



Universidade do Minho
Escola de Arquitectura, Arte e Design

Sofia Lopes de Carvalho Modos de Ver, Modos de Fazer Imagens de Arquitectura e
Cinema no século XX

Sofia Lopes de Carvalho

Modos de Ver, Modos de Fazer Imagens de
Arquitetura e Cinema no século XX



Universidade do Minho
Escola de Arquitectura, Arte e Design

Sofia Lopes de Carvalho

Modos de Ver, Modos de Fazer Imagens de
Arquitetura e Cinema no século XX

Dissertação de Mestrado
Ciclo de Estudos Integrados Conducentes ao Grau de
Mestre em Arquitectura
Cultura Arquitetónica

Trabalho efetuado sob a orientação do
Professor Doutor Francisco Manuel Gomes Costa
Ferreira

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.



Atribuição

CC BY

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Agradecimentos

Ao professor Francisco pela dedicação, calma e orientação ao longo deste desafio.

Aos meus pais e às minhas irmãs pelo enorme apoio e paciência ao longo destes anos.

Ao meu avô que me inspirou e despertou o interesse pelo cinema.

A todos os meus amigos que me acompanharam nos melhores e piores momentos da vida acadêmica.

Muito obrigada!

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração. Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Resumo

A arquitetura e o cinema são duas disciplinas que geram imagens de representação e de definição do mundo. O edifício e a câmara são dispositivos artificiais que atuam sobre o ambiente físico, manipulando-o e estabelecendo narrativas que provocam sobre quem o habita justaposições entre a percepção objetiva da realidade e a imagem subjetiva da sua experiência.

Sendo essa sobreposição derivada por lógicas de montagem e composição que articulam partes e fragmentos, serão compreendidos, primeiramente, os ideais que descreveram a primeira metade do século XX, partindo da análise de obras de Le Corbusier associadas às obras cinematográficas *Sunrise: A Song of Two Humans* e *Man with a Movie Camera*, de F.W. Murnau e Dziga Vertov, respectivamente. Foram gerados modos de ver, pensar e, conseqüentemente, construir, a partir de um olhar que valorizava o movimento associado à visão priorizando uma ideologia universal. A associação de imagens subservientes a um todo procurava uma linguagem coerente e, portanto, uma construção panorâmica que conduzia o projeto moderno. Na segunda metade do século, ainda que se mantenha a ideia de um todo, o olhar dirige-se, não para a grande imagem, mas para o que é particular, para a ideia de fragmento que ganha autonomia e protagonismo. A ideia de coerência e de composição passa a estar a ligada à associação de imagens autónomas, capazes de provocar percepções distintas de vários todos instituídos agora em cada um dos fragmentos. É, portanto, adotada uma visão aproximada, um zoom, sobre a realidade influenciada pelos pensamentos dos arquitetos Alison e Peter Smithson que serão articulados com Michelangelo Antonioni em *Blow-Up* e Alfred Hitchcock em *Rear Window*.

Abstract

Architecture and cinema are two disciplines that generate images of representation and definition of the world. The building and the camera are artificial devices that act upon the physical environment, manipulating it and establishing narratives that provoke on those who inhabit it juxtapositions between the objective perception of reality and the subjective image of experience.

As this superimposition is derived by logics of montage and composition that articulate parts and fragments, the ideals that described the first half of the twentieth century will first be acknowledged, starting with the analysis of works by Le Corbusier associated with the cinematographic productions *Sunrise: A Song of Two Humans* and *Man with a Movie Camera*, by F.W. Murnau and Dziga Vertov, respectively. Ways of seeing, thinking and, consequently, constructing were generated from a perspective that valued the movement associated with vision prioritising a universal ideology. The association of images subservient to a whole caused a coherent language and, therefore, a panoramic construction that led the modern project. In the second half of the century, although the idea of a whole is maintained, the gaze is directed, not towards the great image, but towards what is particular, the idea of the fragment that gains autonomy and protagonism. The idea of coherence and composition becomes linked to the association of autonomous images, capable of provoking distinct perceptions of the various wholes instituted now in each of the fragments. An approximate vision, a zoom, is therefore adopted on the reality influenced by the thoughts of the architects Alison and Peter Smithson that will be articulated with Michelangelo Antonioni in *Blow-Up* and Alfred Hitchcock in *Rear Window*.

KEY WORDS: Montage | Reality | Narrative | Whole | Fragment

Índice

Agradecimentos	III
Resumo Abstract	V
Enquadramento Introdução, Objetivos, Metodologia	9
1. Panorama	17
2. ZOOM	39
Corte Conclusão, Considerações Finais	71
Referências	117
Índice de Figuras	122

Enquadramento

Introdução, Objetivos, Metodologia

“In the twenties a work of art or a piece of architecture was a finite composition of simple elements, elements which have no separate identity but exist only in relation to the whole; the problem of the fifties is to retain the clarity of intention of the whole but to give the parts their own internal disciplines and complexities. This kind of ordering, as opposed to geometric ordering, must be the basis of all creative endeavours from the city to the object.”¹

Alison e Peter Smithson

1 - Smithson, A. & Smithson, P. - Ordinariness and Light: Urban theories 1952-1960 and their application in a building project 1963-1970. 1970. p. 84

Este trabalho propõe explorar a relação entre a arquitetura e o cinema no século XX, século de transformação e evolução, no qual o desenvolvimento do movimento moderno acompanhou uma realidade projetada e gravada numa tela. Pretende-se analisar, em relação ao contexto cultural em que se insere, de que modo o dispositivo fotográfico influenciou a percepção do mundo e a arquitetura moderna, que se assumiu, também, como um dispositivo da experiência humana. O trabalho irá articular-se em duas partes que analisam a arquitetura e o cinema, segundo os seus processos criativos, com o que foi o moderno. Tomando como referência inicial a citação abrangente de Alison e Peter Smithson, a primeira parte irá focar-se no modo como a arquitetura e o cinema se relacionam na lógica e no processo objetivo da montagem de elementos que se compõem com vista à construção de um todo, analisando, assim, a forma como tais elementos organizados sequencialmente oferecerem uma percepção total da sua composição; de acordo com a vontade modernista dos anos 20, procura-se um ideal único, que compreendesse uma visão totalizada e estabelecesse uma premissa universal. Na segunda parte, inserida nos anos 50, será analisada o que se considera como uma inversão do método e do processo inicial da montagem, devido à realização de que o ideal totalizado é inalcançável, concedendo às partes, que existiam para pertencer e compor o todo, independência e autonomia; este exercício que implica uma atenção reforçada à subjetividade daria lugar a uma ênfase na experiência e na procura pelo particular.

A arquitetura e o cinema são duas disciplinas independentes que, unidas conseguem formar diferentes perspetivas e entendimentos, no sentido em que têm a capacidade de mudar a nossa percepção do mundo. Sendo o cinema uma arte do século XX e aquela que mais nos aproxima da realidade, devido à apresentação de uma série de situações que são familiares aos olhos do espectador, a câmara fotográfica e a própria arquitetura justapõem a realidade e o imaginário.

A arquitetura transforma-se em fotografia em 1826, quando o inventor francês Nicéphore Niépce, transformou o seu sótão em Paris numa câmara escura e, apontando para uma pequena abertura, colocou um painel de alumínio revestido quimicamente expondo-o à luz durante oito horas, onde ficaram

registadas as coberturas dos edificios vizinhos. Assim, a arquitetura, transformada num dispositivo de captação e retenção de imagem – numa câmara - resultou numa mediação entre o ser humano e o que é a realidade. Essa mediação deste dispositivo da arquitetura, mas também do cinema, resulta nesta resolução da realidade, ou seja, na construção de ficções entendidas como desejos e utopias, aparentemente inalcançáveis. Quando construímos arquitetura, construímos narrativas que obtêm uma lógica ficcional que se debruça e perturba a realidade. Do mesmo modo, a câmara ao olhar sobre o real transforma-o em ficção. A arquitetura e o cinema assumem-se assim em conjunto como mecanismos de observação, que ao sobrepor a realidade e a ficção, justapõem automaticamente duas imagens. Essa sobreposição é composta por lógicas de montagem e sequência que capacitaram o espectador na percepção de uma narrativa.

O conceito de montagem é um meio de ligação entre diversos fragmentos. É, segundo Sergei Eisenstein, um exercício espacial composto por várias imagens que conduzem o observador móvel, que percorre uma série de espaços *“que ele absorveu sequencialmente com o seu sentido visual”*² e o observador imóvel, que segue um percurso imaginário através do olhar e da mente *“afastados no tempo e no espaço, reunidos numa determinada sequência num único conceito significativo”*.³ De acordo com Eisenstein, a arquitetura foi a primeira arte capaz de captar uma visão multidimensional do espaço a partir da composição de vários planos, visível na Acrópole de Atenas, cujo movimento do espectador associado ao olhar e ao próprio ritmo da disposição previamente planificada dos edificios criou uma imagem e a percepção do todo a partir de uma série de fragmentos, imagens justapostas organizadas por uma montagem sequenciada. Estas imagens são como disparos do diafragma do dispositivo fotográfico transformados em filme, disparos que produzem novas impressões, criando uma montagem, também planeada e rigorosa, resultante de uma justaposição sequencial das imagens. É através da montagem que o discurso cinematográfico se torna coerente e se distingue das artes mais antigas, como a literatura e o teatro. Citando o cineasta Lev Kulechov: *“It was not important how the shots were taken, but how the-*

2 - Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A., & Glenn, M. - Montage and Architecture. 1989. p. 116

3 - Ibid., p. 116

se shots were assembled”⁴. Tendo em conta que o espectador de um filme se encontra imóvel, o cineasta deve justapor uma série de elementos de forma a transmitir a sua versão de uma realidade na percepção do observador, que num único plano tem de captar esses elementos de forma organizada quando na verdade se encontram dispersos.

Esses elementos arquitetónicos e cinematográficos, para a cultura moderna do início do século XX, não eram autónomos quando isolados, mas sim partes subservientes a um todo. Quando conectados atingem autoridade, criando um conceito totalizado e conjunto, alcançando uma ideia de controlo, ou seja, quando esses elementos eram organizados sequencialmente, estabeleciam uma continuidade narrativa, que se assemelha à construção visual de um panorama, em que o olhar segue uma sucessão de imagens que juntas compõem uma imagem mais abrangente. A partir de um planeamento prévio, estudado e pensado, é criado um caminho único. Ao analisarmos, assim como Eisenstein, o baldaquino de Bernini da igreja de St. Peter, percebemos que apresenta uma sequência das fases de um nascimento que observadas individualmente não parecem possuir qualquer significado. No entanto, quando observadas em conjunto, sequencialmente, expressam uma história: *“These eight coats of arms are eight shots, eight montage sequences of a whole montage scenario”*.⁵ A composição espacial da Acrópole, através da exibição de uma sequência de imagens, possibilitou o desenvolvimento de diversos panoramas que expressavam a ideia de totalidade que caracterizou, mais tarde, a sociedade moderna. A montagem objetiva desses elementos que, tanto associada à arquitetura e ao cinema, como à vida moderna, tinha como propósito criar uma lógica universal, que pudesse reorganizar o mundo.

Neste sentido, pode-se dizer que a primeira metade do século XX foi desenvolvida a partir de uma tela branca dominada pelo artista, marcada pela planificação cuidada de uma nova era, funcionalista e otimizada, sendo que anos mais tarde, foi alvo de crítica e oposição. Partindo do conceito de *as found* e *found* de Alison e Peter Smithson, que explicava que *“o “as found” era uma nova forma de olhar o banal (...) Numa sociedade que não tinha nada. Agarrava-se ao que existia...”*⁶ podemos afirmar que a cultura

4 - Kulechov, L. in Toscano, M. - Kuleshov's Effect: The Man behind Soviet Montage. [consultado a 27 de novembro de 2021], em: <https://www.curatormagazine.com/michaeltoscano/kuleshovs-effect-the-man-behind-soviet-montage/>

5 - Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A., & Glenn, M. - op. cit. p. 121

6 - Smithson, A. & Smithson, P. - The Independent Group and The Aesthetics of Plenty. 1990. p. 20

moderna do pós-guerra, que acabara de presenciar a fragmentação do mundo, se focava na importância do particular e do que existe. Sem nunca negar o conceito de imagem total, a arquitetura e o cinema destacaram a ideia de fragmento e do cotidiano capaz de reinterpretar e construir um olhar sobre a realidade. Rejeitando o “planificado”, procuravam por uma cultura da descoberta e da experiência, valorizando o concreto, capaz de criar não uma, mas várias histórias, através da possibilidade de diversas montagens dessas partes. A cidade e a vida moderna transformaram-se, adotando uma lógica de segmentação de ideias baseadas em experiências subjetivas, que pudessem não reorganizar o mundo, mas explorá-lo de várias maneiras. É deste modo que se organiza este trabalho dividido em duas partes – Panorama e Zoom. Cada uma delas, a partir de vários estudos realizados por autores como Beatriz Colomina, Sergei Eisenstein, Walter Benjamin, Smithsons, Reyner Banham, entre outros, articulará obras arquitetônicas, arquitetos, obras cinematográficas e cineastas.

A primeira parte Panorama, dedica-se ao início do século XX e ao nascimento do movimento moderno, marcado pelo protagonismo da imagem sequencial em movimento. Devido a uma concentração urbana cada vez maior, o projeto moderno arquitetônico tornou-se, não só num transmissor de ideologia, mas também num projeto político social que visava transformar e organizar a sociedade em expansão segundo um pensamento positivista, pretendendo transformá-lo em modelo universal. Esse projeto iria resolver e ordenar a sociedade, as relações entre trabalho e lazer, espaços públicos e privados, inventando lógicas de funcionalidade e, portanto, reconstruir os tecidos social e espacial em total sincronia como um todo. O pensamento moderno assumia-se como uma locomotiva de progresso, desenvolvido pelo imaginário e, no limite, por uma visão utópica. Partindo da evolução da ordenação urbana e do desenvolvimento da máquina, será estudada a técnica de reprodução pela fotografia associada ao cinema e à arquitetura, que privilegiaram a construção de uma realidade totalizada objetiva revelada por imagens. Neste sentido, os filmes do cineasta alemão F. W. Murnau *Sunrise: A Song of Two Humans* de 1927 e do cineasta soviético Dziga Vertov *Man with a Movie Camera* de 1929 parecem adequados

para explorar questões de percepção na construção de narrativas de teor moderno. Estas questões serão articuladas com o pensamento de Le Corbusier e algumas das suas obras, como a Villa Savoye, onde se identificam as potencialidades de uma arquitetura como máquina de observação total e produtora de montagens imagéticas que atuavam perante a percepção do espectador.

Na segunda parte, Zoom, que se insere no pós-guerra do século XX, será abordada a rutura do conceito de totalidade e será discutida a autonomia das partes agora tornadas fragmentos, descontextualizados do seu conceito original. Este é o momento em que se dará prioridade ao particular que se sobrepõe ao todo, cujo caráter humano e a importância do dia-a-dia voltaram a ser priorizados, dissolvendo um certo caráter demiúrgico do ponto de vista do início do século. O conceito de experiência através da vontade pelo particular será estudado, também, a partir das técnicas de reprodução fotográfica e do potencial da lente como método de reconstrução da realidade. Serão discutidos o pensamento e a obra de Alison e Peter Smithson, que numa época de avanço dos mass media, com a câmara já instituída enquanto meio de representação, construção e reflexão da realidade, acreditavam na documentação genuína da realidade urbana, através de uma expansão do campo de visão e das tecnologias que o proporcionaram. Voltaram à ideia de rua e da simplicidade do quotidiano, tendo como objetivo captar uma realidade social, concretizada na exposição *Parallel of Life and Art*. Esta exposição justapôs várias imagens e fotografias de autores como os Smithsons, Nigel Henderson e Eduardo Paolozzi. Com o apoio da imagem e das artes, pretendiam mostrar diferentes percepções da vida quotidiana, percepções a serem realizadas por cada um dos espectadores que iriam experienciá-las de diferentes modos. Através da máquina foram reunidas imagens do passado e do presente, que ao concretizar uma manipulação de escalas e a partir de uma organização aleatória da sua disposição eram capazes de provocar inúmeras relações e histórias, e assim, uma diversidade da realidade. Estas questões serão articuladas com a obra *Blow-Up* de 1964, de Michelangelo Antonioni e *Rear Window* de 1954 de Alfred Hitchcock, que seguem protagonistas reféns de uma época marcada pela liberdade, presos na elaboração de uma realidade

captada e manipulada pelas suas câmaras fotográficas. Através deste paralelismo, mostram a ideia da decomposição do todo, realçado pelo conceito de *zoom* que torna o dispositivo fotográfico em meio de investigação capaz de representar ou distorcer a mente dos protagonistas, e conseqüentemente as suas percepções da realidade.

Por fim, o trabalho será concluído a partir de uma análise da trilogia *Trois Couleurs* de Krzysztof Kieslowski. Inseridos nos anos 90, os três filmes *Bleu*, *Blanc* e *Rouge* são objeto de análise no sentido de serem encontrados os pressupostos, de associação de imagens, de narrativas partidas, discutidos anteriormente. Numa obra multifacetada, tripartida, é construído em simultâneo um território abrangente, uma panorâmica que o faz a partir da particularidade dos seus personagens e espacialidades, permitindo abrir caminhos para uma reflexão futura sobre a questão da imagem, da arquitetura e do cinema.

1. Panorama

“What, in fact, is a panorama? An image we attempt to decipher, in which we try to recognize known sites, to identify landmarks. Take some view of Paris taken from the Eiffel Tower (...) but where is the Arc de Triomphe? You don’t see it, and this absence compels you to inspect the panorama once again, to look for this point which is missing in your structure; your knowledge (...) struggles with your perception, and in a sense, that is what intelligence is: to reconstitute, to make memory and sensation cooperate so as to produce in your mind a simulacrum of Paris (...)”⁷

Roland Barthes

7 - Barthes, R. – The Eiffel Tower. 2012. p. 125-126



Figuras:

Em 1900, Thomas Edison coloca uma câmara no elevador da Torre Eiffel e capta, no seu pequeno filme *Scene from Elevator Ascending Eiffel Tower*, a cidade de Paris a partir do movimento de ascensão desde o solo até ao topo. Desde o início, o espectador acompanha a subida, observando, primeiramente, a cobertura de apenas um edifício e à medida que o elevador sobe, a imagem expande-se progressivamente e a cidade de Paris torna-se cada vez mais perceptível. Os primeiros planos aproximados transformam-se gradualmente em planos abertos do território que, quando atingido o topo, se tornam numa imagem panorâmica da cidade. Numa filmagem de apenas 2 minutos, Edison incorpora o conceito do moderno através do processo tecnológico da câmara, captando um conjunto de *frames*, que unidos e organizados sequencialmente estimulam, por fim, a construção de uma vista na sua totalidade. A essência do espaço arquitetónico é reforçada pelo olho mecânico, que para além de se integrar na própria arquitetura do edifício que aparenta ganhar vida, sobrepõe-se ao olhar do espectador, transformando-se num sujeito que percorre a torre, construindo visualmente o seu panorama.

No texto de Roland Barthes *The Eiffel Tower*, este explica que o nosso conhecimento entra em confronto com a nossa percepção no momento em que analisamos a vista panorâmica. Por um lado, a imagem de Paris desenvolve-se de forma contínua perante os olhos do espectador, assim como se desenvolve perante a câmara de Edison, mas por outro, o conhecimento já instituído na nossa mente, procura por certos elementos particulares que tanto o olhar mecânico como o olhar natural não parecem detetar. O olho humano justaposto a um olho intelectual, associado às experiências vivenciadas, acaba por perceber a necessidade de dividir e, então, identificar um objeto, sendo assim possível criar e construir uma realidade total, uma história. Deste modo, também no cinema, as vivências do espectador, cooperando com a sua visão, têm a capacidade de produzir uma ideia de ficção contínua que se envolve com a noção de realidade. A câmara torna-se numa mediadora entre essas impressões, ou seja, o que o observador vê (realidade) e o que ele pensa (ficção) criando uma realidade subjetiva.

O filme *Sunrise: A Song of Two Humans*, de F. W. Murnau, que identificamos como obra inserida

This song
of the Man and his Wife
is of no place
and every place;
you might hear it anywhere,
at any time.



