



Discurso directo

Intersecções entre a arquitectura e o cinema¹

Direct speech: Intersections between architecture and cinema

URBANO, Luís Filipe Dordio Martinho de Almeida

Centro de Estudos de Arquitectura e Urbanismo (CEAU), Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto (FAUP), Portugal. luis.urbano@arq.up.pt
ORCID 0000-0003-1148-3645

Resumo

O texto discute a arquitectura cenográfica enquanto arquitectura de fato, arquitectura real. Para construir este argumento, trabalha-se a ideia de que a cultura arquitetônica é majoritariamente construída a partir de representações, sendo o cinema aquela que mais se aproxima da experiência real, pois se constrói com o movimento. No cinema, a percepção do espaço é intencionalmente construída e vivenciada pela arquitectura cenográfica, o que permite uma identificação com os personagens porque eles são coincidentes com o espaço arquitectónico que habitam. Também debate a influência do cinema na arquitectura e suas limitações, a arquitectura e o cinema enquanto contadores de histórias, e o descompasso entre os desejos e projeções do arquiteto e a realidade, muito mais diversa e mutante. Assim, instiga-se que os arquitetos devem projetar um edifício, construí-lo e depois libertá-lo para a vida. O texto debate, ainda, a arquitectura enquanto imagem e a perda de simbolismo na cidade contemporânea e as tentativas do pós-modernismo de problematizar a questão. Por fim, o texto narra as intenções do curta-metragem *Sizígia*, filmado nas Piscinas das Marés, projeto de Álvaro Siza.

Palavras-Chave: cinema, arquitectura, crítica, intersecções.

Abstract

The paper discusses scenographic architecture as real architecture. To build this argument, the idea is that the architectural culture is mostly built from representations, with cinema being the closest to real experience, because it is built with movement. In cinema, the perception of space is intentionally constructed and experienced by scenographic architecture, which allows identification with the characters because they are coincident with the architectural space they inhabit. It also discusses the influence of cinema on architecture and its limitations, architecture and cinema as storytellers, and the mismatch between the architect's wishes and projections and reality, much more diverse and changing. Thus, it is instigated that architects must design a building, construct it and then release it for life. The text also debates architecture as an image and the loss of symbolism in the contemporary city and attempts by postmodernism to problematize the issue. Finally, the text narrates the intentions of the short film *Sizígia*, filmed in Piscinas das Marés, a project by Álvaro Siza.

Key-Words: Architecture, cinema, critique, intersections.

¹ Este texto é uma versão do capítulo de mesmo título publicado no livro Urbano, Luís. HISTÓRIAS SIMPLES: Textos sobre Arquitectura e Cinema. Porto: AMDJAC, 2013. Foi composto a partir de uma compilação de várias entrevistas sobre as intersecções entre a arquitectura e o cinema. Manteve-se a língua Português/ Portugal.



1. Introdução

É possível estabelecer muitas relações entre a arquitectura e o cinema. Mas acho que a primeira coisa que é preciso referir é que são duas coisas diferentes. Os arquitectos fazem edifícios e os realizadores fazem filmes. Às vezes as pessoas esquecem-se de que são coisas absolutamente distintas. Apesar dessa premissa, é possível identificar algumas ligações entre ambas. Uma, talvez a mais evidente de todas, tem que ver com os cenários. Os estúdios de cinema têm autênticas fábricas de fazer cenários e na época dourada de Hollywood, os grandes estúdios, como a MGM, a Fox ou a Paramount, tinham gigantescos escritórios de arquitectura e um deles tinha à volta de seiscentos funcionários a trabalhar. E a trabalhar em arquitectura, a desenhar cenários, a projectar edifícios, a construir cidades! Por exemplo, os escritórios da MGM, que são recriações de edifícios do final do século XIX em Nova Iorque, foram propositadamente feitos para aparecer nos filmes. Já não são pura e simples fachada, são edifícios a sério. Porque precisavam de cenários para filmar o ambiente de Nova Iorque do século XIX, decidiram construir um edifício verdadeiro que não é apenas um cenário, é arquitectura real. Acho, portanto, que se pode estudar esse tipo de arquitectura, porque é realmente de arquitectura que estamos a falar.

