnikov, tendo tido aceitação por parte da *Bauhaus* e do movimento *De Stijl* – Neoplasticismo).



[21] Imagem do filme *Things to Come*



[23] Monumento à III Internacional Vladimir Tatlin, 1919-1920



[24] Modulador do Espaço e da Luz Lázló Moholy-Nagy, 1930



[22] Imagem do filme *Things to Come* (Habitação)

Não deixa de ser curioso como, com apenas dez anos de diferença, os filmes de Lang e Wells nos mostram cidades futuras tão diferentes.

Além destes filmes, muitos outros, ao longo do século XX até hoje, se debruçaram sobre a temática futurista, tendo estes maior relevo por terem sido os pioneiros. Mais tardio que estes três exemplos é o filme *Brazil*, de Terry Gilliam, datado de 1985, cujo enquadramento temporal é incerto. A cidade é apresentada como uma cidade em evolução, em renovação/construção, de edifícios muito altos, a perder de vista, bastante juntos, tendo pontes e viadutos automóveis a interligá-los (retomando as visões dos filmes já referidos, de épocas anteriores), vias pedonais de acesso aos edifícios e vias para transportes públicos em níveis diferentes, absorvidas pelos próprios edifícios. Toda a linguagem arquitectónica é muito rígida, de linhas rectas, muito racional. Os edifícios apresentados têm uma escala monumental. De notar é a clara divisão entre a área onde se trabalha e a área habitacional da cidade, bem distintas.



[25][26][27]
Imagens do filme *Brazil*
(o bairro e o edifício)



[28] Imagem do filme *Brazil* - o edifício de habitação

As cenas em que são mostrados o edifício e bairro da personagem principal foram filmadas no complexo Les Espaces d'Abraxas, de Ricardo Bofill, em Marne-la-Vallée, Paris, um projecto de habitação social datado de 1982. A unidade habitacional mais relevante, a do protagonista, situada numa torre habitacional, num bairro habitacional, é um apartamento, de tipologia T1, com área reduzida. Existe a separação das divisões por função – cozinha, sala, quarto e instalação sanitária – e a cor predominante é o branco. A entrada da casa faz-se para um pequeno corredor que abre para a cozinha, quase *kitchenette* (tendo só uma bancada com armários superiores), da qual se acede para a sala por meio de degraus e entre



[29][30] Imagens do complexo Les
Espaces D'Abraxas

as quais não existe nenhuma divisão física a não ser um muro à altura da cintura em material translúcido. A sala, de forma quadrada, com iluminação natural, tem, nas duas únicas paredes que não dão acesso a outras divisões, módulos de arrumação com sofás neles embutidos e estantes também elas embutidas nas paredes. Da sala tem-se acesso ao quarto, de dimensão suficiente para albergar uma cama de casal e ainda conseguir ter o espaço mínimo de circulação em volta. Através deste acede-se à instalação sanitária. Todo o apartamento é revestido a painéis metálicos (havendo no interior uma multiplicidade de tubagens). Outra das características que se destaca é o facto de tudo ser activado automaticamente com o toque do despertador – desde o duche ao varão do armário, à torradeira ou cafeteira (fazendo um pouco lembrar a casa moderna de Charlot). Esta habitação, não tendo áreas generosas, parece ser o suficiente para as necessidades do seu proprietário.



[31][32][33]
Imagens do filme *Brazil*
(interior da habitação)



[34] Imagem do filme *Brazil* – interior da habitação

Durante o século XX, muitos outros foram os filmes que se debruçaram sobre o tema da vida futura. São de especial importância, por se enquadrarem no tema da tese, os filmes *Solaris*, *A Ilha* e *Code 46*.

Em *Solaris*, o *remake* de Steven Soderbergh, de 2002, a habitação é caracterizada pela sua reduzida dimensão, com cozinha, sala e quarto a partilharem o mesmo espaço, sem grandes barreiras físicas, marcando, no entanto, a divisão de funções bastante bem (confundindo-se somente as de estar/refeições/trabalho. A habitação tem iluminação natural, na zona do quarto/sala, mas é uma iluminação algo difusa (os vãos permitem a entrada de luz, mas não permitem visibilidade interior-exterior).



[35][36] Imagens do filme *Solaris*
(exterior da habitação e pormenor da iluminação natural)



[37][38]



[39][40] Imagens do filme *Solaris*

No geral, a habitação é apresentada como extremamente racional – desde as áreas à disposição. As superfícies são lisas e rectilíneas, as cores utilizadas são neutras e os materiais são frios e industriais (notório sobretudo na zona da cozinha e no revestimento do tecto), aproximando-se da estética apresentada na habitação de *Brazil*. Toda a unidade parece ter sido desenhada para se assemelhar a uma parte integrante de uma nave espacial (sendo uma missão no espaço o tema central do filme),. Outras das características a apontar são a ausência de elementos decorativos e a tecnologia avançada (porta de entrada automática, electrodomésticos evoluídos, intercomunicador computadorizado, projecção de televisão em painel transparente, etc.).

No filme *A Ilha*, de 2005, é apresentada uma visão, do ano 2019, de vida em comunidade, que privilegia a uniformização, impõe rotinas e proíbe o contacto próximo e a intimidade entre as pessoas.

Aqui, a cidade transforma-se num único edifício, em torre, de forma circular, que alberga tudo. Existe a clara divisão entre espaços comuns/públicos (zonas de diversão, salas de aula e trabalho, praça principal onde a comunidade se reúne) e espaço privado (habitação). A célula habitacional é reduzida, claramente, ao mínimo indispensável, integrando apenas um espaço de repouso, com alguma arrumação, e uma instalação sanitária – com uma organização semelhante à dos quartos de hotel. Os interiores das várias habitações são todos idênticos, sendo caracterizados pela imensidão de luz (devido a uma janela a toda a altura e largura da habitação, na fachada), arrumação oculta, simplicidade e ausência de decoração (ou objectos que personalizem o espaço). A entrada é feita por portas automatizadas com controle de acessos, onde se acede por corredores curvos (obedecendo à forma do edifício), cujo ritmo é marcado pelas portas de entrada nas habitações e rasgos de luz.



[41][42][43][44]
Edifício comunal
Imagens do filme *A Ilha*



[45][46] Imagens da célula habitacional

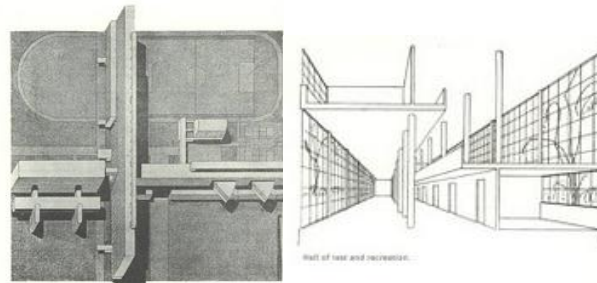


[47][48] Imagens da célula habitacional

O conceito subjacente a esta arquitectura é idêntico ao da Torre Biónica, de 1997, ou mesmo dos projectos russo de vida comunitária, 'Dom Kommuna', de 1929, dos arquitectos Barshch e Vladimirov³³ e o edifício de 'Narkomfin', de 1928-30, de Moisés Guinzburg. A cidade é um edifício, com todas as valências necessárias ao dia-a-dia, e a casa é uma pequena célula nesse edifício.



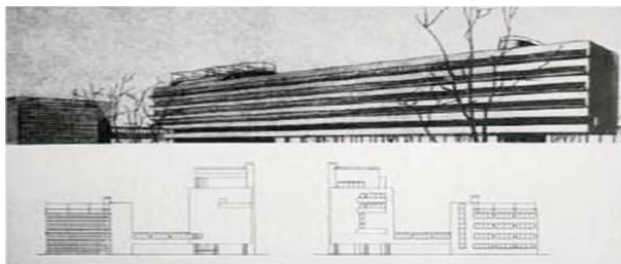
[53] Torre Biónica



[54] Dom Kommuna de M. Barshch e V. Vladimirov



[55][56] Edifício Narkomfin, Moscovo



Como neste filme, também na trilogia *Matrix*, visível sobretudo nos últimos dois, de 2003, a vida é feita em comunidade, não num edifício mas numa estrutura, com um espaço comum de grande dimensão e pequenos 'alvéolos' que consistem na habitação individual. Cada habitação funciona como uma cápsula, com área reduzida, num espaço único que acumula todas as funções – zona de repouso, trabalho, refeições e preparação de refeições. O material predominante é o metal.

³³ Arquitectos russos, pertencentes à OSA – Associação dos Arquitectos Contemporâneos – que entendia que o arquitecto deveria ser acima de tudo um sociólogo e um político. As preocupações básicas do grupo eram "(...)primeiro, a questão da moradia comunitária e a criação de unidades sociais apropriadas, e, segundo, o processo de distribuição, ou seja, o trânsito em todas as suas formas." (Frampton, 2000)



[49][50][51] Escola, ginásio e piscina



[52] Corredor dos quartos
Imagens do filme



[57][58] 'Edifício' comum e habitações



[59][60] Unidades habitacionais
Imagens do filme *Matrix*

No filme *Code 46*, num futuro não muito distante, as cidades têm fronteiras com *check-points* e só quem tem passaportes/vistos pode aceder a elas. Do ponto de vista urbanístico e arquitectónico não parecem muito diferentes das cidades que hoje conhecemos, apresentando-se bastante densas construtivamente. No campo da habitação são-nos mostradas duas habitações distintas em duas cidades – Shanghai e Seattle – tendo a de Shanghai mais relevo. Esta, retomando a tendência apontada nos filmes anteriores, consiste numa unidade de área reduzida, que se desenvolve em ‘corredor’, tendo logo após a zona da entrada, a zona de repouso com uma cama e um armário, de seguida a zona da cozinha e instalação sanitária (partilhando o mesmo espaço) e só depois uma zona lazer e tomada de refeições, a única com iluminação natural. A separação entre estes três espaços é feita por meio de painéis de vidro. A outra habitação não é mostrada na totalidade, apenas em fragmentos, mas em tudo parece corresponder às casas contemporâneas.



[61][62][63][64][65]
Interiores das duas habitações.
Imagens do filme *Code 46*

Num outro registo, surgem, na década de 60, séries televisivas correspondentes ao fascínio pela vida futura sentido na época. Dois desses exemplos e que ficaram para sempre na história da televisão, sendo ainda hoje conhecidos e, por vezes, repostos, são *Os Jetsons*, de 1962/63 (série animada, de Hanna-Barbera) e *Thunderbirds*, de 1965 (série mais tarde adaptada ao cinema), ambos com acção a desenrolar-se em meados do séc. XXI. Na série *Os Jetsons*, o desenho da cidade e da habitação é mais facilmente apreendido – cidade de baixa densidade, com edifícios isolados, como se de ilhas se tratassem, a várias alturas, de linhas curvas e assentes em *pilotis*. É uma cidade sem plano térreo. Com a circulação aérea perde-se a noção de nível térreo. A habitação, bastante futurista, conta com fachadas envidraçadas, passareiras rolantes para deslocação no interior, portas automáticas e arrumação oculta.



[66] Montagem de duas cenas da abertura de *Os Jetsons*

Apesar de estas séries não terem o mesmo grau de importância que os restantes exemplos, correspondem ao pensamento de uma época e às suas previsões para o futuro, sendo, por isso, dignas de menção.

Numa outra perspectiva, já não relacionados com o futuro, mas mostrando preocupações com o tema da habitação, são dignos de nota os filmes *Mon Oncle* e *Playtime*, de Jacques Tati, pela crítica à arquitectura sua contemporânea, contemplando os modelos habitacionais em voga. “Tati é interessante como cronista da arquitectura do pós-guerra e como crítico dela, mas também não menos importante como observador humorista do seu efeito na cultura e no indivíduo.”³⁴

Mon Oncle, de 1958, contempla a Casa Moderna, por contraposição ao bairro e à casa ‘tradicional’, criticando a rigidez da habitação modernista e a sua aparente falta de conforto e propósito. Na Paris tradicional (filmada em St. Maur, subúrbio de Paris), a vida é feita no bairro, com contacto próximo com a vizinhança, e a habitação é apenas um local que serve as necessidades do seu morador. Por oposição, a Paris moderna é composta por habitações unifamiliares, isoladas, onde o conforto e a função são relegados para segundo plano, sendo a importância dada à Casa, como se fosse, ela própria, um objecto decorativo e imutável, como um espaço expositivo intocável. Como reforço da ideia, Tati ridiculariza a situação em três momentos, mostrando a família a fazer a vida mais prática no exterior da habitação – na tomada de refeições e em momentos de lazer a ver televisão e num almoço de amigos.

Formalmente, a casa moderna, correspondendo aos ideais modernistas, apresenta volumes simples e regulares, vãos a toda a altura do pré-direito e pouco mobiliário. Os materiais utilizados são o vidro, o betão e o alumínio/aço e a cor é uniforme no interior e exterior, havendo um único momento de excepção onde se utiliza outra cor. O espaço exterior tem um desenho mais orgânico, tendo passadeiras sinuosas que conduzem à casa e à garagem, em betão aparente e vários canteiros, delimitados por perfis ou barras metálicas, com vários materiais, texturas e cores (relva, pedras diversas, água). Esta casa, construída realmente nos Estúdios Victorines, em Nice, foi produto da criatividade de Jacques Tati e Jacques Lagrange (pintor e amigo), nascendo de uma colagem imagens de revistas de arquitectura – “Todos tínhamos todo o tipo de jornais e revistas que tínhamos recolhido. Também tínhamos tesouras e cola. Por isso fizemos uma



Edifício de Hulot (personagem principal), na Paris antiga



Bairro moderno



Casa moderna



Interiores da casa moderna
[67][68][69][70][71][72]
Imagens do filme *Mon Oncle*

³⁴ François Penz – ‘Architecture in the Films of Jacques Tati’. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, 1997, p.62

montagem. Cortei alguns elementos, ora uma janela redonda, ora uma pérgola ridícula, um jardim com um caminho tortuoso de modo a parecer maior do que era, etc. Na verdade é um *pot-pourri* arquitectónico.”³⁵

Em *Playtime*, de 1967, Jacques Tati leva ao extremo a vontade de representação da cidade moderna, construindo-a de raiz, na Île-de-France, num aterro, perto de Vincennes. Desenhada por Eugène Roman (antigo arquitecto), a sua construção demorou cinco meses e foi levada a cabo devido à impossibilidade de filmar num cenário natural, por ser difícil de controlar o trânsito automóvel e o movimento dos transeuntes.³⁶ Todos os edifícios eram móveis, o que permitia a Tati conseguir filmar os ângulos desejados³⁷. Quanto ao estilo, Tati defende: “Optei por edifícios elegantes, fachadas modernas mas de grande qualidade, porque não tenho de criticar a arquitectura moderna. (...) Gostava que tivesse sido mantida (...) mas foi toda demolida. Não sobra nem um tijolo.”³⁸, tendo o Edifício Esso, em La Défense, construído em 1963, sido a sua inspiração. *Playtime*, aliás, surge como um ensaio de como esta nova zona de Paris poderia tornar-se.