2

3

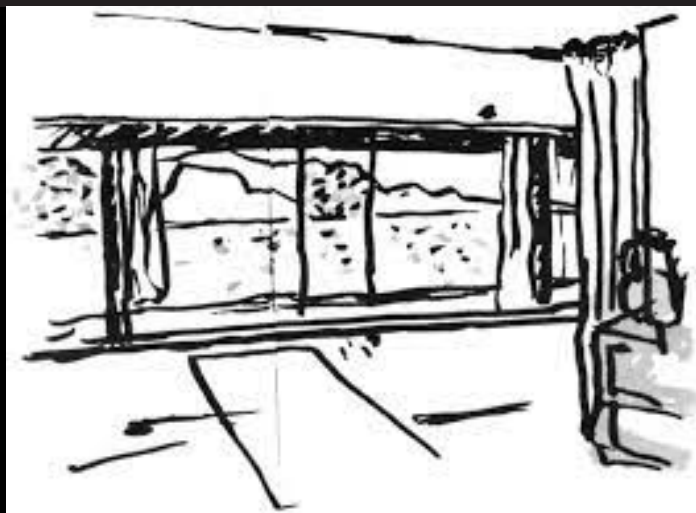
na cultura do moderno, à vez crítica e entusiasmada, é caracterizado como uma simples história que se destaca pelas técnicas de edição inovadoras, apresentando um discurso que lida com as concepções do mundo daquela época. Marcado pela expressividade visual das suas imagens, *Sunrise* torna-se numa interjeição do ideal moderno. Assim como os modernistas que pretendiam adquirir o controlo de uma sociedade, reconstruindo-a segundo novas lógicas que organizassem o mundo a partir de uma determinada premissa, também *Sunrise* alcança a universalidade. Logo no início do filme podemos ler através da legenda: *"This song of the Man and his Wife is of no place and every place; you might hear it anywhere at any time. For wherever the sun rises and sets... in the city's turmoil or under the open sky on the farm... life is much the same; sometimes bitter, sometimes sweet."*⁸ Quando o autor se refere ao *"Homem e a sua Mulher de lugar nenhum e de todos os lugares; podemos ouvi-lo em qualquer lado em qualquer momento"*, ao optar por não nomear as personagens nem os locais onde se desenvolve o filme, contribuiu para que todos os espectadores, quem quer se sejam e onde se encontrem, possam de alguma forma identificar-se com o conteúdo que irão presenciar, jogando com as diferentes percepções sobre a realidade do observador e a subjetividade da câmara que esta passou a possibilitar, introduzindo, então, o espectador numa viagem sobre uma realidade fictícia. Essa versão da realidade é construída a partir de uma composição que obedece ao método clássico. O filme clássico provoca sobre o espectador uma sensação de conforto, através de uma narrativa linear, no qual a sua construção segue uma lógica de sequencialidade com início, meio e fim. Seguindo um fio condutor, acompanha um processo previamente preparado que envolverá um único caminho contínuo com um significado determinado, no qual a edição contribui para a construção da realidade da ficção, tornando a montagem invisível para o espectador. Segundo Jean-Patrick Lebel: *"É a partir da necessidade técnica desta fragmentação que nasce e se elabora o conjunto de regras que define a arte do "raccord" clássica e o jogo das filmagens no cinema; regras que permitiram ilusoriamente recriar uma continuidade que as condições de filmagem não permitiam assegurar"*.⁹ Assim como propõe a própria concepção e o processo clássico, que visa, a partir da

8 - Murnau, F.W. - Sunrise: A Song of Two Humans. 1927. min. 00.01.45 – 00.02.21

9 - Lebel, J.P. – Cinema e Ideologia. 1971. pp.77-78



4



5

captação de elementos dispersos, construir uma lógica sequencial e temporal de modo a atingir uma composição definida, a estrutura das cenas que compõem o filme, quando observadas individualmente, apresentam também a mesma lógica, como é o caso da cena da viagem de comboio entre o campo e a cidade. De forma semelhante à câmara de Edison que é transportada enquanto sobe até ao topo da torre, seguindo um movimento único que a partir da junção de várias partes, de imagens, proporciona uma transição que as irá transformar numa só, em *Sunrise*, também o comboio, quando transformado num dispositivo de captação, propõe um percurso contínuo composto por uma organização de imagens montadas sequencialmente. Através da filmagem potenciada pela câmara colocada no interior do comboio, é apresentada ao espectador a evolução da paisagem através das suas janelas, seguindo um movimento – *travelling* – formando um percurso. As janelas, ainda que não horizontais, assemelham-se à *fenêtre en longueur* de Le Corbusier, um longo vão horizontal intermediário entre interior e exterior, capaz de apreender o horizonte e o mundo, permitindo uma visão contínua do espaço e a construção de uma história visual. Do mesmo modo, as janelas transformadas num longo vão e o comboio em andamento proporcionam ao espectador uma visão sobre várias imagens apresentadas progressivamente que mostram a passagem do espaço natural do campo para o espaço artificial da cidade. O olhar natural e intelectual do espectador justaposto ao olhar mecanizado da câmara que lhe transmitiu o percurso do comboio e o transportou para o seu interior, foi capaz de criar um plano de sequência na sua mente, proporcionando uma vista que se assemelha à construção de um panorama através da montagem e da sequência de imagens fornecidas pelo dispositivo. Do mesmo modo que a câmara toma o lugar do espectador permitindo-lhe uma percepção organizada de imagens, também Pierre Chenal em 1930 quando realiza *L'Architecture d'aujourd'hui* em colaboração com Le Corbusier, colocando-se no lugar do observador, absorve a sequência imagética, recriando os movimentos que este faria a percorrer os espaços. São filmadas três obras do arquiteto franco-suíço que parecem seguir uma regra de continuidade, utilizando em todas as obras o mesmo método de filmagem. Gravadas a partir do exterior e continuando para o



6



7

interior, o objetivo é mostrar e recriar a essência do percurso arquitetônico, estruturado metodicamente pelo arquiteto e executado pelos visitantes. Momentos como quando a câmara capta a chegada de Corbusier à Villa Stein-de-Monzie no seu carro, e quando sobe as escadas que o levam ao terraço, antecipam desde logo a construção e a descoberta de uma sucessão de enquadramentos já preparados, da mesma forma que no momento em que acompanhamos uma mulher a subir a rampa da Villa Savoye, é nos apresentada uma sequência de imagens em que a câmara se move de um lado para o outro, recriando a sensação de que o espectador a acompanha, de forma quase mecânica, na subida até ao terraço. Corbusier, que acreditava na dominância do olhar sobre a arquitetura, convida o espectador a seguir um itinerário proposto por ele, e é desse modo que a filmagem de Chenal é concretizada, seguindo o conceito de *promenade architecturale* do arquiteto: “*Criar arquitetura é pôr em ordem. Pôr o quê em ordem? A função e os objetos.*”¹⁰ Este ideal resultava da captação de fragmentos ordenados e sequenciados, sugerindo a circulação e a descoberta de um percurso emoldurado por imagens por um observador móvel, manipulado pela própria disposição espacial da arquitetura, funcionando como um mecanismo de observação priorizando o movimento associado à visão. O dispositivo arquitetônico surge para Corbusier como o dispositivo fotográfico na cena do comboio surge para Murnau, em que a mente do espectador, se torna manipulada pelo que lhe é fornecido pelos respetivos dispositivos. Da mesma forma que o olhar do espectador sobre a cena do comboio tem a capacidade de criar uma ideia de montagem panorâmica segundo a informação que lhe é fornecida pela câmara, também o observador cria uma narrativa sequenciada perante o que a organização espacial da arquitetura lhe permite experienciar.

Em *Sunrise* todas as cenas são estruturadas conforme um propósito e um objetivo específico. Quando numa das cenas iniciais seguimos The Man ao encontro da personagem de Margaret Livingston (*The Woman from the City*), acompanhamos um dos mais aclamados *tracking shots* da era do cinema mudo. O espectador, juntamente com o protagonista, percorre o campo na escuridão da noite, apenas iluminada pela luz da lua. O movimento complexo da câmara que vagueia enquadrando a personagem

10 - Corbusier, L. in Harrouk, C. - The Creative Process of the Four Pioneers of Modern Architecture [consultado a 3 de dezembro de 2021] em: <https://www.archdaily.com/925464/the-creative-process-of-the-four-pioneers-of-modern-architecture>



8



9

em diferentes planos, representa a desorientação do homem, acabando por perdê-lo. Neste momento, a câmara perde-se na vegetação, incorporando essa desorientação e transmitindo-a ao espectador, como se também ele perdesse o controlo sobre o que vê, acabando por ser revelada, mais tarde, *The Woman from the City*. Apesar da câmara simular uma certa falta de controlo perante o protagonista quando o perde na vegetação, todo o percurso é, na verdade, previamente planificado e encenado, sugerindo uma lógica narrativa que pretende alcançar um objetivo específico. O *tracking shot* realizado pela câmara de Murnau é pensado paralelamente à *promenade architecturale* de Le Corbusier e à câmara de Pierre Chenal que a cumpre. Citando Murnau: “*To me the camera represents the eye of a person, through whose mind one is watching the events on the screen. It must follow characters at times into difficult places*”,¹¹ ou seja, tal como o arquiteto que assumia que a arquitetura era um mecanismo de observação associado ao movimento, também o dispositivo fotográfico se tornou num sujeito capaz de percorrer um discurso contínuo acompanhando as personagens e transportando o espectador para essa narrativa. A continuidade do espaço torna-se rigorosamente encenada composta por enquadramentos preparados e a sua montagem, no qual o olhar do espectador móvel que experiencia a arquitetura reproduz um olhar semelhante ao do espectador imóvel perante o cinema. A transição meticulosamente articulada entre espaços ou cenas salienta a vontade por uma junção de imagens e olhares que quando ordenados resultarão num panorama.

No entanto, e ainda na cena do comboio, a sobreposição dos dois olhares, natural e artificial, não só se torna relativo ao olhar do espectador intensificado pela lente fotográfica, mas também à sobreposição desse fenómeno perante um terceiro olhar referente ao das personagens associado à evolução temporal e espacial de um espaço natural que se transforma num artificial. Inicialmente, apenas o público se apercebe dessa evolução e da interação entre a vida urbana moderna e vida rural histórica, contrariamente aos dois protagonistas que não parecem cientes do percurso que estão a realizar. Ao mesmo tempo que é concretizada uma transformação física da paisagem, existe também uma transformação

11 - Murnau, F.W. in Rosenbaum, J. - *The stuff of dreams*. [consultado a 7 de dezembro de 2021], em: <https://www.theguardian.com/film/2004/jan/31/1>



10



11

temporal, que torna o comboio numa máquina do tempo, que levará as personagens de Janet Gaynor (*The Wife*) e de George O'Brien (*The Man*) a uma nova vida, ao futuro e ao que será uma representação aproximada da modernidade. Contudo, os dois mantêm-se envolvidos no seu mundo introspetivo mesmo quando chegam à cidade, representando um carácter oposto ao incentivado pela época moderna que começava a ser instituída. No momento em que *The Wife* sai do comboio e atravessa a estrada, o movimento notório da metrópole parece inexistente aos seus olhos, do mesmo modo que quando o casal se dirige a um restaurante, o plano gerado pela câmara colocada de forma a captar a intensa cidade, através dos grandes envidraçados, e os dois protagonistas reduzidos e sentados ocupando uma pequena parte do nosso campo visual, representa, novamente, o distanciamento e a limitação do olhar e da mente dos protagonistas perante o lugar e a era onde se encontram. Torna-se evidente a tensão entre a origem e o comportamento das personagens, monótonos e estáticos, em relação à evolução da mentalidade, da paisagem, do movimento progressivo do comboio e do local para o qual se dirigem. O artificial parece entrar em confronto com o natural.

Contudo, é possível perceber a tentativa de inclusão destes dois extremos numa só imagem que representará a era moderna. Nas cenas iniciais do filme, Murnau recorre à utilização de sobreposições, método expressionista, apresentando duas imagens de dois comboios sobrepostos em diferentes direções, seguidos de uma imagem de uma praia e um navio. Utilizando uma montagem de diferentes imagens num só plano, Murnau expõe a movimentação e a circulação ativa associada à evolução da metrópole, que se destaca do plano seguinte. As imagens citadinas são substituídas por uma enquadrada a partir de um pequeno barco que se dirige para o campo. Assim como no comboio, a câmara parece estar colocada no barco, apresentando-nos uma vista quase pictórica sobre o mundo natural. Num curto espaço de tempo, a partir da câmara e através do registo de fragmentos devidamente estruturados e montados, Murnau não só leva o espectador imóvel a percorrer uma primeira viagem entre dois locais opostos, mas também compreende, através de uma sucessão de imagens, um olhar artificial sobre



12



13

um natural, que serão reforçados, novamente, pela câmara de Pierre Chenal, quando nos apresenta a sala da Villa Savoye. Filmada segundo um movimento panorâmico, atravessa-a, terminando direcionada para uma longa janela horizontal. É revelada uma imagem do espaço exterior, indicando a vontade de integração da envolvente na arquitetura, que enquadra a paisagem no interior e o interior na paisagem. A construção do espaço, acentuada pelo movimento contínuo e panorâmico da câmara acentua uma visão de um todo que apreende a paisagem e a arquitetura numa imagem única. Se pensarmos nas propriedades do vidro, ele tem a capacidade de refletir o interior ao mesmo tempo que se sobrepõe à imagem que nos apresenta do exterior, questionando a continuidade do espaço e quebrando a barreira entre estes dois conceitos, da mesma forma que Freud quando coloca um espelho sobre uma janela, que projeta a imagem refletida do interior no mesmo plano em que está refletido o exterior, a projeta para o mundo. É desse modo que se desenvolve o projeto moderno e a Villa Savoye. A envolvente já existia antes da sua construção, assim como precede qualquer arquitetura. Porém, a proposta arquitetônica pretende projetar uma imagem, uma história que constrói a paisagem, e essa história ganha legitimidade quando desenhada sobre ela. De acordo com Mark Wigley: “(...) o projeto não é nada mais que a construção de um sítio”,¹² acrescentando que “(...) é apenas quando o local é transformado por tal intervenção que se torna no lugar”,¹³ ou seja, o entendimento da paisagem é apenas possível por meio da arquitetura que produz um olhar sobre ela, assim como Le Corbusier que apenas percebe a cidade do Rio de Janeiro quando desenha sobre o seu território. O artificial e o natural colaboram na identificação de um lugar que proporciona a sua construção segundo uma ideia de totalidade. O arquiteto afirmava que concretizou o plano do Rio através de um avião e das imagens que ele proporcionou, oferecendo um novo instrumento moderno, que favorecia uma documentação de um vasto horizonte. A montagem dessas imagens, fornecidas pelo movimento do avião, possibilitou uma consciência do território no seu todo, que incluía tanto as forças naturais como a intervenção humana, enfatizada, também, no movimento panorâmico da máquina de Chenal. Quando em *Sunrise* os dois protagonistas caminham abraçados na cidade, o fundo

12 - Wigley, M. – Il luogo On Site. 1966. p. 119

13 - Ibid.



14



15

citadino transforma-se numa imagem do campo, transportando-os de volta às suas origens, revelando o local onde parecem encontrar-se mentalmente. Através desta mudança de cenário, a cidade, que surge inicialmente como uma representação do caos da era moderna tenta, aqui, integrar e partilhar o campo, o natural, evidenciando a necessidade da colaboração entre as duas envolventes na concretização do desejo moderno de organização universal. A vista aérea concebida pelo avião que proporcionou uma vista tridimensional da arquitetura e da sua envolvente, assemelhou-se à alcançada pela câmara de Edison no topo da Torre Eiffel, e à conseguida por Murnau na primeira cena de *Sunrise* quando coloca o dispositivo no topo da estação de comboios, possibilitando uma visão controladora da estação e da metrópole divididas por um enorme envidraçado. A máquina permitiu uma nova perceção e organização do espaço e da cidade, sendo apreendida uma visão na sua totalidade e garantindo uma mudança da interpretação visual. As imagens aéreas geradas pela câmara e pelo avião e a vontade de integração do natural no artificial geravam o desenvolvimento do projeto urbano como um todo, expondo o olhar dominante e manipulador do arquiteto e do realizador, cujo plano natural, conseqüentemente, surge como uma tela a ser pintada e explorada por eles.

Le Corbusier atuava sobre a realidade dos espaços, propondo guias de contemplação e controlando-os como um realizador controla o movimento sobre o cenário, pensando na arquitetura como instrumento de controlo sobre o território, alcançado por uma planificação elaborada de imagens. Quando Walter Benjamin contrasta o trabalho de um pintor e do operador de câmara, afirmando que: *“O pintor, no seu trabalho, observa a uma distância natural relativamente à realidade, o operador de câmara, pelo contrário, intervém profundamente na textura da realidade. Há uma enorme diferença entre as imagens que obtém. A do pintor é total, enquanto a do operador de câmara consiste em fragmentos múltiplos (...)”*,¹⁴ Le Corbusier foi comparado à definição dada por Benjamin ao operador de câmara. O arquiteto constrói, segundo um mecanismo sequencial, várias imagens nunca fixas, captando-as e montando-as identicamente ao olho mecânico da máquina. Da mesma forma que o operador da câmara constrói uma

14 - Benjamin, W. - A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica. 1992. p. 100

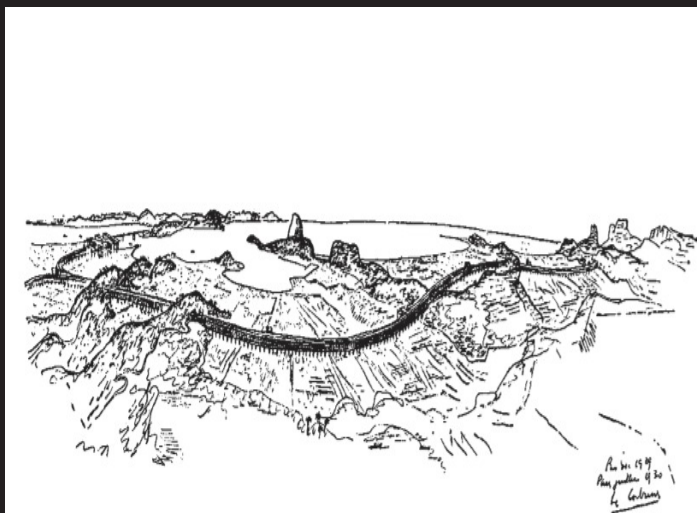


16

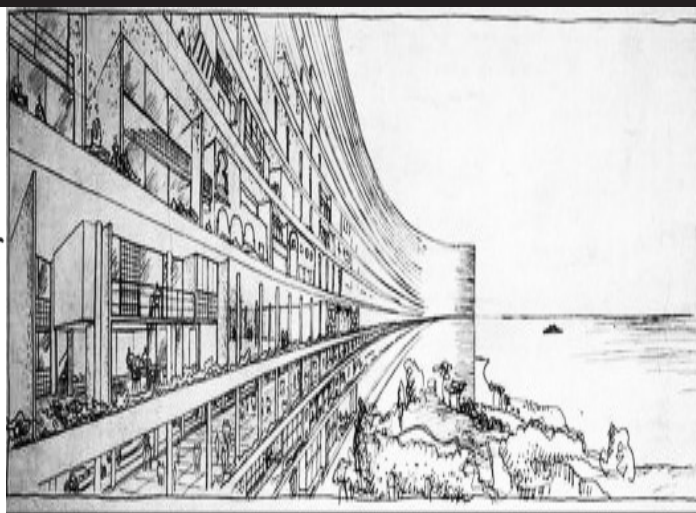
17

imagem a partir de vários fragmentos, também Le Corbusier na sua arquitetura segue o mesmo método. Para além do espectador interiorizar uma multiplicidade de imagens quando explora e contempla a arquitetura a partir do seu movimento, também a arquitetura em si e a sua construção tem a capacidade de as incorporar. O arquiteto, no desenho *Roneo*, apresenta as qualidades da *fenêtre en longueur* perante a *porte fenêtre* de August Perret. No texto *Le Corbusier and Photography*, Colomina explica, através da Villa Corseaux, que a *fenêtre en longueur* aparece dividida em diferentes painéis, isto é, a vista que cada um deles nos oferece parece independente da visão totalizada que a janela no seu todo proporciona: “*The Panorama “sticking” to the window glass is superimposed on a rhythmic grid that suggests a series of photographs placed next to each other in a row, or perhaps a series of stills from a movie*”.¹⁵ A estrutura da arquitetura intensifica a composição de um todo, que resulta apenas de uma montagem de várias partes. Qualquer movimento que seja projetado do lado de fora para o interior, será enquadrado sequencialmente e montado pela própria arquitetura resultando, assim, na construção da imagem panorâmica. Ao registar uma ou várias imagens, através da *fenêtre en longueur* ou da lente, o arquiteto e o cineasta operam e alteram a realidade, imaginando e reconstruindo uma história. Le Corbusier, através do dispositivo fotográfico e dos seus resultados, foi apresentado a uma nova arquitetura que poderia vir a ser construída. Sendo a fotografia um fenómeno evidente que capta um evento que aconteceu na realidade, para o arquiteto tinha a capacidade de ir mais longe, acreditando que tinha o potencial de criar e construir uma arquitetura ainda não existente. A câmara e o nosso olhar sobre ela tinham a capacidade de a captar. Assim como Barthes referia que o conhecimento e a visão construíam um simulacro na percepção do espectador sobre a cidade de Paris, o conhecimento de Le Corbusier entra agora em confronto com as consequências do dispositivo fotográfico. A imagem possibilitou mais do que representava, gerando novas ideias, perspetivas e um novo espaço que poderia ser encontrado a partir delas, criando um simulacro, não de Paris, mas de uma arquitetura construída e uma ainda por construir. De acordo com Roland Barthes, a fotografia envolve três práticas: “*fazer, suportar, olhar. O Operator é o Fotógrafo. O Spectator*

15 - Colomina, B. – *Le Corbusier and Photography*. 1987. p. 21



18



19

somos todos nós (...). E aquele ou aquela que é fotografada, é o alvo (...) eu chamaria de Spectrum (...):¹⁶ Acrescentava que para quem a vê (*Spectator*), a fotografia estava relacionada com a revelação química que a constrói, enquanto que para quem a capta (*Operator*) o essencial era o dispositivo ótico em si e a “visão recortada pelo buraco de fechadura”.¹⁷ Le Corbusier quando projetava a sua arquitetura encarnava o papel de *Operator*, mas após a sua conclusão e quando captadas pelo dispositivo fotográfico, o arquiteto torna-se no *Espectador* que as observa, mas que futuramente as desconstrói. Barthes argumenta que a fotografia “repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente”,¹⁸ ou seja, a fotografia reproduz infinitamente aquilo que apenas aconteceu uma vez, construindo e compondo uma imagem cujo significado será sempre o mesmo. Devido ao seu caráter evidente e autêntico, é algo que não pode ser aprofundado para além do que ela nos mostra. Porém, na realidade, pode provocar diversas interpretações e significados, dependendo de quem a observa: “Sem dúvida, é metaforicamente que faço minha existência depender do fotógrafo (...) vão-me fazer nascer de um indivíduo antipático ou de um “sujeito distinto”?”.¹⁹ Ao longo da sua carreira, Le Corbusier pensava na fotografia pintando sobre ela. Desenhava sobre a imagem da sua arquitetura, mesmo depois de já construída, retirando-a do seu contexto e desconstruindo-a, descobrindo, através do desenho sobre a fotografia, como é o caso do caráter antropomórfico que passou a caracterizar a sua arte. A partir da imagem fotográfica, o arquiteto descobre o que poderá ser a “cara” da sua arquitetura, conferindo vida ao edifício, tornando-a evidente por meio de uma edição cuidadosa, da manipulação do enquadramento e da representação dos objetos da arquitetura que criaram um novo espaço a ser encontrado. Ao desconstruir a imagem, construía-a de novo, produzindo uma nova arquitetura e acrescentando à realidade. E, de certo modo, é isso que define o processo fotográfico, a adição e a construção da realidade. A fotografia permite uma variedade de interpretações, cuja imagem pode ser avaliada como método de reprodução e, simultaneamente, de manipulação.

Primeiramente, e assim como as fotografias que levam Le Corbusier numa descoberta por uma

16 - Barthes, R. – A Câmara Clara. 1980. p. 20

17 - Ibid, p. 21

18 - Ibid, p. 13

19 - Ibid, p. 23



20



21

nova arquitetura, também o dispositivo fotográfico toma posição perante os atores e perante o público, sendo ele o responsável pela criação da realidade que iremos experienciar: “(...) a representação do ator é submetida a uma série de testes óticos”;²⁰ ou seja, no cinema o ator é representado pelas qualidades da máquina, no qual o espectador apenas o vê como ela o capta. Segundo Walter Benjamin: “A especificidade do registo em estúdio cinematográfico reside no facto de colocar o equipamento no lugar do público”.²¹ Desta forma, quando o espectador se identifica com a câmara é proporcionada a sensação de ilusão que um filme pode oferecer. A lente fotográfica alcançou o que o olho humano não conseguiu que, através das várias técnicas que possibilitou, adquiriu novas dimensões alcançando um espaço inconsciente: “A câmara leva-nos ao inconsciente ótico”;²² mas que joga com a nossa percepção. No espelho de Freud, para além de ser questionado um suposto limite fixo dos espaços, a justaposição das duas imagens pode gerar outros entendimentos. O espelho tem a capacidade de unir num todo o corpo fragmentado do observador, posicionando-o num espaço e tempo real, ao mesmo tempo que o desloca para um mundo virtual, inconscientemente. Da mesma forma, o olhar de Le Corbusier quando sobreposto sobre as fotografias da sua arquitetura e o nosso olhar quando sobreposto perante um espaço ou perante uma câmara vai além da observação e da captação da realidade. A arquitetura e o cinema são artes que quando instituídas no espaço tem a capacidade de o determinar, construindo uma nova história: “Sometimes reality is too complex. Stories give it form”.²³

A câmara, assim como o nosso olhar sobre o espelho, tem a capacidade de reunir partes, imagens, permitindo a visualização de tudo e todos, e é este tipo de captação que quando completado pela montagem permite o transporte do observador a uma outra versão da realidade. Cada segmento, segundo Jean-Patrick Lebel, capta uma realidade: “O cinema reflete uma realidade determinada. De certo modo o filme é a imagem da realidade que serviu precisamente para fabricar as suas imagens e sons. Estas imagens e sons foram elaborados a partir de uma realidade”;²⁴ ou seja, quando são captadas imagens, elas já representam uma certa realidade e, a partir da sua montagem, será criada uma nova

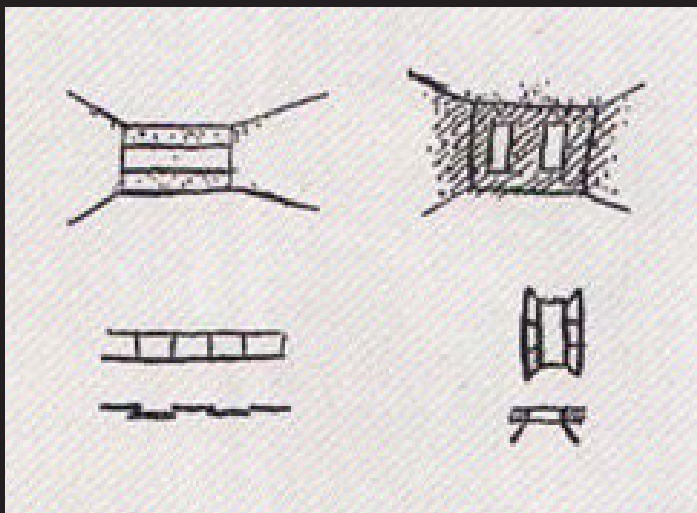
20 - Benjamin, W. - op. cit. p.91

21 - Ibid, p.92

22 - Ibid, p.105

23 - Godard, J.L. in Deprez, F. L. & Tissen, R. - Zero Space: Moving Beyond Organizational Limits. 2002. p. 112

24 - Lebel, J.P. - op.cit. p.92



versão dessa realidade: *“realidade imaginária, que (...) não nos remete para o real, para o mundo geral, mas pura e simplesmente para a ficção do filme”*.²⁵ A realidade conseguida no produto final dá-se quando reunidos e montados os fragmentos, segundo uma ordem sequencial, tornando-se num resultado do processo do registo tecnológico e da sua montagem que irão produzir uma ideia total. Do mesmo modo que a *fenêtre en longueur* e a cena do comboio de *Sunrise*, o cinema é a criação de uma história por meio não de uma, mas de várias imagens e da sua sucessão, sendo cada uma delas definida a partir das anteriores.

