



XIV Encontro Nacional da ANPUR

23 a 27 · maio · 2011 · Rio de Janeiro

XIV ENCONTRO NACIONAL DA ANPUR

Maio de 2011

Rio de Janeiro - RJ - Brasil

CIDADES IDEAIS E TERRITÓRIOS IMAGINÁRIOS: METRÓPOLES DE PAPEL E DE CELULÓIDE
NO CONTEXTO DAS VANGUARDAS

Denise Lezo (USP - São Carlos) - denise_lezo@hotmail.com

*Arquiteta pela Universidade Estadual de Londrina (UEL), Mestre e Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em
Arquitetura e Urbanismo da USP-São Carlos.*

Cidades Ideais e Territórios Imaginários

Metrópoles de Papel e de Celulóide no Contexto das Vanguardas

Resumo

Nas primeiras décadas do século XX, em um contexto cultural caracterizado por experimentações, redefinições e rupturas, no qual se desenvolveram as chamadas Vanguardas Artísticas, arquitetos e urbanistas dedicavam-se à proposição de novas formas arquitetônicas, urbanas e territoriais, capazes de responder às demandas impostas pelos processos de modernização. Estes projetos, que atuavam em planos muitas vezes destacados de condicionantes físicas específicas, estabeleciam diálogos significativos com diversas expressões criativas, como a literatura, a pintura, a escultura, o teatro e o cinema. Este último, ainda em um momento de definições de suas próprias linguagens, mostrava-se como um espaço de experimentações conceituais e imagéticas, ao mesmo tempo em que configurava uma possibilidade de comunicação direta com as massas. Assim, foram criadas, naquele contexto, cidades cinematográficas que configuraram espaços de problematização e articulação de idéias, incorporando aspectos tanto das metrópoles industriais do início do século XX como das propostas arquitetônicas e urbanísticas desenvolvidas naquele período, estabelecendo uma forma de sinergia entre o plano da elaboração artística erudita e o novo meio de comunicação de massas.

Cidades Ideais e Territórios Imaginários: Metrópoles de Papel e de Celulóide no Contexto das Vanguardas

Os projetos fantásticos ou visionários não executados dos arquitetos têm sido reconhecidos há tempos como importantes contribuições para a história da arquitetura. Os cenários arquitetônicos merecem também ocupar uma posição similar. (NEUMANN, 1999, p. 9)

Metrópoles de Papel

A arquitetura e o urbanismo assumiram, no contexto das vanguardas, um papel de acentuada centralidade nas discussões artísticas como um todo. A intenção vanguardista de superar as fronteiras entre arte e vida fez com que o ambiente – e, conseqüentemente, o edifício e a cidade – se tornassem os desaguadouros das mais diferentes formas de manifestações criativas. Conforme escreveu Manfredo Tafuri (1972, p. 35), a arquitetura e o urbanismo eram as únicas possibilidades de conferir concretude aos objetivos propostos pela pintura, poesia, música ou escultura.

Estes interesses relacionados à intervenção nos espaços assumiam as mais diversas conformações nos movimentos de vanguarda, como a *Reconstrução Futurista do Universo*, o *Micro-Entorno Construtivista*, o *Meio-Ambiente Neoplasticista* ou as distintas formulações expressionistas da *Gesamtkunstwerk*. A produção arquitetônica deste contexto passou a ser, então, “cada vez mais incorporada à esfera das artes visuais, desviando-se de uma tradição especificamente tectônica” (COLQUHOUN, 2005, p. 87).



Figura 1- Ambiente Futurista criado por Giacomo Balla (1918)
Fonte: <http://rebel.net/~futurist/balla.htm>

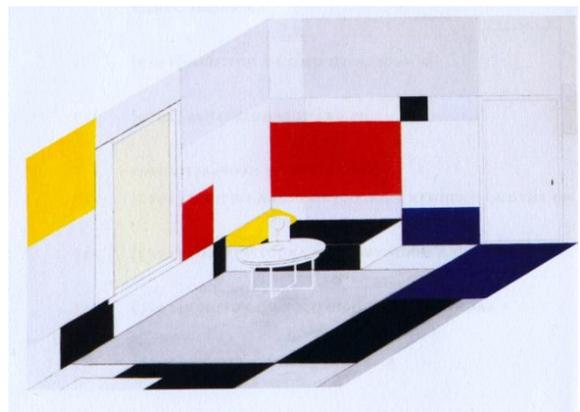


Figura 2- Ambiente projetado pelo pintor Piet Mondrian (1926)
Fonte: MONDRIAN, 2008, p. 6

O afastamento desta produção arquitetônica e urbanística em relação à efetivação tectônica estava também relacionado a fatores econômicos, sociais e políticos específicos daquele

contexto. Após a Primeira Guerra Mundial, a construção de edifícios ou cidades encontrava-se, de maneira geral, afetada por um cenário de profunda escassez econômica, e os arquitetos encontravam-se cientes destas limitações. Estas circunstâncias aparecem de maneira evidente em um texto publicado na revista *A Vida Artística*, no período da guerra civil soviética:

Neste momento não há tijolos, nem cimento, nem cal, nem vigas, nem pregos; em resumo, faltam os materiais indispensáveis para a construção; e, como as perspectivas de renascimento da indústria são vagas e distantes, é necessário adiar a possibilidade de construir a uma época indeterminada. (*A Vida Artística*, apud DE FEO, 1979, p. 26)

A imposição de uma imobilidade construtiva, entretanto, teve grande importância para o desenvolvimento das propostas arquitetônicas de vanguarda. Como já apontou Vitorio de Feo (1979, p. 26-27), este período foi utilizado para se discutir e projetar, possibilitando a evolução teórica da arquitetura, sobre as bases implantadas de antemão pela literatura e pela pintura. Estas circunstâncias eram compartilhadas com a maioria dos países europeus. Na Alemanha, por exemplo, arquitetos como Bruno Taut viam na impossibilidade construtiva um incentivo para o amadurecimento coletivo de seus ideais, com a expectativa de que pudessem ser concretizados futuramente:

Hoje não existe quase nada a ser construído, e se podemos construir em algum lugar, o fazemos para sobreviver. [...]. Mas na verdade, é uma boa coisa que nada esteja sendo construído hoje. As coisas terão tempo para amadurecer, devemos reunir nossa força, e quando a construção começar novamente, saberemos nossos objetivos e seremos fortes o suficiente para proteger nosso movimento do estrago e da degeneração. Vamos ser conscientemente “arquitetos imaginários” (TAUT¹ apud WHYTE 1985, p.19).