Temos tendência para desvalorizar a arquitectura cinematográfica porque achamos que é uma coisa efémera, que não perdura no tempo. Mas se começarmos a pensar que há filmes que foram feitos há setenta ou oitenta anos - os grandes clássicos do cinema que continuam a ser vistos por uma grande quantidade de pessoas - e que a arquitectura que está nesses filmes continua a ser vista hoje em dia, então acho que é de lhe dar alguma importância. E essa arquitectura perdura na mente das pessoas, não é só uma arquitectura de fachada. Apesar de sabermos que para fazer um filme os cenários podem ser apenas fachadas, filmando-se o exterior num sítio e depois o interior noutro, quando depois tudo é montado no filme esses lugares passam a ter consistência arquitectónica. Nós sentimos que quando entramos numa porta passamos a estar dentro de um espaço e imaginamos que ele é real.

Se começarmos a estabelecer um paralelo com a quantidade de edifícios que os arquitectos pensam conhecer, mas que nunca visitaram, então a importância da arquitectura cinematográfica ganha algum peso. A maior parte das coisas que sabemos, das cidades que conhecemos e das referências que utilizamos nos nossos projectos, nunca as visitámos! Conhecemos a arquitectura através de representações, quer sejam imagens ou desenhos, como as plantas, cortes e alçados, coisas que só nós, os arquitectos, conseguimos perceber e mais ninguém consegue. Toda a cultura arquitectónica é feita maioritariamente de representações, mas isso nós não desvalorizamos, não dizemos que só conhecemos as casas do Mies van der Rohe por plantas e fotografias, o que, convenhamos, é uma coisa bastante limitada. Nós não desvalorizamos a maior parte da nossa cultura arquitectónica que é adquirida através de representações, mas temos tendência para desvalorizar a arquitectura do cinema, que é também uma representação. O cinema tem uma grande importância, quanto mais não seja na divulgação da arquitectura e na sua expansão enquanto meio de massas.

A vantagem do cinema em relação às outras representações, por exemplo em relação ao desenho e a fotografia, é que permite ver a arquitectura de uma forma semelhante àquela que experimentamos quando percebemos o espaço, o que se relaciona com o movimento. As fotografias são pontos de vista estáticos e a nossa percepção da arquitectura não é uma coisa inerte. Se estivermos parados num sítio, com a visão completamente imóvel, não conseguimos perceber a dimensão de um espaço. Precisamos de circular, temos de percorrer os edifícios e é nesse confronto entre dimensões diferentes que percebemos a arquitectura. Nas fotografias isso não acontece. E nos desenhos, através do nosso treino enquanto arquitectos, podemos perceber mais ou menos o espaço, mas é preciso uma grande capacidade de abstracção, e alguma experiência a construir, para estabelecer a relação entre um desenho, e o que ele significa, e a realidade. Mesmo quando fazemos maquetas de um projecto de



arquitetura, a relação nunca é evidente, é preciso ter um grande poder de abstracção para perceber que aquele espaço, que está à escala 1/20, vai funcionar de uma certa forma quando estiver à escala 1/1. E as pessoas comuns não têm esse treino, não percebem as maquetas. Acham-nas curiosas, parecem uma casa de bonecas, mas quando mostramos uma maqueta a um cliente, ele não consegue abstrair-se da realidade. Acham engraçado porque é qualquer coisa mais tangível, mais material do que uma planta, mas, no final, não conseguem fazer a ponte com a realidade construída.

O mesmo acontece com as simulações tridimensionais, que os promotores imobiliários utilizam para propagandear os seus 'empreendimentos', onde há sempre um filme para que as pessoas percebam mais facilmente o espaço. Mas nesses filmes, nessas simulações 3D, é utilizada a linguagem cinematográfica de uma forma muito pouco criativa. São quase sempre uma espécie de voos contínuos pelo espaço, as pessoas parecem levitar, vão sempre à mesma velocidade, num *travelling* contínuo pelos edifícios, subindo e descendo, numa tentativa de aproximação ao real. O objectivo seria pôr os utentes a circular pelo edifício, mas nós não percebemos a arquitectura assim. A arquitectura é percebida por cortes, o que se relaciona com a montagem, a característica distintiva da linguagem cinematográfica. Na nossa cabeça, montamos a arquitectura por parcelas. Estamos num átrio, passamos por um corredor, depois entramos num compartimento e percebemos isso através de cortes. Quando passamos de um átrio para uma sala, não o recordamos como um movimento contínuo, e quando falamos de arquitectura não a imaginamos como um percurso fluído. Portanto, mesmo nessas simulações tridimensionais, que alguns arquitectos utilizam numa tentativa de aproximar a arquitectura das pessoas, o resultado é uma coisa bastante irrealista. Se fosse utilizada a linguagem cinematográfica, que tem que ver com cortes, com diferenças de planos, provavelmente as pessoas sentir-se-iam mais próximas da realidade espacial. E para além do mais, essas simulações não incluem a vida, apenas uma espécie de manequins, uns robôs que circulam pelo espaço. Os móveis são sempre muito tipificados, os espaços muito vazios. Quando simulam os interiores de apartamentos, fazem-no sempre de uma forma muito minimalista, com alguns móveis contemporâneos, mas depois as prateleiras estão vazias, as almofadas estão todas no sítio certo, não há objectos pessoais. Eu sei que a intenção é procurar que seja algo mais ou menos livre, para as pessoas se poderem identificar com aqueles espaços, mas acho que era muito mais poderoso, e as pessoas identificar-se-iam muito mais, se ocupassem o espaço como se alguém realmente lá vivesse. Nessas simulações, a arquitectura tem sempre um ar demasiado asséptico.