Sendo inspirada num edifício seu contemporâneo, a cidade criada por Tati assemelha-se grandemente a um projecto urbanístico utópico, e futurista na altura, de Ludwig Hilberseimer, em 1924, que preconizava uma cidade moderna “(...) de betão, vidro e aço, com prédios na vertical e largas vias de circulação(...)”³⁹.

Esta cidade, apelidada de *Tatville*, caracteriza-se pela malha urbana ortogonal, edifícios modernos (todos eles idênticos), de linhas rectas e com fachadas envidraçadas. Alguns interiores têm duplo pé-direito. Interiormente, alguns são em *open-space*, tendo divisórias amovíveis, enquanto outros são apresentados com paredes fixas em vidro. Os edifícios de habitação são muito semelhantes aos de escritórios, de fachadas envidraçadas (em que o pano de vidro



[73][74] Fotografias da construção de *Tatville* (www.tatville.com)



[75] Edifício Esso, Paris



[76] Projecto Urbanístico – Ludwig Hilberseimer



[77] *Tatville*- imagem do filme

³⁵ François Penz - 'Architecture in the Films of Jacques Tati'. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, 1997, p.64 (citando Jacques Tati de um artigo no *Journal des Monuments Historiques*, 1985)

³⁶ Jacques Tati – www.tatville.com

³⁷ François Penz – 'Architecture in the Films of Jacques Tati'. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, 1997, p.65

³⁸ Jacques Tati – www.tatville.com

³⁹ A arquitectura (e o Design) no Século XX - *Cadernos de História de Arte 10*, 1998, p.73

corresponde a toda a dimensão da divisão interior), com interiores modernistas, simples e com pouco mobiliário.

No que respeita à história, o filme gira em torno de um grupo de turistas que visita Paris, mas que se depara com um cenário igual ao encontrado em muitas outras cidades – “(...) dão por si num aeroporto praticamente idêntico aos que deixaram em Munique, Londres ou Chicago. Andam nos mesmos autocarros que usaram em Roma ou Hamburgo e chegam a uma auto-estrada ladeada de candeeiros e edifícios idênticos aos da sua capital.”⁴⁰. Tati ironiza, deste modo, a perda de identidade cultural e arquitectónica e a uniformização das cidades, decorrente da arquitectura moderna.



[82] Imagem do filme, onde aparecem posters turísticos de destinos como os Estados Unidos, Hawai, México e Estocolmo, todos com o mesmo edifício.

No entanto, apesar de nestes dois filmes se conseguir ler uma clara crítica à arquitectura moderna e ao seu efeito nas relações interpessoais da população e na relação desta com a cidade, Tati realça que não é esse o seu papel – “O meu trabalho não é rebaixar a arquitectura. Estou a tentar defender o indivíduo e a personalidade que é sua, para garantir que há respeito pelas pessoas.”⁴¹



Interiores do edifício de escritórios



Edifício e vista para o interior da habitação

[78][79][80][81]
Imagens do filme *Playtime*

⁴⁰ François Penz - 'Architecture in the Films of Jacques Tati'. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, 1997, p.65 (citando Jacques Tati dos *Cahiers du Cinéma*, 1958)

⁴¹ Jacques Tati – excerto de texto compilado a partir de várias entrevistas à Rádio e Televisão – www.tativille.com

3. Análise dos Filmes Seleccionados

Posta a análise de filmes mais antigos, para estudo nesta tese serão examinados e aprofundados apenas três: *O Quinto Elemento*, *Equilibrium* e *Blade Runner*.

A selecção destes 3 filmes baseou-se em critérios como o enquadramento temporal – filmes cuja acção se desenrola num futuro não imediato – e o foco na habitação – filmes cujas cenas têm lugar maioritariamente na célula ou edifício habitacional ou nos quais a definição de ambientes arquitectónicos é essencial para a caracterização dos personagens ou do enredo.

Foi também determinante o ano de produção do filme, tendo sido, assim, escolhidos filmes o mais contemporâneos possível, pois o contexto social, político e arquitectónico em que se inserem (na altura da produção) influencia a visão do futuro que possam mostrar. Assim, quanto mais actuais forem os filmes, mais acertadas poderão ser as suas previsões para o futuro e mais coerente e consentânea será a avaliação das tendências futuras de habitação.

Blade Runner é o filme com data de produção mais antiga – 1982 -, tendo, no entanto, sido analisada mais aprofundadamente a versão de 2007, denominada *Final Cut*, por ser a versão editada por Ridley Scott, de acordo com a sua visão. Este filme, considerado de culto, é de extrema importância pois, à data da sua estreia inicial, continha uma das perspectivas do futuro mais detalhadas, de desenho mais completo e cuidadoso, tendo influenciado muitos outros filmes, séries televisivas, video-clips e mesmo projectos arquitectónicos.

A par da análise de cada filme, foi estabelecido, também, um paralelismo com a arquitectura do século XX e a arquitectura contemporânea, de modo a perceber se existem (ou existiram) projectos semelhantes ao proposto em película, fornecendo, assim, uma base mais sólida para as conclusões.

3.1. O Quinto Elemento

A acção deste filme, de Luc Besson, de 1997, desenrola-se em Nova Iorque, no ano 2259, numa altura em que viagens intergalácticas e extra-terrestres são comuns. A sociedade que nos é apresentada pouco ou nada difere da dos nossos dias, apenas goza de tecnologias mais avançadas.

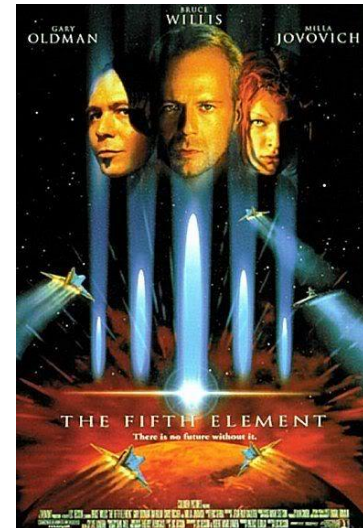
No que respeita ao contexto histórico, o enredo assenta no facto dos níveis da água mundiais terem descido substancialmente, devido à extracção de água para planetas vizinhos (de modo a torná-los em *resorts*). Por esta razão, Nova Iorque transforma-se num promontório, sendo as escarpas marginais dos antigos cursos de água transformadas em edifícios. Na baía, agora seca, proliferam edifícios e um porto aéreo. Além disto, foram ‘escavados’ 400 andares na cidade ‘antiga’, na procura de mais espaço habitável, tornando-a numa cidade de 600 andares e transformando os passeios e as ruas que actualmente conhecemos em *promenades elevadas*.⁴²



[84]

Apesar de ser mostrada apenas uma vez numa vista geral, e embora parcialmente, a cidade assemelha-se à Nova Iorque dos nossos dias em certos aspectos, com edifícios idênticos aos de Sullivan e Adler, em tijolo, mas numa escala maior, mais altos e com uma densidade de construção também maior. A orientação predominante é a vertical, perdendo-se por completo a vista do nível térreo, ofuscado por fumos de poluição. As deslocações são feitas em automóveis voadores ou elevadores/eléctricos acoplados às fachadas dos edifícios, perdendo-se a ideia de ‘porta principal’ do edifício – veículos estacionam junto das fachadas ou dentro dos edifícios, com várias entradas a vários níveis.

⁴² James Sanders– ‘Emerald Cities: Skylines of Fantasy’. *Celluloid Skyline: New York and the Movies*, 2003, p. 112



[83] Cartaz do filme

Ficha Técnica

Realizador – Luc Besson
Ano – 1997



[85][86][87][88] Imagens do filme

Em vários ambientes, são mostrados espaços sem iluminação natural, uma consequência da verticalidade e densidade da cidade, não permitindo que todos os espaços, sobretudo a níveis mais baixos, recebam luz natural.



No que concerne à habitação propriamente dita, no filme são-nos apresentadas duas tipologias bem distintas uma da outra. Uma delas, da personagem *Cornelius*, situada provavelmente num edifício do final do séc. XIX, consiste num apartamento à imagem dos apartamentos contemporâneos, ao nível da arquitectura, organização e zonamento funcional, apresentando uma sala multifuncional, com zona de estar, refeições e cozinha a partilharem o mesmo espaço. É ainda caracterizada por uma aparentemente grande área bruta e bastante iluminação natural.



[89][90]
Transportes nas fachadas
Nível térreo da cidade



[91][92]

A outra tipologia, pertencente ao personagem principal – *Korben Dallas* –, contrasta com a agora descrita. É uma célula individual, de área reduzida, como um *bunker*, feita em material metálico, de planta rectangular. Sendo pequena, tem arrumação e mobiliário ocultos e retrácteis (ex.: cama), assim como armários, prateleiras e gavetas embutidos nas paredes. Como se trata de uma célula única, pode ser comparada a um estúdio ou um T0 – todas as funções co-existem no mesmo espaço: quarto, cozinha, zona de trabalho, instalação sanitária e sala de estar. Contém apenas o essencial de cada área funcional, de modo a não desperdiçar espaço. Assim, o correspondente à cozinha nesta célula consiste num módulo de máquina de café e microondas embutido na parede e um frigorífico que, com o carregar de um botão, desce e dá lugar a *poliban*. A zona de refeições/trabalho é uma mesa/bancada no extremo oposto ao da entrada, encostada à parede, encimada por uma janela para o exterior, sem vidro, apenas um painel metálico, onde podem acoplar bancas/veículos de *fast-food*. A entrada da unidade é feita por uma porta de correr para cima, accionada por botão.



[93][94][95] Imagens do filme



[96][97] Interior da habitação – a entrada e a zona de trabalho/refeições com ligação ao exterior

O estacionamento, nesta tipologia, é dentro do edifício, numa célula idêntica à da habitação (em formato e área), junto da unidade habitacional ou num outro piso, com porta de correr (à semelhança dos portões de garagem de hoje).



[98] Estacionamento

O edifício em si, exteriormente, corresponde à organização interior, conseguindo-se perceber cada uma das células de habitação/estacionamento que contém. Interiormente, a organização não difere muito das de hoje em dia, com um corredor central, sem iluminação natural, a distribuir para cada uma das células. O acesso aos vários andares é feito por meio de elevador.



[99] Vista exterior do edifício (lado direito da imagem)



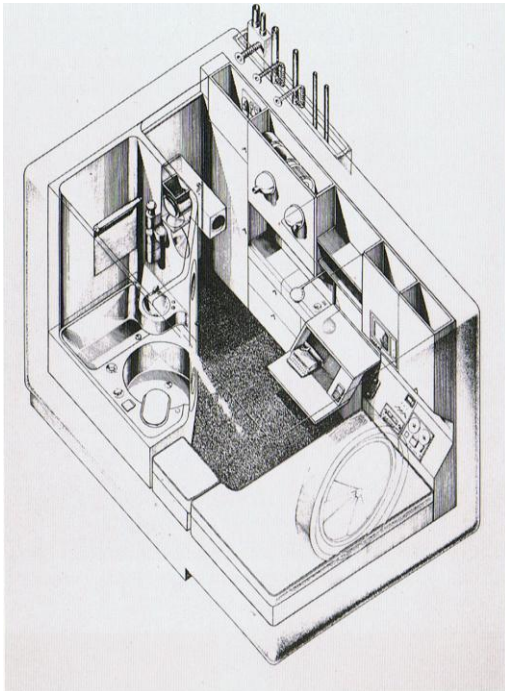
[100] Corredor de acesso às habitações

Em *O Quinto Elemento*, a cidade idealizada permite a convivência do antigo com o moderno – edifícios do início do séc. XX têm como vizinhos edifícios do séc. XXIII. Vê-se também que, embora as exigências funcionais e tecnologias na habitação tenham evoluído, continuam a existir unidades de habitação como as que hoje concebemos. Não existe, portanto, uma negação do passado.

No que diz respeito a projectos arquitectónicos semelhantes ao proposto na visão de Luc Besson, podem-se apontar alguns que correspondem, de certo modo, à tipologia de habitação de Korben Dallas. Mais antigo, mas pioneiro, surgiu, em 1972, integrado nos trabalhos do Grupo Metabolista, a *Nagakin Capsule Tower*, em Ginza, no Japão, pelas mãos de Kisho Kurokawa. Esta torre de 14 andares, foi construída para providenciar alojamento económico a homens de negócios, solteiros, a trabalhar em Tóquio durante a semana. Cada cápsula era um quarto individual, com as proporções de um contentor marítimo, com uma janela circular, uma cama encastrada e uma unidade de casa de banho. O conceito, conforme preconizado pelos Metabolistas⁴³, baseava-se no uso de elementos pré-fabricados, chegando cada cápsula ao local completa com televisão, rádio e despertador e sendo colocada no sítio por uma grua e depois presa à estrutura de betão. Todas as unidades eram retiráveis e substituíveis, tendo-lhes sido apontado um tempo de vida útil de 30 anos. Na sua *Capsule Declaration*, Kurokawa afirmou “A arquitectura, de hoje em diante, irá tomar o carácter de equipamento”⁴⁴.

⁴³ Grupo de origem Japonesa, surge no fim dos anos 50, como reacção à superpopulação do país, propondo o desenvolvimento e utilização de grandes estruturas de “encaixe” (Frampton, 2000); outros projectos deste movimento são as Cidades Flutuantes e a Sky House, ambos de Kitutake, sendo esta última e a Torre Nagakin os únicos projectos metabolistas a ser construídos.

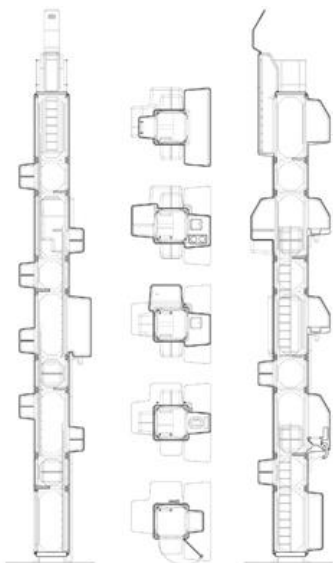
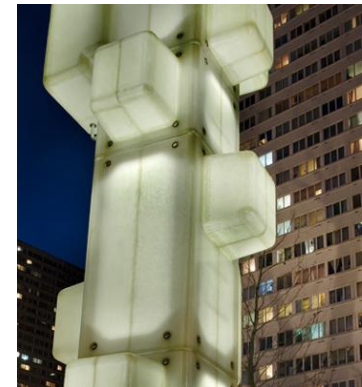
⁴⁴ Jane Pavitt, David Crowley – ‘The Hi-Tech Cold War’. *Cold War Modern. Design 1945-1970*, 2008, pp.172-173



[101][102][103] Perspectiva de uma cápsula do edifício, pormenor do interior e vista

[104][105] Vistas interiores de uma cápsula-tipo

Em 2003, a *One-Square-Meter House*, de Didier Fiúza Faustino (Bureau de Mésarchitectures), preconiza a redução do espaço de habitar ao mínimo, sobretudo ao nível da implantação ($1m^2$, como o nome indica), desenvolvendo-se na vertical, cada função essencial no seu nível: entrada no nível térreo, I.S. nos níveis 1 e 2 (sanita no nível 1, lavatório e duche no nível 2), cozinha no nível 3 (com separação de zonas de preparação e tomada de refeições) e quarto no 4ª e último nível.