Esta vontade criativa, somada ao contexto de restrições econômicas, fertilizou uma produção arquitetônica e urbanística que, liberta das amarras tectônicas, se desenvolveu livremente no âmbito das idéias, sob a forma de arquiteturas e cidades *de papel*. De inspirações tão variadas como os próprios movimentos artísticos nos quais se inseriram, estes projetos traziam consigo a inquietação frente a uma época que passava por profundas transformações, e buscavam definir a conformação urbana que seria ideal para o novo século – a cidade do futuro, que representasse o *espírito do tempo*, e que respondesse às necessidades e aos anseios do homem moderno.

Mesmo antes da Primeira Guerra Mundial, projetos como a *Cittá Nuova* de Antonio Sant’Elia, inserido no contexto do Futurismo Italiano, se utilizavam das proposições da arte de vanguarda para tentar dar forma à cidade do futuro. Foi, entretanto, no período entreguerras que este tipo de produção se difundiu de maneira mais significativa. Na recém-criada União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), que abrigava uma

multiplicidade de concepções artísticas, foram idealizadas desde *Cidades Espaciais*, que circulariam como satélites ao redor da Terra, inspiradas pelo Suprematismo cósmico de Malevich, até os *Micro-Entornos Construtivistas*, que buscavam transformar totalmente o ambiente cotidiano, baseando-se em princípios utilitários. Na Alemanha, arquitetos se apropriavam do ideário expressionista para criar *Cidades Alpinas*, *Cidades de Cristal* ou a *Stadtkrone* (*Coroa da Cidade*), que assumiriam a forma da *Gesamtkunstwerk*, ou a “aliança das artes sob a égide de uma grande arquitetura” (Arbeitsrat für Kunst, 1971, p. 44)². As proposições urbanísticas do arquiteto franco-suíço Le Corbusier, que viriam a exercer uma considerável influência no que se chamou de “Urbanismo Moderno”, estabeleciam um profícuo diálogo com as *leis* do Purismo.

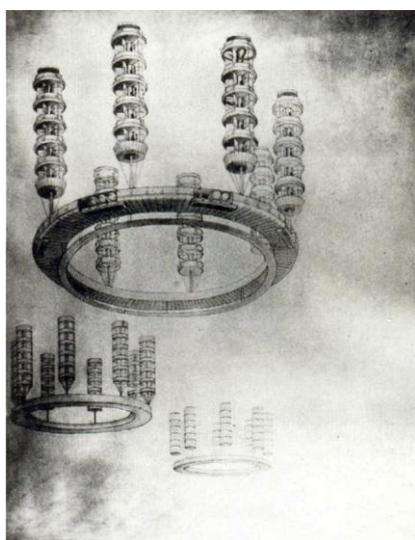


Figura 3- Desenho de Gregory Krutikov para sua *Cidade Espacial* (1928)
Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 307



Figura 4- "Neve, gelo e vidro" (1919), desenho de Bruno Taut para *Arquitetura Alpina*
Fonte: COLQUHOUN, 2005, p. 91

Embora com resultados distintos, estes exercícios projetuais compartilhavam um núcleo de discussões, que se relacionavam diretamente com as transformações advindas dos processos de modernização. Estas proposições tinham também em comum o ímpeto de olhar para o futuro - certamente estimulado pelas dificuldades de realização imediata – assim como a desvinculação de territórios específicos. Entretanto, este distanciamento, ao invés de denotar escapismo, atuava na busca de valores perenes. Neste sentido, os arquitetos

acreditavam que antes de tomarem uma ação efetiva, deveriam passar por um estágio de estratégia de afastamento em suas mentes. Eles desejavam escapar das limitações inevitáveis presentes nas soluções em curto prazo, concebidas para cidades particulares. Em vez disso, eles tentavam considerar o problema urbano como um todo. Eles queriam compreender a lógica da

cidade do século vinte, sua estrutura inerente e sua forma mais eficiente. Eles tentaram olhar além das distorções que uma ordem social desumana havia imposto às cidades de seu tempo, e prever uma cidade baseada na justiça e igualdade social. Eles buscavam, finalmente, descobrir o que Le Corbusier chamou de “regras do jogo”: as mudanças inter-relacionadas ao design urbano, política e economia, que deveriam tomar lugar se soluções reais pudessem ser encontradas. (FISHMAN, 1977, p. x)

Portanto, contrariamente ao que possa parecer à primeira vista, estas cidades ideais encontravam-se estreitamente ligadas aos acontecimentos daquele período. Hugo Häring, arquiteto alemão contemporâneo a Ludwig Hilberseimer e Le Corbusier, observou, já em 1926, que os projetos de cidade desenvolvidos por estes dois arquitetos (a *Ville Contemporaine* de Le Corbusier, e a *Grosstadt* de Hilberseimer), de certa forma, anteviam as cidades que já estariam em curso: “Nós temos que agradecer a H. e a C³. por nos ensinar o futuro. E em todo caso, é quase óbvio que já começamos a realizar este tipo de cidade [...]. H. e C. apenas se dedicaram à tarefa de desenvolver estes conceitos com uma maior clareza.” (Häring⁴ apud MARTINS, 1992, p.249)

Robert Fishman, em *Urban Utopias in the Twentieth Century*⁵, aponta que os projetos de cidades ideais daquele período falavam diretamente sobre esperanças e medos amplamente compartilhados pela sociedade: o medo e a repugnância em relação à metrópole do século XIX; o senso de que a tecnologia moderna havia tornado possível a existência de novas formas urbanas; e a grande expectativa de que a era da fraternidade e da liberdade estaria ao alcance das mãos (FISHMAN, 1977, p. 10).