2. A percepção do Espaço

Mas há mais relações que se podem estabelecer, para além dos cenários e do movimento, como as que têm que ver com a percepção, com o lado mais sensorial da arquitectura e a forma como a arquitectura é percebida no cinema. Porque se o sentido principal para perceber o espaço é a visão, não deixa de haver outras coisas que contribuem para percebermos a arquitectura. O som é a mais evidente. Estamos habituados, pela nossa vivência, a perceber a dimensão de um espaço através do som. Quando um som faz muita reverberação significa que estamos num grande espaço. Se é um espaço forrado a um material que abafa o som, sentimos-nos mais confortáveis; se é um material que reflecte muito o som, é difícil falar. Conseguimos perceber a qualidade dos materiais através do som. E também percebemos a temperatura da cor; as pessoas sentem-se confortáveis em ambientes mais quentes, sentem-se desconfortáveis noutros, mais frios. E isso no cinema também acontece, apesar de muitas vezes se pensar que o cinema é uma coisa estática, em que estamos sentados numa sala escura sem fazer rigorosamente nada, só a olhar para um ecrã. A realidade é apagada, e ficamos concentrados naquela imagem gigantesca que ocupa completamente o nosso campo visual. Temos tendência para nos focarmos nos personagens, mas a nossa visão periférica também está completamente ocupada pelo ecrã. Na arquitectura é mais ou menos a mesma coisa; quando estamos a andar, olhamos para um ponto focal mas a nossa visão periférica vai apanhando



coisas à volta, as pessoas que vão passando, as janelas que estão ao nosso lado. Nós não olhamos, mas sabemos que está ali a passar uma janela, e que a luz está a entrar daquela maneira, e do outro lado há um material qualquer que reflecte a luz. Não estamos a pensar, mas isso vai marcando a nossa percepção.

3. Uma arquitectura cinematográfica

No cinema, os realizadores, e as pessoas responsáveis pela imagem, definem o ambiente visual de um filme. Há uma profissão, o director artístico, que escolhe aquilo que se vai ver, e que passa não só pelos actores, como se vestem, como se mexem, mas principalmente pela construção do ambiente espacial. O argumento descreve uma cena, que se passa num quarto, e o personagem é um homem com 40 anos, que tem uma determinada profissão, e está com um estado de espírito particular. O realizador quer retratar esse personagem, e os *production designers* ou os *art directors* têm de imaginar os espaços que ele habita. E esse espaço tem de representar aquele personagem através dos objectos, da dimensão das janelas, dos móveis, da cor das paredes, da textura dos materiais. É preciso definir se é uma casa nova, se é uma casa antiga, a forma como o tempo passou pelos materiais. Não podem ser coisas que se perceba que foram feitas ontem, que é o que acontece, por exemplo, nas produções para televisão. Nós olhamos para os cenários das telenovelas e percebemos que aquilo foi acabado de pintar, os objectos foram lá postos cinco minutos antes de começarem as filmagens, têm um aspecto falso, percebe-se que aqueles personagens não vivem ali.

No cinema, identificamo-nos com os personagens também porque eles são coincidentes com o espaço arquitectónico que habitam. E atingir essa condição demora imenso tempo; é preciso pensar, desenhar, escolher os objectos adequados, colocá-los de uma determinada maneira que se perceba que aqueles personagens vivem mesmo ali. E, portanto, convoca uma espécie de lado físico no espectador. Sentimo-nos transportados para aquela realidade e, às vezes, transportados fisicamente. Podemos sair cansados de um filme de duas horas, se o filme for muito agitado. Apesar de termos estado confortavelmente sentados durante esse tempo, sentimo-nos fisicamente esgotados, ou emocionalmente transtornados. Choramos ou rimos, temos medo.