[106][107]



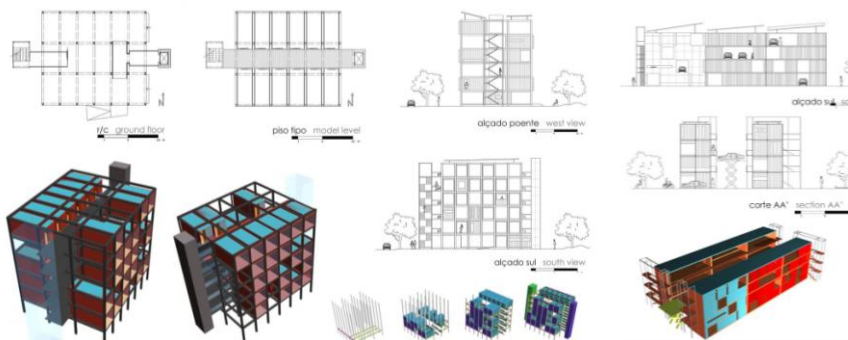
[108][109] Desenhos e imagens da *One-Square-Meter-House*, implantada, a título experimental, na zona da Porte d'Ivry, em Paris

Outro dos projectos que segue a mesma linha e, este sim, muito aproximado, à arquitectura de *O Quinto Elemento*, é *Container City*, concebido em 2002, pela equipa MVRDV – uma cidade cujos edifícios são constituídos por contentores marítimos, albergando diversas funções, desde hotéis, bares, escolas, lojas, escritórios e, claro, habitação, baseando-se na ideia de colmeia, em que cada contentor é um alvéolo. Formalmente, o exterior destes edifícios é bastante parecido com o exterior do edifício da casa no filme.



[110][111][112] *Container City*

Foi também no ano 2003, por ocasião do concurso *Celebração das Cidades*, organizado pelo UIA (União Internacional de Arquitectos) em colaboração com a Ordem dos Arquitectos, que foi submetido o projecto para edifícios de habitação e estacionamento para as cidades⁴⁵, compostos por contentores marítimos, ‘empilháveis’ e móveis (de modo a facilitar a mudança de casa), podendo uma habitação ser composta por um ou mais contentores, consoante as necessidades da família, sendo o módulo básico suficiente para uma habitação de uma pessoa.



[113] Desenhos para as soluções de habitação e estacionamento

⁴⁵ Projecto da autoria da autora do presente trabalho em colaboração com o Arq. João Cadaval Rocha.

Retomando a ideia do uso de contentores marítimos, foi contruído em 2005-2006, em Amsterdão, um complexo de residências de estudantes, Keetwonen, apelidado, pela empresa construtora – Tempohousing – a maior cidade de contentores do mundo. O projecto comporta seis edifícios de 5 andares de contentores, com acessos nas extremidades, varandas e pátios interiores. A empresa Tempohousing tem-se especializado em construções modulares, tendo já várias aplicações do conceito.



[114][115] Vista aérea do complexo residencial e pormenor de fachada



[116] Interior de uma unidade de habitação.

Apesar de serem aqui citados alguns projectos, outros com o mesmo conceito-base têm surgido nos últimos anos, dos quais não se faz menção por repetirem alguns dos padrões aqui encontrados.

3.2. Equilibrium

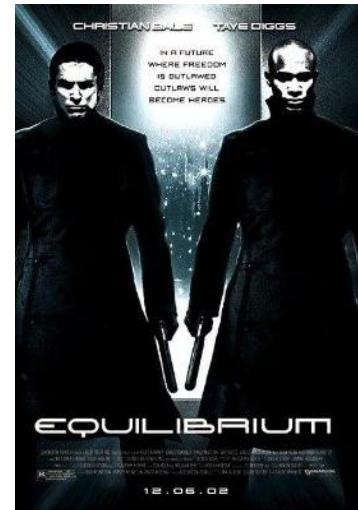
Este filme, por comparação ao Quinto Elemento, apresenta-nos um cenário futurista mais ‘fantasioso’, criando um futuro com base num acontecimento que teria tido lugar nos primeiros anos do século XXI – a III Guerra Mundial.

Depois da Guerra, os sobreviventes decidem formar uma sociedade sem sentimentos e emoções, onde tudo é racional, para evitar o risco de novos conflitos⁴⁶. Trata-se de uma sociedade ‘ditatorial’. E como em várias alturas da história da humanidade, também neste tempo e contexto há duas facções – os cidadãos que vivem segundo as novas regras e habitam a cidade nova, e a resistência, que se esconde na cidade antiga e recusa os princípios em que se baseia a nova sociedade e é considerada criminosa e perseguida e morta.

No filme são então retratadas duas cidades, muito distintas uma da outra. A primeira que nos é mostrada é a cidade velha – *Nether*, uma cidade semelhante às que conhecemos – embora destruída, abandonada, suja e deserta, onde habitam os poucos ‘resistentes’ que existem. A fronteira entre esta cidade velha e a cidade nova retoma o conceito das cidades medievais, protegidas e controladas para impedir a entrada de intrusos e, por conseguinte, a ‘contaminação’ da cidade nova. A cidade nova – *Libria* – é, então, rodeada por muros altos, sem vãos, como muralhas, com poucas entradas (as que tem são guardadas e controladas) e é separada da cidade velha por um fosso, sem água, sendo as ligações entre as duas asseguradas por pontes. Tendo em conta a caracterização estética e o enquadramento histórico, pode-se afirmar que *Equilibrium* é, de certa maneira, uma metáfora futurista da Alemanha Nazi, mas sobretudo Berlim, sendo esta *Libria* muralhada uma metáfora da divisão de Berlim em duas cidades – oriental e ocidental – através do muro.

Quanto à sua caracterização, *Libria* é uma cidade cinzenta, sem cores, construída em betão/pedra, com edifícios altos, robustos, pesados e muito fechados (poucos vãos), de arquitectura não muito

⁴⁶ “In the first years of the 21st century, a third World War broke out. Those of us who survived knew mankind could never survive a fourth; that our own volatile natures could simply no longer be risked. So we have created a new arm of the law: The Grammaton Cleric, whose sole task it is to seek out and eradicate the true source of man’s inhumanity to man - his ability to feel.” – relato introdutório do filme

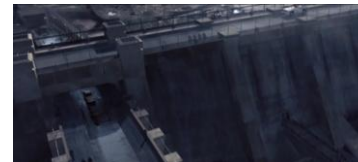


[117] Cartaz do filme

Ficha Técnica
Realizador – Kurt Wimmer
Ano – 2002



[118] Nether - a cidade velha



[119][120] Imagens do filme – a fronteira entre a cidade velha e a cidade nova



Libria - a cidade nova
[121][122] Imagens do filme

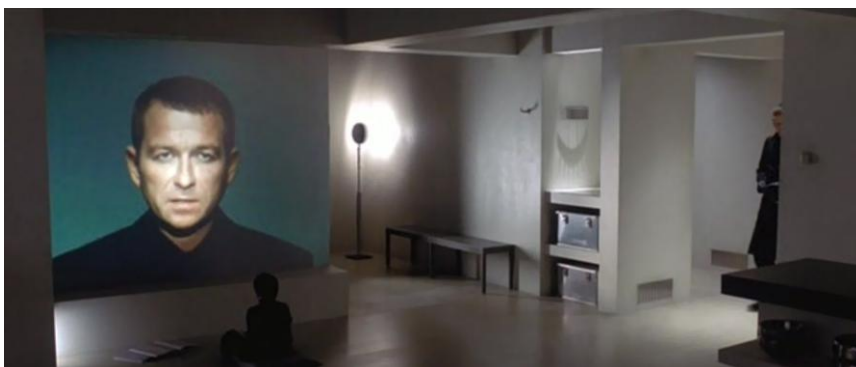
moderna, a relembrar arquitecturas próprias de estados totalitários do século XX (arquitectura alemã de Hitler⁴⁷ ou a portuguesa de Salazar), com princípios orientadores como a ordem, simetria, ortogonalidade e ritmo.



[123]

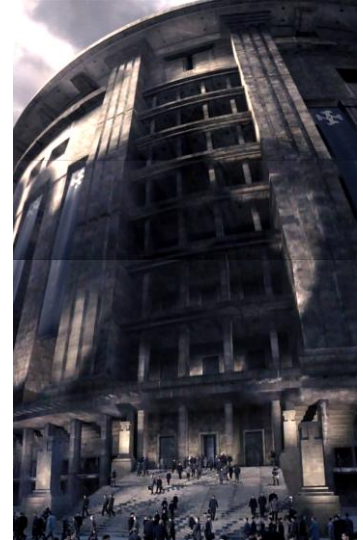
No que diz respeito ao habitar, existem edifícios de habitação colectiva, cujas células familiares pouco ou nada diferem entre si, enfatizando a ideia da negação da individualidade ou identidade. A entrada para os diversos fogos é feita por corredores largos e escuros, em tijolo de cimento.

Interiormente, a unidade de habitação organiza-se em torno de um corredor central que distribui para as várias divisões, de áreas amplas. Os apartamentos são sóbrios, de linhas rectas, onde o branco é a cor dominante. Não existe praticamente mobiliário, nem peças decorativas, reforçando a austeridade. A habitação tem alguma iluminação natural, tendo os vidros incorporada uma película branca, opaca, que, apesar de permitir a passagem da luz, não permite ver o exterior. Estes vãos assemelham-se a caixas de luz nas paredes que, à primeira vista, tanto poderiam ser de iluminação natural como artificial.

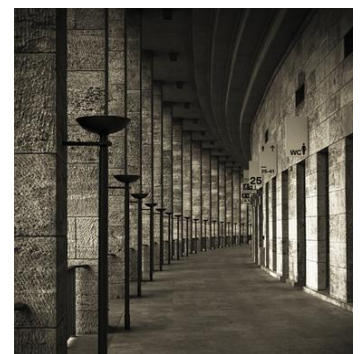


[130]

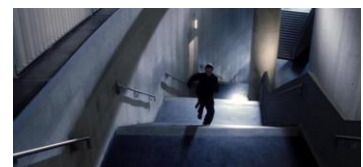
⁴⁷ A cidade de Berlim serviu como cenário a muitas cenas do filme, tendo sido escolhidos projectos emblemáticos do Nazismo, como o Estádio Olímpico de Berlim ou o Aeroporto Tempelhof – fonte: www.imdb.com



[124][125][126]Edifícios de Libria
Imagens do filme



[127] Colunata do Estádio
Olímpico de Berlim



[128][129] Entrada no edifício de
habitação e corredor de acesso
aos fogos

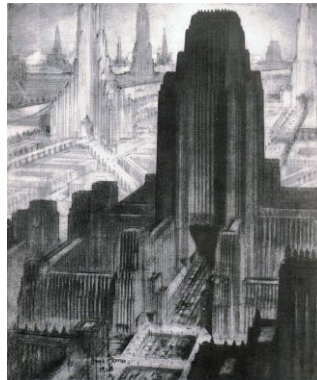


[131]

Apresentando um futuro alternativo (pois depende de um acontecimento que pode nunca ter lugar), a cidade tem um urbanismo e arquitectura robustos, sólidos, muito rígidos, que ajudam a caracterizar a sociedade, bastante oprimida. Um facto curioso é a inspiração para algumas vistas desta cidade surgir, à semelhança do filme *Just Imagine*, produzido 70 anos antes, de desenhos de edifícios futuros de Hugh Ferriss.



[132] Imagem do filme



[133] Desenho de Hugh Ferriss

A habitação, à semelhança da cidade, mostra-se muito controlada, demasiado organizada e limpa, demasiado minimalista e asséptica.

Encontram-se na arquitectura contemporânea alguns exemplos de projectos de estética semelhante, de base Minimalista. Um dos representantes deste movimento é o arquitecto britânico John Pawson, salientando-se sobretudo, como exemplos, alguns dos seus projectos para habitação – John Pawson Houses, De Camaret House, e Apartamento em Ghent. Neles está patente a mesma austeridade dos interiores de *Equilibrium*, as linhas direitas, o monocromatismo e a relevância da luz difusa. Num artigo do jornal *The Guardian*, Deyan Sudjic caracteriza a arquitectura de Pawson da seguinte maneira:

“In one sense Pawson's architecture is an exercise in control, in lifting the sense of oppression that comes from the clutter of things, and the

visual chaos of superfluous complexity. It seeks to eliminate the distraction of awkward proportions (...). By removing unnecessary elements (...), Pawson allows even humble spaces to acquire dignity and nobility.