Este “medo” e “repugnância”, identificados pelo autor, em relação às metrópoles daquele período, derivavam do crescimento descontrolado e desigual enfrentado por este tipo de conformação urbana. A preocupação em relação a este modelo de desenvolvimento não era exclusiva dos arquitetos:

Com extraordinária consistência através do tempo e entre os países, neste período (1890-1940) a grande metrópole passou a ser vista como o maior dos problemas, demandando alto nível de atenção das nações. Dois estágios de percepção deste problema devem ser distinguidos. O primeiro deriva do estado de pobreza, das casas miseráveis e do mal-estar social das congestionadas metrópoles da primeira revolução industrial. O segundo [...] adquiriu as formas de reação contra o crescimento físico das metrópoles e os problemas associados ao tráfego, deslocamentos, isolamento social e a perda de terra agricultável. (HALL, 1984, p. 19)

Esta imagem problemática da metrópole industrial configurava a contra-imagem da cidade ideal proposta pelos arquitetos, ou “o inferno que inspirava seus céus” (FISHMAN, 1977, p. 12). Esta era mais uma justificativa para que os projetos de cidades ideais não partissem da

reestruturação de metrópoles existentes, mas propusessem novas lógicas de organização urbana, sustentada pelas possibilidades que o desenvolvimento tecnológico proporcionava. As novas tecnologias assumiam, de diferentes maneiras, um papel central nestas propostas. Primeiramente, os materiais disponíveis possibilitariam novas configurações de edifícios, como os arranha-céus de aço e vidro; os sistemas de circulação, baseados nas novas formas de transporte, seriam essenciais na conformação urbana, fossem eles verticais, como os grandes elevadores, horizontais, como os automóveis e trens, ou mesmo aéreos; e por fim, as próprias máquinas, com sua eficiência mecânica, organização racional e a ausência de ornamentação, passariam inspirar os projetos de arquitetura e cidades.

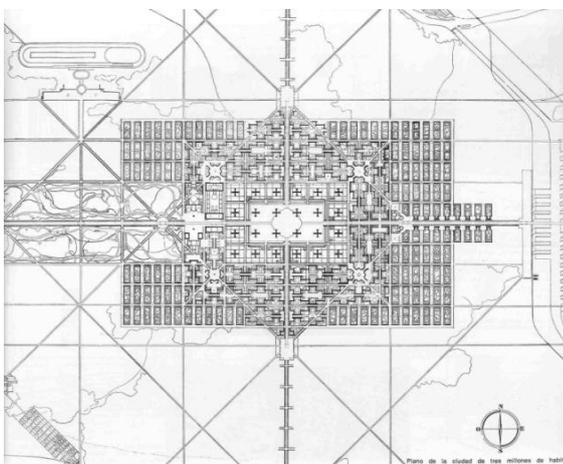


Figura 5- Planta da *Ville Contemporaine*, de Le Corbusier (1922)

Fonte: LE CORBUSIER , 1992 (encarte)

Esta profunda fascinação com a tecnologia, entretanto, possuía um caráter altamente seletivo. Fishman (1977, p. 19) observa que os arquitetos elegiam apenas as características do desenvolvimento tecnológico que vinham ao encontro de seus valores sociais. Em suas cidades ideais, a técnica moderna não imprimiria em sua população as conseqüências caóticas ou conflitantes que já podiam ser observadas no início do século XX; pelo contrário, conformaria uma peça-chave para banir estes conflitos, trazer a ordem e a liberdade, a prosperidade e a beleza. Existia uma confiança comum de que, se as leis que determinassem a forma urbana se baseassem na estrutura inerente à sociedade industrial e nos valores dessa cultura, não existiria conflito real entre plano e liberdade individual.

Estas cidades ideais configurariam, portanto, “as maiores e mais complexas afirmações da crença de que a reforma do ambiente físico poderia revolucionar a vida total da sociedade” (FISHMAN, 1977, p. 4). O design era visto como uma força ativa, que poderia distribuir os benefícios da Era da Máquina para todos, e direcionar a comunidade para os caminhos da harmonia social. Esta concepção era claramente apontada pelos artistas e arquitetos nos textos produzidos no período; Paul Sheerbarth, poeta expressionista que defendia a criação

da arquitetura de cristal, enfaticamente declarava: “o novo ambiente, que criaremos desta maneira, deverá nos trazer uma nova cultura” (Sheerbar⁶ apud ALBRECHT, 1986, p.xi).

Ao relacionarem de maneira direta as concepções formais dos espaços às sociedades – por sua vez, também *ideais* – que habitariam as cidades, estes projetos de vanguarda se filiam a uma longa genealogia de cidades ideais que, “no desejo de uma cidade perfeita, homogênea, pretensamente justa e evidentemente fechada e sem memória”, florescem desde o renascimento até o urbanismo do movimento moderno, passando por seu momento culminante no Socialismo Utópico (MONTANER, 1997, p. 76).

Robert Fishman, conforme indica o título de seu trabalho, classifica as cidades que fazem parte de seu estudo como *Utopias Urbanas do Século Vinte*. Entretanto, o autor deixa claro que esta classificação não remeteria ao “sentido pejorativo de serem idéias vagas ou sonhos impossíveis”, mas se apoiaria na definição de Karl Mannheim, de *utopia* como um programa coerente de ações que originam-se de um pensamento que “transcende a situação imediata”, um programa cuja realização poderia “romper as fronteiras” da sociedade estabelecida (FISHMAN, 1977, p. x).