3. A influência do Cinema na arquitectura

É mais fácil perceber a influência da arquitectura no cinema, até porque a arquitectura existe desde sempre e o cinema tem pouco mais de cem anos. É muito mais difícil perceber a importância do cinema na arquitectura. Há algumas tentativas de fazer uma arquitectura, eu não diria cinematográfica, mas que utiliza recursos da linguagem cinematográfica. Uma delas, e o Jean Nouvel fala disso, tem que ver com a percepção da arquitectura através da montagem de acontecimentos espaciais. Os arquitectos, de forma mais ou menos implícita, utilizam recursos que têm que ver com a linguagem cinematográfica, com a questão da montagem de diferentes espaços e da maneira como conseguem, às vezes bem e outras vezes mal, juntar espaços que são completamente distintos, de forma a que as pessoas não sintam que é um choque. Refiro-me à capacidade dos arquitectos de fazer a transição entre espaços que têm dimensões completamente antagónicas, de espaços estreitos e baixos para espaços largos e altos, ou espaços que tenham materiais diferentes. E isso é uma coisa que se aproxima do cinema, que se relaciona com a capacidade no cinema de juntar coisas diferentes, de maneira a que tenham um significado comum. E, mais ainda, o cinema tem essa capacidade de juntar coisas distintas, cujo resultado não é apenas a soma das duas partes, mas que quando juntas significam uma outra coisa. É como juntar uma imagem de uma cara neutra a uma imagem de uma criança a rir ou a uma imagem de um caixão e perguntar às pessoas qual era a expressão daquela cara neutra. Quando vêem a cara neutra com a da criança dizem que a pessoa está feliz; quando vêem a cara neutra com um caixão, dizem que está infeliz. Portanto, duas coisas aparentemente semelhantes, produzem significados completamente diferentes e eu acho que na arquitectura é



possível que isto também aconteça, isto é, juntar um espaço que tem determinadas características, a um outro espaço que tem outras características e a forma de os juntar produz significados diferentes, que é mais do que a soma das partes. Isso relaciona-se com a ideia de montagem cinematográfica. Mas os arquitectos já faziam isso antes, portanto, podemos dizer que é também o contrário - foram os cineastas que pegaram nessa capacidade da arquitectura de juntar coisas diferentes para produzir um novo significado. Não foi por acaso que o Eisenstein deu o exemplo da Acrópole de Atenas para falar da montagem cinematográfica.

Alguns arquitectos tentaram uma abordagem ao cinema, por exemplo o Bernard Tschumi, que no Parc de la Villete em Paris utilizou, de uma forma mais ou menos literal, a linguagem cinematográfica na arquitectura. La Villete é uma espécie de percurso contínuo, com algumas marcações arquitectónicas, a que Tschumi chama folies. Eu acho que essa relação entre arquitectura e cinema não pode ser uma coisa literal, acho que tem de ser estabelecida por metáforas, por aproximações e não com coisas demasiado evidentes. E poderíamos também falar da influência das novas tecnologias na arquitectura, que na maior parte dos casos remetem para espaços virtuais, mas acho que aí entramos noutra continente. Quando passamos da arquitectura real, construída, vivível, e é essa que me interessa no cinema, para uma arquitectura virtual, aí já estamos a falar de outra coisa. A arquitectura é grave, está presa ao chão, é construída, pode ser vivida. Quando falamos em arquitectura virtual, que existe no ciberespaço, já não é arquitectura. É outra coisa qualquer.