A valorização da montagem na construção de uma nova realidade incentiva a *“apologia da manipulação”*²⁶, na qual a impressão da realidade que este transmite entra em confronto com a realidade que, de facto, a compõe. Quando em 1929, Dziga Vertov realiza o filme *Man with a Movie Camera*, afirma a sua intenção de documentar apenas os eventos que compõem o quotidiano e a vida real numa cidade da União Soviética.

Man with a Movie Camera é introduzido por um texto inicial que explica: *“(...) Este filme apresenta uma experiência na transmissão cinematográfica de fenómenos visuais. Sem a ajuda de intertítulos (um filme sem intertítulos), sem a ajuda de um guião (um filme sem guião), sem a ajuda de um teatro (um filme sem cenários, atores, etc.) este trabalho experimental visa criar uma linguagem cinematográfica absoluta verdadeiramente internacional, baseada na sua separação total da linguagem do teatro e da literatura”*²⁷. A partir desta introdução, e de forma semelhante a *Sunrise* no que consiste ao apelo por uma linguagem universal optando por não referir o nome das três cidades em que filmou, são manifestados o conceito e a intensão do filme de mostrar ao espectador o chamado *life caught unaware*, ou seja, a vida como ela é, sem qualquer tipo de preparação ou encenação, focando-se apenas no “Homem”, na sua câmara e na cidade, de acordo com o argumento de Vertov no seu manifesto *Kino-Eye*: *“I am kino-eye, I am a mechanical eye. I, a machine, show you the world as only I can see it. Now and forever, I free myself from human immobility, I am in constant motion, I draw near, then away from objects, I crawl*

25 - Lebel, J.P. – op.cit. p.93

26 - Lebel, J.P. – op. cit. p.73

27 - Vertov, D. - *Man with a Movie Camera*. 1929. min. 00.00.20 - 00.01.04



24



25

*under, I climb onto them... Now I, a camera, fling myself along their resultant, maneuvering in the chaos of movement, recording movement, starting with movements composed of the most complex combinations... My path leads to the creation of a fresh perception of the world. I decipher in a new way a world unknown to you".*²⁸ O argumento de *Kino-Eye* foi interpretado como uma conquista do espaço com base na contínua percepção visual capaz de captar a vida real objetiva e organizando-a por meio de montagens, criticando o método americano de Hollywood, que favorecia um mundo de fantasia e argumentando que a principal função do cinema deveria ser o registo histórico do mundo explorando os potenciais da visão humana ao mesmo tempo que expande os potenciais da visão cinematográfica, comparando o modo de trabalho semelhante entre uma sociedade estruturada e o dispositivo mecânico. O objetivo principal era ver e ser visto.

Ao contrário de um documentário convencional, *Man with a Movie Camera* não apresenta narração nem textos para além do introdutório, revelando apenas uma sequência de imagens que pretende representar o interior de uma cidade, uma *sinfonia da cidade* que se baseava em práticas experimentais de captação de imagens urbanas modernas organizadas e rítmicas que dependiam principalmente do modo como eram montadas. A importância da cidade e do seu registo, como é também observada em *Sunrise*, segundo Anthony Vidler quando explica a visão de Kracauer, "*oferecia um tema virtualmente inesgotável para a compreensão da modernidade; as suas características especiais fomentavam não só a oportunidade e o acaso, mas, mais importante ainda, a distância necessária, senão mesmo a alienação, do observador para quem o olho da câmara era um substituto preciso*".²⁹

Na primeira cena do filme é apresentada uma sala de espetáculos, cujas cadeiras se abrem convidando o público a sentar-se, como se a realidade vivida pelo espectador de *Man with a Movie Camera* naquele preciso momento estivesse, também, a ser representada e transportada para a realidade dos vários atores que assumem o papel de espectadores naquele que parece um mundo paralelo evidenciado pela tela cinematográfica. Ao apresentar o conceito de um filme dentro de um filme e da ficção e não

28 - Vertov, D. – *Kino-Eye: the writings of Dziga Vertov*. 1984. pp.17-18

29 - Vildler, A. – *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary*. 1993. p. 52



26



27

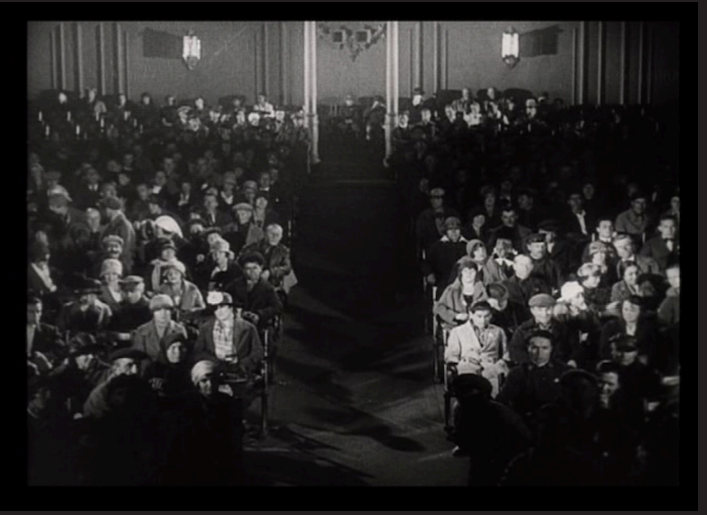
ficção, o significado de realidade torna-se ainda mais complexo. Ao contrário de Murnau que desenvolve uma história convencional através de *Sunrise*, Vertov realiza uma série de filmagens, que admite serem apenas parte de uma experiência, pretendendo representar a realidade do seu tempo, na qual a câmara se transforma como se fizesse parte do corpo do realizador. As propriedades e as capacidades da máquina são testadas como instrumento de observação aliado ao olho humano que interage com a cidade, trabalhando como um só. Quando é iniciado o filme também um novo dia começa. Observamos uma mulher que lava a cara e que é mostrada em paralelo com a imagem seguinte que nos mostra os edifícios a serem lavados, assim como o pestanejar dos olhos da mulher são coordenados com o abrir e fechar das persianas. Nesta cena, a ideia de continuidade é alcançada principalmente a partir dos cortes e da montagem, que contribuíram para uma melhor compreensão por parte do espectador do que o cineasta pretende mostrar, explicando que o olhar e a vida dos habitantes surgem articuladas com a cidade, como se se tratasse de uma única entidade, revelando como interação entre si numa realidade modernista. Ao comparar o ser humano ao objeto representa também a perda cada vez maior da essência humana em relação à máquina, indicando a transformação do trabalhador num ser mecanizado, representado quando Vertov alterna, mais tarde, entre imagens de mão de obra e as avançadas máquinas que a substituíram.

Apesar de afirmar que se trata de um filme com o objetivo de captar os momentos do dia-a-dia de um cidadão nos anos 20 sem a presença de atores ou de um guião: *“Vertov e os seus amigos declararam que o cinema devia recusar o ator, o traje, a maquilhagem, o estúdio, os cenários, a luz, numa palavra, toda a encenação, e submeter-se à “câmara”, olho mais objetivo, ainda, do que o olho mecânico”*,³⁰ a impressão que nos dá da realidade que é vivida realmente na cidade modernista é sempre manipulada e encenada pela câmara que carrega ao ombro, indo contra a sua percepção do registo da realidade e do sentido do documentário em que acreditava. Ao ver a cidade através do olho do operador da câmara, ou melhor, através do olho mecânico da câmara, Vertov regista a atividade humana cada vez mais influenci-

30 - Baptista-Bastos, A. - O Cinema na Polémica do Tempo. 1959. p. 65



28

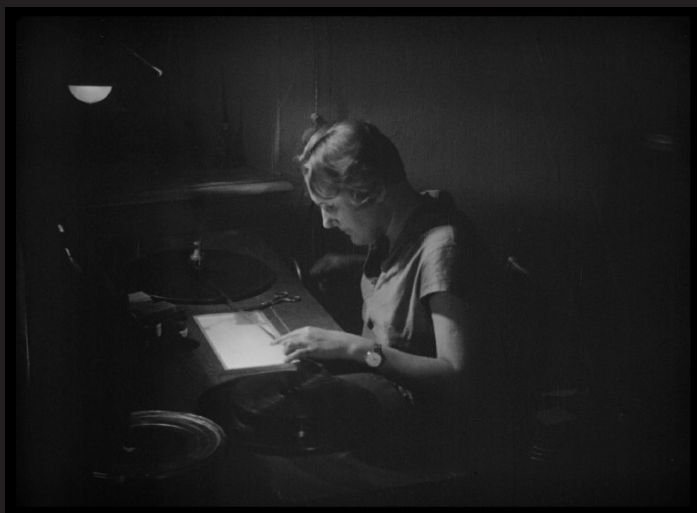


29

ada pela era da máquina.

Man with a Movie Camera acaba por seguir uma narrativa linear e planificada. Ao mostrar, através de vários *jump cut*, cenas de montagem contrastantes como um nascimento e um funeral, um casamento e um divórcio, o trabalho e o lazer, associados às cenas do realizador que carrega a sua câmara pela cidade, é representada não só uma narrativa fluída a nível cinematográfico, mas também a narrativa da vida, expressando o ciclo em que vivemos e expondo os vários eventos que a compõem, que quando à medida que a vida termina para uns, começa para outros. A todos os atores é atribuída uma personagem que, através da sua atuação transmitem a *realidade* de um grupo de trabalhadores e habitantes num dia comum daquela cidade. O esforço que dedica a uma concretização pura e verdadeira é notável a partir de cenas como quando coloca a câmara na linha do comboio para captar o seu movimento ou quando se aventura nas minas e se coloca suspenso numa cesta sobre uma cascata de água. Ao tentar reproduzir a essência viva do universo, pretende criticar e mostrar ao espectador como o filme típico de Hollywood alterou a perceção da realidade.

Não só o espectador, através das filmagens, testemunha o quotidiano de uma sociedade como também lhe é apresentada todo o processo de filmagem e edição e a montagem sequencial que o produziu, sendo exploradas várias técnicas cinematográficas, como justaposições, alternância da velocidade e sobreposições. Deste modo, a realidade que o filme tenta transmitir torna-se manipulada e controlada pelo realizador e pelo dispositivo cinematográfico, acabando por contar a história do filme em si e do processo técnico que envolve a sua conceção, mostrando uma realidade dentro de uma outra realidade. Os espectadores de Vertov observam primeiramente uma sala de espetáculos ocupada por espectadores que irão presenciar um filme sobre como esse mesmo filme foi realizado. A montagem das várias imagens que o constituem é revelada poucos minutos depois do seu início, quando nos é apresentada a esposa de Vertov a cortar e a montar vários *frames* na sala de edição, onde a imagem que anteriormente víamos em movimento, se transforma numa imagem congelada, em que o andamento rápido da cidade



30



31

se torna reduzido a um pequeno instante numa imagem. Quando Marcel Duchamp pinta *Nude Descending a Staircase* capta numa só imagem o movimento de vários passos numa descida, marca pela primeira vez a técnica do congelamento e a essência do que é o processo que tenta atingir um fim, focando-se na revelação da montagem, neste caso a partir da pintura. A montagem que para Murnau era invisível, torna-se, para Vertov um dos processos essenciais que o próprio espectador deve presenciar. A imagem inicial é desconstruída a fim de gerar uma final, do mesmo modo que Corbusier desconstrói a imagem da sua arquitetura com o objetivo de encontrar e construir uma nova. Apesar da revelação do processo de edição surgir como um testemunho de que o que nos será mostrado é apenas uma representação do que existe e que o cinema deve apenas, segundo o grupo Kinok do qual Vertov era membro, criar conteúdo verdadeiro e não fantasioso, enfatiza que, apesar de ser pensado e concebido como uma representação do que é real, essa realidade torna-se automaticamente sujeita a uma manipulação e intervenção por parte do processo cinematográfico. Aqui, e talvez de forma mais complexa que a definição de Lebel sobre a ideia de captação de imagens reais na construção de uma outra realidade, Vertov capta uma realidade com o objetivo de representar essa mesma realidade e não de transformá-la em objeto de ficção. Porém, todo o processo que envolve a conceção da sua captação, isto é, o quotidiano humano, o seu registo através da câmara, a revelação das suas imagens e por fim a montagem que concebe o produto final, acaba por gerar, involuntariamente, uma realidade sujeita à manipulação, tanto do espaço como do tempo. A impressão da realidade é produzida por montagens, que a tornam subjetiva. Todo o filme parece prever ou representar a época a ser vivida, em que a máquina e a tecnologia dominaram o dia-a-dia da sociedade. Ao construir uma narrativa que acompanha o realizador e a sua câmara num percurso pela cidade, Vertov acaba por representar uma realidade segundo a importância do processo da sua captação e montagem, focando-se mais no aspeto manufaturado e manipulado do que na reprodução da sua composição, isto é, os elementos que constituem a imagem e a verdadeira conceção de uma realidade, tornam-se menos relevantes que o processo tecnológico que envolve a atividade cinematográfica.



32

33

O destaque que é dado à câmara é evidenciado ao longo do filme, dando-lhe um caráter omnipresente, capaz de captar todos os momentos da vida moderna. O olho humano é várias vezes sobreposto à lente da máquina, remetendo para o objetivo principal do moderno de ver tudo e todos, suscitando a vontade de controlo perante a cidade e o mundo. A câmara surge como um ser soberano perante a sociedade como podemos ver na cena em que nos é mostrado o realizador a montar a máquina em cima da cidade, como se fosse dominada pelo poder tecnológico a ser substituído naquela época. Quando, a poucos minutos do final do filme, a sequência concretizada em *stop-motion* nos mostra a câmara a ganhar vida a andar sobre o seu tripé, percebemos que, segundo influências do surrealismo, manifesta a sua própria identidade capaz de reter todos os acontecimentos que presenciou, adquirindo uma perspetiva individual e pessoal sobre o mundo, independente da do realizador. O processo de edição contribui para o desenvolvimento da perceção por parte de cada espectador que, do mesmo modo que cada cadeira na sala de cinema, que promove variados ângulos em relação ao ecrã, gere uma experiência visual distinta, também todas as imagens que o observador presenciou são as várias perspetivas do realizador perante o mundo ou na realidade não passam das perceções, não do realizador, mas sim da lente que as capta.

O espectador, por um lado, parece observar a perspetiva de Vertov sobre a realidade, cuja câmara executa a visão do cineasta que a controla, mas por outro, e seguindo a lógica do manifesto do *kino-eye*, observa de acordo com o que a lente, como dispositivo independente, lhe permite ver. De acordo com Jean Baudrillard: *“Acreditamos que podemos dominar o mundo com a tecnologia. Mas através da tecnologia, o mundo impôs-se a nós e o efeito surpresa gerado por essa inversão tem sido considerável. Tu pensas que fotografas uma cena em particular pelo prazer que dá. Na verdade, é a cena que quer ser fotografada. Tu és apenas um extra na produção. O sujeito fotografado é apenas o agente da aparência irónica das coisas. A imagem é o meio principal para esta gigantesca campanha publicitária que o mundo coloca para si próprio, que os objetos colocam para si próprios - esmagando a nossa imag-*



34

35

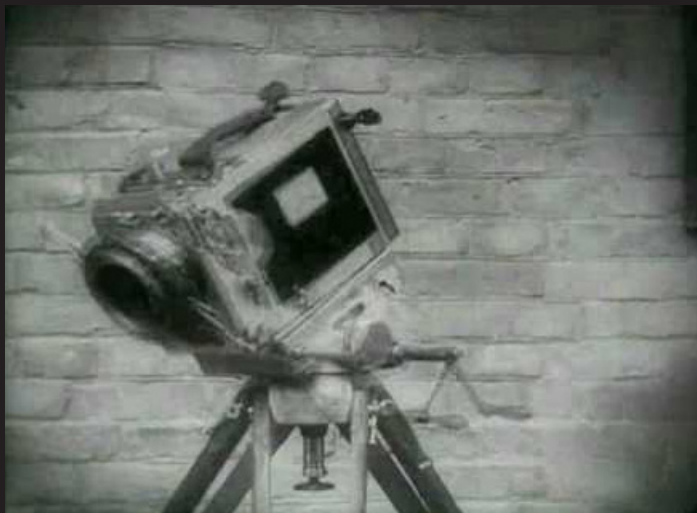
inação, forçando as nossas paixões para o mundo, quebrando o espelho que erguemos - hipocritamente como acontece - para os capturar".³¹ Também, do mesmo modo, é desenvolvida a arquitetura. Ela toma posição perante quem a experiencia, tornando-se num dispositivo independente assim como a câmara. Citando Colomina: "Architecture is not simply a platform that accommodates the viewing subject. It is a viewing mechanism that produces the subject. It precedes and frames its occupant".³² O sujeito que aparentemente manipula a arquitetura e a lente, torna-se no sujeito manipulado.

Man with a Movie Camera, assim como Baudrillard e Colomina, acaba por nos levar a questionar a veracidade dos acontecimentos e da realidade que é construída, levando-nos na procura por uma reflexão sobre a realidade que presenciamos e fazendo-nos questionar sobre o verdadeiro significado do documentário que Vertov propõe. Possibilitou a transformação do quotidiano dos habitantes modernos, transportando-os e associando-os a uma época cada vez mais influenciada pelos avanços da tecnologia, aludindo à ideia de que a câmara tem a capacidade de influenciar a realidade. O filme reflete a modernidade marcada pelos potenciais da montagem e da organização sequencial, como se a verdadeira realidade fosse agora controlada por um cineasta, desenvolvida a partir de um cenário perante um processo programado. A aparente documentação do dia-a-dia em *Man with a Movie Camera* tornou-se numa demonstração do que se passa nos bastidores (*behind the scenes*) começando por mostrar uma imagem, o processo de como foi alcançada essa imagem por parte do operador de câmara e por fim os métodos de edição que na concretização da montagem dessa imagem, como é o caso da cena em que primeiramente observamos uma família no centro da cidade, que de seguida é cortada para um plano do cineasta em cima de um carro a filmar essa mesma cena.

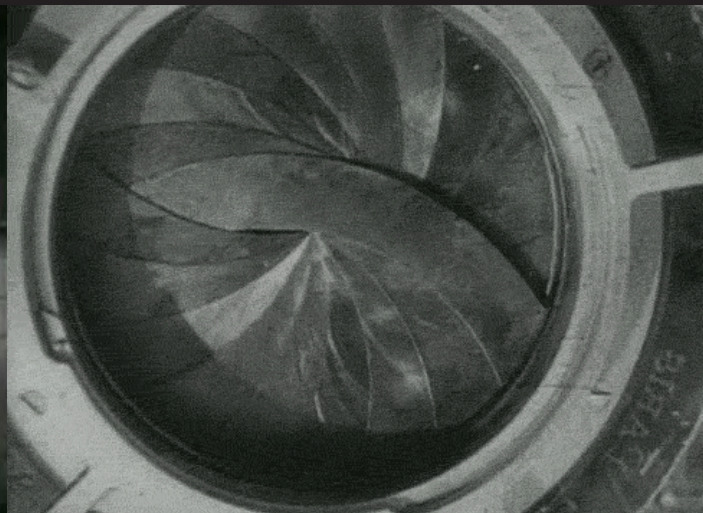
O filme inicia-se no cinema e termina com uma sobreposição do olho humano na lente fotográfica que o fecha, enfatizando o conceito de *kino eye*, a narrativa da visão humana, e o poder da câmara perante o olho que tem a capacidade de o "fechar", ou seja, de o controlar. O filme termina e consequentemente também o nosso olho é fechado, indicando, segundo John MacKay que: "*O cinema*

31 - Baudrillard, J. - Jean Baudrillard: Fotografien: 1585-1998. 1999. p. 129

32 - Colomina, B. - Intimacy and Spectacle: The Interiors of Adolf Loos. 1990. p. 8



36



37

para ele (Vertov) era um meio de apropriação e redistribuição da percepção”.³³ De certo modo, o filme, no seu todo, expõe três realidades: a do operador de câmara que regista a cidade e a arte do cinema, a dos espectadores que se encontram na sala de cinema a ver o filme que retrata a primeira realidade, e por fim a realidade do filme em si, que mostra as duas primeiras, que o público observa num só ecrã. A justaposição do olho e da máquina, acentuada pelos processos tecnológicos que compõe o filme e que contribuem para a autenticidade do seu conteúdo, cria uma realidade artificial, marcando o início de um mundo moderno.

O filme expressa o cinema como uma possível linguagem de uma realidade, desmascarando-a ao refletir sobre um diário de um operador de cinema, transformando-o num documentário sobre como se faz um documentário. A partir de uma visão total da cidade evidenciada na cena em que a câmara é colocada sobre uma imagem da cidade reduzida, é também realizada uma visão caleidoscópica que revela os vários paralelismos e confrontos entre os aspetos distintos que envolvem a existência humana, como é o caso das cenas que mostram o nascimento e a morte, o casamento e o divórcio.

O Panorama, sendo uma visão genérica, implica sempre uma visão particular, intensificada pelos diferentes modos de percepção de cada um, cujas particularidades constroem uma visão panorâmica a partir desses fragmentos.