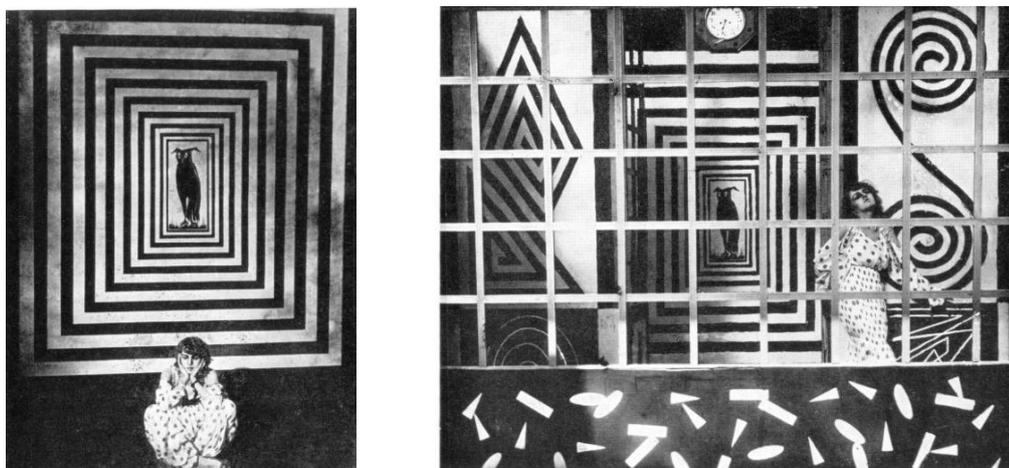
As cidades ideais de vanguarda poderiam ainda ser enquadradas na definição de *utopia* apresentada por D’Allemagne e Nair (1974, p. 146), já que as mesmas configuram sínteses do *não-ser-absoluto* e do *dever-ser-imediato*: ao mesmo tempo em que se distanciam conscientemente do plano concreto, assumindo o caráter de *não-ser*, acreditam e atuam na possibilidade da *transformação* do real, o *dever-ser*. Esta confiança no *dever-ser* das cidades ideais pode ser claramente identificada em afirmações como a de Le Corbusier (1992, p. 133) em *Urbanismo*: “eis o que dá ousadia a nossos sonhos: eles podem ser realizados”.

Metrópoles de Celulóide

Grande parte das questões abordadas pela produção arquitetônica de vanguarda, assim como seus anseios e temores em relação às transformações trazidas pelos processos de modernização, foram compartilhados pela produção cinematográfica européia – ou, ao menos, por uma parcela específica daquela produção. O cinema e a vanguarda que, conforme já apontou Sánchez-Biosca (2004, contracapa), estariam “*condenados a encontrar-se*”, estabeleceram diversas formas de interlocução. As possibilidades artísticas apresentadas pela projeção de imagens em movimento, inicialmente alvo de investigações estritamente experimentais, passavam, desde o final da década de 1910, por um processo de expansão em direção aos filmes produzidos pela indústria cinematográfica de massas:

O certo é que nos anos vinte se põe em funcionamento o dispositivo não somente técnico, mas também espetacular, crítico, de sala e público capaz de desfrutar de um cinema diferente, entendido como arte, sem que isto significasse uma oposição radical à indústria. A partir disto, a condição de vanguarda cinematográfica se apresenta como um conflitante tabuleiro que vai desde a obra da elite de artistas plásticos, concebidas para sua exibição em galerias ou exposições, até uma forma ambígua de unir experimentação formal ou temas vanguardistas com uma difusão comercial em salas de massa. (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 32; grifos nossos)

Esta forma de produção ambígua, que possibilitava tanto a experimentação formal quanto a difusão em massa – e que configura o principal campo de interesse deste trabalho – oferecia tanto aos movimentos de vanguarda quanto à indústria cinematográfica benefícios mútuos. Por um lado, o cinema via a oportunidade de se firmar como expressão artística, além de produzir filmes diferenciados, que pudessem competir com a expansão da indústria norte-americana, que ganhava força desde a Primeira Guerra Mundial; por outro, as vanguardas encontravam um inovador campo de expressão, que configurava uma possibilidade concreta de acesso às massas.



Figuras 6 e 7- Cenários desenvolvidos pelo artista futurista Enrico Prampolini pra o filme *Thais* (Anton Giulio Bragaglia, 1916)
Fonte: BRAGAGLIA, 1970, p. 115

Desde seu surgimento até meados da década de 1910, a imagem do cinema estava intrinsecamente ligada ao seu caráter de invento mecânico, sendo observados com maior curiosidade os aspectos relativos ao seu funcionamento do que os conteúdos dos filmes em si. Após a Primeira Guerra, entretanto, o estigma de *arte menor*, carregado pelo cinema até então, passa a ser contraposto a uma visão do meio como forma de produção artística e reflexiva:

Há nos anos 20 um processo [...] em que o cinema percorre um trajeto de legitimação, passando a ser objeto da atenção do erudito e parte do corpus

sacramentado da cultura dominante. É o instante em que deixa de ser simplesmente cinema, diversão popular, e passa a ser sétima arte, pintura da luz, sinfonia visual. (XAVIER, 1978, p. 14; grifos no original)

Este intuito de legitimação do cinema como manifestação artística foi um dos fatores que estimularam a aproximação da indústria cinematográfica às experimentações visuais da arte de vanguarda. Embora produções pioneiras como o filme *Thais* (1916), dirigido pelo artista futurista Anton Giulio Bragaglia, já tivessem iniciado este caminho de convergências, foi no período entreguerras que este processo se consolidou. Um filme determinante neste contexto foi *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1919), de Robert Wiene, que ao levar a estética expressionista às salas de cinema, teve uma significativa recepção tanto na Alemanha como no exterior. Segundo Christie, Caligari teria apontado

para a direção de uma estratégia cultural explícita para os cinemas nacionais europeus, frente ao crescimento da hegemonia e protecionismo norte-americanos. Apenas ao criar uma “diferença cultural” eles poderiam esperar competir com a eficiência e o apelo universal do cinema de entretenimento norte-americano. (CHRISTIE, 2005, p. 93)

Caligari demonstrou, segundo Neumann (1999, p. 7), a maneira como os cenários poderiam tanto sustentar a narrativa de um filme como participar estilisticamente das importantes discussões artísticas contemporâneas. Assim, o filme de Robert Wiene precede uma série de produções que viria incorporar as experimentações artísticas dos movimentos de vanguarda, nas mais diversas escalas de sua composição imagética: cidades, edifícios, ambientes, mobiliários, objetos, figurinos. Ao criar uma realidade completamente nova, e inteiramente suscetível, o cinema proporcionava aos artistas uma possibilidade de criação de seus almejados *ambientes totais*.