(...)Though his work is often casually equated with the school of art that is known as minimalism, his objectives are architectural ones. They come from the clarity of thought of the Mies van der Rohe of the Barcelona Pavilion, from Shiro Kuramata, from Luis Barragan and from a number of other architects who have approached design as an issue of what to leave out, rather than what to put in.”⁴⁸



[134] Pawson House, Londres, 1999



[135] Pawson House, Londres, 1994

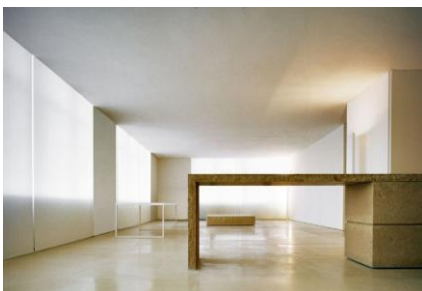


[136] De Camaret House, Londres, 2005

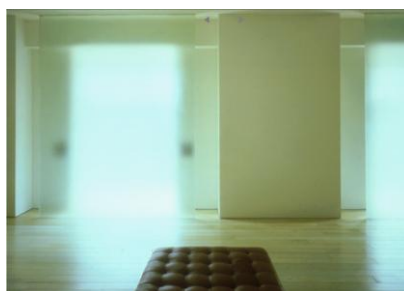
Um outro arquitecto que partilha a estética minimalista e a expõe nos seus projectos é Claudio Silvestrin (tendo colaborado com Pawson nalguns trabalhos), fazendo, também, uso das linhas rectas, dos contrastes entre os panos de luz e os panos opacos, criando interiores despojados, onde o ‘vazio’ é personagem principal. Nas palavras de Penny McGuire:

“Claudio Silvestrin’s now familiar architecture, whereby buildings become elemental compositions of dense mass, undecorated planes, and luminous emptiness (...).”⁴⁹

Dele destacam-se alguns projectos de interiores:



[137] Kanye West Loft, Nova Iorque, 2007



[138] Miro House, Londres, 1988

⁴⁸ Deyan Sudjic – ‘Essential Architecture’. *The Guardian* (disponível em www.johnpawson.com/press/architecture/guardian)

⁴⁹ Penny MacGuire – *The Architectural Review*, n.º 1273, Março 2003, pp. 80-83 (disponível em www.claudiosilvestrin.com)

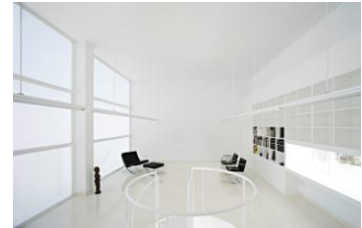


[139] Apartamento Girombelli, Milão, 1999

Muitos outros arquitectos podem ser apontados como seguidores da estética minimalista, ou como tendo projectos pontuais que se enquadram nessa classificação. Exemplos disso são Tadao Ando (assim como alguns outros arquitectos japoneses), Peter Zumthor, Alberto Campo Baeza, David Chipperfield (sobretudo no que diz respeito a interiores), ou, no panorama português, Souto Moura.



[140] Tadao Ando – Casa Kidosaki, Tóquio, 1982/86



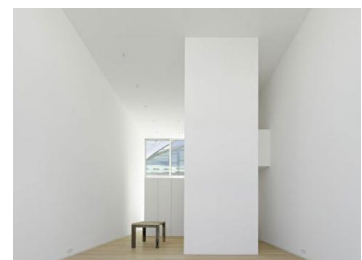
[141] Alberto Campo Baeza
Casa Moliner, Saragoça, 2008



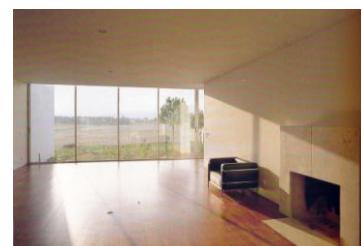
[142] Alberto Campo Baeza
Casa Guerrero, Cádiz, 2005



[143] David Chipperfield – Casa em Berlim, 1994-96



[144] David Chipperfield
Townhouse O-10, Berlim, 2005-09



[145] Souto Moura – Casa em Alcanena, Torres Novas, 1987/92

3.3. Blade Runner

Menos recente que os dois filmes anteriores, Blade Runner, de Ridley Scott, foi produzido em 1982, sendo baseado num livro de ficção científica, de 1968, *Do Androids dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick.⁵⁰ No filme, a acção desenvolve-se em Los Angeles, no ano 2019, quando a humanidade goza de tecnologias avançadas, mas ao mesmo tempo é demonstrada uma mistura de estilos de eras e culturas diferentes – desde a cultura chinesa à estética dos anos 40 (presente em alguns figurinos), passando, como não poderia deixar de ser, pela estética dos anos 80.

A cidade de Los Angeles futura é uma cidade de torres e arranha-céus, edifícios imponentes, realçando-se o edifício da Corporação Tyrell, que se assemelha a um Zigurate Mesopotâmico, mas ao mesmo tempo se aproxima do imaginário futurista. A cidade, mesmo de dia, é escura, também devido à elevada densidade de construção (densidade como a de Nova Iorque de O Quinto Elemento, logo algo diferente da Los Angeles do presente) que impede que a iluminação penetre em todo o tecido urbano. As fachadas lisas servem de tela publicitária, através da projecção de anúncios nas suas superfícies. A publicidade está também presente em veículos voadores e ‘painéis’ luminosos acoplados às fachadas, ao nível do primeiro piso. Os meios de transporte existentes são os veículos pessoais, voadores ou não.



[146] Cartaz do filme

Ficha Técnica
 Realizador – Ridley Scott
 Ano – 1992 (Director's Cut)
 2007 (Final Cut)



[147] Desenho conceptual, Syd Mead



[148] Ilustração (efeitos visuais), Tom Cranham



[149][150]



Los Angeles
 [151] Imagem do filme

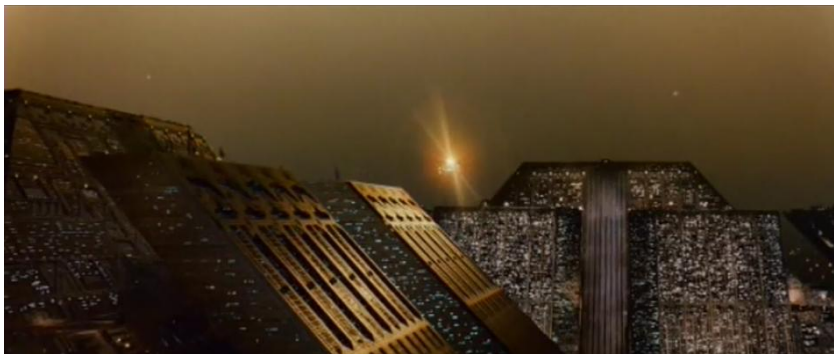
⁵⁰ Paul M. Sammon – A Blade Runner History. Book into Film, part 1, 2007 (disponível no site oficial do filme <http://bladerunnerthemovie.warnerbros.com/>)

Não é a imagem de uma cidade nem de um futuro ideais. Há edifícios abandonados, edifícios devolutos, lixo nas ruas. Os edifícios abandonados que nos são apresentados são edifícios ‘antigos’, provavelmente datados dos inícios do séc. XX, o que pode ser sintomático de uma cidade que não valoriza a tradição histórico-arquitectónica.

Além da habitação, é de realçar o edifício Tyrell, com elevadores a correr nas fachadas, interior austero e rígido, em pedra, com pés-direitos muito altos, colunas com bases e capitéis geométricos, desprovido de ornamentação (apenas presente num friso com motivos geométricos nas paredes) e com vãos muito grandes.



Los Angeles
[152][153] Imagens do filme



[154] Imagens do edifício Tyrell Corporation



[155] Zigurate de Ur-Nammu (finais do III milénio a.C.)



[156][157]

Em relação à habitação, são-nos mostrados três tipos, bastante diferentes. A casa da personagem principal – Deckard – é a que tem mais relevo. O lote inclui estacionamento exterior. A porta de entrada no edifício é automática, de correr, dando acesso directo ao elevador. Através do elevador (controlado por um sistema de reconhecimento de identidade e voz) tem-se acesso ao *hall* exterior ao apartamento, com iluminação natural. A entrada na habitação (situada no 97º andar) propriamente dita é feita directamente a partir deste *hall* e a chave é um cartão (como actualmente nos hotéis). Curiosamente, a cena da chegada a casa foi filmada na Casa Ennis, de Frank Lloyd Wright, sendo o resto da unidade de habitação (este sim, cenário) produto da

influência estética desta obra (todas as paredes interiores reproduzem o revestimento em pedra esculpida da Casa Ennis).



[158] Imagem do *hall* exterior ao apartamento [159] Detalhe das paredes
De notar a influência da Ennis House, de Frank Lloyd Wright, no revestimento das paredes e na guarda em ferro (como comprovam as imagens ao lado)

À semelhança do resto da cidade, também o interior da habitação é pouco iluminado, apesar da fachada envidraçada. A organização interior é muito semelhante à actual, sendo que a porta de entrada abre directamente para a sala e que a esta convergem as outras divisões – cozinha, instalação sanitária e quarto – embora não pareça existir portas a dividi-las. O pé-direito é baixo e as áreas do apartamento, em geral, e de cada uma das divisões, em particular, não são pequenas. A casa conta ainda com uma varanda para a rua principal, mostrando que o exterior do edifício é também revestido com painéis da Casa Ennis.



[160][161]
Imagens da Ennis House



[162][163]
Imagens do filme – quarto e sala



[164][165]
Imagens do filme – cozinha, instalação sanitária e varanda



[166] Desenho da cozinha



[167] Desenho da casa de banho

Desenhos conceptuais de espaços da casa de Deckard, por Syd Mead, designer industrial, encarregue da produção artística do filme. (Ridley Scott deu indicações a Syd Mead para que estas se assemelhasse a espaços de um avião, em aspecto e funcionalidade)

Para além da Casa Ennis, surgem no filme outras referências a edifícios icónicos de Los Angeles. Um deles é a Union Station, estação de combóios, onde se situou a sede da polícia (num canto da estação foi construído um cenário, que permanece até hoje, como escritórios). O outro edifício, que alberga a habitação de outra das personagens do filme, é o Bradbury Building, construído em 1893, da autoria de George Wyman. A título de curiosidade, a inspiração para o projecto deste edifício surgiu de um livro de ficção científica – *Looking Backward* –, de Edward Bellamy, escrito em 1887 e cuja acção se passa no ano 2000, nos Estados Unidos, numa civilização utópica. No livro, é feita uma descrição do edifício comercial típico, descrição essa que, mais tarde, correspondeu ao projecto de Wyman:

"a vast hall full of light, received not alone from the windows on all sides, but from the dome, the point of which was a hundred feet above. (...) The walls were frescoed in mellow tints, to soften without absorbing the light which flooded the interior."⁵¹

No filme, J. F. Sebastian parece ter ‘ocupado’ um apartamento do edifício, sendo este apresentado como abandonado e algo degradado. No entanto, conserva o desenho original (apesar de



[168][169][170]
lavabo e galley de avião

⁵¹ Excerto do panfleto descritivo entregue no Bradbury Building, disponível em http://www.publicartinla.com/Downtown/Broadway/Bradbury/brad_hist.html

algumas alterações na fachada), a estrutura do telhado, as escadas, elevadores e guardas em aço, para além dos interiores dos apartamentos. O apartamento corresponde à imagem de apartamentos antigos, com uma multiplicidade de espaços interligados, grandes em área, com pé-direito alto. Os tectos são decorados em estuque e os vãos (interiores e exteriores) são altos.



[174][175][176] Interiores do edifício de Sebastian



[171][172][173]
Imagens do Bradbury Building



[177]



[178]
Desenho da casa de Sebastian
(Syd Mead)

Por fim, a terceira habitação, que aparece quase no fim do filme – a casa do criador dos *Replicants*, no edifício Tyrell – é *penthouse* (para os americanos, o último andar do edifício, geralmente, de luxo). O acesso a ela é feito por um elevador que sobe ao longo da fachada do edifício. Esta habitação é bastante clássica, em decoração e organização funcional, embora o edifício que a alberga não o seja. Os pés-direitos são altos, as divisões espaçosas e as portas são duplas e também altas. Parece divergir totalmente do resto da cidade, esteticamente, caracterizando-se por um revivalismo quase barroco.



[179][180]

Blade Runner mostra-nos, assim, uma cidade robusta, sendo característica a iluminação artificial – nos edifícios, reclames e nos *neons* dos painéis de estabelecimentos comerciais. É composta essencialmente por edifícios altos, regulares e modernos. Contudo, como em *O Quinto Elemento*, há alguma convivência, ainda que em menor grau, entre o novo e o velho, sendo que o velho é retratado como algo esquecido e abandonado, no entanto presente.

No campo da habitação, há um claro contraste entre as casas apresentadas – a diferença entre o velho, o revivalismo e o moderno.

As características aqui descritas são produto da análise da versão final de Blade Runner, de 2007. Foi também analisada a versão inicial – Director's Cut – que, a nível da definição de espaços arquitectónicos (de cidade e habitações), pouco ou nada acrescenta ao que foi aqui registado.

Embora, nos outros casos de estudo, tenha sido estabelecido um paralelismo entre a arquitectura contemporânea e a 'arquitectura cinematográfica', no caso de Blade Runner, torna-se complicado fazê-lo, num sentido mais lato, já que duas das habitações – a de Deckard e a de Sebastian – são inspiradas em obras existentes, sendo, para a

última, utilizado o edifício Bradbury propriamente dito. Quanto à terceira habitação apresentada, por ter uma caracterização mais decorativa que espacial, também não permite uma extrapolação para a arquitectura dos nossos dias, obedecendo, como já foi referido, a uma estética revivalista, de certo modo, Barroca, grande e sumptuosamente decorada.

É possível, no entanto, afirmar que a estética de Blade Runner, inovadora, na altura, influenciou grandemente o imaginário dos arquitectos, facto que foi anteriormente referido no capítulo *Arquitectos e Cinema*. Um dos projectos que parece ter influências deste filme é o Egg of Winds (1990-91), de Toyo Ito – estrutura de entrada no complexo residencial Okawabata Rivercity 21, em Tóquio.



[181]

4. Cidade e Habitação do Futuro

4.1. Visões da Cidade

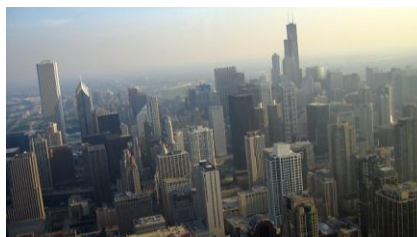
De modo a melhor substanciar quaisquer conclusões acerca do que os filmes analisados prevêem para o futuro, é importante olhar para os filmes referidos na introdução do trabalho, filmes do início do século XX, e para o futuro neles retratado e perceber se o que profetizaram se veio ou não a concretizar e de que maneira.

Nestes filmes – *Metropolis*, *Things to Come* e *Just Imagine* –, todos eles das décadas de 20/30, é possível encontrar semelhanças. A principal e, já de si sintomática, aponta para uma crescente urbanização do mundo, onde a tendência é para o crescimento do espaço urbano, absorvendo a envolvente rural. Nestas urbes, surgem elementos característicos semelhantes, como a proliferação de arranha-céus, os viadutos e passadiços elevados em vários níveis e o meio de transporte aéreo. E, embora ainda não tenhamos chegado ao destino temporal de dois dos filmes (*Metropolis* – 2026, *Things to Come* – 2036), não parece plausível que o meio de transporte aéreo privado nem a quantidade de viadutos interligando edifícios possam existir, pelo menos não num futuro próximo. É possível, no entanto, estabelecer um paralelo metafórico entre a importância destes elementos nessas cidades e do transporte automóvel privado e das vias automóveis nas cidades de hoje. Como nestes filmes, as cidades de hoje podem ser caracterizadas pelo movimento automóvel e têm nas vias rápidas, avenidas e ruas os elementos principais definidores de espaço.

Quanto à outra característica que os três filmes mostram em comum – os arranha-céus – e apesar de não ser generalizado, as cidades de hoje são cada vez mais pautadas por arranha-céus e edifícios altos, havendo mesmo a ‘competição’ para o edifício mais alto do mundo (sendo o edifício distinguido suplantado cada vez mais depressa). Cidades como Nova Iorque, Chicago e Tóquio mostram que esse ‘futuro’ chegou.