33 - MacKay, J. in Teare, K. – Yale film school on Dziga Vertov, the enigma with a movie camera. [consultado a 4 de dezembro de 2021], em: <https://news.yale.edu/2019/08/12/yale-film-scholar-dziga-vertov-enigma-movie-camera>

2. ZOOM

“Ambiguity of the image leads to obsessive scrutiny of the photographic grain. Pictures, the photographer discovers in the end, are as elusive as the transient events they capture. The existential nature of truth unravels.”³⁴

Hadas A. Steiner

34 - Steiner, H.A. - Brutalism Exposed: Photography and the Zoom Wave. 2006. p. 15

Un film di
**MICHELANGELO
ANTONIONI**

Ispettore di produzione
ROBERTO COCCO

Aiuti scenografi
**MAURO BERTINOTTI
MARIO SOLA
GIUSEPPE RANIERI**

Fotografo di scena
SERGIO STRIZZI

Regia di
**MICHELANGELO
ANTONIONI**



Em 1961, no filme *La Notte*, a câmara de Michelangelo Antonioni acompanha o movimento descendente de um elevador transparente, localizado no exterior de um edifício, captando o reflexo projetado na fachada da cidade de Milão. À medida que desce, a imagem da cidade torna-se cada vez mais aproximada até que a câmara entra dentro do edifício, mostrando uma primeira personagem, Tommaso, num quarto de hospital, dando início ao filme. A grande imagem aérea de Milão torna-se aos poucos mais próxima, acompanhando o ritmo do elevador, tornando mais perceptível o movimento das ruas e dos habitantes. A imagem totalizada da metrópole é progressivamente reduzida, aproximando-se não só sobre a rua italiana, mas também da ideia do quotidiano que começava a ser difundida. Uma nova era moderna estava instituída e a ideia de totalidade e panorama fora substituída por uma de fragmentação e *zoom*. Ainda que o espaço arquitetónico continuasse a ser reforçado pela predominância do olho mecânico, este agora tinha o objetivo de ir mais perto, priorizando as partes que constituíam a imagem total panorâmica, agora intituladas fragmentos. A máquina de Antonioni, ao apresentar ao espectador uma primeira imagem ampla da grande metrópole transformada, lentamente, numa aproximação das ruas até invadir o espaço privado de Tommaso, para além de utilizar a arquitetura como meio sugestivo e simbólico do enquadramento das personagens na imensidão do cenário urbano, aspeto já característico das obras de Antonioni, revela, também, a importância do registo do dia-a-dia da cidade, do particular, representando a evolução do processo da descoberta e da autonomia proporcionada aos fragmentos, e, assim, o desenvolvimento entre o pensamento modernista da primeira metade do século e o do pós-guerra.

O filme *Blow-Up*, de Michelangelo Antonioni, inserido no pós-guerra, define a nova era moderna dos anos 60 que marca um olhar sobre a juventude britânica, o *Swinging London*, a nova cultura livre caracterizada pela relevância da pop arte, dos mass media e a ambiguidade dos processos de comunicação. Assim como a década em que se insere, o filme é desenvolvido com base no conceito de experiência e na teoria da fragmentação do que fora antes universal, começando com uma variedade de cenas que seguem uma composição e ordem algo abstratas e aleatórias, dificultando a perceção da sua lógica narrativa. O protagonista, assumindo o lugar de um sujeito observador do século XX, representa as consequências dos media e da tecnologia, capazes de alterar a perceção da realidade e conduzindo o espectador à deriva em conjunto com ele. Deste modo, Antonioni, que desenvolvia os seus filmes segundo um forte teor imagético no espaço, explorava a subjetividade da realidade do seu tempo e traduzia-a para a imagem, explorando os seus potenciais. Em *Blow-Up* foi analisado o conflito entre o imaginário e a realidade a partir da fotografia, que o realizador considerava apenas uma cópia do real: *"We know that under the image there is another which is truer to reality, and under this image still another, and yet again still another under this last one, right down to the true image of that reality - absolute, mysterious, which no one will ever see or perhaps right down to the decomposition of any image of reality."*³⁵ A justaposição entre a nova realidade pós Segunda Guerra Mundial e a ficção concebeu uma transição do método clássico para o moderno, de um ideal utópico para um concreto. O filme moderno reinventou-se, quebrando regras e propondo uma variedade de experiências, cuja lógica sequencial de início, meio e fim, era agora desorganizada, substituída por uma narrativa fragmentada. O processo de montagem, antes preparado e de caminho único, passou a envolver uma diversidade de percursos a serem descobertos composto por finais abertos, provocando sobre o espectador uma certa inquietação em comparação com o conforto que envolvia o tradicional filme clássico. Porém, explorou questões mais profundas que contribuíam para

Figuras:

38
39 40
41 42
43 44

35 - Antonioni, M. in Samuels, C.T. - *Encountering Directors*. 1972. p.23



a reflexão de uma sociedade, propondo ao espectador uma intensa análise da realidade a nível temporal e espacial.

A contingência da composição no tempo e no espaço é visível na montagem das cenas que compõem *Blow-Up*. Nas várias viagens de carro do protagonista Thomas, interpretado por David Hemmings, é mostrada ao espectador a transformação cultural da paisagem londrina do pós-guerra e a relação entre o espaço, a imagem e a realidade. Através da montagem das cenas por meio de cortes evidentes, mas fluidos ao longo do percurso, Antonioni leva o espectador numa viagem pela cidade, mostrando a sua evolução desde as áreas tradicionais às modernas, que responderam à Segunda Guerra, aproximando uma variedade de lugares, que na realidade se encontram distantes. Desenvolvendo uma “*geografia criativa*”,³⁶ o realizador seleciona partes da cidade, mostrando-as como se todas construíssem o mesmo trajeto, concebendo uma ideia de pluralidade da realidade, como se tratassem de universos paralelos, e uma Londres fictícia, “*criando uma ilusão que dobra literalmente a cidade sobre si mesma*”,³⁷ desorganizando o espaço, mas conferindo uma ideia de continuidade espacial. O espectador que começa por seguir o movimento do carro a partir do seu exterior, é, posteriormente, transportado para o seu interior, acompanhando uma primeira sequência de imagens rápidas e intensas, nas quais uma aproximação repentina da câmara é concretizada no momento em que Thomas ultrapassa um veículo. A câmara, de certo modo, antecipa e representa a deslocação rápida e a aproximação do carro do protagonista ao veículo que se encontra à sua frente, por meio de um *zoom*, incorporando o movimento de uma possível colisão e da sua conseqüente ultrapassagem, como se fosse agora um passageiro no automóvel, que juntamente com o protagonista, observa o trajeto imaginário de Antonioni testemunhando a transformação arquitetónica da cidade. Antonioni, com o intuito de oferecer uma representação da realidade e a sua própria interpretação da cidade inglesa, explora a dicotomia, ainda presente, entre uma arquitetura tradicional existente e uma moderna em processo de construção.

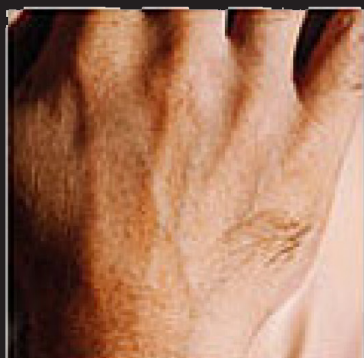
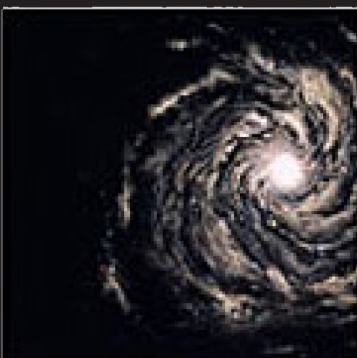
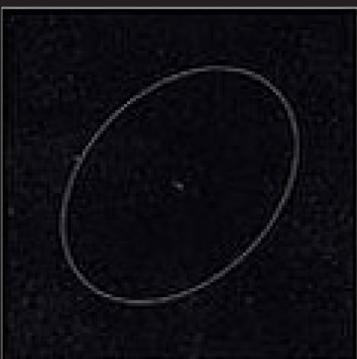
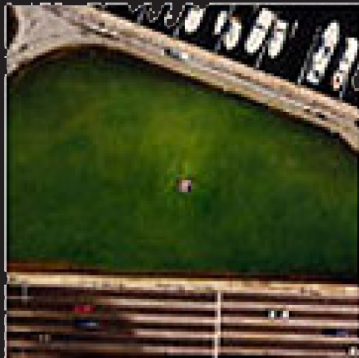
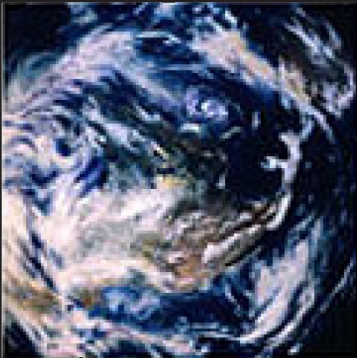
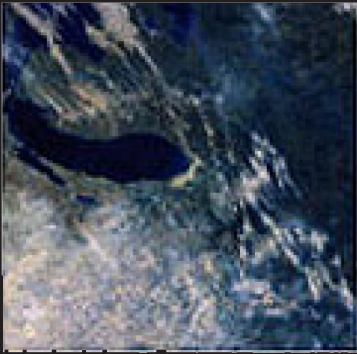
Quando um grupo de mimos leva o espectador desde o Economist Complex (1959-1964), projetado por Alison e Peter Smithson, composto por diferentes blocos de betão que formam uma praça elevada, até às ruas que o rodeiam é divulgada a transição e a rutura espacial urbana. Antonioni, utilizando a imagem como principal fonte de entendimento, ou tentativa de, desenvolve uma primeira cena definida por uma tensão espacial apoiando-se num conflito entre som e silêncio. Os mimos, ainda jovens e barulhentos, e o primeiro local onde se encontram (Economist Complex), contrastam com as silenciosas ruas de Londres e o grupo de pessoas que as percorrem. A nova sociedade britânica, da cultura pop e da música rock, entra, agora, em confronto com a previamente estabelecida, propondo uma sobreposição entre o antigo e o moderno. O edifício dos Smithsons representa o papel das novas implantações na sociedade, caracterizadas por construções em altura, confrontando uma arquitetura tradicional de pequenos edifícios colados já existentes, do mesmo modo que, mais tarde quando o automóvel de Thomas se aproxima das áreas em construção, revela a arquitetura brutalista do futuro contrastante com a arquitetura tradicional de cores vivas que a escondem. A oposição entre os cenários, entre a implantação tradicional e a moderna, é introduzida com a ajuda deste grupo de personagens, gerando uma dicotomia a nível arquitetónico e social notável, talvez de forma ainda mais evidente, quando a personagem de Hemmings surge pela primeira vez. Quando os mimos invadem as ruas de Londres, o espectador é transportado de seguida para uma fábrica onde vê Thomas, que aparenta ser um mendigo; momentos mais tarde

46 36 - Xavier, I. - O discurso cinematográfico a opacidade e a transparência. 2005. p. 47

47 37 - Scovell, A. - Blow-Up: in search of the swinging London locations. [consultado a 6 de dezembro de 2021], em: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/blowup-michelangelo-antonioni-london-locations>

51

52












percebemos que se tratava apenas de um disfarce quando se dirige para o seu Rolls Royce, a partir do qual serão concretizadas as viagens que acompanham o novo processo simplificado em oposição à arquitetura pitoresca existente. A composição das viagens de Thomas cria um plano de sequência aos olhos do espectador que testemunha uma nova doutrina sobre a cidade, evidenciada pelo próprio método de montagem que a constrói, ou seja, da mesma forma que a cidade foi construída com base no fragmento, também a *“geometria criativa”*³⁸ constrói a cidade por meio de colagens e cortes. É concretizada uma montagem visível que torna esse plano fragmentando, sendo proposta uma sobreposição de espaços, e consequentemente de imagens, divulgando uma montagem interrompida, mas sempre coerente.

Num mundo quebrado, em crise, deixado em pequenos fragmentos, a filmagem de Antonioni exhibe-os e intensifica-os através da tecnologia, mostrando a necessidade de se reconstituir a ideia de um todo a partir da aceitação da fragmentação. Este novo ideal não pretendia anular o pensamento totalizante dos anos 20, mas sim explorar a possível autonomia dos fragmentos que o constituíam. O filme de Charles e Ray Eames *Powers of Ten* (1977), a partir de uma narrativa visual complexa, explora o conceito do conhecimento e da relação entre o fragmento e o todo através da imagem e da experiência, que nas palavras de Charles Eames: *“A grande vantagem de tal experiência, ou de apresentar esse tipo de ideia juntamente com mensagens codificadas, é que uma vez que a sinta como uma experiência, poderá então trazer toda a sua experiência passada para apoiar essa ideia e usá-la para encontrar qualquer outra coisa que encontre, em vez de a usar numa especialidade”*.³⁹ Mostra, através da ciência e com o objetivo de alertar os espectadores sobre os problemas ecológicos pelos quais são responsáveis, como várias matérias se relacionam entre si, compreendendo as questões que contribuem para a vulnerabilidade do planeta e do universo. Começando com uma imagem aérea de um casal num piquenique em Chicago, é concretizado um *zoom out*, onde a câmara, sequencialmente, se afasta 10 vezes mais, mostrando a terra a 10 milhões de metros de distância e atingindo, por fim, uma diferença de 100 milhões de anos luz. Quando alcançada esta distância, o processo é revertido e o *zoom out* é substituído por um *zoom*, que aproxima todas as fases realizadas anteriormente até voltar ao ponto de partida - o piquenique. No entanto, o movimento do *zoom* continua, aproximando-se até 0.000001 angstroms, mostrando a mão do homem e alcançando as mais pequenas partículas e células que compõem o corpo humano. Toda a sequência de afastamento ou aproximação de uma imagem 10 vezes maior ou menor que a interior, a cada 10 segundos permite mostrar que realmente, todos estes pequenos fragmentos, expostos num enquadramento de 10 por 10, pertencem a uma grande imagem que é o universo, assim como constituem a pequena mão de um ser humano. O filme divide o mundo em pequenas partes do mesmo modo que o une, reforçando a importância e o sentido da escala e alertando para a amplitude da realidade e também da percepção humana, criticando o campo de visão reduzido do espectador que não vê para além do seu ambiente imediato. A montagem imagética de *Powers of Ten* universaliza o império do pós-guerra e a nova mentalidade por ele imposta.

Contudo e apesar de não pretenderem anular o pensamento da primeira metade do século, essa vontade pela fragmentação iria perturbar a sua estabilidade, promovendo a captação espontânea da realidade social da atualidade. A fotografia passou a salientar o que era contingente, reconstruindo novas percepções, assim como o filme dos Eames. Para o fotógrafo inglês Nigel Henderson, que viria a incluir o Independent Group juntamente com os arquitetos Alison e Peter Smithson, a ideia do quotidiano era a



HOUSE	STREET	RELATIONSHIP
		
		
		



principal constituinte neste novo olhar sobre o que era a realidade. As fotografias que captou em Bethnel Green eram documentos da realidade do pós-guerra, da essência da rua protagonizadas por um grupo de crianças que a ocupam, sendo detetado o conceito de *as found* através de um reconhecimento da atualidade. *As found* dirige-se à arquitetura e à arte, mas também à vida, propondo uma procura pelo existente. Procurava repor o que era comum e abandonar os ideais remotos, promovendo uma observação atenta ao quotidiano e, desse modo, uma alteração da doutrina até agora estabelecida. A utopia foi substituída pelo que era verdadeiro, e só assim era possível a formulação da percepção de uma narrativa a partir de várias já existentes. Mencionando as palavras de Karel Reisz: “*it is about wanting what you got, rather than going out and getting what you wanted*”.⁴⁰ Enquanto o seu antecessor Le Corbusier promovia o conceito de *tabula rasa*, de começar do zero, os Smithsons pensavam na modernidade como uma realidade já estabelecida. O objetivo era, agora, saber interpretá-la, contando a história da rua que permanecia escondida. Para eles, os arquitetos são testemunhas de um passado, onde o espaço entre o que existe e o que irá ser construído – *the space between* - torna-se num espaço aberto a uma interpretação. As fotografias de Nigel Henderson foram aproveitadas pelos Smithsons no CIAM VIII de 1953 e inseridas numa grelha que pretendia promover a reflexão de um olhar sobre a realidade do pós-guerra, cultivando as interações sociais. Os arquitetos questionaram a ocupação da cidade, propondo um novo desenho urbano que criticava a hierarquização da arquitetura, procurando uma facilidade na circulação que promovesse relações sociais e culturais, recusando a ornamentação e aceitando a verdadeira textura e aparência dos materiais, pela sua qualidade capaz de permitir uma relação entre o edifício e a pessoa que o habita. O principal objetivo desta associação era redesenhar o sistema de relações que envolvem a vida doméstica e o trabalho, ou seja, a vida quotidiana. A procura pela conexão entre uma sociedade começava pela mudança da organização espacial.

Este ideal foi intensificado, quando os arquitetos e o fotógrafo, associados ao escultor Eduardo Paolozzi, apresentam a exposição *Parallel of Life and Art* (1953). Concentraram a ideia de descoberta em 122 obras de arte, que através de uma montagem e organização subjetivas, promoveram a experiência individual. Optando por uma lógica não sequenciada, organizada segundo uma sobreposição de imagens, *Parallel of Life and Art* explorou a essência da fotografia do real como reconstituição do que poderia vir a ser a nova cidade. Foram valorizadas as colagens, texturas, geometrias e utilizadas novas técnicas como o *zoom*, a fotografia aérea e o raio-x que demonstraram o alcance visual que a tecnologia da máquina conseguiu proporcionar, algo que o olho humano nunca poderia alcançar e, assim, uma manifestação do abstrato. Foi priorizada a linguagem das imagens que exibiam diversos conteúdos, da medicina à arte, suspensas e organizadas tanto no teto como nas paredes, contribuindo para uma sobreposição das mesmas que dificultava a atenção do olho do espectador sobre apenas uma imagem. Conteúdos que, possivelmente não seriam encontrados no mesmo plano para um observador comum, eram agora montados e expostos lado a lado, a fim de serem julgados e avaliados em conjunto, criando uma ligação no olhar e, conseqüentemente, na mente de quem as observa, propondo uma experiência que “*combinou o estranhamento do familiar com a equação das coisas de naturezas díspares*”.⁴¹ Cada obra de arte era considerada um fragmento, uma unidade individual, que quando justaposta a outras criava uma “*arquitetura de imagens*”⁴² que tornava possível uma infinidade de relações. No livro *Urban Structuring* publicado pelos Smithsons em 1960, escreveram que “*era necessário, no início dos anos*

54 40 - Reisz, K. in Johnston, P., Ainley, R., & Barrett, C. - Architecture is not made with the brain: the labour of Allison and Peter Smithson. 2003. p. 81

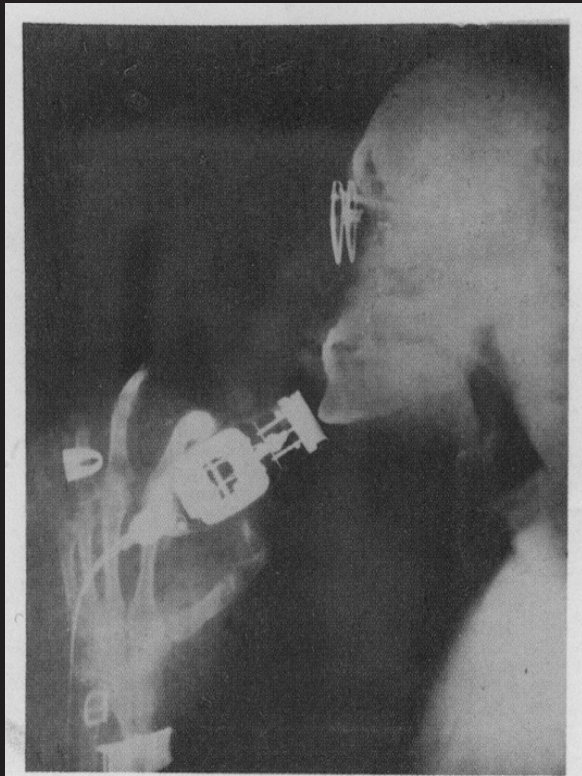
55 41 - Steiner, H.A. – op.cit. p. 18

56 42 - Kitnick, A. - The Brutalism of Life and Art. 2011. p. 73

57

58

59



CATALOGUE OF THE EXHIBITION

Parallel of Life and Art

Held at the Institute of Contemporary Arts

September 11th to October 18th, 1953.



50, olhar para as obras do pintor Pollock e do escultor Paolozzi para um sistema de imagem completo, para uma ordem com uma estrutura e uma certa tensão, onde cada peça era correspondentemente nova num novo sistema de relacionamento".⁴³ Através da imagem e da lógica da sua montagem, pretendiam explorar uma nova forma e um novo modelo base para uma reconstrução urbana. A imagem em si não era relevante, mas sim a forma como esta se relacionava com as outras, criando um sistema de relações e novas associações que suscitem novas ordens e ideias, e assim, um novo modo de vida: "A arquitetura era o resultado direto de um modo de vida".⁴⁴ Com o objetivo de explorar, assim como revela o nome da exposição, a ligação entre os aspetos da vida de uma sociedade e os conceitos artísticos que eles experienciam, a teoria da expansão visual, concretizada através da manipulação de escalas e da multiplicidade de lógicas que estas iriam possibilitar, visava aumentar o conhecimento, tendo o potencial de investigar a realidade. O observador, a partir da aparente aleatoriedade da montagem das imagens, concentrava-se em criar as suas próprias ligações entre elas, criando uma experiência subjetiva e particular. O processo de interpretação do espectador atribui a cada obra um significado, sendo então possível gerar várias relações e modos de ler cada imagem, provocando uma pluralidade de histórias e revelando a complexidade que envolve o sentido de realidade. Cada espectador teria a liberdade de explorar e olhar para a diversidade de imagens, de acordo com a sua vontade, possibilitando não uma, mas várias realidades, sendo da mesma forma que é introduzida a imagem captada por Thomas em *Blow-Up*.

André Malraux afirmava que assim como as peças que se encontram nos museus acabavam por ser retiradas dos seus contextos originais para se tornarem apenas peças de arte a fim de ser vistas, o mesmo acontecia com a exposição de *Parallel of Life and Art*. Malraux acreditava que a fotografia era a verdadeira representação da arte, tornando possível a exposição conjunta de diferentes contextos e origens, dando-lhes um novo significado e tornando possível uma nova perceção que detetaria os aspetos comuns que o olhar sobre apenas um objeto não seria capaz de detetar. A exposição serviu como projeto locomotor para a arquitetura, que ao representar as várias formas de arte como elas são, possibilitou a formulação de uma nova teoria sobre o mundo visual, tanto a nível de organização como de conteúdo. Os brutalistas pretendiam redirecionar essa vontade para a cultura arquitetónica e logo, para a sociedade que a habita.

A lente fotográfica e a exposição *Parallel of Life and Art* tornaram, então, possível a expansão da visão sobre o real e, conseqüentemente, a reconstrução da perceção dos espectadores, introduzindo um impulso ao que viria a resultar numa efervescência pela modernidade. No entanto, essa constante sobreposição de olhares – um natural sobre um artificial – reforçados, ainda, pelo controlo e modificação da escala, proporcionou, também, uma alteração da representação verdadeira do que era a realidade, cultivando uma sensação de engano e de manipulação, produzindo um carácter ambíguo. A câmara apesar de ter alcançado as características necessárias como ferramenta de investigação, aumentou também a sensação de ilusão, um manuseamento que ampliava o olhar e, do mesmo modo, a imaginação, sendo, assim, *Blow-Up* a mais sublime referência que o reproduz.