Figuras 8 e 9- Cenários expressionistas de *O Gabinete do Dr. Caligari*
Fonte: Fotogramas do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)

A intenção de realizar a *Síntese das Artes* através de uma obra cênica esteve presente no contexto cultural europeu desde o século XIX, quando Richard Wagner teorizava sobre a condição da ópera como *Gesamtkunstwerk*⁷. No contexto das vanguardas, o teatro, em suas mais diversas concepções, já havia exercitado de diferentes formas esta tentativa de síntese⁸. Era natural, portanto, que estas aspirações se estendessem também em direção à produção cinematográfica.

Inserido no contexto de legitimação do cinema como manifestação artística, a obra do crítico Ricciotto Canudo⁹, considerado “um exemplo significativo dos vínculos entre o desenvolvimento da estética cinematográfica na Europa e a militância dos grupos de vanguarda” (XAVIER, 1978, p. 41-42), buscou estabelecer bases teóricas para a determinação do cinema como instância moderna da *Síntese das Artes*. Responsável pela cunhagem do termo *Sétima Arte*, tão utilizado ainda hoje, Canudo via o cinema como uma manifestação ao mesmo tempo espacial e rítmica, que reuniria em si todas as instâncias criativas:

Sétima Arte representa, para aqueles que assim a chamam, a poderosa síntese moderna de todas as Artes: artes plásticas em movimento rítmico, artes rítmicas em quadros e esculturas de luzes. Eis nossa definição de cinema; e, bem entendido, pelo cinema arte como o compreendemos e em direção ao qual nos debatemos. Sétima Arte, porque a Arquitetura e a Música, as duas artes supremas, com suas complementares – Pintura, Escultura, Poesia, Dança, formam até aqui o coro hexa-rítmico do sonho estético dos séculos (CANUDO¹⁰ apud XAVIER, 1978, p.44).

Assim, a visão de Canudo coloca a *arquitetura* como um dos grandes pilares a sustentar esta “poderosa síntese moderna”, o cinema-arte. Robert Mallet-Stevens, arquiteto e cenarista do círculo de Ricciotto Canudo, defendia enfaticamente a união entre arquitetura e cinema¹¹. Em seu texto “*O cinema e as artes: a arquitetura*”, publicado originalmente em 1925¹², Mallet-Stevens destaca o caráter simbiótico das relações entre as duas formas de expressão:

É inegável que o cinema tem uma influência decisiva sobre a arquitetura moderna; esta, por sua vez, traz o seu contributo artístico ao cinema. A arquitetura moderna não se limita a servir de cenografia cinematográfica mas ultrapassa estes limites e deixa sua marca na *mise em scène*. A arquitetura “interpreta” um papel. [...]. A arquitetura moderna é essencialmente fotogênica: grandes planos, linhas retas, sobriedade dos ornatos, superfícies uniformes, nítida oposição entre sombra e luz; é possível imaginar um fundo melhor para as imagens em movimento, uma melhor oposição para realçar a vida? (MALLET-STEVENSON, 1999, p. 95)

E mais adiante:

Um cinema bem concebido poderá ser um instrumento de propaganda infinitamente superior a uma exposição, por mais numeroso que seja o público que a freqüenta. O cinema levará às províncias mais isoladas, aos países mais remotos as novas técnicas, a arte de hoje; fará com que seja conhecida e amada a arquitetura moderna, a arquitetura universal, aquela que se baseia na lógica e na utilização inteligente de materiais novos, uma arquitetura ordenada e metódica. (MALLET-STEVENSON, 1999, p. 96)

Assim, na visão de Robert Mallet-Stevens, ao mesmo tempo em que o cinema deveria se apoiar na arquitetura moderna para a criação de seus cenários – já que esta produção arquitetônica contribuía positivamente para a qualidade estética dos filmes, chegando a “interpretar um papel” –, o cinema configurava tanto uma forma de divulgação como de educação do grande público para a arquitetura moderna.

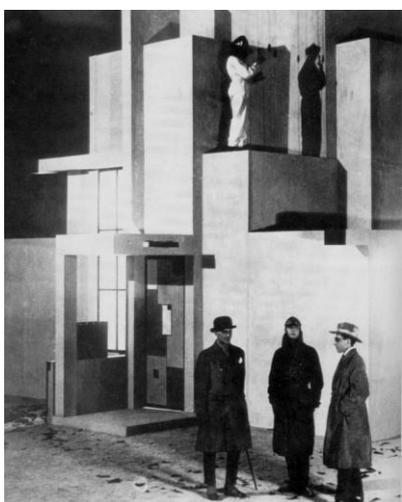


Figura 10- Cenário de Robert Mallet-Stevens para o filme *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924)
Fonte: ALBRECHT, 1986, p. 48

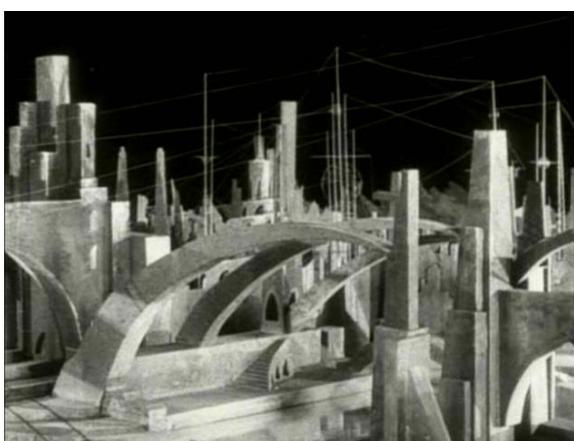


Figura 11- Laboratório cenográfico criado por Fernand Léger
Fonte: Fotograma do filme *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924)

Embora fosse inegável seu potencial de divulgação, este não era o único aspecto do meio cinematográfico a chamar a atenção dos arquitetos do período. Além da já descrita possibilidade de criação de *ambientes totais*, a projeção de imagens em movimento, com seus atributos de linguagem específicos, como iluminação, enquadramento, efeitos especiais e montagem, possibilitavam à experimentação arquitetônica e urbanística uma aparência de “realidade” inédita em outros meios. Além disso, os recursos financeiros necessários para realizar estas “ilusões”, muito menores do que os requeridos para a construção civil, eram providos pela própria indústria cinematográfica. Sem as amarras técnicas e funcionais que o mundo real estabelecia, o celulóide oferecia liberdade criativa quase tão ilimitada como a folha de papel.