[182] Nova Iorque



[183] Chicago



[184] Tóquio

Quanto a previsões para o futuro, analisando os casos de estudo (*O Quinto Elemento*, *Equilibrium* e *Blade Runner*), uma grande tendência sobressai, tendência essa já apresentada nos filmes mais antigos, embora agora mais aprimorada e mais avançada esteticamente e tecnologicamente: a urbanização do mundo. A cidade é vista como um território vastíssimo – uma megacidade – e é composta, essencialmente, por edifícios extremamente altos. O futuro parece pertencer à dimensão vertical, a única direcção para onde continua ser possível o crescimento depois de ocupado todo o espaço à superfície. E, enquanto que, no início do século XX, a população urbana mundial era de apenas 10%⁵², em 2009, essa percentagem⁵³ subiu até aos 50%, destacando-se o continente Europeu com 71% da população residente em espaço urbano e a América do Norte com 79%. Alguns países aproximam-se dos 100%, sendo de realçar o caso do Japão, com 86% e o da Coreia, que regista a urbanização mais rápida – em 40 anos passou de 80% de população rural para 80% de população urbana⁵⁴. Actualmente, existem 22 megalópolis no mundo⁵⁵. Estabelece-se, então, que o futuro pertence à cidade, ao espaço urbano.

Posto isto, e perante o panorama actual da arquitectura e urbanismo e as visões presentes nos casos de estudo, é possível antever duas tendências para a cidade: a primeira, partindo da evolução da cidade actual – *Metacidade* –, a segunda, mais radical, quebrando com o presente e o passado – a *Tábua Rasa*.

Metacidade

O conceito de *Metacidade* (ou *Metápole*) foi introduzido por François Ascher para caracterizar a cidade futura, resultante da terceira revolução urbana (após a urbanização decorrente da revolução industrial e o urbanismo do movimento moderno), e do que o autor intitula *neo-urbanismo*. É definida como “(...) [um vasto território] à escala [do qual] se organiza a vida urbana, doméstica e económica, formando um espaço urbanizado extenso, descontínuo, heterogéneo,

⁵² Dados do Global Urban Observatory, (cit. In Koolhaas et al. 2000)

⁵³ Dados do Population Reference Bureau, *2009 World Population Sheet* (disponível em www.prb.org/Publications/Datasheets/2009/2009wpds.aspx)

⁵⁴ Dados do Global Urban Observatory, (cit. In Koolhaas et al. 2000)

⁵⁵ Rem Koolhaas et al. – *Mutations*. Barcelona: ACTAR, 2000, pp. 3-4

polinuclear, que integra no mesmo conjunto cidade densa e neo-rural, pequena cidade, vila e subúrbio.”⁵⁶

Para Ascher, uma das características da metapolização é a mudança de escala e forma, sendo necessário repensar o modo de fazer cidade, nomeadamente, questionando a noção de limite e a noção de distância, continuidade e densidade. Nas suas palavras, “O crescimento interno das aglomerações por expansão para as suas periferias imediatas e por densificação, dá amplamente lugar a um crescimento externo, ou seja, pela absorção na sua zona de funcionamento quotidiano, de cidades, de vilas e de aldeias cada vez mais distanciadas. (...) Os limites e as diferenças físicas e sociais entre cidade e campo tornam-se cada vez mais ténues.”⁵⁷

Além da expansão e diluição dos limites, Ascher continua, afirmando que “A dilatação dos territórios urbanos praticada usualmente pelos cidadãos enfraquece a importância da proximidade na vida quotidiana: o bairro é muito menos o lugar de integração das relações de amizade familiares, profissionais, cívicas; os vizinhos mais próximos são cada vez menos os amigos, os pais, os colegas, salvo nalguns guetos de ricos e de pobres.”⁵⁸

Esta afirmação formaliza a preocupação partilhada por Jacques Tati no filme *Mon Oncle*, onde o realizador contrapõe a vida num bairro tradicional e num bairro moderno, expondo, através da sátira, a inexistência de relações de vizinhança nos bairros modernos. Esta diferença de proximidade e relações está presente nas cidades dos nossos dias, sobretudo nas áreas urbanas mais recentes, sendo previsível o seu acentuar no futuro.

Além disso, as novas metacidades são, ainda, caracterizadas pela diversidade, multicentralidade, existência de equipamentos e serviços polivalentes e reforço e melhoria da rede de transportes. Factores que retomam a cidade ideal e sustentável de Richard Rogers, no livro *Cidades para um Pequeno Planeta*, preconizada como densa, policêntrica, multifuncional e diversificada e com grande ênfase no transporte público. O único ponto de discórdia entre os dois autores é a área rural, que, para Rogers, deve ser protegida (mantendo-se a cidade dentro dos seus limites, compactando-se), enquanto que para

⁵⁶ François Ascher – *Novos Princípios do Urbanismo, seguido de Novos Compromissos Urbanos, Um Léxico*. Lisboa: Livros Horizonte, Lda, 2010, p. 105

⁵⁷ François Ascher – *Novos Princípios do Urbanismo, seguido de Novos Compromissos Urbanos, Um Léxico*. Lisboa: Livros Horizonte, Lda, 2010, p. 63

⁵⁸ Id, ibidem

Ascher a área rural será absorvida pela metacidade, fazendo parte dela, perdendo parte do seu carácter rural.

Por ser um espaço diversificado, a metacidade incorpora vários estilos e épocas. Assim, ela “Esforça-se por propor uma espécie de cidade ‘à lista’, que ofereça combinações variadas de qualidades urbanas. Para isso, não hesita em utilizar as formas antigas e os estilos vernaculares, bem como os arquétipos modernos. (...) Patrimonializa assim cada vez mais o edificado existente, seja musealizando-o (...), seja reutilizando-o e afectando-o a novos usos.”⁵⁹

É também neste ponto que Ascher e as visões cinematográficas de *O Quinto Elemento* e *Blade Runner* convergem. Em ambos os filmes, as cidades são apresentadas como territórios compostos por várias camadas históricas, sendo a mais recente adicionada às anteriores, sem negar a sua existência. Em *O Quinto Elemento*, isso é patente na presença, no ano de 2259, da Estátua da Liberdade e de edifícios datados do início do séc. XX (como é, aliás, o caso do edifício de habitação da personagem Cornelius); em *Blade Runner*, a presença do ‘antigo’, em 2019, traduz-se na ocupação do edifício Bradbury para habitação e da estação de comboios Union Station pela Polícia, como sua sede. No primeiro filme, os edifícios/monumentos mantêm as suas funções, enquanto que, no segundo, são reutilizados e reconvertidos.

Ascher e os filmes acima referidos têm, também, em comum a visão da cidade como um território em constante alteração e modernização, aproximando-se, assim, da gestão de cidades japonesas, como Tóquio, que se renova em espaços de tempo muito curtos e onde o tempo de vida útil dos edifícios é de 20 anos.⁶⁰ A comprová-lo estão as seguintes citações de Ascher, Andrea Maffei (sobre cidades como Tóquio) e Ridley Scott, realizador de *Blade Runner* (sobre a visão do seu produtor artístico, Syd Mead):

“A cidade não é por definição ‘durável’, não deve ser congelada, deve estar em permanente transformação.”⁶¹

⁵⁹ Id, p.92

⁶⁰ Andrea Maffei – *Toyo Ito. Le Oppere I Progetti Gli Scritti*. Milão: Electa, 2001, pp. 9-18

⁶¹ François Ascher – *Novos Princípios do Urbanismo, seguido de Novos Compromissos Urbanos, Um Léxico*. Lisboa: Livros Horizonte, Lda, 2010, p. 174 (excerto de uma entrevista para o jornal Le Monde, por ocasião do Grande Prémio do Urbanismo de 2009)

“Os edifícios são demolidos velozmente e substituídos por outros, com novas formas e funções (...). Não existe na cultura japonesa a ideia de arquitectura plena e consistente, projectada para durar no tempo.”⁶²

“Syd was actually a great preview on where we’ve gone now in Tokyo, (...) in Shanghai, certainly. The way the urban development is going. Syd absolutely had it nailed. I didn’t know that at the time, I just felt it.”⁶³

Estando em constante alteração e promovendo a mobilidade, a metacidade e o cidadão da metacidade, têm, na habitação, o ponto mais importante e o único ponto fixo⁶⁴. A habitação, é, então, vista como um elemento fundamental na cidade e na vida e estabilidade dos seus cidadãos.

Tábua Rasa

Apesar de recorrente, o conceito de *Tábua Rasa* não perde nunca interesse nem modernidade, pois acarreta e pressupõe uma grande liberdade e esperança no futuro.

A sua aplicação foi amplamente discutida e defendida durante o Movimento Moderno, sobretudo por Le Corbusier (exemplo: Plan Voisin). No entanto, foi sendo progressivamente abandonada, como conceito, dando lugar ao urbanismo preconizado na Carta de Atenas.

Depois do Movimento Moderno, e como reacção a ele, a partir dos anos 50, novos grupos e arquitectos surgiram, com novas concepções, utópicas sobretudo, para a cidade, ignorando os territórios existentes, ocupando outros inóspitos/pouco usuais (como os oceanos, as montanhas e os glaciares) ou mesmo idealizando cidades descontextualizadas – Grupo Metabolista, no Japão; GEAM (Group d’Espace et de L’Architecture); Archigram, em Inglaterra; NER (New Element of Urban Environment/Novye Element Rasselenia), na União Soviética; Buckminster Fuller e Frei Otto. Em comum, tinham a concepção de uma urbanização densa, multifuncional, em evolução e expansão, com novos princípios, materiais e técnicas. Dos seus projectos, o historiador David Crowley afirma:

“Unlike the zoned conception of the modernist city (...), these new habitats sought to achieve a new density in a single multi-functional structure that was labeled as a ‘megastructure’.

⁶² Andrea Maffei – *Toyo Ito. Le Oppere I Progetti Gli Scritti*. Milão: Electa, 2001, pp. 9-18

⁶³ Transcrição do *Making-of de Blade Runner*

⁶⁴ François Ascher – *Métapolis ou L’Avenir des Villes*. Paris: Odile Jacob, 1995, p.149

(...) Unreservedly futuristic, such schemes were indifferent to history and tradition (...).”⁶⁵

(...) The megastructures themselves suggested mobility, a nomadism that signalled an indifference to national boundaries.”⁶⁶

São dignos de especial destaque algumas cidades futuristas do grupo Archigram – *Plug-in City* (1964), de Peter Cook; *Instant City* (1964), do mesmo arquitecto; *Walking City* (1964), de Ron Herron e *Computer City* (1964), de Dennis Compton. Sendo mais representativas, salientam-se *Walking City* e *Plug-in City*. A primeira, inicialmente denominada *Cities: Moving*, apresenta uma cidade móvel, composta por veículos gigantes, como naves extra-terrestres aterradas no planeta Terra, que se podem movimentar e basear em diversos pontos:

“(...) a world capital [that] consists of a series of giant vehicles, each housing elements collectively made up by a metropolis. The vehicles roam the globe (...).”⁶⁷

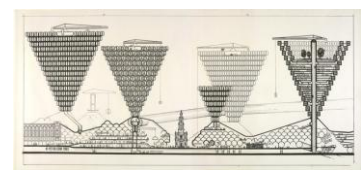
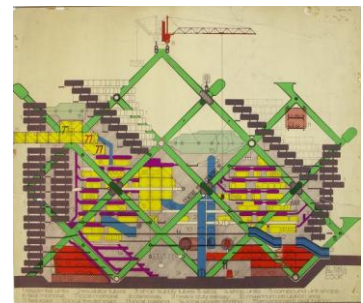
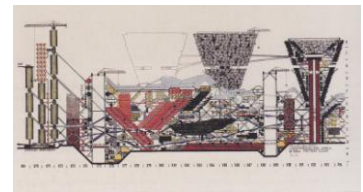
Plug-in City tem como base uma subestrutura em treliça onde se apoiam diferentes elementos urbanos – tubos de comunicação, ‘nós’ de construção e cápsulas de habitação – a ser colocados em determinados sítios e removidos após o término da sua vida útil. Tanto os elementos como a malha base poderiam ser extensíveis indefinidamente.

Com estes exemplos, algumas características da cidade *Tábua Rasa* se tornam evidentes: uma que lhe é inerente, que é o ‘apagar’ das cidades existentes e das suas lógicas de gestão e crescimento, criando novos tecidos urbanos; e a possível extensão infinita da cidade. (Podendo ser estabelecido um paralelismo com a tendência anterior e a perda de noção de limites que preconiza).

Mais recentemente, nos anos 90, um novo contributo ao conceito da *Tábua Rasa* surgiu, pela mão do atelier OMA, de Rem Koolhaas, destacando-se um projecto e um ensaio escrito. O projecto, um concurso para o Grande Eixo de Paris, em La Défense, em 1991, propõe a remoção progressiva de todos os edifícios com mais de 25 anos (à excepção dos icónicos ou sentimentais, da Grande Arche,



[185][186] Walking City



[187][188][189] Plug-in City

⁶⁵ David Crowley – ‘Looking Down on Spaceship Earth: Cold War Landscapes’. *Cold War Modern. Design 1945-1970*, 2000, p. 254

⁶⁶ David Crowley – ‘Looking Down on Spaceship Earth: Cold War Landscapes’. *Cold War Modern. Design 1945-1970*, 2000, p. 256

⁶⁷ David Crowley, (cit. in Eric Hobsbawm, 1995) – ‘Looking Down on Spaceship Earth: Cold War Landscapes’. *Cold War Modern. Design 1945-1970*, 2000, p. 255

CNIT e Torre Fiat). No livro *S, M, L, XL*, Rem Koolhaas aproveita este projecto para criticar e pôr em causa a mentalidade Europeia acerca do tecido consolidado e da sua conservação:

“How many of these buildings deserve eternal life? This question is essentially forbidden in Europe, where urban context is assumed to be something that should be preserved and respected, not destroyed.”⁶⁸

(Também aqui surge uma semelhança com a tendência da *Metacidade*, de Ascher, já que a cidade é entendida como um organismo em mudança, não estático).

Dando continuidade às teorias de tábua rasa, em 1994, Rem Koolhaas teoriza acerca de uma cidade futura, chamando-lhe *Generic City*, introduzindo-a com uma questão – Is the contemporary city like the contemporary airport – ‘all the same’?⁶⁹

Antes de caracterizar melhor esta cidade, vale a pena relembrar o receio que Jacques Tati exprime no seu filme *Playtime*, de que as cidades modernas sejam todas iguais, sem nada que as distinga. Enfim, sem identidade.