O filme de Michelangelo Antonioni problematiza o papel da fotografia como representação do real e o olhar a partir dela. Para além de ser realizada a sobreposição, já conhecida, do olho do fotógrafo ao da máquina, é, ainda mais relevante notar a justaposição do olho do fotógrafo à sua própria visão mental, estabelecendo uma ligação entre ver e pensar. Neste caso, a lente fotográfica, ao entremear o

61 43 - Smithson, A. & Smithson, P. – Urban Structuring: Studies of Alison and Peter Smithson. 1967. p. 34
62 44 - Smithson, A. & Smithson, P. – Thoughts in Progress: The New Brutalism. 1957. p. 111
60
64
63 65

A CARLO PONTI PRODUCTION

BLOWUP



sujeito que fotografa e o objeto que é fotografado, cria um jogo entre o que revela e o que esconde, entre a verdade e a subjetividade que envolve o método fotográfico e o olhar do ser humano. Desde viagens num Rolls Royce descapotável a um jogo de ténis invisível, o filme segue a mesma lógica do seu tempo e, deste modo, a mesma de *Parallel of Life and Art*, apresentando uma variedade de cenas desconexas, sem uma ligação coerente entre elas. O conteúdo de *Blow-Up* é lançado ao espectador, segundo uma lógica fragmentada. Segue exatamente a teoria proposta para a nova modernidade que se concentrava na relevância do fragmento para a formulação de narrativas. *Blow-Up* é um conjunto de fragmentos que constroem uma narrativa a ser decifrada pelos espectadores. O principal tema do filme é logo revelado nos créditos de abertura, ainda que de forma um pouco ambígua. A cena inicial é apresentada dentro das letras que formam os créditos, gerando pequenos momentos fragmentados que constituem uma só cena que revela fotografos a tentar fotografar uma mulher que dança num telhado. Novas palavras são formadas e os pequenos *teasers* tornam-se cada vez mais complexos ao olhar do espectador, que tenta juntá-los como se unisse as peças de um puzzle. Desde este primeiro momento, a principal mensagem de Antonioni é estipulada: a realidade nunca poderá ser vista nem como um todo, nem de uma só vez. Do mesmo modo que a mulher e os fotógrafos são reduzidos a pequenos fragmentos, também as modelos que Thomas fotografa no seu estúdio são enquadradas por painéis transparentes que segmentam os seus corpos, criando barreiras e enquadramentos estreitos que representavam a modernidade cosmética e o vazio existencial. Os diferentes espaços surgem como método de contextualização, como espaço vivo que se relaciona com o seu conteúdo e com as personagens capaz de manifestar e compreender diferentes narrativas e percepções do momento cultural em que se encontra. Para além das viagens de Thomas que demonstram um jogo entre a geografia londrina e a arquitetura tradicional e a moderna, a narrativa surge evidenciada por enquadramentos gráficos e visuais gerados pela máquina de Antonioni e os vários tipos de personagens desenvolvidos. Antonioni aproveitava elementos como as árvores que escondiam e separavam Thomas do casal no parque, as portas por onde Thomas espreita ao longo do filme, a rede que delimita o campo de ténis onde será filmada a cena final que o separa dos mimos e os dois *blow-ups* expostos que mostram o seu corpo encurralado entre eles. Também, para além das barreiras visuais criadas por Antonioni, é realçada a realidade através do uso e contraste de cores: os mimos caracterizados a preto e branco, as freiras negras vestidas de branco e os cães brancos que passeiam juntamente à arquitetura de cor cinza. Este jogo de cores caracteriza a sociedade, vítima de uma liberdade ainda por descobrir: *"a black and white world even while shot in color"*.⁴⁵

São mostrados os dois tipos de fotografia característicos do pós-guerra: a fotografia colorida e comercial da alta costura e as imagens a preto e branco do fotojornalismo. Thomas, fotógrafo comercial, priorizava, antes, a efemeridade do mundo, documentando a sociedade londrina que o rodeia, tentando encontrar forma e conteúdo que não encontrava no seu trabalho editorial. A justaposição da fotografia colorida da moda que será encarada como uma falsa ideia da realidade e das fotografias documentais do verdadeiro real expõem o verdadeiro sentido da realidade, que será mais tarde explorado quando as fotografias a preto e branco de Thomas o levarem a questionar a veracidade do acontecimento.

Num primeiro momento, e talvez o momento em que é introduzida esta vontade pela procura de significado, Bill, amigo de Thomas, afirma que quando pinta as suas obras, não tem qualquer fundamento ou ideia, começando a pensar sobre os seus detalhes apenas quando a termina: *"They don't mean anything*

66
67 68
69 70
71 72

45 - Francis, R. L. - Transcending Metaphor: Antonioni's "Blow-Up." 1985. p. 47



when I do them. Just a mess. Afterwards, I find something to hang on to... like that leg. Then it sorts itself out and adds up. It's like finding a clue in a detective story".⁴⁶ Da desordem construiu significado, onde a forma ganhou conteúdo através da sua mente que tem a capacidade de criar histórias. É manipulada a forma a fim de ser fabricada a realidade que se deseja.

Comparado a um detetive, Thomas dá início ao evento principal que provocará o desenvolvimento do filme. Com o intuito de fotografar a contingência que envolve o quotidiano dos indivíduos dos anos 60, mostra, a partir de uma sessão voyeurística de um casal no parque, a procura por um propósito e o fascínio pelos seus trabalhos pessoais de registo da realidade social em contraste com os trabalhos comerciais que caracterizavam a sua rotina repetitiva de carácter consumista a que se sujeitava. É estabelecida uma necessidade entre o que é a realidade e o ato fotográfico, pois a câmara cria automaticamente um certo significado ao enquadrar uma imagem e o mundo, declarando o seu potencial e gerindo importância ao seu conteúdo. Ao selecionar o que enquadrar, tenta decifrar e aprisionar uma realidade ilusória tão válida quanto outra visão. Assim, Thomas ao rever, no seu estúdio, a sequência de imagens que captou, pensa ter testemunhado algo com a sua lente fotográfica, que o seu olhar e a sua memória não detetaram. O protagonista, ao tentar encontrar equilíbrio entre a câmara e o próprio olho, acaba por gerar, então, uma lógica de incertezas e uma compreensão da realidade, geradas pela informação exterior do mundo e interior da sua mente. Ao detetar a expressão peculiar de Jane, a mulher fotografada, Thomas organiza e aproxima as suas fotografias. Ao explodi-las cada vez mais, a fim de encontrar uma resposta que corresponda à realidade, o fotógrafo acaba por dividir o acontecimento em vários momentos, focando-se no olhar de Jane e no local para o qual esta o direciona. Expondo-os lado a lado, Antonioni move a câmara de uma imagem para a outra, interiorizando não só o olhar de Thomas que as investiga, mas também como se incorporasse a linha do olhar de Jane, no momento em que testemunha o eventual incidente. Numa segunda deslocação ao estúdio, Thomas revela as fotografias em que Jane se depara com a sua presença, focando-se agora em vários momentos: o olhar perturbado de Jane, os arbustos para onde ela direciona o seu olhar e a revelação de Thomas quando Jane deteta a sua prática voyeurística. O fotógrafo percebe que apenas com os dois primeiros conseguirá resolver o mistério que acredita que presenciou, porém, a imagem em que captou Jane a apontar na sua direção, que dá agora ênfase à sua presença na cena, remete para a sua participação, ainda que secundária, em toda a narrativa que envolve o acontecimento. De acordo com a teoria quântica a presença do espectador tem a capacidade de alterar a essência do evento, sendo que, de forma semelhante a Bill que apenas encontra significado quando se envolve e se impõe na sua arte, Thomas, ao incluir esse momento na sua sequência, acredita na veracidade do sucedido somente quando se vê incluído nele.

No entanto, a ambiguidade que se gera ao aumentar sucessivamente as fotografias, leva a uma obsessão cada vez maior pelo *zoom*, resultando num conjunto de pontos, grãos fotográficos que tornam a imagem cada vez menos nítida e cada vez mais vaga e enigmática, aumentando o invisível e o vazio e construindo uma variedade de possíveis interpretações. Quanto mais aumenta, menos vê, sendo que o *zoom* resulta numa noção de apenas uma parte do todo. Tenta atribuir significado a uma imagem cada vez mais dissolvida, deixando de ser uma simples representação fotográfica, mas uma interpretação dela, tornando o fotógrafo numa espécie de ilusionista. Thomas, ao seguir a linha do tempo das suas fotografias, começa a construir uma narrativa diferente daquela que observamos no parque, desenvolvendo o

73
74
75
76
77
78
79

46 - Antonioni, M. – Blow-Up. 1966. min. 00.17.15



seu próprio filme. A partir de imagens fixas, o fotógrafo cria uma cena tridimensional viva, acabando por acreditar que testemunhou um assassinato. O conhecimento e a percepção do mundo são determinados a partir do modo como o protagonista interpreta a realidade, detetando nas suas imagens elusivas, semelhantes à pintura de Bill, o que o seu olhar subjetivo negligenciou. O que Bill vê a partir de uma certa distância, Thomas vê aproximadamente, possuindo mais controlo sobre a sua imaginação do que sobre a realidade que a gerou. Inicialmente, vê apenas manchas formadas por milhares de grãos, mas quando essa imagem desfocada começa a ser observada a partir de uma outra posição mental, em ângulos diferentes e cada vez mais aumentados, paradoxalmente, uma pistola e um cadáver tornam-se perceptíveis ao olho do fotógrafo, sendo alterado o significado das suas fotografias, significado este que apenas o fotógrafo pode entender. Neste momento, as fotografias explodidas no estúdio de Thomas questionam toda a cena testemunhada pelos espectadores e pelo protagonista no parque, sendo que toda a atividade em volta dos *blow-ups* contribui para a distorção da sua percepção fisicamente, permitindo, por contrário, uma leitura clara mentalmente: “(...) *the being necessarily acts through forms, which are the appearances that he creates for himself, to which we assign value of reality*”.⁴⁷ A partir do momento em que eles se tornam mais relevantes do que o próprio acontecimento, a visão de Thomas do mundo é automaticamente deformada e manipulada pela tecnologia.

A experiência vivida no filme torna-se numa realidade subjetiva, quer para o protagonista que escolhe o que vê, quer para o espectador que vê o que lhe é permitido ver, tirando as suas próprias conclusões. De certa forma, Thomas cria o seu próprio *Parallel of Life and Art*, expondo os *blow-ups* e organizando-os de modo a criar a sua própria narrativa. A imagem é retirada do seu verdadeiro contexto, conduzindo o protagonista ao delírio e à deriva, imaginando uma história da mesma forma que os espectadores da exposição de 1953. A fotografia, apesar de ter a capacidade de reter a realidade efêmera numa só imagem, questiona acima de tudo a veracidade dessa realidade. Thomas, ao longo do filme, influenciado pelo impacto da tecnologia na sua vida e na sua profissão, comunica com o mundo – um objeto a ser fotografado –, a partir de um objeto – a câmara –, ou seja, a máquina surge não só como um obstáculo entre o sujeito e o objeto, mas também como um obstáculo entre Thomas e o contacto humano, acabando por representar a perda da sua identidade. A partir do momento em que Thomas começa a questionar-se sobre o que realmente viu, os seus pensamentos passam a alterar tudo o que o espectador passa a ver no ecrã.

A distância literal entre o olho que se sobrepõe à lente da máquina representa a dependência da cultura moderna pela tecnologia. As pessoas são reduzidas a objetos, hipnotizadas pelas inovações que invadiram a experiência humana. Na cena do concerto da banda Yardbirds, todos os espectadores permanecem imóveis no seu próprio mundo. Não existe qualquer tipo de interação ou intimidade com as restantes pessoas ou com a própria banda que observam. Quando o guitarrista parte a sua guitarra e a atira à audiência o público reage pela primeira vez, como se quebrasse o efeito de hipnose a que estava submetido. Assim como Thomas, incapazes de comunicar, tentam lutar contra um vazio interior.

No seu texto sobre *Parallel of Life and Art*, Reyner Banham descreve os efeitos alienantes que envolvem o processo fotográfico. O que para Malraux era uma nova forma de olhar, para Banham era um engano. Para ele a fotografia tinha a possibilidade de formar um mundo completamente diferente daquele que parece documentar, criando um mundo independente: “*Truth may be stranger than fiction, but many*

80 81 47 - Pirandello, L. - Uno, nessuno e centomila. 1926. p. 79

82 83

84

85 86



I am in Paris.



The hospital in Hiroshima exists.



In the museum



*People walk around, lost in thought,
among the photographs,*



of the camera's statements are stranger than truth itself. We tend to forget that every photograph is an artefact, a document recording forever a momentary construction based upon reality".⁴⁸ De acordo com o professor Alex Kitnick, Banham acreditava que a visão fotográfica retratava "*erros de reconhecimento que, no entanto, parecem perfeitamente convincentes*"⁴⁹ criticando a aceitação da abstração e declarando que a exposição dos Smithsons ao excluir os verdadeiros contextos dos fragmentos expostos e as suas histórias, criava apenas uma forma de visão, a da câmara. Esta apenas iria contribuir para um envolvimento ilusório do sujeito que observa através dela, resultando na perda da realidade e da memória. Antonioni retrata a perda da realidade e um estado de alienação por parte da maioria das personagens que vivem uma falsa vida: a personagem de Hemmings expressa um desejo de viver uma outra vida, luxuosa, a fim de ser livre; a modelo Verushka que, quando num concerto a decorrer em Londres afirma que está em Paris; a dona da loja de antiguidades que confessa a Thomas a sua vontade de escapar do seu mundo pretendendo fugir para o Nepal ou Marrocos. Na verdade, a única personagem que parece viver a sua própria realidade é o homem da loja de antiguidades que se recusa a vender um quadro de uma paisagem a Thomas. Inserido já numa outra época, livre da modernidade e da inovação tecnológica, a personagem estava associada a essas mesmas obras, aos antigos métodos de representação e ao conteúdo que eles representavam.

Estes pressupostos surgem em *Blow-Up*, como também em vários filmes da década de 50/60, sendo um deles *Hiroshima, Mon Amour*, de Alain Resnais. Enquadrado no impacto da bomba atômica lançada em Hiroshima, a sequência inicial apresenta-nos uma conversa entre uma atriz francesa, Elle, e um arquiteto japonês, Lui, na qual Elle afirma que viu tudo: "*Eu vi o hospital (...) Quatro vezes no museu de Hiroshima. Vi as pessoas a caminhar. Pessoas a caminhar perdidos nos seus pensamentos, entre as fotografias, as reconstruções (...) Eu vi as pessoas. Eu, perdida nos meus pensamentos, olhei para o metal queimado (...) Metal tão vulnerável como a carne (...)*"⁵⁰ Lui, por sua vez, apenas afirma repetidamente: "*Tu não viste nada em Hiroshima*". Através deste diálogo inicial, Resnais propõe uma reflexão por parte do espectador. Ao referir as quatro visitas de Elle ao museu de Hiroshima que retratava o impacto da guerra, Resnais retrata os visitantes do museu como aqueles que assistem a um espetáculo e não como alguém que experiencia o que realmente aconteceu. Recuperando o argumento de Banham, as fotografias, as maquetes e os fragmentos deixados pelos estragos, contribuíam para uma participação ilusória do sujeito que os vê. A protagonista ao observar tais fotografias expostas que retratavam partes do evento trágico que se sucedera em Hiroshima, acreditava que o testemunhara na realidade, levando o espectador a questionar-se sobre o papel da fotografia e os limites da experiência individual segundo a interpretação da realidade. Do mesmo modo que Elle acredita que viveu por meio de uma exposição fotográfica, também Thomas pensa que testemunhou algo que apenas vê numa fotografia. O seu conhecimento é determinado a partir do modo como a interpreta, sendo que a câmara se tornou no elemento essencial para uma apreensão de significado e de experiência.

Quando Thomas volta ao parque, descobre o corpo da vítima, exatamente do mesmo modo que o viu nas suas fotografias. A falta da sua câmara naquele momento impede-o de o registar, incapacitando-o de comunicar a sua experiência. Já no dia seguinte, acompanhado pela sua câmara, regressa ao parque, todavia, não encontra o corpo. Neste momento, Thomas começa a questionar a sua percepção, o que realmente viu ou não viu, invalidando a sua existência assim como a sua experiência, que perdeu

87 88 48 - Banham, R. - *Parallel of Life and Art*. 2011. p. 9

89 90 49 - Kitnick, A. - *op. cit.* 2011. p. 77

91 92 50 - Resnais, A. - *Hiroshima, Mon Amour*. 1959. min. 00.03.35

93 94



a sua forma e o seu valor. Quando Thomas, na cena do concerto, apanha parte da guitarra partida pela banda e atirada ao público, acaba por largá-la na rua. Assim como a sua experiência agora sem significado, também a guitarra quando retirada do seu contexto e reduzida a um pequeno fragmento perde o valor que lhe foi conferido anteriormente, representando a época e a arte moderna que não tem mais significado para além daquele que lhe é projetado.

Nas cenas finais, Thomas depara-se com um grupo de mimos a jogar ténis através de mímica, onde não existem nem raquetes, nem bola. Quando os mimos encenam o atirar da bola para fora do campo, apontam para o suposto local onde ela caíra, sugerindo a Thomas que a apanhe. A justaposição entre o teatro representado pelo espaço ocupado pelos mimos e a suposta realidade do mundo de Thomas torna-se evidente, sintetizando o que fora tratado ao longo do filme, onde o espaço de Thomas se torna invadido pelo teatro e pelo invisível. Ao largar a sua câmara para apanhar a bola imaginária, Thomas abandona o seu mundo e a sua antiga realidade para se conectar com o que o rodeia, investindo nessa percepção, partilhando uma experiência humana, até agora sabotada pela tecnologia, quando começa a ouvir o som da bola, que se torna tão real quanto as suas fotografias. De certa forma e segundo uma atmosfera contraditória, apesar de ceder à ilusão, Thomas liberta-se da tecnologia e encontra o seu lado humano a partir da conexão com outros, cujo som imaginário da bola quebra o silêncio que assombrava a vida do fotógrafo, revelando a realidade, ainda que segundo uma natureza ilusória, do seu mundo. A fotografia abstrata, que para ele era uma melhor representação da verdade do que a verdadeira realidade, torna-se agora questionável. Entre uma arte objetiva e uma realidade abstrata, o jogo de ténis imaginário surge como uma representação da vida real que se abre perante os olhos do protagonista e não pelo da máquina, tornando-se mais real do que o que tentou captar com a sua câmara.

Na última cena, Thomas, incluído num enquadramento no meio do jardim, surge como uma mancha preta sobre uma tela verde que acaba por desaparecer. Do mesmo modo que ao longo do filme transforma todo o seu quotidiano em objetos, também Thomas, por fim, é transformado num objeto que a qualquer momento pode ser apagado da realidade, tal como as suas fotografias, tornando-se para os espectadores, aquilo que o corpo desaparecido era para ele. A personagem torna-se apenas num fragmento pertencente a uma composição visual maior: *"I regard [the performer] as I regard a tree, a wall, or a cloud, that is, as just one element in the overall scene"*.⁵¹

O filme sugere, então, uma sobreposição entre vários olhares: o da máquina de Antonioni que transmite a informação ao espectador, o da máquina de Thomas e, por fim, o do fotógrafo.

O cinema é por si só uma arte da sobreposição de diferentes olhares e tal como Antonioni o incorporava nos seus filmes, possibilitando um domínio visual que conectava o espectador e as personagens, poderá afirmar-se que uma das suas grandes influências poderá ter sido Alfred Hitchcock, um dos mais prestigiados cineastas até à data. Para o diretor britânico, a câmara era também como um olho que permitia à audiência o transporte para o seu mundo, atribuindo uma importância notável, em grande parte das suas obras, não só ao olho mecânico, mas também ao ato de olhar como fonte temática.

Ao analisar *Blow-Up* é possível notar o predomínio da essência já antes demonstrada por Hitchcock, mais especificamente em *Rear Window* de 1954. Se Antonioni desenvolve uma crítica, através de uma história que recorre ao conceito de surrealismo, à evidente manipulação do dispositivo fotográfico na sociedade dos anos 60, Hitchcock, considerado o *Master of Suspense*, absorve essa manipulação no

95 96 51 - Antonioni, M. - *The Architecture of Vision: A Writing and Interview on Cinema*. 1996. p. 36
97 98
99 100
101 102

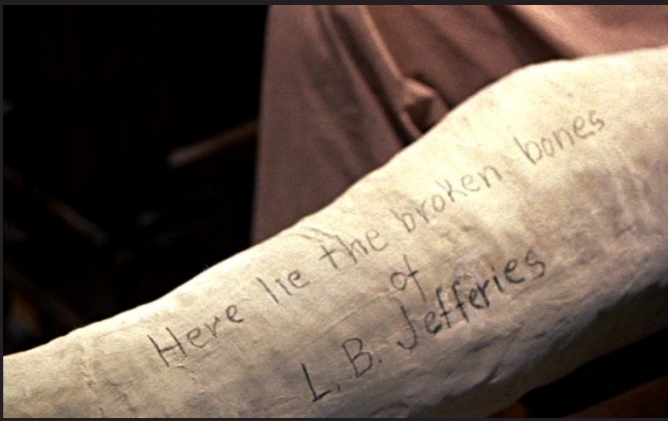


próprio modo como filma e desenvolve os seus *thrillers* intemporais. Ambos os cineastas investem fortemente no domínio da imagem como principal estratégia cinematográfica que os define, explorando a partir destas duas obras a natureza da arte da produção cinematográfica.

Apesar de *Rear Window* seguir uma lógica narrativa mais direta e perceptível, em relação a *Blow-Up*, e talvez mais próxima do método clássico, o filme de Hitchcock é desenvolvido a partir de um caráter subjetivo e experimental, onde Jefferies, interpretado por James Stewart, está limitado ao espaço do seu apartamento, a partir do qual é elaborado o filme. O espectador encontra-se confinado juntamente com a personagem. Jefferies é também um fotógrafo que usufrui dos seus instrumentos de trabalho quando se vê limitado a uma cadeira de rodas, que, de forma semelhante a Thomas e proveniente do tédio que caracteriza o dia-a-dia de ambos, acredita ter presenciado um homicídio. As duas personagens encontram-se em eras abstratas marcadas por uma sociedade de aparências, num mundo ambíguo em que nada é o que parece ser, procurando por certezas que os levam a questionar a sua visão e, consequentemente, a da câmara, impondo a fantasia e a aparência sobre a realidade. Hitchcock desafia o cinema quando limita o campo de visão do público ao da personagem de Stewart, isto é, todos os enquadramentos mostrados ao espectador sentado na sala de cinema, são realizados como se fossem retirados dos olhos e das lentes do protagonista sentado numa cadeira de rodas. A tela de cinema para o espectador é o que a janela do apartamento é para Jefferies, sendo esse paralelismo marcado logo no início do filme, quando as persianas se abrem à medida que são apresentados os créditos iniciais, revelando o bloco de apartamentos onde vive, expondo, assim, o tema central do voyeurismo.