Estas convergências criaram um ambiente onde artistas e arquitetos sentiam-se livres para transitar entre os diferentes meios. Além do próprio Robert Mallet-Stevens, incursionaram-se pela indústria cinematográfica arquitetos como Alberto Cavalcanti, Hans Poelzig, Andrei Burov e Andrei Andrejev; artistas plásticos como Fernand Léger, Enrico Prampolini, Alexandra Exter e László Moholy-Nagy; além de diretores que haviam anteriormente estudado arte ou arquitetura, como Sergei Eisenstein e Fritz Lang.

Devido a todos estes fatores, embora as representações de arquitetura e cidade estivessem presentes nos filmes desde a invenção do cinema, foi no período do entreguerras europeu, no contexto das vanguardas, em que se estabeleceram as mais significativas interlocuções entre o pensamento arquitetônico e a criação de cidades cinematográficas.



Figuras 12 e 13- Cenários do filme *Aelita*
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924).

Muitas destas cidades cinematográficas, assim como as próprias narrativas nas quais se inseriam, abordavam questões muito similares àquelas trabalhadas pelos arquitetos em seus projetos de cidades ideais. Frequentemente projetadas para um futuro distante, ou mesmo para outros planetas, estas representações de cidades mantinham, da mesma forma como os projetos ideais elaborados pelos arquitetos, o distanciamento da realidade imediata, que lhes permitia criar uma nova lógica de organização, assim como tratar com maior liberdade os questionamentos colocados por esta mesma realidade. Ao criar ilusões que compreendiam tanto os aspectos formais como conceituais destes territórios imaginários, as cidades cinematográficas configuravam exercícios projetuais tão complexos e significativos como aqueles realizados no âmbito arquitetônico:

As cidades do futuro [...] não são frequentes nos filmes, e só aparecem no contexto dos gêneros de fantasia, mas quando acontecem, os *set designers* não precisam apenas se preocupar com o interior e o exterior das edificações, mas com todo o ambiente urbano, incluindo planejamento de vias, edifícios de larga escala, e sistemas públicos de transporte. Mais importante, o design

deveria refletir a ideologia da sociedade do futuro presente no filme [...].
(ALBRECHT, 1986)

Uma importante diferença, entretanto, é claramente identificável entre as cidades ideais e as *Metrópoles de Celulóide*: enquanto as primeiras apresentam um otimismo inabalável, atuando de maneira a ordenar o caos através das novas tecnologias e formas arquitetônicas, que seriam capazes de trazer consigo sociedades igualitárias, a visão do cinema é um tanto mais ambivalente em relação a este panorama.



Figuras 14 e 15- Cenários do filme *Metrópolis*
Fonte: Fotograma do filme *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927)

Esta postura derivava do sentimento ambíguo de expectativas e inseguranças em relação ao futuro, comum na Europa após a Primeira Guerra Mundial. O crescimento incontrolado das metrópoles, as novas condições de vida geradas por estas novas configurações urbanas e o acelerado desenvolvimento tecnológico poderiam imprimir conseqüências diversas sobre o futuro, dependendo da maneira como fossem conduzidos. As metrópoles do início do século possuíam tanto seu caráter sedutor, com os edifícios altos e luxuosos, a iluminação noturna, os transportes rápidos e as diversas possibilidades de entretenimento, assim como seu lado severo, já que milhares de pessoas viviam em moradias de condições sub-humanas. O desenvolvimento tecnológico, por sua vez, ao mesmo tempo em que possibilitava uma rotina mais fácil e prazerosa, e que tornava possíveis as *maravilhas da vida moderna*, já tinha deixado claro, a partir da experiência da Guerra, que este progresso poderia mostrar suas facetas mais obscuras. Influenciadas por estas ambigüidades, as cidades cinematográficas eram construídas sobre uma tênue linha fronteira:

Mesmo que a maior parte dos filmes dos anos 20 e 30 acabassem com uma reconciliação entre sociedade e ciência, sua situação dramática quase invariavelmente se iniciava como resultado de conflitos entre pontos de vista opostos em relação à tecnologia e progresso, apresentados pelos personagens. Conservadoras ou progressistas, suas alternativas representavam, em essência, as esperanças e os medos da cultura popular em relação ao presente tecnológico: como a cidade (e conseqüentemente a humanidade) evoluiria iria depender de quão cuidadosamente seu

desenvolvimento – e o desenvolvimento da própria tecnologia – pudesse ser controlado. (ALBRECHT, 1986)

Diferentemente dos trabalhos arquitetônicos que, na qualidade de projetos, viam-se compelidos a superar as adversidades do período, as obras cinematográficas possuíam uma maior liberdade para tratar das possibilidades de futuro, ou das características do presente, menos desejáveis. Conforme observou Graciela Ravetti em relação ao filme *Aelita* (1924) de Yakov Protazanov, as cidades ficcionais podem configurar uma via para se explicitar muito do que permanece oculto na cidade real:

A cidade ficcional erige-se no vazio destas fendas [da cidade real], como uma gramática a partir da qual é possível dizer e significar, e, sobretudo, dizer o que está proibido, falar o que não se deve, trazer à vida o que está morto e enterrado, deixar falar o que já não é, permitir que apareçam os fantasmas e os espíritos das coisas já idas e esquecidas e os espectros dos desejos não cumpridos e recalçados. (RAVETTI, 2005, p. 49)

Assim, ao se levar em consideração todos estes aspectos, as cidades cinematográficas do período entreguerras parecem cumprir com os “três maiores papéis da arquitetura fílmica” apontados por Dietrich Neumann (1999, p. 7): a reflexão e o comentário sobre o desenvolvimento contemporâneo; a criação de um campo de testes para visões inovadoras; e a afirmação de um domínio no qual uma abordagem diferenciada da prática artística e arquitetônica poderia ser realizada.