Na realidade, é esta falta de identidade que Tati critica, que Koolhaas defende como uma característica da Cidade Genérica e que Adolf Loos entendia como um mal inerente ao processo de urbanização (Frampton, 2000). Outra das características é a perda de noção de centro (esbatendo-se, assim, as diferenças entre centro e periferia; é tudo o mesmo território), deixando de existir o que hoje entendemos como centros históricos. Koolhaas diz da Cidade Genérica que:

“(...) is the city liberated from the captivity of center, from the straitjacket of identity. (...) It is the city without history. (...) If it gets too small it just expands. If it gets too old it just self-destructs and renews.”⁷⁰

Por ser genérica, logo desprovida de identidade, pode ser encontrada na Ásia, Europa, Austrália, África, etc.; é universal. É também multirracial e multicultural. Koolhaas acredita que alguns continentes, como a Ásia, aspiram à Cidade Genérica (tal é o caso das cidades Japonesas, como já foi referido, ou de cidades como Pequim e Xangai, que se tornam mais ocidentais a cada intervenção urbanística ou arquitectónica).

Koolhaas descreve-a como fractal, de padrão repetido indefinidamente. É, portanto, uma cidade infinita. Nela, a direcção

⁶⁸ Rem Koolhaas, Bruce Mau – *S, M, L, XL*. 2ª Edição. Nova Iorque: The Monacelli Press, Inc., 1998, p.1099

⁶⁹ Id., p.1248

⁷⁰ Id., pp. 1249-1250

principal é a vertical, sendo o arranha-céus a única tipologia. A habitação existente tem duas vertentes: a legal e a ilegal. A legal, dos 'ricos', nas torres; a ilegal, dos pobres, em abrigos térreos.

Tanto a Generic City como as cidades projectadas pelo grupo Archigram, são exemplos perfeitos de cidades *Tábua Rasa*.

"All generic cities issue from tabula rasa; if there was nothing, now they are there; if there was something, they have replaced it."⁷¹

No que diz respeito aos filmes estudados, a Los Angeles de *Blade Runner* pode ser considerada, em parte, uma Cidade Genérica – não tem identidade, é uma colagem de estilos e culturas e parece infinita. No entanto, não é uma verdadeira cidade *Tabula Rasa*, pelas razões anteriormente enumeradas⁷². Exemplos dela são, no entanto, as cidades futuras de *Things to Come* e de *Equilibrium*. Ambas foram construídas removendo ou esquecendo as cidades existentes ou antigas (em *Things to Come* a cidade do futuro é apresentada como unicamente moderna, sem relação com as cidades históricas; em *Equilibrium*, a cidade velha está destruída e abandonada e a vida desenvolve-se na cidade nova, que lhe é vizinha). A única contradição encontrada é o facto de *Libria* – a cidade de *Equilibrium* – ser uma cidade murada, logo, contida, e, por isso, nunca poder ter a condição de infinita.

São, então, estas as duas tendências para a cidade. Muito díspares, têm, apesar disso, alguns pontos de convergência, como a diluição dos limites urbanos, a alta densidade, a alteração da noção de centro (policêntrica uma, acêntrica outra) e a aceitação da cidade como um território mutável, em constante transformação.

Presentemente, a cidade *Tábua Rasa* parece pertencer a um futuro mais distante que a *Metacidade*, apesar de poderem ser apontados, pontualmente, algumas operações urbanísticas e arquitectónicas que se baseiam nos mesmos princípios, como é o caso do planeamento da Expo'98, nascida de um terreno industrial degradado, e que depois deu origem a uma nova área urbana (após ser feito tábua rasa de alguns edifícios construídos para a exposição) e, à sua semelhança, o caso de muitas outras exposições mundiais (como será o caso da Expo Xangai '10, ou mesmo a Exposição do Mundo Português, em 1940) que, após encerramento, foram

⁷¹ Id., pp. 1253

⁷² Vide características da tendência *Metacidade*

desmanteladas e em cujo local outras urbanidades foram criadas. Outro exemplo importante é a conquista de territórios ao mar, por meio de aterro, como aconteceu em grande parte do território Holandês e tem vindo a verificar-se em Macau, Taipa e Coloane e em outras cidades asiáticas.

Rem Koolhaas fornece ainda outro exemplo de uma cidade actual que, segundo ele, é representativa de algumas características da Generic City – Singapura. Aqui, a história foi posta de parte, o território tornou-se artificial e o tecido urbano não pressupõe longevidade nem estabilidade⁷³.

4.2. Tendências da Habitação

Em relação à habitação, os filmes de início do século XX fornecem poucas informações, centrando-se sobretudo na definição da cidade: em *Metropolis*, não é dada a conhecer e em *Just Imagine* corresponde à tipologia e estética contemporâneas da produção do filme, o que impossibilita uma transposição para o futuro (a não ser que prevê a manutenção dos modelos habitacionais). Em *Things to Come*, é apresentada uma visão mais futurista, de uma habitação relativamente pequena, com pouco mobiliário, privilegiando o espaço amplo. A única característica que pode ser apontada como comum a todos os filmes e que, em si corresponde a uma tendência clara, que se verificou e se verifica cada vez mais, é a habitação em edifícios colectivos (por oposição à habitação individual uni-familiar).

Quanto a *Brazil*, a habitação é bastante bem caracterizada, e, como os anteriores, situa-se num edifício colectivo, com várias habitações. Além disso, é notória a adopção de um modelo de habitação bastante funcional, que se cinge ao essencial.

Este filme pode ser considerado pertencente à mesma categoria dos filmes de Jacques Tati, cuja importância reside no carácter crítico e documental e não tanto como um filme passível de ser analisado como contendo previsões para o futuro (o que, no caso de *Brazil*, se deve sobretudo ao facto de a diferença entre a data de produção e a data de acção do filme ser curta, não sendo o enquadramento temporal da acção completamente explícito).

⁷³ Rem Koolhaas et al. – *Mutations*. Barcelona: ACTAR, 2000, pp. 309-310

As preocupações de Tati são, no entanto, actuais, já que nas duas previsões de cidades futuras se encontram alguns dos seus receios como características.

No que concerne às previsões para o futuro, como é que as duas tendências de cidades apresentadas no capítulo anterior se traduzem em termos de tipologias de habitação?

Por partir da evolução das cidades existentes, a *Metacidade* tenderá para alguma conservação das tipologias actuais (que, extrapolando para a análise dos filmes seleccionados, se traduz nas habitações de *Equilibrium* e *Blade Runner*), podendo, no entanto e paralelamente, promover o aparecimento de novos modelos. Já a *Tábua Rasa*, tenderá a quebrar com as tipologias e modos de habitar que até hoje conhecemos, criando novos modelos, com novas exigências (correspondendo à visão de *O Quinto Elemento*).

A partir da análise dos casos de estudo, são notórias duas tendências, congruentes com os caminhos apontados pelas tendências das cidades futuras – a *Habitação como 'Célula'* e a *Habitação Minimalista*.

Habitação como 'Célula'

A Célula é a unidade mais pequena de um organismo, onde ocorrem as funções vitais deste último.

Cellula – latim; significa pequeno quarto (cela).
(associado, também, à ideia de cubículo ou alvéolo)

Uma das claras tendências para o futuro é a redução da unidade habitacional ao mínimo possível, nomeadamente no que diz respeito a área e funções, flexibilizando o espaço através da sobreposição de funções. Esta é a tendência avançada pelo filme *O Quinto Elemento*, na caracterização da habitação da personagem principal, mas partilhada por outras visões do futuro, em filmes como *Solaris* (o remake de 2002) e, em parte, *A Ilha*, muito embora a de *O Quinto Elemento* seja mais detalhada e completa (já que nos são dadas a conhecer todas as suas facetas e possibilidades).

Conforme descrito no capítulo do enquadramento teórico, *Solaris* mostra-nos uma célula habitacional pequena, mas de dimensão maior e com as funções melhor demarcadas que o ilustrado em *O Quinto Elemento*. Quanto à célula do filme *A Ilha*, uma vez que todas as necessidades são satisfeitas pelo edifício comunitário – lazer, refeições, desporto, trabalho, etc. – o espaço privado é unicamente dedicado à função de repouso, resumindo-se ao mínimo essencial.

Historicamente, a procura do ‘tipo’, do ‘padrão’ para reprodução em série, teve origem no Movimento Moderno, com Le Corbusier, que defendia ser esse o futuro da arquitectura e da habitação. Nas suas palavras, “a série não é um entrave à arquitectura”⁷⁴, defendendo, com veemência, no livro *Por Uma Arquitectura*:

“A grande indústria deve-se ocupar da construção e estabelecer em série os elementos da casa.

É preciso criar o estado de espírito da série.

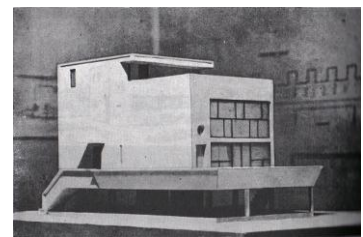
O estado de espírito de construir casas em série.

O estado de espírito de residir em casas em série.

O estado de espírito de conceber casas em série.”⁷⁵

São vários os projectos seus de casas pré-fabricadas (como a *Casa Mono*) ou em série (*Casa Citrohan*⁷⁶), tendo procurado também tipificar a célula-tipo de um edifício de habitação, referindo-se ainda a ‘loteamentos em alvéolos’. Disto são exemplos o “Edifício-casas”, ou *immeuble-villas* (Le Corbusier e Pierre Jeanneret, 1924-25, para a Exposição de Artes Decorativas Industriais e Modernas de Paris⁷⁷); um loteamento ortogonal em Audincourt (Le Corbusier e Pierre Jeanneret, 1924), sobre o qual acrescenta que “todas as casas são construídas com elementos padrão, constituindo uma célula-tipo”⁷⁸; e uma Cidade Universitária (Le Corbusier e Pierre Jeanneret, 1925). Neste último projecto, Le Corbusier defende que “todos os estudantes têm direito à mesma célula; seria cruel que a célula do pobre fosse diferente da célula do rico”⁷⁹.

Mais tarde, entre 1946 e 1952, projecta e constrói a Unidade de Habitação de Marselha, projecto baseado nos princípios do “Edifício-casas” e na aplicação desses princípios na obra construtivista russa do edifício Narkomfin (já referido, o capítulo do Enquadramento Teórico⁸⁰). Como nesta ‘casa-comuna’, também na *Unité D’Habitation*, a



[190] Casa Citrohan



[191] Immeuble-Villas



[192] Unidade de Habitação, Marselha

⁷⁴ Le Corbusier – ‘Casas em Série’. *Por Uma Arquitectura*, 2000, p.185

⁷⁵ Le Corbusier – ‘Casas em Série’. *Por Uma Arquitectura*, 2000, p.159

⁷⁶ Nome derivado da marca de automóveis Citroën, que ilustra o conceito d’“a casa como máquina de habitar”. (Cohen, 2006: 31)

⁷⁷ Para esta exposição foi construído o Pavilhão de *L’Esprit Nouveau*, destruído em 1926, que reproduzia uma célula do *immeuble-villas* (projecto teórico que reunia 200 casas *Citrohan* e que tinha inspiração nas celas dos religiosos da Cartuxa de Galluzzo, no Val d’Ema) – (Cohen, 2006: 31)

⁷⁸ Le Corbusier – ‘Casas em Série’. *Por Uma Arquitectura*, 2000, p.184

⁷⁹ Le Corbusier – ‘Casas em Série’. *Por Uma Arquitectura*, 2000, p.186

⁸⁰ De relembrar que a referência anterior ao Edifício Narkomfin foi feita de modo a estabelecer um paralelismo entre a visão cinematográfica do futuro em filmes como *A Ilha* e *Matrix*, e a arquitectura do século XX, sendo a Unidade de Habitação um outro exemplo de uma obra com conceito semelhante.

circulação, e acesso aos apartamentos, nos vários pisos, é feita por 'ruas ao ar livre' e também ela comporta várias funções, para além da de habitação, como hotel, comércio, escola e ginásio.⁸¹ Os apartamentos, em *duplex*, desenvolvem-se em comprimento, da fachada este à fachada oeste, tendo pouca dimensão no sentido da largura (padrão repetido nas visões futuras de *O Quinto Elemento*, *A Ilha* e *Solaris*).



[195] Amersfoort, SpaceX



[193] Sala Comunal em apartamento 'luxuoso'



[194] Apartamento com mobiliário proposto



Uma característica importante desta tendência habitacional é a aceitação da pré-fabricação como base construtiva, que resulta numa certa uniformização da arquitectura, para não referir a simplicidade e rapidez de todo o processo construtivo. Seguindo este caminho começaram a surgir empresas que fornecem casas pré-fabricadas, prontas a colocar no terreno desejado, à base de módulos componíveis, flexíveis e com a possibilidade de irem crescendo ou diminuindo ao longo do tempo (à semelhança de organismos biológicos, também na habitação é possível a duplicação de células ou a sua absorção). Um dos exemplos é o complexo Keetwonen, já referido anteriormente⁸², havendo, actualmente, várias empresas a oferecer o mesmo tipo de soluções – SpaceX, Holanda; Jular, Portugal (*Treehouse* – casas modulares projectadas pelos arquitectos João Appleton e Isabel Domingos) ou Modular System, Portugal (atelier Arquitporto).



[196][197][198] Treehouse, Jular



[199][200] Série Nomad, Modular System

Esta tendência impõe um conjunto de reflexões importantes acerca das funções essenciais, do zonamento da habitação e do papel das divisões como hoje as conhecemos. Será essencial ter uma cozinha? Um vestíbulo ou uma sala?



[201] Série Mobile, Modular System

⁸¹ Jean-Louis Cohen – *Le Corbusier*. Alemanha: Taschen, 2006, pp. 57-60

⁸² Vide sub-capítulo 3.1. O Quinto Elemento

Segundo as visões de *O Quinto Elemento* e *A Ilha*, a essência da habitação está na função de repouso – o quarto. Já, nos anos 70, Kurokawa o defendia, com a sua Nagakin Tower. Estes filmes prevêem que a cozinha e a sala deixem de existir. Em *O Quinto Elemento*, a habitação está equipada com o essencial para armazenamento e confecção de refeições – um frigorífico e um microondas –, prevendo-se que, no futuro, a comida *fast-food* predomine e a preparação de refeições caia em desuso ou mesmo que deixe de fazer sentido confeccionar e tomar refeições em casa. Também a sala não existe, apenas um espaço de trabalho. Em *A Ilha*, tratando-se de um edifício comunitário, todas as funções relacionadas com a confecção e tomada de refeições (cozinha e sala de jantar) e as funções de estar (sala) pertencem ao domínio ‘público’ do edifício e não à célula privada.