Como disse atrás, a relação entre cinema e arquitectura não pode ser literal. Eu acho que os arquitectos trabalham com uma grande quantidade de informação, mas eu não posso dizer que vi um filme do Hitchcock, por exemplo Rear Window, e que fiz um projecto a partir dela, como fazem os artistas plásticos. Os arquitectos não fazem isso. Eu acho que há arquitectos que são influenciados pelo cinema, mas não de uma forma evidente. Uma obra que acho cinematográfica é a Escola de Design das Caldas da Rainha do Vítor Figueiredo, que era um cinéfilo, adorava cinema, pertencia aos cineclubes, fazia parte da discussão em torno do cinema. Relacionava-se com realizadores e, portanto, tinha muito presente o cinema na sua vida. Quando andamos pelo edifício, percebemos naqueles corredores que tudo aquilo é muito cinematográfico. Enquadra a paisagem de uma maneira muito fílmica, os percursos são uma espécie de *travellings* ao longo do espaço. Na forma como ele junta os dois corpos do edifício, percebe-se que há uma forte carga cinematográfica, mas não é uma coisa evidente. Uma pessoa que não saiba muito de cinema vive aquele edifício à mesma e não olha para ali e diz «olha, o Vítor Figueiredo inspirou-se nos *travellings* do John Ford!». O Convento de La Tourette do Le Corbusier tem um passadiço que foi inspirado e desenhado por um arquitecto que é músico, o Xenakis, que ali utilizou um ritmo musical. Mas continua a ser um passadiço de ligação entre dois corpos. As pessoas passam ali, eventualmente sentem um ritmo qualquer na marcação daquela fachada, mas não ouvem a música. Portanto, essas relações não têm que ser uma coisa explícita, são uma conjugação de muitas coisas. O Jean Nouvel fez um hotel com imagens de filmes no tecto. Ele acreditou que aquilo fazia com que as pessoas se sentissem num ambiente mais caloroso. Eventualmente quando se vai a passar na rua, quando as janelas estão abertas e se vêem aqueles fotogramas todos, talvez o edifício ganhe uma carga cinematográfica qualquer. As pessoas ao olharem para ali, lembram-se de um cartaz de cinema, e juntando as imagens todas compõem um filme na cabeça, mas isso não é arquitectura. Se se pintarem os tectos de branco não deixa de ser arquitectura e continua a ser um hotel. O Jean Nouvel pode dizer que utiliza o cinema no seu trabalho, mas é uma coisa mais retórica que efectiva. Todos os arquitectos utilizam esses recursos da linguagem cinematográfica, quer gostem de cinema ou não gostem. Acho que se um edifício em particular estivesse muito relacionado com um determinado filme, ou um determinado realizador, acabaria por se tornar em qualquer coisa completamente datada.

Os arquitectos vivem imersos num ambiente cultural e quando estão a fazer um projecto são



influenciados pelo tempo em que vivem, que também tem que ver com a cultura que consomem, com os livros que lêem, com os filmes que vêem, as peças de teatro a que assistem, com a música que ouvem. Um arquitecto ou um cineasta que seja completamente fechado sobre si próprio ou sobre a sua arte, é um artista limitado. Os cineastas não serão especialistas em arquitectura, mas percebem o que está a acontecer nas cidades, gostam de visitar edifícios, deixam-se influenciar por tudo o que acontece a sua volta, pela realidade construída.

Durante o curso de arquitectura, comecei a interessar-me muito por cinema. Coimbra é uma cidade relativamente pequena, não tem cinemateca, os cinemas eram relativamente escassos. Mas as televisões naquela altura ainda passavam cinema a horas decentes e lembro-me de ver muitos filmes do Hitchcock ou do John Ford, vários ciclos de cinema clássico. Havia também o Teatro Académico Gil Vicente, onde volta e meia faziam ciclos de cinema, e recordo-me de ver alguns muito marcantes, como por exemplo *The Night of the Hunter* do Charles Laughton, com o Robert Mitchum. Do ponto de vista da relação entre a arquitectura e o cinema, um dos filmes que me emocionou foi *Le Mepris* do Jean-Luc Godard, em que aparece a Casa Malaparte. Ou o *Paris, Texas* do Wim Wenders, que é também muito interessante desse ponto de vista, mas que tem mais a ver com a paisagem urbana do que propriamente com a arquitectura. No cinema português, há dois filmes que me interessam muito, não só porque os estudei, mas também porque são uma marca na história do cinema português e que introduziram uma ruptura: *Os Verdes Anos* do Paulo Rocha e o *Belarmino* do Fernando Lopes.