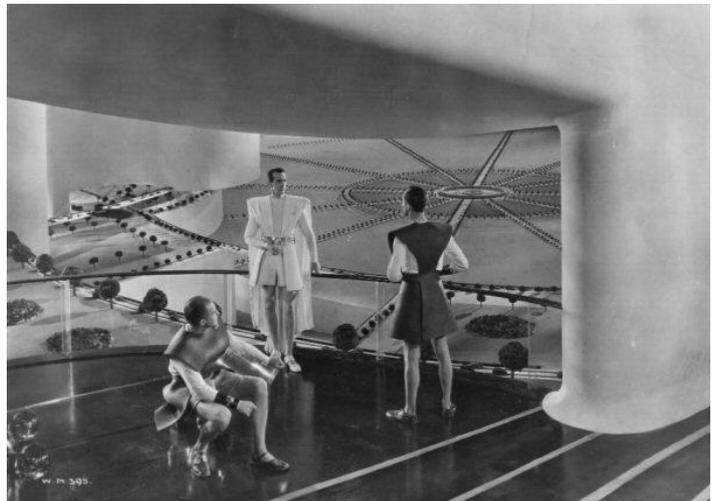
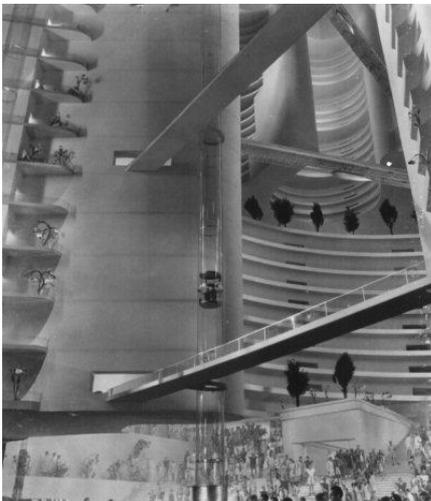


Figura 16 e 17- Cenários do filme *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936)
Fonte: <http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>

Para alguns autores, entretanto, a atuação das arquiteturas cinematográficas no contexto cultural do entreguerras vai ainda mais longe: elas não apenas refletiriam e dialogariam com as produções contemporâneas, mas também teriam *antecipado* o desenvolvimento posterior da arquitetura e do urbanismo:

A arquitetura cinematográfica tem atuado, desde o início deste século [XX], como um laboratório, por assim dizer, para a exploração do mundo construído

– da arquitetura e da cidade. [...]. O cinema foi até mesmo visto a antecipar as formas construídas da arquitetura e da cidade: é só pensar no lugar-comum dos ícones das utopias expressionistas para encontrar exemplos, desde *O Gabinete do Dr. Caligari* a *Metropolis*, que aparentemente obtiveram sucesso, onde a arquitetura falhou, ao construir o futuro no presente. (VIDLER, 2001, p. 99)

Neste mesmo sentido, Lucía S. Frasquet afirma:

Chegou um momento em que a arquitetura “real” copiou as fantasias arquitetônicas que se viam nas telas, do mesmo modo que os espectadores imitavam os figurinos das estrelas [...]. Durante os últimos noventa anos de filmes futurísticos, as idéias arquitetônicas se converteram em pontos de partida para a realidade. Pouco depois da finalização dos primeiros hotéis de John Portman e do Museu Guggenheim de Frank Lloyd Wright, se colocou em evidência que seus interiores lembravam os filmes de ficção científica, o que fez com que as pessoas se dessem conta de como são importantes os filmes para a arquitetura (FRASQUET, 2003, p. 342).

Já o historiador e crítico de arquitetura Josep Maria Montaner afirma que, mesmo em que os filmes futurísticos – não só do período das vanguardas, mas também aqueles produzidos posteriormente – tenham inspirado projetos futuros, sua constituição é baseada em fragmentos do mundo existente:

Filmes como *Metropolis* (1929) [sic], *Blade Runner* (1982) ou *Brazil* (1984), que se inspiraram na realidade das cidades e que serviram de inspiração para projetos posteriores, tem demonstrado que o futuro tem um coração antigo, que a ficção científica sempre acaba se constituindo como *collage* ou *patchwork* de fragmentos já existentes. (MONTANER, 1997, p. 173-174)

Assim, a visão de Montaner de que as cidades cinematográficas se projetariam para o futuro, ao mesmo tempo em que possuiriam um “coração antigo” constituído de fragmentos já existentes, se aproxima das já descritas considerações de Hugo Häring (apud MARTINS, 1992, p. 249) a respeito das cidades ideais: de que estes projetos nos mostrariam tendências para o futuro, através do desenvolvimento de processos já iniciados nas cidades. Desta forma, estas *Metrópoles de Celulóide* podem ser interpretadas de maneira análoga como ainda o são as *Metrópoles de Papel*: projetos paradigmáticos do pensamento daquele período, que respondem às mais avançadas experimentações artísticas das vanguardas, ao mesmo tempo em que refletem e intuem os desdobramentos das contradições apresentadas pela própria metrópole real do início do século XX.

¹ Carta escrita por Bruno Taut em 24 de novembro de 1919 para os integrantes da *Cadeia de Cristal*, publicada integralmente na fonte citada.

² Manifesto publicado originalmente em 1919; republicado em: CONRADS, U. *Programs and manifestoes on 20th-century architecture*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1971, p.44-45

³ Abreviaturas para Hilberseimer e Le Corbusier, respectivamente.

⁴ HÄRING, Hugo. *Zwei Städte, Die Form*, nº1, 1926. Reeditado em alemão e inglês em Daidalos, nº4, jun. 1982, p.71-80.

⁵ O estudo de Robert Fishman se detém sobre a obra de três arquitetos específicos: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright e Le Corbusier; entendemos, entretanto, que as características gerais elencadas pelo autor para definir seu objeto de estudo, as *Utopias Urbanas do Século XX*, podem também ser estendidas para as cidades ideais do contexto das vanguardas de maneira geral.

⁶ SHEERBART, Paul. *Glass Architecture*. In: SHARP, Dennis (ed.). *Glass Architecture/Alpine Architecture*. London: November Books, 1972, p.41.

⁷ Para Richard Wagner, a ópera seria a única arte capaz de unir todas as outras: música, poesia, teatro, pintura, dança e escultura. Entretanto, “para que essa junção fosse realizada era necessário que cada parte perdesse algo da identidade própria e se colocasse a serviço de uma idéia integradora e acima de qualquer individualidade”. (PEREIRA, 2008, p. p.22 e p.34).