Hoje em dia, o mais parecido ao descrito é um quarto de hotel ou um quarto numa residência de estudantes. Nestes dois exemplos, o espaço é apenas utilizado para dormir e trabalhar. A habitação adquire o valor de alojamento (algo que não nos é tão estranho assim, se tivermos em mente as cidades-dormitório em torno dos grandes centros urbanos, actualmente).

Estamos, então, perante uma revolução no modo de pensar a habitação e as funções que a compõem.

Habitação Minimalista

“Para alguns, o minimalismo não é uma causa, senão consequência natural de um processo selectivo.”⁸³

A tendência apontada pelos filmes *Equilibrium* e *Blade Runner* é a da manutenção, a nível funcional e organizacional, das tipologias que presentemente existem. As tipologias convencionais são mantidas, bem como a compartimentalização interior do apartamento consoante a função – sala, cozinha, quartos, etc.

E se, por um lado, em *Blade Runner* a caracterização da habitação nos diz que a casa do futuro é igual à de hoje, em *Equilibrium* tal não se verifica. Aqui, a tendência apontada é a de um minimalismo extremo, a todos os níveis, caracterizando-se pela redução formal (linhas rectas e formas geométricas simples e depuradas), uso de cor neutra e uniforme, limpeza visual, ausência de

⁸³ Anatxu Zabalbeascoa e Javier Rodriguez Marcos – *Minimalismos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001, p.134

elementos decorativos ou mobiliário excessivo, sendo notória também a importância da luz. Esta tendência havia já sido, de certo modo, apontada em *Things to Come*, onde é apresentada uma habitação de interiores amplos e desafogados, com pouca compartimentalização, pouco mobiliário e sem elementos decorativos, onde o branco das paredes e o vidro das guardas e mobiliário imperam.

Em *Equilibrium*, o minimalismo confunde-se com uniformidade, já que não há nada que distinga as casas umas das outras, sem peças ou elementos arquitectónicos de excepção.

Este filme mostra que o futuro não nos é assim tão estranho ou desconhecido, apresentando-se como revivalista e ecletista – desde a arquitectura imponente e autoritária de toda a cidade a relembrar o ‘Modernismo nacionalista/fascista’ dos anos 40/50, ao interior da habitação minimalista, ao estilo de Mies van der Rohe, para quem ‘Less is More’ ou Dieter Rams, que estabeleceu os dez mandamentos para o bom design⁸⁴, defendendo um deles o regresso à pureza e à simplicidade (“Good design is as little design as possible”).

O Minimalismo é, então, um movimento que preconiza a pureza geométrica, o uso de volumes simples e rectilíneos, a depuração ornamental e o monocromatismo e pressupõe uma linguagem universal, sem variantes devidas a contextos locais.

Na base deste Minimalismo estão correntes várias como o Modernismo, o Construtivismo Russo, a Bauhaus e o Neoplasticismo holandês.⁸⁵

Uma das figuras que pode ter contribuído para a ideologia minimalista é o arquitecto Adolf Loos, podendo ser considerado, pelos princípios que advogava, precursor do mesmo. No seu manifesto *Ornament und Verbrechen (Ornamento e Crime)*, publicado em 1908, defendeu que “a evolução da cultura é sinónimo da remoção do ornamento dos objectos do uso quotidiano.”⁸⁶, preconizando o fim dos elementos decorativos e o recurso à simplicidade. Para Loos, o ideal seria um produto ou obra arquitectónica ter a mesma duração estética e física, sobrevivendo a modas e mudanças de gosto. Para isso, era necessária a negação da ornamentação. Mais tarde, em 1924, na linha destes princípios, Theo van Doesburg (Neoplasticista) viria a defender,

⁸⁴ <http://www.vitsoe.com/en/gb/about/gooddesign>

⁸⁵ Anatxu Zabalbeascoa e Javier Rodriguez Marcos – *Minimalismos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001, p.56

⁸⁶ Adolf Loos – ‘Ornamento e Crime’.

www.thecorner.net/c/courses/reader/LoosOrnamentCrime.pdf

no seu manifesto *Towards a Plastic Architecture*, uma arquitectura objectiva, antimonumental e antidecorativa⁸⁷.

Ainda importantes na formação do movimento minimalista foram arquitectos como Mies van der Rohe e Le Corbusier. O primeiro, conforme anteriormente referido, celebrou o mote “Less is More”, defendendo o regresso ao essencial, enquanto que o segundo, do seu ponto de vista ‘purista’ defendeu a pureza aparente, os interiores brancos, lisos e as superfícies puras⁸⁸.

Desde então, o Minimalismo tem vindo a fazer parte da prática de muitos arquitectos, tendo sido referidos bastantes exemplos disso no capítulo dos estudos de caso, da presente tese.

Não deixa de ser curioso e irónico que este filme – intitulado *Equilíbrio* – adopte dois estilos tão diferentes. O Minimalismo surge, como muitos outros, numa altura em que é comum a criação de arte repudiando as normas instituídas, enquanto que o Modernismo Nacionalista, surgindo em países com regimes fascistas, condiciona a criação artística, censurando e impondo um conjunto de regras e modelos a cumprir.

Posto isto, como será então a habitação do futuro?

⁸⁷ Arthur Campos Tavares Filho - 'Manifestações Minimalistas na Arte e Arquitectura: Interfaces e Descontinuidades'. *Arquitextos 008*, Setembro 2007

⁸⁸ Anaxu Zabalbeascoa e Javier Rodriguez Marcos – *Minimalismos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001, p.59

5. Conclusão

Apresentam-se, para a habitação futura, duas tendências, dois caminhos distintos – a Habitação como ‘Célula’ e a Habitação Minimalista –, sendo a segunda menos radical que a primeira a ser apresentada, mas não por isso menos válida.

Apesar das diferenças, um dos pontos de sobreposição das tendências é o facto de serem habitações inseridas em edifícios colectivos, essencialmente torres. Se o futuro pertence à direcção vertical, é apenas evidente que será nos arranha-céus que todas as dimensões da vida humana e urbana se desenrolarão, nomeadamente a de *habitat*.

Além disso, as duas apresentam como fundamental a simplificação (a primeira de espaço e função, a segunda de formas e elementos; a primeira uma simplificação física, a segunda uma simplificação estilística). Curioso é também o facto de ambas as tendências terem origem no Movimento Moderno: a primeira com o conceito de seriação e tipificação de Le Corbusier, e a segunda, com o ‘Menos é Mais’ de Mies van der Rohe.

Contudo, a simplificação não implica, necessariamente, descaracterização ou uniformização global. Esta afirmação pode parecer contradizer uma das características fundamentais da cidade *Tábua Rasa* – a perda de identidade – mas, na verdade, não o faz. Isto porque a perda de identidade característica deste tipo de urbe se prende com a identidade local, com o *genius loci*, não pressupondo que todas as cidades sejam idênticas. Sem identidade, mas não obrigatoriamente idênticas.

Como deverá ser evidente, não há *habitat* sem ambiente, habitação sem cidade. Deste modo, é importante reter as tendências apontadas para a cidade futura quando se fala de tendências do habitar, pois não são indissociáveis.

À semelhança do que foi afirmado em relação às cidades *Tábua Rasa*, a tendência da *Habitação como ‘Célula’* afigura-se como pertencente a um futuro mais longínquo e fará, certamente, sentido num mundo super-urbanizado e super-populado, em que o espaço físico se torna um bem precioso e raro (o que já se vem a verificar em

algumas cidades chinesas superpopulacionadas, em que as habitações se cingem à área mínima essencial). No entanto, pode coexistir com outros modelos de habitação, enquanto não se impõe como o modelo principal (existindo actualmente alguns exemplos, sobretudo a nível da experimentação, anteriormente enumerados).

Se se verificar, no futuro, a adopção deste modelo habitacional, o caminho mais claro para a cidade é o da *Tábua Rasa*, já que as cidades contemporâneas não são passíveis de ser convertidas em aglomerados de habitações celulares, sem a destruição dos edifícios habitacionais actuais. No entanto, a *Metacidade* não fecha completamente as portas à habitação celular, já que pressupõe algum nomadismo (consequência da crescente mobilidade que impõe) e vê a casa como o único ponto fixo numa estrutura móvel e mutável.

A *Habitação Minimalista*, ao contrário da anterior, tem bastantes exemplos já construídos, e, espelhando a *Metacidade*, é de implementação mais fácil, por não representar uma cisão tão grande com as tipologias/modelos com os quais estamos familiarizados.

Qual é, então a tendência que prevalece e se afigura como principal, no futuro?

Se tivermos em conta a extensa produção intelectual e projectual actual (por parte de arquitectos) concernante à habitação mínima, modular, celular, podemos afirmar que, mais que a *Habitação Minimalista*, será a *Habitação como 'Célula'* que maior destaque terá no futuro. Para além do entusiasmo dos arquitectos, outros factores podem tornar esta tendência predominante:

- a alteração da composição das famílias (actualmente, e cada vez mais, a sociedade tende a ser individual e a promover a individualidade e as famílias tendem a ser mais pequenas – poucos filhos, famílias mono-parentais ou pessoas sozinhas);

- a crescente mobilidade (um mundo global promove a possibilidade de morar num sítio e trabalhar noutra e poder mudar ambos facilmente; nomadismo);

- a sociedade de consumo (que vive do 'usa e deita fora' e, por isso, necessita de estruturas de simples e de económica implementação/construção, de vida útil reduzida ou facilmente modificadas. É a arquitectura com prazo de validade);

- e, paradoxalmente à anterior, a crescente importância da sustentabilidade (pela flexibilização dos espaços em termos de funções e economia em termos de área).

Num outro ponto de vista, o da evolução das exigências funcionais da habitação, é também o modelo da *Habitação como 'Célula'* que prevalece como modelo futuro, sendo mais versátil e flexível. Como já foi mencionado e o cinema já o indica, a evolução da nossa sociedade, dos modos de vida e trabalho e das tecnologias de informação são determinantes na definição das exigências funcionais da habitação. As habitações que nos são apresentadas em filmes como *O Quinto Elemento* e *A Ilha* são bons exemplos dessa evolução.

Como já foi referido, os vários espaços que compõem uma casa têm de ser equacionados. Cada vez mais (e estes filmes demonstram que no futuro também assim será), tendemos a dar menos uso a certos espaços, até que se tornem obsoletos. São disso exemplos a cozinha e a sala, mas sobretudo a primeira. As casas do futuro terão essencialmente a sua função primária – a de alojamento.

Além disso, com a evolução das tecnologias de informação e a alteração dos hábitos e exigências profissionais, a casa tornar-se-á, cada vez mais, um local de trabalho. E a habitação futura deve reflectir essa tendência.

Em suma, antevê-se que a habitação do futuro tenda para a redução espacial e funcional e que, como uma segunda etapa da revolução Corbusiana, tome efectivamente o carácter de 'máquina de morar', questionando e adaptando os espaços às funções verdadeiramente necessárias.

Bibliografia

Livros

- . ALSAYYAD, Nezar – *Cinematic Urbanism, A History of the Modern from Reel to Real*. Nova Iorque, EUA e Oxfordshire, Inglaterra: Routledge, 2006
- . AMBROSIO, Franco [ed. lit.]; CELANT, Germano [ed. lit.]; FRANCONI, Marcello [téc. graf.]; Palazzo Ducale (Génova) [ed. lit.] – *Architecture and Arts, 1900-2004: A Century of Creative Projects in Building, Design, Cinema, Painting, Sculpture*. Milão, Itália: Skira Editore S.p.A., 2004
- . BOERI, Stefano e Multiplicity; KOOLHAAS, Rem e Harvard School Project on the City; KWINTER, Sanford; FABRICIUS, Daniela; OBRIST, Hans Ulrich; TAZI, Nadia – *Mutations*. Barcelona, Espanha: ACTAR, 2000
- . ASCHER, François – *Métapolis ou L'Avenir des Villes*. Paris, França: Odile Jacob, 1995
- . ASCHER, François – *Novos Princípios do Urbanismo. seguido de Novos Compromissos Urbanos, um léxico*. Lisboa, Portugal: Livros Horizonte, 2010
- . BINGHAM, Neil; CAROLIN, Clare; COOK, Peter; WILSON, Rob – *Fantasy Architecture: 1500-2036*. Londres, Inglaterra: Hayward Gallery Publishing, 2004
- . COHEN, Jean-Louis – *Le Corbusier*. Alemanha: Taschen, 2006 (Edição para o jornal Público)
- . CORN, Joseph J.; HERRIGAN, Brian – *Yesterday's Tomorrows: Past Visions of the American Future*. Paperback Edition 1996. Baltimore, EUA: The John's Hopkins University Press, 1984
- . CROWLEY, David [ed. lit.]; PAVITT, Jane [ed. lit.] – *Cold War Modern: Design 1945-1970*. Londres, Inglaterra: V&A Publishing, 2008
- . FERRISS, Hugh – *The Metropolis of Tomorrow*. Nova Iorque, EUA: Dover Publications Inc., 2005
- . FRAMPTON, Kenneth – *História Crítica da Arquitectura Moderna*. São Paulo, Brasil: Martins Fontes, Janeiro 2000
- . FURUYAMA, Masao – *Tadao Ando*. Alemanha: Taschen, 2007 (Edição para o jornal Público)
- . HÖCKER, Christoph – *Architecture. A Concise History*. Londres, Inglaterra: Laurence King, 2000
- . HUXLEY, Aldous – *Brave New World*. Edição de 1996. Harlow, Inglaterra: Addison Wesley Longman Limited, 1996
- . JANSER, Andres - 'New Living: A Model Film? Hans Richter's Werkbund Film: Between Commissioned Work and Poetry on Film'. *Hans Richter-New Living, Architecture. Film. Space*, local: Lars Müller Publishers, 2001, pp.16-19 (disponível em books.google.pt)
- . KOOLHAAS, Rem; MAU, Bruce – *S, M, L, XL*. 2ª Edição. Nova Iorque, EUA: The Monacelli Press, Inc., 1998
- . LE CORBUSIER – '*Por Uma Arquitectura*', 6ª Edição. São Paulo, Brasil: Editora Perspectiva, 2000
- . MAFFEI, Andrea – *Toyo Ito. Le Opere I Progetti Gli Scritti*. Milão, Itália: Electa, 2001