Não obstante o seu desejado conceito subjetivo que abrange o simples olhar de uma personagem, Hitchcock proporciona certos elementos racionais e pragmáticos, como quando situa a ação no espaço e no tempo a partir de um *zoom* de pequenos componentes. Por sua vez Antonioni, apesar de evidenciar, desde logo, uma crítica ou uma demonstração do que a cidade de Londres se tornara, opta por uma eventualidade de acontecimentos mais complexos e algo labirínticos. Terminada a primeira cena que desvenda a vista do apartamento de Jeff e, assim, o espaço onde será decorrida a ação, é realizada uma aproximação da janela, que permite ao espectador encarar o seu lado voyeurístico da mesma forma que Jeff, expondo o exterior do bloco de apartamentos. É seguido de um *zoom* sobre um termómetro colocado numa parede, que indica desde logo a temperatura e, então, uma percepção de que possivelmente as personagens se encontram num dia quente de Verão. A partir de um único movimento que transpõe novamente a janela de Jeff, a câmara conduz o olhar do espectador ao longo dos apartamentos e dos seus vários residentes. Assim como Antonioni que se apoiava sobre a arquitetura e a paisagem, e por vezes na sua manipulação a fim de realçar certos elementos e contrastes como foi observado na cena da viagem de carro de Thomas, também Hitchcock fazia do espaço um dos seus protagonistas, se não, o principal protagonista. Desde logo, quando é filmado o condomínio e são apresentadas as várias personagens através das respetivas janelas, as divisões geradas pelas janelas afirmam a sensação de solidão e isolamento que envolve as personagens. A partir da arquitetura, do cenário, é estabelecido um dos temas que leva à principal ação, a ausência de contacto e relações humanas entre todos os residentes, e até entre residentes que habitam no mesmo espaço, como é o caso de Thorwald e a sua mulher que são mostrados constantemente em espaços diferentes, divididos por uma parede.

De volta ao apartamento do protagonista, são reveladas revistas, uma máquina partida e foto-



grafias de um acidente, que desde logo justificam a razão pela qual se encontra numa cadeira de rodas e situam o público na história, ajudando-o a desvendar a sua profissão e a atual situação em que se encontra. O cineasta britânico fornece várias pistas apenas a partir da imagem e de um *zoom* sobre estes instrumentos, sem a presença de qualquer diálogo ou descrição. Revela pequenos detalhes que estabelecem um enquadramento da história do filme que o espectador está prestes a assistir. Aqui, o espectador avalia e cria os seus próprios entendimentos sobre a vida da personagem, do mesmo modo que ao longo do filme, este tira as suas próprias conclusões sobre a vida de cada um dos seus vizinhos.

Os vários tipos de lentes mostrados inicialmente são utilizados como peças que possibilitam a extensão da sua visão, com o objetivo de olhar de um modo mais profundo a fim de atingir um objetivo específico e perceber se realmente Thorwald, o seu vizinho da frente, assassinou ou não a sua mulher. Inicialmente, seduzidos pelo que parecia ser uma história de romance e mistério, acaba por se transformar numa cena de crime para os dois protagonistas. É realizada uma justaposição entre olhares a partir de uma justaposição de duas ou mais janelas: a do apartamento de Jeff e as dos apartamentos dos seus vizinhos, ou seja, omitindo, agora, a lógica de que o espectador observa a partir dos olhos de Jefferies, o público observa simultaneamente, a perspetiva que envolve o apartamento onde o protagonista se encontra e os restantes apartamentos para onde direciona o olhar. A percepção que o espectador e Jeff têm dos vizinhos é sempre concretizada a partir dessas duas telas - as janelas - que se abrem e que os separam. No entanto, a próxima cena enquadra o campo de visão desde o apartamento da personagem de Stewart, não apenas sobre uma janela, mas duas que revelam duas histórias diferentes que acontecem em simultâneo. Ao denunciar esta presença de diferentes telas que expõe mais do que uma narrativa, reflete sobre o conceito do cinema, que ao mesmo tempo que divulga um mundo, esconde sempre outro, da mesma forma que quando Jefferies desafia os limites da sua visão através da lente de zoom, embora aproxime parte da imagem, esconde parte dela, decompondo e destruindo a imagem na sua totalidade.

O mesmo se sucede em *Blow-Up* quando Thomas, hipnotizado pelas qualidades da câmara, quanto mais aproxima a sua imagem e quanto mais a analisa, mais difícil é o reconhecimento da verdade. Ambas as histórias se focam no ato voyeurístico, explorando o ato fotográfico ou o potencial gerado em volta da lente fotográfica, como atividade sublime, isto é, como se estes dispositivos lhes fornecessem algum tipo de vantagem ou direito perante a observação do quotidiano de outrem. No decorrer dos dois filmes, os protagonistas lidam brevemente com o sentido da responsabilidade que envolve essa ocupação, no qual Jefferies, quando confrontado com a realização de que não lhe foram fornecidas certezas sobre toda a história que criou enquanto observava através da sua tela de cinema, se questiona sobre a ética das suas atividades. Já Thomas, quando descoberto por Jane no parque, afirma: "*Most girls would pay me to photograph them.*",⁵² revelando o seu entendimento perante a sua profissão como superior, que lhe fornecia o direito de quebrar a privacidade da sociedade. Contudo, quando Thomas constata a sua submissão à lente, ele torna-se capaz de refletir sobre o que o rodeia, entendendo que perdeu não só a capacidade de manipular as pessoas que enquadrava através da câmara, mas também a de ver sem a ajuda da lente e da distorção que ela permite. Ao questionar-se sobre o desaparecimento do corpo no parque, o mundo que o seu dispositivo criou abandona-o, levando Thomas a questionar a sua própria existência, assim como o espectador quando a personagem desvanece da grande tela verde que dá o filme por concluído. Enquanto Jeff não possui qualquer liberdade fisicamente, estando restrito ao pequeno

111 52 - Antonioni, M. – op.cit. min. 00.30.46
112
113 114
115 116
117



espaço do seu apartamento, Thomas, que inicialmente aparenta aproveitar-se dela, indicada pelas suas várias viagens pela cidade, encontra-se da mesma forma, ou até mais, enclausurado psicologicamente pelo seu ego. O que para Jefferies se tornou numa sucessiva adrenalina voyeurística que o transformou, mais tarde, num herói, para Thomas tornou-se num meio refletivo em relação à sua incapacidade de uma melhor captação do evento que sucedera no parque e também de compreensão dos seus resultados. Ele opta apenas por resolver o mistério, não voltando a recorrer ao seu dispositivo fotográfico, enquanto que Jeff se apoia apenas no seu instrumento de trabalho como prolongador do seu olhar perante o cenário que se desenvolve à sua frente. Nas palavras de Hitchcock: *“What he sees is a mental process blown up in his mind”*.⁵³ Estes aspetos justificam, também, o facto da perceção do espectador, no caso de *Rear Window*, estar sempre limitada ao campo de visão da personagem, e no caso de *Blow-Up* nunca aparecer sobreposta à sua lente. No entanto, o espectador está sujeito ao ponto de vista dos protagonistas. Com ou sem a ajuda de uma câmara, a ação é quase sempre desenvolvida segundo as perspetivas de Jeff e Thomas, com a exceção de alguns pontos de vista desenvolvidos pelos seus respetivos diretores. No início de *Blow-Up*, quando Thomas se encontra com a modelo Versuschka, no momento em que abre a porta do seu estúdio o espectador observa por trás da porta juntamente com ele. O que aparentava ser um momento típico dos filmes de Hitchcock, nos quais a cena seguinte seria uma imagem do objeto para onde o protagonista espreita, é alterado, isto é, o tradicional suspense do foco entre o olhar e o objeto ao qual se dirige, é substituído por uma imagem do interior da sala, onde o espectador passa a ver o objeto, neste caso a modelo, mas também Thomas, escondido atrás da porta, se torna num objeto observado pelo público. A perspetiva do espectador, antes sobreposta à da personagem, torna-se neste momento um ponto de vista *independente*. Na cena em que o protagonista aumenta a fotografia em que é notado por Jane e na cena em que acredita estar a ser observado no café, torna-se novamente no objeto que é visto, trocando agora os papéis com quem vigia e grava através da sua câmara, sentido o impacto e os efeitos exploradores da sua atividade quotidiana.

Já em *Rear Window*, esta mudança de perceção, dá-se logo no início como no fim. Primeiramente, quando Hitchcock dá a conhecer o espaço onde se desenvolverá o filme, o espectador depara-se com Jeff a dormir, virado para o interior do quarto e não para a janela. Deste modo, não é Jeff quem conduz o olhar da audiência, mas sim uma outra câmara distanciada e independente. Mais tarde, quando Jeff é confrontado com Thorwald que invade o seu apartamento e o tenta atirar da janela, a câmara, e então o olhar do espectador, é pela primeira vez retirado do interior do seu apartamento, mostrando agora toda a cena segundo um olhar que se encontra no exterior do condomínio e sendo quebrada a *quarta parede* do filme. Tanto Jefferies como Thomas se tornam realizadores do seu próprio filme, fornecendo aos espectadores de *Rear Window* e *Blow-Up* uma história criada pela sua imaginação. Jeff encara o papel de um realizador de cinema, dando ordens aos seus atores, os vizinhos: *“Go on, pick it up, Thorwald”*,⁵⁴ tentando manipular as suas ações enquanto os observa a partir de uma lente. A sua mente pensa controlar os vizinhos como marionetas, onde o desejo de Jeff em tornar Thorwald no assassino, ainda sem qualquer tipo de provas concretas, se torna cada vez mais relevante do que o facto de ele ser, verdadeiramente, o assassino. Em *Blow-up*, a personagem de Hemmings segue a mesma lógica, porém, de uma forma mais intensa quando, para além de captar a história, também a edita. Quando Jane se dirige ao loft de Thomas, é encarada como um manequim: *“Show me how you seat”*,⁵⁵ *“Keep still”*.⁵⁶

118 119 53 - Hitchcock, A. in Gottlieb, S. (Ed.). - Hitchcock on Hitchcock, Volume 2: Selected Writings and Interviews. 2015. p.18

120 121 54 - Hitchcock, A. - Rear Window. 1954. min. 01.33.13

122 123 55 - Antonioni, M. - op. cit. min. 00.46.41

124 125 56 - Antonioni, M. - op.cit. min. 00.50.00



Não só são evidenciados os traços da sua profissão, como fotógrafo que orienta as suas modelos, mas também como realizador de uma história a ser desenvolvida e ainda por decifrar. Deste modo, quando se dirige ao estúdio com o propósito de entender realmente a narrativa que envolve Jane, o seu companheiro e um possível assassino, Thomas torna-se no editor, compondo a sua própria narrativa a partir de excertos de imagens. Pode-se afirmar que Jeff é uma representação do seu criador, Alfred Hitchcock, assim como Thomas de Michelangelo Antonioni, como críticos da vida ambígua de uma cidade moderna. Os dois realizadores levam, astuciosamente e a partir de técnicas visuais de percepção, o espectador a identificar-se com as suas versões alternativas de si mesmos, criando os verdadeiros voyeurs nas salas de cinema. Como resposta à sua reflexão no que toca à moralidade da sua constante vigia sobre os vizinhos, Jeff afirma: *"Of course, they can do the same thing to me. Watch me like a bug under a glass, if they want to"*.⁵⁷ Desde que a sua janela esteja aberta e que permita a visão dos seus vizinhos perante a sua casa, também ele pode fazer o mesmo, assim como os espectadores que se tornam nos verdadeiros voyeurs. O público torna-se no principal *Peeping Tom*, pois vê e ouve tudo o que as personagens vêem e ouvem, sem correr o risco que lhe façam o mesmo. Contudo, a presença de uma personagem em particular presente em todos os filmes de Hitchcock entra em conflito com esta afirmação. Quando Alfred Hitchcock é observado no apartamento do pianista, o realizador lembra o espectador de que tudo o que observa, é resultado do seu controlo. Hitchcock, a partir da sua participação constante nas suas obras, torna-se numa prova física da manipulação que caracteriza a arte cinematográfica: *"I enjoy playing the audience like a piano"*.⁵⁸ Jefferies e Thomas convidam o espectador a ser um voyeur assim como eles, e é dessa forma que o público ao conectar-se com as histórias se envolve com as várias opiniões e perspetivas das personagens.

Antonioni dramatiza o uso dessa ilusão a partir da sua personagem, transformando-a num exemplo de como a percepção da realidade pode ser uma extensão da realidade interior. As personagens permitem que a obsessão se aproprie dos seus modos de vida, na qual a procura pela fantasia surge como se os obrigasse a procurar um final trágico, justificado quando Jeff permanece calado quando confrontado com as perguntas de Thorwald: *"What is it you want? A lot of money? I don't have any money. Say something! Tell me what you want!"*.⁵⁹

A câmara de Jeff, que ao longo do filme foi um dos principais elementos participantes no distanciamento da sua relação com o mundo real, assim como Thomas, é no fim do filme utilizada segundo o mesmo princípio quando Thorwald invade a sua casa. Jeff utiliza o flash da máquina com o objetivo de cegar o assassino temporariamente e assim atrasar os seus movimentos. No final dos dois filmes, Thomas e Jeff tornam-se capazes de se libertar dos seus dispositivos, ainda que de modo diferente, pois enquanto *"um utiliza a sua câmara de um modo imaginativo, outro usa a sua imaginação e não a sua câmara"*.⁶⁰

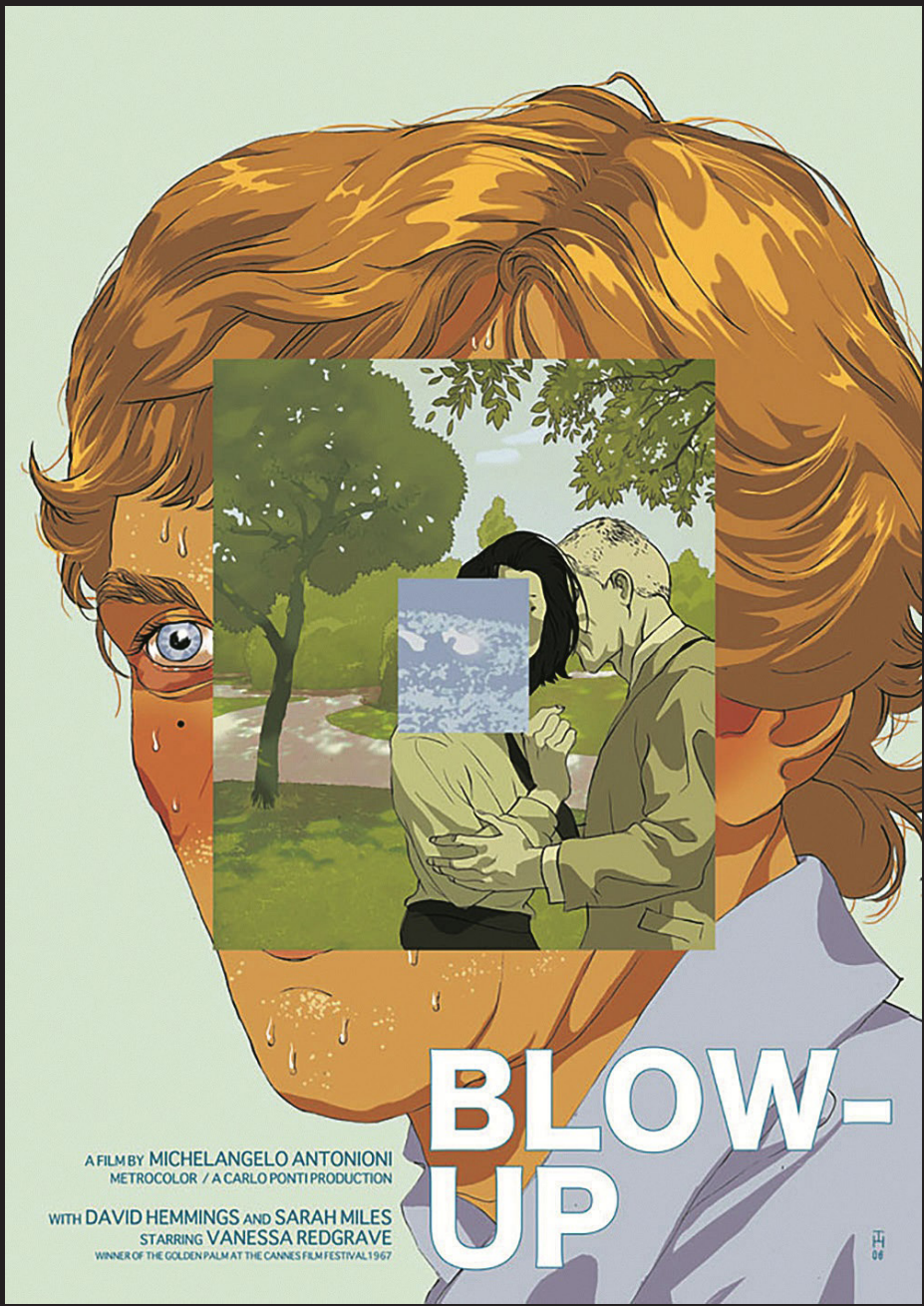
Os filmes desafiam o poder da percepção, do que mostra e do que esconde. São experiências no que concerne a ideia de olhar e da tecnologia, num cinema considerado *avant-garde*. São simultaneamente testemunhos e manifestos da sua época, que juntamente com os seus protagonistas, e segundo os ideais marcados pela arte moderna desenvolvida pelos Smithsons, analisavam o quotidiano de uma sociedade. Hitchcock fornece resposta a todas as questões em *Rear Window* ao contrário de Antonioni que cria um final ambíguo, lançando perguntas a cada um dos espectadores, criando um *Parallel of Life*

126 127 57 - Hitchcock, A. - op.cit. min. 01.21.14

128 129 58 - Hitchcock, A. in Brennan, Kevin S. "Can I Have a Look?: A Formal Analysis of Hitchcock and the Art of Suspense in "Rear Window". 2018

130 131 59 - Hitchcock, A. - op.cit. min. 01.47.50

132 60 - Boyd, D., & Palmer, R. B. (Eds.) - After Hitchcock: Influence, imitation, and intertextuality. 2010. p. 166



A FILM BY MICHELANGELO ANTONIONI
METROCOLOR / A CARLO PONTI PRODUCTION

WITH DAVID HEMMINGS AND SARAH MILES
STARRING VANESSA REDGRAVE
WINNER OF THE GOLDEN PALM AT THE CANNES FILM FESTIVAL 1967

BLOW- UP

14
06

and Art cinematográfico.

A transformação da experiência humana numa fotografia cria diferentes padrões de compreensão que decompõem a imagem total da realidade, ou seja, a partir de um processo de decomposição torna-se possível uma variedade de percepções e interpretações.

A percepção baseia-se na captação de fragmentos, internos e externos, que formam o que cada um entende como realidade. A partir do momento em que a realidade se torna uma justaposição entre o olhar e a mente, torna-se também numa acumulação de imagens subjetivas observadas e pensadas, justificando a variedade de interpretações que apenas uma fotografia, que testemunhou apenas um acontecimento, pode conter. O Zoom, que se foca no fragmento, no particular e no que é subjetivo, contém em si uma conceção de um carácter totalizador, uma ideia panorâmica e de um todo.

Corte

Conclusão, Considerações Finais

“(...) no existe una imagen única, sino aproximaciones, segmentos de una apropiación discontinua de la que la separación de las imágenes fotográficas es una prueba evidente.”⁶¹

61 - Solà-Morales, I. - Mediaciones en la arquitectura y en el paisaje urbano. 2001. p. 119



Figuras:

134

135

Um *close-up* sobre uma roda de um carro em andamento é mostrado no início de *Trois Couleurs: Bleu* sobre o fundo azul da estrada refletido pelo azul do céu. Segue-se um *close-up* sobre uma mão que agarra e balança um papel azul ao ritmo do vento, que mais tarde o liberta, enquanto óleo escorre por baixo do carro. É acompanhada uma viagem de uma família constituída por Julie, Anna e Patrice até ao momento do acidente. O grande fundo azul que pinta a paisagem permanece, num silêncio abafado pelo ruído da colisão, sendo iniciada a história de Julie. Um grande *close-up* é realizado sobre o olho de Julie, a única



138

139



136



137

sobrevivente, deitada numa cama de hospital. A partir deste momento, o seu percurso é acompanhado ao longo do filme, entre *travellings* e *close-ups*, como uma procura pela liberdade, representada de forma irónica, de todas as emoções que a definem como ser humano. Após uma tentativa falhada de tirar a sua própria vida, um foco azul é refletido sobre Julie em conjunto com uma forte sinfonia - criada por ela e pelo marido para a comemoração da unificação da Europa - que a acorda, seguindo com o seu olhar o movimento da câmara que se afasta e se volta a aproximar, quase consciente da sua presença.



140



141



142



143

Uma imagem de uma mala de viagem no tapete rolante a caminho do porão de um avião, intercalada por uma de uns pés que caminham em direção ao tribunal inicia *Trois Couleurs: Blanc*. A partir desta sucessão de imagens, destaca-se, desde logo, a falta de enquadramento de Karol numa cidade que para ele é desconhecida, sendo testemunhado, então, o percurso de um cidadão polaco desde França à Polónia, num período pós-comunista, numa procura pela igualdade quando não lhe é fornecida nenhuma em França; destacada pela dificuldade de comunicação desta vez intensificada pela diferença dos



146



147



144



145

idiomas, no sentido em que Karol não se sente capaz de se expressar quando se encontra numa cidade que não é a dele.

Marcando o início do processo de divórcio, a cena do tribunal expressa, desde logo, esses obstáculos que envolvem a falta de clareza e entendimento.

Numa época marcada pela unificação da Europa, a desigualdade é ainda um aspeto evidente e difícil de quebrar, evidenciado a partir de uma história destacada pela separação de duas personagens.



148



149



150



151

Trois Couleurs: Rouge, o último filme da trilogia, começa com um número de telefone a ser marcado; é realizado um *tracking shot* que segue os fios do telefone, que mergulha a parede, procurando o mundo exterior, conectando os fios telefônicos desde Inglaterra até à Suíça; vários fios de diferentes telefones são conectados nesta primeira sequência, onde várias conversas são ouvidas ao mesmo tempo. Quando é atravessado o canal da Mancha a câmara recua toda o percurso, voltando ao *close-up* das mãos que marcaram o número, que desligam a chamada e voltam a ligar. Esta primeira cena é uma manifestação



154



155



152

153

visual que compreende todo o objetivo do filme. É apresentado Auguste, um estudante de direito que irá ser um reflexo do juiz Kern, a sair do seu apartamento. Ao sair de sua casa, através de um movimento da câmara que dirige o olhar do espectador desde Auguste até uma janela em frente ao seu apartamento, é apresentada Valentine ao telefone. Quando o ponto de vista é concretizado a partir do interior do apartamento de Valentine, a câmara aponta para a sua janela aberta mostrando Auguste na rua a entrar de volta em sua casa, aparecendo, momentos mais tarde, Valentine que a fecha. Um curto espaço de tempo



156

157



158



159

separa a possibilidade de percepção entre os dois.