⁸ Sobre a atuação dos artistas nas obras teatrais, ver PAZ, M. *et al.: El teatro de los pintores en la Europa de las vanguardias*. Madrid: Aldeasa, 2000; e TAFURI, M. *La escena como “ciudad virtual”: de Fuchs al Totaltheater*. In: TAFURI, M. *La esfera y el laberinto*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984, p.125-150.

⁹ Ricciotto Canudo, nascido na Itália, emigrou jovem para a França e lá viveu; em sua trajetória cultural, manteve contato com importantes figuras da renovação artística da época, como Fernand Léger, Guillaume Apollinaire e Pablo Picasso. Foi o fundador do *Club des Amis du Septième Art*, grupo de discussão sobre cinema e responsável por organizar exposições, que reuniu membros como Fernand Léger, Germaine Dulac, Jean Epstein, Alberto Cavalcanti, Marcel L’Herbier, Blaise Cendrars, Jean Cocteau e Robert Mallet-Stevens, entre outros. Para mais informações sobre a atuação de Ricciotto Canudo, ver o capítulo “O manifesto de Canudo, o cineclubismo e a crítica de Louis Delluc em XAVIER, I. *Sétima Arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978, p. 41-54; sobre o *Club des Amis du Septième Art*, ver ALBRECHT, 1986, p.44.

¹⁰ Texto encontrado na antologia de Pierre Lherminier, *L’art du cinéma*, p.29, transcrito do livro póstumo *L’Usine aux Images* que reuniu, em 1927, os textos de Canudo; texto original de 1921.

¹¹ A própria obra de Robert Mallet-Stevens configura uma forma de materialização desta convergência. Transitando entre os dois campos disciplinares, Mallet-Stevens leva suas concepções arquitetônicas para os cenários que realiza, como no filme *L’Inhumaine* (1924) de Marcel L’Herbier, assim como transpõe sua visão cinematográfica para seus projetos arquitetônicos, como pode ser observado na *Villa Noailles* (1923) em Hyères. Sobre estas interlocuções em sua obra, ver: VAILLANT, Odile. *Robert Mallet-Stevens: Architecture, Cinema and Poetics*. In: PENZ, François; THOMAS, Maureen (eds). *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres: BFI, 1997, p.28-33; e SUNFELD, César. *Do projeto à projeção*. In: Cinemateca Portuguesa: *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1999, p.100-104, p.103.

¹² Publicado originalmente em *Les Cahiers du Mois – Cinéma*, nº 16-17, 1925 ; tradução consultada publicada em *Cinema e Arquitectura*, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, 1999, p.93-96.

Referências

ALBRECHT, D. **Designing dreams: modern architecture in the movies**. Londres: Thames & Hudson, 1986.

ARBEITSRAT FÜR KUNST. 'Work Council for Art': under the wing of a great architecture. In: CONRADS, U. **Programs and manifestoes on 20th-century architecture**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1971. p. 44-45.

BRAGAGLIA, A. G. **Fotodinamismo futurista**. Roma : Nalato Editore, 1970.

CHRISTIE, I. Down to Earth: Aelita relocated. In: TAYLOR, R.; CHRISTIE, I. **Inside the film factory: new approaches to Russian and Soviet cinema**. London/ New York: Routledge, 2005. p. 81-102.

COLQUHOUN, A. **La arquitectura moderna: una historia desapasionada**. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

D'ALLEMAGNE, J.-L.; NAÏR, S. A economia política, o socialismo utópico. In: CHÂTELET, F. **A filosofia e a história**. Rio de Janeiro: Zahar, 1974. p. 124-169.

DE FEO. **La arquitectura en la U.R.S.S. 1917-1936**. Madrid: Alianza, 1979.

FISHMAN, R. **Urban utopias in the Twentieth Century: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier**. New York: Basic Books, 1977.

FRASQUET, L. S. **Tim Burton y la construcción del universo fantástico**. València: Universitat de València, 2003.

HALL, P. Metropolis 1890-1940: Challenges and Responses. In: SUTCLIFFE, A. **Metropolis: 1890-1940**. Chicago: The University of Chicago Press., 1984. p. 19-66.

KHAN-MAGOMEDOV, S. O. **Pioneers of soviet architecture: the search for new solutions in the 1920s and 1930s**. Londres: Thames and Hudson, 1987.

LE CORBUSIER. **Urbanismo**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

MALLET-STEVENS, R. O cinema e as artes: arquitectura. In: CINEMATECA_PORTUGUESA **Cinema e arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1999. p. 93-96.

MARTINS, C. A. F. **Razón, ciudad y naturaleza: La génesis de los conceptos en el urbanismo de Le Corbusier**. 1992. 538f. Tese. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Madrid, 1992.

MONDRIAN, P. **Neoplasticismo na pintura e na arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MONTANER, J. M. **La modernidad superada**: arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.

NEUMANN, D. (Ed.). **Film architecture**: set designs from Metropolis to Blade Runner. Munich: Prestel, 1999.

PEREIRA, M. Da ópera wagneriana à estética cinematográfica: aproximações possíveis. **Alceu**, Rio de Janeiro, nº 17, vol 9, jul/dez 2008. 21-46.

RAVETTI, G. De Moscou a Marte. In: NAZARIO, L. **A cidade imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005. p. 45-68.

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. **Cine y vanguardias artísticas**: conflictos, encuentros, fronteras. Barcelona: Paidós, 2004.

TAFURI, M. Para una crítica de la ideología arquitectónica. In: TAFURI, M.; CACCIARI, M.; DAL CO, F. **De la vanguardia a la metropoli**: crítica radical a la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili, 1972. p. 15-78.

VIDLER, A. **Warped space**: art, architecture, and anxiety in modern culture. Cambridge, Mass.: The MIT Press., 2001.

WHYTE, Iain Boyd (Ed.). **The Crystal Chain Letters**: Architectural Fantasies by Bruno Taut and his circle. Cambridge, Mass., MIT Press, 1985.

XAVIER, I. **Sétima Arte**: um culto moderno. São Paulo: Perspectiva, 1978.