4. A arquitectura e o cinema como contadores de histórias

Uma das grandes vantagens do cinema é a possibilidade de utilizar um edifício real e querer que ele conte uma história, através da caracterização de um determinado ambiente. Pode ser uma coisa intencional por parte do realizador, que quer que aquela história se passe daquela maneira e quer que o actor entre e diga aquela coisa naquela altura e que percorra o edifício daquela forma. Portanto, o realizador controla todos os ambientes e toda a história e a forma como quer que o edifício conte a história. Os arquitectos, às vezes, também pensam assim. Quando estamos a projectar um edifício imaginamos que as pessoas vão viver de uma determinada maneira. Vão entrar em casa, vão pousar o casaco ali, vão entrar para a sala, imaginamos as pessoas a terem uma vida naquele lugar. O problema é que isso depois não resulta na realidade, porque as pessoas pervertem completamente a forma como os arquitectos desenham o espaço e pervertem também a forma como elas próprias imaginam o espaço. É muito comum estar a falar com um cliente que diz: «quero que a cozinha seja assim porque quero fazer os almoços com a família toda, quero que a minha família se reúna à volta da mesa ao fim do dia». Têm ideias românticas que depois acabam por não resultar porque alguém chega demasiado tarde a casa, os filhos não querem estar no mesmo sítio que os pais, o exaustor não funciona e ninguém gosta de comer com o cheiro a comida e, entretanto, acabam por nunca comer na cozinha. Eu conto sempre esta história do Arq. Raul Hestnes Ferreira, que quando estava a projectar o Liceu de Benfica imaginou um espaço para os alunos que se quisessem isolar um pouco do barulho da escola. As escolas são muito barulhentas, muito ruidosas. Mas os alunos gostaram tanto daquele espaço isolado que iam todos para lá. E aquilo que era um espaço de isolamento, passou a ser um espaço de encontro, com imensa gente, imenso barulho. Portanto, os arquitectos podem pensar que as pessoas vão utilizar um edifício de uma determinada maneira, mas, e isso é que é fascinante na arquitectura, as pessoas utilizam o espaço de uma maneira completamente livre, às vezes contrária àquela que os arquitectos pensaram e, outras vezes, com uma função completamente diferente para o qual foi projectado. Os bons edifícios resistem à passagem do tempo e resistem à transformação da função. Se há coisa que não se pode dizer de um edifício é que só serve para uma determinada função. Conhecemos imensos edifícios que já foram prisão, e depois hospital, e depois universidade, agora são museus e vão passar a ser outra coisa qualquer. É sempre o mesmo edifício, são sempre as mesmas paredes, sempre as mesmas janelas, vão tendo infraestruturas diferentes, mas sobrevivem.



Os cineastas têm a capacidade de contar uma história através da arquitectura e controlam completamente tudo. Controlam a luz, controlam a ocupação do espaço. Os arquitectos não têm essa capacidade, pensam nisso, e romantizam a arquitectura, imaginam que lá vão acontecer histórias. A grande vantagem da arquitectura, podemos dizer que é uma vantagem ou uma limitação, é permitir que todas as histórias aconteçam nela. Há liberdade, as pessoas podem utilizar a arquitectura como quiserem. O cinema, apesar de conseguir controlar a forma como as pessoas vivem a arquitectura, também a limita, já que só se pode viver o espaço daquela maneira. Há sempre referência às histórias dos arquitectos, por exemplo Frank Lloyd Wright, que se indignam com a forma como as pessoas ocupam os espaços por eles projectados. Desenham uma casa e depois não gostam da forma como as pessoas ocupam a arquitectura. Eu achava que isto era uma grande arrogância por parte dos arquitectos, até começar a fazer arquitectura e perceber que isso acontecia também comigo. Quando são espaços particulares, os arquitectos não podem ter a pretensão de pensar que as pessoas têm de ocupar a casa como eles a imaginaram, mas nos edifícios públicos é diferente. Ao desenharmos edifícios públicos, por exemplo um museu, que é suposto ser ocupado de uma determinada forma, por uma exposição, com mobiliário que nós também imaginámos, inclusivamente a sua disposição, e as pessoas o ocupam com móveis que nós não gostamos, e de uma forma que nós não imaginámos, sentimo-nos quase aviltados, sentimos que é uma violência, não concordamos com aquela maneira de ocupar o edifício. Ainda assim, continuo a acreditar que os arquitectos têm de projectar um edifício, construí-lo e depois libertá-lo para a vida.

E depois há um outro lado, em que o edifício é feito com o ar do tempo, materializa ou cristaliza o ambiente cultural em que é construído e que passados uns anos pode ser interpretado de determinada maneira. Algumas obras de arquitectura são ícones culturais porque representam um determinado tempo. Eu imagino que daqui a cem anos as pessoas olhem para a Casa da Música, no Porto, como nós olhamos hoje para a Torre dos Clérigos, que tem um ar do seu tempo. Quando olhamos para a Torre dos Clérigos dizemos que é um edifício barroco, que tem que ver com um lado teatral da cidade, que era construído para ser visto ao longe e que representava o poder da Igreja. Quando olharmos daqui a cem anos para a Casa da Música, vamos pensar numa altura em que a cultura era uma coisa com alguma importância, um tempo em que os arquitectos faziam edifícios icónicos que representavam um corte com o estabelecido, utilizando uma linguagem arquitectónica contemporânea, sem grande relação com a cidade que estava à volta. Mas depois a cidade à volta foi-se compondo, de maneira que aquele edifício já faz parte da cidade. O tema do edifício pode ser lido através dos percursos, mais ou menos aleatórios e labirínticos, em que as pessoas entram, supostamente dão a volta à sala principal e voltam a sair, mas durante esse percurso perdem-se, já não sabem onde estão. E isso pode relacionar-se com uma época em que há uma grande quantidade de informações e lugares, as pessoas diluem-se nessas informações e a certa altura já estão em muitos sítios ao mesmo tempo. Portanto, os edifícios podem também contar uma história através daquilo que representam.