Os três filmes têm como objetivo gerar também uma única história. Apesar de independentes e autônomos, Kieslowski une três narrativas que exploram diferentes quotidianos de várias personagens, que quando vistos como um todo, se transformam numa só história que se completa em diversos aspetos. Ao mesmo tempo que os filmes se desenvolvem em três espaços distintos, *Bleu* em França, *Blanc* na Polónia e *Rouge* na Suíça, todos se formam num só espaço que é a Europa dos anos 90. A união de



162



163



160



161

vários países num só território, transforma-o num espaço totalizado, sem limite e sem uma configuração determinada, que para além de criar uma só espacialidade que é a Europa, cria também três espacialidades diferentes que correspondem à de cada uma das personagens nos três filmes. Conectados e separados em simultâneo pelo mesmo território, as histórias individuais de Julie, Karol e Valentine cruzam-se não num nível pessoal e emocional, mas sempre a nível espacial, segundo uma ideia de um quotidiano individual que se torna universal e que une os seres humanos.



164



165



166

167

A consciência de Julie é assombrada pelas suas memórias a partir de luzes azuis e fragmentos musicais, vistos como obstáculos que não lhe permitem escapar do sofrimento e depressão após o acidente. Mais tarde Julie regressa à sua casa no campo, dirigindo-se ao antigo quarto da sua filha, já arrumado e despido de tudo o que o caracterizava, com exceção das paredes azuis que a rodeiam e de um candeeiro azul que reflete a luz do exterior. Frustrada, arranca algumas das suas peças e enquanto vasculha sobre as partituras do marido, é ouvida, novamente, uma melodia que se torna mais forte à medida



170

171



168



169

que se dirige ao piano, a fonte imaginária da música que permanece constantemente presente na sua memória. Os vários espaços da casa de Julie em conjunto com os vários elementos que a compõem, como o candelabro e as paredes, as partituras e o piano, expressam e ampliam as recordações que a protagonista tenta eliminar da sua memória. Os movimentos de câmara ao longo do filme, alinham-se ao estado da personagem, ou seja, o que na primeira cena marcou uma sequência em andamento através do movimento de carro, a partir do acidente todos os enquadramentos tornam-se estáticos, assim como



172



173



174

175

a mente de Julie ainda presa no passado, seguindo apenas os seus movimentos e associando o espaço e o tempo.

Ao mudar-se para Paris, Julie tenta construir uma nova vida, isolada, sem emoções, a partir de um espaço novo no qual tais lembranças não estariam presentes. Quando num *travelling* de aproximadamente 10 segundos, a câmara acompanha Julie, que arrasta e corta a sua mão num muro de pedra, este movimento mostra, não só, uma solução que pretende combater a paralisia emocional em que se



178

179



176



177

encontra, mas também conduz a personagem que, lentamente, se afasta da sua casa e das memórias a si associadas, sendo encontrada, logo na cena seguinte, já nas ruas de Paris. Neste curto *travelling*, é observada uma transição entre diferentes espaços que permitem acompanhar a desejada evolução de Julie, de um espaço familiar e associado às memórias para um espaço desconhecido e novo. Na cena seguinte, Julie, já em Paris, continua a caminhar, como seguimento da cena anterior. Porém, desta vez a câmara encontra-se por trás da protagonista, abrindo a cidade sobre ela, apresentando-a e accompan-



180



181



182

183

hando o seu novo percurso enquanto atravessa as ruas da cidade. No entanto, quando é realizado um *close-up* sobre as suas mãos ainda cortadas, é lembrado o seu passado, da mesma forma que quando expõe o candelabro azul da sua filha na sua nova casa, que surge como uma metáfora e um indicador da sua vontade de esquecimento e, talvez, de esperança na sua nova vida.

Ao som de uma melodia tocada por uma flauta na rua, Julie, de olhos fechados, despreza e ignora toda a vida que a rodeia, não se apercebendo da dificuldade de uma senhora ao tentar colocar uma garrafa



186

187



184

185

no contentor. A partir desta imagem e da presença da senhora, Kieslowski reflete a importância de atividades do quotidiano, ainda que não envolvam os protagonistas dos seus filmes. Representa um interesse pelos outros, pelas pessoas que partilham o mesmo universo e pelo dia-a-dia de cada um, ainda que permaneçam ignoradas, neste caso, pela protagonista de *Bleu*. Do mesmo modo, quando na cena em que Julie, sentada num café na companhia de Olivier, que trabalhava com Patrice, ouve novamente uma flauta que toca uma melodia familiar, cinco segundos são direcionados para um pequeno cubo de açúcar



188

189



190

191

que absorve o seu café. Krzysztof Kieslowski, através de enquadramentos limitados, representa o olhar introspetivo de Julie e a sua perceção restrita ao seu ambiente imediato, mostrando a mente da protagonista na sua recusa em olhar para o dia-a-dia, para a vida e em criar novas relações humanas, perante uma música que a relembra de algo que pretende negar e, assim, atingir a sua ideia de liberdade. Contudo, Julie acaba por ceder às suas emoções quando pergunta ao senhor a sua fonte de conhecimento perante aquela melodia: *“Eu invento muitas coisas. Gosto de tocar”*.⁶² Aqui, Julie percebe a capacidade



194

195

62 - Kieslowski, K. - Three Colors: Blue. 1993. min. 00.50.28



192



193

de qualquer ser humano criar melodias a partir de notas musicais que são iguais em qualquer parte do mundo, ou seja, e citando o realizador: *"(...) as pessoas, em diferentes lugares e por várias razões, pensam na mesma coisa. (...) Todas estas notas existem, dispersas algures, à espera da pessoa que as monte, coloque em ordem. O facto de diferentes Homens, em diferentes momentos, em diferentes lugares, com diferentes estatutos sociais, conseguirem unir estas notas da mesma maneira é, para mim, um símbolo do que une todos os Homens"*.⁶³ Este é um dos momentos em que se percebe um dos obje-



196

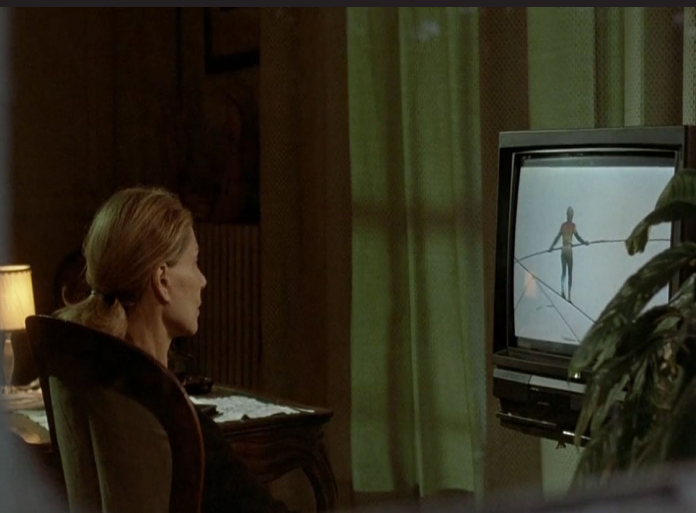


197

63 - Kieslowski, K. - Three Colors: Blue. [The Criterion Collection DVD: Cinema Lesson]. 1993

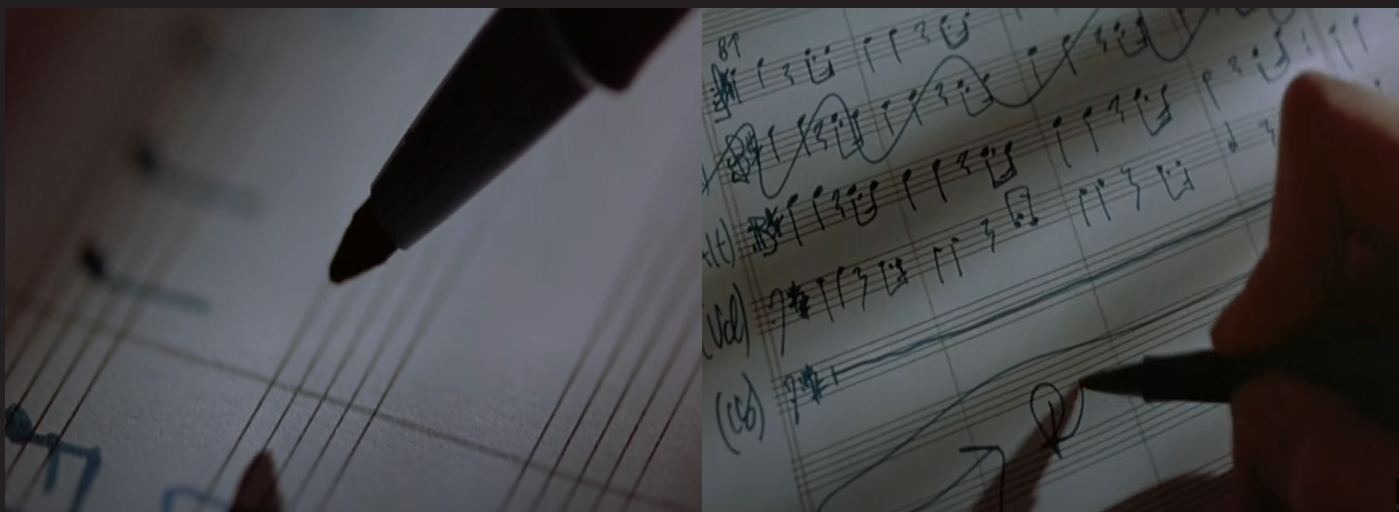


198



199

tivos de *Bleu* e da trilogia, que decorrem numa era moderna do fim da guerra, da unificação dos países na União Europeia. Para além de intensificar a idêntica mentalidade dos seres humanos, que pensam nas mesmas coisas, reflete sobre como as notas musicais, autónomas, quando colocadas lado a lado têm a capacidade de construir uma só sinfonia. Num período marcado pela dependência entre seres humanos desconhecidos, a nota musical surge como uma metáfora que os representa. São associados diferentes países que se unem, não só politicamente, mas sim simbolicamente, através de um propósito



202

203



200



201

existencial e na construção de uma Europa totalizada. A partir de um conjunto de fragmentos que contêm o seu próprio significado a nível individual, é possível construir-se um todo, uma visão genérica através de várias particulares.

A mãe de Julie, que sofre de alzheimer, representa de forma trágica um modo de liberdade que a protagonista tenta atingir: *“Não quero bens, nem recordações, nem amigos, nem amor. Isso tudo são armadilhas”*.⁶⁴ Os enquadramentos da câmara realizados sobre ela, isolada através de um vidro, sendo



204



205

64 - Kieslowski, K. - Three Colors: Blue. 1993. min. 00.56.07



206

207

a sua imagem, por vezes, apresentada por meio de reflexos, definem a solidão e a falta de comunicação que envolvem o seu estado, espelhando a vida desejada por Julie. Do mesmo modo que estes vidros a separam mas a permitem ver, também o vidro da televisão para onde direciona o seu olhar, a possibilita de ver o mundo inteiro. No entanto não lhe permite participar, marcando simplesmente a sua existência num mundo no qual não tem a capacidade de realmente viver.

Todos estes métodos visuais retratam sempre um acompanhamento da vida da protagonista, sendo



210

211

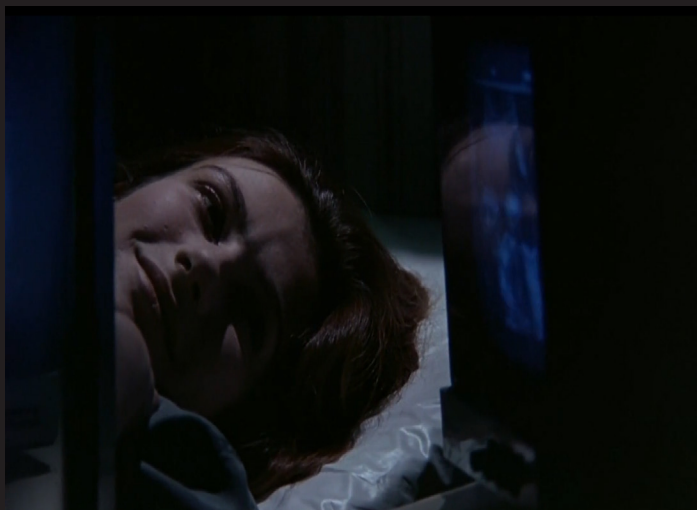


208

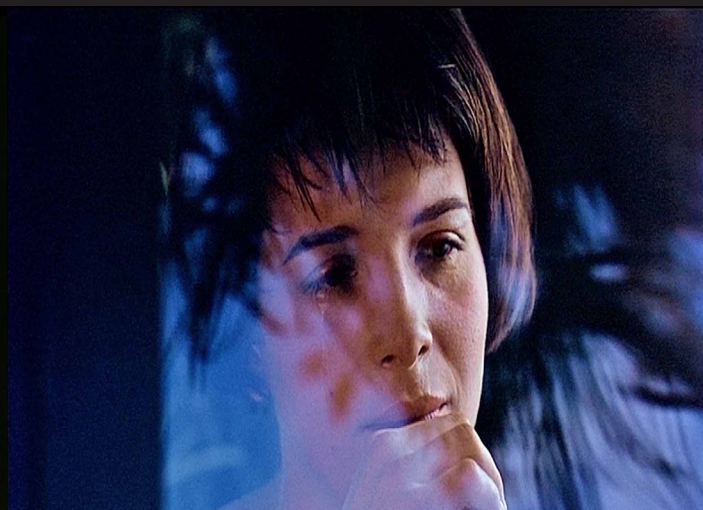


209

detetados movimentos de câmara circulares, como é o caso da cena final. São mostradas, a partir de um conjunto de movimentos giratórios, imagens de todas as personagens que, de alguma forma, participaram na nova vida de Julie, encontrando o verdadeiro sentido de liberdade, derivado de propósitos e relações incorporados nesse movimento. Assim como uma nota musical enquadrada numa sinfonia, Julie ainda que isolada e fragmentada, encontra-se, agora e como antigamente, envolvida numa imagem total e completa de conexões.



212



213



214

215

Quando Julie se dirige ao tribunal, é também apresentado o início do segundo filme da trilogia, *Blanc*, quando se cruza com as duas personagens que serão os seus protagonistas. Esta cena que envolve os três protagonistas, ainda que segundo narrativas e propósitos distintos que não os permitem comunicar, marca, finalmente, um momento em que as vidas de todos parecem estar ligadas de alguma forma. É concretizada uma primeira ideia panorâmica que une os dois primeiros filmes *Bleu* e *Blanc*. O tribunal torna-se num primeiro espaço em que a dificuldade de compreensão mútua entre culturas



218

219



216



217

diferentes se torna evidente. Karol, inserido num país estrangeiro, recorre a um tradutor, não podendo defender ou salvar o seu casamento, pois não possui a capacidade de se expressar. Ao contrário de *Bleu* que reforçava o recente tema da unificação europeia como uma revolução promissora, *Blanc* transforma-se, apesar do seu carácter, de certa forma, cómico, num filme irónico que intensifica os verdadeiros obstáculos que advêm da união de diferentes países, retratando o relacionamento desigual entre França e Polónia, a partir de um casamento fracassado. Interpreta com detalhe a oposição entre duas espacial-



220



221



222

223

dades, ainda que pertencentes a uma só, mostrando as diferentes particularidades que as caracterizam. Karol é usado como uma metáfora que retrata o período de decadência da Polónia. Quando lhe é retirado o dinheiro, o trabalho e a identificação que o iriam permitir voltar ao seu país, o mesmo destaque é dado à mesma senhora que tenta colocar uma garrafa no contentor. Num curto espaço de tempo é realizado outro paralelismo com o primeiro filme que os conecta, realçando novamente a importância de uma ideia de um olhar sobre o quotidiano e sobre o particular, sendo que, desta vez, Karol, e ao contrário de Julie,



226

227



224



225

nota a sua presença, permanecendo sentado enquanto a observa. Kieslowski enquadrava as suas imagens segundo um propósito, sendo que a mala mostrada no início de *Blanc* surge como uma antecipação do destaque que lhe irá ser fornecido, quando é comparado a um sem abrigo no metro de Paris. Quando conhece um cidadão polaco, Mikolaj, que reconhece a música tocada por Karol no seu pente, é enviado para a Polónia dentro dela. A câmara segue o percurso da mala de viagem, desde o tapete rolante até ao porão do avião, acompanhando, momentos depois, o carro que



228



229



230



231

a roubara e os assaltantes que agridem Karol no momento em que é revelado. Os espaços marcam a evolução das personagens, sendo que este novo país capitalista onde se encontra por fim, agora parte da União Europeia, marca a procura pela desejada igualdade, deixando naquela mala onde se escondeu, um Karol incompreendido característico da cidade de Paris, dando vida a uma nova pessoa. Os espaços da cidade de Paris são marcados pela escuridão da sala do tribunal, do salão de cabeleireiro de Karol e do metro, enquanto que a Polónia, revestida por espaços brancos cobertos pela neve, marcam o seu



234



235



232



233

futuro promissor.

Karol, ao fingir a sua morte, envolve Dominique num esquema que resultará no seu aprisionamento. Dominique, ao viajar para a Polónia a fim de comparecer no falso funeral de Karol, é inserida numa narrativa paralela que acompanhou as adversidades do protagonista quando localizado em Paris. Rapidamente são invertidos os dois papéis numa procura pela igualdade, reforçada por seres humanos de diferentes origens, “obrigadas” a fazer parte de uma Europa totalizada. Dominique é agora colocada



236



237



238



239

num lugar anteriormente ocupado por Karol, estando agora limitada às barreiras criadas pela diferença de idiomas e compreensão, reforçada no fim do filme. A última cena, é marcada por uma tentativa final de comunicação, entre Dominique, na prisão, e Karol, que a observa melancolicamente. Os gestos circulares de Dominique representam a união, agora desejada, entre ambos, assim como um resumo de toda a narrativa que os uniu entre França e Polónia.

Enquanto Kieslowski em *Bleu* marcava a importância da dependência e da relação entre os seres hu-



242



243



240

241

manos, *Blanc* ironiza e expõe os obstáculos dessa união, reforçando não só a partir da narrativa dos dois protagonistas, mas também da disparidade na caracterização dos diferentes espaços e territórios. Em *Rouge*, as vidas de Valentine e Auguste parecem sincronizadas de alguma forma, revelando uma proximidade que irá ser intensificada e reconhecida ao longo de todo o filme, como é o exemplo das várias cenas na estrada em que se encontram inconscientemente; da cena em que Valentine joga bowling e em que a presença de Auguste é detetada através de um copo partido e de cigarros; ou da loja de



244

245



246



247

música em que ouvem a mesma melodia através de diferentes headphones, segundo uma coreografia que os impede de tomarem consciência um do outro. Através de um método que se distancia dos filmes anteriores, isto é, da concepção de narrativas paralelas, entre a história de Auguste e a de Valentine e Kern, Kieslowski enfatiza a relevância de diferentes histórias que são geradas num único filme. Quando Kieslowski expõe duas vidas independentes que não se cruzam diretamente, salienta a incontestável existência de vários seres humanos, que habitam um espaço comum, e que ao mesmo tempo, habitam



250



251



248

249

o seu próprio espaço. Ao desenvolver a história de Auguste independentemente da de Valentine, ao conectá-los apenas por meio do espaço que é a cidade de Genebra e pelos pequenos espaços que a compõem que serão partilhados pelos dois alternadamente, o realizador polaco, destaca, novamente, mas segundo um processo distinto, a autonomia de um pequeno fragmento, neste caso de um ser humano, que simultaneamente, depende e integra um propósito maior e complexo, que é a cidade como um todo e as diferentes narrativas que lá são desenvolvidas. *Rouge* é definido pelas relações espaciais



252

253



254

255

seguindo enquadramentos objetivos, que ao contrário de *Bleu* que se desenvolve a partir de movimentos limitados, a câmara encontra-se em constante movimento, entre eixos longos, procurando sempre um equilíbrio entre as histórias que são desenvolvidas.

O atropelamento de uma cadela leva Valetine a conhecer um juiz reformado, Joseph Kern, que vive isolado do exterior. Valentine percebe que o único meio de ligação com o mundo do juiz é através de uma escuta das chamadas telefônicas dos seus vizinhos, justificando o primeiro *tracking shot* do filme,



258



259



256

257

que segue as várias linhas do telefone conectadas. Desta vez, Kieslowski expõe as relações espaciais através de fios telefônicos que conectam os seres humanos, e mais especificamente, como é entendido posteriormente, Valentine e o seu companheiro que reside em Inglaterra. Através dessa primeira cena, e a partir do momento em que é revelado o Canal da Mancha, que une Inglaterra e França, é compreendido automaticamente o percurso que liga Inglaterra à Suíça, mostrando desde o início a ligação entre três dos vários países que formam o todo da Europa. Desta forma, Kieslowski através do reforço da ideia das



260

261



262



263

conexões concedidas pelo meio de comunicação que é o telefone, enfatiza o entendimento da visão de Kern do mundo numa evolução que aos poucos revela o mundo exterior desprezado pelo protagonista. Recusando os *close-ups*, *Rouge* é intensificado pela realização de vários *tracking shots*, cuja câmara reflete no espaço o movimento das personagens e dos objetos, como é o caso, não só da sequência inicial, mas da cena em que conhece o juiz, cuja câmara acompanha o movimento de Valentine no espaço, que percorre a casa de Kern na sua direção, adotando a percepção da protagonista; da bola de bowling que é



266



267



264



265

acompanhada desde a mão de Valentine, que a atira, até ao momento em que atinge o fim da pista; e quando a câmara toma a posição de um livro de Kern, encenando a sua queda desde a tribuna do teatro até ao espaço da orquestra, sendo Valentine e o juiz observados segundo os ângulos propostos do suposto objeto. Através destes movimentos, Kieslowski demonstra o seu método cinematográfico que associa a imagem e ação da câmara ao movimento das suas personagens e das intenções e ações na narrativa, contrastando essa movimentação livre que tem a capacidade de alcançar os limites da visão humana



268



269



270

271

com as próprias personagens inseridas nos seus respectivos mundos fechados e contidos. Na cena em que a cadela Rita, ainda aos cuidados de Valentine dado o acidente, foge em direção a um lugar desconhecido, um plano afastado deteta Rita a entrar numa igreja. Esse plano, por mais eventual que pareça, está conectado com um momento anterior, em que Valentine bebe água em frente a essa mesma igreja. Kieslowski acumula, nos espectadores, tal como em *Blanc* na cena da mala de viagem, sensações sobre imagens idênticas que “armazenaram algures no seu subconsciente”,⁶⁵ sendo que



274

275

65 - Kieslowski, K. - *Three Colors: Blanc*. [The Criterion Collection DVD: Cinema Lesson]. 1994