- . PENZ, François [ed. lit.]; THOMAS, Maureen [ed. lit.] – *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres, Inglaterra: British Film Institute Publishing, 1997
- . PINTO, Ana Lúcia; MEIRELES, Fernanda; CAMBOTAS, Manuela Cernadas – *Cadernos de História de Arte - 9*. Porto: Porto Editora, 1998
- . RODRIGUES, António; BOTELHO, João – *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 1999
- . ROGERS, Richard; GUMUCHDJIAN, Philip – *Cidades para um Pequeno Planeta* – Barcelona, Espanha: Editorial Gustavo Gili, SA, 2001
- . SANDERS, James – *Celluloid Skyline: New York And The Movies*. EUA: Alfred A. Knopf, 2003
- . SOLÁ-MORALES, Ignasi [ed. lit.]; COSTA, Xavier [ed. lit.] – *Present and Futures: Architecture in Cities*. Barcelona, Espanha: ACTAR, 1996
- . TRIGUEIROS, Luiz [ed. lit.] – *Álvaro Siza*. Lisboa: Editorial Blau, Lda., 1995
- . TRIGUEIROS, Luiz [ed. lit.] – *Eduardo Souto Moura*. Lisboa: Editorial Blau, Lda., 1996
- . VAN HINTE, Ed; NEELEN, Marc; VINK, Jacques; VOLLAARD, Piet – *Smart Architecture*. Roterdão, Holanda: 010 Publishers, 2003
- . ZABALBEASCOA, Anatxu, MARCOS; Javier Rodriguez – *Minimalismos*. Barcelona, Espanha: Editorial Gustavo Gili, SA, 2001
- . ZIMMERMAN, Claire – *Mies Van der Rohe*. Alemanha: Taschen, 2007 (Edição para o jornal Público)

Artigos

- . CASTELLO, Lineu – ‘Meu Tio era um Blade Runner: Ascensão e Queda da Arquitectura Moderna no Cinema’. *Arquitextos 024*, n.º 024.03, Portal Vitruvius (www.vitruvius.com.br/arquitextos), Maio 2002
- . FAUSTINO, Didier – ‘Against a Hygienapolis’. www.bureaudemesarchitectures.org
- . GLANCEY, Jonathan – ‘Tomorrow’s Worlds’. *The Guardian*, Londres, Inglaterra, 22 de Maio 2006
- . PALLASMAA, Juhani – ‘Lived Space in Architecture and Cinema’. Helsinquia, 2000

Referências Online

- . www.imdb.com – Internet Movie Data Base
- . www.kino.com/metropolis
- . www.mesarchitectures.org – Site oficial do Bureau de Mésarchitectures
- . www.mvrdv.nl – Site oficial do atelier MVRDV
- . www.campobaeza.com – Site oficial de Alberto Campo Baeza
- . www.davidchipperfield.co.uk – Site oficial de David Chipperfield

- . www.claudiosilvestrin.com – Site oficial de Claudio Silvestrin
- . www.johnpawson.com – Site oficial de John Pawson
- . www.tativille.com – Site oficial de Jacques Tati
- . www.thecorner.net/c/courses/reader/LoosOrnamentCrime.pdf - Excerto do Manifesto *Ornamento e Crime*, de Adolf Loos
- . www.jular.pt e www.treehouse.pt
- . www.modular-system.com
- . www.spacebox.nl
- . archigram.westminster.ac.uk
- . books.google.pt
- . www.international.icomos.org
- . www.maps-moscow.com
- . narkomfin.ru/Eng/Narkomfin.aspx

.

Filmografia

- . 2001: Odisseia no Espaço
- . 2046
- . A Ilha
- . Blade Runner (Director's Cut)
- . Blade Runner (Final Cut)
- . Blade Runner (*Making-of*)
- . Brazil
- . Code 46
- . Dark City
- . Equilibrium
- . Farenheit 451
- . Gattaca
- . Inteligência Artificial
- . Just Imagine
- . Metropolis
- . Minority Report
- . Mon Oncle
- . O Quinto Elemento
- . Playtime
- . Solaris
- . The Pillow Book
- . Things to Come



Metropolis

Ano: 1927

Realizador: Fritz Lang

Argumentistas: Thea von Harbou, Fritz Lang

Duração: 153min

Origem: Alemanha

Língua: Alemão

Local filmagem: Berlim, Alemanha

Produtora: Universum Film (UFA)

Just Imagine

Ano: 1930

Realizador: David Butler

Argumentistas: Buddy G. DeSylva, Lew Brown,
Ray Anderson

Duração: 113min

Origem: Estados Unidos

Língua: Inglês

Local filmagem: Arcadia, California, USA

Produtora: Fox Film Corporation



Things to Come

Ano: 1936

Realizador: William Cameron Menzies

Argumentistas: H.G. Wells

Duração: 100min

Origem: Reino Unido

Língua: Inglês

Local filmagem: Denham e Denham Studios,
Buckinghamshire, UK

Produtora: London Film Productions



Brazil

Ano: 1985

Realizador: Terry Gilliam

Argumentistas: Terry Gilliam, Tom Stoppard,
Charles McKeown

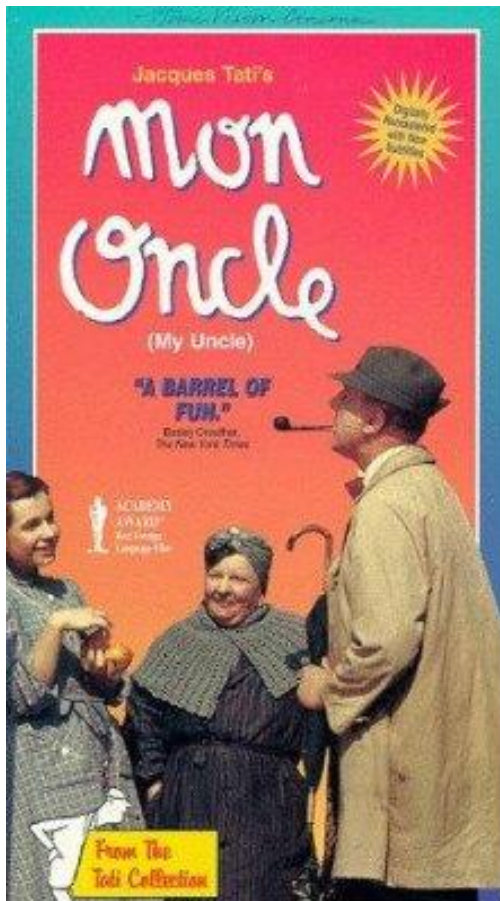
Duração: 142min

Origem: Reino Unido

Língua: Inglês

Local filmagem: Reino Unido (Surrey, Cumbria, Londres,
Lee International Studios – Londres, Mentmore Towers
- Buckinghamshire), França (Marne-la-Vallée)

Produtora: Embassy International Pictures



Mon Oncle

Ano: 1958

Realizador: Jacques Tati

Argumentistas: Jacques Tati

Duração: 117min

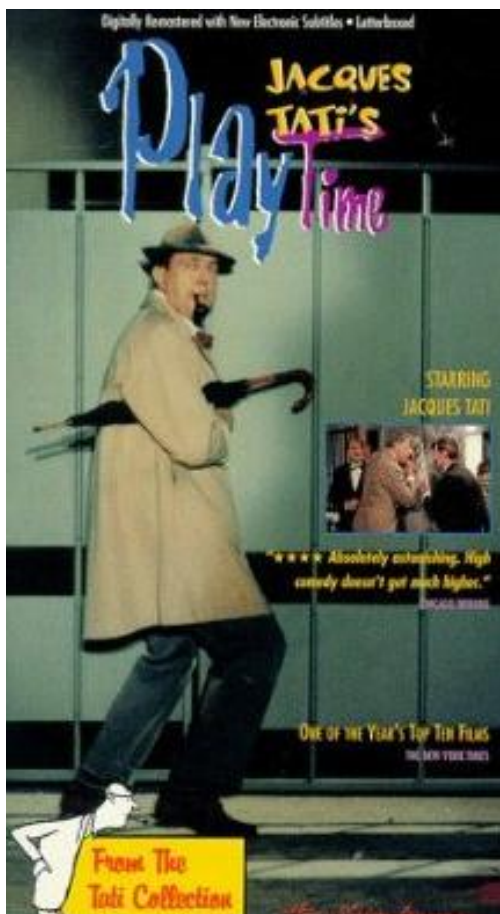
Origem: França

Língua: Francês

Local filmagem: Créteil, Paris, Studios de la Victorine

Produtora: Gaumont Distribution

Cenários: Jacques Tati, Jacques Lagrange, Jean L'Hôte



Playtime

Ano: 1967

Realizador: Jacques Tati

Argumentistas: Jacques Tati, Jacques Lagrange,
Art Buchwald

Duração: 124min

Origem: França

Língua: Francês, Inglês, Alemão

Local filmagem: Paris

Produtora: Jolly Film

Cenários: Jacques Tati, Jacques Lagrange



Blade Runner

Ano: 1982 (Director's Cut)/2007 (Final Cut)

Realizador: Ridley Scott

Argumentistas: Hampton Fancher, David Webb Peoples
(baseado em livro de Philip K. Dick)

Duração: 117min

Origem: Estados Unidos

Língua: Inglês, Alemão, Cantonense, Japonês, Hungaro

Local filmagem: Los Angeles, Burbank, Warner Brothers
Burbank Studios, Shepperton Studios-UK

Produtora: The Ladd Company e Warner Bros Pictures



O Quinto Elemento

Ano: 1997

Realizador: Luc Besson

Argumentistas: Luc Besson, Robert Kamen

Duração: 126min

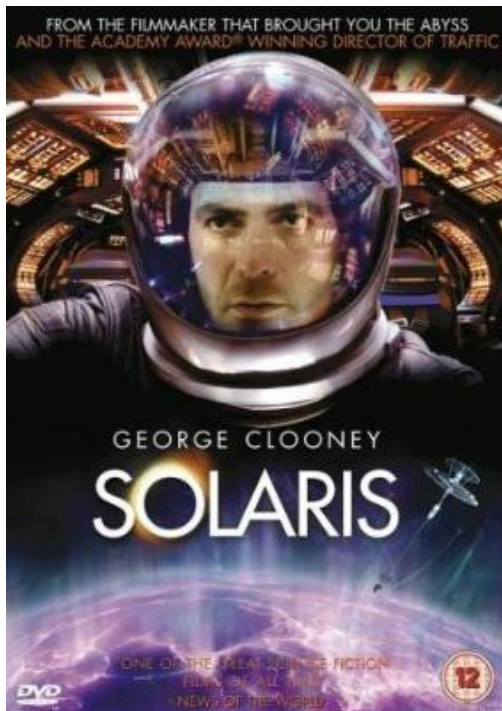
Origem: França

Língua: Inglês, Sueco, Alemão

Local filmagem: Londres, Mauritânia, Islândia

Pinewood Studios-Buckinghamshire, UK

Produtora: Gaumont Distribution



Solaris

Ano: 2002

Realizador: Steven Soderberg

Argumentistas: Stanislaw Lem, Steven Soderberg

Duração: 99min

Origem: Estados Unidos

Língua: Inglês

Local filmagem: Los Angeles, Chicago, Barragem Hoover

Warner Brothers Burbank Studios

Produtora: Twentieth Century Fox Film Corporation



Equilibrium

Ano: 2002

Realizador: Kurt Wimmer

Argumentistas: Kurt Wimmer

Duração: 107min

Origem: Estados Unidos

Língua: Inglês

Local filmagem: Berlim, Roma, Vancouver

Produtora: Dimension Films



Matrix Reloaded

Ano: 2003

Realizador: Andy e Lana Wachowski

Argumentistas: Andy e Lana Wachowski

Duração: 138min

Origem: Estados Unidos

Língua: Inglês, Francês

Local filmagem: Alameda, Oakland, USA

Fox Studios-Australia, Sydney

Produtora: Warner Bros Pictures



Matrix Revolutions

Ano: 2003

Realizador: Andy e Lana Wachowski

Argumentistas: Andy e Lana Wachowski

Duração: 129min

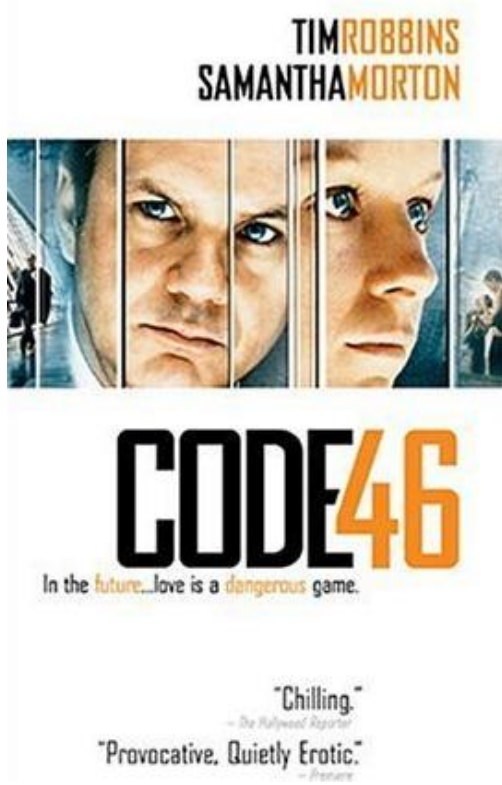
Origem: Estados Unidos

Língua: Inglês

Local filmagem: Alameda, Oakland, USA

Fox Studios-Australia, Sydney

Produtora: Warner Bros Pictures



Code 46

Ano: 2003

Realizador: Michael Winterbottom

Argumentistas: Frank Cottrell Boyce

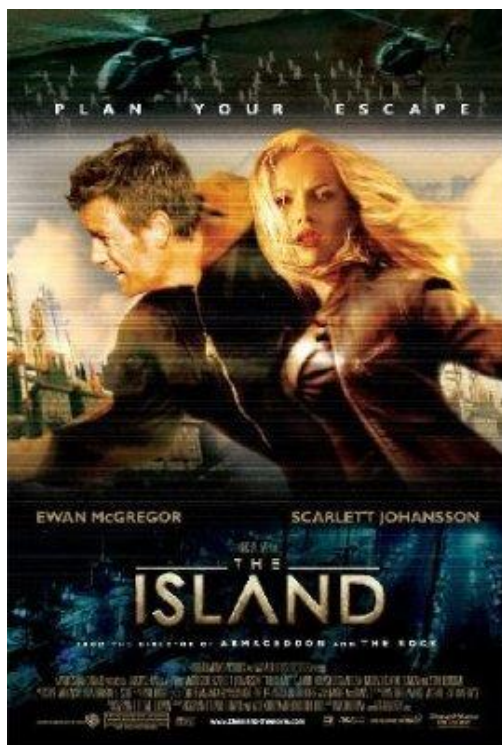
Duração: 92min

Origem: Reino Unido

Língua: Inglês

Local filmagem: Londres, Dubai, Xangai, Hong Kong,
Jaipur, Jodphur,

Produtora: BBC – British Broadcast Corporation



A Ilha

Ano: 2005

Realizador: Michael Bay

Argumentistas: Caspian Tredwell-Owen, Alex Kurtzman,
Roberto Orci

Duração: 136min

Origem: Estados Unidos

Língua: Inglês

Local filmagem: Los Angeles, Detroit, Eagle Mountain,
Long Beach, Nevada

Produtora: Dreamworks SKG