5. O peso da imagem na arquitectura

No passado, os edifícios tinham uma grande carga simbólica e as pessoas olhavam para um edifício e sabiam o que representava. Olhavam para uma casa e sabiam que era uma casa; olhavam para uma igreja e sabiam que era uma igreja; um edifício representativo do poder tinha uma arquitectura particular; cada tipo de edifício tinha uma imagem com a qual as pessoas se identificavam. E, mesmo dentro de cada um destes diferentes tipos de edifícios, as pessoas identificavam coisas que nós hoje já não conseguimos ler. Havia uma espécie de simbologia que nós hoje já não conseguimos entender. Por exemplo, numa igreja, os símbolos que as pessoas do passado conseguiam ver e entender, já não têm hoje o mesmo significado. Esse lado simbólico da arquitectura, hoje em dia, perdeu-se; as casas parecem escolas, as escolas parecem hospitais, os hospitais parecem aeroportos, os aeroportos parecem hotéis. Há, portanto, uma mistura e os edifícios deixaram de ter uma carga simbólica tão



evidente. E daí aquelas coisas pós-modernistas, que são uma paródia a essa ausência de simbolismo, onde colocavam um sinal a dizer «eu sou um monumento»! Porque se não tivesse esse sinal as pessoas não percebiam que aquilo era um monumento. Ou coisas ainda mais literais, como a cabana onde se vendem cachorros, em forma de cachorro. Uma vez participei num concurso para uma biblioteca, que perdi, e a principal crítica do júri era que o edifício não se parecia com uma biblioteca. Fiquei absolutamente surpreendido porque eu não sei como é que hoje em dia um edifício se parece com uma biblioteca, a não ser que se referissem à nova Biblioteca de Paris, que é uma imagem literal – quatro torres em forma de L que são supostamente livros abertos.

A arquitectura sempre foi iconográfica. Os edifícios tinham uma imagem que correspondia àquilo que eram; não há mais iconográfico que isso. Mas depois, isso perdeu-se e alguns edifícios procuram sobressair no meio desta grande quantidade de informação. Mas não são todos, a grande maioria dos edifícios é anónima e passa despercebida. Claro que há edifícios em que, por exigência do cliente, esse lado icónico sobressai. No caso da Casa da Música foi uma exigência do cliente, que queria um edifício que se associasse ao evento Capital Europeia da Cultura; com o Museu de Bilbao aconteceu o mesmo. Queria-se um edifício icónico que marcasse a transição de uma cidade que era industrial para uma cidade que queria ser turística e cultural. E foram buscar um arquitecto particular para marcar esse período. Há muito esta relação do poder com a arquitectura para marcar um determinado tempo, todos os regimes políticos têm esta tendência de utilizar a arquitectura como imagem. O problema é quando os edifícios são só imagem e depois não têm consistência. A Casa da Música, apesar de todas as críticas que possam ser feitas, serve exemplarmente a sua função. Apesar de às vezes aquelas escadas parecerem um pouco tolas, é um edifício amável para ser usado. Há edifícios que são apenas uma fachada e depois por trás não acontece nada de interessante, e, esses sim, vivem da imagem. Mas acho que a arquitectura sempre viveu da imagem. É uma espécie de fundamento da arquitectura. A arquitectura é para ser vista, é para ser identificada, e não há mal nenhum nisso. Quando apareceram as primeiras catedrais góticas as pessoas deviam ficar absolutamente mesmerizadas. Ainda para mais porque eram percebidas de uma forma particular. Quando as pessoas se aproximavam das cidades percebiam que havia ali um edifício que era claramente maior que todos os outros, mas depois entravam na malha da cidade e deixavam de o ver porque as ruas eram muito estreitas. E a certa altura chegavam a uma praça mínima onde estava um edifício absolutamente gigantesco, com uma arquitectura completamente diferente do resto e deviam cair para o lado! Imagino que na altura as pessoas tenham dito «que coisa horrível, a arquitectura está a transformar-se numa coisa que é só imagem!» Era feita quase exclusivamente para ser vista, para impressionar, para ser uma marca do poder da Igreja. A arquitectura como forma de poder tem tudo a ver com a imagem. Todos os regimes políticos fazem isso, quer os democráticos quer os totalitários. Utilizam sempre a arquitectura para marcar um determinado tempo.