272



273

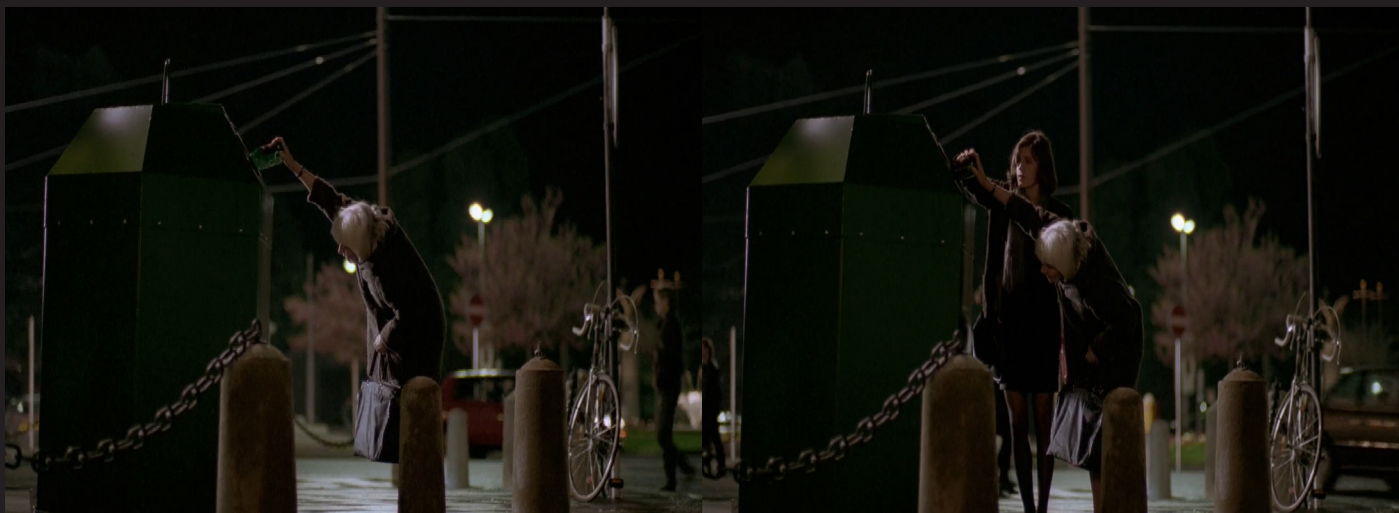
à medida que este fenómeno vai acontecendo ao longo de *Rouge* o espectador acaba por acumular e perceber todos ou apenas alguns detalhes que se tornam significativos no objetivo final da narrativa e que os conecta perante um recurso que é a imagem. Ainda à procura de Rita, o espectador volta a perceber a “repetição” imagética, quando Valentine conduz até à casa do juiz, percorrendo o mesmo caminho que percorreu na noite do acidente. Apesar de ser realizada uma repetição de certos enquadramentos, cada uma das cenas requer, ao longo do filme, diferentes significados que vão sendo alterados conforme o



276



277

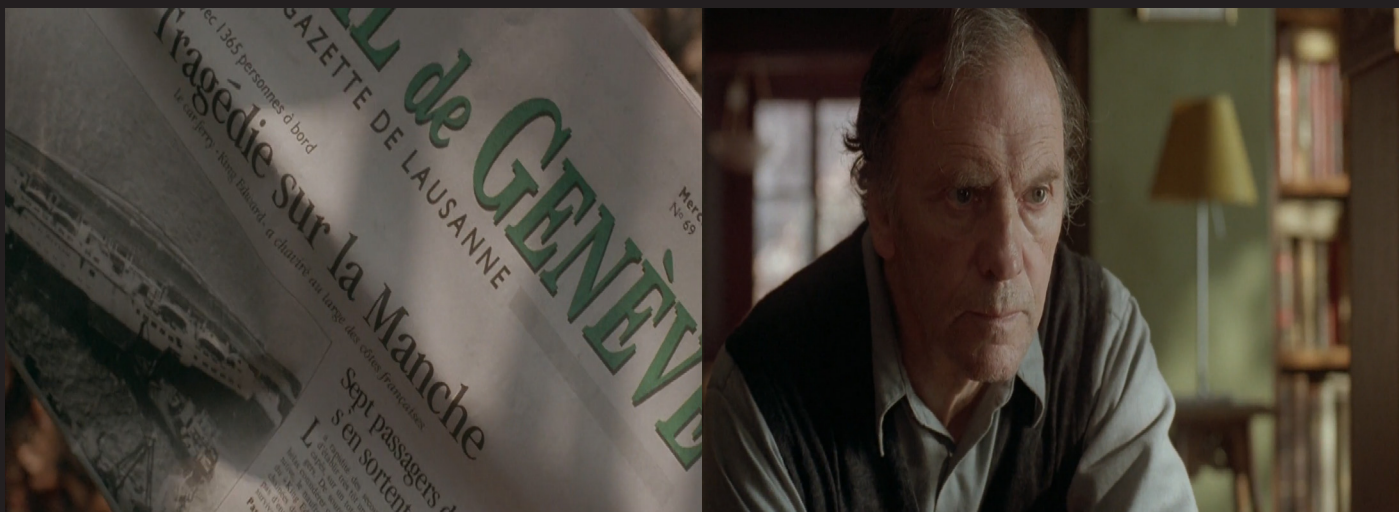


278

279

desenvolvimento da narrativa.

Nas cenas finais de *Rouge*, destaca-se novamente uma personagem já conhecida em *Bleu e Blanc* - a senhora que tenta colocar uma garrafa no contentor do lixo. Desta vez, Valentine nota a sua presença, ajudando-a, ao contrário de Julie e Karol. Este momento revela a evolução das personagens dos três filmes, criando um arco de ligação que mostra o progresso realizado sobre a visão de um mundo que é formado não por um, mas por vários componentes. Trata-se de uma reflexão sobre as relações entre as



282

283



280



281

várias pessoas que completam um só universo.

De uma forma que coloca a trilogia completa lado a lado como meio de reflexão, o fim do filme completa e destaca essa visão totalizada, quando envolvidos num acidente de barco, une os únicos sobreviventes que são Julie, Olivier, Karol, Dominique, Valentine e Auguste.

Um filme que pretende demonstrar, ao longo de aproximadamente 99 minutos, as relações visíveis ou invisíveis, entre seres conhecidos ou desconhecidos, é concluído segundo uma ideia que culmina seis



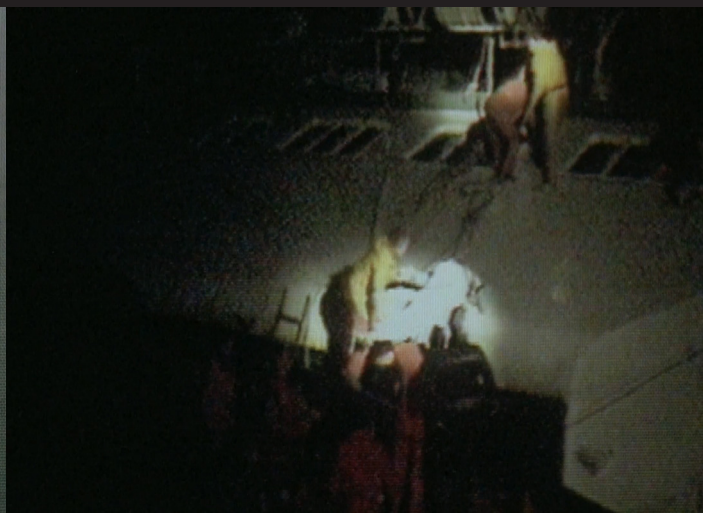
284



285



286



287

peçoas, de diferentes origens, que de alguma forma se relacionaram com cada uma das personagens que protagonizaram os três filmes, acabando por se encontrar num único momento do último filme que representa a conexão entre todos.

Ao iniciar cada um dos filmes respetivamente, com uma imagem por baixo de um carro, uma mala a caminho do porão, e os fios de comunicação telefónica, o realizador afirma que tudo começa no “*subsolo da civilização*”⁶⁶ e que todos estes pequenos fragmentos usados no quotidiano da sociedade requerem



290



291

66 - Kieslowski, K. - op.cit.



288

289

uma complexidade que o ser humano não parece ter noção. É o lado inferior e invisível de um mundo visível por imagens. A partir de conexões e antecipações imagéticas que desafiam o olhar e a percepção e num período de unificação da Europa, ou de um mundo, protagonizado pela era e pelo impacto da modernidade, todas as histórias retratadas tornaram-se numa declaração sobre a espacialidade e aquilo que a completa.

Os filmes apresentam, intensificados pela movimentação da câmara que direciona a percepção sobre



292

293



294

295

as personagens e sobre o outro, a importância do quotidiano e o ambiente urbano, não só através de todas as personagens, mas também a partir da repetição das cenas da senhora que tenta colocar uma garrafa no contentor, que mesmo não interagindo com a história principal que envolve os protagonistas, representa uma espécie de elo de ligação entre todos. Descreve o mundo totalizado a partir de vidas específicas e concretas, ou seja, destaca a dimensão do olhar sobre o que é trivial, do aspeto diário e particular ao mesmo tempo que os envolve numa imagem panorâmica: *“a mistura da consciência com*



298

299



296



297

o mundo, o seu envolvimento num corpo e a sua coexistência com os outros".⁶⁷

A cena final manifesta esse panorama na narrativa, expondo que todos, a partir destas associações, fazem parte do mesmo espaço e do mesmo mundo e que, no entanto, cada uma das personagens e cada um dos respetivos espaços contêm sempre uma certa autonomia que os distingue e os torna únicos.

Por meio de ideais políticos ou não, clássicos ou modernos, a arquitetura de Le Corbusier e dos Smith-



300



301

67 - Merleau-Ponty, M. - Sens and Non-Sense. 1964. p. 59



302



303

sons e a arte da câmara e da imagem de Murnau, Vertov, Antonioni, Hitchcock e Kieslowski têm a capacidade de direcionar a percepção, estabelecendo uma forma de olhar e uma forma de conceber envolvidos num complexo vínculo que determinou o período moderno da comunicação.

Do mesmo modo que Murnau explora uma visão totalizada de um território desenvolvido no início do século XX, Vertov desenvolve-a assumindo já um certo confronto de imagens que resultarão numa visão reforçada por Antonioni e Hitchcock que refletem sobre uma aproximação dos fragmentos que o



306



307



304



305

compõem. Kiewslowski vem, por fim, unir esses dois tipos de percepção expostos em três narrativas distintas e autônomas que se complementam numa só trilogia.



308



309

Referências

Bibliografia

- Antonioni, M., Carlo C. (ed), Tinazzi, G. (ed), (1996). *The Architecture of Vision: A Writing and Interview on Cinema*. EUA: University of Chicago Press. ISBN 0226021149.
- Banham, R. (2011). *Parallel of Life and Art*. *October*, 136, 8–10. [Consult 14 Nov 2021] Disponível em www.jstor.org/stable/23014857.
- Banham, R. (2011). *The New Brutalism*. *October*, 136, 19–28. [Consult 14 Dez 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/23014862
- Baptista-Bastos, A. (1959). *O Cinema na Polémica do Tempo*. Lisboa: Gomes & Rodrigues, LDA.
- Barthes, R. (1980). *A Câmara Clara* (7ª ed.). Rio de Janeiro: Nova Fronteira. ISBN 8520904807.
- Barthes, R. (2012). *The Eiffel Tower*. *AA Files*, 64, 112–131. [Consult 23 Out 2021] Disponível em www.jstor.org/stable/41762314.
- Baudrillard, J., & Weibel, P. (1999). *Jean Baudrillard: Fotografien: 1985-1998*. (1ª ed) Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz. ISBN 3893229841.
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Trans. Maria Luiz Moita. Lisboa: Relógio D'Água. ISBN 9789896412708.
- Boyd, D., & Palmer, R. B. (Eds.). (2010). *After Hitchcock: Influence, imitation, and intertextuality*. EUA: University of Texas Press. ISBN 9780292713376.
- Brennan, Kevin S. (2018) *Can I Have a Look?: A Formal Analysis of Hitchcock and the Art of Suspense in "Rear Window"*. *Cinesthesia*: Vol. 8 : Iss. 1 , Article 5. [Consult 3 Jan 2022] Disponível em <https://scholarworks.gvsu.edu/cine/vol8/iss1/5>.
- Colomina, B. (1990). *INTIMACY AND SPECTACLE: THE INTERIORS OF ADOLF LOOS*. *AA Files*, 20, 5–15. [Consult 22 Março 2021] Disponível em www.jstor.org/stable/29543700.
- Colomina, B. (1987). *Le Corbusier and Photography*. *Assemblage*, 4, 7–23. [Consult 11 Junho 2021] Disponível em: <https://doi.org/10.2307/3171032>.
- Deprez, F. L. & Tissen, R. (2002). *Zero Space: Moving Beyond Organizational Limits*. (1ª ed). EUA: Berret-Koehler Publishers, Inc. ISBN 9781609944131.
- Eames, Charles. (1971) *Norton Lecture Four*, Harvard Norton Lecture Series. Cambridge, MA: Eames Office Archives.
- Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A., & Glenny, M. (1989). *Montage and Architecture* (Issue 10). [Consult 26 Out 2021] Disponível em: <https://about.jstor.org/terms>.
- Francis, R. L. (1985). *Transcending Metaphor: Antonioni's "Blow-Up."* *Literature/Film Quarterly*, 13(1), 42–49. [Consult 6 Out 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/43797432
- Ferreira, F. (2015). *A cidade 'as found', circa 1956*. In Azevedo, F., Ramirez, R. & Oliveira, W. *Intervalo II: entre geografias e cinemas*. Portugal: UMDGEO. ISBN 9781119941286.
- Ferreira, F. (2018). *Lost in Translation - reality as fake, image as reality*. *JACK*, 2. ISSN: 2183-0231
- Godard, J.L. (1986). *Godard on Godard*. EUA: Capo Press. ISBN 9780306802591.
- Gottlieb, S. (Ed.). (2015). *Hitchcock on Hitchcock, Volume 2: Selected Writings and Interviews* (1st ed.). EUA: University of California Press. ISBN 0520279603.
- Harrouk, C. (2021) *The Creative Process of the Four Pioneers of Modern Architecture*. *ArchDaily*. [Consult 3 Dez 2021] Disponível em: www.archdaily.com/925464/the-creative-process-of-the-four-pioneers-of-modern-architecture> ISSN 0719-8884.
- Heynen, H. (1999). *Architecture and Modernity*. EUA: MIT. ISBN 0262082640
- Jacobs, S. (2007). *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Holanda: NAI Publishers.

- Johnston, P., Ainley, R., & Barrett, C. (2003). *Architecture is not made with the brain: the labour of Allison and Peter Smithson*. Reino Unido: Architectural Association. ISBN 1902902432.
- Kitnick, A. (2011). The Brutalism of Life and Art. *October*, 136, 63–86. [Consult 2 Dez 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/23014871.
- Kracauer, S. (1960). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. EUA: American Book-Statford Press.
- Lebel, J.P (1971). *Cinema e Ideologia* (2ª ed). Lisboa: Editorial Estampa.
- Lopes, D. M. (2003). The Aesthetics of Photographic Transparency. *Mind*, 112(447), 433–448. [Consult 1 Julho 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/3489189
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Sens and Non-Sense* (3ª ed). EUA: Northwestern University Press. ISBN 0-8101-0166-1.
- Neumann, D. (2008). Instead of the Grand Tour: Travel Replacements in the Nineteenth Century. *Perspecta*, 41, 47–53. [Consult 13 Abril 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/40482312
- PALLASMAA, J. (2007). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. (2.ª ed). Helsinki: Rakennustieto. ISBN 978-951-682-628-1
- PALLASMAA, J. (2005). *The Eyes of the Skin: Architecture and Senses*. (3ª ed). EUA: Wiley & Sons. ISBN 9780470015797
- Penny, N. (1999). [Review of *The Panorama: History of a Mass Medium*; *The Panorama*, by S. Oettermann & B. Comment]. *AA Files*, 39, 80–82. [Consult 16 Abril 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/29544162
- Pirandello, L. (1926). *Uno, nessuno e centomilla*. EUA: Createspace Independent Publishing Platform. ISBN 9781477662175.
- Rosenbaum, J. (2004). The stuff of dreams. *The Guardian*. [Consult 7 Dez 2021] Disponível em: www.theguardian.com/film/2004/jan/31/1.
- Rutsky, R. L. (2007). Walter Benjamin and the Dispersion of Cinema. *Symplok*, 15(1/2), 8–23. [Consult 8 Out 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/40550757
- Samuels, C.T. (1972). *Encountering Directors*. (1ª ed). Nova-Iorque: Putnam. ISBN 9780399110238.
- Scovell, A. (2017). *Blowup: In search of the Swinging London locations*. British Film Institute. [Consult 6 Nov 2021] Disponível em www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/blowup-michelangelo-antonioni-london-locations
- Smithson, A. & Smithson, P. (1957). *Thoughts in Progress: The New Brutalism*. In *Architectural Design*.
- Steiner, H., *Life at the Threshold*. *October*, 136 133–155. [Consult 16 Nov 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/23014874.
- Smithson, A. & Smithson, P. (1967). *Urban Structuring: Studies of Alison and Peter Smithson*. Reino Unido: Studio Vista. ISBN 978-0289278611.
- Smithson, A. & Smithson, P. (1970). *Ordinariness and Light: Urban theories 1952-1960 and their application in a building project 1963-1970*. (1ªed). EUA: The MIT Press. ISBN 9780262190824.
- Smithson, A. & Smithson, P. (1990). *The Independent Group and the Aesthetics of Plenty*. Ed. David Robbins. EUA: The MIT Press. ISBN 9780262181396.
- Solà-Morales, I. (2001) *Mediaciones en la arquitectura y en el paisaje urbano*. In Gili, G.(Ed) *Territorios*. (pp. 106-121). Barcelona: Editorial GG.

Steiner, H. A. (2006). Brutalism Exposed: Photography and the Zoom Wave. *Journal of Architectural Education* (1984), 59(3), 15–27. [Consult 7 Abril 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/40480642.

Steiner, H. A. (2006). Brutalism Exposed, *Journal of Architectural Education*, 59:3, 15-27, DOI: 10.1111/j.1531-314X.2006.00030.x.

Teare, K. (2019). Yale film school on Dziga Vertov, the enigma with a movie camera. *Yale News*. [Consult 4 Dez 2021] Disponível em: <https://news.yale.edu/2019/08/12/yale-film-scholar-dziga-vertov-enigma-movie-camera>.

Toscano, M. (2015). Kuleshov's Effect: The Man behind Soviet Montage. *Curator Magazine*, 31. [Consult 15 Out 2021] Disponível em www.curatormagazine.com/michaeltoscano/kuleshovs-effect-the-man-behind-soviet-montage/.

van den Heuvel, D. (2015). Between Brutalists. The Banham Hypothesis and the Smithsonian Way of Life. *The Journal of Architecture*, 20(2), 293-308. [Consult 17 Dez 2021] Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13602365.2015.1027721>

Vertov, D. (1984). *Kino-Eye: the writings of Dziga Vertov*. Los Angeles: University of California Press. ISBN 0520056302.

Vidler, A. (1993). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. *Assemblage*, 21, 45–59. [Consult 1 Nov 2021] Disponível em: <https://doi.org/10.2307/3171214>.

Whiteley, N. (2003). Intensity of Scrutiny and a Good Eye-ful: Architecture and Transparency. *Journal of Architectural Education* (1984), 56(4), 8–16. [Consult 12 Maio 2021] Disponível em: www.jstor.org/stable/1425682

Wigley, M. (1966). Il luogo On Site (1996-97). In Piano, R., *Lotus 95*. (pp. 118-131).

Xavier, Ismail. (2005). *O discurso cinematográfico a opacidade e a transparência*. (3ª ed). São Paulo: Paz e Terra.

Filmografia

Antonioni, M. (1961). *La Notte*. [DVD]. Itália, França: Nepi Film, Sofitedip, Silver Films (122 min.).

Antonioni, M. (1966). *Blow-Up*. [DVD]. Reino Unido, Itália: Carlo Ponti Production (111 min.).

Chenal, P. (1930). *L'architecture d'aujourd'hui*. [vídeo digital]. França (10 min.).

Eames, C. & Eames, R. (1977). *Powers of Ten*. [vídeo digital]. EUA: IBM (9 min.).

Edison, T. (1900). *Scene From Elevator Ascending Eiffel Tower*. [vídeo digital]. EUA: Edison Manufacturing Company (1 min.).

Hitchcock, A. (1954). *Rear Window*. [DVD]. EUA: Alfred J. Hitchcock Productions (112 min.).

Kieslowski, K. (1993). *Trois Couleurs: Bleu*. [DVD]. França, Polónia, Suíça: MK2 Productions, CED Productions, France 3 Cinéma (94 min.).

Kieslowski, K. (1994). *Trois Couleurs: Blanc*. [DVD]. França, Polónia, Suíça: MK2 Productions, CED Productions, France 3 Cinéma (92 min.).

Kieslowski, K. (1994). *Trois Couleurs: Rouge*. [DVD]. França, Polónia, Suíça: MK2 Productions, CED Productions, France 3 Cinéma (99 min.).

Murnau, F.W. (1927). *Sunrise: A Song of Two Humans*. [DVD]. EUA: Fox Film Corporation (95 min.).

Resnais, A. (1959). *Hiroshima mon amour*. [DVD]. França, Japão: Argos Films, Como Films, Daiei Studios (60 min.).

Vertov, D. (1929). *Man with a Movie Camera*. [DVD]. União Soviética: Vseukrainske Foto Kino Upravlinnia (VUFKU) (68 min.).

Índice de Figuras

- Figura 1 - Fotogramas Scene from Elevator Ascending Eiffel Tower (1900)
Figura 2-4 - Fotogramas Sunrise: A Song of Two Humans (1927)
Figura 5 - Desenho Le Corbusier
Figura 6-7 - Fotogramas L'Architecture d'aujourd'hui (1930)
Figura 8-15 - Fotogramas Sunrise: A Song of Two Humans (1927)
Figura 16-17 - Fotogramas L'Architecture d'aujourd'hui (1930)
Figura 18-19 - Desenho Le Corbusier
Figura 20-21 - Fotogramas Sunrise: A Song of Two Humans (1927)
Figura 22 - Desenho Le Corbusier
Figura 23 - Fotografia Chapelle Notre-Dame-du-Haut
Figura 24-37 - Fotogramas Man with a Movie Camera (1929)
Figura 38-39 - Fotografias La Notte (1961)
Figura 40 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 41 - Fotografias La Notte (1961)
Figura 42 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 43 - Fotografias La Notte (1961)
Figura 44-52 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 53 - Fotograma Powers of Ten (1977)
Figura 54-59 - Fotografias Nigel Henderson
Figura 60-65 - Fotografias Parallel of Life and Art
Figura 66-88 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 89-92 - Fotografias Hiroshima mon amour (1959)
Figura 93-102 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 103-112 - Fotografias Rear Window (1954)
Figura 113 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 114-116 - Fotografias Rear Window (1954)
Figura 117 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 118 - Fotografias Rear Window (1954)
Figura 119-120 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 121-132 - Fotografias Rear Window (1954)
Figura 133 - Poster (Fan art) Blow-Up (1966)
Figura 134-141 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu (1993)
Figura 142-149 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 150-157 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 158 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu (1993)
Figura 159 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 160-161 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 162 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu (1993)
Figura 163 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 164-165 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 166-213 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu (1993)

Figura 214-215 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 216-217 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu (1993)
Figura 218-219 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 220 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu (1993)
Figura 221-239 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 240-241 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 242-243 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 244-288 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 289 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu; Blanc; Rouge
Figura 290-293 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 294 - Fotograma Trois Couleurs: Bleu (1993)
Figura 295 - Fotograma Trois Couleurs: Blanc (1994)
Figura 296 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 297 - Fotografia Immeuble Clarté
Figura 298-300 - Fotograma Trois Couleurs: Rouge (1994)
Figura 301 - Fotografia Parallel of Life and Art
Figura 302 - Fotografia Une Petite Maison
Figura 303-304 - Fotogramas Sunrise: A Song of Two Humans (1927)
Figura 305 - Fotogramas Man with a Movie Camera (1929)
Figura 306 - Fotografia Economist Complex
Figura 307-308 - Fotografias Blow-Up (1966)
Figura 309 - Fotografias Rear Window (1954)