6. Da teoria à prática

Sizígia é uma curta-metragem que fez parte do Projecto de Investigação Ruptura Silenciosa, que procurou estabelecer ligações entre a arquitectura e o cinema, num período particular da história de Portugal: os anos 60 até ao 25 de Abril de 1974. Esse projecto incluía a realização de alguns filmes sobre arquitectura. A Piscina das Marés, de Álvaro Siza, é uma obra que marca o início do período que estudámos, e que, para além da importância que tem na história da arquitectura, não exclusivamente portuguesa, é um dos edifícios que marca uma mudança de paradigma, mas que vai buscar ainda a herança moderna. O projecto tem muitas referências da arquitectura internacional, especificamente a Frank Lloyd Wright e ao Brutalismo e, ao mesmo tempo, absorve algumas das características do Inquérito à Arquitectura Portuguesa, não do ponto de vista formal ou estilístico, mas do ponto de vista do rigor da construção e da justeza daqueles elementos construtivos. Mas interessou-me principalmente porque é uma obra que do ponto de vista cinematográfico podia resultar muito bem, já



que levanta questões que têm a ver com o percurso, com o movimento até chegar às piscinas.

A nossa ideia na curta-metragem foi perceber, por um lado, a relação das Piscinas com aquele sítio, mas também, com o contexto temporal e espacial, a própria forma como o edifício foi projetado, perceber quais eram os princípios orientadores do projecto. No caso das Piscinas, tinha que ver com o facto de se esconder na paisagem, já que está numa cota mais baixa em relação à rua, quase que desaparece. Queríamos perceber a relação que estabelece com a envolvente natural e a forma como o edifício se relaciona com as rochas, com a paisagem e como é que as próprias piscinas aproveitam a geografia do sítio para se implantar. Essa relação com a paisagem seria ainda mais intensa quando as piscinas foram originalmente projectadas, quando não existiam os edifícios de habitação que foram mais tarde construídos. Quando chegávamos, esquecíamos a paisagem envolvente, já que o edifício estabelecia uma fronteira. O limite que víamos era a arquitectura e estávamos numa espécie de microcosmos, numa paisagem totalmente construída pelo Siza, que incorporou as rochas que já lá existiam, assim como o mar e a areia.

Quisemos também mostrar a própria lógica arquitectónica do edifício, que tem que ver com o facto de acedermos por uma rampa e desaparecemos em relação à rua, entrando num sítio muito escuro. Quando entramos, passamos por um espaço com a máxima exposição solar, a rampa toda em betão a vista, que reflecte intensamente a luz. A luz é muito forte no verão, quando a piscina está aberta ao público, e em contraste, quando entramos, encontramos-nos numa escuridão quase total, as madeiras estão pintadas de preto, a luz é muito filtrada, e precisamos de algum tempo até nos adaptarmos a luminosidade. Continuamos o percurso nos balneários, depois passamos pelos lava-pés, a seguir por um pátio interior, onde já ouvimos o mar e as pessoas que estão na piscina, mas ainda não as vemos, porque tudo está entre muros altos. Finalmente, passamos por um pórtico coberto, que é um acesso às casas de banho e só depois é que dobramos a esquina de um muro e estamos outra vez em contacto com a paisagem.

É a partir deste tipo de análise aos edifícios que escolhemos os sítios que queremos filmar. No caso das Piscinas, os espaços que mais nos interessaram foram a rampa, os balneários, a casa das máquinas, que as pessoas não usam, mas que é um espaço essencial do edifício e, também, os próprios tanques, que nós queríamos que só aparecessem no final do filme, quando o personagem começa a encher as piscinas. Decidimos, então, inverter a lógica, começando o filme já no interior e fomos-nos depois aproximando em direcção à saída, fazendo o percurso inverso que uma pessoa normal faria.

Não tínhamos nenhuma ambição que o filme substituísse o edifício ou a experiência de viver o edifício. O objecto dos filmes são os edifícios, mas não queremos que a arquitectura limite a própria linguagem cinematográfica. Estes filmes têm uma ambição um pouco maior do que ser apenas um documentário de arquitectura, querem valer por si só, querem ser cinema. Portanto, há essa ligação entre um objecto cinematográfico e um edifício que inspira o filme, mas que não é o filme. Admitimos a hipótese de, às vezes, os filmes não serem correctos do ponto de vista espacial como as pessoas à partida estarão à espera, mas também não queremos inverter totalmente a lógica do edifício. Ainda assim, não quisemos ficar completamente presos ao percurso que as pessoas fazem, desde o momento em que entram na rampa, balneários, piscina, tomar banho, voltar a sair. Achámos que isso era limitador da linguagem cinematográfica e então jogámos um pouco com as coisas, sem inverter completamente a lógica daquela arquitectura muito particular.